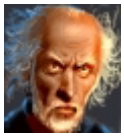
Dnaop-wr ака Rovkov Boris



dnaop-wr@mail.ru (сейчас недоступен), dnaop@meta.ua

Памятка для HoMM III

2017

От автора.

Обновил Памятку по HoMM-3, выложенную на сайте http://handbookhmm.ru/. Немного изменил структуру мануала, добавил информацию и отредактировал. Приведена не вся подробная информация, а только та, которая может потребоваться в процессе игры. Памятку я делал для себя, поэтому она ориентирована на сингл. В ней отсутствует мультиплеерная составляющая и ГСК. Но хотя в ФизМиГе 2.4 информации значительно больше и она разжевана более подробно, в Памятке можно найти информацию, которой нет в ФизМиГе.

СОДЕРЖАНИЕ

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ
1 Одиночная игра
2 Многопользовательская игра
3 Дополнительные опции
4 Сложность игры
5 Поведение игрока ИИ
6 Горячие клавиши
7 Рестарт

ГОРОДА
8 Расы и города
9 Отстройка города
10 Зависимость отстройки жилищ
11 Цена отстройки жилищ (армии)
12 Стоимость постройки всех строений
13 Грааль

ОБЪЕКТЫ НА КАРТЕ
14 Общие сведения
15 Ресурсы
16 Сокровищницы монстров
17 Курс обмена на рынках
18 Бонусы к Передвижению, Морали и Удаче
19 Повышалки навыков
20 Обучалки и прочие объекты
21 Ящик Пандоры

МОНСТРЫ
22 Общие сведения
23 Боевые способности
24 Управляемые магические способности
25 Врожденные неуправляемые способности
26 Дополнительные способности
27 Иммунитет к заклинаниям
28 Специфика способностей монстров
29 Огненный щит Ифритов
30 Яд Виверн-монархов
31 Жилища монстров
32 Базовый прирост войск
33 Месяц монстра
34 Количество монстров
35 Сравнение силы монстров

ГЕРОИ
36 Характеристики героев
37 Стартовая армия героев
38 Скорость героев на старте
39 Специализация героев по навыкам
40 Специализация героев по монстрам
41 Специализация героев по заклинаниям
42 Выбор героев

НАВЫКИ
43 Основные навыки
44 Вторичные навыки
45 Вероятность получения вторичного навыка
46 Распределение навыков по городам
47 Выбор навыков
48 Некромантия
49 Прокачка героя

МАГИЯ
50 Общие сведения
51 Распределение заклинаний по уровням и школам
52 Специфика походных заклинаний
53 Специфика боевых заклинаний
54 Заклинание Клон
55 Применение заклинаний
56 Отсутствие заклинаний в городах
57 Ограничения по использованию магии

АРТЕФАКТЫ
58 Общие сведения
59 Сокровища и второстепенные (1 и 2 уровень)
60 Основные (3 уровень)
61 Реликты (4 уровень)
62 Сборные артефакты (4 уровень)
63 Сфера Уязвимости
64 Использование артефактов
65 Военные машины

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ
66 Разведка карты
67 Запас хода
68 Как тратится запас хода
69 Влияние местности
70 Магия передвижения
71 Скорость монстров
72 Менеджмент хода
73 Специфические земли

СТРАТЕГИЯ
74 Общая стратегия
75 Формирование пробивной армии по городам
76 Разведка сил врага
77 Быстрый старт при игре против ИИ
78 Дипломатия
79 Побег и сдача в плен
80 Захват города
81 Сценарий с союзником

ТАКТИКА
82 Общие вопросы тактики
83 Поле боя
84 Мораль и удача
85 Очередность ходов в бою
86 Бой в сокровищнице
87 Использование стрелков
88 Применение магии
89 Осада города
90 Стрелковые башни
91 Поведение ИИ в бою

РЕЗУЛЬТАТ ИГРЫ
92 Расчёт урона
93 Влияние разных факторов на урон в бою
94 Опыт
95 Расчет очков, получаемых за игру
96 Чит-коды
97 Баги, фишки и ошибки игры
98 Феня
99 Проверка карты в редакторе

ЭЛЕМЕНТЫ HD-МОДА

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

1. Одиночная игра

При одиночной игре карта выбирается по определенным параметрам:
Размеры карт – Маленькая 36x36, Средняя 72x72, Большая 108x108, Очень большая 144x144.
Версии карт – Возрождение Эрафии (RoE), Клинок Армагеддона (AB), Дыхание смерти (SoD).
Количество людей / компъютеров.
Условия поражения / победы.
В игре кроме стандартных условий поражения (потерять все города и всех героев), могут быть и дополнительные условия поражения – Потеря определённого города, Потеря определённого героя, Не успеть вовремя.
Условия победы также могуть быть стандартными (победить всех врагов) или специальными – Найти артефакт, Набрать существ, Набрать ресурсы, Улучшить город, Построить храм Грааля, Победить героя, Захватить город, Победить монстра, Захватить жилища всех созданий, Захватить все шахты, Доставить артефакт.
Условие Найти артефакт завершает игру не только при его выполнении. Если не найти артефакт, но победить всех врагов, игра завершится. Точно так же завершится игра при условии постройки Грааля **– баги** RoE.
Если надо захватить все шахты, то надо захватить и маяки, т.к. они относятся к объектам типа Шахта.
При создании случайной карты генератор случайных карт (ГСК или RMG – Random Map Generator) основывается на информации из файла rmg.txt, в котором содержатся описания всех шаблонов.

2. Многопользовательская игра

Поддерживаются шесть вариантов многопользовательской игры:
Горячий стул – Несколько игроков, за одним компьютером
IPX – Игра по IPX-протоколу
TCP/IP – Игра по протоколу TCP/IP
Модем – Игра через модемное соединение
Прямое соединение – Игра напрямую между 2-мя компъютерами
Онлайн – Игра через онлайн службы
В любом случае игра происходит по следующему правилу: один игрок ходит, а остальные ждут окончания его хода. В игре принимают участие от 2 до 8 игроков, за некоторых из них может играть компьютер.
Настройки перед случайной картой, чтобы играть одному против 7 компютеров, находящихся в одном союзе.
Игроки люди или компьютеры – 1
Команды людей или компьютеров – 0
Только игроки-компьютеры – 7
Только команды компьютеров – 1
Если выбрать горячий стул и поставить 8–1–0–0, то будет 4 на 4, а не один против всех.
Если играть через горячий стул с другом в одной команде против компьютера, надо выставить 2–1–6–1, если не в команде – то 2–0–6–1.
При игре нескольких человек со стандартными условия победы (победить всех), если на своем ходу игрок, не имеющий ни одного города, погибнет в бою не с противником, а с нейтралами, игра будет завершена для всех игроков. При проигрыше одним из людей в горячем стуле поражение засчитывается и всем остальным **– баги** RoE.

3. Дополнительные опции

Здесь можно выбрать:
– цвет игрока;
– стартовый замок;
– стартового героя;
– начальный бонус – артефакт / ресурсы (зависит от выбранного стартового замка) / золото;
– ограничить время хода.
В мультиплеерной игре есть также опция Штраф (все стартовые ресурсы и ежедневный доход снижаются).
В реестре есть запись «Show Intro»=dword:00000001. Меняя последнюю 1 на 0, убираем заставку перед запуском.
В реестре есть запись «Autosave»=dword:00000001. Меняя последнюю 1 на 0, исключаем опцию Autosave.
Чтобы при запуске кампаний с HD-модом не выскакивало ошибок, надо вставить диск с игрой и убрать галочку Без CD/DVD или скопировать файлы heroes3.snd и heroes3.vid (более 390мб) с диска с игрой в паку Data или _HD3_Data\CD (_HD3_Data\CD Data).
Чтобы включить ежедневный автосейв, надо выставить HD3_Launcher = Еще опции = EveryDaySaver = 1.
Если постоянно вылетают герои - платина, SoD - проблему можно решить выключением аппаратного ускорения.

4. Сложность игры

Сложность игры	Ресурсы игрока	Сила ИИ	Ресурсы ИИ	Бонус к ресурсам ИИ	Доход замка ИИ
Легкая (80%)	30 **W**, **O** / 15 **M**, **S**, **C**, **G** / 30000	~ 50%	5 / 2 / 5000	0 / 0 / –25%	375
Нормальная (100%)	20 / 10 / 20000	~ 75%	10 / 4 / 7500	0 / 0 / 0	500
Высокая (130%)	15 / 7 / 15000	100%	15 / 7 / 10000	0 / 0 / 0	500
Эксперт (160%)	10 / 4 / 10000	100%	15 / 7 / 10000	+39 / +14 / +25%	625
Нереальная (200%)	0 / 0 / 0	100%	15 / 7 / 10000	+53 / +28 / +50%	750

Сложность игры в большей степени определяется наличием ресурсов, как у игрока, так и у компьютера. Стартовый дневной доход замка игрока 500. Начальный бонус игрока дает на старте до 1000 золота или до 10 ед. руды

и дерева (простых ресурсов). Компьютерный противник (ИИ) всегда имеет стартовый бонус. Плюс к этому ИИ имеет дополнительный бонус по всем ресурсам в течение всей игры (если это задано сложностью игры). Ресурсы простые **W, O** – дерево, руда, ценные **M, S, C, G** – ртуть, сера, кристаллы, самоцветы. золото – без обозначения.
На сложности 200% (король) большая зависимость от фактора случайности, особенно для маленьких карт, и игра несколько затягивается. Для большинства турниров и шаблонов принята сложность 160% (ферзь). 130% (ладья) принята на паре шаблонов из-за их характерных особенностей.

5. Поведение игрока ИИ.

Если в чем-либо поведение ИИ не изменялось, оно будет таким и на более высокой сложности.
На сложности **100% (Конь)** игрок ИИ не нанимает более 3 героев;
– делает большой акцент на изучение карты;
– строит здания в городах один раз в два дня;
– начинает поиск Грааля при открытии не менее 50% карты-загадки;
– опасается передвигаться на территории врага, особенно вблизи вражеских героев;
– недооценивает силы вражеского героя при принятии решения о нападении;
– объединяет армии, составляя наиболее сильные варианты.
На сложности **130% (Ладья)** игрок ИИ не нанимает более 4 героев;
– очень агрессивно развивает города, строит здания в городах каждый день;
– начинает поиск Грааля при открытии не менее 25% карты-загадки;
– всегда точно высчитывает силу вражеского героя, и если она выше, то не нападает;
– во время боя учитывает дальность хода вражеских войск и использует это в тактическом плане (он не заходит в диапазон хода, если знает, что вражеский монстр его атакует и т.д.).
На сложности **160% (Ферзь)** игрок ИИ не нанимает более 5 героев;
– начинает поиск Грааля при открытии хотя бы одной части карты-загадки;
– очень осторожен при движении на территории врага, особенно вблизи вражеских героев.
На сложности **200% (Король)** игрок ИИ не нанимает более 6 героев.

6. Горячие клавиши

Экран карты приключений		Экран битвы
K – Обзор королевства	N – Новая игра (сингл)	T – Открыть окно обзора войск
U – подземный / верхний мир	L – Загрузить игру (сингл)	F5 – Вкл / выкл выпадающее меню войск
Q – Показать текущие задания	A + R – Показ хода противника	F6 – Вкл / выкл сетку
A – Меню карты приключений	Стрелки – Движение героя	F7 – Вкл / выкл тень курсора
V – Показать мир	Ctrl + Стрелки – Прокрутка карты	F8 – Вкл / выкл тень перемещения
P – Экран карты-загадки	Z – Усыпить героя	A – Вкл / выкл режим автобоя
D – Копать	Enter – Центрирует героя в экране или вход в выбранный город	D – Усилить защиту юнита
I – информация по сценарию		W – Ждать
O – Меню системных опций	W – Разбудить героя	C – Открыть книгу заклинаний
M – Выход в главное меню	H – Выбрать следующего героя	R – Сбежать
L – Загрузить игру	M – Ходить выбранным героем	S – Откупиться (сдаться)
R – Начать сценарий заново	C – Открыть книгу заклинаний	O – Меню опций битвы
S – Сохранить игру	E – Конец хода	Стрелки – Сообщения о битве
Q – Выход в Windows	Esc – Выход из игры	Пробел – выбрать следующий отряд, при этом предыдущий отряд получает команду D
Esc – Вернуться к игре	Окно армии	
S – Сохранить игру	U – Улучшение войск	S – Начать бой в режиме тактической фазы
Книга заклинаний	D – Распустить войска	Стрелки – перемещение сообщений о битве
C – Заклинания для битвы	Окно покупки войск	Окно города
A – Заклинания для карты	M – Нанять макс. кол-во юнитов	Стрелки – Предыдущий / следующий город
Стрелки – листать страницы или листать закладки	Окно выбора вторичного навыка	Пробел – Поменять местами героев в замке
	1 / 2 – Лев. / прав. слот с навыком	
Общее		
F1 – Помощь		
F4 – Переключиться между полноэкранным и оконным режимом		
Enter (ввод) – OK, Принять, Да		
Esc – Отмена, Выход, Нет. Возврат на предыдущий экран. Во время игры экран выхода из программы		
Чтобы удалить файл сохраненной игры, выделить его и нажать Del или Ctrl + Del		
Tab – активация окна сообщения в многопользовательском режиме		

7. Рестарт

Для прохождения сценария и достижения наилучшего результата иногда нужны не случайные, а конкретные герои, навыки, артефакты и заклинания. Должен быть например не только Гуннар, но так же Киррь и Десса и несколько воздушников, чтобы прыгать от замка к замку. Для получения нужной комбинации делаются рестарты. При рестарте сценария герой не меняется. А вот если начинать заново с главного меню, но при этом ставить случайного героя, то через некоторое время начинают появляться герои чужой расы. Один нюанс - при новой генерации надо зайти в меню Случайная карта, а потом опять переключиться на Сценарии, т.е. рестартить, прыгая

через меню Случайная карта – **баг**. Достаточно просто начинать заново через главное меню. Герой будет приходить случайный. Работает, если тип города задан сценарием. Если же он случайный или выбирается игроком, то не срабатывает.
Артефакты выпадают не совсем случайно. После некоторого количества рестартов (примерно от 7 до 15) игра впадает в бесконечный цикл и периодически раскладывает во все места одни и те же артефакты, что были в одном из предыдущих рестартов. Периодичность цикла бывает разная, вплоть до одного. После перезапуска игры рестары еще какое-то время кладут артефакты вразнобой, но потом вновь впадают в цикл. Некоторые артефакты при этом могут не выпадать вообще.
Если проходилась одна карта, в которой были посещены палатки ключника, то при прохождении другой карты без перезапуска игры (т.е. если делать рестарт на карте, не выходя в главное меню) палатки, которые посещались на другой карте игроками этих цветов, будут считаться уже посещенными и на новой карте – **баг**. Поэтому перед прохождением карты необходимо запускать саму игру с лаунчера или из главного меню.
Чтобы получить нужных монстров в Лагере Беженцев, надо в конце 7-го дня сохраниться. Если монстры неподходящие – загружается сэйв, и монстры меняются. Однако иногда могут постоянно появляться Копейщики – **баг**.

ГОРОДА

8. Расы и города

Замок – Эрафия, люди (рыцари)
Оплот (Бастион, Лесная засека, Долина) – Авлия, эльфы
Башня – Бракада, маги
Инферно (Преисподняя) – Эофол, кригане (демоны)
Некрополис – Дейя, некроманты
Темница (Подземелье) – Нигон, колдуны
Крепость (Болото) – Таталия, болото
Цитадель (Твердыня) – Кревлод, варвары
Сопряжение (Колония) – Стихийные планы (?), элементали.
Цифры в обозначениях на карте – это координаты по оси X и Y. Ось Z = 0 или 1 (поверхность или подземелье).
Переводы терминов разных версий Героев могут отличаться между собой (особенно комплект от Буки).

9. Отстройка города

Главная задача первой недели – постройка жилищ тех монстров, которые составят ударную силу начальной армии для захвата различных объектов. Вначале нужно стремиться к максимальному приросту монстров и отложить их улучшение. Но летающих монстров нужно улучшать как можно раньше. Это увеличивает ход скаутов и позволяет блокировать стрелков.
Обычно изначально имеются Управа (Дом старейшин) и Форт. При отсутствии форта (деревня) у игрока жилищ нет и их постройка зачастую нецелесообразна. В городе обычно имеются таверна и жилище 1 уровня, но может и не быть. Вероятность наличия жилища 2 уровня у игрока – 30%, в нейтральном городе (деревне) – 100%.
При отсутствии **таверны** ее желательно построить в первый же день.
Префектура (Ратуша) строится тогда, когда карта очень бедная, либо в первый день, либо после постройки и выкупа начальной армии. Лучше ее строить в захваченной нейтральной деревне.
Гильия магии строится по необходимости, после постройки начальной армии. **2-й уровень** и выше строятся тогда, когда появляются свободные ресурсы или очень нужны определенные заклинания.
Рынок строится при проблеме с какими-либо ресурсами и отсутствии доступного рынка на карте.
Цитадель строится после постройки нужных жилищ первой недели (обычно на 7 день). А вот **замок** на первой неделе имеет смысл только если уже построено жилище 7 уровня.
Постройка **жилища 7 уровня** зависит от конкретной ситуации. Если после его постройки в конце недели денег на выкуп армии не остается (и не предвидится), то эта постройка не нужна. Но если уже есть, чем воевать, то можно и построить. Чаще жилище 7 уровня не строится, а берется уже готовое в захваченном городе ИИ. Большое значение имеет возможность улучшения монстров в Форте на холме.
Прочие здания строятся при зависимости от них постройки жилищ монстров. Если зависимости нет, но строения дают определенный бонус, их можно строить по возможности.
Сокровищница в Оплоте дает бонус только к золоту, которое остается в наличии в конце недели.

10. Зависимость отстройки жилищ

В таблицах ниже **цифра** – уровень монстра, **У** – его улучшение, **ГМ-1** – гильия магии 1 уровня.
Отстройка – по горизонтали, подход сразу к нескольким разным ячейкам обозначает зависимость. Улучшение – в основном по вертикали, если в одной ячейке с неулучшенным – значит порядок произвольный (нет зависимости).

Дни	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Дополнительно	Ур.	Дни
Замок	**1**	**2**	**2У**							Всего поровну	7	6
	1У	кузня	**4**	**3**	**3У**					**Самоцветы**	6	5
			4У	конюшня	**6**	**6У**					5	5
				ГМ-1	**5**	**7**	**7У**				4	3
					5У							
Оплот	**1**	**2**	**2У**							**Кристаллы**	7	8
	1У	**3**	**4**	**6**	**ГМ-2**	**7**	**ГМ-3**	**7У**		Самоцветы	6	5
		3У	**4У**	**6У**							5	3

			5								4	3
			5У									
Башня	1	2	ГМ-1	4	библиотека	4У				**Самоцветы**	7	8
	1У	2У			5	7	7У			Кристаллы	6	6
		3			5У						5	6
		3У			6						4	5
					6У							
Темница	1	2	4	5	ГМ-2	7	ГМ-3	7У		**Сера**	7	9
	1У	2У	4У	5У						Ртуть	6	5
		3		6						Самоцветы	5	5
		3У		6У							4	4
Некрополис	1	2	4				6	7	7У	Всего поровну	7	7
	1У	2У					6У			**Ртуть**	6	6
				усилитель	4У						5	4
			ГМ-1								4	3
				5								
		3		5У								
		3У										
Инферно	1	2	4	5				7	7У	**Ртуть**	7	7
	1У	2У	4У							Сера	6	5
					ГМ-2	5У					5	4
				ГМ-1							4	3
		3			6							
		3У			6У							
Крепость	1	таверна	1У							**Сера**	7	6
		2	6					7	7У	Ртуть	**6**	3
		2У	6У							Дерево	5	3
			5	рынок	склад	5У					4	3
		3										
		3У	4									
			4У									
Цитадель	1	1У								**Кристаллы**	7	4
		2	2У							Руда	6	4
			5	7	7У						5	3
			5У								4	3
		3	кузня	3У								
			4	ГМ-1	4У							
				6	6У							
Сопряжение	1	ГМ-1	2	2У						Ртуть	7	8
	1У			4	4У						**6**	7
					6	ГМ-2	6У				5	4
			3	5		7	7У				4	4
			3У	5У								

Самый быстрый (и дешевый) по отстройке и улучшению монстров 6 уровня – Крепость, 7 уровня – Цитадель. Самый медленный по отстройке и улучшению монстров 6 уровня – Сопряжение, 7 уровня – Темница.

11. **Цена отстройки жилищ** (начальной пробивной армии)

Развитие города на первой неделе затруднено в связи с нехваткой ресурсов. Многие города имеют несколько вариантов отстройки – выбирать можно в зависимости от наличия ресурсов, а также от наличия полевых жилищ, расы противника, охраны и т.п.

Город	Цепочка	Дни	Gold	W	Or	S	M	K	G
Общие здания	**Таверна – префектура / цитадель – рынок / ГМ-1**	**5**	8000	15	10				
Замок	Дополнительно: Бастион грифонов	**1**	1000						
Скорость 5	**1 – кузня – 4 – ГМ-1 – 5** (выход на 7)	**5**	8500	15	25	2	2	2	2
Скорость 7 / 9	**1 – кузня – 4 – конюшня – 6**	**5**	10500	35	15				
Скорость 7 / 9	**1 – кузня – 4 – конюшня – 6 – 3 – 3У**	**7**	12500	35	25				
Скорость 6	**1 – 2 – 2У – кузня – 4 – 3**	**6**	6500	15	30				
Скорость 6	**1 – 2 – 2У – кузня – 4 – 3 – 3У – 4У**	**8**	9500	15	40			5	
Оплот	Дополнительно:	**–**							
Скорость 6	**1 – 3 – 4 / 5 – 6 – ГМ-1 – ГМ-2** (выход на 7)	**7**	13500	35	15	4	4	**14**	**14**
Скорость 7	**1 – 3 – 3У – 1У**	**4**	4500	35					
Скорость 7	**1 – 3 – 3У – 1У / 4 – 4У**	**6**	8500	35				**15**	
Скорость 6	**1 – 3 – 3У – 4 – 5 – 6**	**6**	12000	35	5			10	10
Башня	Дополнительно: Башня, Стена знаний	**2**	2000	5	5				

Скорость 5	**1 – 2 / 3 – ГМ-1 – 4 – 6 – 5** (выход на 7)	**7**	14800	30	40	7	7	**13**	**13**
Скорость 5	**1 – 1У – 2 / 3 – ГМ-1 – 4**	**6**	8800	20	30	5	5	5	5
Скорость 5	**1 – 1У – 2 – 2У**	**4**	3800	5	20				
Скорость 5	**1 – 2 / 3 – ГМ-1 – 4 – 6**	**6**	11800	25	35	7	7	7	7
Скорость 5	**1 – 2 / 3 – ГМ-1 – 4 – 6 – 5 – 5У**	**8**	**16800**	35	40	7	7	**13**	**13**
Темница	Дополнительно: Академия, Портал вызова, Вихрь манны	**3**	4500	5	10				
Скорость 6	**1 – 2 / 3 – 4 – 5 / 6 – ГМ-1 – ГМ-2** (выход на 7)	**8**	**16400**	31	36	10	10	5	**15**
Скорость 5	**1 – 1У – 2 – 2У – 3 – 4**	**6**	6400	21	11	3	1	3	1
Скорость 7	**1 – 2 – 2У – 3 – 4 – 6**	**6**	10400	21	16	8	6	3	1
Скорость 9 / 5	**1 – 2 – 2У – 1У**	**4**	3400	15		2		2	
Скорость 6	**1 – 2 – 2У – 3 – 4 – 5**	**6**	9400	16	21	3	1	3	**11**
Инферно	Дополнительно: Орден огня, Клети	**2**	2000	5					
Скорость 5	**1 – 2 – 4 – 5 – ГМ-1 – 6** (выход на 7)	**6**	12300	15	30	3	3		3
Скорость 9	**1 – 2 – 4 – ГМ-1 – 6**	**5**	9300	15	30	3	3		3
Скорость 5	**1 – 2 – 4 – 5**	**4**	6300	10	15				
Скорость 7	**1 – 3 – 3У – 1У**	**4**	3800	15	5	5			
Некрополис	Дополнительно: Преобразователь скелетов	**1**	1000						
Скорость 6	**1 – 2 – 4 / ГМ-1 – 5 – 6** (выход на 7)	**6**	13400	25	40	10			
Скорость 9	**1 – 2 – 4 – усилитель – 4У**	**5**	6400	15	15			10	10
Скорость 4	**1 – 2 – 4 / ГМ-1 – усилитель / 5**	**6**	8400	15	30	10			
Цитадель	Дополнительно: Храм Валгаллы, Гильдия наемников	**2**	2000						
Скорость 6	**1 – 2 – 5 – 7**	**4**	13700	30	35			10	
Скорость 7	**1 – 2 – 5 – 1У – 2У**	**5**	5700	25	30				
Скорость 4	**1 – 3 – 4 – 6**	**4**	6700	30	30			**20**	5
Скорость 5	**1 – 2 / 3 – кузня – 3У – 5**	**6**	6700	27	27				
Крепость	Дополнительно: Хранилище ресурсов	**1**	5000		5				
Скорость 5	**1 – 2 / 3 – 4 – 6** (выход на 7)	**5**	7900	40	10	2	2		
Скорость 5	**1 – 2 / 3 – 4 – 2У**	**5**	5400	30	10	2	2		
Скорость 7	**1 – 2 – 6 – 3 – 3У**	**5**	6900	35		4	4		
Сопряжение	Дополнительно: Сад жизни, Университет магии	**2**	6000	10	10				
Скорость 7	**1 – ГМ-1 – 2 – 4 / 3 – 5 – 6** (выход на 7)	**7**	12300	20	40	2	2	2	2
Скорость 8	**1 – 1У / ГМ-1 – 2 – 2У**	**5**	6300	7	15		2		2
Скорость 8	**1 – 1У / ГМ-1 – 2 – 2У – 4 – 4У**	**7**	10300	12	25		7		2

Отстройка города для получения начальной пробивной армии. Дробь обозначает произвольный приоритет ветви отстройки. Оранжевым выделены оптимальные варианты отстройки пробивной армии. Синим выделены ударные отряды, по ним определяется скорость армии. Красным отмечен повышенный расход ресурсов.

12. **Стоимость постройки всех строений в городе**

Замок	Стоимость постройки							Примечание
Замок	111000	147	122	42	42	47	42	В городе недоступна гильдия магов 5 уровня
Оплот	106000	127	142	30	30	**95**	45	
Башня	111800	135	135	48	43	49	**89**	Самый дорогой город по ресурсоемкости
Темница	112400	142	142	40	**82**	32	45	
Инферно	**115300**	120	125	**86**	51	28	36	
Некрополис	97400	145	135	40	50	45	65	
Крепость	92400	**185**	105	29	49	10	10	В городе недоступна гильдия магов 4–5 уровня
Цитадель	92200	157	**152**	10	10	60	15	В городе недоступна гильдия магов 4–5 уровня
Сопряжение	101800	137	140	65	38	33	35	

13. **Грааль**

Даёт 5000 золотых в день, увеличивает прирост монстров в замках на 50% (с учётом всех дополнительных приростов, в т.ч. от внешних жилищ) и дает доп. Бонусы для города.

Замок	Повышает боевой дух всех дружественных героев на 2
Оплот	Повышает удачу всех дружественных героев на 2
Башня	Открывает карту мира и повышает на 15 знание гарнизонного героя при осаде
Темница	Повышает на 12 силу магии гарнизонного героя при осаде
Инферно	Каждая неделя становится неделей беса (+ нанять дополнительно 15 импов)
Некрополис	Повышает навык некромантии всех дружественных героев на 20%
Цитадель	Повышает на 20 атаку гарнизонного героя при осаде
Крепость	Повышает на 10 атаку и защиту гарнизонного героя при осаде
Сопряжение	Даёт Гильдии магов этого города все существующие заклинания (и всем героям, посетившим город, независимо от наличия у них Мудрости и ее уровня) – **баг***

Грааль находится в случайном месте определенного радиуса. Если радиус равен 0, то он будет всегда в одном месте. Также Грааль не может находиться ближе 9 клеток от края карты.

ИИ не посещает все обелиски и может начать раскопки после посещения только одного из них. Если на земле есть несколько ям, значит ИИ выкопал Грааль и установил его в своем замке. Если такая ситуация встречается часто, значит вы постоянно теряете пару недель в скорости развития. При нормальном развитии ИИ некогда копать – он озабочен обороной, и нахождение Грааля в захваченных городах весьма редкое.
После раскопок Грааль попадает герою в рюкзак, но если в рюкзаке нет свободного места – Грааль исчезнет. Если герою придется сдаться или сбежать во время боя, то при последующем найме героя в таверне Грааль в его рюкзаке не сохранится. Если герой погибнет в бою, Грааль победителю не достанется и исчезнет навсегда. Однако Грааль не пропадёт, если героя просто уволить и нанять снова.
Если герой врага выкопал Грааль, не нападайте на этого Героя – лучше проследить, куда он потащит свою находку, и захватить город, в котором уже будет установлен храм Грааля. Постройка никуда не исчезнет и сразу начнет работать на вас. Но по очкам за игру бонус за Грааль вам уже не полагается.
Если у вас несколько разных городов, лучше отнести Грааль в Башню или в Сопряжение. Там он откроет всю неисследованную территорию карты, или в гильдии магов появятся все разрешенные в игре заклинания.
Сначала при необходимости нужно сделать постройку в городе, после чего в тот же день можно ставить Грааль.
В случае потери города с установленным Граалем его действие прекращается для вас до момента, пока город не будет возвращен обратно. Все это время Грааль будет работать в пользу врага.
Копать Грааль в день прибытия на место раскопок нельзя. На раскопки герой также тратит весь день.

ОБЪЕКТЫ НА КАРТЕ

14. **Общие сведения**

При генерации случайной карты:

Пирамида может встретиться	– только на песке
Магический ручей	– только на камнях
Мистический сад	– трава, болото
Форт на холме и **Дерево знаний**	– трава, грязь
Конюшня	– трава, грязь, камни
Базар	– трава, грязь, снег, камни
Водяная мельница	– трава, грязь, снег, болото
Склеп	– трава, грязь, снег, болото, песок.

Прочие объекты могут встретиться на любой территории*.
В **Полевой таверне** можно нанять Героев, которых нет в вашей городской таверне.
В **Гарнизоне** можно оставлять своих солдат, забирать их оттуда обычно нельзя (если только это не разрешено).
Страж границы обычно блокирует узкий проход и после разрешения прохода исчезает.
Страж прохода (**Хранитель вопроса**) требует не ключ, а выполнение задания. Задание выбирается случайно или устанавливается автором карты. После разрешения прохода Страж прохода исчезает.
Врата подземного мира переносят героя к ближайшим Вратам на другом уровне. Если ближайшие врата перекрыты другим героем, то происходит контакт (обмен или бой). Если вторых Врат нет, то ничего не произойдет.
При посещении **Монолита входа** герой переносится к соответствующему **Монолиту выхода**. Если выход из Монолита перекрыт вражеским героем, будет бой, а если дружественным – войти в Монолит нельзя.
При посещении **Двустороннего монолита**, если таких на карте несколько, конечный монолит выбирается случайно. Если конечный монолит перекрыт героем, то ничего не происходит.
Если вражеский герой на открытой для вас земле войдёт в Монолит любого типа, то вы увидите, где находится выход из него, даже если он скрыт туманом войны.
Карта-загадка, указывающая месторасположение Грааля, скрыта паззлом из 48 частей. При посещении **Обелиска** часть карты открывается.
Палаток, Обелисков, Двусторонних монолитов и Односторонних монолитов может быть до 8 типов (цветов).
На своей или союзной **Верфи** можно построить корабль, не посещая ее героем. Если корабль построен, то пока на него не погрузилась армия, новый строить нельзя.
Из **Тюрьмы** можно освободить неплохого героя с армией. Однако если уже имеется полный комплект героев, предварительно надо спрятать лишнего героя в гарнизон.
Святилище оберегает находящегося в нем героя от атак врага. Если святилище находится недалеко от какого-нибудь важного объекта (города), то присутствие в нем вашего Героя с армией заставит врага все время держать в городе гарнизон. Если вы гоняетесь за вражеским Героем, имеет смысл самому занять Святилище, чтобы не дать врагу укрыться.

15. **Ресурсы**

Ежедневный доход приносят городские строения, а также некоторые герои.
Имеется 7 типов **Шахт**, ежедневно приносящих по одному типу ресурсов – по 2 ед. простых ресурсов (дерево, руда), по 1 ед. ценных ресурсов (ртуть, сера, кристаллы, самоцветы) или по 1000 золота.
Заброшенная шахта после уничтожения охраны (100 – 249 троглодитов) дает случайный ресурс (кроме дерева).
Еще 3 объекта приносят ресурс 1 раз в начале недели, но их надо посещать:

Ветряная мельница	– 3 – 6 ед. ресурса (кроме дерева),
Мистический сад	– 500 золота или 5 самоцветов,
Водяная мельница	– 500 золота при первом посещении, далее по 1000.

Разовые объекты:

костер	– 400 – 600 золота + 4 – 6 ед. другого ресурса,

погреб – 1 – 5 ед. ресурса,
сундук сокровищ – 1000 – 2000 золота,
морской сундук – 1000 – 1500 золота, но может и оказаться пустым,
обломки кораблекрушения – от 5 дерева до (10 дерева + 500 золота), но может и не оказаться ничего,
случайные ресурсы – 3 – 6 ед. ценных, 5 – 10 ед. простых или 500 – 1000 золота.
Золото и ресурсы приносят также различные Сокровищницы после уничтожения их охраны.

16. **Сокровищницы монстров**

Объект	Охрана	Здоровье	Приз
Тайник Бесов	100 / 150 / 200 / 300	400 – 1200 HP	1000 + 2M … 3000 + 6M
Сокровищница гномов	50 / 75 / 100 / 150	1000 – 3000 HP	2500 + 2C … 7500 + 10C
Хранилище Медуз	20 / 30 / 40 / 50	500 – 1300 HP	2000 + 5S … 5000 + 10S
Склад Циклопов	20 / 30 / 40 / 50	1400 – 3500 HP	по 4 … 10 цен. Ресурсов
Банк Наг	10 / 15 / 20 / 30	1100 – 3300 HP	4000 + 8S … 12000 + 24S
Консерватория грифонов	50 / 100 / 150 / 200	1250 – 5000 HP	1 … 4 ангела
Улей змиев (ГС)	30 / 45 / 60 / 90	600 – 1800 HP	4 … 12 вивернов
Драконья Утопия	1 / 2 / 3 / 5 ЧД + 2 / 3 / 4 / 6 ЗолД + 5 / 6 / 6 / 7 КД + 8 ЗД	3140 – 5700 HP	20000 + 1A + 1Am + 1AM + 1AR … 50000 + 4AR
Покинутый корабль (водяные)	20 / 30 / 40 / 60	600 – 1800 HP	3000 … 6000 + 1Am
Кораблекрушение (призраки)	10 / 15 / 25 / 50	180 – 900 HP	2000 … 5000 + 1Am
Склеп (нежить 1 + 2 + 3 + 4 ур.)	30 / 25 / 20 / 20 + 20 + 0 / 5 / 10 / 10 + 0 / 0 / 5 / 10	580 – 1100 HP	1500 … 5000 + 1A

Шанс выпадения различной охраны 30% / 30% / 30% / 10%. Шанс наличия улучшенного отряда охраны 50%.
Чтобы определить кол-во охраны в сокровищнице, нужно отказаться от нападения, отойти и щелкнуть по строению правой кнопкой мыши. Кол-во показывается во всплывающем окне и в логе внизу экрана.
Кол-во охраны на покинутом корабле, жертве кораблекрушения и в склепе заранее узнать нельзя.
Обычно защитники разбиваются на 5 слотов, но при наличии монстров 4-х типов (в Склепе и в Драконьей Утопии) защитники разбиваются на 4 слота.
Золото – без обозначения, ценные ресурсы – **M, S, C, G**. Артефакты – **A** (простой)**, Am** (второстепенный)**, AM** (основной)**, AR** (реликт). В Нага-банке длолжна быть не сера, а самоцветы – **баг**.

17. **Курс обмена на рынках**

Ресурс / рынки	оплата	1	2	3	4	**5**	6	7	8	9
Покупка простых (1 ед.)	золото	2500	1667	1250	1000	**833**	714	625	556	500
	простой	10	7	5	4	**3**	3	3	2	2
	ценный	5	3	3	2	**2**	1	1	1	1
ценных	золото	5000	3333	2500	2000	**1667**	1429	1250	1111	1000
	простой	20	13	10	8	**7**	6	5	4	4
	ценный	10	7	5	4	**3**	3	3	2	2
Продажа простых	золото	25	37	50	62	**75**	88	100	112	125
	простой	1 / 10	1 / 7	1 / 5	1 / 4	**1 / 3**	1 / 3	1 / 3	1 / 2	1 / 2
	ценный	1 / 20	1 / 13	1 / 10	1 / 8	**1 / 7**	1 / 6	1 / 5	1 / 4	1 / 4
ценных	золото	50	75	100	125	**150**	175	200	225	250
	простой	1 / 5	1 / 3	1 / 3	1 / 2	**1 / 2**	1	1	1	1
	ценный	1 / 10	1 / 7	1 / 5	1 / 4	**1 / 3**	1 / 3	1 / 3	1 / 2	1 / 2

Полевой рынок проводит обмен ресурсов по куру, эквивалентному курсу сети из пяти городских рынков.
В **Гильдии наемных работников** за монстров дают 70% их цены. Чтобы перевести эту сумму в кол-во ресурсов, нужно разделить ее на 500 (дерева и руды – на 250). Цена на ресурсы в городе в 2 раза выше. Обменный курс зависит от имеющихся в вашем распоряжении обычных городских рынков.

Монстр	золото	простые	ценные	То же при трех рынках		
Гоблин	12	1 / 21	1 / 42	20	1 / 13	1 / 25
Волчий всадник	30	1 / 9	1 / 17	50	1 / 5	1 / 10
Орк	45	1 / 6	1 / 11	75	1 / 3	1 / 7
Огр	90	1 / 3	1 / 6	150	1 / 2	1 / 3

18. **Бонусы к Передвижению, Морали и Удаче**

Храм	на седьмой день +2 к морали	
Идол Удачи	на седьмой день +1 к морали и удаче	
Лебединый Пруд	+2 к удаче	герой теряет остаток хода
Фонтан Молодости	+1 к морали	+400 MP до конца дня
Флаг Единства	+1 к морали и удаче	+400 MP до конца дня
Водоем	+1 к морали	+400 MP до конца дня
Оазис	+1 к морали	+800 MP до конца дня
Конюшня	**Полевая конюшня** бесплатно улучшает Кавалеров до Чемпионов	+400 MP до конца недели
Маяк (каждый)	Маяк в замке дает бонусы и врагу	+500 MP к передвижениям по воде
Перчатки всадника		+300 MP (действует только одна пара)

Сапоги-Скороходы		+600 MP
Шляпа Морского Капитана		+500 MP
Ожерелье Морского Проведения		+1000 MP
Могила воина	Обыск могилы –3 к морали (всегда)	
Склеп	ранее разграбленный –1 к морали	
Покинутый корабль	ранее разграбленный –1 к морали	
Место кораблекрушения	ранее разграбленное –1 к морали	
Пирамида	ранее разграбленная –2 к удаче	

Прочие объекты дают +1 к морали (**Буй**) или удаче (**Русалки**, **Домик Фей**), а **Фонтан удачи** может дать от –1 до +3 к удаче (выпадает случайно). Временные бонусы и штрафы удачи и морали пропадают после боя.
Для поднятия морали после посещения Могилы воина героя надо сразу послать в бой со слабым врагом.
Бонусы на передвижение, действующие до конца дня, нельзя получить на другой день, если герой не побывал в бою. Однако их можно получать после каждого боя многократно в течение одного дня, и они не пропадают.

19. **Повышалки навыков**

Библиотека дает +2 к Атаке, Защите, Силе и Знанию (если уровень героя 10 / 8 / 6 / 4 и имеется дипломатия 0 / 1 / 2 / 3 уровня).
Арена дает +2 к Атаке или Защите (на выбор).
Лагерь наемников +1 к Атаке.
Башня Марлетто +1 к Защите.
Звездное Колесо +1 к Силе.
Сад Откровения +1 к Знанию.
Школа Войны за 1000 золота +1 к Атаке или Защите (на выбор).
Школа Магии за 1000 золота +1 к Знанию или Силе (на выбор).
При повышении первичных навыков в школах или на арене следует выбрать тот, вероятность повышения которого при переходе на следующий уровень у данного класса Героя будет ниже.
Камень знаний + 1000 опыта. Камни весьма полезны в начале игры. Когда же Герои прилично прокачаны, посещать камень целесообразно только если герою не хватает немного опыта для перехода на следующий уровень.
Дерево знаний за 2000 золота / 10 самоцветов / бесплатно дает опыт, равный разнице между текущим и следующим уровнем. От бесплатного получения опыта нельзя отказаться. Брать лучше на высоких уровнях сразу после получения очередного уровня. Если для перехода на следующий уровень Герою осталось набрать немного опыта, то лучше это сделать в бою, а потом посетить дерево.
Сундук сокровищ дает на выбор 1000 – 2000 золота или 500 – 1500 опыта. Как правило, следует брать не опыт, а деньги на отстройку и выкуп армии. На опыт лучше брать большие сундуки – тогда он будет дешевле.
Сирены – в слотах, где больше одного монстра, погибают 30% монстров. Если таких слотов нет, ничего не происходит. Герой получает 1 ед. опыта за каждую единицу здоровья погибших монстров, в т.ч. крестьян. Сирен можно посетить один раз за игру.
Жертвенный алтарь. Герои Добрых замков в обмен на опыт могут пожертвовать артефакты (кроме Свитков с заклинаниями). За артефакт дают 1000 / 1500 / 3000 / 6000 опыта. Герои Злых замков в обмен на опыт могут пожертвовать войска. Самый дорогой – Лазурный дракон, 9855 опыта. Самые дешевые монстры – 5 опыта, за крестьян опыта не дают. Герои нейтральных замков в обмен на опыт могут жертвовать и войска, и артефакты. Менять монстров на опыт имеет смысл в кампании, когда миссия заканчивается, а переходящие герои еще не достигли предельного уровня.

20. **Обучалки и прочие объекты**

Магический колодец – пополняет ману до максимума. Герой может посетить колодец 1 раз в день.
Магический ручей – не только пополняет, но и удваивает ману. Восстанавливается 1 раз в начале недели. Каждая из двух секций ручья действует отдельно (ручей можно посетить дважды).
Если Герою предстоит бой недалеко от магического колодца или ручья, а маны еще достаточно для боя, то лучше сначала провести бой, а потом зайти в колодец, чтобы к концу хода у героя был полный запас маны.
Ученый – может дать герою 1 заклинание, вторичный навык или +1 к первичному навыку.
Хижина ведьмы – обучает определенному вторичному навыку.
Университет – за 2000 золота дает один из Базовых вторичных навыков, всего до четырех.
При посещении Ученого, Ведьмы или Университета ломается заложенное при старте дерево навыков. Классовые вероятности получения навыков в Университете соблюдаются, в остальных случаях – нет. Не спешите главным героем к ученому, ведьму посетите сначала скаутом и обязательно узнайте о навыках, заглянув в университет.
Святыня Магического Воплощения – обучает Героя случайному заклинанию 1 уровня.
Святыня Магического Жеста – обучает Героя заклинанию 2 уровня.
Святыня Магической Мысли – обучает Героя заклинанию 3 уровня. Герой должен иметь Мудрость.
Посещать святыни магии лучше Герою, у которого есть книжка.
Пирамида – охрана 40 золотых, 20 алмазных големов – 3200 HP. После захвата Герой изучает случайное заклинание 5 уровня. Он должен иметь Экспертную Мудрость.
Хижина провидца – герой может получить задание (квест), но не всегда награда адекватна заданию.

21. **Ящик Пандоры**

Может содержать какой-либо бонус (ресурсы, войска, опыт, повышение параметров героя и т.п.) и охрану. Чаще всего существенные бонусы, но и очень серьёзная охрана – риск велик. Но может быть пустым или содержать от-

рицательный бонус – например, потерю ресурсов. Если в пандоре пусто, возможно там были заклинания, которые у героя уже есть, либо у героя нет книжки, либо он не достиг уровня мудрости, чтобы освоить эту магию.
У зоны на карте всегда есть принадлежность к определённой расе, появляются жилища этой расы и монстры из пандор. Обычно это раса совпадает с основным городом, но не всегда, территория может не совпадать с городом, и города может вообще не быть. Если в зоне основной город одной расы, а деревня – другой, войска в пандоре (если они там попадутся) будут соответствовать расе главного города. Т.е. если взять пандору возле вражеского замка, то и монстры из пандоры будут относиться к этому замку.
Монстров 1 уровня в ящике может быть около 100. Монстров 7 уровня, в зависимости от типа, может быть 5 – 8 простых или 3 – 5 улучшеных. При этом Ледяные элементали считаются монстрами 4 ур, Энергетические – 5 ур, а Магменные – 3 ур. – **баг**. Если тип монстров не указан, могут генерироваться и нейтральные. Может появиться 1 Волшебный или Ржавый дракон. Кристальные и Лазурные драконы появиться не могут.

МОНСТРЫ

22. **Общие сведения**

Монстр	Ур	Цена З+Р	рост	Урон	Ат	Зщ	Здор	Ск	Стр	Примечание
Замок										
Копейщик	1	60	14	1–3	4	5	10	4		
Алебардщик		75		2–3	6			5		Устойчив к кавалерийскому разгону
Лучник	2	100	9	2–3	6	3	10	4	12	
Стрелок (арбалетчик)		150						6	24	2 выстрела
Грифон	3	200	7	3–6	8	8	25	6		Летает, отвечает на 2 атаки
Королевский грифон		240			9	9		9		Летает, отвечает на все атаки
Мечник (рыцарь)	4	300	4	6–9	10	12	35	5		
Крестоносец		400		7–10	12			6		2 удара (до и после ответа)
Монах	5	400	3	10–12	12	7	30	5	12	
Фанатик		450				10		7	24	Без штрафа боя (в рукопашной)
Всадник (кавалерист)	6	1000	2	15–25	15	15	100	7		С разгона урон +5% за клетку
Чемпион		1200		20–25	16	16		9		
Ангел	7	3000+1с	1	50	20	20	200	12		Летает, дает +1 морали
Архангел		5000+3с			30	30	250	18		Летает, воскрешает 100 HP
Монстр	Ур	Цена	рост	Урон	Ат	Зщ	Здор	Ск	Стр	Примечание
Оплот										
Кентавр	1	70	14	2–3	5	3	8	6		
Капитан кентавр		90			6		10	8		
Гном	2	120	8	2–4	6	7	20	3		20% сопротивление магии
Боевой гном		150			7			5		40% сопр. магии
Эльф	3	200	7	3–5	9	5	15	6	24	
Великий эльф		225						7	24	2 выстрела
Пегас	4	250	5	5–9	9	8	30	8		Летает, магия для врага дороже
Серебряный пегас		275				10		12		
Дендроид страж	5	350	3	10–14	9	12	55	3		Привязывает врага к земле
Дендроид солдат		425					65	4		
Единорог	6	850	2	18–22	15	14	90	7		Шанс ослепить, 20% аура сопр. магии
Боевой единорог		950					110	9		
Зеленый дракон	7	2400+1к	1	40–50	18	18	180	10		Летает, сопр. магии 1–3 ур.
Золотой дракон		4000+2к			27	27	250	16		Летает, сопр. магии 1–4 ур.
Монстр	Ур	Цена	рост	Урон	Ат	Зщ	Здор	Ск	Стр	Примечание
Башня										
Гремлин	1	30	16	1–2	3	3	4	4		
Мастер гремлин		40			4	4		5	8	
Каменная гаргулья	2	130	9	2–3	6	6	16	6		Летает
Обсидиновая гаргулья		160			7	7		9		
Каменный голем	3	150	6	4–5	7	10	30	3		50% урон от магии
Железный голем		200			9		35	5		25% урон от магии
Маг	4	350	4	7–9	11	8	25	5	24	Без штрафа боя и стен, магия дешев-
Архимаг		450			12	9	30	7	24	ле
Джин	5	550	3	13–16	12	12	40	7		Летает
Мастер джин		600						11		Летает, 3 раза накладывает магию
Нага	6	1100	2	20	16	13	110	5		Безответно (безответный удар)
Королева нага		1600		30				7		Безответно
Гигант	7	2000 +1с	1	40–60	19	16	150	7		Сопр. закл. разума
Титан		5000 +2с			24	24	300	11	24	Без штрафа боя
Монстр	Ур	Цена	рост	Урон	Ат	Зщ	Здор	Ск	Стр	Примечание
Инферно										

Бес	1	50	15	1–2	2	3	4	5		
Черт		60			4	4		7		Крадет манну из заклинаний врага
Гог	2	125	8	2–4	6	4	13	4	12	
Магог		175			7			6	24	Поражает всех рядом с целью
Гончая ада	3	200	5	2–7	10	6	25	7		
Цербер		250				8		8		Атака сразу 3-х безответно
Демон	4	250	4	7–9	10	10	35	5		
Рогатый демон		270					40	6		
Порождение зла	5	500	3	13–17	13	13	45	6		
Адское отродье		700						7		Поднимает демона 50 HP
Ифрит	6	900	2	16–24	16	12	90	9		Летает, сопр. магии огня
Султан ифрит		1100				14		13		Летает, огненный щит (20% возврат)
Дьявол	7	2700+1p	1	30–40	19	21	160	11		Телепортируется, безответно
Архидьявол		4500+2p			26	28	200	17		
Монстр	Ур	Цена	рост	Урон	Ат	Зщ	Здор	Ск	Стр	Примечание
Некрополис										
Скелет	1	60	12	1–3	5	4	6	4		
Скелет воин		70			6	6		5		
Мертвец	2	100	8	2–3	5	5	15	3		
Зомби		125					20	4		шанс наложить болезнь
Призрак (страж)	3	200	7	3–5	7	7	18	5		Летает, регенерирует
Привидение		230						7		Летает, каждый ход крадет ману
Вампир	4	360	4	5–8	10	9	30	6		Летает, безответно
Вампир лорд		500				10	40	9		Летает, безответно, воскрешается
Лич	5	550	3	11–13	13	10	30	6	12	Поражает живых рядом с целью
Главный лич		600		11–15			40	7	24	
Черный рыцарь	6	1200	2	15–30	16	16	120	7		шанс проклясть
Рыцарь смерти		1500			18	18		9		шанс проклясть, шанс двойного урона
Костяной дракон	7	1800	1	25–50	17	15	150	9		Летает, снижает мораль врага на 1
Призрачный дракон		3000+1p			19	17	200	14		Летает, шанс состарить врага
Монстр	Ур	Цена	рост	Урон	Ат	Зщ	Здор	Ск	Стр	Примечание
Темница										
Троглодит	1	50	14	1–3	4	3	5	4		Нельзя ослепить
Адский троглодит		65			5	4	6	5		
Гарпия	2	130	8	1–4	6	5	14	6		Летает, после удара возвращается
Гарпия ведьма		170				6		9		Летает, безответно
Бехолдер (созерцатель)	3	250	7	3–5	9	7	22	5	12	Без штрафа боя
Злые глаза		280			10	8		7	24	
Медуза	4	300	4	6–8	9	9	25	5	4	Без штрафа боя, шанс парализовать
Королева медуза		330			10	10	30	6	8	
Минотавр	5	500	3	12–20	14	12	50	6		Мораль всегда положительная
Король минотавр		575			15	15		8		
Мантикора	6	850	2	14–20	15	13	80	7		Летает
Скорпикора		1050			16	14		11		Летает, шанс парализовать
Красный дракон	7	2500+1s	1	40–50	19	19	180	11		Летает, сопр. Магии 1–3 ур.
Черный дракон		4000+2s			25	25	300	15		Летает, сопр. Всей магии
Монстр	Ур	Цена	рост	Урон	Ат	Зщ	Здор	Ск	Стр	Примечание
Крепость										
Гнолл	1	50	12	2–3	3	5	6	4		
Гнолл мародер		70			4	6		5		
Ящер	2	110	9	2–3	5	6	14	4	12	
Ящер воин		140		2–5	6	8	15	5	24	
Летучая змея (змий)	3	220	8	2–5	7	9	20	9		Летает, снимает положит. Закл.
Стрекоза		240			8	10		13		Летает, накладывает слабость
Василиск	4	325	4	6–10	11	11	35	5		шанс парализовать
Великий василиск		400			12	12	40	7		
Горгона	5	525	3	12–16	10	14	70	5		
Могучая горгона		600			11	16		6		Шанс убить взглядом (живого)
Виверна	6	800	2	14–18	14	14	70	7		Летает
Виверна монарх		1100		18–22				11		Летает, может отравить ядом
Гидра	7	2200	1	25–45	16	18	175	5		Безответно, атака всех окружающих
Гидра хаоса		3500+1s			18	20	250	7		
Монстр	Ур	Цена	рост	Урон	Ат	Зщ	Здор	Ск	Стр	Примечание
Цитадель										
Гоблин	1	40	15	1–2	4	2	5	5		

Хобгоблин		50			5	3		7		
Наездник на волке	2	100	9	2–4	7	5	10	6		
Налетчик		140		3–4	8			8		2 удара
Орк	3	150	7	2–5	8	4	15	4	12	
Орк вождь		165					20	5	24	
Огр (людоед)	4	300	4	6–12	13	7	40	4		
Огр шаман (людоед маг)		400					60	5		накладывает Жажду крови
Рух	5	600	3	11–15	13	11	60	7		Летает
Птица грома		700						11		Летает, шанс удара молнией
Циклоп	6	750	2	16–20	15	12	70	6	16	Навык баллистики (разрушает стены)
Король циклоп		1100			17	13		8	24	Продвинутый навык балистики
Чудище	7	1500	1	30–50	17	17	160	6		Снижает защиту врага на 40%
Древнее чудище		3000+1к			19	19	300	9		Снижает защиту врага на 80%
Монстр	Ур	Цена	рост	Урон	Ат	Зщ	Здор	Ск	Стр	Примечание
Сопряжение										
Фея	1	25	20	1–2	2	2	3	7		Летает
Королева фея		30		1–3				9		Летает, безответно
Воздушный элементаль	2	250	6	2–8	9	9	25	7		Летает, сопр. Метеоритам
Штормовой элементаль		275						8	24	Летает, наклад. Защиту от воздуха
Водяной элементаль	3	300	6	3–7	8	10	30	5		Сопр. Ледяной стреле и кольцу
Ледяной элементаль		375						6	24	Наклад. Защиту от воды
Огненный элементаль	4	350	5	4–6	10	8	35	6		Летает, сопр. Магии огня
Энергетич. Элементаль		400			12			8		Летает, наклад. Защиту от огня
Земляной элементаль	5	400	4	4–8	10	10	40	4		Сопр. Молнии, цепи молний, армаг-ну
Магменный элементаль		500		6–10	11	11		6		Наклад. Защиту от земли
Элементаль мысли	6	750	2	10–20	13	13	75	7		Безответно всех соседних
Волшебный элементаль		800		15–25				9		Сопр. Всей магии, безответно всех
Огненная птица	7	1500	2	20–40	18	18	150	15		Летает, сопр. Магии огня
Феникс		2000+1р			21		200	21		Летает, воскресает (20% кол-ва)
Монстр	Ур	Цена	рост	Урон	Ат	Зщ	Здор	Ск	Стр	Примечание
Нейтралы										
Крестьянин	1	10	25	1	1	1	1	3		
Полурослик	1	40	15	1–3	4	2	4	5	24	Всегда удача
Боров (кабан)	2	150	8	2–3	6	5	15	6		
Вор	2	100	8	2–4	8	3	10	6		Гильдия снабжает информ-ей о враге
Мумия	3	300	7	3–5	7	7	30	5		шанс проклясть
Кочевник	3	200	7	2–6	9	8	30	7		Без штрафа на песке
Снайпер	4	400	4	8–10	12	10	15	9	32	Без штрафа расстояния и стен
Тролль	5	500	3	10–15	14	7	40	7		регенерирует (перед ходом)
Золотой голем	5	500	3	8–10	11	12	50	5		15% урон от магии
Алмазный голем	6	750	2	10–14	13	12	60	5		5% урон от магии
Чародей	6	750	2	14	17	12	30	9	32	без штрафа боя и стен, массов. магия
Волшебный дракон	7	10000+8с	1	20–30	20	20	500	15		Летает, ударн. магия, зеркало 20%
Ржавый дракон	7	15000+14s	1	50	30	30	750	17		Летает, сниж. защиту, шанс доп. урона
Кристальный дракон	7	20000+10к	1	60–75	40	40	800	16		дает кристаллы, 20% сопр. магии
Лазурный дракон	7	30000+20р	1	70–80	50	50	1000	19		Летает, шанс Страха, сопр. магии 1–3
Монстр	Ур	Цена	рост	Урон	Ат	Зщ	Здор	Ск	Стр	Примечание
Военная техника										
Катапульта		0			10	10	1000	0	+	При осаде замка против стен и башен
Палатка		750		0	0	0	75	0		За ход восст. 1–25 HP здоровья юнита
Баллиста		2500		2 – 3	10	10	250	0	+	Сопр. к некоторым закл, нет морали
Обоз		1000		0	0	5	100	0	+	Бесконечные выстрелы стрелков

Всего в игре **141** монстр, из них 63 обычных, 63 улучшенных и 15 нейтральных.
Улучшенный монстр кроме указанных свойств обладает также всеми свойствами, которые имел до улучшения.
Нежить – все монстры Некрополиса (14) и Мумии. Без морали. Не действует Проклятие, Благословление, Печаль, Радость, Слепота, Волна смерти, Гипноз, Забывчивость, Берсерк, Бешенство, Жертва, Воскрешение, Не восприимчивы к Болезни, Облаку смерти, Старости, Демонологии, Взгляду Горгон, Яду, Вампиризму и Страху.
Не живые – 10 элементалей, 4 голема и 2 гаргулии. В отличии от нежити восприимчивы к Проклятию, Благословлению и Волне смерти. На Гаргуль также действует Мораль, Печаль, Радость, Слепота, Гипноз, Забывчивость, Берсерк и Бешенство.
Живые – все остальные монстры. Не восприимчивы к заклинаниям Уничтожить нежить и Оживить мертвеца.

23. **Боевые способности**

Циклоп / Король циклоп – атакуют крепостные стены с уроном для баз. / улучшен. (2 выстр.) баллистики.
Магог – при стрельбе поражает **всех** вокруг цели в диаметре 3 кл, даже иммунных.

Личи – при стрельбе поражают **всех** живых вокруг цели в диаметре 3 кл.
Вампиры / Вампиры лорды – **безответный** удар / при атаке могут оживить погибших вампиров в слоте.
Арбалетчик, Благородный эльф – **2 выстрела** за ход.
Фанатик, Титан, Медузы, Бехолдеры – без штрафа в рукопашной.
Чародей, Маг, Архимаг – без штрафа при стрельбе **через стены** и в рукопашной
Снайпер – без штрафа при стрельбе **на расстояние** и **через стены.**
Наги, Дьяволы, Королева фея – **безответный** удар.
Гарпия ведьма – **безответный** удар и возврат назад.
Цербер – **безответная** атака до 3 врагов (перед собой).
Психич. и Магич. элементали, Гидры – **безответная** атака всех соседних врагов.
Грифон / Королевский грифон – отвечает на 2 атаки / на все атаки.
Крестоносцы, Налетчики – **2 удара** при атаке (до и после ответа).
Кавалеристы – урон + 5% от базового за каждую клетку разгона.
Бегемот / Древний бегемот – при атаке снижает защиту врага на 40% / 80%.
Страж, Привидение, Тролль – регенерация.
Ангелы – Дьяволы – наносят взаимно 150% урона (+50% от базового).
Джины – Ифриты – наносят взаимно 150% урона (+50% от базового).
Титан, Гигант – Черный дракон – наносят взаимно 150% урона (+50% от базового).
Все драконы (кроме некромантских, Кристального и Волшебного), Жар-птица и Феникс – атака на 2 клетки.
Монстры, бьющие на 2 клетки, или наносящие стрелковый урон по площадям, могут нанести урон и своим.
Летающие монстры при перемещении на поле боя игнорируют препятствия, стены города, ров, магические объекты и других монстров.
Ответный удар бывает только в рукопашной, его получает первый атаковавший монстр.

24. **Управляемые магические способности**

Монстры не могут накладывать положительные заклинания на самих себя (за исключением массовых).
Архангел – воскрешение 100 HP.
Адское отродье – демонология 50 HP.
Мастер джинн – 3 раза улучш. положит. закл. (из 21 закл.) на юнит – на 6 ходов или разово.
Огр маг – 3 раза жажда крови улучш. – на 6 ходов.
Штормовой элементаль – 3 раза защита от воздуха улучш. – на 3 хода.
Ледяной элементаль – 3 раза защита от воды улучш. – на 3 хода.
Энергетический элементаль – 3 раза защита от огня улучш. – на 3 хода.
Магменный элементаль – 3 раза защита от земли улучш. – на 3 хода.
Волшебный дракон – 5 раз ударные улучш. закл. силой 5, всего 8 закл. из 4 школ.

25. **Врожденные неуправляемые способности**

Врожденные магические и специальные способности могут проявляться постоянно или выпадать с определенным шансом при рукопашной.
Единороги – слепота базовая (20% шанс – на 3 хода).
Зомби – болезнь (20% – на 3 хода) – атака и защита монстра снижаются на 2, на живых.
Птица грома – молния (20% – 10 HP).
Скорпикора – паралич (20% – на 3 хода).
Медузы, Василиски – окаменение (20% – на 3 хода, только в ближнем бою).
Дракон привидение – старение баз. (20% – на 3 хода) – снижает HP всех монстров в слоте в 2 раза.
Черный рыцарь / Рыцарь смерти – проклятье баз. (25% – на 3 хода) / + двойной урон (шанс 20%).
Мумия – проклятье баз. (25% – на 3 хода).
Виверн монарх – яд (50% – на 3 хода, только на живых).
Могучая горгона – смертельный взгляд (10%, только на живых).
Волшебный дракон – магическое зеркало (20%).
Лазурный дракон – страх (10% – на 1 ход, только на живых).
Ифрит султан – огненный щит базовый (20% отдачи).
Ржавый дракон – кислотное дыхание.
Змий / Стрекоза – снятие положительных закл. / + слабость улучшен. (на 3 хода).
Фениксы – воскрешение 20% погибшего слота.
Дендроиды – корни привязывают врага к земле. Снимается рассеиванием или телепортом.
Чародей – 3 раза на свою или враж. армию накладывает эксп. закл. на 3 хода, всего 6 закл.

26. **Дополнительные способности**

Ангелы – добавляют +1 к морали армии.
Дьяволы – снижают на –1 удачу армии врага.
Некро драконы – снижают на –1 мораль армии врага.
Нежить – снижает на –1 мораль армии (если в армии с нежитью живые монстры).
Маги – снижают на 2 SP расход манны на заклинание.
Пегасы – повышают на 2 SP расход манны на заклинание врага.
Привидение – каждый ход каждый слот ворует у врага 2 SP манны.
Черт – при применении закл. врагом крадет у него 20% используемой маны для своего героя.
Кристальный дракон – еженедельно приносит +3 кристалла, независимо от кол-ва драконов.

Кочевник – не имеет штрафа передвижения на песке.
Вор – на расстоянии 3*SP позволяет получать инфу об армии врага и о лояльности нейтралов.
Минотавры – мораль не может быть ниже +1.
Хоббит – удача не может быть ниже +1.
Бонусы и штрафы морали, удачи и расхода манны в бою продолжают действовать и после гибели монстров.

27. **Иммунитет к заклинаниям**

Троглодиты – слепота, окаменение.
Големы, Гиганты, Титаны, нежить, элементали – заклинания, действующие на разум.
Големы, элементали, нежить, Лазурные драконы – страх.
Нежить – благословение, проклятье, жертва.
Гаргулии, големы, элементали – воскрешение, жертва.
Воздушные и штормовые элементали – метеоритный дождь.
Водные и ледяные элементали – ледяная стрела, ледяное кольцо.
Земляные и Магменные элементали – молния, цепь молний, Армагедон.
Ифриты, Жар-птицы, Фениксы, Огненные и Энергетические элементали – все закл. магии огня.
Зеленые драконы, Красные драконы, Лазурные драконы – все закл. 1–3 ур.
Золотые драконы – все закл. 1–4 ур.
Магические элементали, Черные драконы – все заклинания.
Кристальный дракон, Гном, Боевой гном – шанс сопр. магии врага 20 / 20 / 40%.
Големы каменные / железные / золотые / алмазные – урон от магии 50 / 25 / 15 / 5% (защита 50 / 75 / 85 / 95%).
Единороги – шанс сопр. магии 20% (аура, защищающая соседей).
Защита от магии огня включает защиту от Волшебной стрелы.

28. **Специфика способностей монстров**

Замок.
Арбалетчики наносят хороший урон при стрельбе, но гибнут очень быстро. Им надо обеспечить защиту и от рукопашников, и от стрелков.
Большой отряд Королевских грифонов можно отправить в гущу рукопашного боя. На этом основан захват города с гарнизоном из большого кол-ва слабых отрядов рукопашников.
Чтобы Крестоносцы наносили большой урон при атаке, им нужно обеспечить безответный удар.
Кавалерийский бонус зависит не от кол-ва клеток, пройденных перед атакой, а от расстояния между начальной и конечной позицией Кавалериста (Чемпиона). Это расстояние считается от положения головы. Бонус рассчитывается только от величины Базового урона, и если атака Кавалериста меньше защиты цели, урон от бонуса снижается. Поэтому при хорошем разбеге лучше ударить отряд врага с меньшей защитой.
Архангелы не могут воскресить самих себя. Но их клон может их воскрешать. Клон ходит после основного отряда архангелов и воскрешает их (причем воскрешает и каждый последующий клон), а в начале следующего хода снимает ответку. Способность не подействует, если силы не хватит на воскрешение хотя бы одного монстра.
Оплот.
Гранд-эльфы наносят большой урон при стрельбе, но гибнут очень быстро. Им надо обеспечить хорошую защиту.
Достаточно в начале боя иметь в армии 1 Пегаса – и заклианния врага будут стоить дороже до конца боя.
Высокая скорость Серебряного Пегаса обеспечивает армии первый ход.
Дендроиды могут удерживать на месте любого атакованного монстра до тех пор, пока не отступят или не погибнут. Оплетение снимается Рассеиванием или Телепортом. Если на 2 отряда дендроидов наложить Берсерк, то после атаки / ответа они будут скованными до тех пор, пока не будет уничтожен отряд, который ударил первым.
Единороги имеют 20% шанс ослепить врага при атаке, т.е. не получить ответного удара. Аура дает 20% шанс на отражение вражеской магии для ваших монстров, находящихся рядом, независимо от их кол-ва. Врожденное сопротивление Гнома складывается с навыком героя и артефактами арифметически, а сопротивление ауры срабатывает с навыком героя по произведению шансов (шанс 80%). Т.е. аура не прибавляет 20% к шансу отразить заклинание, а умножает шанс наложения заклинания на 0,8. Герою с навыком сопротивления (20%) и артефактами (30%) единорог добавит только 10% сопротивления ($0,5 \times 0,8 = 0,4$).
Зелеными и Золотыми драконами лучше всего атаковать слабых монстров, рядом с которыми стоят более сильные, попадающие в зону атаки. Чтобы Драконы не уничтожали своих, располагайте их либо рядом с Драконами, либо на расстоянии не менее двух клеток. При полном составе армии ставьте Драконов в средний слот, чтобы они не зацепили своих при ответном ударе. Золотых драконов можно принести в Жертву, но Воскресить нельзя.
Башня.
Лучшее применение Големов – оборона города.
Достаточно в начале боя иметь в армии 1 Мага – заклианния будут стоить дешевле до конца боя.
Мастера джины, пока их мало, более полезны в качестве магов. Для этого их надо разделять на единицы. Выпадение заклинаний случайное, но при выборе не берутся заклинания, которые колдовать нельзя, которые уже наложены, и которые джин не считает правильным колдовать. Однако они могут не к месту наложить антимагию и свести пользу от магии на нет. Их высокая скорость может обеспечить армии первый ход.
Заклинания Джина: Антимагия, Защита от воды / воздуха / земли / огня, Магическое зеркало (эти 6 закл. не накладываются в бою с нейтралами), Воздушный щит, Палач, Точность, Лечение (эти 4 закл. накладываются при определенных условиях), Бешенство, Благословление, Жажда крови, Каменная кожа, Контрудар, Молитва, Огненный щит, Радость, Удача, Ускорение, Щит. Заклинание Палач фактически базовое – действует только против Драконов, Огненных птиц, Гидр и Чудищ.

Если герой с базовой магией поверх продвинутого заклинания джина наложит такое же свое, продвинутое заклинание продлится на силу магии героя – **баг**. Этот же прием работает и с магией Чародеев, Стрекоз, Огров-магов, Шторовых, Ледяных, Энергетических и Магменных элементалей.
У Титана иммунитет к Слепоте, Берсерку, Бешенству, Гипнозу, Радости, Печали и Забывчивости.

Инферно.

Магоги должны выбирать цель так, чтобы наносить удар и по соседним с целью клеткам, но не задевать своих.
Адские Отродья могут из своих живых убитых поднимать Демонов. Действует на монстров с защитой от магии, но не работает на Проклятой земле, в Гарнизоне антимагии и при наличии Сферы запрещения. Кол-во и здоровье поднятых Демонов не может превышать кол-во и здоровье монстров уничтоженного слота – для этого нужно брать слабых монстров. Здоровье убитых монстров, увеличенное за счет артефактов, идет в расчет числа поднятых демонов. Снижение здоровья у погибшего отряда от яда учитывается, от старения – нет. Оставшиеся в живых поднятые Демоны остаются в армии после боя. Клон Адских Отродий может повторить поднятие Демонов. Жертвенный слот должен нападать в первую очередь, чтобы принять на себя вражескую контратаку. Однако Демонология – не халявная некромантия. Демон, поднятый из убитых импов, обойдется в 450 золота, а его покупка – 250 золота. Выгодно жертвовать только бесплатно нанятых или присоединившихся пехотинцев 1 уровня.
Дьяволы могут после задержки два раза подряд безответно атаковать врага. Если отряд дьяволов защищает город, то с экспертным телепортом он может безответно атаковать врага на каждом ходу.

Некрополис.

Привидениями, крадущими ману у героя, нужно заполнять все пустые слоты, особенно в начале игры.
Вампирами лордами лучше атаковать после того, как они сами будут атакованы, иначе не проявится их способность к восстановлению. В бой с нежитью или неживыми монстрами лучше пускать Скелетов. Чем больше вампиров, тем они сильнее из-за резкого возрастания способности к восстановлению. Нужно либо постоянно атаковать их до полного уничтожения, либо не атаковать врукопашную вообще. Есть критическая точка соотношения сил слота вампиров и слота врага. И если слот врага слишком сильный (наносит слишком большой урон), вампиров не спасет их способность, т.к. они не будут успевать восстанавливаться. 1 HP урона = 1 HP восстановления.
Личи должны выбирать цель так, чтобы наносить удар облаком смерти и по соседним с целью клеткам.
Драконы-призраки после атаки могут состарить атакованного врага. Это компенсирует их слабость как бойцов. Действует только на живых. Нужно заполнять свободные слоты по 1 дракону. Лучше старить сильные отряды и не нападать на всякую мелочь. Если у монстра врага осталось меньше 50% здоровья, при старении останется 1HP. После окончания действия Старения здоровье восстановится до значения, бывшего перед старением.

Темница.

Гарпии при атаке дендроида после получения ответки возвращаются назад и не могут сдвинуться с места.
Гарпии-ведьмы при осаде вашего города должны стоять у самой стены, чтобы достать как можно больше врагов.
У Медуз мало стрел. В рукопашной они могут окаменить врага. Снимается при получении любого урона. Но окаменный враг получит только 50% урона, а ответный удар будет в полную силу.
Паралич Скорпикоры действует так же, как продвинутая Слепота. Снимается при получении любого урона. Ответный удар будет нанесён с силой 25%. Если монстр при этом ещё и ослеплен, эффекты перемножаются.
У Черных драконов при полном иммунитете к магии нет защиты от огненного щита Ифритов и смертельного взгляда Горгон. ИИ может накладывать на Черных драконов Слепоту* – **баг**. Тактически Черные драконы могут действовать так же, как и Золотые.

Крепость.

Ящеры-воины – единственные стрелки, требуют благословения и хорошей защиты.
После атаки Стрекозы атака цели не может опуститься ниже 0. Снятие заклинаний нейтрализует только положительную магию, а негатив не затрагивает. Высокая скорость Стрекозы обеспечивает армии первый ход и быструю разведку самых штрафных территорий.
Василиски могут окаменит врага, как и Медузы.
Каждая Могучая горгона имеет 10% шанс убить взглядом. Кол-во монстров, которых может убить взгляд, определяется случайным образом из диапазона от 1 до (N / 10) + 1 (округляется в меньшую сторону), где где N – кол-во Горгон в слоте. Имеется также ограничение (N / 10), т.е. 10 Горгон не могут убить взглядом более 1 монстра (100%), а 11 – уже имеют шанс убить 2 монстров. Шанс не зависит от силы атакуемого монстра, поэтому задача Горгон – уничтожение живых монстров 7 уровня. Если большой слот Горгон разделить на несколько меньших, повышается вероятность убить взглядом больше врагов. При этом минимальные шансы не ухудшаются.

Кол-во горгон	1 монстр	2 монстра	3 монстра	4 монстра	Кол-во горгон	1 монстр	2 монстра	3 монстра	4 монстра
1	10%				20	88%	61%		
2	19%				21	89%	63%	35%	
5	41%				25	93%	73%	46%	
10	65%				30	96%	81%	59%	
11	68%	30%			31	96%	83%	61%	37%
15	79%	45%			40	98%	92%	77%	57%

Гидр полезно запускать в гущу врагов, особенно слабых нейтралов. При взятии Гидрами ульев они могут наносить урон окружающим врагам на расстоянии* **– баг**.

Цитадель.

Чтобы Налетчики наносили большой урон при атаке, им нужно обеспечить безответный удар.
Птица грома дополнительно к основному урону может нанести урон молнией. Он не усиливается сферой Воздуха, однако элементали Воздуха и Шторма получают двойной урон. Способность работает в антимагическом гарнизоне, со Сферой Запрещения и с Плащом Отречения, но не работает на земле Проклятых. Высокая скорость Птиц грома может обеспечить армии первый ход.

Циклопы и Короли циклопов при штурме вражеского замка могут наносить удары по стенам на уровне базовой / продвинутой Баллистики, при этом не расходуя запас выстрелов, поэтому зачастую они используются как вторая катапульта для быстрого разрушения укреплений. Они могут стрелять по стенам, даже если заблокированы. Если их мало, при штурме нужно заполнить ими все свободные слоты.
Бегемоты и Древние Бегемоты наносят повреждения, которые мало зависят от силы Атаки нападающего и силы Защиты обороняющегося. Благодаря этому они лучше всех справляются с самыми сильными драконами.

Сопряжение.

Небольшой отряд Фей может пробить большой отряд медленных нейтралов-пешеходов.
Уязвимость Элементалей удваивает урон, получаемый от некоторых заклинаний.
Воздушный и Штормовой элементали уязвимы для Молнии, Цепной Молнии, Армагеддона. Наносят удвоенный урон Земляным элементалям.
Водяной и Ледяной элементали уязвимы для Инферно, Огненного Шара, Армагеддона (Стена Огня наносит обычный урон). Наносят удвоенный урон Огненным элементалям.
Огненный и Энергетический элементали уязвимы для Ледяной Молнии и Кольца Холода. Наносят удвоенный урон Водяным элементалям.
Земляной и Магменный элементали уязвимы для Метеоритов. Наносят удвоенный урон Воздушным элементалям.
Психический элементаль наносит половинный урон всем Големам, Гигантам, Титанам, Черным драконам, всем элементалям и нежити.
Магический элементаль наносит половинный урон Черным Драконам и Магическим Элементалям. Наносит урон всем вражеским юнитам вокруг себя. Защита от любой магии, кроме Огненного щита Султана-ифрита и Смертельного взгляда Могучей горгоны.
Фениксы после гибели воскрешаются в кол-ве N/5 + X, где N - начальное кол-во Фениксов в убитом отряде; X - остаток от деления N/5 – кол-во Фениксов, имеющих 20% шанс воскрешения. N/5 Фениксов воскреснут обязательно. Из оставшихся X Фениксов при особом везении могут воскреснуть все, а может не воскреснуть никто.
Фениксы могут воскреснуть даже после их принесения в Жертву (с Медалью уязвимости) – **баг**. Воскрешение происходит не сразу, а в момент, когда к Фениксам перешёл бы ход. Если в момент воскрешения на этой же клетке стоит другой монстр, он становится невидимым, пока не переместится, и его не могут атаковать вражеские монстры. Если другой монстр стоит на клетке Феникса частично, то произойдёт наложение графики.

Нейтралы.

Вор показывает кол-во и агрессивность монстров, параметры и армию вражеских героев, армию в гарнизонах и вражеских городах. Действует в радиусе 3 клеток, в т.ч. по диагонали, как экспертное Видение.
Чародей выбирает заклинание аналогично Джину. Шансы выпадения заклинаний: Ускорение, Каменная кожа, Благословление ~18%; Воздушный щит, Медлительность, Лечение ~12%; Жажда крови ~6%; Слабость ~5%. Совсем не колдовать он может, когда все допустимые заклинания уже наложены. Если Чародей загипнотизирован, он применит случайное заклинание, как только к нему перейдёт ход под управлением нового владельца, даже если он уже применял магию для предыдущего владельца.
Кислотное дыхание Ржавых драконов действует только на основную цель, снижает его защиту на –3 при каждой атаке и дает 20% шанс нанести дополнительный урон 25HP × N, где N – кол-во драконов в слоте. Этот урон действует на всех монстров, и никакие модификаторы на него не влияют. Защита цели не может стать ниже 0.
Магию Волшебных драконов можно использовать только 5 раз вместо очередного хода. На урон влияет навык Волшебства, наличие у героя Сфер магии и местность. Выпадение заклинаний случайное. Если Волшебный дракон ждёт, заклинание у него поменяется. Вначале заклинание нужно посмотреть в логе внизу экрана, и только после этого указывать цель для удара – иначе можно поразить своих. Целью не могут быть вызванные элементали.

Ударные заклинания Волшебных драконов

Волшебная Стрела	Земля	1 ур.	Шанс 10%	Урон 70 + 50 x (N – 1), где N – кол-во драконов в слоте
Метеоритный Дождь	Земля	4	5%	175 + 125 x (N – 1)
Ледяная Молния	Вода	2	22%	120 + 100 x (N – 1)
Кольцо холода	Вода	3	10%	80 + 50 x (N – 1)
Огненный шар	Огонь	3	21%	80 + 50 x (N – 1)
Инферно	Огонь	4	5%	90 + 50 x (N – 1)
Удар молнии	Воздух	2	22%	145 + 125 x (N – 1)
Цепная Молния	Воздух	4	5%	250 + 200 x (N – 1)

Волшебное зеркало срабатывает с 20% шансом. При этом Драконы должны быть основной целью. Если на Дракона наложить Волшебное зеркало, будет браться максимальный из эффектов, а не их сумма.
Страх Лазурных драконов действует перед колдовством Чародеев, но после Регенерации Троллей. Пока в армии врага есть хотя бы 1 Лазурный дракон, каждый монстр, кроме неподверженных морали, а также Лазурных Драконов, имеет 10% шанс пропусить свой ход из-за страха.

29. **Огненный щит Ифритов**

При получении урона в ближнем бою наносит атакующему 20% от полученного урона. Действует на монстров с иммунитетом к магии, но не действует на монстров с иммунитетом к огню. Базовый урон Огненного щита (20%) – если сила Атаки нападающего равна или выше фактической Защиты Ифрита. Если сила атаки ниже, ответка от Щита будет расти пропорционально росту разницы. Султаны Ифритов наиболее эффективны в блокировке слабых стрелков со штрафом в рукопашной. Лучше уничтожать их стрелками, магией или сильными монстрами.
Если монстр атакует сразу несколько слотов Ифритов, гарантированную ответку щита он получит лишь от одного из них – того, на кого была направлена атака.

Максимальная ответка будет при разнице Защита – Атака = 28 ед. и составит 66,6 % от фактического урона нападающего (дальше не растет). При этом ответка для стрелков, имеющих штраф в рукопашной, рассчитывается от их нормального (стрелкового), а не уменьшенного (фактического) урона.
Эмпирическая формула: D(efreet) = D × 8 / (40 – R),
где D – фактический урон, нанесенный Ифриту.
R = (Def – Att) – разница между фактическими Защитой Ифрита и Атакой монстра, который получает ответный урон от Огненного Щита. Все значения разброса ответки находятся в пределах от 8 / 40 до 8 / 12.
Урон от **Огненного щита** считается с учётом всех бонусов к атаке, но до учёта всех штрафов. Учитываются Модификатор атаки (если атака превышает защиту), Удача, Кавалерийский бонус, Ненависть, навык Нападения, специализация по Благословению и Двойной урон Рыцарей Смерти. Не учитываются Штраф защиты (если защита превышает атаку), Штраф при рукопашной, Штраф при ответном ударе после снятия Слепоты и ударе по Окаменённому монстру, Штраф от наложенного заклинания Щит и навыка Доспехи. Фактический полученный урон может быть небольшим, если цель имеет хороший показатель защиты, но ответный урон от Огненного щита при этом будет от расчетного, а не от фактического урона. На урон от Огненного щита также влияют Сфера Огня, навык Волшебства, игнорирование части урона Големами и наложение Защиты от Огня на получающий урон от Огненного щита слот. При этом всё, что влияет на шанс наложения заклинания (Сопротивление, Иммунитет, Земля, Антимагический гарнизон, артефакты), на получение урона от Огненного щита не влияет.

30. **Яд Виверн-монархов**

Виверна-монарх при ударе может с 30% шансом наложить Яд. Действует только на живых. Каждый раунд, включая момент наложения, здоровье цели будет снижаться на 10%.
Действие Яда в начале раунда происходит до хода Стрелковых башен и монстров. Расчёт 10% производится от максимального запаса здоровья монстра в отряде с учётом всех бонусов здоровья от артефактов. Один эффект Яда действует 3 раунда, снижая здоровье на 30%. Но цель можно отравить повторно, увеличив длительность Яда. Максимальное снижение здоровья цели от яда – на 50%. Яд снижает текущее здоровье монстра, но не может убить его – останетсят 1 HP.
После того, как Яд подействовал, запас здоровья отряда останется уменьшенным до конца боя. Даже если отряд будет убит, а затем воскрешён, его здоровье останется сниженным.
Воскрешение, Гипноз и подъем Демонов производится с учетом сниженного здоровья. Исключением является Жертва, где расчёт идет от начального запаса здоровья.
От яда не защищает Сфера запрещения, он действует на Проклятой земле и в Гарнизоне антимагии. Яд не снимается Рассеиванием. Антимагия не защищает от Яда и также не снимает его. Снять Яд и восстановить сниженное им здоровье может заклинание Лечение. Лечение от Палатки первой помощи не снимает Яд. От Яда защищают иммунитеты Драконов и артефакт Мощ отца драконов. Медаль уязвимости позволяет отравить Драконов.
Эффекты Яда и Старости перемножаются. Если на цель наложена Старость, то 10% берётся от уже сниженного на 50% здоровья цели. Если же Старость перестанет действовать, здоровье цели станет таким, каким бы оно было без действия Старости.

31. **Жилища монстров**

В полевых жилищах 1 уровня монстры нанимаются бесплатно, в прочих – надо платить.
Монстры 5 / 6 / 7 ур. – прирост 3 / 2 / 1, охрана жилища – 3 прироста. Исключения: Элементали Земли – прирост 4, Огненные Птицы – прирост 2.
Фабрика големов – охрана 9 Золотых, 6 Алмазных Големов, там имеются все четыре типа големов, лучший выбор – стальной голем. Сопряжение – охрана 12 Элементалей Земли, там имеются все четыре типа элементалей.
Если враг захватил жилище, его можно перезахватить до конца той же недели без уничтожения охраны, т.к. новая охрана в жилищах 5-7 уровней появляется на 1-й день новой недели.
Лагерь Беженцев – базовый прирост монстров случайного типа. Монстры меняются каждю неделю. В лагере не появляются Снайперы, Волшебники, Лазурные, Ржавые, Кристальные и Волшебные Драконы.
Монстров можно также получить бесплатно, уничтожив охрану: Консерватория грифонов – 1 – 4 ангела,
Улей змиев – 4 – 12 виверн.
Каждое внешнее жилище увеличивает в каждом городе прирост соответствующих монстров на 1.
Форт на холме может улучшить монстров армии героя-посетителя (без постройки улучшенных жилищ в городах) и дает при этом приличную экономию. Улучшать монстров имеет смысл при условии, что вам понадобятся их новые способности. Иначе улучшение будет затратно и неэффективно.

Монстры 1-го уровня	– улучшаются бесплатно;
Монстры 2-го уровня	– 0,25 стоимости улучшения;
Монстры 3-го уровня	– 0,5 стоимости улучшения;
Монстры 4-го уровня	– 0,75 стоимости улучшения;
Монстры 5 – 7-го уровня	– по полной стоимости улучшения.

Расчет прироста монстров в городе.
Прирост = (Баз × З × С + А + О + В) × Гр, где
Баз – базовый прирост жилища,
З – наличие фортификаций. Замок = 2, Цитадель = 1,5, иначе = 1, при расчетах округления вниз.
С – наличие статуи легиона = 1,5, иначе = 1 (статуя влияет только на основной прирост города),
А – прирост от наличия в городе артефактов легиона,
О – дополнительный прирост от специальных строений в городе,
В – дополнительный прирост от внешних жилищ,
Гр – наличие храма Грааля в городе = 1,5, иначе = 1.

32. **Базовый прирост войск**

	Замок	Оплот	Башня	Некрополис	Темница	Инферно	Крепость	Цитадель	Колония
Уровень 1	14	14	16	12 (+6)	14 (+7)	15 (+8)	12 (+6)	15 (+8)	20 (+10)
Уровень 2	9	8 (+4)	9 (+4)	8	8	8	9	9	6
Уровень 3	7 (+3)	7	6	7	7	5 (+3)	8	7	6
Уровень 4	4	5	4	4	4	4	4	4	5
Уровень 5	3	3 (+2)	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
Цена обычн. монстров	10 540	9 740	9 800	10 210	10 390	9 750	10 025	**8 550**	**11 650**
Цена улучш. монстров	14 430	12 585	**15 080**	13 250	13 375	13 430	13 120	**12 065**	14 100
Цена полного улучш. прироста замка	**29580** + 6 G	26620 + 4 C	**30800** + 4 G	26920 + 2 M	27205 + 4 S	28090 + 4 M	26660 + 2 S	**24530** + 2 C	28600
Здоровье прироста, HP	2245	**2650**	2420	2192	2202	**2035**	**2012**	2370	2588

Цитадель дает +50%, замок +100% к базовому недельному приросту монстров. 1 – 2 специальные постройки в городе также дают дополнительный прирост. Самое дорогое HP армии у Инферно, самое дешевое – у Оплота.

33. **Месяц монстра.**

Бонусы для монстра, который стал номинантом месяца – единовременное удвоение всех не выкупленных на момент завершения месяца монстров этого типа в городских жилищах. Сначала происходит добавление стандартного недельного прироста монстров в жилище, а потом – удвоение полученного числа.

Бес, гремлин, троглодит, кентавр – 40 – 100 ед. монстров в группе на карте.
Хобхоблин – 40 – 60 ед.
Гарпия, ящер, гог, наездник на волке – 32 – 60 ед.
Грифон, призрак – 24 – 50 ед.
Змий, пегас – 20 – 40 ед.

Вероятность выпадения месяца монстра (не абстрактного) – 40%, определенного монстра из города – 3%.
В случае **месяца чумы** нет прироста всех монстров во всех городах, а кол-во всех невыкупленных на конец месяца монстров уменьшается в два раза. Вероятность выпадения месяца чумы – 10%. Чтобы отменить месяц чумы, достаточно загрузить автосэйв, зайти на рынок и обменять (купить) ресурсы.
Неделя монстра – увеличение прироста этого монстра на 5 единиц в каждом из отстроенных жилищ этого монстра в городах. Номинантом может стать любой монстр из любого города в игре, как простой, так и грейженный. Нейтралы не могут являться номинантами. Чем выше уровень монстра, тем ниже вероятность его появления. Вероятность выпадения недели монстра из игры (не абстрактного) – 25%.
В случае улучшения жилища монстра в городе при наступлении месяца этого монстра его кол-во не удвоится, так как различаются простой и улучшенный монстры. Что касается Хобгоблина, его лучше быстрее улучшить.

34. **Количество монстров**

Кол-во	3DO	PoE	AB	SoD и Рог бездны	Хроники Героев	Бука – Комплект
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**

Случайные монстры. Зайти в редактор карт, выбрать вкладку Монстры, найти интересующего и кликнуть правой кнопкой. Основные значения для 8 городов (для Сопряжения и нейтралов свыше 3 уровня значения другие). Монстры неуказанного (случайного) типа соответствуют своему уровню для всех городов.
Прирост отрядов нейтралов, если он разрешен, составляет +10% в неделю к текущему количеству, кроме недели чумы. Округление вниз. Увеличение отряда в 2 раза происходит за 8 (точнее за 7 – 8) недель, если же монстр 1, то за 10 недель.

Ур	Кол-во	Улучш.	Нейтралы	Кол-во	Сопряжение	Кол-во	Улучш.
1	20 – 50	20 – 30	Снайпер	5 – 12			
2	16 – 30	16 – 25	Тролль	8 – 12	Земляной	16 – 30	16 – 25
3	12 – 25	12 – 20	Золотой голем	10 – 16	Водяной	12 – 25	12 – 20
4	10 – 20	10 – 16	Алмазн. голем	8 – 12	Огненный	16 – 25	12 – 25
5	8 – 16	8 – 12	Чародей	5 – 12	Психический	8 – 16	8 – 12
6	5 – 12	5 – 10	4 вида драконов	1 – 3	Воздушный	8 – 12	6 – 12
7	4 – 10	3 – 8			Жар-птица	4 – 10	4 – 10

35. **Сравнение силы монстров**

Сравнения силы в бою были проведены для одного прироста замка (удвоенного базового) улучшенных монстров, без дополнительных бонусов (героя, артефактов, земли, магии, морали, удачи), способностей (кроме тех, которые нельзя заблокировать) и учета скорости. Сравнивались либо стрелки, либо рукопашники.
1 уровень – алебардщик.
2 уровень – штормовой элементаль.
3 уровень – ледяной элементаль и железный голем.
4 уровень – огр-маг и вампир лорд (вампир сильнее даже 6-го уровня).
5 уровень – могучая горгона.
6 уровень – нага-королева.
7 уровень – архангел и древний бегемот.
Самый сильный – Лазурный дракон, бьет первым (кроме Феникса) и наводит страх. Чтобы его завалить, надо не менее 8 монстров 7 уровня (кроме гидр и драконов-призраков – они слабее). Только Древних бегемотов хватит 6 (можно и 4, но при этом можно потерять всех бегемотов).
Однако силы можно сравнивать как по живому приросту, так и по возможности их выкупа (по денежному доходу). Можно сравнивать силы отрядов, выкупленных за недельный доход. При этом отряд более слабых, но дешевых монстров может оказаться более сильной боевой единицей.

ГЕРОИ

36. **Характеристики героев**

Класс	Герой	Специальность	Навык 1	Навык 2	Заклинание	Войска
			Замок			
Рыцарь	Оррин	Стрельба	Лидерство	Стрельба		
	Валеска	Лучники	Лидерство	Стрельба		Лучники
	Эдрик	Грифоны	Лидерство	Доспехи		Грифоны
	Сильвия	Навигация	Лидерство	Навигация		
	Сорша	Рыцари	Лидерство	Нападение		
	Кристиан	Баллиста	Лидерство	Артиллерия		Баллиста
	Турис	Кавалеристы	Лидерство	Тактика		
	Сэр Мюллих	Скорость	Лидерство 2			
Священник	Аделаида	Кольцо холода	Мудрость 2		Кольцо холода	
	Рион	Первая помощь	Мудрость	Первая помощь	Каменная кожа	Палатка
	Лоинс	Молитва	Мудрость	Обучение	Молитва	
	Каитлин	350 золотых	Мудрость	Интеллект	Лечение	
	Адель	Благословение	Мудрость	Дипломатия	Благословение	
	Катберт	Слабость	Мудрость	Имущество	Слабость	
	Инхам	Монахи	Мудрость	Мистицизм	Проклятье	
	Саня	Зоркость	Мудрость	Зоркость	Снятие закл.	
			Оплот			
Рейнджер	Мепхала	Защита	Лидерство	Доспехи		
	Енова	350 золотых	Стрельба 2			
	Торгрим	Сопротивление	Сопротивление 2			
	Ивор	Эльфы	Стрельба	Нападение		Эльфы
	Киррь	Логистика	Стрельба	Логистика		
	Кланси	Единороги	Поиск пути	Сопротивление		
	Роланд	Дендроиды	Лидерство	Дипломатия		
	Уфретин	Гномы	Удача	Сопротивление		Гномы
Друид	Корониус	Палач	Мудрость	Грамотность	Палач	
	Уланд	Лечение	Мудрость 2	Баллистика	Лечение	
	Эллезар	Интеллект	Мудрость	Интеллект	Проклятье	
	Джем	Первая помощь	Мудрость	Первая помощь	Вызов лодки	Палатка
	Мелодиа	Удача	Мудрость	Удача	Удача	
	Аерис	Пегасы	Мудрость	Разведка	Защита от возд.	
	Алагар	Ледян. молния	Мудрость	Волшебство	Ледяная молния	
	Мальком	Зоркость	Мудрость	Зоркость	Волш. стрела	
			Башня			
Алхимик	Тан	Джины	Грамотность 2		Волш. стрела	
	Нила	Защита	Грамотность	Доспехи	Щит	
	Фафнер	Наги	Грамотность	Сопротивление	Ускорение	
	Иона	Джины	Грамотность	Интеллект	Волш. стрела	
	Ризза	1 ртуть	Нападение	Мистицизм	Волш. стрела	
	Торосар	Баллиста	Тактика	Мистицизм	Волш. стрела	Баллиста
	Пигедрам	Гаргулии	Разведка	Мистицизм	Щит	Гаргулии
	Жосефина	Големы	Волшебство	Мистицизм	Ускорение	Големы
Маг	Астрал	Гипноз	Мудрость 2		Гипноз	

	Даремиф	Удача	Мудрость	Интеллект	Удача	
	Солмир	Цепь молний	Мудрость	Волшебство	Цепь молний	
	Аин	350 золотых	Мудрость	Грамотность	Проклятье	
	Кира	Ускорение	Мудрость	Дипломатия	Ускорение	
	Теодор	Маги	Мудрость	Баллистика	Щит	
	Халон	Мистицизм	Мудрость	Мистицизм	Каменная кожа	
	Серена	Зоркость	Мудрость	Зоркость	Рассеивание	
Темница						
Лорд	Арлаш	Баллиста	Нападение	Артиллерия		Баллиста
	Дас	Минотавры	Нападение	Тактика		
	Дамакон	350 золотых	Нападение 2			
	Гуннар	Логистика	Тактика	Логистика		
	Синка	Мантикоры	Грамотность	Лидерство		
	Шакти	Троглодиты	Тактика	Нападение		Троглодиты
	Лорелей	Гарпии	Лидерство	Разведка		Гарпии
	Аджит	Белхолдеры	Лидерство	Сопротивление		Белхолдеры
Чернокнижник	Аламар	Воскрешение	Мудрость	Грамотность	Воскрешение	
	Жеддит	Воскрешение	Мудрость 2		Воскрешение	
	Деемер	Метеориты	Мудрость	Разведка 2	Метеориты	
	Сепхинороф	1 кристалл	Мудрость	Интеллект	Защита от возд.	
	Малекит	Волшебство	Мудрость	Волшебство	Жажда крови	
	Дарксторн	Каменная кожа	Мудрость	Обучение	Каменная кожа	
	Жаегар	Мистицизм	Мудрость	Мистицизм	Щит	
	Геон	Зоркость	Мудрость	Зоркость	Замедление	
Инферно						
Демон	Рашка	Ифриты	Мудрость	Грамотность		
	Мариус	Демоны	Доспехи 2			
	Игнат	Бесы	Тактика	Сопротивление		Бесы
	Октавия	350 золотых	Грамотность	Нападение		
	Пир	Баллиста	Логистика	Артиллерия		Баллиста
	Нимус	Порождения зла	Нападение 2			
	Фиона	Адские гончие	Разведка 2			Гончие
	Калх	Гоги	Стрельба	Разведка		Гоги
Еретик	Айден	Интеллект	Мудрость	Интеллект	Просмотр земли	
	Ксирон	Инферно	Мудрость	Грамотность	Инферно	
	Калид	1 сера	Мудрость	Обучение	Ускорение	
	Ксарфакс	Огненный шар	Мудрость	Лидерство	Огненный шар	
	Олема	Слабость	Мудрость	Баллистика	Слабость	
	Зидар	Волшебство	Мудрость	Волшебство	Каменная кожа	
	Аш	Жажда крови	Мудрость	Зоркость	Жажда крови	
	Аксис	Мистицизм	Мудрость	Мистицизм	Защита от возд.	
Некрополис						
Рыцарь смерти	Вокиал	Вампиры	Чародейство	Артиллерия	Каменная кожа	
	Чарна	Стражи	Чародейство	Тактика	Волш. стрела	Страж
	Тамика	Черные рыцари	Чародейство	Нападение	Волш. стрела	
	Исра	Чародейство	Чародейство 2		Волш. стрела	
	Клавиус	350 золотых	Чародейство	Нападение	Волш. стрела	
	Галтран	Скелеты	Чародейство	Доспехи	Щит	Скелет
	Стракер	Мертвецы	Чародейство	Сопротивление	Ускорение	Мертвец
	Моандор	Личи	Чародейство	Обучение	Замедление	
Некромант	Септиена	Волна смерти	Чародейство	Грамотность	Волна смерти	
	Аислин	Метеориты	Чародейство	Мудрость	Метеориты	
	Виндомина	Чародейство	Чародейство 2		Проклятье	
	Нагаш	350 золотых	Чародейство	Интеллект	Защита от возд.	
	Сандро	Волшебство	Чародейство	Волшебство	Замедление	
	Тант	Оживление	Чародейство	Мистицизм	Оживление	
	Кси	Каменная кожа	Чародейство	Обучение	Каменная кожа	
	Нимбус	Зоркость	Чародейство	Зоркость	Щит	
Крепость						
Хозяин зверей	Брон	Василиски	Доспехи	Сопротивление		Василиски
	Дракон	Гноллы	Доспехи	Лидерство		Гноллы
	Вистан	Ящеры	Доспехи	Стрельба		Ящеры
	Тазар	Защита	Доспехи 2			
	Алкин	Горгоны	Доспехи	Нападение		
	Корбак	Змии	Доспехи	Поиск пути		Змии

	Гервульф	Баллиста	Доспехи	Артиллерия		Баллиста
	Брохильд	Виверны	Доспехи	Разведка		
Ведьма	Мирланда	Слабость	Мудрость 2		Слабость	
	Вой	Навигация	Мудрость	Навигация	Замедление	
	Вердиш	Первая помощь	Мудрость	Первая помощь	Защита от огня	Палатка
	Андра	Интеллект	Мудрость	Интеллект	Рассеивание	
	Стиг	Волшебство	Мудрость	Волшебство	Щит	
	Мерист	Каменная кожа	Мудрость	Обучение	Каменная кожа	
	Розик	Мистицизм	Мудрость	Мистицизм	Волшебн. стрела	
	Тива	Зоркость	Мудрость	Зоркость	Каменная кожа	
Цитадель						
Варвар	Йог	Циклопы	Нападение	Баллистика		
	Гурниссон	Баллиста	Нападение	Артиллерия		Баллиста
	Жабаркас	Орки	Нападение	Стрельба		Орки
	Шива	Птицы Рух	Нападение	Разведка		
	Гретчин	Гоблины	Нападение	Поиск пути		Гоблины
	Крэг Хэк	Нападение	Нападение 2			
	Тираксор	Волчьи всадн.	Нападение	Тактика		Наездники.
	Креллион	Огры	Нападение	Сопротивление		
Боевой маг	Вей	Огры	Мудрость	Лидерство	Волшебн. стрела	
	Десса	Логистика	Мудрость	Логистика	Каменная кожа	
	Терек	Ускорение	Мудрость	Тактика	Ускорение	
	Гундула	Нападение	Мудрость	Нападение	Замедление	
	Сапруг	1 самоцвет	Мудрость	Сопротивление	Жажда крови	
	Гирд	Волшебство	Мудрость	Волшебство	Жажда крови	
	Зубин	Точность	Мудрость	Артиллерия	Точность	
	Орис	Зоркость	Мудрость	Зоркость	Защита от возд.	
Сопряжение						
Путешественник	Лакус	Водяные	Тактика 2			Водяные
	Монер	Психо элемент.	Логистика	Нападение		Воздушные
	Фьюр	Огненные	Нападение 2			
	Пасис	Психо элемент.	Нападение	Артиллерия		Воздушные
	Тунар	Земляные	Тактика	Имущество		
	Игнисса	Огненные	Нападение	Артиллерия		
	Эрдамон	Земляные	Тактика	Имущество		
	Кальт	Водяные	Тактика	Обучение		Водяные
Элементалист	Луна	Стена огня	Мудрость	Магия огня	Стена огня	
	Брисса	Ускорение	Мудрость	Магия воздуха	Ускорение	
	Циель	Волшеб. стрела	Мудрость	Магия воды	Волшебн. стрела	
	Лабета	Каменная кожа	Мудрость	Магия земли	Каменная кожа	
	Интеус	Жажда крови	Мудрость	Магия огня	Жажда крови	
	Джелар	350 золотых	Мудрость	Магия воды	Рассеивание	
	Гриндан	350 золотых	Мудрость	Магия земли	Замедление	
	Аэнаин	Разруш. луч	Мудрость	Магия воздуха	Разрушающ. луч	
Кампании						
Рыцарь	Катерина	Рыцари	Лидерство	Нападение		
	Роланд	Рыцари	Лидерство	Доспехи		
Рэйнджер	Джелу	Снайперы	Лидерство	Стрельба		Снайперы
Маг	Дракон	Чародеи	Мудрость 2		Ускорение	Чародеи
Лорд	Мутаре	Драконы	Тактика	Имущество	Волшебн. стрела	
Демон	Ксерон	Дьяволы	Тактика	Лидерство		
Рыцарь смерти	Лорд Хаарт	Черные рыцари	Чародейство 2		Медлительность	
Ведьма	Адриэн	Магия огня	Мудрость	Магия огня 3	Инферно	
Варвар	Борагус	Огры	Нападение	Тактика		
	Килгор	Чудища	Нападение 2			

Желтым выделены дополнительные ресурсы или машины, зеленым выделены полезные навыки со специализацией, бирюзовым выделена полезная специализация (монстры или высокоуровневые заклинания), серым выделены бесполезные навыки и Герои без полезных навыков. Оранжевым выделены **подходящие стартовые герои**. Прокачивать лучше героев, имеющих изначально 2 полезных навыка или хотя бы 1 навык и специализацию.

37. **Стартовая армия героев**

Монстры, приходящие с героем							Специализация по монстрам
Замок	копейщик	10 – 20	лучник	4 – 7	грифон	2 – 3	Валеска, Эдрик
Оплот	кентавр	12 – 24	гном	3 – 5	эльф	3 – 6	Ивор, Уфретин
Башня	гремлин	30 – 40	гаргулья	3 – 5	камен. голем	2 – 3	Пигедрам, Жозефина

Темница	троглодит	30 – 40	гарпия	4 – 6	бехолдер	3 – 4	Шакти, Лорелей, Аджит
Инферно	бес	15 – 25	гог	4 – 7	гончая	3 – 4	Игнат, Калх, Фиона
Некрополис	скелет	20 – 30	мертвец	4 – 6	страж	4 – 6	Галтран, Чарна, Стракер
Крепость	гнолл	10 – 20	ящер	4 – 7	змий	2 – 4	Дракон, Вистан, Корбак, **Брон**
Цитадель	гоблин	15 – 25	наездник	5 – 7	орк	4 – 6	Гретчин, Тираксор, Жабаркас
Сопряжение	фея	15 – 25	воздушный	3 – 5	водяной	2 – 3	Кальт, Лакус

В стартовой армии героев могут быть не все заложенные для них слоты монстров и военные машины – **баг***. Обычно с героем приходит 2 – 3 слота разных монстров, при наличии военной техники один слот монстров отсутствует. При специализации героя может прийти 3 слота одинаковых монстров, но может прийти и только 1 слот. У героев, имеющих Палатку или Баллисту (они считаются 2-м слотом), имеется некоторая вероятность отсутствия этого слота в стартовой армии. Вероятность наличия у героя только 1 слота – 9% (в нем будут только монстры 1 уровня), 2 слота – вероятность 69% (88%), 3 слота – вероятность 22%.
Брон – единственный герой с монстрами 4 уровня (вместо Ящеров приходят Василиски). У героев Сопряжения со специализацией 2-й слот со своими монстрами уменьшен (воздушные 2 – 3, водяные 1 – 2). Специальные герои Джелу и Дракон приводят до 10 Снайперов или Чародеев. Шакти имеет самую дорогостоящую максимальную стартовую армию. Он может привести с собой до 120 Троглодитов (стоимость до 6000 золота).

38. **Скорость героев на старте**

Замок – Валеска (1630), прочие – 1560 MP.
Оплот – Кирр (1657 – **1878**), Джем, Ивор (**1700**), прочие – 1500 – **1700** (кроме Уфретина – 1560).
Башня – Пигедрам (**1760**), прочие – 1500 – 1560 (кроме Жозефина – 1560).
Темница – Лорелей (**1760**), Гуннар (**1723**), Шакти (1630), прочие – 1560.
Инферно – Пир (**1793**), Игнат (**1700**), Фиона, Калх (1630), прочие – 1560 – 1630.
Некрополис – Галтран (1630), прочие – 1500 – 1560 (кроме Стракер, Чарна – 1560).
Крепость – Вердиш (**1700**), Дракон (1630), прочие – 1560 – **1700** (кроме Вистан – 1560*).
Цитадель – Десса (**1723** – **1801**), Тираксор (**1760**), Гретчин (1630), Жабаркас (1630), прочие – 1560 – 1630.
Сопряжение – Монер (**1936**), Пасис (**1760**), прочие – 1630 – **1760**.
Прочие герои – Джелу, Дракон (**1900**), Борагус, Килгор, Адриен, Ксерон (1630), прочие – в соответствии с расой.
Навигаторы – Сильвия, Вой (1560 / 2265 на воде).
Монер имеет самый большой стартовый запас хода.

39. **Специализация героев по навыкам**

Никакие специализации по навыкам не действуют при отсутствии у героя соответствующего навыка (специализация по первой помощи считается специализацией по навыку и не работает без него, а специализация по баллисте – специализацией по существу и работает без навыка артиллерии). Если у героя – специалиста по некромантии нет навыка некромантии, но есть Плащ Короля Нежити, позволяющий поднимать скелетов, то эффект специализации также не будет учитываться.
Специализация усиливает показатель навыка на **5%** за каждый уровень героя. Прирост рассчитывается по формуле **k × (1 + 0,05 × Level)**, где k – значение показателя навыка (% или ед.), зависит от уровня навыка. Прирост для 20 уровня составляет 100%, или удвоенное значение соответствующего навыка.
Максимальная эффективность Чародейства будет на 47 уровне, когда герой поднимает 100% скелетов.
Максимальная эффективность Сопротивления (100%) при наличии у героя трех артефактов (30%) – на 50 уровне.
Сопротивление героя суммируется с сопротивлением Гномов и Кристальных драконов.
Навигация – 5% берется от базового перемещения по воде (1500 MP), независимо от уровня навигации. Нормальный запас хода = 2250 / 3000 / 3750 MP для базового / продвинутого / экспертного уровня Навигации.
С Мистицизмом герой восстанавливает **1 + k × (1 + 0,05 × Level)** ед. манны в день, округление вниз.
Скорость (Сэр Мюллих) – все монстры имеют стартовую скорость +2 к базовой скорости.
Максимальная эффективность Зоркости на 13 уровне, когда герой может изучить 100% заклинаний (возможно факт. не 5%, а около 3%, 100% шанс на 23 уровне)*.

40. **Специализация героев по монстрам**

Герой сразу добавляет своему монстру скорость +1. При достижении героем уровня **N**, кратного уровню монстра **n**, для монстра добавляется **5%** бонус к Атаке и Защите. Величина бонуса равна **5% / n** за каждый уровень героя (округление вверх). **A = A(bas) × (1 + N / n × 0,05)** и **D = D(bas) × (1 + N / n × 0,05).** Для героя 24 уровня прирост +120% для монстров 1 ур, +60% – 2 ур, +40% – 3 ур, +30% – 4 ур, +24% – 5 ур, +20% – 6 ур.
Герои Сопряжения дают своим монстрам сразу постоянный бонус, от 1 до 5 к атаке, защите или урону.
Элементали Воды +2 к атаке, Огня +1 к атаке, +2 к защите и урону, Земли +1 к защите, +2 к атаке, +5 к урону, Психические +3 к атаке и защите.
Мутаре – все Драконы получают +5 к Атаке и Защите.
Ксерон – Дьяволы получают +4 к Атаке, +2 к Защите и +1 к Скорости.
Килгор – Чудища получают +5 к Атаке и Защите и +10 Урону.
Лорд Хаарт – Черные Рыцари получают +5 к Атаке и Защите и +10 Урону.
Дракон – может улучшать Монахов/Фанатиков и Магов/Архимагов до Чародеев.
Джелу – может улучшать Лучников/Стрелков и Эльфов/ГрандЭльфов до Снайперов.
Баллиста – специализация увеличивает атаку и защиту Баллисты на 5% за каждые 5 уровней героя.
Бонусы получают как обычные, так и улучшенные монстры.

41. **Специализация героев по заклинаниям**

Сила Ударного заклинания, а также Лечения, Воскрешения, Оживления мертвецов или Гипноза возрастает на **3%** на каждый уровень героя **N**, кратный уровню целевого монстра **n**. Т.е. величина бонуса равна **3% / n** за каждый уровень героя (от частного берется целая часть, округление вверх, а для Гипноза – округление вниз).

R = SP × (1 + [N / n] × 0,03). Чем ниже уровень монстра, тем больший урон он понесет. Для героя 24 уровня прирост урона +72% для монстров 1 ур, +36% – 2 ур, +24% – 3 ур, +18% – 4 ур, +15% – 5 ур, +12% – 6 ур.

Благословение (Адель) – расчет урона (на продвинутом уровне):

если Атака превышает Защиту, **D = (D(max) + 1) × (1 + (Att – Def) × 0,05 + [N / n] × 0,03)**;

если Защита превышает Атаку, **D = (D(max) + 1) × (1 +(Att – Def) × 0,025) × (1 + [N / n] × 0,03),**

где **N** – уровень героя, **n** – уровень монстра, округление вниз (от частного берется целая часть).

Или проще – **D = D(max) + бонус D(%)** (по аналогии с ударными заклинаниями) при положительном модификаторе урона и **D = D(max) + бонус D(%)** – **бонус MD(%)** при отрицательном модификаторе.

Некоторые специальности при заклинании дают доп. бонус к атаке (Жажда крови, Слабость, Точность), защите (Каменная кожа), скорости (Ускорение) или сразу ко всем этим параметрам монстра (Молитва). Бонус зависит от уровня монстра, но **не** зависит от уровня героя. Бонус +3 для монстров 1–2 уровня, +2 для 3–4 уровня и +1 для 5–6 уровня. Для 7 уровня бонуса нет. Слабость – бонус отрицательный, –3…–1.

Палач (Корониус) – усиливает эффект на 4 / 3 / 2 / 1 единицы, в зависимости от уровня целевого монстра (1 / 2 / 3 / 4 ур.). Для монстров 5 – 7 ур. эффекта специализации нет.

Для некоторых заклинаний бонус фиксированный и не зависит от уровня героя.

Удача (Мелодиия, Даремиф) – даёт +3 к удаче целевым слотам, независимо от уровня магии Воздуха, без возможности превышения максимума (+3).

Волшебная стрела (Циель) – урон от заклинания повышается на 50%.

Стена огня (Луна) – урон от заклинания повышается на 100%.

Разрушающий луч (Аэнаин) – эффект от заклинания повышается на 2.

Игра считает Ледяных элементалей 4-м уровнем, Энергетических – 5-м, а Магменных – 3-м (**баг**). Это следует учитывать при специализации заклинаний.

42. **Выбор героев**

Поведение героя ИИ: Строитель – делает упор на развитие своих городов. Воин – скупает войска и делает упор на захват городов. Путешественник (исследователь) – тратит деньги на покупку героев и делает упор на посещение и захват различных объектов на карте.

Герои одного класса не могут появиться в таверне одновременно. Вероятность появления героя в таверне 5 – 6% для каждого класса. Однако в начале недели почти 100% вероятность появления в таверне 1 героя своей расы.

Лучший стартовый герой – обычно воин. Полезны герои, специализирующиеся по стартовым пробивным монстрам своего города (и приводящие их с собой), имеющие полезные вторичные навыки, а также заклинания. Маги используются реже, т.к. вначале у них есть только стартовое заклинание и проблемы с пополнением маны, а боевые навыки слишком слабые.

В качестве главного героя также лучше брать воина. Проблема игры за магов в том, что магу постоянно нужно пополнять ману, поэтому маги развиваются медленнее воинов. При пробитии сильных монстров на ранней стадии игры (когда надо выдерживать удары) также предпочтительнее воин. И если на карте найдется шар запрещения или плащ отречения, то Маг теряет свое преимущество.

Наиболее подходяшие главные герои – те, у которых нет бесполезных навыков, специализация совпадает с навыком или имеется специализация по заклинанию, связанная с ускорением, и т.п. Книжка герою-воину покупается зачастую уже в захваченном замке ИИ. Алхимик и Рыцарь смерти имеют книжку изначально.

Второй герой обычно классический маг. Уровень такого героя редко выше 10. Он занимается делами, на которые не может отвлекаться главный герой.

Желательно иметь среди героев хотя бы одного с экспертной Грамотностью.

Универсальные герои-воины со специализацией (для любого замка):

Оррин (стрельба), **Сэр Мюллих** (скорость), **Мефала** (доспехи), **Кирръ** (логистика), **Торгрим** (сопротивление), **Тазар** (доспехи), **Крэг Хэк** (нападение), **Гуннар** (логистика).

Дополнительно Боевые маги: **Нила** (доспехи), **Гундула** (нападение), **Десса** (логистика).

Маги: **Эллезар** (интеллект), **Андра** (интеллект), **Аиден** (интеллект).

Стартовые герои по городам:

Замок – Валеска, Тирис, **Сэр Мюллих**, Оррин, Сорша*, а также Лоинс (если получит воду). Нет главного героя.

Оплот – **Кирръ** (большие карты), Ивор (малые и средние карты), Енова, Мефала*, а также Торгрим*

Башня – Торосар (старт), Солмир, Аин, а также Кира* (если получит воздух) и Нила*. Нет главного героя.

Инферно – Пир (старт), Октавия, а также Нимус*, Мариус*, Игнат* или Калх*. Нет главного героя.

Некрополис – **Галтран** (старт), Исра, Виндомина, а также Аислин* и Клавиус* (и Тант*).

Темница – **Шакти** (старт), **Гуннар**, Дамакон, а также Деемер* и Джеддит* (и Аламар*).

Крепость – Брон (старт), **Тазар**, Алкин, а также Вистан* и Дракон*.

Цитадель – **Крэг Хэк**, Гурниссон (старт), **Десса** (большие карты), **Терек**, Гундула, Тираскор, а также Жабаркас*.

Сопряжение – **Циэль** (старт), **Гриндан**, Луна, Монер, Брисса, а также Фьюр*, Лакус*.

* не подходит для главного героя. В городах, где нет сильного воина, нужно рассчитывать на чужого воина.

НАВЫКИ

43. **Основные навыки**

Четыре основных навыка – у воинов со старта в сумме будет 6 единиц, у магов – 5 единиц (у элементалистов – 6 единиц). Боевые навыки могут быть не у всех, но магические – у всех героев. Наибольшая атака (4 ед.) – у варвара, наибольшая защита (4 ед.) – у хозяина зверей. У волшебника (мага), колдуна (чернокнижника) и элементалиста навыки атаки и защиты = 0. Магические навыки не превышают 3 ед. (сила – у чернокнижника и элементалиста, знание – у мага и элементалиста).
При повышении уровня вероятность повышения того или иного параметра зависит от класса героя. При получении 2 - 9 уровня герои имеют такие вероятности:

Рыцарь, рейнджер	– защита **45**%, магические по **10**%
Друид	– атака **10**%
Маг	– боевые по **10**%, магические по **40**%
Чернокнижник	– боевые по **10**%, сила **50**%
Варвар	– атака **55**%, магические по **5**%
Хозяин зверей	– защита **50**%, магические по **10**%
Ведьма	– атака **5**%, магические по **40**%
Путешественник	– атака **45**%

Вероятность выпадения навыков для прочих классов более равномерна (15 – 35%).
Начиная с 10-го уровня вероятность выпадения 20 – 30% для всех навыков, у воинов – выше шанс боевых, у магов – магических.
Максимальное значение навыка – 127, однако в интервале 100 – 127 будут отображаться значения 99.

44. **Вторичные навыки**

Общие навыки (7)

Логистика – повышает МР движения героя по суше на 10% / 20% / 30%.
Навигация – повышает скорость движения героя по воде на 50% / 100% / 150%.
Поиск пути – снижает штраф на МР движения по пересеченной местности на 25% / 50% / 75%.
Разведка – повышает радиус обзора героя на 1 / 2 / 3 клетки. Без навыка радиус обзора **6** клеток.
Обучение – повышает опыт, получаемый героем, на 5% / 10% / 15%.
Собственность – ежедневно приносит 125 / 250 / 500 золотых.
Дипломатия – при встрече с отрядами нейтральных монстров, которые слабее армии героя, дает 10% / 20% / 30% шанс их присоединения, а также снижает цену капитуляции на 20% / 40% / 60%.

Боевые навыки (9)

Тактика – позволяет перестроить свои отряды перед началом боя в пределах 3 / 5 / 7 рядов. Позволяет герою сдаться или сбежать до боя. Если при встрече двух врагов у них навыки тактики, действует только наибольший, и его уровень равен разнице между уровнями тактик. Равные уровни – не действуют.
Лидерство – повышает боевой дух войск героя на +1 / +2 / +3. Некроманты не могут иметь этот навык.
Баллистика – дает контроль над катапультой, 50% шанс двойного урона / 2 выстрела, 50% шанс двойного урона / 2 выстрела с двойным уроном. Без навыка – 30% шанс двойного урона, 10% шанс промаха.
Доспехи (Защита) – уменьшают урон, наносимый отрядам героя, на 5% / 10% / 15%.
Нападение (Атака) – повышает урон, наносимый отрядами героя в рукопашной, на 10% / 20% / 30%.
Стрельба – повышает урон, наносимый стреляющими отрядами героя, на 10% / 25% / 50%. Действует на баллисту.
Артиллерия – даёт герою контроль над баллистой, 1 выстрел с вероятностью двойного урона 50% / 2 выстрела с вероятностью 75% / 2 выстрела с двойным уроном. Герой-защитник города управляет огнём башен.
Удача – повышает удачу войск героя на +1 / +2 / +3.
Первая помощь – дает контроль над палаткой, лечит от 1 до 50HP / 1 – 75HP / 1 - 100HP урона у выбранного монстра. Значение может быть произвольным и ничто его не изменяет, что делает навык малополезным.

Магические навыки (12)

Магия земли, Магия воздуха, Магия воды, Магия огня – для своей школы магии снижают расход маны на 1-5 ед. (в зависимости от уровня закл.) / увеличивают эффективность закл. / макс. эффективность закл, могут накладывать заклинания на всю армию (массовые).
Мудрость – позволяет изучать заклинания 3 / 4 / 5 ур. Заклинания 1–2 ур. не требуют мудрости.
Разум (Интеллект) – повышает количество манны на 25% / 50% / 100%.
Грамотность – позволяет героям обмениваться заклинаниями 1 – 2 / 1 – 3 / 1 – 4 уровней.
Волшебство – ударные заклинания наносят больше урона на 5% / 10% / 15%, включая Мины Башни.
Сопротивление магии – дает шанс отменить действие закл. врага в 5% / 10% / 20%. Суммируется с сопротивлением монстров (но Гномам, в т.ч. боевым, и Кристальным драконам добавляется 5% / 10% / **15**%)*.
Чародейство (Некромантия) – после боя поднимает в виде скелетов 10% / 20% / 30% погибших монстров.
Зоркость – после победы дает шанс выучить закл, примененные врагом в бою – 40% шанс выучить закл. 1–2 ур.* / 50% 1–3 ур.* / 60% 1–4 ур.*
Мистицизм – восстанавливает ману 2 ед. / 3 ед. / 4 ед. в день. Без Мистицизма – 1 ед.

45. **Вероятность получения вторичного навыка** (при повышении уровня)

Вероятность получения навыка не превышает 8 – 10%, а для некоторых – даже 1% (зависит от класса героя).
Баллистика, Логистика, Поиск пути, Стрельба, Разведка, Обучение, Мистицизм, Мудрость, Магия земли – у всех есть больший или меньший шанс (10 – 2 %).

Мало шансов (1 %) бывает:
Тактика, Артиллерия – у друида, мага, чернокнижника, ведьмы, элементалиста.

Лидерство – у ведьмы.
Доспехи – у мага, чернокнижника, ведьмы, элементалиста.
Нападение – у друида, мага, чернокнижника, элементалиста.
Первая помощь – у лорда, варвара, путешественника.
Удача – у некроманта, рыцаря смерти, лорда.
Навигация – у мага.
Имущество – у боевого мага, хозяина зверей, ведьмы.
Дипломатия – у варвара, хозяина зверей.
Магия огня – у рыцаря, друида, алхимика, рыцаря смерти.
Магия воздуха – у рейнджера, лорда, хозяина зверей.
Магия воды – у демона.
Волшебство – у рыцаря, варвара, хозяина зверей, путешественника.
Интеллект – у рыцаря, лорда, варвара, хозяина зверей, путешественника.
Грамотность – у рыцаря, рейнджера, лорда, варвара, хозяина зверей, путешественника.
Зоркость – у хозяина зверей.
Сопротивление – у друида, некроманта.

Не бывает:
Лидерство, Первая помощь – **у некроманта, рыцаря смерти**.
Навигация – **у боевого мага**.
Имущество – **у рыцаря смерти**.
Магия огня – **у рейнджера, хозяина зверей**.
Магия воды – **у лорда, варвара**.
Сопротивление – **у мага, чернокнижника, ведьмы, элементалиста**,

Наибольший шанс (9 – 10%) бывает:
Волшебство – у чернокнижника
Грамотность, Интеллект – у мага
Доспехи – у хозяина зверей
Зоркость – у ведьмы
Лидерство – у рыцаря
Логистика – у демона и боевого мага
Мистицизм – у еретика
Мудрость – у мага и чернокнижника
Нападение – у варвара и путешественника
Обучение – у алхимика
Первая помощ – у священника
Сопротивление – у рейнджера
Тактика – у лорда
Удача – у друида
Чародейство – только **у некроманта и рыцаря смерти**.

46. **Распределение навыков по городам**

Логистика – 1 (Оплот), 1 (Цитадель), 1 (Темница), 1 (Инферно), 1 (Сопряжение).
Поиск пути – 1 (Оплот), 1 (Крепость), 1 (Цитадель).
Навигация – 1 (Замок), 1 (Крепость).
Дипломатия – 1 (Замок), 1 (Оплот), 1 (Башня).
Тактика – 1 (Замок), 1 (Башня), 2 (Цитадель), 3 (Темница), 1 (Некрополис), 1 (Инферно), 4 (Сопряжение).
Стрельба – 2 (Замок), 3 (Оплот), 1 (Инферно), 1 (Крепость), 1 (Цитадель).
Доспехи – 1 (Замок), 1 (Оплот), 1 (Башня), 1 (Инферно), 1 (Некрополис), 8 (Крепость).
Лидерство – 8 (Замок), 2 (Оплот), 1 (Крепость), 1 (Цитадель), 3 (Темница), 1 (Инферно).
Нападение – 1 (Замок), 1 (Оплот), 1 (Башня), 4 (Темница), 2 (Инферно), 2 (Некрополис), 1 (Крепость), 9 (Цитадель), 4 (Сопряжение).
Грамотность – 1 (Оплот), 5 (Башня), 2 (Темница), 1 (Некрополис), 3 (Инферно).
Мудрость – изначально нет у 7 Некромантов
350 золотых – 1 (Замок), 1 (Оплот), 1 (Башня), 1 (Темница), 2 (Некрополис), 1 (Инферно), 2 (Сопряжение).
1 ресурс – 1 (Башня), 1 (Инферно), 1 (Темница), 1 (Цитадель).
Артиллерия (баллисты) – 1 (Замок), 1 (Крепость), 1 (Цитадель), 1 (Темница), 1 (Башня), 1 (Инферно).
Первая помощь (палатки) – 1 (Замок), 1 (Оплот), 1 (Крепость).
Магия воды, огня, воздуха, земли – по 2 каждого вида (Сопряжение).

47. **Выбор навыков**

1 Навыки обязательные.
Логистика – полезен всегда, особенно на дорогах. Нужен со старта.
Тактика – полезен всегда, особенно для воинов (стрелков). Нужен, чтобы нейтрализовать тактику врага. Полезен при взятии жилищ.
Нападение – полезен всегда, особенно для воинов (рукопашников). При агрессивной тактике.
Магия земли – полезен всегда, для стрелков. Сразу качать до эксперта. Землю ничем не заменишь.
Магия воздуха – полезен всегда, для рукопашников. Сразу качать до эксперта.

Мудрость – полезен для магов и для контроля карты. На больших картах можно брать сразу и качать до эксперта. На малых картах почти бесполезен.
Поиск пути – нужен при наличии плохой местности (болото, снег, песок, камни). На старте обычно преимуществ мало (родная земля), но в дальнейшем может быть нужен, особенно на больших картах.
2. Навыки нужные, но в определенных условиях.
Магия воды – полезен для магов, прежде всего Замка и Оплота. Пойдет как альтернатива воздуху*.
Магия огня – полезен для магов Инферно и Темницы, остальным замкам не рекомендуется*.
Огонь и Вода годятся в основном для затяжных боев двух магов. Воину против мага они не особо нужны.
Разум (Интеллект) – полезен для магов, особенно при специализации, не давать воину.
Грамотность – всегда нужен 1 учитель, обычно это второй герой – маг.
Чародейство – только для некромантов.
Собственность – если найдется в хижине ведьмы, можно брать для всех скаутов.
3. Навыки полезные, но без которых можно обойтись.
Доспехи (Защита) – полезен особенно против быстрых монстров, которые бьют первыми, и стрелков. Может оказаться вредным при штурме замка.
Стрельба – полезен для воинов (стрелков) вначале, но потом менее полезен, и стрелков заблокировать можно.
Лидерство – полезен особенно для воинов, но с Духом уныния будет бесполезен. Основная польза – не возможность дополнительного удара, а нейтрализация отрицательной морали при разношерстной армии и после посещения некоторых объектов.
Артиллерия – полезен при защите замков, для воинов со специализацией, сильной атакой и с навыком стрельбы. Если нет более нужных навыков.
Баллистика – полезен при захвате замков. Если нет более нужных навыков.
4. Навыки почти бесполезные. Но на некоторых картах они могут пригодиться и даже быть необходимыми.
Навигация – нужен при наличии воды (для сборщика). Если это основной способ передвижения, то можно и главному герою.
Разведка – можно для скаута или бегуна, особенно с артефактами.
Дипломатия – если игра на ней построена. Нередко бывает запрещена.
Волшебство – полезен только при специализации (если дали такого героя).
Сопротивление магии – полезен только при специализации и если есть артефакты. Можно против магов.
Удача – чем больше превосходство в навыках, тем меньше польза.
Прочие навыки (Мистицизм, Зоркость, Обучение и Первая помощь) представляют мало интереса.

48. **Некромантия**

После победы в бою поднимает нежить из убитых монстров врага. Кол-во поднимаемой нежити не может превышать определенный процент от суммарного здоровья убитых и от их количества.
Процент зависит от навыка некромантии, ее специализации, трех артефактов (+30%) и двух специальных строений в Некрополисе (Усилитель некромантии +10% за каждый, Темница душ +20% за каждую). Но более 100% поднять нельзя.
Из-за деления нейтральных монстров на несколько слотов кол-во поднимаемой нежити может быть меньше, т.к. процент считается отдельно для каждого слота. Можно поднять личей из демонов, вызванных демонологией. Причем в зачет идут и те, из кого сделали демонов. Можно поднимать нежить из призванных элементалей и клонов. Даже если клон не был убит, а пропал после уничтожения оригинала, он будет учтен, но для каждого убитого монстра будет учтен только один клон. Уничтожать лучше монстров низкого уровня, при этом подъем нежити будет по максимуму, а потери – по минимуму. Монстрам же высокого уровня лучше позволять сбегать или присоединяться, т.к. потери в случае боя могут превысить подъем нежити.
Если в армии героя нет свободных слотов и слотов с поднимаемыми монстрами, навык не сработает.
Поднимаются простые монстры. Если в армии некроманта все слоты заняты, и есть слот с такими же, но улучшенными монстрами, кол-во поднятых улучшенных монстров будет 2 / 3 от расчетного. Лучше поднимать простых монстров, т.к. затраты на улучшение значительно меньше 1 / 3 их цены. И главное – в случае уничтожения одного слота (единички для снятия ответки) все равно будут подняты простые монстры.
Для Трансформера скелетов здоровье монстров не имеет значения – только их кол-во. И 1 крестьянин, и 1 ангел или титан преобразуется в 1 скелет. Однако гидры и обычные драконы преобразуются в костяных драконов. Если в таверну Некрополиса приходит чужой герой с большой армией слабых монстров 1 уровня, их следует преобразовать в скелетов. Преобразовать также можно монстров 1 уровня, бесплатно присоединившихся или собранных в полевых жилищах. Купленных монстров более высоких уровней преобразовывать нецелесообразно.

49. **Прокачка героя**

Герой может иметь 8 вторичных навыков, каждый развивается до трёх ступеней. Изначально герой имеет 2 навыка (ступени), поэтому с 23-го уровня все навыки у него будут экспертными.
Герою-воину предлагают изучить школу магии на 4, 8 и т.д. уровнях, герою-магу – на 3, 6 и т.д. уровнях (исключения редки). Элементалисту навыки предлагают как воину, а не как магу. Если предложат на другом уровне, счетчик сбрасывается. Обычно большой спешки с магией нет, и можно брать другой полезный навык вместо экспертной магии, которую можно прокачать немного позже. Некоторым классам не дают некоторые школы магии.
Любая книга магии и шляпа оратора добавляют в книжку заклинания, даже если у героя нет мудрости. Добыть их можно в утопии, взять которую воину легче, чем магу. При этом мудрость становится ненужной. Но бывают ситуации, когда мудрость все-таки стоит взять – герою-воину всегда предложат ее на 6, 12 и т.д. уровнях.

Не следует брать сразу более пяти навыков. Однако высок риск, что после прокачки имеющихся навыков могут предложить новые бесполезные навыки. Поэтому как бы ни хотелось получить Экспертную Землю, не следует отказываться от основных необходимых навыков – потом их могут и не предложить.
Если герой в Хижине ведьмы или у Учёного получит навык, который в обычных условиях он получить не может, то шанс улучшить его при повышении уровня будет минимальным (1%).
На случайных картах в Хижине ведьмы не могут появиться такие навыки: Доспехи, Артиллерия, Магия земли, Первая помощь, Интеллект, Обучение, Навигация, Чародейство, Нападение, Сопротивление, Грамотность, Волшебство, Тактика и Магия воды.

№	Воин	Маг	Разведчик	Универсал
1	Логистика	Логистика	Логистика	Логистика
2	Тактика	Мудрость	Поиск пути	Мудрость
3	Нападение	Магия земли	Разведка	Магия земли
4	Доспехи	Магия воздуха	Мудрость	Магия воздуха
5	Стрельба	Магия воды	Грамотность	Тактика
6	Лидерство	Магия огня	Навигация	Нападение
7	Артиллерия	Интеллект	Собственность	Доспехи
8	Поиск пути	Поиск пути		Стрельба
	Баллистика	Волшебство		Поиск пути
	Чародейство	Чародейство		Лидерство

МАГИЯ

50. **Общие сведения**

Всего в игре 70 заклинаний, из них: 16 – школы магии огня; по 17 – школы магии воды; земли; воздуха; 2 – общих для всех школ магии; 1 – уникальное, 4 уровня, появляется при наличии артефакта Грохот Титана.

Уровень	Общие		Огонь	Вода		Земля		Воздух		Гр. Тит.	Всего	
	бой	поход	бой	бой	поход	бой	поход	бой	поход	бой	бой	поход
1	**1**		**3**	**4**	**1**	**3**	**1**	**1**	**1**		**12**	**3**
2		**1**	**2**	**3**	**1**	**2**		**5**	**1**		**12**	**3**
3			**3**	**4**		**5**		**3**			**15**	
4			**6**	**2**	**1**	**3**	**1**	**2**		**1**	**14**	**2**
5			**2**	**1**		**2**		**2**	**2**		**7**	**2**
всего	**1**	**1**	**16**	**14**	**3**	**15**	**2**	**13**	**4**	**1**	**60**	**10**

51. **Распределение заклинаний по уровням и школам**

Заклинание	Школа	SP	Ур.	Тип	Особенности по уровням (Б / П / Э)	Дополнит.
Волшебная стрела	Все	5	1	Ударное	Урон SP*10+10 HP / SP*10+20 / SP*10+30	
Смотреть воздух	Воздух	2	1	Походное	Местоположение всех артефактов / героев / городов	Э – города
Ускорение	Воздух	6	1	Навыки	Повышает скорость на 3 / 5 / 5	Э – масс.
Вызвать лодку	Вода	6	1	Походное	Из дружественных, шанс 50% / создает новую, 75% / 100%	У – строит
Защита от воды	Вода	5	1	Защ. магия	Снижает урон от магии Воды на 30% / 50% / 50%	Э – масс.
Рассеивание	Вода	5	1	Защ. магия	Снимает все магические эффекты со своего / с любого юнита / с поля боя (**со всех юнитов**, а также мины и т.п.), сопротивление врага не действует	Э – масс.
Благословение	Вода	5	1	Навыки	Юнит наносит макс. урон / макс. урон + 1 / то же	Э – масс.
Лечение	Вода	6	1	Защ. магия	Снимает негатив и лечит SP*5+10 HP / SP*5+20 / SP*5+30	Э – масс.
Смотреть землю	Земля	2	1	Походное	Местоположение всех ресурсов / шахт / тип поверхности	Э – откр.
Каменная кожа	Земля	5	1	Навыки	Защита своему юниту +3 / +6 / +6	Э – масс.
Щит	Земля	5	1	Навыки	Сниж. урон в рукопашной на 15% / 30% / 30%	Э – масс.
Замедление	Земля	6	1	Навыки	Сниж. скорость врага на 25% / 50% / 50%	Э – масс.
Защита от огня	Огонь	5	1	Защ. магия	Сниж. урон от магии Огня на 30% / 50% / 50%	Э – масс.
Жажда крови	Огонь	5	1	Навыки	Атака в рукопашной своему юниту +3 / +6 / +6	Э – масс.
Проклятие	Огонь	6	1	Навыки	Юнит наносит мин. урон / мин. урон –1 / то же	Э – масс.
Видение	Все	4	2	Походное	Кол-во и лояльность монстров, расст. = SP / + героев, SP*2 / + гарнизоны, SP*3	Э – города
Маскировка	Воздух	4	2	Походное	Показывает врагу армию из более сильных монстров*	1 день
Удача	Воздух	7	2	Управление	Повышает удачу на 1 / 2 / 2	Э – масс.
Защита от воздуха	Воздух	7	2	Защ. магия	Сниж. урон от магии Воздуха на 30% / 50% / 50%	Э – масс.
Точность	Воздух	8	2	Навыки	Атака стрелка при стрельбе +3 / +6 / +6	Э – масс.
Молния	Воздух	10	2	Ударное	Урон SP*25+10 / +20 / +50	
Разрушающий луч	Воздух	10	2	Навыки	Защита –3 / –4 / –5, можно неск. раз (до 0), не снимается	До конца боя
Потопить лодку	Вода	8	2	Походное	Шанс 50% / 75% / 100%	
Устранение преград	Вода	7	2	Преграды	Немагич. преграда / стена огня / любые магич. и немагич. преграды	Э – все
Слабость	Вода	8	2	Навыки	Атака врага –3 / –6 / –6, но не ниже 0	Э – масс.
Ледяная стрела	Вода	8	2	Ударное	Урон SP*20+10 / +20 / +50	
Зыбучий песок	Земля	8	2	Преграды	На поле боя ставятся 4 / 6 / 8 ловушек, после прикосновения останав. врага на 1 ход и становятся видимы	4 / 6 / 8 клеток

Волна Смерти	Земля	10	2	Ударное	Урон всем врагам, кроме нежити SP*5+10 / +20 / +30	Все живые
Стена огня	Огонь	8	2	Преграды	Стена 2 кл, при прохождении урон врагу SP*10+10, урон 2-кл. монстров удвоен / 3 кл, SP*10+20 / 3 кл, SP*10+50	2 хода
Слепота	Огонь	10	2	Управление	Выход из боя до получения урона, 1-й ответ силой 50% / 25% / нет ответа	До атаки
Воздушный щит	Воздух	12	3	Навыки	Сниж. урон от стрельбы на 25% / 50% / 50%	Э – масс.
Уничтожить нежить	Воздух	15	3	Ударное	Урон всей нежити SP*10+10 / +20 / +50	Вся нежить
Гипноз	Воздух	18	3	Управление	Контроль над враж. монстром, монстр должен иметь HP меньше SP*25+10 / +20 / +50	
Ледяное кольцо	Вода	12	3	Ударное	Урон SP*10+15 в радиусе 1 кл. / +30 / +60	3 клетки
Забывчивость	Вода	12	3	Управление	Стрелок наносит 50% урона / не стреляет / то же	Э – масс.
Радость	Вода	12	3	Управление	Повышает мораль на 1 / 2 / 2	Э – масс.
Телепортация	Вода	15	3	Управление	Переносит монстра в любую точку поля боя, не переносит через стены и рвы / через стены города с цитаделью / без ограничений. Цена в зависим. от навыка – 15 / 12 / 6 / 3	Э – стены
Защита от земли	Земля	12	3	Защ. магия	Сниж урон от магии Земли на 30% / 50% / 50%	Э – масс.
Силовое поле	Земля	12	3	Преграды	Создает поле на 2 кл, блокирующее проход / 3 кл. / 3 кл.	2 хода
Оживить мертвеца	Земля	15	3	Призыв	Оживляет монстров нежити на SP*50+30 HP / +60 / +160	
Анти-магия	Земля	15	3	Защ. магия	Иммунитет к магии 1 – 3 ур. / 1 – 4 / всей, кроме рассеив.	3–5 уровни
Землетрясение	Земля	20	3	Преграды	Урон 2 / 3 / 4-м пролетам стен (башням, воротам) замка	2 / 3 / 4 уч-ка
Неудача	Огонь	12	3	Управление	Снижает удачу на 1 / 2 / 2	Э – масс.
Огненный шар	Огонь	15	3	Ударное	Урон SP*10+15 в диаметре 3 кл. / +30 / +60	3 клетки
Мина	Огонь	18	3	Преграды	На поле 4 мины, урон SP*10+25 / 6 мин, SP*10+50 / 8 мин, SP*10+100	до касания
Цепная молния	Воздух	24	4	Ударное	Урон SP*40+25, затем 1/2 урона ближайшему юниту и т.д, всего 4 юнита / +50, 5 юнитов / +100, 5 юнитов	4–5 точек
Ответный удар	Воздух	24	4	Управление	1 доп. контратака / 2 / 2	Э – масс.
Ходьба по воде	Вода	12	4	Походное	Штраф 40% / 20% / нет	1 день
Молитва	Вода	16	4	Навыки	Атака, защита и скорость +2 / +4 / +4	Э – масс.
Клон	Вода	24	4	Призыв	Создает клон монстра 1 – 5 уровня / 1 – 6 / всех	
Городской портал	Земля	16	4	Походное	Переносит героя в ближайший свой город / любой свой свободный город / то же. Расход 300 / 300 / 200 MP	У – выбор
Метеоритный дождь	Земля	16	4	Ударное	Урон в диаметре 3 кл. SP*25+25 / +50 / +100	3 клетки
Грусть	Земля	16	4	Управление	Снижает мораль на 1 / 2 / 2	Э – масс.
Воскрешение	Земля	20	4	Призыв	Оживляет убитого монстра до конца боя, SP*50+40 / SP*50+80, монстр остается после боя / SP*50+160	У – остается
Инферно	Огонь	16	4	Ударное	Урон в диаметре 5 кл. SP*10+20 / +40 / +80	5 клеток
Огненный щит	Огонь	16	4	Защ. магия	Возврат 20% нанесенного урона / 25% / 30%	
Бешенство	Огонь	16	4	Навыки	Защита = 0, атака = атака + защ. / + 1,5*защ. / + 2*защ.	1 ход
Убийца / Палач	Огонь	16	4	Навыки	Атака +8 против бегемотов, драконов, фениксов и гидр / ангелов и дьяволов / титанов (все 7 ур.)	
Берсерк	Огонь	20	4	Управление	Монстр атакует ближайший юнит / захват 3 кл. / 5 кл.	1 ход, 1–5 кл.
Армагеддон	Огонь	24	4	Ударное	Всем юнитам урон SP*50+30 / SP*50+60 / SP*50+120	**На всех**
Полет	Воздух	20	5	Походное	60% / 80% 100% от имеющейся дальности хода*	1 день
Дверь измерений	Воздух	25	5	Походное	Телепортирует героя на карте 2 / 3 / 4 раза в день	2 / 3 / 4 раза
Магическое зеркало	Воздух	25	5	Защ. магия	20% шанс отразить закл. на случайного врага / 30% / 40%	
Элементаль воздуха	Воздух	25	5	Призыв	Вызывает SP*2 Воздушных элементалей / SP*3 / SP*4	до конца боя
Элементаль воды	Вода	25	5	Призыв	Вызывает SP*2 Водяных элементалей / SP*3 / SP*4	до конца боя
Элементаль земли	Земля	25	5	Призыв	Вызывает SP*2 Земляных элементалей / SP*3 / SP*4	до конца боя
Взрыв	Земля	30	5	Ударное	Урон SP*75+100 / +200 / +300	
Жертва	Огонь	25	5	Призыв	Убить один слот монстров, чтобы оживить другой. Поднять HP = (SP + HP жертвы +3) * кол-во жертв / +6) / +10)	постоянно*
Элементаль огня	Огонь	25	5	Призыв	Вызывает SP*2 Огненных элементалей / SP*3 / SP*4	до конца боя

Продолжительность действия большинства заклинаний (в раундах боя) равна силе магии (SP), если не указано иное. Сила ударных заклинаний зависит от силы магии.

52. **Специфика походных заклинаний**

Просмотр воздуха при продвинутой магии Воздуха покажет вражеских Героев на неоткрытых землях.
При Просмотре земли городов на открытой карте нет, но они находятся по дорогам, выходящим из их ворот. Там, где дорога начинается – город, где заканчивается – телепорт или вход в метро. Легко различить – нажмите переход в подземку. Если подземная дорога начинается примерно с этой же точки – вход в метро, нет – телепорт.
Вызов лодки лучше делать магами, т.к. вызов срабатывает не всегда и нужно больше маны. При продвинутой магии воды можно не заботиться о покупке или наличии свободных лодок.
Дружественная лодка – та, которая либо ни разу не использовалась, либо последним ей пользовался свой герой. Если лодкой последним пользовался враг или союзник, ее призвать нельзя. Макс. кол-во лодок на карте – 64.
Маскировка используется для сокрытия армии героя, идущего по открытой врагом территории, но только если игрок ходит раньше противника (т.е. красный от синего может так прятаться, а наоборот – нет, так как заклинание действует только до конца хода).
Видение полезно для просмотра информации о лояльности нейтральных монстров.
После перемещения Героя с помощью Городского портала в выбранный город надо зайти в него, чтобы получить все имеющиеся там бонусы (магия, навыки и т.п.).

53. **Специфика боевых заклинаний**

Ускорение – Замедление, Благословение – Проклятие, Берсерк – Гипноз взаимно снимают друг друга.
Эффективность Видения и Волшебной стрелы определяются по наиболее развитой школе магии.
Защита от Огня / Воды / Воздуха / Земли – действует совместно с Сопротивлением Големов.
Вызов элементалей происходит на случайную клетку в первом ряду. Если мест нет, то вызывается во 2-й ряд.
После вызова элементалей одного типа других элементалей вызвать нельзя.

Магия Земли.

Медлительность снижает не только базовую скорость, но и все дополнительные повышения скорости монстров.
Зыбучий песок невидим для врага, но если в начале боя у него были монстры, для которых земля родная, он будет видеть песок и обходить его. Если игрок становится нелетающим монстром на песок, этот песок станет ему виден. Монстр по песку передвигается на 1 клетку за ход, независимо от скорости, и подойдя вплотную, не сможет атаковать. Может оказаться лучше замедления. На летунов не действует.
Антимагия снимает с цели все отрицательные заклинания соответствующего уровня, кроме магических эффектов, наложенных монстрами (Яд, Окаменение и т.п.).
Если ворота заблокированы и не могут открыться, а осажденный – сильный герой-воин с армией пешеходов, он сам колдует Землетрясение, чтобы пробить ход в стене и идти в рукопашную.
Поднятие нежити оставляет поднятую нежить с героем и после боя, даже если он не имеет Магии Земли.
Воскрешение не может воскресить монстра, на клетку которого встал другой монстр. Если на одной клетке погибло несколько монстров, воскрешен будет последний погибший на ней. Не подействует, если силы (в HP) не хватит для воскрешения хотя бы 1 монстра.
Страх – данное заклинание можно было встретить в ранних версиях Возрождения Эрафии (до 1.3) и лишь в Пирамидах. При попытке использовать это заклинание не происходило никакого эффекта – **баг**.

Магия Воздуха.

Разрушающий луч продолжает действовать после воскрешения убитого монстра. Если на юнит наложена Каменная кожа, а потом несколько раз наложен Разрушающий луч или Кислотное дыхание, после окончания действия Каменной кожи защита юнита может стать отрицательной.
Воздушный щит при осаде города приводит не к снижению, а к увеличению урона, наносимого городскими башнями, в 1,5 – 2 раза – **баг**. Урон зависит от уровня Магии Воздуха.
Гипноз имеет очень малую силу. Монстр под Гипнозом не отвечает на атаку врага. Не блокирует стрелков врага. На него не действуют ни чьи массовые заклинания (в т.ч. Лечение). При расчётах урона в бою на него действуют боевые навыки, бонусы и артефакты не владельца, а контролирующего его героя. Владелец загипнотизированного отряда считает его своим и не может атаковать (только ударной магией по площади). Не лечится, можно снять Рассеиванием. Загипнотизировав отряд с безответным ударом, можно перебить им всю вражескую армию. Нежить можно взять под контроль, имея сферу уязвимости.
Чтобы при экспертной Магии Воздуха загипнотизировать 1 монстра 7 уровня, надо иметь силу магии: 4 – для Жар-птицы, 5 – для Гидры, Дьявола и Бегемота, 6 – для Ангела, Морского змея, Архидьявола, Феникса, 8 – для Гидры хаоса, Архангела, 10 – для Древнего бегемота, 18 – для Волшебного дракона, 28 – для Ржавого дракона, 30 – для Кристального дракона. Гиганты и Титаны гипнозу не подвержены.
Если при Цепной молнии у первого юнита сработает Сопротивление, цепь сразу прервется. Если же первый удар прошёл, то достанется и другим юнитам, у которых не сработает Сопротивление. Если 2 юнита находятся на одинаковом расстоянии от цели, первый удар получит одногексовый юнит.
Контратаку имеет смысл применять в начале раунда. Особенно полезно накладывать ее на Вампиров лордов.
Волшебное зеркало работает только с заклинаниями героев игрока. Заклинания монстров или героев ИИ зеркалом не перенаправляются. Однако ИИ учитывает Зеркало и намного реже колдует на защищенную им цель. Слот, на который отражается заклинание, выбирается случайно. Если наложение заклинания на выбранный слот невозможно, эффекта не будет. Не отражаются заклинания, если юнит не является их основной целью (площадные, массовые заклинания), а также если их не на кого наложить.
При наличии артефакта Грохот Титана герой автоматически получает заклинание Стрела титана. Урон 600 HP, манна не тратится, SP героя и Магия Воздуха не влияют на урон. Сфера Воздуха повышает урон на 50%, навык Волшебство – еще на 5–15%. Итого макс. урон составит 1035 HP. Для спеца в Волшебстве урон больше.

Магия Воды.

Массовое Рассеивание действует на всех – и своих, и врагов, может снять с врага наложенную антимагию*, а со своих – полезные аклинания.
Благословение продвинутого уровня для монстров с минимальным уроном повышает его в 2 раза. Для монстров вплоть до 4 уровня повышение урона составит не менее 30%. Считается от среднего значения.
Устранение преград на продвинутом уровне снимает секцию стены огня, а на экспертном – удаляет силовой щит, мины и зыбучий песок. На Экспертном уровне в случае мин и зыбучего песка можно поводить курсором, как миноискателем, над картой, обнаружив их расположение, после чего само заклинание отменить.
Если убрать Стену огня или Силовое поле при помощи Рассеивания или Устранения преград, то после того, как закончилась бы длительность действия этого заклинания, произойдёт аварийное завершение игры – **баг**.
Продвинутая Забывчивость действует на всех, как экспертная – **баг**.
Телепорт с экспертной Магией Воды забрасывает сильных монстров прямо в осаждаемый замок. При телепортации на Мину, Зыбучий песок, Стену огня или в Городской ров монстр не получит никакого вреда. Но если он пропустит ход или будет ждать, то получит эффект от этих объектов.

Магия Огня.

Проклятье – на продвинутом уровне урон у монстра не снизится меньше 1.

Слепота на экспертном уровне парализует монстра, и его можно атаковать безответно. При защите города полезно использовать Слепоту для латания дыр в крепостной стене и городских воротах.
Стена огня эффективна против нейтралов-пешеходов. Лучше, чтобы монстры не проходили сквозь стену, а заходили и оставались в ней. Тогда это действует и против летунов. Против живого врага обычно не применяется. Сопротивление Гномов против Стены огня не работает. Двухклеточные монстры при прохождении через огонь могут получить двойной урон, если встанут одновременно на 2 огня.
Мины невидимы для врага, но если в начале боя у него были монстры, для которых земля родная, применить мины не удастся вообще. Сопротивление гномов против мин не работает, Големы же будут иметь от мин гораздо меньший урон. По своим минам можно ходить без вреда. Если игрок видит мину, то его монстры не получат урона при прохождении через неё.
Берсерк на экспертном уровне захватывает 4 слота*. Монстры под Берсерком иногда пропускают ход, когда могут атаковать. Это связано с тем, что любой отряд, находящийся под действием заклинания, может атаковать только правый (для нападающего) / левый (для защищающегося) гекс двухклеточного отряда. Если этот гекс недостижим за ход – атаки не будет. В случае одного отряда берсерк можно применять вместо ослепления, это может быть даже лучше, так как он не снимается ударной магией.
Определить, подействует Берсерк на монстра или нет, можно активацией заклинания и наведением курсора на цель. Если на цели появляется обводка, то Берсерк на неё подействует. Если применить Берсерк против монстра, иммунного к огню, к разуму или к магии в целом, то эффекта не будет, а мана потратится – **баг**.
Инферно можно направить на пустую клетку.
Бешенство обнуляет защиту монстра до следующего хода. Если монстр не бьет, а становится в защиту, 20% повышения защиты добавляются не к защите, а к атаке. Накладывать лучше перед ударом и бить после ожидания.
Жертва позволяет герою с низким уровнем Силы магии восстанавливать в бою много здоровья монстров. Лучше приносить в жертву много монстров с низким HP, чем немного монстров с высоким HP. При силе магии 2 и базовой магии огня для воскрешения 1 седого бегемота нужно 50 крестьян или 30 гоблинов. Нельзя применить, если в армии остался 1 отряд. Без Сферы уязвимости Жертва не действует на Золотых драконов. Это особенность заклинания – убивающая часть действует как заклинание 5 уровня, а воскрешающая – как 4 уровня.

54. **Заклинание Клон**

Клонировать можно любого монстра (в т.ч. призванных Элементалей и поднятых Демонов) любое количество раз за бой, за небольшим исключением. Заклинание не действует, если его объектом является:
– сам клон;
– монстр, уже имеющий клон на момент сотворения заклинания;
– монстр, иммунный к магии 4-го уровня (при наличии у героя Медали Уязвимости клонирование возможно);
– монстр, на которого наложено заклинание Антимагия выше базового уровня.
Магические и тактические особенности клона:
– клон не наследует никаких заклинаний, наложенных на монстра-носителя;
– клон наследует все врожденные способности монстра-носителя (исключение – Огненный Щит у клона Султана Ифрита не действует, т.к. нанесенный клону урон равен нулю – клон не имеет HP);
– клон имеет полный запас магических и тактических навыков монстра (мана, стрелы), даже если носитель их уже израсходовал;
– против клона нельзя применить Рассеивание, т.к. на клон это заклинание не действует, хотя все заклинания, наложенные на клон, Рассеивание снимает;
– клон иммунен к заклинаниям Антимагия, Жертва, Клон;
– за уничтожение клона опыта не дают.
Клон пропадает в случае любой атаки на него, или уничтожения монстра-носителя, или истечения N раундов.
Клон появляется на определенных гексах. Если на все отмеченные гексы поставить клон нельзя, он не вызывается вообще (будет сообщение).
Клон двухгексового монстра может появляться на нём самом – **баг**. Если Клон частично накладываясь на клонируемый отряд, то сам Клон невидим, в бою не участвует, а клонируемый отряд становится невидимым до первого действия. Если Клон полностью накладывается на клонируемый отряд, он не вызывется, но клонируемый отряд исчезнет по истечении длительности заклинания или после боя.

55. **Применение заклинаний**

Заклинания для силы **2** при наличии Б / П / Э уровня соответствующей магии.

Ур	Заклинание	Прим.	Урон (сила 2, Б / П / Э)	Ур	Заклинание	Прим.	Урон (сила 2, Б / П / Э)
1	Волшебная стрела		30 / 40 / 50 (+ SP*10)	3	Уничтожить нежить	нежить	30 / 40 / 70 (+ SP*10)
2	Ледяная стрела		50 / 60 / 90 (+ SP*20)	3	Ледяное кольцо	3 клетки	35 / 50 / 80 (+ SP*10)
2	Молния		60 / 70 / 100 (+ SP*25)	3	Огненный шар	3 клетки	35 / 50 / 80 (+ SP*10)
2	Стена огня	2-клет	30 / 40 / 70 (+ SP*10)	3	Мина	4 / 6 / 8	45 / 70 / 120 (+ SP*10)
2	Волна смерти	живые	20 / 30 / 40 (+ SP*5)	4	Цепная молния	4 / 5 / 5	105 / 130 / 180 (+ SP*40)
1	Лечение		20 / 30 / 40 (+ SP*5)	4	Инферно	5 клеток	40 / 60 / 100 (+ SP*10)
3	Гипноз		60 / 70 / 100 (+ SP*25)	4	Метеоритный дождь	3 клетки	75 / 100 / 150 (+ SP*25)
3	Оживить мертвеца		130 / 160 / 260 (+ SP*50)	4	Армагеддон	**все**	130 / 160 / 220 (+ SP*50)
4	Воскрешение		140 / 180 / 260 (+ SP*50)	5	Взрыв		250 / 350 / 450 (+ SP*75)

Заклинания низкого уровня, не зависящие от силы.

Ур	Заклинание	Прим.	Ур	Заклинание	Прим.	рекомендации
1	Просмотр воздуха		1	Благословение	мах / мах+1	на своих перед атакой (слабых)

1	Просмотр земли		1	Проклятие	мин / мин–1	на врагов перед их атакой (сильных)
1	Вызов лодки	Если надо	1	Каменная кожа	+3 / +6	на своих слабых перед защитой
1	Ускорение	+3 / +5	1	Жажда крови	+3 / +6	на своих сильных рукопашных перед атакой
1	Замедление	–25 / –50%	2	Точность	+3 / +6	на своих сильных стрелков перед атакой
1	Рассеивание		2	Слабость	–3 / –6	на сильных врагов перед их атакой
2	Слепота		1	Щит	–15% / –30%	на своих перед защитой в рукопашной

Благословение и проклятие лучше применять при большом разбросе урона.
Сильный монстр – если Атака до наложения заклинания не менее Защиты врага, слабый – наоборот.
Заклинания, дающие прирост (или снижение) к атаке или защите в абсолютных единицах (3 или 6), лучше для ситуации, когда Атака нападающего и Защита обороняющегося равны или отличаются между собой в ту или иную сторону (в зависимости от заклинания) на 3 или 6 ед. соответственно. Тогда относительный прирост или снижение максимальны (до 30% базового урона). И при большей, и при меньшей разнице процент уменьшается.
Применение Защиты от воды / огня / воздуха / земли имеет одну проблему – сложно заранее определить, какую магию враг будет использовать.
На юнит может быть наложено много заклинаний, но отображаются только три последних действующих.

Огонь – Проклятье, Жажда крови, Защита от огня,
Слепота,
Неудача,
Огненный щит, Берсерк, Бешенство, Убийца.

Земля – Замедление, Каменная кожа, Щит,
Защита от земли, Антимагия,
Грусть.

Воздух – Ускорение,
Защита от воздуха, Точность, Удача, Разрушающий луч,
Воздушный щит, Гипноз,
Ответный удар,
Магическое зеркало.

Вода – Благословение, Защита от воды,
Слабость,
Радость, Забывчивость,
Молитва.

56. **Отсутствие заклинаний в городах**

Благословение – Инферно, Некрополис.
Лечение – Некрополис.
Жажда крови – Замок, Оплот, Башня.
Проклятие – Замок, Оплот, Крепость, Цитадель, Сопряжение.
Маскировка – Крепость.
Ледяная стрела – Инферно.
Уничтожить нежить – Некрополис.
Гипноз – Некрополис.
Ледяное кольцо – Инферно.
Защита от земли – Крепость.
Молитва – Темница, Инферно, Некрополис.
Армагеддон – Замок, Оплот, Башня, Сопряжение.
Магическое зеркало – Инферно, Некрополис.
Элементаль воздуха – Оплот, Темница, Инферно.
Элементаль воды – Инферно, Некрополис.
Элементаль огня – Оплот, Башня, Некрополис.
Жертва – Оплот, Башня, Сопряжение.
Волна смерти и Оживить мертвеца – имеются только в Некрополисе.

Вероятность появления прочих заклинаний в различных гильдиях – от 9 до 98%. Наибольший шанс (89 – 98%) имеется у Волшебной стрелы (во всех городах), Молнии (Башня, Темница, Цитадель), Ледяной стрелы (Замок, Оплот, Крепость), Волны смерти (Некрополис), Огненного шара (Инферно) и Землетрясения (Крепость).
Шанс выпадения многих заклинаний самый большой в Башне с Библиотекой.

Дверь измерений – 13 – 28% (Башня).
Полет – 12 – 32% (Башня).
Взрыв, Элементаль земли, воздуха, воды – 12 – 28% (Башня).
Армагеддон – 10 – 20% (Темница).
Молитва – 10 – 20% (Замок).
Контрудар – 10 – 20% (Оплот).
Берсерк – 10 – 20% (Некрополис).
Клон, Воскрешение – 10 – 29% (Башня).
Хождение по воде, Городской портал, Цепная молния, Метеоритный дождь – 20 – 29% (Башня).
Силовое поле – 9 – 32% (Башня).
Телепортация – 24 – 40% (Крепость).
Слепота – 18 – 47% (Инферно).

Просмотр воздуха, просмотр земли – 19 – 25% (Башня).
Вызов корабля – 20 – 39% (Башня).

57. **Ограничения по использованию магии**

Все походные заклинания при наличии книги любой школы магии или свитка Герой может применять и без магической книжки, но боевые заклинания так применять невозможно.
На способность монстров накладывать заклинания влияют: ландшафт, на котором происходит бой; бой в антимагическом гарнизоне; наличие у любого из героев артефактов, ограничивающих применение магии.
Заклинания монстры колдуют всегда на своем определенном уровне, кроме ландшафтов, позволяющих всем колдовать заклинания на экспертном уровне.
Проклятые земли (**ПЗ**) – не ограничивают Яд виверн, Огненный щит ифритов, Проклятье мумий и черных рыцарей, Рассеивание Змиев и Стрекоз, Страх лазурных драконов, Ржавых драконов, Оплетение дендроидов, Смертельный удар рыцарей смерти, Смертельный взгляд горгон и Волшебную стрелу Волшебных драконов.
Когда драконы бьют заклинаниями по площади (Метеоритный дождь, Кольцо холода, Огненный шар, Инферно) – показывается анимация, но урон не наносится. Если выпадает Волшебная Стрела – она нанесет урон.
Сфера запрещения (**СЗ**) – не ограничивает также Единорога, Зомби, Дракона-привидение, Стрекозу (слабость), Василиска, Птицу грома и Волшебного дракона (все заклинания).
Антимагический гарнизон (**АГ**) – не ограничивает также Адское отродье, Медузу и Скорпикору.
Прочие монстры не могут творить заклинания (Архангел, Джин-мастер, Огр маг, Чародей, Змий – снятие заклинаний, элементали Магмы, Энергии, Льда и Шторма).

АРТЕФАКТЫ

58. **Общие сведения**

В игре 122 артефакта (некоторые из них входят в состав одного из 12 сборных артефактов). Все артефакты делятся на 4 уровня: Сокровище, Второстепенный, Основной, Реликт. Имеется также 7 специальных артефактов, не имеющих класса – **4** военные машины, Книга заклинаний, Грааль и Свиток с заклинанием.
Герой может носить на себе 14 артефактов. На выбор имеется: шлемов – **10**, подвесок – **17**, доспехов – **8**, сапог – **6**, мечей – **9**, щитов – **8**, колец – **10**, плащей – **9**, прочего (в карманах) – **45**.
На картах RoE и AB сборные артефакты и меч Армагеддона могут не устанавливаться или отображаться некорректно (например меч Армагеддона выглядит как ящик Пандоры).
Объекты на карте, в которых могут быть случайные артефакты:
Склеп – сокровище 40%
Покинутый корабль – сокровище 60%, второстепенный 10%
Кораблекрушение – сокровище 30%, второстепенный 10%
Сундук – сокровище 5%
Морской сундук – сокровище 10%
Телега – сокровище 20%, второстепенный 20%
Скелет – сокровище или второстепенный 20%
Могила воина – сокровище 30%, второстепенный 50%, основной 15%, **реликт 5%**
Потерпевший кораблекрушение – сокровище 55%, второстепенный 20%, основной 20%, **реликт 5%**
Утопия драконов – по 1 арту каждого типа (**1 реликт 30%**) / 1 второстепенный + 1 основной + **2 реликта 30%** / 1 основной + **3 реликта 30%** / **4 реликта 10%**.
Артефакты 3 и 4 уровня могут быть в Утопиях, а также в Могиле воина и у Потерпевшего кораблекрушение. В Утопиях имеется наибольшее число реликтов, поэтому их захватывают, несмотря на большие потери армии. Книги магии бывают также в Пандорах.
В рюкзаке вмещается 64 артефакта. Не следует подходить к объектам, дающим артефакты, если у героя заполнены рюкзак и слоты куклы – артефакты исчезнут.
Из двух одинаковых артефактов, одетых на героя, действует только один. Исключением являются все артефакты, приносящие ресурсы, и 2 Кольца с неподвижным глазом дракона (повышают атаку и защиту).
Артефакты, повышающие урон от стрельбы, действуют только при наличиии у героя навыка Стрельбы. Бонус навыка суммируется с бонусом артефактов. Артефакты, снимающие штраф при стрельбе, от навыка не зависят.
Артефакты, повышающие навык некромантии, действуют при наличиии навыка.
Артефакты, повышающие сопротивление магии, действуют независимо от навыка.
Если заклинание запрещено, то артефакт, дающий его, не может появиться на карте или в объекте, где его можно получить. При запрете высокоуровневых заклинаний (Полет, Дверь измерений, Хождение по воде, Вызов элементалей) Тома магии и Шляпа волшебника, дающие их, не появляются. Но Крылья ангела и Сапоги левитации появляются, т.к. они дают не заклинания в книгу, а соответствующие способности.
Цена артефактов на алтаре – 1000 / 1500 / 3000 / 6000 HP за один в зависимости от уровня. Сборный артефакт идет по цене реликта.
Чёрный рынок предлагает 7 случайных артефактов по цене в 2,5 раза выше базовой стоимости. Ассортимент рынка генерируется в начале игры и не меняется, проданные артефакты не обновляются. На Чёрном рынке не могут продаваться реликты, свитки с заклинаниями, боевые машины, Грааль и Книги магии.
Торговцы артефактами предлагают 7 случайных артефактов по цене в 5 раз выше базовой стоимости. Ассортимент торговцев одинаковый для всех игроков и городов. Артефактов 4 уровня на рынках не бывает. Ассортимент обновляется в начале каждого месяца. У Торговцев можно также продать свои артефакты.

Курс покупки и продажи артефактов у Торговцев улучшается с увеличением кол-ва Рынков в городах игрока, и не зависит от кол-ва Торговцев артефактами. При 9 отстроенных Рынках цена продажи достигает своего минимума (1/3 от начальной цены, но все равно выше базовой стоимости).
Стоимость артефакта: при базовой цене 10000 покупка на чёрном рынке – 25000, у торговца артефактами – от 50000 (1 рынок) до 16667 (9 рынков), продажа своего – соответственно от 2000 до 6000.

59. **Сокровища и второстепенные (1 и 2 уровень)**

Перчатки Всадника (2 уровень) – повышает скорость передвижения героя по суше (+300 MP).
Сапоги–скороходы (2 уровень) – повышает скорость передвижения героя по суше (+600 MP).
Тетива из Волоса Гривы Единорога (2 уровень) – повышает мастерство стрельбы на 10%.
Кольцо Жизни (2 уровень) – в бою повышает параметр здоровья всех ваших армий на 1.
Поясница / Туловище Легиона (2 уровень) – при нахождении в городе прирост монстров 3 / 4 ур. в этом городе возрастает на 4 / 3.
Кольцо Жизненной Силы – в бою повышает здоровье всех ваших армий на 1.
Магическая накидка – в бою увеличивает длительность заклинаний на 3 раунда.
Ожерелье Стремительности – в бою повышает скорость всех ваших юнитов на 1.
Застывший Глаз Дракона – повышает Удачу и Боевой Дух на 1.
Дух Уныния – нейтрализует положительный боевой дух всех монстров на поле боя. Полезен тем, что в бою не будет сюрпризов с выпадением у врага морали.
Магическая Медаль Манны – восстанавливает 3 единицы манны в день.
Значок смелости – повышает Боевой Дух на 1. Дополнительно дает иммунитет к заклинаниям разума (защита от Слепоты, Берсерка, Бешенства, Гипноза, Радости, Забывчивости и Печали) – **баг**.
Песочные Часы Недоброго Часа – в бою отнимает у вас и вашего врага все бонусы удачи.
Ноги легиона – при нахождении в городе прирост монстров 2 ур. в этом городе возрастает на 5.
Шлем-череп, Наколенники из драконьей кости, Магическое кольцо, Секира кентавра, Щит гномьих богов, Неподвижный глаз дракона, Лук из вишневого дерева эльфов – повышают различные навыки.
Артефакты 1 уровня нужны для выбора начального бонуса. Не отмеченные здесь артефакты менее полезны.

60. **Основные (3 уровень)**

Сфера Постоянства – дает вашим войскам иммунитет к магии рассеивания.
Плащ Отречения – в бою не дает вам и вашему врагу использовать заклинания выше 2 уровня.
Оковы Войны – ни вы, ни ваш враг не можете убежать или сдаться во время боя.
Брелок Ясновидения – дает иммунитет к заклинанию Слепота.
Брелок Отрицательности – дает иммунитет к заклинаниям Молния и Цепь Молний.
Брелок Смелости – повышает Боевой Дух и Удачу войск на 3.
Ожерелье Морского Провидения – повышает скорость передвижения по морю (+1000 MP).
Кольцо Странника – в бою повышает скорость ваших войск на 1.
Накидка Скорости – в бою повышает скорость ваших войск на 2.
Золотой Лук – позволяет стрелять через препятствия и на любые расстояния без штрафа.
Стрелы из Ангельских Перьев – повышает мастерство стрельбы на 15%.
4 Сферы стихий – увеличивают силу (ударных) заклинаний соответствующей школы магии на 50%. Волшебную стрелу усиливает любая Сфера.
Руки / Голова Легиона – при нахождении в городе прирост монстров 5 / 6 ур. в этом городе возрастает на 2 / 1.
Неиссякаемая Мошна Золота, **Неиссякаемая Сума Золота** – увеличивает доход золота на 500 / 750 в день.
Неиссякаемая Склянка Ртути, Плащ Бесконечных Кристаллов, Вечное Кольцо Серы, Кольцо Драгоценных Камней – увеличивают прирост одного из ресурсов на 1 в день.
Склянка Жизненной силы – в бою повышает параметр здоровья всех ваших войск на 2.
Сапоги Мертвеца – повышает навык некромантии на 15%.
Колье Неприступности, Мантия Равновесия – повышают Сопротивление Магии на 5% / 10%.
Медаль Дипломата, Кольцо Дипломата, Лента Посла – снижают на 10% цену выкупа при сдаче врагу.
Карающая Дубина Огра, **Адский Меч**, Щит Яростного Огра, **Щит Проклятых**, Туника Короля Циклопов, **Нагрудник из Серного Камня**, **Шлем Сатанинской Ярости**, **Щит из Чешуи Дракона**, **Ожерелье из Зубов Дракона** – повышают различные основные навыки.

61. **Реликты (4 уровень)**

4 книги магии (**Воды**, **Воздуха**, **Земли**, **Огня**) – содержат все заклинания своей школы Магии.
Шляпа оратора – позволяет использовать любые заклинания 5 уровня.
Сфера Запрещения – не позволяет использовать магию во время боя. Действие Сферы начинается после наложения на войска заклинаний, выпадающих до начала боя (молитва Альянса Ангелов, заклинания Доспехов Проклятого). Снять эти заклинания уже нельзя.

Сфера Уязвимости – нейтрализует естественное сопротивление магии у всех монстров на поле боя. Однако невосприимчивость к заклинаниям, являющаяся свойством монстров, остается (нельзя воскресить нежить и т.п.).
Крылья Ангела – позволяет летать.
Сапоги Левитации – позволяет ходить по воде.
Шляпа Морского Капитана – повышает передвижение по морю (+500 MP), позволяет вызывать и разрушать корабли, предохраняет от водоворотов.
Клинок Армагеддона – повышает Знание на 6, остальные навыки на 3, добавляет в книгу магии заклинание Армагеддон уровня эксперт, дает войскам иммунитет против этого заклинания.
Пузырек с кровью дракона – все ваши драконы получают +5 к атаке и +5 к защите.
Неиссякаемый Мешок Золота – увеличивает доход золота на 1000 в день.
Сапоги Противодействия – повышает Сопротивление Магии на 15%.
Гладиус Титана, Щит Часового, Кираса Титана, Шлем Небесного Грома – повышают основные навыки.
Доспехи из Чешуи Дракона, Корона из Зубов Дракона – повышают основные навыки.
Сандалии Святых, Ожерелье Божественной Благодати, Щит Львиной Храбрости, Меч Правосудия, Шлем Божественного Просвещения – повышают основные навыки.

62. **Сборные артефакты (4 уровень)**

Мощь отца драконов (9 составляющих). Дает +6 ко всем первичным навыкам, все войска получают иммунитет к заклинаниям 1 – 4 уровня.
Альянс ангелов (6). Позволяет смешивать вместе монстров из Оплота, Башни, Цитадели и Замка без падения морали. В начале битвы накладывает заклинание Молитва уровня эксперт.
Грохот титана (4). Герой может использовать заклинание Стрела титана, не расходуя при этом ману. Если герой не имеет Книги Заклинаний, данный артефакт создает ее автоматически.
Лук снайпера (3). Стрелки могут стрелять, когда рядом стоит вражеский монстр. Нет штрафа за расстояние.
Эликсир жизни (3). Все монстры получают 25% бонуса к здоровью и способность к регенерации. Не действует на нежить и неживых.
Доспехи проклятого (4). На всех врагов в течение 50* ходов действуют заклинания Замедление, Проклятие, Слабость и Неудача.
Плащ короля нечисти (3). 30% погибших на поле боя поднимаются в виде скелетов. Если у героя есть навык Чародейства, проценты увеличиваются, а уровень чародейства определяет, кого поднимать: основной – зомби, продвинутый – стражи, эксперт – личи.
Шляпа адмирала (2). Нет наказания за абордаж кораблей. Преобразует очки передвижения героя по суше в очки передвижения по воде.
Рог изобилия (4). Дает дополнительно 4 ед. каждого ресурса в день (т.е. всего по 5 ед. ежедневно).
Статуя легиона (5). Все приросты монстров увеличиваются на 50% во всех городах игрока (с учётом имеющегося прироста от Цитадели или Замка, с округлением вниз). В городе герою быть не надо, но если он со статуей легиона сидит в городе, то получает также бонус и от ее составляющих частей.
Колодец волшебника (3). Восстанавливает ежедневно всю ману героя.
Кольцо мага (3). Добавляет 50* раундов к длительности заклинания.
При генерации сейвов на картах, созданных в редакторе RoE, сборные артефакты недоступны. Однако они могут появиться вместо случайных артефактов 4-го уровня, но будут отображены некорректно. При генерации сейвов на картах, созданных в редакторе AB, сборные артефакты установить нельзя – только их составные части.

Одновременно в бою на героя можно надеть следующие комплекты:
Мощь отца драконов + Лук снайпера;
Альянс ангелов + Лук снайпера + Эликсир жизни;
Шляпа адмирала + Лук снайпера + Эликсир жизни;
Грохот титана + Лук снайпера + Кольцо мага или
Грохот титана + Лук снайпера + Эликсир жизни + Плащ короля нечисти;
Доспехи проклятого + Лук снайпера + Кольцо мага или
Доспехи проклятого + Лук снайпера + Эликсир жизни + Плащ короля нечисти.
Фишка Грома титанов в том, что не используя маны и раскачки, получаем ударную силу для любого героя. Если есть реальные войска, то молния на 600 HP уже не нужна, и тогда лучше всего Альянс Ангелов.

63. **Сфера Уязвимости**

Естественное Сопротивление магии – постоянный иммунитет монстра к определенным заклинаниям или школам магии. В нормальных условиях ни одна из сторон не может их накладывать на монстра. Не путать с шансом отразить магию врага (Гномы, Кристальные драконы, аура Единорогов) и с отражением части урона от ударной магии у Големов.
Сфера уязвимости полностью нейтрализует навык Сопротивления и специализацию Торгрима, не действуют артефакты, повышающие сопротивление.
Сфера действует неодинаково на ее носителя и врага – носитель может накладывать ранее не работавшие заклинания как на свои, так и на чужие отряды. Его враг – только на вражеские отряды.

Но не все заклинания вписываются в схему "Носитель – на всех, враг – только на чужих".
Монстры частично сохраняют иммунитет к некоторым заклинаниям или их группам. Есть очевидные вещи – невозможность накладывать Волну смерти и Воскрешение на нежить и накладывать Уничтожить нежить и Оживить мертвеца на всех остальных.

Троглодиты	– остаются невосприимчивыми к Ослеплению;
Гаргули	– к Воскрешению, Жертве;
Големы, Элементали	– к Воскрешению, Жертве, Веселью, Печали, Страху;
нежить	– к Благословлению, Проклятью, Жертве, Веселью, Печали, Страху.

Все монстры, иммунные к заклинаниям магии огня (Фениксы, Ифриты и Элементали огня), не получают урона от Огненного щита (и наложенного, и врожденного у Ифритов) как со сферой, так и без нее. Однако монстры, иммунные к магии 4 уровня (Черные, Золотые драконы и Элементали Магии), получают урон от него.
Если Армагеддон накладывает носитель артефакта, он поражает всех. Если его враг – поражает всех врагов и только тех своих, которых он поразит и без Сферы. Но меч Армагедона дает своим монстрам иммунитет.
Если Огненный шар, Ледяное кольцо, Инферно, Метеориты накладывает носитель артефакта, и в зону поражения попадает его монстр, в нормальных условиях иммунный к ним, он поражается. Если накладывает враг – наоборот, иммунитет его войск к этим заклинаниям полностью сохраняется.
Стрекозы могут накладывать Рассеивание и Слабость на всех врагов, ранее невосприимчивых к этим заклинаниям. Но Сфера Постоянства делает войска носителя неуязвимыми для Рассеивания Стрекоз.
Мумии и Черные рыцари могут накладывать Проклятье на всех врагов, ранее невосприимчивых к этому заклинанию, кроме нежити.

64. **Использование артефактов**

Несколько артефактов, занимающих одну и ту же позицию в экипировке героя, нужно менять в течение хода. Повышающие передвижение артефакты (**5** артефактов) нужно надевать до начала хода (перед завершением дня). Артефакты, ускоряющие восстановление маны (**4** артефакта) или приносящие деньги и ресурсы (**10** артефактов), нужно также надевать в конце дня. В начале дня их нужно заменить на артефакты, полезные при передвижении по карте (**11** артефактов), или на различные боевые артефакты (перед боем). Но снимать боевые артефакты в конце дня безопасно только в случае, если не предвидится нападения врага после ночевки.
Артефакты, повышающие Знание, нужны в момент визита в колодец / магический источник / ночевки в городе с магической гильдией. После восстановления маны артефакт можно снять – ее запас не уменьшится.
Если есть артефакты, увеличивающие прирост монстров (**6** артефактов), нужно к концу 7 дня недели посадить в выбранные города Героев с этими артефактами. Если из двух одинаковых частей легиона одна находится у героя-гостя, а другая – у гарнизонного героя, действовать будут обе. Если герой со статуей легиона находится в городе, бонус идет и от составных частей статуи.
На больших картах более полезны транспортные заклинания (заклинания контроля карты) – Дверь измерений, Полет, Городской портал. Для этого нужны Книга Воздуха, Книга Земли, Крылья ангела или Шляпа оратора.
Однако среди реликтов встречаются и малополезные артефакты. При этом более полезные артефакты – Наручники, Накидка скорости, Плащ отречения – всего лишь 3 уровня, а Сапоги и Перчатки – даже 2 уровня.
По скорости и здоровью войск можно определить, какие из повышающих их артефактов надеты на вражеского героя. Повреждения от ударной магии подскажут о степени развития волшебства и о наличии Сфер стихий. По эффективности вражеских заклинаний можно определить степени развития магических школ.
Если направить Берсерк на врага, у которого защитный Брелок, ИИ не покажет ничего, и заклинание будет потрачено впустую. Включите в опциях боя подсветку курсора, выберите Берсерк и наведите на отряд врага. Если гекс, на котором стоит отряд, не подсвечивается – Берсерк на него не подействует, и заклинание можно отменить.
Чтобы обнаружить Сферу уязвимости, надо прицелиться заклинанием в имунный к нему отряд врага – разрешающий курсор покажет наличие артефакта.
Герои ИИ также могут менять надетые на себя артефакты. Если у героя ИИ слот занят артефактом более низкой ценности, чем подбираемый, новый артефакт замещает его, а менее ценный перемещается в рюкзак.

65. **Военные машины**

Военные машины не отвечают на атаки, а их защита зависит от соответствующего навыка героя. Они ослабляют Цепь молний, принимая часть удара на себя. К тому же ИИ порой бьёт по машинам, а не по живим монстрам. Недостатки – монстры, бьющие на несколько клеток (драконы, фениксы), могут атаковать через военные машины, не получая ответного удара.
Баллиста принимает участие во всех боях, кроме захвата сокровищниц и защиты города. Она имеет штраф стрельбы на расстояние, но не имеет штрафа в рукопашной. Морали у Баллисты нет, а удача имеется. Базовый урон, наносимый Баллистой, рассчитывается по формуле:
D(bas) = (2–3) × **(A + 1)**, где **A** – первичный навык атаки героя.
Под продвинутым благословением базовый урон будет равен **D(bas) = 3** × **(Att + 1)**.
Под экспертным благословением базовый урон будет равен **D(bas) = 3** × **(Att + 1) + 1**.
Фактический урон зависит от разницы текущей атаки Баллисты и защиты цели, от навыков Артиллерии и Стрельбы и от артефактов, повышающих навык стрельбы. Стрельба влияет на урон, а артиллерия – на кол-во выстрелов и на вероятность нанесения двойного урона.
Шанс двойного урона выпадает для каждого выстрела. Двойной урон считается с учетом модификатора урона (т.е. фактическое удвоение только при **MD(bas) =** 0, иначе – меньше двух).
У Баллисты иммунитет к следующим заклинаниям:
Свои – Жажда крови, Жертва, Бешенство, Радость, Клон, Телепорт.
Чужие – Взрыв, Гипноз, Печаль, Слепота, Берсерк, Забывчивость.

Баллиста у героя с приличной силой атаки неплохо стреляет даже без навыка. Неуправляемая баллиста иногда мешает тактике с ослеплением врага. Баллисту можно купить в Замке, Темнице, Сопряжении, а также в Цитадели. Она также имеется со старта у 6 героев.
Палатка первой помощи принимает участие во всех боях кроме захвата сокровищниц. Она лечит автоматически или под управлением героя. Палатка без навыка Лечения лечит произвольно выбранного раненого монстра. Палатка – единственная возможность восстановить здоровье Драконов в бою. Однако даже при экспертном Лечении здоровье монстра восстанавливается не по максимуму, а случайным образом из диапазона 1 – 100.
Чтобы посмотреть оставшееся здоровье у палатки (кроме всплывающей статистики), надо навести курсор на светящийся уголок палатки и нажать правую кнопку.
Палатку можно купить в Оплоте, Некрополисе и Крепости. Она также имеется со старта у 3 героев.
Тележка с боеприпасами принимает участие во всех боях. При захвате сокровищниц она не отображается, но работает. Она обеспечивает своих стрелков бесконечным боезапасом. После уничтожения Тележки запас выстрелов становится базовым и начинает истощаться. Тележку можно купить в Башне, Инферно и Цитадели.
Катапульта появляется автоматически при штурме города. В зависимости от навыка Баллистики вероятность разрушения стены (башни) составит 30 / 50 / 50 / 100%. Шанс попадания катапультой в боковую башню – 10–20%, в центральную башню (замок) – 5–10%, в стену – 50–75%. Для полного уничтожения фортификаций города нужно 12 результативных выстрелов, при экспертной Баллистике – 6 раундов боя.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

66. **Разведка карты**

Со старта нужно открыть как можно больше территории. Герой при движении открывает **5** (6)* клеток карты вокруг себя. Навык Разведка увеличивает обзор на 1 – 3 клетки. Два артефакта добавляют еще по 1 клетке.
Главная задача – быстро определить, где на карте находятся враги и имеющиеся проходы к ним.
Посещение Хижины мага открывает территорию вокруг Глаз мага.
Посещение Обсерватории красного дерева или Огненного столпа открывает 20 клеток вокруг них. Строительство в городе Башня Смотровой башни также открывает обзор на 20 клеток вокруг города.
Посещение врагом Вуали тьмы закрывает обзор на 20 клеток вокруг нее. Так же действует постройка Вуали тьмы в городе врага, причем в этом случае даже открытая территория будет ежедневно закрываться вновь.
Посещение Картографа позволяет за 1000 золотых открыть всю часть карты, соответствующую типу картографа (наземную, подземную или водную).
Как только Герой первый раз заглянет в двусторонний монолит (телепорт), надо сразу же определить всю сеть этой группы телепортов и открыть местность возле них. Для этого нужно многократно нажимать пробел.
В односторонний телепорт для разведки местности нужно сначала послать скаута, а не главного героя.
Если вражеский герой на открытой вами земле войдёт в любой Монолит, вы увидите, где находится выход из него, даже если он на скрытой территории.
Узнать точную численность нейтралов и их намерения помогут присоединенные разбойники.
Иногда бывает выгодно пожертвовать не очень ценным героем, отправляя его в рейд по вражеской территории.
Если вы начинаете сценарий на небольшом острове, следует как можно быстрее захватить или построить верфь и отправить Героя в плавание.

67. **Запас хода**

Запас хода героя определяется запасом хода самого медленного монстра в армии, навыком логистики и артефактами. При побеге или поражении героя запас МР в тот же день не увеличивается. На другой день он появляется в таверне с новой армией и запасом хода 2000 МР (без учёта прочих модификаторов). При увольнении и повторном найме героя в тот же день он получает стандартный запас 2000 МР, что при наличии золота позволяет ему иметь практически бесконечный ход. Герои без монстров также имеют запас хода 2000 МР.

Скор.	МР	Скорость монстра	Запас хода	скорость*
Расчет запаса хода при движении по прямой				
3	1500	Очень медленный	15 клеток	3 - 4*
4	1560			
5	1630	Медленный	16 клеток	5*
6	1700	Средний	17 клеток	6 - 7*
7	1760			
8	1830	Быстрый	18 клеток	8*
9	1900	Очень быстрый	19 клеток	9 - 10*
10	1960			
10+	2000	Самый быстрый	20 клеток	10+*

Разница в 1 ед. скорости монстров изменяет МР на 60 – 70 ед, а на последнем уровне – на 40 ед.
Расчет запаса хода происходит в начале дня и до конца дня не изменяется.
Сапоги-Скороходы и Перчатки Всадника нужно одевать только на ночь, чтобы в начале следующего дня получить бонус к запасу хода. Если в начале дня их снять, запас хода не снизится.
Не забывайте в начале недели заходить героями в Замок с конюшней (при этом обязательно открывать окно города), или посещать полевые конюшни, чтобы получить бонус к передвижению на всю неделю.
4 объекта на карте при посещении повышают запас хода до конца дня. Если герой не вступал в бой, посещение их на другой день не даст никакого эффекта. Если же герой участвовал в боях, после каждого боя он может пополнять в них запас хода многократно в течение одного дня – **баг**.

Бонусы МР от артефактов и повышалок не входят в базовый запас хода, поэтому бонусы Логистики и Навигации на них не распространяются. Герой с быстрым монстром, экспертной логистикой и артефактами после посещения всех повышалок имеет 5900 МР. Без посещения повышалок запас хода составит 3500 МР.
Передвижения по воде. Базовый МР героя на воде зависит от навыка Навигации. Навыка нет / 1 / 2 / 3 ур. – МР 1500 / 2250 / 3000 / 3750 соответственно. Герой с любым монстром, экспертной навигацией и артефактами после захвата или постройки одного маяка имеет 5750 МР. Без навыка навигации запас хода составит 3500 МР.

68. **Как тратится запас хода**

На шаг по горизонтали и вертикали тратится 100 МР, по диагонали – 141 МР. Исключение – последний шаг, если у героя осталось менее 141 МР, но не менее 100 МР и нет штрафа местности, он сможет пойти и по диагонали.
Посещение объектов (замки, шахты, ресурсы, другие герои и т.п.) также считается движением (1 ход с учетом направления), даже если при этом герой остается на месте. Если при посещении герой становится на точку входа в объект, повторное посещение осуществляется пробелом без затрат МР.
Подход к объекту (точке входа) может осуществляться с 3 – 8 точек, в зависимости от конфигурации объекта, и если только ландшафт их не перекрывает. Место кораблекрушения имеет 7 точек подхода.
Некоторые объекты имеют несколько точек входа. Это Магический ручей, Оазис (2 точки), Водоем (4 точки), Водоворот (6 точек). Они имеют соответственно 6 – 14 точек подхода.
Водоворот переносит корабль с героем к другому Водовороту. При этом погибает 50% монстров самого слабого слота. Если в армии только один монстр, он не погибнет. Чтобы не терять много монстров, надо перед каждым входом в Водоворот выделять в слот 1 самого слабого монстра или плавать только с 1 монстром. Шляпа Морского Капитана позволяет проходить водовороты без жертв.
Чтобы войти в Водоворот, надо идти не к центру, а к ближайшей клетке входа. Выходит герой в случайном водовороте на случайной клетке. Перемещаться нужно пробелом и выходить так, чтобы оказаться в клетке, ближайшей к намеченному пункту назначения. Потеряв при этом несколько слабых монстров, можно сэкономить до 440 МР. При встрече двух лодок на параллельных курсах можно сэкономить 180 МР по сравнению со встречей на перпендикулярных курсах.
На карте на водной поверхности Водоворот может быть не виден, если сверху поместить Прозрачные пруды, Магические облака, Дьявольский туман и вообще любой спецландшафт. Иногда участок моря вообще маскируют так, что нельзя догадаться, что там море.
Перемещение по монолитам также осуществляется пробелом. Если монолиты не переходят по клавише пробел, в игре активирован чат. Чтобы убрать чат, нужно нажать два раза Tab и раз эскейп.
При посещении Пруда Лебедей герой теряет весь остаток хода (если бонус Пруда еще действует, повторное посещение не вызывает потери хода).
Если герой садится в лодку или высаживается на берег, он теряет остаток хода. Однако если герой имеет Шляпу Адмирала, при посадке в лодку запас его оставшегося сухопутного хода пересчитывается в морской. При высадке происходит обратный пересчет. Посадка считается как обычный ход. Если герой не снял сапоги и перчатки при посадке в лодку, он может потерять 31–38% морского хода. Если же он надел их перед высадкой, то получит 45–60% халявного хода – **баг**.

69. **Влияние местности**

Тип территории	Норма	Базовый	Продвинут	Эксперт	Перемещение	Родная земля
Грязь (земля)	100%	100%	100%	100%	1,0	Некрополис
Трава	100%	100%	100%	100%	1,0	Замок, Оплот, Сопряжение
Лава	100%	100%	100%	100%	1,0	Инферно
Подземка	100%	100%	100%	100%	1,0	Темница
Земляная дорога	75%	75%	75%	75%	1,33	
Гравиевая дорога	65%	65%	65%	65%	1,53 (1,15)*	
Мощёная дорога	50%	50%	50%	50%	2,0 (1,3)*	
Камни	125%	100%	100%	100%	0,8	Цитадель
Песок	150%	125%	100%	100%	0,66 (0,83)*	Кочевники
Снег	150%	125%	100%	100%	0,66 (0,83)*	Башня
Болото	175%	150%	125%	100%	0,57 (0,85)*	Крепость
Попутный ветер	66%	66%	66%	66%	1,51	

***** – перемещение относительно предыдущего значения.
На движение по разным территориям тратится больше / меньше МР, чем на движение по траве. При этом 100 (141) МР на шаг умножается на соответствующий коэффициент, зависящий от навыка Поиск Пути.
Если герой переходит границу между двумя территориями с разными штрафами, в расчете МР первого хода применяется штраф той клетки, с которой стартует герой. Т.е. если герой движется с камней на болото, то первый ход имеет штраф камней, а последующие – штраф болота.
Если дорога проходит горизонтально / вертикально, проблем с определением её границ нет. Если же она идёт по диагонали, то не сходя с дороги можно пройти как по ней самой, так и на клетку выше её линии, не теряя бонуса дороги и без штрафа местности.
Штрафы местности не действуют, если:
– армия героя состоит из монстров, для которых эта земля родная.
– у героя имеется навык Поиск пути соответствующего уровня.
– при движении по песку в армии имеется хотя бы 1 Кочевник.

Штраф местности может изменять запас хода армии в течение дня. Т.е. если на местности со штрафом в течение дня к армии присоединятся чужие монстры, остаток ее хода сразу же уменьшится. Самый медленный монстр на родной земле может оказаться быстрее самого быстрого монстра со штрафом. При передаче армии по цепочке при прохождении через штрафную местность запас хода героя может резко снизиться, из-за чего цепочка может нарушиться.
Если в армии имеются нейтральные монстры, а для остальных монстров местность родная, то можно избежать штрафа и для нейтралов. Для этого надо поставить их левее остальных монстров. На последнем шаге штрафы действуют независимо от состава армии. Берется штраф той клетки, на которую шагает герой.
Навык Поиск пути и наличие дорог снижают затраты на перемещение, чем увеличивают запас хода, но не МР.
Спецландшафты никак не влияют на перемещение героя по карте. Т.е. если под Магическими полями лежит пустыня, невидимая на карте, будут действовать штраф перемещения по песку, а если дорога – герой будет иметь бонус логистики.

70. **Магия передвижения**

Заклинание Полет позволяет игнорировать штрафы местности (бонусы при этом продолжают действовать), но заклинание имеет собственную систему штрафов. Она действует только при полете над препятствиями или землей, имеющей штрафы для героя. Если у героя экспертный Поиск Пути, или штрафы местности на него не действуют, он будет летать с обычной скоростью, даже если у него нет экспертной Магии Воздуха. Полет проигрывает DD по дальности перемещения Героя, но позволяет брать предметы, находящиеся под охраной.
При полете над водой, если на ней находятся монстры, предметы или объекты, для взаимодействия с которыми нужна остановка, их нужно облетать – перелетать через них нельзя. Траектория может быть любой, лишь бы хватило хода до свободной клетки на суше – посадка на воду недопустима.
Крылья Ангела дают герою постоянно наложенное экспертное заклинание Полет.
Заклинание Прогулки по воде является урезанным вариантом Полета, позволяет преодолевать только водные преграды. Герой может перемещаться только по пустым клеткам на воде (обходить преграды) и должен закончить ход на суше.
Сапоги Левитации дают герою постоянно наложенное экспертное заклинание Прогулки по воде.
В зависимости от уровня навыка Магии Воздуха для Полета или Магии Воды для Прогулки на каждый шаг тратится больше МР. Навыка нет / 1 / 2 / 3 ур. соответствуют штрафу 140 / 140 / 120 / 100%.
Заклинания Городской Портал **(TP)** и Дверь измерений **(DD)**. DD телепортирует героя на любую свободную точку на карте в пределах видимости, TP – в любой свой незанятый город. На каждое перемещение тратится 300 МР, а при экспертном уровне соответствующей магии – 200 МР. Для заклинания TP нужен указанный запас хода, иначе оно не сработает. Чтобы заклинание DD сработало, у героя должен быть остаток хода не меньше, чем на один шаг по горизонтали, причем не имеет значения, сколько это МР.
TP базового уровня переносит героя в свой ближайший город, но только на данном уровне карты (наземном или подземном). Если же на этом уровне своих городов нет, применять заклинание бесполезно.
Герой, находящийся на суше, может телепортироваться только на свободный участок суши, а находящийся на корабле – только на воду (с кораблем). При попытке телепортации с суши на воду (или наоборот) подсказки не будет, поэтому мана и попытка будут потрачены, но DD не сработает.

71. **Скорость монстров** (для боя и похода)

Замок	– Грифон, **Арбалетчик (6)**, **Королевский грифон (9)**.
Оплот	– Кентавр, Эльф (6), Пегас, **Капитан кентавр (8)**, **Серебряный пегас (12)**.
Башня	– Гаргулья (6), Джин (7), **Оксидиновая гаргулья (9)**, **Мастер-джин (11)**.
Инферно	– **Магог (6)**, Гончая, **Черт (7)**, **Цербер (8)**.
Некрополис	– Страж, **Скелет-воин (5)**, Вампир (6), Призрак (7), **Вампир лорд (9)**.
Темница	– Гарпия (6), **Бехолдер (7)**, **Ведьма гарпия (9)**.
Цитадель	– Наездник (6), Рух, **Хобгоблин (7)**, **Рейдер (8)**, **Птица грома (11)**.
Крепость	– **Великий василиск (7)**, Змий (9), **Стрекоза (13)**.
Сопряжение	– Фея, Воздушный элемент (7), **Элемент шторма**, **Энергетич. элемент (8)**, **Королева фей (9)**.
Нейтралы	– Вор, Кабан (6), Кочевник, Тролль (7), Снайпер (9).

72. **Менеджмент хода**

Разгон героя. Чтобы повысить МР, нужно в конце дня оставить с героем только самых быстрых монстров. Медленных монстров можно оставить в гарнизоне (если это разрешено), городе, шахте или передать другому герою, а в начале следующего дня забрать назад.
Если в городе 2 Героя, то чтобы на следующий день оба повысили запас хода, нужно оставить им самых быстрых монстров, и одного оставить во внешнем гарнизоне, а другого вывести из города.
Если герой должен передать монстров другому герою, встречаться им не обязательно. Можно оставить монстров в ближайшей шахте, а другой Герой заберет их там.
Прокладка маршрута. Важно не только получить большой запас хода, но и правильно им распорядиться. Нехватка полхода не позволит взять пустой вражеский замок, купить в нем нового героя и отправить его на освоение новых территорий. А на другой день врагу в замок может прийти подкрепление и взять его не получится.
ИИ предлагает герою самый короткий путь к объекту (с учетом штрафа местности). Однако этот маршрут строится без учета направления дальнейшего движения героя. Поэтому его следует корректировать с учетом всех планируемых посещений и конечного пункта назначения. Не следует забывать и о дорогах.
К объекту можно подойти по горизонтали / вертикали, а можно и по диагонали. В первом случае на один подход тратится 100 МР, во втором – 141 МР. Если у героя осталось 200 МР, и впереди лежит ресурс, ИИ предложит пря-

мой путь к ресурсу – по диагонали. Герой подберет ресурс (141 MP) и останется на месте – запас хода кончится. Но можно сделать еще 1 шаг (100 MP) в нужном направлении и уже оттуда подобрать ресурс по прямой (100 MP).
Цепочки. Чтобы ускорить процесс уничтожения врагов и установления контроля над территорией, нужно в течение одного хода передавать стартовую армию от одного Героя другому. Для быстрой передачи армии и артефактов применяется эстафета (цепочка) из разогнанных героев. При этом промежуточные Герои могут выполнять дополнительные задачи. Когда цепочка не нужна, герои собирают ресурсы и посещают разные объекты.
Иногда полезно напасть Главным героем на врага и сдаться или сбежать. После этого героя можно выкупить в нужном городе, куда он не смог бы попасть обычным способом, а армию передать ему по цепочке с одного конца карты в другой, обычно за 1 ход. Так можно сделать, если нужно отстоять свой город, в котором нет Героя, или уже имеется полный комплект Героев на карте, и никого из них нельзя спрятать в гарнизон, или если в каком-то вашем городе появилось нужное заклинание (Городской портал), а герою для его изучения придется бежать до города несколько дней.
Герою-разведчику следует дать одного слабого, но быстрого монстра, который не имеет штрафа на земле, по которой будет ходить. Лучше дать несколько единичек, чтобы при встрече с более быстрым врагом герой не погиб на первом хе ходу и успел сбежать с собранными артефактами. Ходить надо не спеша, лучше по дорогам, чтобы терять меньше хода, и не бросаться сразу к первому встречному объекту, чтобы не пропустить что-то нужное.
Полевые жилища монстров лучше посещать в последний день недели, чтобы на следующий день (начало новой недели) сразу взять еще один прирост. Если у Героя после получения первого прироста осталось мало хода, и поблизости нет других полезных объектов, его следует оставить на месте, чтобы на следующий день не тратить MP на повторный подход к жилищу.
В HD-моде есть функция просмотра своего хода. Загрузить сейв, установить курсор на поле, нажать колесо мышки и в выпавшем меню выбрать самую нижнюю кнопку – Replay. Будет показано движение героев в этот день.

73. **Специфические земли**

Равнины Магов	Независимо от навыков, все заклинания героя и монстров – на уровне Эксперт
Огненные Поля	Независимо от навыков, все заклинания Магии Огня / Воды / Воздуха / Земли героя – на уровне Эксперт. Действует на героя, но не на его армию
Прозрачные Пруды	
Магические Облака	
Скалистая Земля	
Проклятая земля	Снимает действие Удачи, Морали и Родной земли. Подавляет любую магию монстров и героев, кроме магии 1 уровня
Святая Земля	Дает +1 к морали монстрам добрых замков и –1 злых замков
Дьявольский Туман	Дает –1 к морали монстрам добрых замков и +1 злых замков
Клеверное поле	Дает +2 к удаче монстрам нейтральных замков
Попутный Ветер	Скорость корабля возрастает на 66 %. Или повышает навык навигации на 50%

На магических равнинах Стрекоза под Берсерком при атаке своего юнита накладывает массовую слабость не на всех своих, а на врагов. Под Гипнозом же массовая слабость подействует на всех своих. Это же справедливо для атаки Черных рыцарей и Мумий.

СТРАТЕГИЯ

74. **Общая стратегия**

Первое правило победы – скорость развития и передвижения по карте. Второе правило – создание локального превосходства в силах для победы в бою с минимальными потерями. Нужно избегать переизбытка войск, ресурсов и героев, стараться обходиться необходимым и достаточным минимумом.
При быстрой игре нужно определить приоритеты – что сделать сначала (обязательно), а что потом (можно и пропустить). Обычно ход следует начинать с постройки в замках. Особенно это критично на 1-й неделе. Если ресурсов на постройку в начале хода не хватает, следует предусматривать запасные варианты отстройки.
Второй приоритет после построек на 1-й неделе – сбор ресурсов.
На поздней стадии игры основной приоритет – ход главного героя.
Расстановка цепей – зачастую наименее приоритетное действие. Можно даже выделить отдельный день специально для создания транспортной сети. Обычно это делается в последний день недели. И вместо того, чтобы в конце недели с трудом пробивать сильные охраны, можно пробить все быстро и легко с доставленным приростом на следующий день.
Если случайно ввязаться в опасный бой, цена ошибки резко возрастает. Поэтому нужно заранее планировать, какими героями куда и в какой последовательности идти и что делать, точки для расстановки цепи, расстановку отрядов в армии перед боем и т.п. Полезно определить основную специализацию героя – разведчик / сборщик, транспортник, боец – чтобы не отвлекать его на ненужные действия. На разведку / сбор лучше отправлять логистов, а для транспортировки использовать простых героев. Нужно также знать всех героев в лицо, помнить их функции и местонахождение.
Следует как можно быстрее нанять хотя бы 3 героев. Их стартовых армий должно хватить для захвата шахт и прочего мародерства. При формировании армии на первой неделе следует обратить особое внимание на улучшенных летунов, которые позволят быстро связывать стрелков из охраны объектов.
Объединение всех войск в один ударный кулак и передача их по цепочке от героя герою позволяет за день выполнить гораздо больше действий, чем может один герой с сильной армией и тем более 2 – 3 героя с более слабыми армиями (чем грешит ИИ). Создание ударных слотов – обязательная процедура для взятия утопий, пандор и для финальной битвы.

Если на берегу герой выкопает ямку, данная клетка навсегда станет недоступна для высадки из лодки. Можно также поставить ненужного в данный момент героя на берегу – враг не сможет высадиться на эту клетку и не сможет напасть, т.к. нападение из лодки на берег невозможно.
Если герой на карте встал на клетку, попадающую под удар сразу нескольких отрядов нейтралов, первым будет взаимодействовать с героем (нападать, убегать, присоединяться) отряд, находящийся на карте левее других. Если несколько отрядов стоят в одном столбце, первым будет ходить отряд, стоящий выше других. После того, как походят все отряды из одного столбца, будут ходить отряды из следующего столбца и т.д.
Если рядом с монстром стоит событие, дающее опыт герою, то встав на клетку с событием и сбежав в бою от монстра, герой опыт все равно получит, но при повышении уровня вторичный навык будет выбран произвольно.
Врага (в первую очередь ИИ) следует заманивать в невыгодные для него битвы. Например, выманивать из укрепленного замка на открытое место, подманивать слабым героем, поставив в засаду героя с сильной армией. Или отправить в рейд на территорию врага со слабыми, но быстрыми монстрами сильного мага, знающего мощную ударную магию или умеющего вызывать элементалей и воскрешать убитых.
Если к вам в гости пришел герой врага с сильной армией, полезно сначала атаковать его второстепенным героем. Даже если вы не сможете нанести ему урон, вы увидите параметры героя и численность его армии, развитие его тактики, а также снимете с него временные бонусы морали и удачи.
Хит-ран применяется, когда в открытом бою вы явно не способны победить врага. Смысл этого приема в том, чтобы напасть на врага слабой армией, нанести ему как можно больше урона и сбежать (откупиться).
Возможные варианты противодействия.
1. Найти наручники. Недостаток в том, что можно нарваться на преждевременную финальную битву. Поэтому сначала надо провести разведку боем – напасть на врага слабым героем и сбежать.
2. Не надо оставаться со всей армией близко от любого замка врага. А то он может телепортироваться и своими выбегайцами за один ход так замордовать, что придется сдаться.
3. При наличии Тактики возможность сдаться / сбежать или быстро уничтожить врага сильно повышается.

75. **Формирование пробивной армии по городам**

Замок.
Если карта небогатая, основной вариант – стрелковый. В первую очередь – постройка лучников и их улучшение. Для их прикрытия – грифоны, пришедшие с героями. Однако в первые дни придется ходить с простыми лучниками и копейщиками для прикрытия. Далее строятся крестоносцы, и если хватит дерева – кавалеристы. Если с деревом туго, но есть другие ресурсы – строятся монахи. Если оба варианта недостижимы – строятся грифоны. Если грифонов не было ни с героями, ни в замке, для прикрытия придется брать рыцарей. Стрелковый вариант более простой и менее критичный к потерям.
При ставке на кавалеристов (и быструю победу) лучники не нужны. В городе строятся мечники и кавалеристы, но здесь зависимость от дерева. На кавалеристов также можно переключиться, если недалеко обнаружена полевая конюшня. Кавалерийский вариант требует хорошего тактического умения, при нем без потерь проходят нейтралов, к которым со стрелками либо не подступиться, либо будут неприемлемые потери. В дальнейшем к кавалерии добавляются грифоны и ангелы.
Алебардщики и крестоносцы для большинства боев не нужны и копятся для главных сражений, а также могут пригодиться для взятия Утопий и пробивания нейтральных летунов 7 уровня. Часто именно крестоносцы в больших битвах будут наносить основной урон.
Если с ресурсами повезет, на первой неделе после мечников и монахов можно сразу построить ангелов. Архангелы сначала добавляются в основную армию, обеспечивая прохождение без потерь. Когда архангелов становится 6, герой может ходить только с ними. 2 отряда по 3 архангела, каждый из которых может воскресить павшего собрата в другом отряде, 5 архангелов воскрешают двоих, т.е. возмещаемые потери в каждом бою могут составлять до 33-40% общей численности. Можно в архангельскую армию добавить грифонов – это сбережет архангелов, так что их даже 2-3 может хватить. Если у героя нет экспертного Воскрешения, но есть Клон, клонированные архангелы воскрешают не хуже настоящих.
Оплот.
Основной вариант – стрелковый. В первую очередь строим эльфов и поскорее их улучшаем. По возможности улучшаем и кентавров. Пегасов строить нужно, но если нет кристаллов, приходится строить дендроидов и гномов. Далее строим единорогов. Но если дерева нет даже на эльфов – можно сделать ставку на кентавров, улучшить их и сражаться врукопашную.
Для боев со стреляющими нейтралами и вражескими героями нужно улучшить пегасов, чтобы иметь первый ход для колдовства и блокировать стрелков.
После отстройки города в армию к кентаврам, эльфам и пегасам добавляются драконы и единороги. Дендроиды и гномы главную армию не сопровождают, чтобы не тормозить, и часто даже не выкупаются. Это отличная армия для взятия утопий, консерваторий и ульев. Дендроиды лучше всего подходят для больбы с грифонами. Дендроидов можно подвозить к битвам, где приходится иметь дело с сильными рукопашниками.
Башня.
Основной вариант – стрелковый. В первую очередь – улучшение гремлинов, далее строятся гаргульи, големы и маги, если хватит ресурсов. У Замка и Оплота кроме стрелков будет армия поддержки, гаргульи не смогут этого сделать. Маги – сильные стрелки, а гремлины – до первого добежавшего врага. И выстрелов у них мало. Для защиты гремлинов хороши големы, но тормозят армию, а их улучшение невыгодно. Големов хорошо использовать для защиты города. Позже гремлины отцепляются, чтобы не тормозить армию, и подвозятся только для осад. Далее строятся Наги – основной ударный отряд, в т.ч. в утопии и консерватории. Джинов лучше строить после наг, они нужны для колдовства. В дальнейшем возможно формирование второй армии только из наг-королев. По-

сле появления титанов можно создать быструю армию, добавив к ним улучшенных джинов – их заклинания часто помогают пройти бои без потерь.
Для главной армии в тяжелых боях нужно формировать 3 – 4 ударных отряда (гремлины – маги – наги – титаны) и заполнять оставшиеся слоты джинами – одиночками для колдовства и основным отрядом. После того, как основной отряд джинов достигнет приличной численности, он также может драться.

Инферно.

Основной вариант – рукопашный, но стартовая армия слабая, пробивной силы нет. В первую очередь строятся гоги, демоны и ифриты. Ифриты – лучшая из возможных начальных армий, особенно под управлением какого-нибудь варвара. Для прохождения без потерь к ифритам лучше добавить более слабых монстров, например церберов. Если ресурсов на ифритов не хватает – можно строить собак и улучшить их. Церберы в первое время могут быть основными бойцами против монстров низких уровней.
При борьбе с нейтралами и слабо защищенными городами отличная армия – дьяволы с ифритами. Если удастся получить заклинание Армагеддон, герой может воевать с одними ифритами.
После постройки питлордов (из-за дефицита ресурсов их улучшают обычно после постройки дьяволов) другая армия может заняться производством демонов.
Для самых тяжелых боев, когда нужны все 7 отрядов, желательна смешанная армия.

Некрополис.

Основной вариант – рукопашный. Вся армия состоит из нежити, основная сила – скелеты и вампиры. В первую очередь строятся мертвецы, вампиры (обязательно) и личи (если будет сера).
При излишке ресурсов строятся черные рыцари. Драконов можно не строить. Вначале целесообразно построить Преобразователь скелетов и превращать в скелеты всех собранных монстров 1 уровня. Усилитель некромантии желательно построить перед первым боем.
Некрополис вначале медленно наращивает силу армии. Позднее в армию набираются личи, вампиры и черные рыцари. Скелетов обычно оставляют в городе, чтобы не тормозили. Если одиночек-камикадзе нет, первый удар по сильным монстрам лучше наносить скелетами.
После полной отстройки можно сформировать 3 армии: одна – из черных рыцарей и личей, другая – из скелетов, третья – только из улучшенных вампиров. Драконы и привидения добавляются к первой или второй армии по необходимости. Драконы ценны в основном из-за высокой скорости и из-за способности состарить врага. Против вражеских армий необходимо объединение своих сил. В боях с армиями героев максимум слотов должны занимать привидения. Комбинированные армии для Некрополиса обычно бесполезны из-за плохой морали, за исключением элементалей.

Темница.

Основной вариант – рукопашный. В первую очередь строятся гарпии, созерцатели, медузы, хотя на бедных картах иногда нельзя даже медуз построить. При обнаружении рядом с городом консерватории для ее взятия в первую очередь вместо постройки гарпий улучшаются троглодиты. При особом богатстве карты можно построить мантикор и минотавров, мантикоры лучше против нейтральных стрелков.
Вначале приходится воевать только троглодитами и неулучшенными гарпиями, позже могут быть одни улучшенные гарпии. После полной отстройки можно сформировать чисто летающую армию из гарпий и скорпикор, а позднее и драконов. Если попадется Армагеддон, чернокнижник может воевать только с черными драконами.
Портал вызова строится после захвата полевого жилища. Имеет смысл захватывать только жилища монстров высших уровней, лучше своих – тогда развитие может пойти через портал. Если захватить лишь одно жилище драконов – в портале еженедельно будут войска именно оттуда. И вместо 2 драконов в неделю получаем 5 – 3 в замке + 1 в портале вызова + 1 в полевом жилище.
При старте в подземелье у героев нет возможности разойтись для сбора ресурсов. Стартовый герой вынужден первые дни собирать ресурсы, а каждый новый герой будет вначале тупо бежать за ним по очищенной земле.

Крепость.

Основной вариант – рукопашный, приспособлена для быстрого развития и раннего нападения. Есть два пути развития. Первый - ящеры-стрелки, виверны (если не хватает дерева или золота, то сначала змии, иначе они строятся сразу после виверн). Виверны также добавляются из ульев по ходу игры. В дальнейшем может быть армия только из улучшенных виверн и змиев.
Второй - когда выгоднее построить василисков с горгонами. Армия из василисков при поддержке гноллов и ящеров. Для стрелкового варианта ящеры улучшаются и действуют вместе с гнолами и змиями.
После полной отстройки можно сформировать армию из одних гидр. Горгоны улучшаются, копятся и выкупаются перед битвами, где придется иметь дело с монстрами 7 уровня, и для взятия Утопий.

Цитадель.

Основной вариант – рукопашный, приспособлена для быстрого развития и раннего нападения. Все монстры цитадели наносят неплохие повреждения в атаке, но весьма уязвимы в защите. Стартовая армия слабая. Есть два пути развития. Волчьи всадники, Рухи, Бегемоты – это быстроатакующие рукопашники, лучший вариант. Если карта бедная, или нет кристаллов – обязательно рухи, в качестве мяса добавить гоблинов. Главное – умело маневрировать на поле боя.
Орки, Огры, Циклопы – стрелковый вариант и тихоходное прикрытие. Это альтернатива бегемотам, но для особо богатых карт, т.к. нужно много кристаллов. Бегемоты с рухами надежнее и проще.
Можно на старте воевать баллистой – волки или гоблины водят врага, а баллиста бьет его.
После полной отстройки из армии можно убрать орков и огров, чтобы армию не тормозили. Главная армия может бегать по карте только с бегемотами и птицами грома. Орки и огры – для самых тяжелых боев.

Сопряжение.

В первую очередь – улучшение фей, далее строятся воздушные элементали и улучшаются, потом водяные и огненные. Начальная армия – феи и штормовые элементали. Прочие элементали выкупаются в основном для обо-

роны. Альтернативный вариант – вместо штормовых постараться построить психических элементалей. В армию к ним лучше взять фей, не помешают и воздушные элементали.
После полной отстройки города основной силой главной армии будут огненные птицы, а потом фениксы. Для тяжелых боев в армию можно добавить фей и магических элементалей, при необходимости – также штормовых и энергетических элементалей. Армия полного состава нужна элементалистам очень редко.
Гораздо выгоднее пополнять её сильными монстрами из захваченных замков. Идеальны в этом отношении архангелы, которые помогают фениксам проходить бои без потерь.

76. **Разведка сил врага**

В самом начале игры посмотрите экран информации (клавиша I), где видны стартовые города, герои и бонусы всех игроков. В дальнейшем следует регулярно заходить в воровскую гильдию (кнопка в левом нижнем углу окна таверны), где можно посмотреть статистику развития игроков. Информация обновляется при переходе хода, подробность зависит от числа городов с тавернами, которыми вы владеете.
0 таверн (просмотр Гильдии воров в городе союзника) – показывается рейтинг по кол-ву городов и героев. Гарнизон вражеского города не виден.
1 таверна – то же + портрет лучшего героя. Состав армии в гарнизоне вражеского города.
2 таверны – кроме инфы по рейтингу также диапазоны кол-ва монстров в каждом отряде гарнизона вражеского города (вся возможная информация по городу).
5 таверн и более – вся возможная информация по рейтингу.
Мощь армии рассчитывается как сумма сил всех героев и армий в городах.
Внешняя Гильдия воров показывает всю информацию о противниках независимо от кол-ва Таверн.
Слухи в таверне иногда могут содержать полезную информацию о врагах, Граале и полезных артефактах.
По возможности прячьте своего главного героя, отдавая в конце хода армию оруженосцу (если вам не грозит нападение). В таверне показывают не самого сильного героя игрока, а героя с самой сильной армией.
С момента возможного контакта с врагом в начале каждого хода надо смотреть Replay (повтор хода противника, быстрый вызов – клавиши A, затем R). Иначе можно прозевать какой-либо важный маневр с его стороны.
Непохоже, что ИИ видит всю карту, но почти факт, что он видит города и героев других игроков. Впрочем, скорее всего этим его видение сквозь туман войны и ограничивается.
Что в сундуках - ИИ не видит, всегда рассчитывает на усреднённое золото или опыт. Однако из сундуков он ненужное не берёт. Надетые на других героев артефакты и их точные армии видит. Также видит охрану и награду в банках, но не различает разные артефакты в награде (т.е. ценность артефактов определяется их количеством).
ИИ не видит вашего героя, если тот стоит за монстрами, мимо которых нет прохода, но которых можно убить. Поэтому не чувствует опасности и не прячется в замке. Этим можно пользоваться, например, ночуя в телепорте без уничтожения внешней охраны.
Если вы вступили с врагом в визуальный контакт или вот-вот вступите, то показывать исходящие от вас угрозы нужно в последний момент, непосредственно перед передачей хода, не давая врагу времени на их анализ.
При входе в неразведанный лифт / телепорт нужно войти и сразу ткнуть пробел, чтобы уйти обратно, после чего уже осматривать открывшуюся территорию. Это делается для того, чтобы враг не успел получить информацию о вашем герое и его армии.
Впрочем, можно поступать и наоборот - мелькать своими героями на краю зоны видимости врага. Или время от времени мелькать героем в лифте / телепорте, который враг видит лишь с одной стороны. Это будет отвлекать и дезориентировать его.

77. **Быстрый старт при игре против ИИ.**

Актуально при игре с максимально быстрым обнаружением врага и нападением на него в начальной стадии игры, а также при обороне захваченного города. Расы указаны по степени опасности.
1-2. **Крепость**. Самая опасная для игрока армия. ИИ почти всегда первым делом строит Виверн и тут же скупает их. Поэтому Вас могут встретить 2 летучих отряда (Змии и Виверны) и достаточно мощный стрелковый отряд Ящеров. От них не всегда удается отбиться даже в Цитадели. ИИ, играющий за Крепость, особенно плох тем, что если героя ИИ не удалось подманить сразу после захвата города, то потом будут неприятности с обороной. Обычно отбиваются Василисками при отстроенной Цитадели и героем-магом с Волшебной стрелой, но всё равно тяжело. Иногда имеет смысл оставить часть своих войск, которые пожирнее (големы, гномы, огры).
1-2. **Сопряжение**. Самая опасная для игрока магия. ИИ почти всегда первым делом ставит Гильдию магов, то есть все герои будут ходить с Волшебной стрелой. Это 7 стрел по 40 HP урона у элементалистов, а в случае с Циэлью еще хуже. К тому же у Фей и Элементалей воздуха в большинстве случаев будет первый ход, то есть первый удар и первое использование магии. Это осложняет бой с ними. У ИИ есть 4 героя со стартовой Тактикой, особенно опасен Лакус, да и остальные не подарок - могут использовать Ускорение и всё равно достать - Книга магии есть и у воинов. Т.е. если герой - элементалист, лучше не лезть без намерения быстро закончить бой. Если герой - воин, то лезть можно, но если у вас стрелки, то желательно биться в городе, там только Феи угрозу представляют, а элементалей можно бить в воротах по одному. Еще вариант - подождать несколько дней, есть вероятность, что ИИ потратит ману на бои с нейтралами. Хотя у элементалистов маны много, а Волшебная стрела дешевая. Элементалей огня ИИ строит поздно, поэтому если не удалось подманить его героя к городу, а убегать нужно, то ставим Цитадель с Элементалями огня, под управлением героя-мага они легко выдерживают осаду за счет иммунитета к Волшебной стреле.
3. **Цитадель**. Основная проблема при игре против Цитадели - Птицы рух. ИИ часто строит их первым ходом и выкупает. А они очень стойкие и наносят большой урон. Да и Налётчики с Гоблинами под управлением варвара бьют ощутимо. Самый опасный для игрока герой - Гурниссон с Птицами рух, Орками и Баллистой. При наличии Орков Наездники на волках с Гоблинами могут обступить их, а не идти вперёд, вот и выкуривай их оттуда, пока

тебя обстреливают. Отсидеться в городе против Птиц рух сложно, одних Огров часто не хватает. Но ИИ регулярно забывает построить Башню орков. А 7 Орков и 4 Огра при поддержке стрелковых башен Цитадели вполне устоят. Но строить всё это долго, поэтому героев Цитадели лучше разбивать сразу.
4. **Темница**. Основная проблема - чернокнижники со стартовой ударной магией. Хотя и без них может быть неприятно - войска достаточно сильные, а Бехолдеры с Медузами еще и без штрафа в ближнем бою. Хорошо, что ИИ редко ставит на первой неделе Гильдию магов.
5. **Башня**. Неулучшенных стрелков нет, войска не очень, поэтому единственная проблема - герои-маги со стартовой ударной магией. А их много. От Солмира лучше убегать сразу, или предварительно атаковать его второстепенным героем с единичками - чтобы он потратил ману на Цепную молнию. Герои с Волшебной стрелой тоже не подарок, еще и Грамотность есть. Если героев с Волшебной стрелой не видно, то можно смело лезть, но лучше вылавливать врага в чистом поле, не давая герою зайти в город - ИИ обычно ставит Гильдию магов на 3-5 день. То есть при битве с Башней всё зависит от того, есть ли у ИИ Волшебная стрела. Довольно часто есть. Также плохо, что обороняться в Башне некем - Магов строить долго и дорого, да и здоровья у них мало.
6-8. **Замок, Оплот, Инферно**. Похожие по набору войск города, опасность тоже примерно равная. Стрелки слабоваты, войска ближнего боя тоже, стартовая ударная магия - редкость, да и магические параметры у героев-магов слабые. Замок и Инферно Гильдию магов иногда строят, но обычно не раньше 3-5 дня. Оплот Гильдию магов на первой неделе обычно не строит. За Замок обычно отбиваемся Грифонами, за Оплот - дендроидами или Пегасами (ИИ их почти не строит), за Инферно - Порождениями зла или Адскими гончими (кого ИИ не построил). Большой плюс, что у этих рас особо нет летающих войск в начале, а стрелки быстро погибают при обороне от стрелковых башен и Волшебной стрелы.
9. **Некрополис**. Самый слабый город в данном контексте. В начале игры все 4 первых уровня монстров - воины ближнего боя, медленные, поэтому проблему может доставить только ударная магия (Айслин, Сандро и т.д.). Личей ИИ рано не строит.

78. **Дипломатия**

	Степень лояльности	Поведение	Стартовая вероятность присоединения
1	Податливое	Всегда присоединится	100% – не меняется
2	Дружелюбное	Вероятно присоединится	+40% – можно изменить
3	Агрессивное	Принятое по умолчанию среднее значение	+10% – можно изменить
4	Враждебное	Вероятно не присоединится	–20% – можно изменить
5	Кровожадное	Никогда не присоединится	0 % – не меняется

Вероятность присоединения монстра определяется случайным образом в момент первого запуска игры. Все монстры делятся на 5 степеней лояльности. Чтобы повысить вероятность присоединения монстров 2 – 4 степени, армия героя должна быть сильнее этих монстров. Желательно, чтобы кол-во (а не мощь) всех остальных монстров по слотам была меньше, чем в слоте, родном этим монстрам. Мораль не помогает присоединению.

Условие	Изменение вероятности
Навык дипломатии	+10% за каждый уровень (max +30%)
Наличие в Вашей армии монстров из того же замка	+5%*
Наличие в Вашей армии таких же монстров	+10%*
Большинство в Вашей армии таких же монстров	+20%*

Вероятность присоединения монстра повышается при наличии навыка Дипломатии (+10% за уровень).
Вероятность присоединения за деньги действует независимо от вероятности бесплатного присоединения.
Стоимость присоединения монстров никак не зависит ни от навыка, ни от артефактов.
Три дипломатических артефакта никак не влияют ни на агрессию монстров, ни на стоимость их присоединения.

79. **Побег и сдача в плен**

Если Герой, имеющий навык Тактики, подвергся атаке более сильного врага, можно сразу (в тактической фазе) сдаться или просто сбежать, бросив армию. Особенно если право первого хода в бою будет у врага, и армия Героя может быть уничтожена до того, как появится возможность выйти из боя.
Если герой сбегает, он теряет всю армию, но его можно будет нанять в таверне любого дружественного города со всеми параметрами и артефактами в течение текущей недели.
Если герой сдался, он может быть нанят со всей оставшейся армией, но за это нужно заплатить выкуп. По умолчанию макс. выкуп равен 50% стоимости всех юнитов в армии героя без учета стоимости ресурсов. Военные машины также включаются в стоимость армии – **баг**.
Если герой проиграет бой, не успев сбежать или сдаться, он теряет все войска, а его артефакты переходят к врагу. Свои навыки герой сохраняет, но присоединяется к свободным героям и может появиться в таверне игрока или врага в любое время.
Навык Дипломатии помогает снизить стоимость откупа в случае сдачи. Снижение откупа – 20% за каждый уровень навыка. Три дипломатических артефакта также снижают стоимость откупа на 10% за каждый. В результате стоимость откупа может снизиться до 5% стоимости армии.
Уволить лишнего героя можно в городе / гарнизоне через окно Обзор королевства. Для этого надо переместить героя во внутренний гарнизон и уволить через меню города, а не просто зайти в город.

80. **Захват города.**

Лучше всего брать город ИИ на 7-й день 2-й недели или 1-й день 3-й недели, пока враг не выкупил войска. Порой так можно захватить слабозащищённый или даже пустой город ИИ. Если захватить город в середине недели, прийдется вертеться около города, теряя время. Тактика ИИ – приходить отбивать свой город на 7-й день.

В 1-й день человек ходит раньше ИИ, так что новые войска в момент захвата города останутся невыкупленными. В мультиплеере первым будет ходить тот, чей цвет в опциях стоит выше. На небольших картах огромное преимущество даёт захват города врага, ещё не скупившего войска, в 1-й день недели армией, получившей в тот же день по цепочке подкрепление из родного города.
ИИ любит убивать вражеских героев. Если сильный вражеский герой сидит в замке, чтобы выманить его, можно слабого героя поставить за 1 ход до замка, а главного героя поставить немного дальше – в засаду. Подставка должна быть не слишком близко и не слишком далеко от замка врага. Если далеко – может не сработать, а если близко – герой ИИ может успеть вернуться в замок.
При ночевке героя в городе ИИ смотрит только на его армию, не учитывая, что в случае нападения к ней присоединятся войска, стоящие в гарнизоне. Поэтому чтобы вынудить ИИ напасть на город, нужно убрать все свои войска в гарнизон, оставив героя со слабым, но быстрым отрядом. При этом вероятность нападения очень высока – герои ИИ пойдут на штурм, либо подойдут поближе. Выставление всей армии напоказ очень часто охлаждает пыл вражеского Героя, и он отказывается от нападения.

81. **Сценарий с союзником**

Герои на карте.
Почти все объекты, помеченные вашим союзником, становятся для вас недоступны. Союзные Герои, посещая разнообразные объекты, оставляют информацию о них. Зная, что дает хижина ведьмы, дерево знаний, различные магические святыни, можно решать, 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.
Если союзник посетит Обелиск, ваша карта-загадка автоматически откроет территорию с учетом этого посещения. Но и союзник получит информацию от вашего посещения обелисков.
Посещение хижины мага открывает территорию возле глаз мага всем союзникам. Если на вашей территории есть хижина мага, не спешите ее посещать – пусть за вас это сделает союзник.
Провидцы и палатки ключника действуют раздельно для вас и союзника.
Нельзя открывать окно союзного героя или его книгу, забирать его артефакты, забирать или увольнять его монстров. Можно отдавать ему своих монстров и артефакты.
Нельзя забирать отряды из союзного гарнизона, заменять их своими или увольнять, можно отдавать свои отряды.
Нельзя заходить в союзные шахты, покупать монстров в жилищах союзника.
Корабли союзников не считаются дружественными и не призываются базовым Вызовом корабля.
Можно строить корабли, но только посетив союзную Верфь героем, нельзя строить корабли на расстоянии.
Маяки союзника на карте не дают бонус вашим героям (в отличие от маяка в городе).
Города.
В союзном городе можно нанять героя в таверне, купить корабль, боевые машины и книгу магии, выучить заклинания, повысить опыт и навыки, посетить конюшню, университет, гильдию воров, водоворот манны, воспользоваться Преобразователем скелетов, улучшить своих монстров. Действует бонус Маяка.
Можно купить монстров в Портале вызова Темницы, но забрать их нельзя. Союзные Таверны не увеличивают доступную информацию в Гильдии воров.
Союзный Рынок заблокирован для вас. Для передачи ресурсов союзнику нужно либо иметь Рынок в своем городе, либо посетить Рынок на карте. 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.
В Рынок с экрана города войти нельзя, но можно через Гильдию наёмников или Торговцев артефактами специальной кнопкой. Так можно передать ресурсы другому игроку. Можно покупать и продавать артефакты.
При попытке обмена ресурсов на ресурсы и монстров в Гильдии наёмников будет аварийное завершение игры.
Число Рынков у союзника на цену при торговых операциях не влияет.
Можно получать бонусы от частей легиона у союзного героя.
Городской портал (продвинутого уровня) не видит разницы между своими и союзными городами.
Можно перемещать союзного героя в гарнизон и обратно, открыть экран героя (через обзор королевства), отдавать войска из своего гарнизона союзному герою-гостю. Однако нельзя поменять местами двух союзных героев (гарнизонного и гостя) – в игре начнутся различные **баги**.
Нельзя войти в гарнизон союзного города, забрать войска из гарнизона (даже самолично туда отданные), строить здания, покупать монстров, забирать войска у союзного героя-гостя.
Полезно в первый же день нанять Героя в таверне союзного города и отправить его в поход за ресурсами и прочей халявой по союзной территории. С собой надо взять только самый быстрый отряд, оставив прочих монстров союзнику. Этот герой не скоро попадет на свою территорию, но затраты на его покупку с лихвой окупятся. Преимущество первого хода позволяет ему в начале каждой недели посещать мельницы и мистические садики. А если он отправится и в плавание раньше союзника (чтобы море почистить), то большего и желать нечего.
Некоторые эффекты Грааля распространяются на союзников: открытие карты (Башня), дополнительное повышение навыков при обороне города (Башня, Темница, Цитадель, Крепость), постоянная неделя Бесов (Инферно), получение всех заклинаний в гильдии магов (Сопряжение). Грааль можно установить в городе союзника.
Сражения.
Как только враги установят контроль над каким-нибудь союзным объектом, нужно попасть к нему быстрее вашего союзника и установить над этим объектом свой контроль. При игре на результат постарайтесь отбить захваченный врагом город союзника, если даже к этому моменту этот город вам не нужен.
При атаке врагом союзного города, где гостем стоит ваш герой, он займет место отсутствующего гарнизонного героя. Армии будут объединены (по возможности). После победы остатки армии останутся у героя, а непопавшие в бой слабые отряды перейдут в гарнизон.

Замечен один **баг** при игре на поле союзника. Если ваш герой будет настигнут врагом в воротах замка вашего союзника, управлять боем будет хозяин замка, т.е. союзник. Не пытайтесь слить замок союзника врагу с целью его последующего захвата под свое управление – наказуемо.
Перемещение из союзного Инферно в свой при наличии Порталов допускается, наоборот – нет (в списке телепорта будут доступны только свои Инферно). Из этого можно получить интересную ситуацию – контроль над героем союзника (**баг**). Т.е. если союзного героя привести через Портал 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 выберете своего героя или свой город, т.е. отпустите героя союзника, он станет недоступным.

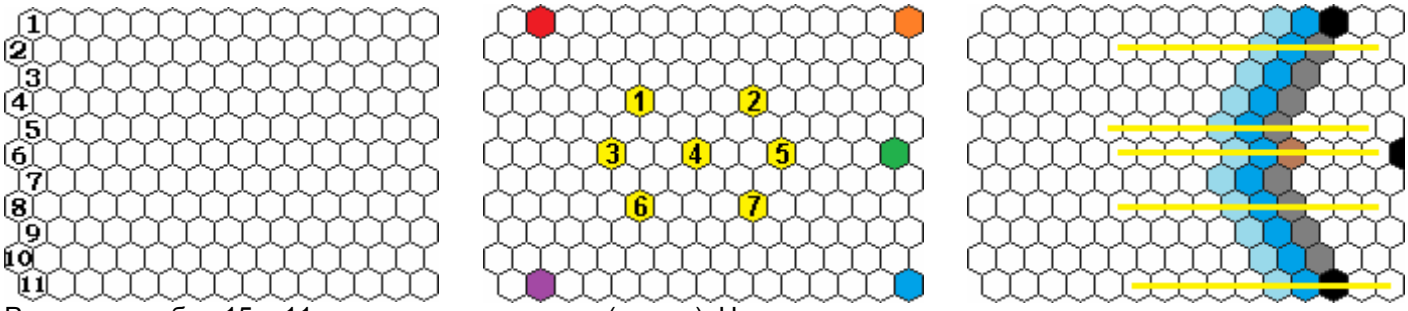
ТАКТИКА

82. **Общие вопросы тактики**

Неправильные действия могут привести к поражению даже с полуторным перевесом. Чтобы выйти из тяжелой битвы с меньшими потерями основных войск, нужно брать мясо, чтобы подставлять его под удары ИИ.
Если у вас нет ни массового ускорения, ни массовой молитвы, или у врага есть монстры быстрее, чем ваши, нужно правильно расставить войска перед боем.
В бою против нестреляющих монстров ИИ все свободные слоты нужно заполнить единичками-камикадзе (слабыми, но желательно быстрыми монстрами) и ждать подхода врага. Единички используются для снятия ответного удара, замана врага в нужное место поля боя (применяется против войск, которые быстрее ваших), отмана (отвлечения) врага от своих основных сил, прикрытия главного отряда (тоже против быстрых – особенно при штурме жилищ монстров), пробки в проходе (особенно эффективно против двуклеточных). Чтобы при одинаковой скорости единички ходили раньше основного отряда, они ставятся левее (на поле боя – выше). Очень полезен при этом навык тактики.
Пробку могут создавать не только единички-камикадзе, но и наиболее крепкие из ваших отрядов, или замедленные либо ослепленные отряды врага.
Если ваши войска превосходят врага в скорости, для нанесения ударов по максимуму почти всегда лучше применить выжидание. При этом ваши быстрые монстры не подставятся под удар врага, а сами первыми ударят его 2 раза подряд (в конце первого и в начале второго раунда), стрелки смогут ударить без штрафа за расстояние.
Если нейтралы немного быстрее вашей пехоты, может помочь выставление единички чуть вперед, чтобы враг не ждал, а побежал ее убивать и оказался в зоне досягаемости ваших отрядов.
Если у вас преимущество в стрелках или герой-маг с кучей маны, не стоит сразу бежать к врагу, в ваших интересах оттянуть рукопашный контакт. Редко бывает оправданной вылазка на половину врага одного-двух отрядов, если остальные войска в течение раунда не успевают их поддержать.
Если у врага имеются драконы или фениксы, располагать свои юниты надо так, чтобы не допустить атаки на 2 клетки. Особенно опасно, когда Драконы атакуют ваш слабый юнит, а в зону атаки попадает стоящий за ним сильный юнит. Тогда враг наносит большой урон, не получая ответа.
Чтобы пробить кучу гномов (или иных монстров) несколькими драконами (без возможности лечения), их надо разбить на единички. Большой общий урон поделится между ними поровну, и можно обойтись без потерь.
Слабых летунов, наносящих безответный удар (королевы феи, гарпии ведьмы), надо поставить внутри живой крепости. Это позволит им вести бой без каких-либо потерь. Феи могут наносить удар в конце хода и убегать в начале следующего, а гарпии – совершать вылазки на каждом ходу. Живая крепость создается из монстров с большим здоровьем, лучше это делать Герою с навыком Тактики.
Ангелы легко берутся на 2-й день 28 арбалетчиками, 30 копейщиками и 1 птицей.
Чтобы взять консерваторию любого размера, хватит 12-15 лордов вампиров и хорошие параметры героя. Возможен вариант – Гриндан с массовым замедлением и Громом титанов.
В финальной битве в первую очередь нужно уничтожать наиболее опасные отряды врага. Из них следует выбирать наиболее опасные в каждом раунде боя. В качестве критериев выбора могут быть: – скорость, – свойства (стрелки, отряды с безответным ударом), – спецсвойства (вампир-лорды, могучие горгоны), – большой урон при малом здоровье (пит лорды, джины, крестоносцы), – ударные слоты и просто монстры 7 уровня, – то, что отряд еще не ходил в этом раунде.
Вражеские отряды нужно уничтожать по одному, сосредотачивая на каждом по очереди всю мощь армии. Их нужно не ослаблять, а уничтожать полностью. Однако если в своей армии имеются потери, которые нельзя воскресить в текущем раунде, и враг не сбежит, лучше оставить недобитые вражеские отряды на следующий раунд.
Если уничтожить вражеский отряд одним ударом не получится, сначала его ослабляют стрелковыми и безответными атаками, затем единичкой снимают ответный удар, после чего все остальные бьют уже безответно.
Однако большие отряды королевских Грифонов и Ифритов султанов лучше уничтожать стрелками или магией и не бить врукопашную. Это же относится к церберам, гидрам и психическим элементалям, если они находятся в окружении ваших монстров. И если их нельзя уничтожить одним ударом, лучше пропустить ход.
Ослепленные и Парализованные монстры получают полный урон и дают слабый ответный удар, а вот Окаменные – наоборот, поэтому удар по ним нужно наносить с повышенной силой.
Если напасть на отряд нейтралов, в котором монстры обычные и улучшенные, и сбежать, кол-во монстров в этом отряде уменьшится на кол-во улучшенных монстров, оставшихся в живых после боя – **баг**. Однако при следующем нападении на этот отряд один слот улучшенных монстров появится все равно. После уничтожения неулучшенных монстров герой может сбежать с поля боя – отряд нейтралов все равно исчезнет. Это верно и для случая, если герой будет уничтожен этим отрядом. В боях с охраной сокровищниц это не действует.

Следует минимизировать кол-во ожиданий в простых боях. Порой использовать защиту в бою полезнее, чем двигаться или ждать. Если отряды после ожидания не будут ходить / бить, их надо сразу ставить в защиту. Аналогично не следует ждать стрелкам, если после хода врагов они не выйдут на прямой выстрел.
Для простых боев не следует отделять все единички, чтобы не тратить время на их действия. Но если ударный слот может драться в одиночку, хотя бы одну единичку для страховки полезно оставить.
Не следует использовать тактическое построение, если оно не критично для исхода боя – например ставить прикрытие против стрелков.

83. **Поле боя**



Размер поля боя 15 × 11 шестиугольных клеток (гексов). Нападающая армия выстраивается сверху вниз слева, защищающаяся – справа. Угловые гексы наиболее защищены от рукопашной. При этом у защищающейся стороны угловой гекс могут атаковать только 2 отряда, а у нападающей – 3.
Армия из 1 слота стартует всегда в центре (6 ряд).
Армия из 2 слотов – в 3, 9 рядах (свободный строй) – или в 5, 7 рядах (плотный строй).
Армия из 3 слотов – в 3, 6, 9 рядах – или в 5, 6, 7 рядах.
Армия из 4 слотов – в 1, 5, 7, 11 рядах – или в 3, 5, 7, 9 рядах.
Армия из 5 слотов – в 1, 3, 6, 9, 11 рядах – или в 3, 5, 6, 7, 9 рядах.
Армия из 6 слотов – в 1, 3, 5, 7, 9, 11.
Армия из 7 слотов – в 1, 3, 5, 6, 7, 9, 11.
Распределение монстров по слотам в бою зависит от соотношения силы армии героя (**A**) и нейтралов (**H**).

K = A / N	Кол-во слотов врага	K = A / N	Кол-во слотов врага
менее 0,50	6	1 – 1,5	3
0,50 – 0,67	5	1,5 – 2	2
0,67 – 1	4	свыше 2	1

С вероятностью 40% к указанному кол-ву отрядов добавляется или отнимется 1. Если нейтралы простые и выходит 2 и более отрядов, то с вероятностью 50% один из этих отрядов будет улучшенным.
Наличие у врага слота улучшенных монстров добавляет к общему кол-ву слотов еще один (улучшенный). Общее кол-во монстров при этом не меняется. Во время боя в пирамиде Алмазные големы всегда делятся на 2 слота, а Золотые – на несколько (определяется по таблице и отнимается 2).
Каждый отряд, занимающий один гекс (клетку), имеет два типа атаки – основную и с разворота. Если отряд не может произвести основную атаку, он бьёт с разворота. Двухгексовые отряды имеют также дополнительную атаку – с поворотом головы без разворота монстра. Приоритет атак следующий: 1 – основная атака, 2 – дополнительная атака, 3 – атака с разворота.
При атаке драконов и фениксов на 2 клетки удар должен проходить через сторону гекса. Если бить вбок (с разворотом головы назад), удар на 2 клетки не получится – он пройдет не через сторону, а через вершину гекса (под прямым углом) и поразит только соседнюю клетку. 2-я клетка баллисты или палатки стоит за пределами поля боя, поэтому если на нее попадет удар – он не нанесет урона.
Имеется ограничение кол-ва юнитов на поле боя. Когда кол-во объектов для каждой из сторон достигает 20, никакого нового объекта на поле боя появиться не сможет. Учитываются призванные Демоны и Элементали, Клоны, Военные машины и погибшие монстры (кроме Клонов).
Включение Защиты (пропуск хода) добавляет +20% к защите. Повышение не может быть меньше, чем на 1. Однако дробная часть округляется до целого вниз, поэтому и для защиты 1, и для защиты 9 повышение составит 1.
Если юнит стал в защиту, ее действие кончится тогда, когда к юниту придет очередной ход в следующем раунде (т.е. тихоходный юнит выдержит атаки всех быстроходных юнитов врага, имея защиту).
Монстры, сражающиеся на родной земле, получают +1 к Атаке, Защите и Скорости. Герой с такими монстрами видит вражеские Мины и Зыбучие пески, которые обычно невидимы, при этом класс героя не имеет значения.
При осаде города родной землей является не местность, на которой город расположен, а земля, родная для города. Т.е. осажденные будут всегда иметь бонус родной земли.
Спецландшафты проявляют свои свойства только во время боя на территории, укрытой этим ландшафтом.
Антимагический гарнизон подавляет действие всех видов земли, кроме Родной.
Если бой идет на земле, которая граничит с водой, то независимо от типа этой земли бой будет на Песке.
Бои на подземном уровне карты, в Заброшенной, Золотой или Кристальной шахтах, независимо от типа земли, проходят на подземном ландшафте и бонусы родной земли получат монстры Темницы.

84. **Мораль и удача**

Мораль (боевой дух) отряда – шанс повторного действия отряда в бою. При положительной морали отряд может ходить два раза за один раунд, а при отрицательной – пропускает ход.
Шанс на дополнительный ход равен **Мораль / 24**.

Отрицательная мораль выпадает в 2 раза чаще, чем положительная.

+3	Вероятность второй атаки 12,5%	–3	Вероятность пропуска 25%
+2	Вероятность второй атаки 8,3%	–2	Вероятность пропуска 16,6%
+1	Вероятность второй атаки 4,2%	–1	Вероятность пропуска 8,3%

Нормальный уровень морали и удачи в армии равен 0. При этом не выпадает ничего. Мораль изменяется:
–1 при наличии в одном отряде нежити и живых монстров.
–1 при смешивании войск больше, чем двух типов, за каждый новый тип (–1 за 3 расы, –2 за 4 расы и т.д.).
–1 если в отряде врага присутствуют костяные драконы.
+1 если в отряде все монстры одного типа / из одного города (за исключением Некрополиса).
+1 если в отряде присутствуют ангелы или архангелы.
Нежить и элементали имеют нулевую мораль, независимо от морали армии.
Не следует брать в армию больше одной чужой расы, чтобы мораль не упала.
В отличие от Духа уныния Проклятая земля нейтрализует и положительную, и отрицательную мораль.
Если разница между уровнями Удачи и Морали врагов велика, то возможно вероятность их выпадения повышается. Хотя при максимальной морали она должна выпадать в среднем 1 раз в раунд (1 раз на 8 ходов), нередки случаи, когда она выпадает в раунде 3 раза на 7 ходов.
Удача, в отличие от Морали, никак не проявляет своего отрицательного значения – **баг**.
Присутствие в армии Дьяволов понижает удачу врага на 1.
Монстры без героя в бою не получают удачи.
При атаке дракона или феникса в случае выпадения удачи дополнительный урон получит только основная цель.
При одновременной атаке нескольких целей (цербер, гидра, психич. элементаль, магог, лич) дополнительный урон получит только одна из атакуемых целей.

85. **Очередность ходов в бою**

Перед боем происходит тактическое перестроение, но только у того героя, чей уровень Тактики выше (при одинаковых уровнях перестроения не будет). Бой делится на раунды.
Неуправляемая часть боя.
1. Сразу после начала боя накладываются заклинания Ангельского Альянса и Доспехов Проклятого.
2. Происходит действие Яда (если это не первый раунд).
3. При осаде города – стреляют Стрелковые башни. Они всегда ходят раньше Катапульты, независимо от навыков.
4. При осаде города – стреляет Катапульта.
Если у героя навыки, позволяющие управлять военными машинами, он может включить Ожидание или Защиту.
5. Начинает действовать Сфера Запрещения, поэтому наложенную ранее магию снять нельзя.
После этого ходят юниты.
6. Первым всегда ходит самый быстрый монстр. Если имеется несколько монстров с одинаковой скоростью, в первом раунде первым всегда ходит нападающий, потом защищающийся и т.д. попеременно (правило чередования), порядок ходов у каждой стороны идет от верхнего слота к нижнему (правило верхнего). Правило чередования имеет приоритет (например, если у игроков А и Б по 2 одинаковых монстра, порядок ходов будет А – Б – А – Б, а не А – А – Б – Б).
В последующих раундах при равных скоростях первым ходит противник того, у кого в предыдущем раунде был последний ход. Ход военных машин также учитывается, даже если они не под контролем игрока.
При осаде города – в случае равных скоростей монстров после хода катапульты первый ход – у нападающего.
7. Далее монстры ходят в порядке убывания скорости.
8. Вызванные монстры ходят, как если бы они находились в восьмом, девятом и т.д. слотах, в порядке появления.
На Клон действует чередование, но не действует правило верхнего – если в армии несколько монстров с одинаковой скоростью, и клон является копией любого из их, он будет ходить после того, как походят все эти монстры.
Если монстру выпадает мораль, он сразу же получает дополнительный ход.
9. После монстров ходят военные машины. Баллисты ходят раньше Палаток.
Если включить Ожидание, монстры и машины смогут походить в текущем раунде позже.
После Ожидания порядок ходов меняется.
1. При осаде города – Стрелковые башни.
2. При осаде города – Катапульта.
3. Баллиста.
4. Палатка первой помощи.
5. Монстры, которые получили Мораль и ждали. Они начинают ходить в соответствии с очерёдностью получениия морали, независимо от их скорости.
6. Монстры после ожидания ходят в порядке увеличения скорости. Первым ходит самый медленный монстр. При равных скоростях первым ходит противник того, у кого был последний ход (правило чередования), дальше действует правило верхнего.
Прочие особенности.
Если монстр был убит и воскрешен, он не походит снова в этом же раунде.
Если с монстра будет снято ослепление / окаменение / он будет воскрешен (независимо от того, когда он был ослеплен / окаменен / убит), он получит право хода в соответствии со своей скоростью в свою обычную очередь.
Смена порядка ходов в раунде зависит не столько от кол-ва слотов, сколько от скорости юнитов и кол-ва ходов (ожидание также считается ходом, а двойной ход при выпадении морали считается как один).
Сотворить заклинание, сдаться или сбежать игрок может только во время своего управляемого хода (ход военных машин без навыка будет неуправляемым).

Навык Артиллерии любого уровня у защитника всегда дает ему первый управляемый ход.
Навык Баллистики у нападающего дает ему первый управляемый ход, если у защитника нет навыка Артиллерии.
Вместо Правила верхнего может быть Правило левого, по порядку расположения монстров в окне армии.

86. **Бой в сокровищнице**

Во всевозможных сокровищницах порядок хода монстров такой же, но правило верхнего действует не по порядку вертикальной нумерации слотов, а по порядку расположения на поле боя. Навык тактики не действует и военная техника не появляется, однако имеющаяся тележка с боеприпасами действует.
Расстановка слотов на поле боя такая:

Герой	**1**	**2**		Защитники	**4**	**1**
	3	**4**	**5**			**5**
		6	**7**		**3**	**2**

где 1 – крайний левый слот, 7 – крайний правый. Если в армии героя заполнены не все слоты, свободные слоты сдвигаются в конец построения, независимо от расположения монстров в окне армии.
Очередность вступления в бой охраны: сначала – монстры с большей скоростью, а если скорость одинаковая, они вступают в бой в порядке 1 – 2 – 3 – 4 – 5. В некоторых сокровищницах 5-го слота может не быть. Если наряду с обычными монстрами имеются улучшенные (шанс появления 50%), они становятся в слот 3.
В большинстве строений можно посмотреть охрану, но в Склепе и на водных объектах (кораблях) такой возможности нет. Однако у нежити и элементалей из охраны этих объектов нет морали, и их ходы более предсказуемы.
Чтобы определить, насколько легко берется сокровищница, нужно прикинуть, сможет ли основной ударный слот за 1 удар уничтожить слот охраны. Если да, то берется легко, потери при этом должны быть минимальными. Если же в атакуемом слоте осталось боеспособное кол-во монстров – можно потерять армию.
Чтобы брать консерватории, ульи и различные сокровищницы минимальными войсками без потерь, нужно экспертное замедление. Перед боем с охраной надо правильно разместить отряды, чтобы исключить атаку самых медленных. Использование стрелков предполагает такое маневрирование, когда освобождается один из углов, куда и уходят стрелки, в то время как единички водят монстров.
Для взятия утопий нужно сформировать 1 – 2 мощных ударных слота, драконы часто не бьют по ним, а уничтожают более слабые отряды.
Если герой победил охрану сокровищницы, но и сам погиб, награду он не получит. Следующий герой, вошедший в эту сокровищницу, должен согласиться на бой и получить награду.

87. **Использование стрелков**

Стрелки имеют штраф, снижающий урон при стрельбе на дистанции св. 10 кл. (50%), через стены (50%) и в рукопашной (50%). Штрафа за стены не имеют маги, архимаги, чародеи и <u>снайперы (не имеют также штрафа расстояния)</u>. Линия атаки при расчёте урона всегда идёт от головы стрелка к хвосту цели. Для двухклеточных монстров штраф считается для той клетки, на которой находится его хвост, по какой бы из двух клеток ни стреляли.
Для лучшего использования стрелков их следует ограждать со всех сторон пехотой. Проще это делать с навыком Тактики, если его нет – стрелки ставятся в угол (1 или 7 слот) и их обступает пехота. Если пехота не успевает прикрыть стрелков на первом ходу, чтобы враги стрелков не заблокировали, можно сделать пять отрядов со стрелками в 3-м слоте и выбрать плотное построение. Тогда даже самый медленный 1-й отряд успевает встать перед ними. Если же вражеские отряды не такие быстрые, и в вашей армии есть 2-клеточные монстры, следует предпочесть угловую крепость из двух отрядов. Далее могут стоять слабые единицы, нужные лишь для того, чтобы сдвинуть стрелков в угол поля боя – для этого должно быть заполнено не менее 6 слотов.
Возможность пройти сильных стрелков врага зависит от их кол-ва и способности своих монстров их заблокировать. Если это не получится на втором ходу – нападение может не иметь смысла, слишком быстро гибнут свои стрелки в дуэли. Возможность пройти летунов зависит от того, успеет ли пехота прикрыть своих стрелков.
При атаке стрелков сильными монстрами (5 – 6 уровня) раненых в первом раунде следует отвести назад. Во втором раунде стрелки будут связаны здоровыми монстрами, и можно обойтись без потерь.
Стрелки ИИ при выборе цели руководствуются принципом нанесения максимального урона, в то же время при прочих равных условиях начнут с ваших стрелков, как с наиболее опасных. Чтобы их отвлечь, можно наименее ценные отряды специально выдвинуть вперед, под прямую стрелу. Тогда может сработать первый из принципов, и ваши стрелки уцелеют.
В бою против Магогов и Личей с их поражением по площади, если у Героя нет тактического преимущества или превосходства в скорости, лучше разбить армию на 6 отрядов и не брать военную технику.
Если в вашей армии имеются сильные стрелки, против медленной пехоты можно использовать тактику заманивания, когда одиночный монстр встает недалеко от вражеского отряда (но на две клетки дальше его хода). Скорость приманки желательна вдвое выше скорости пехоты.

88. **Применение магии**

Против нейтральных монстров обычно применяют <u>Замедление</u>, если они не стреляют, и <u>Ускорение</u> против стрелков. Эти заклинания наиболее полезные для героя-воина.
Ударные заклинания действуют одинаково на монстров всех уровней, поэтому лучше наносить удар по монстрам высокого уровня.
Применение магии зависит от ситуации – иногда лучше подождать, пока вражеский Герой применит магию, и только потом применить свое заклинание. Иначе враг не только нейтрализует ваше заклинание, но и получит преимущество, заменив например ваше благословение своим проклятьем.
Монстр, дающий право первого хода, позволяет герою первым наложить массовое ускорение или замедление.
Если стороны до последнего тянут с применением магии, последнее слово остается обычно за обладателем бо-

лее быстрого монстра. Но не применяя магию до хода своего последнего отряда, игрок сильно рискует – на этот отряд может быть наложена слепота или берсерк, и тогда магия в этом раунде вообще не будет применена. Чтобы уничтоженный отряд врага нельзя было оживить, надо встать на него своим отрядом.
Нейтралы видят стену огня и легко ее обходят, если есть такая возможность. Если скорость врага выше вашей, он не идет в огонь, а ждет, пока стена спадет. Иногда нейтралы в этой ситуации могут сменить приоритет цели.
Ударные заклинания ИИ применяет все. А некоторые заклинания ИИ не применяет никогда – например Мины, Зыбучий песок, Стена Огня, Силовое поле, Удаление преград, Берсерк, возможно еще Гипноз. Если ИИ видит, что он может наложить ускорение на основной слот, и тот достанет врага – он его наложит. Иначе он может ударить стрелой или наложить каменную кожу. Так можно вынуждать ИИ накладывать определенные заклинания, используя подставу. Герои ИИ всегда видят вашу Книгу магии. Они не станут колдовать Защиту от огня, если у вас нет ударной магии огня.

89. **Осада города**

Каждый город могут оборонять сразу два героя. Один из них со своей армией находится в гарнизоне под защитой крепостных стен, а второй стоит в воротах, и бой с ним происходит в поле. Герой-гость при нападении на город может сдаться или сбежать, а гарнизонный Герой – нет (исключение – Цитадель с отстроенным туннелем, но армия при этом теряется, откупиться нельзя).
Поэтому не нужно оставлять ценных героев в замке, который может захватить враг. Лучше посадить в гарнизон вновь нанятого героя без армии, а главного героя оставить во внешнем гарнизоне в качестве гостя.
В случае нападения врага, если и в гарнизоне, и в воротах города есть герои – их армии не объединяются никогда. Если в гарнизоне героя нет, герой-гость переходит в гарнизон, и обе армии объединяются под его управлением. Если в них более 7 типов монстров, из объединённой армии исчезают самые слабые отряды. В случае победы защитника исчезнувшие монстры появляются в армии гарнизона, а участвовавшие в бою остаются в армии героя. Если в гарнизоне несколько отрядов одинаковых монстров, они объединятся в один. Если же у героя несколько таких отрядов, они не объединятся, и из объединённой армии исчезнут самые слабые отряды.
Если в городе в момент постройки Водоворота маны или перехода на экран города окажутся 2 героя, эффект получит лишь внутренний герой. Если необходимо, чтобы эффект получил герой-гость, можно уволить внутреннего героя через Обзор королевства или там же снять с него артефакты, добавляющие Знания, чтобы его текущее кол-во маны стало в 2 раза больше максимума. Чтобы Водоворот маны не сработал вообще, можно перейти на экран города с экрана другого своего города через иконки городов сбоку.
Городской ров останавливает продвижение нападающих на 1 ход и наносит повреждения заходящим в него монстрам (и своим, и чужим). Монстры во рву получают –3 к защите. Ров Крепости имеет двойную ширину (2 клетки) и преодолевается за 2 хода. Рвы наносят повреждения каждый ход, кроме мин, которые взрываются при контакте и наносят урон только врагу.

Башня (Мины)	– Повреждение 150 единиц
Инферно, Темница, Крепость	– Повреждение 90 единиц
Замок, Оплот, Цитадель, Некрополис	– Повреждение 70 единиц

Если герой-защитник имеет навык Магии огня и Силу такие, что урон от заклинания Минное поле будет выше 150 HP, урон от городской мины будет также повышен (базовая магии огня и сила 12 или экспертная магия и сила 5).
Мины менее надежны, чем защитные рвы, т.к. наносят одноразовый урон и могут быть уничтожены экспертным Рассеиванием (достаточно навести курсор на любую из мин, даже если они скрыты от вас). Также мины могут быть нейтрализованы Плащем Отречения, независимо от того, у кого из героев он имеется. Сфера Запрещения не снимает мины. Мины не действуют на монстров, иммунных к магии огня, кроме случая, когда у любого из героев имеется Сфера Уязвимости – она снимает иммунитет со всех монстров нападающего, защитник остается неуязвим. Если у героя в начале боя был хоть один монстр из Башни – все его монстры будут игнорировать мины рва до конца боя.
При осаде города ИИ оценивает Зыбучие пески в плане получения урона так же, как и ров, (даже если рва нет).
Если перед воротами города стоит монстр нападающего, их не открыть изнутри, даже если монстр погибнет. Если любой монстр погибнет в створках открытых ворот, он не даст им закрыться. Монстра, погибшего на клетке перед воротами со стороны города, воскресить нельзя.
Можно закупорить воина с сильной пехотой в замке, заблокировав открытие ворот своим слабым монстром. Навык баллистики при этом нужен для того, чтобы не разбивать стены.
Ослепить монстра врага в тот момент, когда он пытается пройти сквозь пролом в стене, намного полезнее, чем затыкать брешь своим толстым монстром.
Монстр защитника, который стоит напротив пролома в стене, теряет защиту стен от вражеских стрелков.
Не всегда и стены города защищают от вражеских выстрелов. В зависимости от взаимного расположения юнитов выстрелы могут проходить между элементами стены. 2 / 3 клеток внутри замка могут поражаться с разных клеток поля боя без штрафа стен. Наиболее опасные клетки находятся в основном вблизи стены по бокам ворот и выше (3, 5 и 7 ряды). Другие клетки имеют намного меньший шанс поражения.

90. **Стрелковые башни**

У защитника города баллиста при осаде не появляется. Однако навык Артиллерии позволяет управлять стрелковыми башнями (в отличие от баллисты они делают только по 1 выстрелу, но без штрафа).
Урон от стрелковых башен зависит от кол-ва зданий, построенных в городе (улучшения не учитываются). Урон, наносимый центральной башней, в два раза больше, чем от одной из боковых, и составляет (10–15) + (2–3) × N построек. При полной отстройке урон доходит до 46–69 HP.

Оплот (все – с учетом постройки Грааля)	– 16 построек
Замок, Инферно, Сопряжение	– 17 построек

Темница, Некрополис, Башня, Цитадель, Крепость – 18 построек
Фактический урон часто превышает верхнюю границу и никогда не заходит за нижнюю. Уровень защиты нападающего отряда и его расположение на поле не влияют на величину урона. У башни показывается расчетный урон, зависящий от силы атаки и навыка стрельбы героя-защитника, навыка доспехи нападающего героя и защиты его монстров, но фактически все эти бонусы игнорируются – **баг**.
На урон от стрелковых башен влияют только 3 фактора: заклинание Воздушный щит, Окаменение цели и навык и специализация Доспехов у нападающего. Все они должны снижать урон, но они его повышают – **баг**.
Наложение заклинания Воздушный Щит при осаде города на юниты нападающего приводит к увеличению урона, наносимого городскими башнями, в 1,5 – 2 раза. Урон зависит от уровня Магии Воздуха – наблюдается увеличение урона на 40% при отсутствии или базовом уровне и на 100% – при продвинутом или экспертном уровне.
Повышение урона юнитам нападающего с навыком Доспехи составляет 5 – 15%, однако иногда (закономерность не понятна) они получают от башен удвоенный урон (как с воздушным щитом). Аналогичный эффект (удвоенный урон) дает видимо и Окаменение цели.
Уничтожение катапульты может быть главной задачей защитника, если у нападающего нет сильных летающих монстров. Пешеходы врага не могут проникнуть за стены, а башни будут стрелять до конца боя.
Обычно башни предпочитают бить по стрелкам, причем начинают почти всегда с более слабых здоровьем, а при одинаковом здоровье (приоритете цели) начинают отстрел с нижних слотов, независимо от кол-ва монстров в слоте. Если в армии в крайние правые слоты (в бою они будут нижними) поставить одиночных стрелков, в первом раунде боя можно потерять только трех из них. Помогает также выдвижение под стены больших отрядов слабой пехоты и особенно слабых летунов, которые в данной ситуации имеют приоритет.
Башни почти всегда переключаются на отряд, попавший внутрь замка. Исключение – башни отвлекаются на любой отряд, в которым можно добить раненого монстра.

91. **Поведение ИИ в бою**

Действия ИИ с определенной вероятностью можно спрогнозировать. Как правило, ИИ атакует те слоты, котороые могут нанести ему немедленный урон или находятся в пределах досягаемости. При прочих равных условиях он атакует стрелков. Т.е. когда его летуны / ходоки не достают никого, они приближаются, стараясь оставаться вне досягаемости вражеских рукопашников, если их скорость выше. Если же достают, то всегда блокируют стрелков (могут и не бить их). Если ваши войска ходили раньше ИИ, или благодаря тактике стрелки закрыты, или до стрелков на первом ходу рукопашники ИИ не достают – они бьют тех, кого достанут.
Стрелки ИИ почти всегда стреляют по стрелкам, если только прямо перед ними не находится отряд, который на следующем ходу их явно заблокирует. При рукопашной на половине врага приоритеты неоднозначны. Чаще стреляют по ближним отрядам, но могут и по стрелкам или по дальним отрядам слабых монстров выстрелить. ИИ иногда закрывает своих стрелков, особенно если те стоят в углу.
Если монстр ИИ имеет большую скорость, чем основные монстры игрока, он будет ждать, если атаковать на этом ходу некого. Если же он достанет до врага, то будет бить без ожидания.
При нахождении своего монстра в зоне действия войск игрока другие монстры ИИ также бегут в его сторону, не выжидая, даже если ни до кого не достают. Далее монстры ИИ всегда идут к ближайшему юниту. Расстояние считается не по клеткам, а по кол-ву ходов, причем по текущей скорости, с учетом наложенных заклинаний.
Если несколько юнитов попадают в зону досягаемости, ИИ выбирает объект для атаки из таких соображений:
– силу сдачи ИИ считает по текущей силе слота, а не по тому, что должно остаться после удара, и старается выбрать минимальную. Сила ответного удара видимо является одним из главных критериев ИИ при выборе цели. Он не любит получать сильный ответный удар, и нападает на более слабых.
– считает, выиграет он или проиграет. Если выиграет – начинает бить снизу (последние правые слоты), если проиграет – верхние слоты. Если считает, что может победить – часто бьет ударные слоты. Если играет не на победу, боится бить ударный слот из-за ответки. Если в слоте ИИ, который пойдет первым, останется мало монстров, он снимет ответку с ударного слота, и потом будет бить его остальными силами.
– старается использовать способности монстров, например ударить 2 отряда драконами, наложить рассеивание и слабость при атаке стрекозы и т.п.
– старается нанести максимальный урон. Видимо главным приоритетом ИИ является максимальное сокращение ударной мощи врага, причем именно той, которая грозит ему в этом / следующем ходу.
– при возможности старается убить отряды, у которых мало здоровья, но большой урон.
– могут оказать влияние и другие факторы – соотношение сил армий, зона досягаемости другими монстрами, влияние различных заклинаний и т.д. На гарпий например весьма оригинально влияет баллиста.
Поскольку ИИ, за редким исключением, бьет при любой возможности, можно подставить ему отряд, чтобы спровоцировать его движение вперед, под удар (иначе он будет ждать, а потом пойдет два раза подряд). Заманивать можно и на определенную клетку поля – под стену огня или чтобы воспользоваться способностями монстров. Можно отманивать врага от своих стрелков, которые будут расстреливать медленных пехотинцев, гоняющихся за быстрым монстром. Однако иногда монстры ИИ не отвлекаются на подставу и идут к основным силам игрока.
В отличие от нейтралов, герои ИИ бьют ударной магией и сбегают, когда чувствуют, что битва проиграна. Но ИИ умеет просчитывать только на один ход, делается это слишком прямолинейно, не учитывая ожидание. Поэтому чтобы гарантированно уничтожить ИИ, лучше бить его двумя ударами подряд после ожидания. Чтобы Герой не сбежал, усыпляйте его бдительность. Не наваливайтесь на него сразу и рассчитывайте бой так, чтобы в заключительном раунде вам хватило сил для его полного уничтожения. Очень сильно облегчает задачу ослепление, главное – не предоставить врагу хода в раунде.
Нужно не допускать бегства из боя сильного вражеского Героя, даже если прийдется понести лишние потери. Кроме получения в этом случае максимального опыта и артефактов, вы надолго (если не навсегда) уберете из вражеской армии уже прокачанного Героя. Если повезет, то в начале следующей недели он может оказаться в

таверне вашего города, и вы сможете нанять его. Впрочем, иногда герой ИИ может сбежать не на своем ходу – видимо ИИ читерит.
После боя двух ИИ-героев артефакты проигравшего остаются с ним, а не переходят к победителю. Поэтому проигравшего можно найти и выкупить в таверне вместе с артефактами.

РЕЗУЛЬТАТ ИГРЫ

92. **Расчёт урона**

У каждого монстра есть свой базовый показатель урона – случайно выбранное из интервала либо конкретное число. Он может быть увеличен или уменьшен за счёт заклинаний Благословление и Проклятие. Значение урона умножается на кол-во монстров в атакующем отряде.
Затем размер урона модифицируется в зависимости от разницы между Атакой нападающего и Защитой обороняющегося. Если навык Атаки выше, наносимый урон повышается на 5% за каждую единицу разницы, но не более, чем на 300%. Если навык Защиты выше, наносимый урон уменьшается на 2,5% за каждую единицу разницы, но не более, чем на 70%. То есть модификатор базового урона может быть в диапазоне от –0,7 до +3,0, а модифицированный урон – от 0,3 до 4,0 базового. На модификатор могут влиять 8 заклинаний (Жажда крови, Каменная кожа, Точность, Слабость, Разрушающий луч, Бешенство, Палач, Молитва). Но никакие заклинания и артефакты не смогут вывести урон за пределы этого диапазона.
Модификатор атаки определяется навыком Нападения и уровнем героя. При расчете урона, наносимого стрелками на расстоянии, вместо Нападения действует навык Стрельба. Для стрелков, имеющих штраф в рукопашной, модификатор атаки снижается вдвое.
Модификатор Удачи удваивает только базовый урон.
Модификатор бонусов (Двойной урон, Кавалерийский бонус, Ненависть) увеличивает только базовый урон.
При одновременном выпадении удачи и бонуса в формулу общего урона они входят как независимые слагаемые.
Затем суммарные повреждения могут уменьшиться, если на обороняющийся отряд наложено заклинание Щит, Воздушный щит, Забывчивость, или у героя есть навык Доспехи (все они снимают % от суммарного урона, что эффективнее). Навык Доспехи и эффекты заклинаний входят в формулу как сомножители.
Урон, нанесенный самым слабым слотом (одиночным юнитом), не может быть меньше 1 HP.
Суммарный урон **D(sum) = [D(bas) + MD(bas) + M(of) + M(luck) + M(2x)] × [1 – M(def)].**
На Удачу, Нападение (Стрельбу) и Бонусы влияет модификатор **MD(bas)**, но только если он отрицательный. В этом случае значения **M(of)**, **M(luck)** и **M(2x)** рассчитываются не от **D(bas)**, а от **[D(bas)** – **MD(bas)].** Если изменить модификатор, наложив заклинание, то соответственно могут измениться и параметры **M(of), M(luck)** и **M(2x)**.
Двойной урон Балисты и **Рыцаря смерти** в случае выпадения действует аналогично Удаче, т.е. равен Базовому без учета модификатора урона, если он положительный, и с учетом, если он отрицательный. Удача и Двойной урон выпадают с определенной вероятностью при ударе, поэтому в подсказке не показываются.
Кавалерийский бонус рассчитывается только от величины Базового урона без учета модификатора урона, если он положительный, и с учетом, если он отрицательный.
Повышенный на 50% урон монстров в случае их взаимной **Ненависти** рассчитывается от величины Базового урона по аналогии с Кавалерийским бонусом.
В случае двойного удара или выстрела каждый удар наносит свой урон в пределах его разброса. Также в случае удара на 2 клетки, удара или выстрела с поражением нескольких целей каждая цель получает свой урон.
В подсказках не всегда правильно показан наносимый урон. Не всегда* учитывается штраф стрелков в рукопашной. Неверный расчёт урона для Стрелковых Башен.

93. **Влияние различных факторов на урон в бою**

Заклинания, влияющие на базовый урон, следует учитывать индивидуально для каждого монстра. Урон берется от среднего значения, и чем больше разброс урона – тем больше пользы от таких заклинаний.
Влияние факторов рассчитывается относительно модифицированного базового урона **D = D(bas) + MD(bas)**.
Диапазоны атаки и защиты монстров, в которых модификаторы урона могут изменяться:
– Навык Нападения (экспертного уровня) для слабого монстра в бою против сильного монстра всегда повысит урон на 30%. Для сильного же монстра повышение урона в диапазоне будет снижаться от 30% до 7,5%.
– Герой со специализацией в Нападении в любом случае повысит этот % прироста урона.
– Заклинание, повышающее атаку монстра в рукопашной (Жажда крови продвинутого уровня), для слабого монстра повысит наносимый урон от 30% до 50% (хотя абсолютный урон снизится в этом случае со 100% до 30%). Для сильного же монстра прирост урона будет снижаться от 30% до 0%.
– Навык Доспехи (экспертного уровня) снижает урон на 15% независимо от силы монстров.
– Герой со специализацией увеличивает этот процент.
– Заклинание Щит продвинутого уровня также снижает урон от рукопашной на 30% независимо от силы монстров.
– При наложении Каменной кожи на слабого монстра получаемый им урон будет снижаться от 15% до 0%. Для сильного монстра получаемый урон будет снижаться от 15% до 7,5% (хотя абсолютное значение снижения урона будет выше). Т.е. эффект от заклинания снижается для любого соотношения силы монстров, кроме равного.
– При атаке монстров с равной силой или сильного монстра слабым Удача повысит урон на 100%. А при атаке слабого монстра сильным прирост будет снижаться до 25%.
– В случае одновременного действия навыка Нападения против навыка Доспехи при атаке сильного монстра слабым урон возрастет на 10%, специализация даст мало толку. А вот при атаке слабого монстра сильным наоборот, урон может **снизиться** на 8%, а при специализации (для героев 20 уровня) даже на 19%.

5 заклинаний (Жажда крови, Точность, Молитва, Палач, Разрушающий луч) могут увеличить параметры атаки суммарно на 23 ед. Еще 3 заклинания (Каменная кожа, Слабость, Молитва) – параметры защиты на 16 ед.
При максимальном модификаторе урона, экспертном нападении и удаче урон составит 5,3 базового. При минимальном модификаторе урона, экспертных доспехах и заклинании щит у врага урон снизится в 5,6 раз и составит 0,1785 базового.
Навык стрельбы и заклинания, влияющие на стрелковый урон, а также заклинания более высоких уровней действуют аналогично простым заклинаниям для рукопашной.

94. **Опыт**

Уровень	**Прирост, XP**	**Количество очков, XP**	13	3720	24320	25	33151	200933
2	1000	1000	14	4464	28784	26	39781	240714
3	1000	2000	15	5356	34140	27	47737	288451
4	1200	3200	16	6427	40567	28	57284	345735
5	1400	4600	17	7712	48279	29	68740	414475
6	1600	6200	18	9254	57533	30	82488	496963
7	1800	8000	19	11104	68637	31	98985	595948
8	2000	10000	20	13324	81961	32	111782	714730
9	2200	12200	21	15988	97949	33	142538	857268
10	2500	14700	22	19185	117134	34	171045	1028313
11	2800	17500	23	23022	140156	35	205254	1233567
12	3100	20600	24	27626	167782	36	246304	1479871

При победе в бою герой получает кол-во опыта, равное суммарной величине HP всех убитых монстров врага, 500 XP за убитого героя врага и 500 XP за взятие вражеского города. Если враг сбежал или сдался, опыт за победу над героем и сбежавшей армией не засчитывается (хотя враг при этом теряет свою армию).
Начиная с 13-го уровня прирост очков увеличивается на 20% по отношению к предыдущему уровню. После получения 75-го уровня происходит сбой в начислении опыта (хотя максимально возможный уровень героя – 108). Герою вместо 75-го сразу присваивается 88-й уровень, прирост опыта при посещении дерева составляет 105 XP.

95. **Расчет очков, получаемых за игру**

Расчет очков, получаемых за прохождение карты

ОЧКИ = [200 – (D + 10) / (Z + 5) + B + G] × R

где: D – количество затраченных дней;
Z – количество захваченных замков;
B – бонус за победу над всеми врагами (25 очков), если на карте указано это условие.
G – бонус за Грааль (25 очков), причем достаточно его выкопать, а устанавливать не обязательно;
R – коэффициент сложности игры (максимум 2)
В расчете **(D + 10) / (Z + 5)** отбрасывается дробная часть, поэтому максимум 500 очков.
Сложность карты при подсчете очков не имеет значения.
Бонус за уничтожение всех дается не всегда. В сценариях с двумя условия победы вторым обязательно будет Победить всех – в них бонус дается. А если такого условия победы нет – бонус не полагается. Нужно всегда выполнять второе условие (уничтожить всех), предварительно откопав Грааль – тогда будет два бонуса. Если же в сценарии первое условие – построить Грааль, то придется выбирать один бонус из двух.
Если на карте N городов, то для получения максимума очков нужно пройти ее за (N – 6) дней, выполнив также все указанные выше условия. Можно не захватывать все города, но каждый оставленный нейтральным город снижает требуемый срок прохождения карты на 1 день. Города союзников на момент завершения игры приравниваются к нейтральным. Максимальное время, которое можно затратить на прохождение карты и получить 500 очков, составит 42 дня, т.к. максимальное кол-во городов на карте может быть 48.
Расчет очков, получаемых за прохождение кампании:
подсчитываются результаты каждого отдельного сценария (карты) по формуле, приведенной выше;
вычисляется среднее значение за сценарий – сумма всех результатов делится на число сценариев;
определяется результат кампании – среднее значение за сценарий умножается на 5.
Ранг монстров в очках за игру. Соответствие уровня монстра уровню игры – условное, но вполне реальное.
7 уровень – соответствует 200 % сложности игры
6 уровень – соответствует 160 % сложности игры
5 уровень – соответствует 130 % сложности игры
4 уровень – соответствует 100 % сложности игры
3 уровень – соответствует 80 % сложности игры (могут быть также 2 и 1 уровни, если очень затянуть игру).
Большие перепады очков могут давать выполнения условий – Победить всех и найти Грааль. Например, получив за выполнение квеста ранг Архангела (398 – 400), можно еще найти Грааль (+50) и уничтожить всех врагов (+50) – ранг при этом не изменится, но очки возрастут до 500.

96. **Чит-коды**

Все коды подлежат предварительной проверке на работоспособность. Во время игры нажмите TAB и в появившемся окне вводите коды для SoD и Heroes Chronicles:

nwcagents – заполнить клетки 10 черными рыцарями (в каждый пустой слот армии по 10)*
nwclotsofguns – дает герою все военные машины
nwcneo – повысить уровень героя (получить очередной уровень)*

nwctrinity – заполнить клетки 5 архангелами (в каждый пустой слот армии по 5)*
nwcnebuchadnezzar – бесконечное передвижение (героя по карте)*
nwcoracle – открыть карту с главным артефактом (карту обелисков)*
nwcwhatisthematrix – открыть игровую карту
nwcignoranceisbliss – скрыть игровую карту
nwctheconstruct – 100 единиц каждого из ресурсов, 100000 золота
nwcthereisnospoon – 999 маны и все заклинания
nwczion – все постройки (все здания во всех городах)*
nwcfollowthewhiterabbit – максимальная удача
nwcmorpheus – максимальная мораль
nwcbluepill – проиграть игру
nwcredpill – выиграть игру
nwcihtiandrnezzrya – все склепы в игре будут максимальные
nwcphisherprice – изменить игровые цвета в цветовой схеме (увеличивает цветовую насыщенность карты).

Включение чит-кодов в виде меню. Берем ярлык Heroes на рабочем столе, открываем его свойства и добавляем в строку, где указан путь к файлу запуска, такую запись **/nwcgrail**. Между Heroes.exe и **/nwcgrail** стоит пробел. Получится примерно так: "C:SoDhomm3.exe" /nwcgrail. Нажимаем применить. Это будет работать в AB и SoD.
Для запуска WOG вместо указанного кода набираем **/zvssveta**.
Потом в свойствах монитора устанавливаем цвет 16 bit. Запускаем игру и начинаем играть. Нажимаем F4, и игра переходит в оконный режим. В левом верхнем углу появилось меню **Cheat**.
В HoMM3 HD 3.41f при изменении свойств ярлыка появляется сообщение ошибки. Чтобы активировать чит-меню, надо создать ярлык через лончер и в свойствах дописать эту команду **_/nwcgrail**. Работало и для прошлых версий. \Heroes of Might and Magic 3\HD3_Launcher.exe" Heroes3.exe <#default> /nwcgrail.
Если по адресам реестра 006CF3 и 0C97B2 стоит «74», заменим его на «EB». По адресу 6D1C и следующему «74» и «25» заменим на «90» и «90». Будет показываться Cheat menu.
Если запустить режим **gosolo**, ИИ будет играть за себя и за вас, а вы будете только наблюдать. Всё летает с космической скоростью (хотя обычно скорость передвижения врагов нормальная, и можно понять всё, что они делают). Это не чит, а аналог быстрой битвы, только для хода. Нужен для картостроителей, чтобы посмотреть, как ведет себя ИИ. В режиме gosolo ИИ может делать то, чего не смог бы сделать человек в нормальной игре – например применять пространственные заклинания на проклятой земле. Если вы попали в безысходную ситуацию и не можете, например, сделать ТП домой, то стоит нажать Tab и набрать gosolo – и готово. Когда ИИ телепортирует вашего героя в город, нажмите Esc, чтобы вернуть себе управление. Так что в каком-то смысле это все-таки чит. Но читерным сейв он не делает.
Чтобы не получить ранг "Мошенник", можно сделать так: 1. Запустить нужный чит. 2. Сохраниться. 3. Выйти из игры. 4. Загрузиться и играть.

97. **Баги, фишки и ошибки игры**

Все существующие баги можно разделить на основные (баги) и условные (фичи, фишки). К основным можно отнести все баги, которые недоступны ИИ и обычно запрещены. Они иногда серьёзно нарушают игровой баланс и даже породили основанные на них стратегии ведения игры. Некоторые баги со временем были исправлены.
О фишках достоверно не известно – случайны ли они. Запрещение фишек в игре – на усмотрение игроков.
Герой – призрак. Можно устроить встречу двух своих героев, в армии у каждого должно быть по одному монстру. Если передать последнего монстра напарнику, оставшийся без монстров герой на следующий день будет иметь максимальный запас хода (2000 MP). Он сможет передвигаться по карте каждый день с таким запасом хода. Но при этом действует штраф любой местности. Встреча с любым врагом завершается мгновенным поражением. Передавать монстра нужно не перетаскиванием, а стрелками.
Оставить героя без армии можно также при выполнении квеста, когда у героя столько монстров, сколько нужно отдать, т.к. квест имеет приоритет.
У героя-гостя в городе последнего монстра можно удалить через Обзор королевства.
Если у героя, обороняющего город, убили всех монстров, но он выиграл за счёт призванных монстров, то он не исчезает и сидит в городе без армии, но выйти из города не может. Новый враг может занять город без боя.
Несуществующий навык у Героя, при клике по которому происходит вылет игры. Значек у навыка один, а подпись под значком – другая. Когда Герой защищается от нападения в замке во внешнем гарнизоне, у него своя армия, а в гарнизоне замка стоят другие монстры. Если монстры героя будут убиты при обороне, но при этом герой победит, он переместится внутрь замка, а если при этом он поднимет уровень, то вместо сообщения с выбором навыка у героя просто появится такой глючный навык.
Раздвоение героев обычно происходит, когда героев больше 8. Герой из гарнизона клонируется в замке. Устранить это можно так: вышел клоном из замка на несколько шагов и уволил его. После этого 2-я копия выходит из гарнизона в замок, и ею можно управлять. Если же начать обмениваться войсками между клонами или совмещать их, то теряется управление над каким-нибудь другим своим героем.
Полет над замком. Если герой может летать, то во время полета над замком стоит ткнуть кнопкой, чтоб он остановился, и можно смело передавать ход – герой становится неуязвим и невидим (кроме магии View). В свой ход он вылетает, захватывает город врага и снова прячется – враг не может ничего понять.
Использование Шляпы Адмирала вместе с артефактами логистики (сапоги, перчатки). Если герой сядет в лодку без артефактов логистики, с дополнительно взятым самым медленным монстром, а в лодке наденет артефакты логистики, уволит медленного и останется с быстрым монстром, то при сходе с лодки запас хода по земле можно увеличить до 60%. Герою желательно иметь экспертные логистику и навигацию, и посетить перед посадкой ко-

нюшню и оазис. Медленного монстра может передать другой герой. После посещения временных повышалок хода перед посадкой в лодку нужно открыть окно героя – при этом будет пересчет запаса хода и не потеряется сухопутный бонус. Многократное повторение этого позволяет увеличить запас хода до бесконечности. Но переполнение переменной может аннулировать МР. Поэтому после 10-й высадки лучше сохраниться.
Примечания. 1. Снимать перед посадкой и одевать перед высадкой нужно только сапоги и перчатки.
2. Прирост хода прогрессивный, % считается от текущего значения.
3. Повышается не только сухопутный запас хода, но и морской.
4. Герою лучше иметь самого медленного монстра – хотя запас хода у него меньше, но % прироста больше. После двух посадок-высадок запас хода станет такой же, как и с самым быстрым монстром (запас морского хода – с первой посадки), а потом будет расти быстрее.
5. Посещать временные повышалки запаса хода (конюшни и т.п.) не обязательно.
6. Навыки Логистики и Навигации не обязательны (даже вредны). При экспертной логистике с медленным монстром прирост запаса хода будет похож на прирост с быстрым монстром без логистики.
7. При получении от другого героя самого медленного монстра и его последующем увольнении прирост хода перестает работать (со второй посадки).
Можно обойти запрет раскопок Грааля в день, когда герой передвигался. Если запас оставшихся МР героя не меньше, чем должен быть у него с самым медленным монстром, можно передать ему такого монстра – и герой как бы еще не расходовал запас МР.
Бесконечный запас у баллисты. Баллиста имеет запас 24 выстрела, однако может стрелять бесконечно.
Магия в Антимагическом Гарнизоне. Например, Доспехи проклятого будут накладывать магию.
Посетить Сирен можно один раз за игру, но если герой, посетивший Сирен, вступит в бой (неважно, с кем, и неважно, чем закончится бой), он сможет посетить их повторно.
После увольнения и повторного найма героя в тот же день он получает максимальный запас хода - 2000 МР, что позволяет при наличии денег иметь практически бесконечный ход. Можно предположить, что разработчики допустили это сознательно – получение полного запаса хода за 2500 золота. Но шанс появления уволенного героя в своей таверне весьма незначительный, и придётся искать его, выкупая других героев.
Герой с 1 Гидрой на сложности 100% без потерь может взять любой Улей Змиев, кроме максимального, для которого нужно 2 Гидры или 1 Гидра хаоса. В 1-м раунде все Змии атакуют Гидру, а в остальных раундах просто пропускают ход, боясь массового ответного удара. Этот же баг применим, например, при взятии максимальной Утопии драконов 10-ю Гидрами или победой над 100 Могучими горгонами при помощи 3 Гидр. На 80% сложности такой баг не повторяется, так как ИИ 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, и 2 Гидры без проблем берут любой Улей змиев и на сложности выше 100%.
Герой ИИ может летать, не имея для этого ни соответствующего заклинания, ни артефактов. Это не чит ИИ, а **баг**, когда при определённых обстоятельствах герой ИИ начинает летать после колдовства Хождения по воде.

98. **Феня**

Сленг (феня) нужен в первую очередь для более краткого описания игровой ситуации. Большинство сленга – транскрипции и сокращения с английского, а также характерные описания объектов или событий. Хотя иногда встречаются выражения, весьма далекие для объективного восприятия.
Респ, респаунд – зона, долина (определенная территория).
Трежери, трежа – зона с высокой ценностью начинки. В треже обычно более сильные охраны и более ценные объекты типа ульев, утопий, разных жилищ.
Нычка – внешнее жилище монстров.
Лошок, таракан, бегун – скаут, разведчик, сборщик.
Абилка – специальность героя, спецспособность монстра.
Мобы – монстры или герои, управляемые компьютером.
Крич – создание, юнит, монстр.
Имба – очень сильный по сравнению с другими, вносящий дисбаланс в игру.
123 – игровой месяц-неделя-день. В городе – уровни построенных жилищ.
Ниппель – односторонний монолит
Лифт – подземные врата
Блок – перекрытая дорога или монстры, мешающие передвижению.
ГО – главная охрана. Есть на многих шаблонах (но не на всех), отличается большой силой. Обычно перекрывает самый короткий путь к противнику по дороге (но бывает и по бездорожью).
Отжор – слот, принимающий на себя удары нейтралов. Основные требования к отжору – дешевизна в сочетании со здоровьем. Нужен для взятия ульев и утопий.
Мошнить – скупать отжор для штурма Утопии или просто собрать непобедимую орду.
Разогнать, поставить на разгон – оставить героя в конце дня с самыми быстрыми монстрами.
Цепочка – последовательно выстроенные герои, обычно для передачи войск.
Разбиться – напасть героем на каких-нибудь монстров и сбежать, чтобы потом выкупить героя в нужном городе (а войска в этот город передать по цепочке). Вариант ТП, но за деньги.
Раш – стремительный натиск, быстрый разгром врага (стратегия, при которой вместо долгосрочного развития создается боеспособная единица, способная на раннем этапе сокрушить врага).
Заклинания контроля – заклинания (TP, Fly, DD), позволяющие получить контроль над картой.
ФФ – силовое поле.
ВВ – хождение по воде.

DD – Dimension Door, дверь измерений.
ТП, ГП – Town Portal, заклинание для перехода из города в город.
ФБ – финальная битва.
ГГ – Good Game, хорошая игра. Пишут, когда сдаются.

99. **Проверка карты в редакторе**

Объекты, которые могут понадобиться для прохождения сложного сценария.

Передвижение по суше – конюшня, оазис, врата подземного мира, двусторонний монолит, монолит входа, монолит выхода, перчатки всадника, **сапоги-скороходы**.

Передвижение по воде – верфь, водоворот, лодка, ожерелье морского проведения, шляпа морского капитана, **шляпа адмирала**.

Магическое перемещение – книга магии (**воздуха**, земли, воды), **крылья ангела**, сапоги левитации, **шляпа оратора**, а также пирамида, свиток с заклинанием, колодец мага, магический ручей.

Проходы – гарнизон, гарнизон антимагический, **палатка ключника**, пограничные ворота, страж прохода, хранитель вопроса.

Открытие карты – **грааль**, **картограф**, обелиск.

Источники ресурсов – заброшенная шахта, **золотая шахта**, залежи серы, лаборатория алхимика, лесопилка, пещера кристаллов, пруд драгоценных камней, шахта руды.

Требуют посещения – водяная и воздушная мельницы, мистический сад.

Хранилища ресурсов – ветхий корабль, кораблекрушение, нага-банк, склад циклопов, склеп, сокровищница гномов, тайник бесов, хранилище медуз, **утопия драконов**.

Монстры – **консерватория грифонов**, лагерь беженцев, улей змиев, **форт на холме**.

Жилища – заоблачный храм, пещера драконов, погребальный костер, покинутый дворец, **портал славы**, утес драконов, утес чудищ.

Опыт и навыки – алтарь жертвоприношений, арена, **библиотека**, дерево знаний, камень знаний, **университет**, ученый, хижина ведьмы.

Разное – рынок, событие, хижина провидца, ящик пандоры,

Артефакты – артефакт (4 ур.), могила воина, потерпевший кораблекрушение.

Герои – герой, городок, таверна, тюрьма.

ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ HD-МОДА

(версии 3.36 и выше, раньше – для версии 2.98)

Расширение функциональности стандартных окон и элементов управления в игре

1. Окно приключений

- [**Alt**]+**click** на героя / замок в окне приключений перемещает их в самый верх списка.
- средняя кнопка мыши (клавиша [**F5**]) вызывает быстрое меню: рынок, гильдия воров, быстрая битва, границы двери измерений, посмотреть свой ход.
- клавиша [**B**] вызывает окно рынка (если он построен).
- клавиша [**G**] вызывает гильдию воров (если построена таверна).

2. Окно обмена между героями (вертикальное разрешение должно быть не менее 664)

- добавлены 7 + 7 кнопок односторонней передачи слота монстров от героя к герою. При зажатой [**ALT**] или [**CTRL**] или [**SHIFT**] эти кнопки меняют функциональность (и иконки):

[**ALT**] – передается вся армия, кроме единички из слота над нажатой кнопкой.
[**CTRL**] – передает единичку другому герою в свободный слот.
[**SHIFT**] – добавляет единичку другому герою в слот с таким же типом монстров или в пустой.

- добавлены 1 + 1 кнопки односторонней передачи всей армии: если при нажатии такой кнопки выделен слот монстров, то остается единичка этого слота, иначе – единичка самого низкоуровневого медленного монстра.
- добавлена кнопка обмена армиями (хоткей: [**F10**]).
- добавлены 1 + 1 кнопки односторонней передачи артефактов: предают все артефакты героев.

С зажатым [**CTRL**] (меняются иконки) – только артефакты куклы (раньше не было).
С зажатым [**SHIFT**] (меняются иконки) – только артефакты рюкзака (раньше не было).

- добавлена кнопка обмена артефактами (хоткей: [**F11**]): меняет все артефакты героев.

С зажатым [**CTRL**] меняет только артефакты куклы (раньше не было).
С зажатым [**SHIFT**] меняет только артефакты рюкзака (раньше не было).

- быстрое управление артефактами (раньше не было):

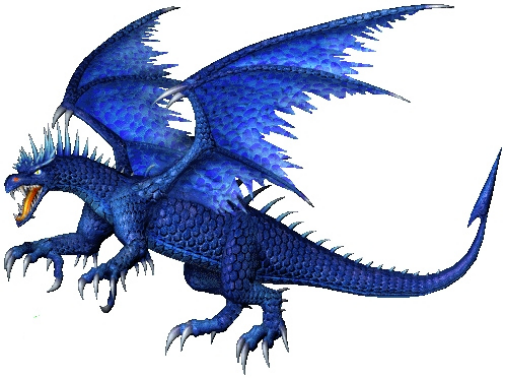
[**CTRL**]+**клик** – передает артефакт другому герою и одевает на куклу.
[**SHIFT**]+**клик** – передает артефакт другому герою в рюкзак.
[**ALT**]+**клик** – одевает артефакт из рюкзака или снимает с куклы в рюкзак. Работает и в новом окне рюкзака.

3. Окно битвы (все поддерживаемые версии)

- новая панель статуса отображает подсказки по наведению мыши, а лог показывает только историю битвы.
- клавиша [**L**] позволяет загрузить сохраненную игру.

5. Окно героя

- добавлена кнопка, открывающая рюкзак (раньше не было).
- работает быстрое управление артефактами: [**ALT**]+**клик** одевает артефакт из рюкзака или снимает с куклы в рюкзак. Работает и в новом окне рюкзака (раньше не было).

6. Окно города

– клавиша [**B**] вызывает окно рынка (если он построен хотя бы в одном из городов).
– клавиша [**G**] вызывает гильдию воров (если построена таверна хотя бы в одном из городов).
– клавиша [**F10**] меняет армии у посещающего героя и гарнизона города.
– клавиша [**пробел**] также перемещает одного героя вверх-вниз (раньше только меняла посещающего героя с гарнизонным местами).
– клик по иконке (теперь кнопке) замка – быстрый найм всех доступных монстров.
С зажатой [**CTRL**] – без подтверждения.
С зажатой [**ALT**] – не апгрейды, без подтверждения.
– клик по иконке с приростом монстров (теперь кнопке) – найм данного монстра.
С зажатой [**CTRL**] – без подтверждения.
С зажатой [**ALT**] – не апгрейд, без подтверждения.
вместо прироста монстров показывается их количество (опция **AvailableInsteadGrowthInTown**) (раньше не было).
7. Окно гарнизона
– клавиша [**F10**] меняет армии у посещающего героя и гарнизона.
10. В окне повышения уровня героя вторичный навык можно быстро выбрать двойным щелчком мыши.
11. В окне приключений доступно числовое значение очков перемещения героя. Наведение мыши на портрет героя в списке или щелчок правой кнопкой мыши на зеленый столбик рядом с портретом.
12. Битву можно быстро завершить, нажав [**Q**] – раньше было нажав [**F**]. Битва завершится так, как если бы мы нажали кнопку 'автобитва' без магии, но мгновенно, без анимации. Игра спросит подтверждение.
13. В битве наведение курсора с зажатой клавишей [**Shift**] или [**Ctrl**] на отряд покажет ход монстра (раньше не было).
[**Shift**] – ход с учетом стоящих на поле монстров.
[**Ctrl**] – ход без учета стоящих на поле монстров.
14. Новое окно городского портала (раньше было другое).
Быстрое управление армией
работает в окнах приключений, обмена, героя, города, гарнизонов. В игре два режима быстрого управления стеками армии: **HD-style** и **TE-style**. Оба режима переключаются нажатием [**SCROLL LOCK**] во время игры или редактированием опции **QuickArmyManagementMode** перед игрой.
Общее:
[**SHIFT**]+**клик** – “умное” поэтапное пропорциональное разделение. Игнорирует единички, при необходимости выравнивает количество и пропорционально делит слоты. С помощью этой операции можно быстро выровнять по количеству слоты одного типа, поделить слот пополам за 1 клик, поделить на 3 за 2 клика. Эта операция не отменяет стандартное разделение слота с использованием [**SHIFT**] (чтобы использовать обычное разделение нужно сначала выделить слот, а потом уже нажимать [**SHIFT**]).
[**ALT**]+**клик** – собирает в слот войска того же типа из слотов героя / гарнизона.
[**ALT**]+[**SHIFT**]+**клик** – распускает отряд (последний отряд героя не может быть уволен).
HD-style:
[**CTRL**]+**клик** – отделяет от отряда в свободный слот одну «единичку».
[**CTRL**]+[**SHIFT**]+**клик** – отделяет от отряда во все пустые слоты героя / гарнизона по одному монстру.
[**CTRL**]+[**ALT**]+**клик** – в окне встречи героев и в окне города перемещает слот другому герою (если есть пустой слот, то в него, иначе сливает с отрядом того же типа). Но сначала слот пытается объединится со слотом такого же типа, а уже потом перейти в пустой слот. Оставить героя без армии нельзя, остается хотя бы 1 монстр. Так же эта комбинация работает в гарнизоне, и кроме того, работает при щелчке на портрет героя и прямоугольник с флагом в гарнизоне в окнах города и гарнизона, при этом передаются все слоты.
[**CTRL**]+[**ALT**]+[**SHIFT**]+**клик** – передает всю армию. Если передается армия от героя, то остается единичка от слота, по которому был сделан щелчок.
В оконном режиме нажатие клавиши [**F3**] устанавливает размер окна в масштабе 1:1, если при этом окно помещается в рабочую область рабочего стола. В противном случае устанавливается максимальный размер. Таким же образом устанавливается размер окна при выходе из полноэкранного режима по [**F4**].