

## БАЗА.

Основные пути:

1. Магия.
2. Наука.
3. Псионика.

Они равноправны. Но подозрения, что псионика будет имбой, есть. Надо как-то это компенсировать.

Пути имеют следующие типы:

1. Атака.
2. Защита.
3. Поддержка.
4. Универсал.

Атака пробивает поддержку, но защита сопротивляется.

Защита пробивает атаку, но поддержка сопротивляется.

Поддержка пробивает защиту, но атака сопротивляется.

Универсал наносит и получает сопоставимый урон.

Баланс есть.

Магия делится на стихии:

1. Огонь.
2. Вода.
3. Земля.
4. Воздух.
5. Свет.
6. Тьма.

Стихии делятся на вехи. Комбинировать можно в обратном порядке.

1. Мagma (огонь+земля) . Атака и защита.
2. Вихрь (огонь+воздух). Атака и поддержка.
3. Пепел (огонь+свет). Атака и поддержка.
4. Пустота (огонь+тьма). Атака.
5. Грязь (вода+земля). Защита и поддержка.
6. Лёд (вода+воздух). Атака и защита.
7. Жизнь (вода+свет). Поддержка.
8. Кровь (вода+тьма). Атака и поддержка.
9. Дерево (земля+свет). Универсал.
- 10.Нежить (земля+тьма). Универсал.
11. Песок (земля+воздух). Универсал.
12. Иллюзия (воздух+тьма). Поддержка.
13. Гармония (свет+тьма). Универсал.

- 1 - огонь.
- 2 - вода.
- 3 - земля.
- 4 - воздух.
- 5 - свет.
- 6 - тьма.

00\_??\_13\_14\_15\_16  
??\_00\_23\_24\_25\_26  
31\_32\_00\_34\_35\_36  
41\_42\_43\_00\_??\_46  
51\_52\_53\_??\_00\_56  
61\_62\_63\_64\_65\_00

НЕ БУДЕТ.

12. По идеи это пар, но в атаке он не очень, а в защите и поддержке бесполезен.
45. Воздух со светом... Что это такое вообще?

Атака делится на:

1. Непосредственная.
2. Посредством чего-либо.

Защита делится на:

1. Щит и его восстановление.
2. Наличие эффектов, препятствующих получению урона (неуязвимость, иммунитет, бесплотность, прочность).

Поддержка делится на:

1. Лечение.
2. Наложение положительных эффектов на союзника.
3. Наложение негативных эффектов на противника.

Универсал делится на:

1. Призыв.
2. Перемещение.

Наука делится на области:

1. Оружейник.
2. Химик.
3. Физик.
4. Инженер.

Области также делятся на профессии:

Профессии оружейника:

1. Ближняя дистанция. Атака и защита.
2. Средняя дистанция. Атака.
3. Дальняя дистанция. Атака.

Профессии химика:

1. Медик. Поддержка.
2. Токсик. Поддержка.
3. Пиротехник. Атака.

Профессии физика:

1. Электрик. Универсал.
2. Магнит. Универсал.
3. Частица. Атака.

Профессии инженера:

1. Робототехник. Универсал.
2. Страж. Атака.
3. Механик. Защита.

Псионика делится на типы:

1. Творец. Получает психосилу в области, не связанной с другими двумя путями.

Насколько она сильна - никто не знает.

2. Прокажённый. Владелец способностей других двух путей получает психосилу, дающую ему различные улучшения.

3. Пространство. Телекинез, полёт, изгиб пространства на расстоянии или перенос различных предметов в другое место.

4. Время. Может ускорять или замедлять время, переноситься в прошлое или будущее, а также омолаживать или состаривать предметы и людей, перенося жизненную энергию между телами.

Типы делятся на подтипы:

Подтипов у Творца и Прокажённого за неимением возможности структурировать изменения нет.

Подтипы пространства:

1. Телекинетик.
2. Портал.
3. Инвертор.

Подтипы времени:

1. Часовщик. Ускорение и замедление времени.
2. Песок душ. Управление молодостью.
3. Переменщик. Телепортация в прошлое и изменение событий.

Ну, типа... Оружейника ты не разделишь ещё больше и не сожмёшь. Есть мастер меча, стрелок из пистолета или из автомата и снайпер.

Медик направлен, чтобы лечить союзников разными способами.

Токсик - это про яды, газы и прочие вредные вещества.

Допинг - усиление (адреналин, обезбол и прочее).

Электрик - ебашишь молниями (даже у магов этого нет).

Магнит - управление гравитацией, приближение-отталкивание, расщепление...

Частица (вообще-то ещё и волна) - стрельба мелкими объектами, изменение их размеров и так далее.

Робототехник - программирование роботов. Заебись.

Страж - ловушки, генераторы разных херовин.

Механик - экзоскелеты и прочее отношение к броне.

Напомню, что профессии тоже можно комбинировать друг с другом.



## **ПРОКАЧКА.**

Каждого персонажа можно повысить до 100 уровня.

У каждого персонажа имеется 5 отголосков — аналоги созвездий, эйдолонов, портретов и так далее.

Изначально выбитый персонаж на 100 уровне имеет 50% от своей максимальной мощи.

Таким образом, каждый осколок даёт персонажу 20% его мощи.

У каждого персонажа имеется 5 талантов, каждый из которых можно повысить на 5 уровней.

Таланты или усиливают уже сильные стороны персонажа, либо закрывают его слабые стороны.

Персонажу можно дать оружие.

Оружие повышается максимум до 100 уровня.

Персонажу можно дать артефакты.

Голова.

Тело.

Руки.

Ноги.

Украшения.

2 слота, разные места.

Параметры персонажа.

Здоровье.

Сила атаки.

Защита.

Шанс попадания эффектов.

Шанс сопротивления эффектам.

**Пассивка** —

**Обычная атака** —

**Сильная атака** —

**E** —

**R** —

**Отголоски.**

Повышает базовые параметры (за каждый Отголосок).

Уникальные эффекты Отголосков.

1.

2.

3.

4.

5.

**Таланты.**

Повышение.

Повышение.

Повышение.

Повышение.

Повышение.



## БОЕВАЯ СИСТЕМА.

Имеется 2 основных вида урона — физический (телу) и ментальный (рассудку).

Шанс атаки по любому персонажу —  $100/N\%$ , где N — число живых персонажей в отряде.

Пуля застревает в теле врага — возникает уязвимая зона. Удар по ней имеет повышенный урон.

Холодное оружие имеет много эффектов.

Разящие удары — кровотечение.

Колющие удары — глубокая рана.

Рубящие удары — кровотечение и глубокая рана.

РЕЖИМЫ.

ИСТОРИЯ.

Сюжет.

**НЕКРОЛОГ.**

Аналог «Заданий легенд» и «Встреч» в геншине.

Рассказывает историю персонажа, не появляющегося в основном сюжете.

*СЮЖЕТ.*

## **ФРАКЦИИ.**

В этот раздел вписаны персонажи, явно относящиеся к одной какой-либо группе.

Это может быть организация, а может быть несколько практически независимых друг от друга людей.

### **Дары Смерти.**

Представители этой фракции пережили клиническую смерть. Они получили психосилы, связанные с ситуацией, в которой они оказались незадолго до смерти — эту ситуацию они воспроизводят в головах других людей, чтобы те разделили участь владельцем психосил.

Во фракции находятся как люди, оказывающие помочь похожим на них, так и желающие добить таковых. В любом случае влияние этой фракции на мир вокруг них велико. Они редко кому служат, не терпят к себе пренебрежительного отношения.

#### **Версилен (Персиваль) Энсорп (Сонар Смерти).**

**Легендарный.** Можно нанять **всем**.

Имя пришло из «Silence verstoppt, péngsonar» (с люксембургского «Скрывающий тишину, Сонар боли»).

Имеет психосилу: «Всё, что я слышу, когда-нибудь умрёт». Отлично контролирует свою психосилу.

Преимущественно слушает музыку в наушниках, подключенных к плееру.

Черноволосый, среднего роста (165-170 см).

**Пассивка** — каждое действие имеет какое-то количество стаков Слышимости.

Чем громче действие, тем больше стаков Слышимости оно имеет (от 1 до 10).

Чем ниже уровень здоровья человека, тем больше стаков Слышимости он имеет.

За каждые 10% недостающего здоровья у человека добавляется 1 стак Слышимости.

Контакт объектов со стаками Слышимости порождает Резонанс.

За каждый общий стак урон повышается на 2%.

**Обычная атака** — бьёт ладонями ближайшего врага по ушам.

Наносит физический урон.

Накладывает 2 стака Слышимости на 1 ход.

**Сильная атака** — бьёт головой ближайшего врага по голове.

Наносит физический урон.

Версилен теряет 2% здоровья.

Накладывает стаки Слышимости (3 на 1 ход и ещё 1 на следующий).

**E** – Версилен раскручивает плеер на проводе и бьёт им по голове врага на 2-3 местах, затем обматывает врага проводом и притягивает его на 1 место ближе.

Наносит физический урон.

**R** – Версилен снимает наушники, закрывает глаза, напевает мелодию, открывает глаза и мелодия слышится в головах врагов.

Наносит ментальный урон.

Атака имеет 5 стаков Слышимости и  $(5*5)\%$  урона.

Каждое последующее место из врагов получает на 5% урона и на 1 стак Слышимости меньше.

Шанс отхода врага на 1 место назад  $(5*X)\%$ , где X – число полученных стаков Слышимости.

Если враг на последнем месте отошёл назад, вместо него на поле выходит Резерв.

### **Отголоски.**

Повышает базовые параметры (за каждый Отголосок).

**R** даёт 2 дополнительных стака Слышимости и 5% урона.

Уникальные эффекты Отголосков.

1. Более тихие атаки по Версилену наносят меньше урона.

За каждый недостающий стак Слышимости урон уменьшается на 5% от изначального.

2. Добавляет **Q** — Версилен снимает наушники на 1 ход и уворачивается от атак.

Шанс уворота  $(5*S)\%$ , где S — число стаков Слышимости на бьющем враге.

3. **Пассивка** усиливается.

Если атака любого союзника увеличила число стаков Слышимости цели,

Версилен проводит по ней дополнительную **Обычную атаку**.

4. Е меняется — Версилен надевает наушники на врага и повышает громкость.

Накладывает 5 стаков Слышимости на 1 ход и 1 — на следующий.

5. Добавляет **C** — Версилен на 3 хода повышает громкость в наушниках

Даёт 3 стака Слышимости Версилену. Не может использовать **Q**.

На время действия **C** способности усиливаются.

**Обычная атака** усиливается.

Накладывает 5 стаков Слышимости на 1 ход и 2 — на следующий.

Урон в 2 раза больше.

**Сильная атака** меняется — сжимает голову ближайшего врага сзади и

кричит на него.

Накладывает 7 стаков Слышимости на 1 ход, 3 — на ещё 1, 1 — на

ещё 1.

**R** дополняется — Версилен громко поёт мелодию, открывает глаза и во время звучания мелодии в головах врагов мощно хлопает в ладоши.

Атака имеет  $5+(5*4)$  стаков Слышимости и  $(5*7)\%$  урона.

## Таланты.

Повышение силы атаки на 2%.

Повышение здоровья на 2%.

Повышение шанса случайного наложения 1 стака Слышимости на случайного врага на 1%.

Изначально равен 0.

Повышение .

Повышение .

**Джан (Джаннерли) Рейнеран** (Маяк Смерти).

**Легендарный-** Можно нанять **всем**.

Имя пришло от «Blann Ligener, den ënnergang» (с люксембургского «Слепой лжец, несущий гибель»).

Имеет психосилу: «Всё, что меня видит, когда-нибудь умрёт». Отлично контролирует свою психосилу.

Ходит с закрытыми глазами в тёмных очках и с металлической тростью для слепых. Трость похожа на штатив, а в рукоять встроен фонарик красного цвета. Носит запасную (такую же) трость.

**Пассивка** — смотрящие на Джана враги понемногу сходят с ума и получают стаки Заблуждения.

Количество стаков Заблуждения отражается на действиях противников.

За каждый 1 стак враги имеют шанс 1% промахнуться по Джану.

Если шанс промаха больше 100%, излишек становится шансом попадания по другому врагу Джана (пока не останется <100%).

За каждые 10 стаков враги имеют шанс 1% в начале хода нанести себе **Обычную**

## атаку.

Атаки тростью накладывают 1 стак Оглушения.

1 стак Оглушения даёт 5% шанс промаха по кому угодно.

Свет от трости накладывает 1 стак Заблуждения.

**Обычная атака** — Джан бьёт тростью ближайшего врага.

Наносит физический урон.

**Сильная атака** — Джан бьёт двумя тростями по ближайшему врагу, затем — по стоящему за ним.

Наносит физический урон.

**E** — Джан приоткрывает глаза. Враги получают 3 стака Заблуждения.

Не наносит урон.

**R** — кидает несколько дымовых гранат под врагов и открывает глаза. Враги видят себя в лодке в шторм и вдалеке маяк с красным свечением, после чего их лодку переворачивает и разбивает какая-то сущность, которая затем затягивает их.

Наносит физический и ментальный урон в соотношении 1:9.

Враги получают  $N \cdot 0.04$  стаков Заблуждения.

$N$  — число стаков Заблуждения до применения Джаном **R**.

За каждые 5 стаков Заблуждения враг получает 1% урона.

За каждые 100 стаков Заблуждения враг пропускает 1 ход.

## Отголоски.

Повышает базовые параметры (за каждый Отголосок).

Уникальные эффекты Отголосков.

1. Усиливаются **Обычная атака** и **Сильная атака**.

Перед каждым ударом Джан светит фонарями по врагу.

2. Добавляет **Q** — подходит к выбранному врагу, кидает ему под ноги дымовую гранату и открывает глаза. Враг видит, будто он глубоко в воде и под ним огромное чудище.

Враг получает  $N \cdot 0.02$  стаков Заблуждения.

$N$  — число стаков Заблуждения до применения Джаном **Q**.

За каждые 5 стаков Заблуждения враг получает 1% урона.

За каждые 100 стаков Заблуждения враг пропускает 1 ход.

3. Способности усиливаются.

**Пассивка** — каждый ход все враги получают 1 стак Заблуждения.

**E** — наносит ментальный урон.

4. Враг в начале хода сжимается и кричит 0.1 секунды за каждые 200 стаков Заблуждения.

Все остальные враги получают 5 стаков Заблуждения.

5. Джан с начала боя снимает тёмные очки.

Количество стаков Заблуждения удваивается за каждое действие.

## Таланты.

Повышение силы атаки на 2%.

Повышение здоровья на 2%.

Повышение

Повышение .

Повышение .

## Айнрахам (Айнджемрохт) Хинглао (Хор Смерти).

**Легендарный-**. Можно нанять **всем**.

Имя пришло от «Amhránaíocht aingeal» и «An glao cuimhneacháin» (с ирландского «Ангельское пение» и «Поминальный зов»).

Имеет психосилу: «Всё когда-нибудь умрёт, но не сейчас». Хорош в контроле своей

психосилы.

Имеет микрофон-маракас, а также ещё пару маракасов, встроенных в плечи.

**Пассивка** — касания Айнрахама кого угодно накладывает стаки Перерождения.

За каждые 100 стаков Перерождения цель 1 раз возродится под контролем Айнрахама.

После Перерождения стаки не накапливаются на самом владельце, .

После Перерождения цель получит 1% своего максимального здоровья за каждый 1 стак.

**Обычная атака** — с разворота бьёт микрофоном-маракасом ближайшего врага.

Наносит физический урон.

Накладывает 1 стак Перерождения.

**Сильная атака** — после **Обычной атаки** бьёт из-за головы, затем — с другой стороны.

Наносит физический урон.

Накладывает 3 стака Перерождения

**E** – Касается солнечного сплетения союзника. Можно применить на себя.

Не наносит урон.

Накладывает 1 стак Перерождения.

Восстанавливает 1% здоровья.

**R** – Айнрахам поёт серенаду Смерти. Всех врагов из-под земли за ноги хватает множество мертвецов, а ещё 1 набрасывается на своего врага и бьёт его кулаками **G** (изначально равно 5) раз.

Наносит физический и ментальный урон в соотношении 8:2.

Наносит  $G*2\%$  урона.

Накладывает **Y** стаков Перерождения на всех, а также  $2+G$  стаков Перерождения на врагов.

**Y** изначально равен 3.

### Отголоски.

Повышает базовые параметры (за каждый Отголосок).

**E** восстанавливает 2% здоровья.

**R** – **G** повышается на 1, **Y** повышается на 1.

Уникальные эффекты Отголосков.

1. **E** меняется и усиливается.

Айнрахам растрясиает маракасы на плечах до окончания звука, снимает их с плеч, открывает и сдувает содержащиеся там засохшие лепестки.

Накладывает 1 стак Перерождения на Айнрахама и 3 стака на союзников/врагов.

2. Добавляет **C** – между союзниками и противниками появляется гроб, из которого выбегает мертвец, который наносит врагам число ударов, равное номеру их позиции.

Каждый удар Мертвеца накладывает 1 стак Перерождения.

3. Способности усиливаются.

**Обычная атака** — Айнрахам после действий распевается в микрофон-маракас.

Накладывает 1 стак Перерождения на всех.

**Сильная атака** — Айнрахам после действий громко распевается в микрофон-маракас.

Накладывает 2 стака Перерождения на всех.

**E** – Айнрахам мычит во время раздувания лепестков.

Накладывает 1 стак Перерождения на всех.

**C** – открытый гроб Айнрахам пинает в ближайшего врага.

Наносит урон.

Накладывает 1 стак Перерождения.

#### 4. **Пассивка** дополняется.

После смерти Айнрахам оставляет на своём месте гроб, из которого выбегает самый сильный персонаж из убитых в этом бою.

#### 5. **R** усиливается.

Айнрахам исполняет серенаду Смерти вместе с переродившимися людьми.

G и Y умножаются на N, где N – число живых переродившихся.

### Таланты.

Повышение здоровья на 2%.

Повышение силы атаки на 2%.

Повышение .

Повышение .

Повышение .

### Эллба Сойдирай (Колокол Смерти).

**Легендарный-**. Можно нанять **всем**.

Имя пришло от «Paidir sochraide» и «An knell Báis» (с ирландского «Заупокойная молитва» и «Погребальный звон»).

Облачение похоже на монашеское. Держит в руках колокол. Имеет своего рода карманное измерение, представляющее собой церковь, в которой звенят три погребальных колокола: малый, средний и большой.

Имеет психосилу: «Смерть не приходит — она уже наготове». Неумело контролирует психосилу.

**Пассивка** — атаки накладывают стаки Ожидания.

Когда на цели будет 100 стаков Ожидания, она умрёт вне зависимости от уровня здоровья.

За спиной цели появляется Смерть, которая косой отрубает голову.

**Обычная атака** — даёт пощёчину ближайшему врагу.

Наносит физический урон.

**Сильная атака** — бьёт ближайшего врага колоколом.

Наносит физический и ментальный урон в соотношении 9:1.

**E** – Эллба читает молитву и союзники оказываются будто в церкви. Звенит малый погребальный колокол.

Восстанавливает 5% здоровья.

Накладывает 2 стака Ожидания.

**R** – Эллба читает молитву и все оказываются будто в церкви. Звенят все погребальные колокола.

Наносит ментальный урон.

Накладывает 10 стаков Ожидания.

### Отголоски.

Повышает базовые параметры (за каждый Отголосок).

**E** восстанавливает на 1% больше здоровья.

**R** накладывает на 1 стак Ожидания больше.

**Q** (после получения) накладывает на 1 стак Ожидания больше.

Уникальные эффекты Отголосков.

#### 1. **Пассивка** усиливается.

Союзники не могут умереть от 100 стаков Ожидания.

За каждые 2% недостающего здоровья цели на неё добавляется 1 стак Ожидания.

Пропадает при лечении цели.

2. Добавляет **Q** – Эллба читает молитву и все враги оказывают будто в церкви. Звенит средний погребальный колокол.

Наносит ментальный урон.

Накладывает 3 стака Ожидания.

3. Способности усиливаются.

**Пассивка** — смерть от 100 стаков Ожидания игнорирует все эффекты.

**Сильная атака** — накладывает 1 стак Ожидания.

4. При любом действии может зазвенеть большой погребальный колокол.

Накладывает 4 стака Ожидания.

Наносит ментальный урон.

Шанс эффекта (в %) равен числу стаков Ожидания на цели.

5. Добавляет **C** – Эллба читает молитву и на случайных врагов (даже на одного) падают малый, средний и большой погребальный колокола.

Наносит физический урон.

## Таланты.

Повышение силы атаки на 2%.

Повышение здоровья на 2%.

Повышение

Повышение .

Повышение .

## Брессита (Бриджита) Марбиль (Касание Смерти).

**Легендарный+**. Можно нанять **всем**.

Имя произошло от «bréaga sceite, buille marfach» (с ирландского «Истощающая ложь, Фатальный удар»).

Имеет психосилу: «**Душа бессмертна, но не её оболочка**». Хорошо контролирует психосилу.

Имеет длинные ногти с черепами на них.

**Пассивка** — касания врагов накладывают стаки Смерти.

Стаки сбрасываются после смерти. Чьей угодно.

Брессита может рывком увернуться от атаки.

Изначально шанс равен 0%.

**Обычная атака** — отвешивает размашистую пощёчину врагу.

Наносит физический урон.

Накладывает 1 стак Смерти.

Имеет шанс 5% наложить 1 стак Кровотечения.

**Сильная атака** — бросается на врага и расцарапывает ему лицо.

Наносит физический урон.

Накладывает А (от 1 до 5) стаков Кровотечения.

Имеет шанс 5% наложить 1 стак Глубокой раны.

Накладывает А стаков Смерти.

**E** – делает рывок к выбранному врагу и проводит **Обычную атаку**.

Имеет А% шанс ударить следующего врага.

Изначально А равен 75, понижается на 20 за каждого удараенного врага.

**R** – Брессита щёлкает пальцами и обнуляет все стаки Смерти.

За каждый стак Смерти цель получает 0.5% урона.

## Отголоски.

Повышает базовые параметры (за каждый Отголосок).

**Пассивка** — шанс уворота от атаки повышается на 5%.

**Обычная атака** — шанс наложения Кровотечения повышается на 5%.

**Сильная атака** — левая и правая границы А увеличиваются на 1, шанс наложения Глубокой раны повышается на 5%.

**E** — А повышается на 5%, снижение понижается на 2%.

**R** — повышает урон на 0.1% за каждый стак Смерти.

Уникальные эффекты Отголосков.

1. Способности усиливаются.

**Пассивка** — каждая атака может быть ложной.

Урон не наносит.

Шанс наложения стака Смерти равен сопротивлению эффектов цели.

**E** — каждый раз Брессита проводит **Сильную атаку**.

2. Добавляет **Q** — Брессита тычет во врага ногтями.

Наносит физический урон.

Всего тычков В (от 5 до 10).

Каждый тычок накладывает 1 стак Глубокой раны и 1 стак Смерти.

3. **Пассивка** усиливается.

Смерть и наложение её стаков нельзя отразить.

Стаки Смерти не сбрасываются после смерти Бресситы.

4. Способности усиливаются.

**Q** — В удваивается.

**R** — если враги переживут **R**, они получат 10 стаков Смерти за каждого погибшего врага.

5. **Пассивка** усиливается.

С момента получения каждого убийства будет повышать урон на 0,01%.

Бонус перманентный.

## Таланты.

Повышение силы атаки на 2%.

Повышение здоровья на 2%.

Повышение

Повышение .

Повышение .

(Закат Смерти).

Легендарный +. Можно нанять злодеям.

## Отголоски.

Повышает базовые параметры (за каждый Отголосок).

Уникальные эффекты Отголосков.

1.

2.

3.

4.

5.

## Таланты.

Повышение силы атаки на 2%.

Повышение здоровья на 2%.

Повышение

Повышение .

Повышение .

Грядёт затмение твоей души.

Восходит кровавое Солнце.

## Отступники.

**Ихзун Энтсенд** (настоящая фамилия Тотендер) (Проводник).

Эпический. Можно нанять всем.

Имя пришло от «der zukhn-shbil» и «di dimentsie fun toyt» (с идиша «Ищащий путь» и «Измерение смерти»).

Псионик магии Тьмы.

Младший брат Билетёра.

Первый босс локации.

**Пассивка** — каждые несколько секунд призывается копия.

**Обычная атака** — удар.

**Сильная атака** — удар в рывке.

**E** — все копии бросают перед собой нож. Чем больше копий, тем дольше перезарядка.

**R** — все копии объединяются в одном теле. Чем их больше, тем сильнее урон по цели.

### Отголоски.

Повышает базовые параметры (за каждый Отголосок).

Уникальные эффекты Отголосков.

1. Пассивка усиливается.

перенос разума в другую копию.

2. Добавляет **Q** — создаёт копию перед врагами или позади них.

3.

4.

5.

### Таланты.

Повышение.

Повышение.

Повышение.

Повышение.

Повышение.

## ПЕРСОНАЖИ.

Сильные и независимые люди.

### **Эрга Вальтейт.**

**Легендарный+**. Можно нанять героям.

Искажённая версия слова «vergewaltegt» (или «Изнасилованный» с люксембургского).

Имеет психосилу: «Чем ближе к Эрге находится мужчина, тем больше его влечёт к Эрге и тем больше он получает урон в ответ на свои действия в её отношении». Каким-то образом на союзниках Эрги психосила не работает (ей с большим трудом удается это контролировать).

Скрывает множество травм телесным комбинезоном (или боди), поверх которого — чёрное длинное платье, состоящее из десятков лоскутов, отстёгивающихся друг от друга с помощью магнитных кнопок.

**Пассивка** — враг, нанёсший урон Эрге, получает стак Влечения. Если шанс атаки по Эрге превышает 100%, излишek становится шансом атаки по своему союзнику. Атака не Эрги снимает 1 стак Влечения.

0 стаков Влечения (базовые параметры):

Шанс контратаки — 50%.

Урон контратаки — 50%.

1 стак Влечения повышает:

Шанс атаки по Эрге — 1%.

Шанс контратаки — 2%.

Урон контратаки — 5%.

Изначально эффект Влечения не действует на женщин.

**Обычная атака** — пощёчина.

Накладывает 1 стак Влечения.

**Сильная атака** — удар между ног.

Накладывает 3 стака Влечения.

**E** – Эрга отстёгивает часть платья и бьёт ею ближайшего врага (1 раз).

Накладывает 1 стак Влечения всем врагам и ещё 1 — цели удара.

Восстанавливает Эрге 5% здоровья.

**R** – Платье Эрги распадается на части, которыми Эрга атакует всех врагов и вытаскивает самого дальнего на самую близкую позицию.

Накладывает 5 стаков Влечения всем врагам, ещё 2 стака — самому дальнему врагу.

Восстанавливает Эрге 30% здоровья.

**Отголоски.**

Повышает базовые параметры (за каждый Отголосок).

Шанс атаки по Эрге — 2%.

Шанс контратаки — 5%.

Урон контратаки — 10%.

Эффект на женщину повышается на 20% от эффекта на мужчину.

Более близкие к Эрге враги получают стаки Влечения с начала матча.

1. 1 место — 1.

2. 1 место — 2, 2 место — 1.

3. 1 место — 3, 2 место — 2, 3 место — 1.

4. 1 место — 4, 2 место — 3, 3 место — 2, 4 место — 1.

5. 1 место — 5, 2 место — 4, 3 место — 3, 4 место — 2, резерв — 1.

Уникальные эффекты Отголосков.

1. **Обычная атака** — Эрга отстёгивает часть платья и обматывает её вокруг руки.

Наносит на 5% больше урона.

2. Появляется **C** — Эрга бросает платье в ближайшего врага, который покрывается

им как сетью.

Эффекты каждый ход (пока сеть не спадёт с цели):

Накладывает 2 стака Влечения на всех врагов и ещё 2 — на покрытого платьем.

Восстанавливает 5% здоровья Эрге.

3. **E** — часть платья бьёт по двум ближайшим врагам (при наличии) (2 удара).

Первый задетый враг получит 60% урона, а второй — 80% урона.

4. Появляется **Q** — Эрга отстёгивает часть платья, с её помощью роняет ближайшего врага, садится на него и наносит ему 5 **обычных атак**.

Накладывает на цель 5+5 стаков Влечения.

5. **Пассивка** дополняется.

Каждое отстёгивание платья накладывает 1 стак Влечения на всех врагов.

## Таланты.

Повышение здоровья на 5%.

Повышение силы атаки на 2%.

Повышение .

Повышение .

Повышение .

## Визерц Тотендер (Билетёр).

Легендарный+, можно нанять никому.

Имя пришло от «vegvayzer tsu der velt fun di toyte» (с идиша «Проводник в мир мёртвых»).

Имеет психосилу: «Имеющий смысл жизни да вернётся к ней». Мастерски контролирует психосилу.

Работает на железнодорожном вокзале, подрабатывает в ритуальном бюро.

Отправляет души умерших в последний путь, при необходимости возвращает их обратно.

Основная часть души возвращается без особых проблем, но особо грешные души за время нахождения в мире мёртвых раскалываются на части.

**Пассивка** —

**Обычная атака** —

**Сильная атака** —

**E** —

**R** —

## Отголоски.

Повышает базовые параметры (за каждый Отголосок).

Уникальные эффекты Отголосков.

1.

2.

3.

4.

5.

## Таланты.

Повышение.

Повышение.

Повышение.

Повышение.

Повышение.



## ГЛАВА 1.

**Эдвард Риммонд** (Чёрный монарх).

Легендарный. Можно нанять всем.

Псионик науки оружейника ближнего боя.

Финальный босс этой локации.

Имеет психосилу: «**Чем больше врагов, тем быстрее они умрут**». Эдвард очень хорошо её контролирует.

Одет в чёрный костюм. Владеет красным ножом-бабочкой.

После смерти падает оружие, надеваемое на любого бойца ближнего боя, при использовании на Монархе эффект усиливается.

**Пассивка** — Эдвард получает бонус к скорости урону за каждого врага на поле и дополнительный бонус — в зависимости от нанесённого по Эдварду урона. Атаки ножом накладывают кровотечение. После смерти врага бонусы, полученные с него, пропадают.

Базовые параметры:

Прирост скорости — 5%.

Прирост урона — 10%.

Прирост за урон от врага по Эдварду:

Прирост урона — 5% от полученного урона.

**Обычная атака** — удар ножом по ближайшему врагу..

Имеет шанс 20% нанести глубокую рану.

**Сильная атака** — рывок вперёд и удар ножом. Бьёт по 3 врагам.

После каждого задетого врага урон по следующему снижается на 20% от первоначального.

**E** — круговой удар по 2 врагам

Более дальний враг получает 120% урона, но более близкий — 80%.

**R** — наносит 1 удар по каждому врагу в порядке увеличения полученных Эдвардом бонусов.

Имеет шанс 50% нанести критический урон.

**Отголоски.**

Повышает базовые параметры (за каждый Отголосок).

Прирост скорости — 1%.

Прирост урона — 2%.

Уникальные эффекты Отголосков.

1. **Сильная атака** бьёт по 4 врагам. Снижение урона за каждую задетую цель равно 10%.

2. **E** бьёт по 4 врагам.

3. **Пассивка** дополняется.

Каждый удар Эдварда превращает 20% урона в восстановленное здоровье.

4. Если **R** убила врага, **R** активируется ещё раз.

5. Все полученные бонусы остаются до конца битвы.

Бычий глаз. Псионик науки оружейника ближней дистанции. Легендарный. Нельзя нанять.

Пассивка - получение урона накапливает шкалу ультимейта быстрее нанесения.

Обычная атака - удар кулаком.

Сильная атака - рывок с ударом.

**E** - прыжок с рывком, приземление а области наносит урон и оглушает.

**R** - временно повышает скорость перемещения и атаки (каждая атака быстрее

предыдущей) и урон, накладывает уменьшенное лечение.

### **Отголоски.**

Повышает базовые параметры (за каждый Отголосок).

Уникальные эффекты Отголосков.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

**Q** - рывок с двумя круговыми ударами.

### **Таланты.**

Повышение.

Повышение.

Повышение.

Повышение.

Повышение.

**Альберт Дайвельденгер** (Хирург).

Фамилия произошла от «Dénger vum Däiwel» (или «Слуга Дьявола» с люксембургского).

Наука, комбинация оружейника дальней дистанции и химика медика.

Правая рука Чёрного Монарха.

**Легендарный-** Можно нанять **всем**.

Имеет психосилу: «**Нескрываемая боль**». Мастерски контролирует её.

**Пассивка** – Альберт видит уязвимые точки врагов и союзников. Каждый выстрел имеет шанс критического попадания (возрастает вместе с площадью уязвимых зон).

**Обычная атака** – выстрел из револьвера в ближайшего врага.

Пуля имеет шанс 80% застрять в теле врага.

**Сильная атака** – выстрел из снайперской винтовки в выбранного врага.

Пуля имеет шанс 70% застрять в теле врага.

**E** – лечит союзника с наименьшим процентом здоровья, но в этом ходе не может больше ничего делать.

Устраняет уязвимую зону.

Восстанавливает 10% здоровья, затем — 1% каждый ход после лечения.

**R** – стреляет по каждой уязвимой зоне всех врагов.

Шанс 20% повторного выстрела.

### **Отголоски.**

Повышает базовые параметры (за каждый отголосок).

**E** восстанавливает на 5% здоровья больше сразу и на 1% здоровья — каждый ход.

Уникальные эффекты Отголосков.

1. **Пассивка** дополняется.

Каждый выстрел «навылет» задевает врага за целью.

Задетый враг получает 20% исходного урона.

2. **Пассивка** дополняется.

Каждый выстрел становится критическим.

3. Добавляется **Q** – лечит союзника с низким процентом здоровья.

Восстанавливает 5% здоровья.

4. **Пассивка** дополняется.

Альберт уворачивается от атаки и выстрела, но за это пострадает его

соседний союзник.

Шанс уворота 10%.

### 5. **Пассивка** дополняется.

Союзники Альберта имеют повышенный шанс попадания по уязвимой зоне.

### **Таланты.**

Повышение.

Повышение.

Повышение.

Повышение.

Повышение.

Электро.

**Легендарный.** Можно нанять **всем**.

Наука, комбинация физика электрика и инженера механика.

Пассивка — дополнительный урон электричеством при атаке рукой.

Обычная атака - удар.

Сильная атака — выстрел электричеством.

E – ставит перед собой два стержня, наносящих урон противникам при попадании под напряжение.

R – призыв экзоскелета с электро щитом и собственной шкалой здоровья.

После смерти оставляет оружие, надеваемое на любого бойца ближнего боя, при использовании на Электро усиливает эффект.

### **Отголоски.**

Повышает базовые параметры (за каждый Отголосок).

Уникальные эффекты Отголосков.

1.

2.

3.

4.

5.

Q - разряд в каплевидной области перед собой.

### **Таланты.**

Повышение.

Повышение.

Повышение.

Повышение.

Повышение.

**Экслег Терфлэш** (Король азарта).

Имя произошло от «Onstierflech Glecksklave » (или «бессмертный раб фортуны» с люксембургского).

Был убит из-за своего чрезмерного везения.

Псионик науки инженера робототехника.

**Легендарный-**. Можно нанять **всем**.

Имеет психосилу: «**Всё, что меня не убило сейчас, может убить меня потом**». Потеря контроля над психосилой стоила ему жизни, поэтому после смерти ему стало всё равно на её контроль.

**Пассивка** – успешные действия на грани жизни и смерти накапливают **R**, а провальные — тратят.

Шанс уворота от любой атаки 5%.

Атака картой накладывает 1 стак Кровотечения.

Урон 0.5% 1 ход.

За использование 1 фишкы Эксслег расходует 5% от своего максимального здоровья.

Это же число здоровья получает персонаж, обладающий фишкой Эксслега.

После использования кем-либо фишкы пропадают.

**Обычная атака** – Эксслег бьёт картой по ближайшему или стоящему за ним врагу.

В стоящего за ближайшим врага карта летит, урон 60% от исходного.

**Сильная атака** – Эксслег бросает карты во всех врагов. Урон уменьшается пропорционально дальности.

1 место — 80%, 2 место — 60%, 3 место — 40%, 4 место — 20%. Всё от изначального урона.

E – Эксслег даёт 1 фишку выбранному союзнику.

Союзник получает дополнительный бонус скорости 5%.

R – достаёт пистолет и стреляет себе в голову.

Шанс 1/6 получить пулю в лоб и потерять A% максимального здоровья.

Как следствие, 5/6 шанс, что каждый враг (из N) получает урон A/N% максимального здоровья.

А равен 30.

## Отголоски.

Повышает базовые параметры (за каждый отголосок).

Урон от **R** — 10%.

**Пассивка** — шанс уворота — 5%.

E – Эксслег может дать на 1 фишку больше, причём любому союзнику.

Уникальные эффекты Отголосков.

1. **Пассивка** усиливается.

Если в Эксслега стреляют, он достаёт фишку и бросает её. Фишка останавливает пулю.

Шанс столкновения фишки и пули 5%.

После столкновения шанс 1%, что пуля полетит обратно в стрелка.

Урон по стрелку 80% от изначального.

Если враг бьёт Эксслега, он берёт в руку K (от 1 до 10) карт и кидает их во врага.

Шанс промаха врага в таком случае ( $K^2$ )%.

Если враг задевает случайные цели, Эксслег ставит 2 фишкы.

Если в Эксслега не попадают, здоровье не отнимается.

Иначе у Эксслега отнимаются «ставка» и урон от полученной атаки.

2. Добавляется **Q** – Эксслег кидает между союзниками и врагами F (от 1 до 10) фишек.

Шанс у врага подобрать фишку ( $5*F$ )%.

В противном случае Эксслег ударит врага **Обычной атакой** и заберёт фишку себе.

3. **R** усиливается.

Эксслег достаёт 2 пистолета.

4. После смерти владельца фишек Эксслег автоматически получает их обратно.

5. В случае смерти от своей неудачи Эксслег каждый раз воскресает.

После воскрешения Эксслег получает на 1 ход бонус скорости 5%.

## **Таланты.**

Повышение.  
Повышение.  
Повышение.  
Повышение.  
Повышение.

## **Клин Озрустен** (Патех).

Имя произошло от «Kleng Ausrüstung» (или «крохотное оборудование» с люксембургского).

Наука, комбинация химика медика и химика токсида.

Первый полноценный босс.

**Легендарный+**. Можно нанять злодеям.

Имеет психосилу: «Всё, что убивает других, делает меня сильнее». Многократно и безуспешно пытался избавиться от психосилы.

Оружие — пара бонг-топоров, цепями прикованных к рукам Патеха.

После смерти выпадает артефакт, который надевается на поддержку, при использовании на Патехе усиливает эффект за счёт бонуса оружия.

**Пассивка** – атаки Патеха накладывают Отравление, а вместо Отравления Патех получает бонусы. Держит в теле отправляющие газы.

Атака от Патеха наносит врагу 1 стак Отравления.

Шанс наложения Отравления 20%.

1 стак Отравления от Патеха даёт следующие эффекты:

3% урон по здоровью цели в конце хода.

5% замедления цели на 1 ход.

1 стак отравления по Патеху даёт ему следующие бонусы:

Восстанавливает 5% здоровья.

Повышает на 1 ход атаку на 5% и скорость на 5%.

## **Обычная атака** – удар бонг-топором по ближайшему врагу.

Имеет 10% шанс удара вторым топором силой 80%.

## **Сильная атака** – удар и заряженный удар бонг-топорами.

Заряженный удар имеет 120% урона.

**E** – бросает бонг-топор во врага, нанося ему урон и сдвигая на 1 позицию вперёд.

Враг, стоящий перед сдвинутым, отходит назад.

**Q** – режет себя бонг-топорами, нанося себе урон и усиливаясь.

Патех теряет 10% здоровья, но получает 2 стака Отравления.

**R** – врывается в толпу врагов с 3 круговыми ударами и выпускает газы.

Каждый враг получает 6 стаков Отравления.

Крайние враги получают 1 дополнительный стак Отравления.

Враги в центре получают 2 дополнительных стака Отравления.

Патех получает 3 стака Отравления.

## **Отголоски.**

Повышает базовые параметры (за каждый отголосок).

1 стак Отравления накладывает больше эффектов:

2% урон по здоровью цели в конце хода.

1% замедления цели на 1 ход.

В начале хода Патех дышит на врагов и они получают стаки Отравления.

1. 1 место — 1.
2. 1 место — 2, 2 место — 1.
3. 1 место — 3, 2 место — 2, 3 место — 1.
4. 1 место — 4, 2 место — 3, 3 место — 2, 4 место — 1.
5. 1 место — 5, 2 место — 4, 3 место — 3, 4 место — 2.

Уникальные эффекты Отголосков.

1. Усиливается **E**.

Притягивается 2 случайных врага.

2. Даёт **C** — Патех достаёт бутылку с зажигательной смесью.

При использовании на себе выпивает содержимое и восстанавливает 10% здоровья.

При использовании на враге накладывает на него 3 стака Отравления.

3. Чем выше уровень здоровья, тем выше сопротивление Патеха физическому урону.

За каждые 5% здоровья сопротивление физическому урону повышается на 1%.

4. Усиливается **C**.

Бутылка используется на всех врагах.

При использовании на себе Патех получает 5 стаков Отравления вместо 3.

5. Каждая атака Патеха накладывает 1 стак отравления.

## Таланты.

Повышение.

Повышение.

Повышение.

Повышение.

Повышение.

Банкир - шесть тел с общим разумом. Необязателен в прохождении. Все тела являются призывателями. Три тела - наука, оружейник ближнего боя, три других - наука, оружейник среднего боя. Легендарный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар (выстрел).

Сильная атака - удар (выстрел) с шансом критического.

Пассивка - при нахождении в поле зрения хотя бы одного из тел уворот от ПРЯМОЙ атаки 100%.

Q - переключаемое увеличение скорости атаки за расход шкалы ультимейта.

E - призыв отряда (чем больше, тем больше) от 1 до 6 человек, больше человек призвано - выше шанс появления (при наличии места) бронированного автомобиля, при призывае нельзя уворачиваться.

R - в случае смерти одного из тел (и это видел кто-то из них) его можно воскресить с полным уровнем здоровья. При смерти на счету игрока появляется валюта для 30 призов.

Ренегат. Псионик пространства инвертор. Эпический. Можно нанять злодеям.

Обычная атака - удар дубинкой.

Сильная атака - удар электрошокером.

Пассивка - возвращает нанесённый в диапазоне урон в течение нескольких секунд.

Q - стреляет из пистолета. Имеет шанс выстрела в спину.

E - бросок световой гранаты, накладывает ослепление при поздно нажатой клавише (случайно определяется, кто из остальных персонажей не ослеп).

R - бросок нескольких осколочных гранат в портал - их место приземления неизвестно.

Зашитник. Наука. Оружейник средней дистанции. Эпический. Можно нанять героям.

Обычная атака - выстрел из пистолета.

Сильная атака - удар щитом.

Пассивка - восстановление здоровья.

Q - переключение на винтовку.

E - бросок дымовой гранаты.

R - раскрытие щита и увеличение его размеров в несколько раз. В это время нельзя атаковать.

Мясник. Псионик оружейника ближнего боя. Эпический. Можно нанять героям.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - круговой удар.

Пассивка - каждый пятый удар критический.

Q - бросок веером ножей. Второе нажатие в течение некоторого времени притягивает цели (накладывает кровотечение).

E - на расстоянии перед собой бросает ножи и делает рывок вперёд.

R - критические обычные атаки, сильные наносят кровотечение в течение некоторого времени.

Торговец-тысячник. Наука. Комбинация химика пиротехника и оружейника средней дистанции. Эпический. Можно нанять злодеям.

Обычная атака - выстрел из двух пистолетов.

Сильная атака - рывок и выстрелы в стороны.

Пассивка - получение урона огнём увеличивает скорость атаки.

Q - бросок коктейля Молотова и выстрел в него на расстоянии.

E - установка взрывчатой приманки на поверхности, затем - отскок назад. Нанесение ей урона спровоцирует взрыв (может нанести урон своим).

R - бросок семи коктейлей Молотова перед собой.

Первый - потом.

Второй - потом.

Третий - потом.

Четвёртый - потом.

Пятый - потом. Если вообще будет смысл...

Шестой - ОЧЕНЬ потом.

Разделённый - потом.

Отверженный - потом.

Лотос - потом.

Феникс - потом.

Призрак - уже есть персонаж с этим именем и он уже мёртв. Не нужен.

Щелкун - потом.

Часовщик - потом (переименовать бы его теперь).

Красная нить - потом и нужно изменить.

Дева битвы - нет смысла.

Мясник - уже другой имеется, нет смысла.

Конусоголовый - нет смысла.

Айсберг - потом.

Хендгемский старик - потом. Переименовать.  
Близнецы - хорош вопрос.  
Аристократ - потом. Если вообще будет смысл.  
Гробовщик (со всеми его творениями) - НЕТ.

Эхо - потом.  
Тиран - потом. Если вообще будет смысл.  
Скорбь - ПОТОМ.  
Серебряный волк - потом.  
Потрошитель - потом. Если вообще будет смысл.

Яд - потом.  
Судья - хорош вопрос...  
Иллюзионист - потом. Если вообще есть смысл.  
Мечтатель - потом. Если вообще есть смысл.  
Поглотитель - потом.

Монах - потом. Переименовать.  
Демон зависти - потом.  
Демон пьянства - нет.  
Технодемон - хорош вопрос...  
Гидра - хороший вопрос.  
Рой - хороший вопрос. Только с Гидрой.

Берсерк - потом.  
Жнец - потом.  
Хеллмьюз - потом. Скорее всего, с двумя предыдущими.

Безликий шут, Тихая арфа, Безликий скрипач - потом. Если вообще имеет смысл, то с Иллюзионистом.

Адский барабанщик - потом.  
Кровавый ворон - НЕТ.  
Оружейник - Потом. Переименовать.  
Мортира - НЕТ.  
Дора - потом.  
Демон зеркал - потом. Если вообще будет смысл.  
Ночной ястреб - потом. Если вообще будет смысл.

Гидра. Наука. Инженер робототехник. Легендарный. Можно нанять всем.  
Обычная атака (при наличии черепа) - запуск черепа в цель, взрывается при запуске.  
Сильная атака (при наличии черепа) - выстрел.  
Пассивка - если недостаёт черепа, через некоторое время появится новый. Максимум 6.  
Q - залп из имеющихся черепов.  
E - щит из имеющихся черепов.  
R - призыв 6 дополнительных черепов, которые непрерывно стреляют по целям. При уничтожении появляется новый.

Судья. Наука. Комбинация оружейника ближнего боя и инженера стражи. Легендарный.  
Можно нанять героям.

Обычная атака - удар топором.

Сильная атака - выстрел.

Пассивка - успешный удар по цели повышает шанс критического удара. Вне боя он обнуляется.

Q - круговой удар. Если топор раскрылся и попал по цели, накладывается оглушение.

E - веерный залп из пяти сфер.

R - рывок к выбранной цели и последующие удары топором. Сколько неполных десяток процентов здоровья у цели, столько ударов будет нанесено по цели. Если она будет убита, оставшиеся удары будут добавлены к следующей цели. Увеличение шанса также повышается.

Стандартные бойцы, которых можно нанять злодеям в самом начале игры (после победы хотя бы над одним его можно призвать):

Разбойник. Наука. Оружейник ближнего боя.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - двойной удар в выпаде.

Пассивка: каждая атака имеет шанс наложения кровотечения.

Оружие: нож, два ножа.

Стрелок. Наука. Оружейник средней дистанции.

Обычная атака - выстрел.

Сильная атака - очередь выстрелов.

Пассивка: каждый выстрел имеет шанс критического удара.

Оружие: два пистолета, пистолет-пулемёт, штурмовая винтовка.

Громила. Наука. Инженер механик.

Обычная атака: удар.

Сильная атака: удар в рывке.

Пассивка: каждая атака имеет шаг оглушения.

Оружие: перчатки, кастеты (накладывают эффект кровотечения), щит.

Врач. Наука. Химик медик.

Обычная атака: лечение союзника с наименьшим процентом здоровья.

Сильная атака: увеличение скорости атаки союзнику с наибольшим уроном с одного удара.

Пассивка: периодическое лечение.

Оружие: любое лечащее.

Стандартные бойцы, которых можно нанять героям в самом начале игры (после победы хотя бы над одним его можно призвать):

Врач - аналогично злодеям.

Громила - аналогично злодеям, нет кастетов, но больше здоровье.

Преследователь. Наука. Оружейник ближней дистанции.

Обычная атака: удар.

Сильная атака: двойной удар в выпаде.

Пассивка: скорость перемещения выше на 50%.

Оружие: отсутствует.

Полицейский. Наука. Оружейник средней дистанции.

Обычная атака: выстрел.

Сильная атака: очередь выстрелов.

Пассивка: шанс попадания выше.

Оружие: пистолет, пистолет-пулемёт, штурмовая винтовка.

Элитные бойцы, которых можно нанять злодеям в самом начале игры (после победы хотя бы над одним его можно призвать):

Разжигатель. Наука. Химик пиротехник.

Обычная атака: удар.

Сильная атака: удар взрывчаткой по голове цели.

Пассивка: сопротивляемость урону от огня.

Q - бросок дымовой гранаты.

E - бросок взрывчатки. При пересечении с дымом от Q загорается и он.

Оружие: любая взрывчатка.

Снайпер. Наука. Оружейник дальней дистанции.

Обычная атака: выстрел.

Сильная атака: выстрел с повышенным шансом критического.

Пассивка: в качестве цели нельзя выбрать, если живы другие бойцы в отряде.

Q - повышение урона.

E - повышение скорострельности.

Оружие: любая снайперская винтовка.

Охотник. Наука. Оружейник средней дистанции.

Обычная атака - удар ножом.

Сильная атака - выстрел.

Пассивка: если собак не хватает, через какое-то время призывается одна. Максимум две.

При приближении противника атакуют.

Q - выпуск собак.

E - установка капкана.

Элитные бойцы, которых можно нанять героям в самом начале игры (после победы хотя бы над одним его можно призвать):

Снайпер - аналогично злодеям.

Блицер. Наука. Оружейник ближней дистанции.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар в рывке.

Пассивка - имеет три заряда рывка. После использования через время один восстанавливается.

Q - прыжок на цель. При во время нажатой клавиши ещё раз прыжок на следующую цель.

Максимум три.

E - в сочетании с клавишой движения можно сделать рывок в ту сторону, потом - переместиться к цели и нанести удар.

Подавитель. Наука. Инженер робототехник.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - выстрел из дрона (при наличии).

Пассивка: если дрон уничтожен, через время появится новый.

Q - при наличии дрона выстреливает сетью, обездвиживающей врагов на время. Из неё можно выбраться раньше.

E - при наличии дрона он прилетает в область, в которой нельзя использовать способности.

Тень. Магия. Тьма.

Необязателен в прохождении. Эпический. Можно нанять злодеям.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - бросок ножа.

Пассивка - применение способности дополнительно заполняет шкалу ультимейта.

Q - бросок трёх ножей в разные цели.

E - затуманивание взгляда одного противника.

R - затуманивание взгляда всему отряду, увеличение скорости передвижения и атаки.

Паук. Псионик. Творец. Эпический. Можно нанять злодеям.

Обычная атака - удар ножом.

Сильная атака - выстрел денежной купюрой.

Пассивка - из фиксированной части денег появляется денежный паук.

Q - бросок ножа, превращается в паука.

E - очередь выстрелов из деньгомёта.

R - при наличии определённого числа денег появляется королева денежных пауков.

Помимо удара лапой и вкуса начинает врезать деньги в тело и заставлять их есть.

После смерти из оставшихся денег часть перейдёт игроку на счёт.

Парфюмер. Псионик науки химика медика. Эпический. Можно нанять героям.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - захват, из которого противник может выбраться. В это время по нему можно наносить урон.

Пассивка - каждый наложенный эффект отравления повышает скорость атаки.

Q - веерообразный поток газов. Накладывает отравление.

E - бросок трёх бутылок с газом. Накладывает отравление по трём небольшим линиям.

R - опрокидывающий прыжок к цели, выдох газа и накладывание эффекта отравления.

Сонник. Псионик. Творец. Эпический. Можно нанять героям.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - выстрел усыпляющим дротиком.

Пассивка - атаки по спящему наносят увеличенный урон.

Q - направленное усыпление.

E - оглушение в области вокруг себя.

R - все противники в области засыпают на время. В зависимости от уровней их и Сонника время выхода из сна разное.

Шелкопряд. Псионик. Творец. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - бросок заколки. Накладывает кровотечение.

Сильная атака - удар заколкой с разворотом с повышенным шансом критического.

Пассивка - после использования способности и смены персонажа делает рывок назад.

Q - бросок мотка ниток, из которого вылетают иглы. Попадание накладывает

кровотечение.

**E** - при получении урона начинает плести ткань, при этом у него отнимается только часть здоровья от снимаемого.

**R** - облепляет цель коконом из ткани и наносит несколько критических ударов, каждый из которых накладывает кровотечение.

### 3. Столица.

#### **Сар Дейлейвен** (Гробовщик).

Имя произошло от «liewen déidlech de Sarg» («Животворящий смертельный гроб» с люксембургского).

Псионик науки химика медика.

**Легендарный-**. Можно нанять **всем**.

После смерти выдаёт артефакт, который позволяет любому герою поддержки воскресить одного бойца.

**Пассивка** – **R** заряжается только от полученного союзниками урона. **Обычная атака** и

**Сильная атака** накладывают кровотечение.

**Обычная атака** – удар доской со вбитым в неё гвоздём по ближайшему врагу.

**Сильная атака** – выстрел из гвоздёмёта по выбранному врагу.

**E** – вокруг союзника появляется гроб, восстанавливающий ему здоровье.

Гроб можно разрушить.

Каждый ход союзник в гробу восстанавливает 5% здоровья.

**R** – воскрешает мёртвого союзника.

Союзник получает 50% здоровья.

#### **Отголоски.**

Повышает базовые параметры (за каждый Отголосок).

**E** восстанавливает каждый ход на 1% больше здоровья.

**R** – союзник получает на 10% больше здоровья.

Уникальные эффекты отголосков.

1. **E** может быть применена на враге.

Ему будет наноситься урон в виде 5% здоровья каждый ход.

2. Усиливает **Обычную атаку** и **Сильную атаку**, а также даёт **Q**.

**Обычная атака** — 1 дополнительный удар.

**Сильная атака** — 2 дополнительных выстрела по случайным врагам.

**Q** — 5 досок с них гвоздями соединяются и бросаются перед собой.

Ближайший враг получает 5 стаков Кровотечения и отходит назад на 1 позицию.

3. Позволяет Сару 1 раз воскреснуть.

Полностью восстанавливает **R**.

4. Усиливает **Обычную атаку**, **Сильную атаку** и **E**.

**Обычная атака** — 1 дополнительный удар.

**Сильная атака** — 2 дополнительных выстрела по случайным врагам.

**E** используется на всех союзниках.

5. **R** имеет максимум 2 заряда.

#### **Таланты.**

Повышение.  
Повышение.  
Повышение.  
Повышение.  
Повышение.

Брадобрей - не очень.  
Спасатель - потом.

Экзема. Наука. Оружейник средней дистанции. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - одиночный выстрел.

Пассивка - каждый выстрел имеет шанс наложить отравление.

Q - три выстрела, каждый из которых имеет шанс критического.

E - горсть пуль бросается и по области наносит эффект отравления.

R - семь выстрелов по цели. Если она убита, в следующую достореливаются оставшиеся патроны, бросается оружие и достаётся следующее, снова 7 выстрелов - и так далее.

Картограф. Псионик. Творец. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар картой.

Сильная атака - удар тремя картами.

Пассивка - карты при попадании накладывают кровотечение.

Q - бросок трёх карт на разной дистанции.

E - с помощью карт перемещается за спину самому дальнему противнику.

R - перемешивает всех противников местами.

## ИТОГО.

20 персонажей только для первой локации.

9 легендарных. 11 эпических.

Эпического и двух легендарных нельзя нанять. Осталось 7 легендарных и 10 эпических.

5 легендарных и 2 эпических могут нанять обе стороны.

Соответственно, по 1 легендарному и 4 эпическому с каждой стороны.

При этом имеется 4 обычных персонажа для каждой из двух сторон и 3 редких персонажа для каждой из двух сторон.

При том, что изначально доступен легендарный главный герой (который обязателен и фиг его заменишь) и 4 обычных персонажа (пресет для дополнения к любому выбору игрока), а призыв доступен после победы над первым боссом (а будет он по идеи через минут 10-15, наверное, игрового процесса)... Неплохо.

Разбираться之後 с балансом сборок... Пока различных способов вливания дамага много, живучие есть пара штук, поддержка имеется хорошая.

По вторым главам пройдусь позже, пока набираю.

## 2.2. Тёмные земли.

Принц Тьмы. Магия. Тьма. Запредельный. Можно нанять злодеям.

Обычная атака - удар, отталкивающий и опрокидывающий цель.

Сильная атака - поток Тьмы в каплевидной области перед собой.

Пассивка - затемняет обзор всем врагам. Чем ближе, тем темнее.

Q - круговой удар щупальцем ИЛИ оглушающий удар по прямой сверху вниз ИЛИ пять небольших щупалец из-под земли. После успешной атаки цель получает дополнительную атаку.

E - захват цели и передача здоровья от неё себе. Прерывается при достижении полного здоровья или получении прерывающего эффекта (чем дольше длилось, тем больше перезарядка).

R - временное увеличение скорости передвижения и атаки, выкачивание жизни из всех противников и передача себе.

Феникс. Магия. Огонь. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - выстрел.

Сильная атака - луч.

Пассивка - каждая атака накладывает эффект поджигания (пока не доступен для найма, добавляется урон от Тьмы).

Q - взлетает и стреляет 5 раз огненным шаром.

E - взлетает, пикирует на цель и пролетает дальше.

R - перерождается с полным здоровьем.

Страх и Ужас. Псионики науки оружейника ближнего боя. Эпический. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - двойной удар в рывке.

Пассивка - каждая атака наносит урон от Тьмы.

Q - переключение между единым телом и разделением. Второй появляется за спиной у врага, при возвращении накладывает отравление. У каждого своя полоска здоровья, но разные скорости атаки и блокирующие способности.

E - рывок пентаграммой, наносящий урон центральной цели и всем врагам на пути.

R - крик, оглушающий всех попавших под атаку и увеличивающий скорость перемещения и атаки носителям.

Очернитель. Псионик. Творец. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - размашистый удар и волна чернил в разных направлениях.

Пассивка - ускорение перемещения по созданным пятнам.

Q - рисует одну из трёх печатей: одна замедляет на прямой все цели, по которым попала, вторая наносит урон по целям, третья позволяет нанести критический удар оружием издалека.

E - на нажатие и удерживание кнопки

R - рядом с каждым противником появляются чернильные клоны, которые взрываются, наносят урон и замедляют.

## 2.2.

Мастер зеркал. Псионик. Творец. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар в рывке.

Пассивка - при заходе в зеркало восстанавливается часть здоровья.

Q - бросок в зеркало (при наличии больше одного) ножа - он вылетит из всех остальных.

E - установка зеркала. Максимум может быть одновременно установлено четыре. Если

есть только одно зеркало, перемещаться между ними нельзя. При выходе из зеркала атака автоматически сильная.

R - временно при атаке по зеркалу противник будет отправлен в Зазеркалье, где ему будет нанесено несколько ударов в зависимости от здоровья противника.

Тёмный кукловод. Псионик. Творец. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - отсутствует.

Сильная атака - отсутствует.

Пассивка - каждые несколько секунд призывается кукла и восстанавливается щит.

Q - дать щит союзнику, у которого сумма расстояний до противников минимальна.

E - объединить имеющихся кукол в больших (больше атака, гораздо больше здоровья, может поглотить с помощью нитей противника и нанести ему число атак, пропорциональное его здоровью), остальные приближаются к владельцу.

R - временно вокруг себя на большой дистанции противников затягивает и наносит урон.

Король кошмаров. Псионик. Творец. Легендарный. Можно нанять злодеям.

Обычная атака - бросок трубки.

Сильная атака - прыжок за спину цели и критический удар трубкой.

Пассивка - атаки животных наносят дополнительный урон от Тьмы.

Q - призывает пять пауков ИЛИ сколопендр ИЛИ семь ворон. Они облепляют одну цель и наносят каждый свой урон. Их можно убить раньше, чем это произойдёт, в противном случае есть шанс нанести урон своему союзнику.

E - появление временного неуязвимого клона рядом с одним из противников.

R - призыв пяти цепей, которые притягивают противников к себе и наносят им урон, передавая здоровье Королю Кошмаров. Из них можно вырваться нанесением урона, но на слишком близком расстоянии Король нанесёт критический удар.

## 2.1. Земли культуры.

Разделитель. Псионик. Творец. Легендарный. Нельзя нанять.

Обычная атака - луч из призмы перед собой.

Сильная атака - луч из призмы по горизонтали в некотором диапазоне.

Пассивка - атаки призмой по нанимаемым только злодеями или всеми восстанавливают здоровье (для злодеев в большей степени). Героям не наносит урон.

Q - конусообразная волна перед собой.

E - рывок к противнику и выпуск энергии, критический удар.

R - временно создаётся чёрная копия каждого из персонажей, которых можно нанять всем. Имеет полностью те же атаку, уровень здоровья и артефакты, а также все приёмы с тем же прогрессом ульты.

## ВАЖНО!

Если уничтожить Разделителя раньше, чем будет побеждён Проводник, Очернитель, Тёмный кукловод и Мастер Зеркал, оставшихся в живых из них нельзя нанять.

## 2.2. Ещё.

Погонщик. Псионик науки инженера робототехника. Легендарный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар хлыстом.

Сильная атака - удар после подготовки с шансом критического.

Пассивка - из подконтрольного существа можно передать здоровье себе.

Q - переключение между животными.

E - синхронный крик владельца и животных. Оглушает.

R - удлиняет хлыст в несколько раз и притягивает цель к себе, вытягивая здоровье и передавая себе.

Летучая мышь. Обычный. Нельзя нанять.

Обычная атака - укус.

Сильная атака - пикирование на цель

Змея. Обычный. Нельзя нанять.

Обычная атака - укус.

Сильная атака - объятие цели, укус.

Собака. Обычный. Нельзя нанять.

Обычная атака - укус.

Сильная атака - прыжок, укус, удары когтями.

Жаба. Обычный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар языком.

Сильная атака - оглушающий прыжок на цель.

Общая пассивка - после смерти разделяются на две. Каждая из них - ещё на две. Только после этого деления нет.

---

Отшельник. Наука. Оружейник ближнего боя. Легендарный. Необязателен в прохождении.

Обычная атака - удар мечом.

Сильная атака - удар двумя мечами и головой.

Пассивка - атаки мечами накладывают кровотечение. Каждые несколько секунд меняется режим на второй. В одном он не атакует, не использует Q и E и блокирует все удары (но его можно пробить), в другом - повышается шанс критического урона в зависимости от заблокированного урона.

Q - переключение на цепи. Дальность выше, повышается шанс критического удара.

E - одна из трёх атак: крутилка, захват мечами и бросок через себя (оглушает), вращение одного меча вокруг другого (более дальняя дистанция).

R - соединение мечей в двусторонний и нанесение длинной непрерывной серии атак перед собой. Число зависит от оставшегося здоровья.

Если придти к нему за героя, когда огонь костра сильный, он сразу присоединится к отряду.

В случае прихода к нему, когда огонь слабый, можно уговорить его сразу присоединиться к отряду, иначе придётся сразиться с ним (делает это главный герой 1 на 1). После этого он присоединится к отряду.

Если огонь уже потух, с ним придётся сразиться. После этого его можно нанять.

Если придти к нему за злодея, когда огонь сильный, с ним придётся сразиться всем отрядом. После этого его нельзя нанять.

Если придти к нему, когда огонь костра слабый, его можно уговорить присоединиться к отряду сразу, иначе придётся сразиться. После этого он присоединится сразу.

Если огонь уже потух, с ним придётся сразиться. После этого он присоединится к отряду. После смерти выпадает оружие, надеваемое на любого персонажа, использующего мечи. При использовании на Пейне усиливает эффект.

## 2.2.

МеХимера. Оружейник ближнего боя. Элитный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар когтями.

Сильная атака - удар хвостом.

Пассивка - удары накладывают кровотечение и восстанавливают здоровье.

Q - рывок и удар хвостом с разворота.

E - рывок влево или вправо.

Гончая Пилы. Оружейник ближнего боя. Эпический. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар когтями.

Сильная атака - удар хвостом.

Пассивка - удары накладывают кровотечение (так накапливается ультимейт) и восстанавливают здоровье.

Q - рывок и удар хвостом с разворота.

E - рывок влево или вправо.

R - прыгает на цель, опрокидывает,кусает и атакует когтями и хвостом. Число атак зависит от суммы времени кровотечения.

Ворона-титан. Оружейник среднего боя. Элитный. Нельзя нанять.

Обычная атака - укус.

Сильная атака - рывок и порез крылом.

Пассивка - атаки накладывают кровотечение.

Q - поджигание выбранной цели.

E - вытягивание жизни и передача себе, накладывает ослабление.

Старьёвщик. Псионик науки инженера робототехника. Легендарный. Можно нанять злодеям.

Обычная атака - удар. Шанс нанесения второго критического удара.

Сильная атака - рывок и оглушающий удар.

Пассивка - каждые несколько секунд появляется МеХимера.

Q - объединение всех МеХимер против одной цели. Временно увеличивает скорость перемещения и атаки.

E -бросок сети на цель, рывок назад.

R - призыв Гончей Пилы.

Грозный глаз. Псионик магии иллюзий. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - отталкивающий удар и бросок оружия с шансом критического удара.

Пассивка - применение глаза накапливает ульту. Шанс призвать клона на один более слабый удар и нанести сзади критический.

Q - призывает стаю ворон, облепляющих цель на время.

E - поджигание выбранной цели (пока не доступен для найма, дополнительный урон от Тьмы). Усиливается, если на ту же цель была направлена Q.

R - призыв ворона-титана.

## 2.2.

Светлячок. Магия. Жизнь. Запредельный. Можно нанять героям.

Обычная атака - удар, отталкивает и опрокидывает.

Сильная атака - после подготовки луч из двух рук.

Пассивка - атаки накладывают ослепление.

Q - рывок к цели, взрыв, опрокидывающий всех в каплевидной области.

E - щит себе и персонажу с самой высокой атакой в размере 20% максимального здоровья.

R - воскрешение всех поверженных бойцов в отряде, живым - временный щит в размере 100% хп.

СмоКинг. Псионик науки химика токсида. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - высокий прыжок, оглушающий и опрокидывающий удар сверху.

Пассивка - пока дым не рассеялся, нахождение в нём противников накладывает на противников и излечивает СмоКинга. Если СмоКинг находится в дыму, а его противник - нет (или наоборот), атаковать СмоКинга нельзя.

Q - бросок дымовой гранаты. Максимум 3 заряда, восстанавливается новый через время.

E - прыгает вверх и кидает 4 ножа в разные цели.

R - область вокруг СмоКинга покрывается дымом, затем расходится в кольцо. Пока кольцо полностью не рассеялось, эффект отравления сильнее, в дыму скорость перемещения больше.

Далёкий крик. Наука. Химик медик. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - порезы когтями.

Сильная атака - удар в рывке.

Пассивка - атаки руками накладывают кровотечение (в том числе, по себе).

Q - бросок кровавой гранаты, замедляющей и наносящей урон противникам и ускоряющей и восстанавливающей урон сообщникам. Максимум три, заряд через время восстанавливается.

E - рывок назад и укол себя, накладывая периодическое восстановление здоровье ИЛИ укол противника, накладывая отравление.

R - царапины на себе и все 5 уколов в своё тело увеличивают скорость перемещения и атаки.

АнтиФьюз. Псионик науки оружейника ближнего боя. Легендарный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар с раскруткой.

Сильная атака - бросок двух глеф перед собой. Они крутятся и втыкаются в землю, затем возвращаются обратно.

Пассивка - каждый оборот оружия накапливает ульту.

Q - выпуск двух глеф в разные стороны, которые всё время врачаются, однако, в это время атаки АнтиФьюза гораздо слабее. Можно возвратить.

E - выпуск двух глеф в разные вселенные, они начинают крутиться и вращаться вокруг него. Можно возвратить.

R - начинает раскручивать глефы, они на нитях вылетают из пазов и начинают наносить кровотечение вместе в критическим уроном. Однако после атаки сзади или наложения обездвижающего эффекта ульта заканчивается.

Итоги второго дня.

Собственно, были написаны 8 стандартных, 6 элитных, 6 эпических и 1 легендарный чемпионы для ПЕРВОЙ главы.

Для одной из двух следующих глав были написаны 3 эпических, 4 легендарных и 1 запредельный чемпионы.

Из них 1 нельзя нанять, 2 можно нанять только злодеям, остальных можно нанять всем.

Также для второй главы был написан легендарный чемпион, которого нельзя нанять, но от времени, когда по хронологии он убил, зависит, ПОЛУЧИТСЯ ЛИ нанять вышеописанных двух эпических и двух легендарных. Да, если пойти защищать одну главу, вы сможете проебать четырёх бойцов в другой локации, да и в этой бой будет непростым, потому что против ВСЕГО ОТРЯДА вместе с их владельцем сражаться будет ой как нехорошо.

Иными словами, в одной главе для первого посещения будет легче героям, в другой - злодеям.

В одной из вторых глав придётся что-то делать с монстрами... Без сражений с ними точно не обойтись, а надо бы их сделать разными, запоминающимися... Да и ещё пару скорректировавшихся персонажей, обычных, элитных, эпических, легендарного одного-двух.

Вторую вторую главу бы привязать сюжетно к первой...

Итоги третьего дня.

Я немного проебался и не написал призывающим животным обычную и сильную атаки. Да и наскрать.

Сегодня написал новым призывающим всё это - и ладно.

Были добавлены 1 запредельный, 3 легендарных и 3 эпических.

Не считаем 4 обычных, 2 элитных и 1 эпического монстров, их нанять всё равно нельзя.

1 нельзя нанять, 1 присоединяется к любому отряду сразу ПОЧТИ всегда (в одном случае его можно нанять, в одном, его не нанять вообще), 1 можно нанять злодеям, 2 можно нанять всем, 1 можно нанять героям

3.

АнтиФьюз - всё то же, только можно нанять злодеям.

Стальная птица. Псионик. Творец. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - бросок пера.

Пассивка - перья наносят поджигание и кровотечение.

Q - выпуск нескольких перьев, которые раскручиваются вокруг создателя, попадают по противнику и пропадают. На повторное нажатие (если перья остались) перья летят вперёд.

E - рывок назад и два веера перьев на разных дистанциях.

R - прыжок вверх и непрерывный поток перьев по самому дальнему противнику в течение некоторого времени.

Щелкун. Псионик магии ветра. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - выстрел.

Пассивка - выстрелы в радиусе действия отталкивают всех.

Q - щелчки по земле отталкивают вверх и вперёд, в это время два заряда в воздухе концентрируются и при приземлении направляются в две цели.

E - два заряда концентрируются, сталкиваются возле головы цели, накладывают оглушение.

R - множество щелчков превращаются в один шар, который летит вперёд и взрывается.

Праздность. Псионик науки комбинации оружейника ближнего боя и химика медика.

Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - восстановление себе здоровья.

Пассивка - удары накладывают кровотечение

Q - слизывание ножа наносит противнику уменьшенное лечение и истощение.

E - временный призыв шести ножей, которые кружат вокруг владельца. При повороте камеры они полетят на увеличенной дистанции по дуге.

R - большое пятно вокруг себя замедляет противников и исцеляет союзников.

После смерти появляется оружие, надеваемое на всех, на Праздности усиливает эффект.

Тиран. Наука. Комбинация оружейника ближнего боя и инженера стражи. Легендарный.

Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар перед собой с повышенным критом.

Пассивка - все удары оглушают и имеют шанс критического.

Q - оглушающий рывок и круговой удар с повышенным критом.

E - оглушающий прыжок с большим радиусом.

R - временное сокращение перезарядки способностей, увеличение скорости перемещения и атаки.

После смерти оставляет оружие, надеваемое на всех носителей двуручного оружия.

## 2.1.

Глиняный горшок. Магия. Грязь. Обычный. Нельзя нанять.

Обычная атака - прыжок.

Сильная атака - рывок.

Пассивка - при атаке наносит себе урон, после смерти взрывается, оставляет после себя пятно, которое замедляет с шансом окаменения.

Грязевой голем. Магия. Грязь. Эпический. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - выстрел.

Пассивка - все атаки накладывают замедление с шансом окаменения. Оставляет за собой грязевые пятна.

Q - рывок вперёд сквозь цели с повышенным шансом окаменения.

E - три выстрела, которые в случае промаха оставляют пятна.

R - возрождение, если не был нанесён за время подготовки определённый урон. В противном случае делится пополам.

Обрезчик. Наука. Оружейник ближнего боя. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - бросок ножниц перед собой и притяжение к себе. Чем дальше цель, тем выше урон.

Пассивка - удары накладывают эффект кровотечения, а критические - ещё и глубокой раны.

Q - прыжок, две критические атаки, после которых есть шанс последовать обычной.

E - временное увеличение скорости перемещения и атаки.

R - обычная атака, после которой следует несколько критических, число которых зависит от здоровья цели.

После смерти выпадает орудие надеваемое на любого близкого. На Обрезчике усиливает эффект.

Глиноликий. Псионик магии грязи. Легендарный. Можно нанять героям.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - бросок глиняным шаром.

Пассивка - атаки накладывают замедление с шансом окаменения.

Q - призыв глиняного горшка.

E - после подготовки создание глиняной стены.

R - призыв грязевого голема.

## 2.1.

Шаман. Псионик магии дождя. Легендарный. Необязателен в прохождении. Можно нанять героям.

Обычная атака - отсутствует.

Сильная атака - выстрел водяным шаром.

Пассивка - при применении способностей даёт случайному бойцу в отряде временный щит в размере урона, нанесённого способностью. Атаками отравляет противников и исцеляет союзников

Q - рывок по направлению к союзникам (влево или вправо) и выброс вперёд воды.

E - в области под противником выстреливает отталкивающий поток воды.

R - временный дождь в большой области.

Ювелир - 3. Стекольщик - 3, Коллекционер - 3, Упаковщик - 3, Цветочница - 3.

## 2.1

Волк. Элитный. Нельзя нанять.

Обычная атака - укус.

Сильная атака - опрокидывающий прыжок и две атаки когтями с шансом критической обычной.

Пассивка - укусы восстанавливают здоровье.

УчРем. Наука. Комбинация физика электрика и инженера механика. Легендарный. Можно нанять героям.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - бросок большой шестерни по дуге.

Пассивка - периодически восстанавливает прочность (или щит при наличии) случайному носителю такового.

Q - запуск шипованного колеса перед собой.

E - временный запуск оружия.

R - призыв бронированной машины (обычная атака - выстрел, сильная атака - опрокидывающий рывок и разворот к ближайшему противнику, пассивка - после смерти взрывается, нанося по области урон, поджигание, оглушение и опрокидывание) и управление ею.

Скульптор. Псионик магии льда. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар с шансом второго оглушающего.

Сильная атака - заморозка полосы перед собой.

Пассивка - атаки льдом накладывают обморожение. По ледяным пятнам скорость передвижения союзников выше. Получение урона образует под собой ледяное пятно.

Q - заморозка целей в двух каплях с разных сторон.

E - постройка ледяной стены.

R - заморозка цели и критический удар, урон которого зависит от оставшегося здоровья цели.

Оборотень. Псионик. Творец. Эпический. Можно нанять всем.

Необязателен в прохождении. Можно нанять всем. ТАКЖЕ встречается в 2.2.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар в рывке.

Пассивка - в ночное время суток превращается в волка. В этом режиме рывки дальше, атаки накладывают кровотечение, а призванные волки получают больше здоровья и урон.

Q - рывк, временно увеличивающий скорость перемещения и атаки себя и призванных миньонов, на противников накладывает эффект страха.

E - призыв нескольких волков.

R - внеочередное превращение в волка.

### 3.

Молодой Энт. Элитный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - прыжок и критический удар.

Пассивка - повышенное восстановление.

Взрослый Энт. Эпический. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар с шансом критического.

Сильная атака - опрокидывающий удар перед собой.

Пассивка - повышенное восстановление.

Q - опутывание цели лианами. Обездвиживает.

E - выход лиан из-под земли в круглой области. Обездвиживает.

R - лечение в области вокруг себя.

Венерина мухоловка. Элитный. Нельзя нанять.

Обычная атака - укус.

Сильная атака - захват языком.

Пассивка - периодически выбрасывает газ, отравляющий в области.

Цветочница. Псионик магии дерева. Легендарный. Можно нанять героям.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар лианой по дуге

Пассивка - каждый призыв восстанавливает здоровье случайному союзнику.

Q - призыв Молодого Энта.

E - бросок цветка в союзника временно увеличит его скорость перемещения и атаки. В случае промаха цветок падает на землю и образуется земляное пятно, из которого каждые несколько секунд выходит Молодой Энт, пока не кончится лимит.

R - призыв Взрослого Энта.

Паразитрав. Псионик магии дерева. Легендарный. Можно нанять злодеям.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - ядовитая дуга перед собой.

Пассивка - атаки накладывают отравление на противников.

Q - призыв Венериной мухоловки.

E - создание под собой гриба (пассивка - при прыжке на него выбрасывает споры случайного числа грибов, временно отравляет область вокруг себя и уничтожается), прыжок и атака цели.

R - временное окружение большой круглой области ядовитыми растениями. Вблизи стенок накладывает отравление. Выбраться оттуда нельзя.

3.

Тюремщик. Наука. Оружейник ближнего боя. Легендарный. Можно нанять героям.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - бросок и последующее возвращение с шансом притягивания цели, если попала.

Пассивка - касание сдерживающей арматуры накладывает оглушение.

Q - раскаление арматуры временно накладывает эффект поджигания при атаке.

E - выпуск нескольких арматур вокруг себя, последующее возвращение с шансом притягивания цели, если попал, затем - круговой удар арматурой.

R - надевание клетки из сдерживающих арматур на цель и втыканих нескольких арматур внутрь (число зависит от числа здоровья цели).

Рой-Расшифровщик. Наука. Инженер робототехник. Легендарный. Можно нанять героям.

Обычная атака - выстрел наноботом.

Сильная атака - бросок дротика из наноботов, при встрече цели рядом наносит часть урона, при прямом попадании будет нанесён оставшийся урон.

Пассивка - наноботы наносят повышенный урон машинам.

Q - бросает гранату с наноботами. При касании цели наносит урон, при промахе наносит уменьшенный урон ближайшей цели.

E - щит из наноботов вокруг союзника, который находится к врагам ближе всего.

R - огромный кулак из наноботов сверху наносит удар по прямоугольной области, затем окружает всех союзников.

Молниеносный заяц. Наука. Комбинация оружейника дальней дистанции и физика частицы. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - выстрел.

Сильная атака - после подготовки критический выстрел.

Пассивка - каждый выстрел имеет шанс критического и перехода на следующую цель с уменьшенным уроном.

Q - выпуск луча по дуге.

**E** - переключение между пистолетом и снайперской винтовкой.

**R** - несколько следующих атак бойца с наибольшей атакой в отряде отталкивают и наносят урон от взрыва.

После смерти выпадает пистолет на среднюю дистанцию или снайперская винтовка. При использовании на Молниеносном зайце усиливает эффект.

**Искуситель.** Магия. Песок. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - каплевидный поток песка.

Пассивка - касание песка противником накладывает эффект утомления. Перемещение оставляет след из песка, который со временем пропадает.

**Q** - рывок и две атаки с шансом критического, третья отталкивает с шансом опрокидывания.

**E** - две небольших песчаных дуги, после них две больше.

**R** - длинная и высокая волна песка, превращающаяся в большое пятно.

### 3.

**Вулкан.** Магия. Мagma. Легендарный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - бросок камня. Взрывается, выпускает маму.

Пассивка - магма замедляет и поджигает противников.

**Q** - следующие три атаки будут отталкивать с шансом опрокидывания и поджигать.

**E** - выстрел магмой.

**R** - пять небольших метеоритов падают в форме правильного пятиугольника, взрываются и накрывают область больше магмой.

**Вампир.** Магия. Кровь. Легендарный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - прыжок, укус. Восстанавливает себе здоровье в проценте от снятого врагу.

Пассивка - атаки, накладывающие кровотечение, восстанавливают здоровье. Ульта полностью заряжается при определённом проценте оставшегося здоровья.

**Q** - круговой удар. Если кровотечение наложилось, рывок к другой цели и сначала.

**E** - бросок кровавой сферы за немного здоровья, при попадании в землю опрокидывает цели, после чего каждая из них получает обычную атаку с дополнительным эффектом глубокой раны.

**R** - опрокидывает, накладывает усталость, вытягивает здоровье из всех противников, передаёт себе.

**Поглотитель.** Магия. Пустота. Легендарный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - бросок кинжала и попадание в спину противнику с наименьшим здоровьем.

Пассивка - применение пустоты пополняет шкалу ультимейта.

**Q** - под самым раненым противником появляется чёрная дыра, которая затягивает и обездвиживает его.

**E** - обмен своего тела с вражеским местами. Так противник может ударить по своему союзнику.

**R** - в центре между всеми противниками сверху появляется чёрная дыра, из которой

вылетают кинжалы с шансом критического урона.

3.

Железная птица. Обычный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар клювом.

Сильная атака - порез крылом.

Пассивка - после смерти взрывается.

БиблиКолл. Псионик. Творец. Легендарный. Можно нанять героям.

Обычная атака - удар книгой с шансом оглушения.

Сильная атака - удар ножом из книги, накладывает кровотечение с шансом глубокой раны.

Пассивка - наличие противников, использующих огонь, повышает скорость атаки.

Q - формирует барьер из книжных страниц, который временно нельзя покинуть противникам. Несколько раз имеет шанс оглушения.

E - подготовка, после которой можно получить ускорение перемещения с повышенным шансом оглушения ИЛИ ускорение атаки с повышенным шансом критического удара.

R - неполное здоровье временно компенсируется критическими атаками, накладывающими кровотечение с повышенным шансом глубокой раны.

После смерти выпадает книга, надеваемая на всех. При использовании на Коллекционере усиливает эффект.

Ювелир. Псионик. Творец. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - выстрел с эффектом глубокой раны.

Пассивка - каждая птица пополняет шкалу ульты.

Q - призыв нескольких Железных птиц для атаки разных целей.

E - выстрел с эффектом поджигания.

R - надевает на цель клетку, из которой можно со временем выбраться.

Стекольщик. Псионик. Творец. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар с эффектом кровотечения.

Сильная атака - захват противника и бросок к ближайшему союзнику.

Пассивка - осколки накладывают кровотечение.

Q - прыжок, критический удар стеклянной панелью.

E - стеклянная панель в качестве щита. После уничтожения оставляет полосу осколков.

R - после подготовки выбранный союзник помещается в стеклянный гроб, в котором постепенно восстанавливается здоровье до уничтожения.

Упаковщик. Псионик. Творец. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар с эффектом глубокой раны.

Сильная атака - бросок коробки в цель, взрывается.

Пассивка - использование упаковки повышает шкалу ульты.

Q - после подготовки наложение на себя щита.

E - оставление коробки на земле с возможностью выйти из неё в любое время боя.

R - упаковывает мёртвого врага, который в следующем бою временно призовётся в строй.

3.

Спецназовец ББ. Наука. Оружейник ближнего боя. Элитный. Можно нанять героям.  
Обычная атака - удар с шансом критического.  
Сильная атака - удар с шансом критического и глубокой раной.  
Пассивка - повышение скорости атаки низком здоровье.

Охранник. Наука. Оружейник ближнего боя. Обычный. Можно нанять всем.  
Обычная атака - удар.  
Сильная атака - опрокидывающий прыжок, удар с шансом оглушающего и критического.  
Пассивка - следующая атака по цели наносит больше урона.

Вышибала. Наука. Оружейник ближнего боя. Эпический. Можно нанять злодеям.  
Обычная атака - удар.  
Сильная атака - оглушающий удар.  
Пассивка -  
Q - следующие несколько атак имеют шанс наложить кровотечение.  
E - наложение щита на себя.  
R - увеличение урона с повышением шанса критического удара.

Машина быстрого реагирования. Элитный. Можно нанять всем (внешний вид геройской от злодейской отличаются).

Обычная атака - отсутствует.  
Сильная атака - рывок.  
Пассивка - каждые несколько секунд выходит новый Спецназовец.

### 3.

Гибкий прихожанин. Обычный. Нельзя нанять.  
Обычная атака - удар.  
Сильная атака - укус, накладывает кровотечение врагу и восстанавливает здоровье себе.  
Пассивка - чем больше союзников в области вокруг себя, тем выше скорость перемещения и атаки.

Восковой мальчик. Обычный. Нельзя нанять.  
Обычная атака - удар.  
Сильная атака - выстрел восковым пятном.  
Пассивка - при наличии двух других Восковых мальчиков объединяется с ними в клона Человека-свечи, копируя его параметры, но не может использовать его способности.

Человек-свеча. Псионик. Творец. Легендарный. Можно нанять всем.  
Обычная атака - удар.  
Сильная атака - выстрел восковым пятном.  
Пассивка - после смерти обращается в восковое пятно, которое замедляет врагов, затем - останавливает. Справедливо для призванных монстров и их способностей.

Q - бросок воскового шара. При контакте с целью поджигает и имеет шанс оглушить.  
При промахе образует восковое пятно, имеет шанс накладывания поджигания.  
E - призыв двух Восковых мальчиков, каждый из которых располагается одной из шести позиций.  
R - после смерти призывает шесть огромных свечей. Если не уничтожить хотя бы одну из них, Человек-свеча возродится, при большем числе оставшихся свечей один из восковых людей будет настоящим.

Нечестивый монах. Магия. Нежить. Легендарный. Можно нанять злодеям.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - круговой удар в рывке с шансом критического.

Пассивка - удары оглушают.

Q - призыв нескольких Гибых прихожан. Место призыва замедляет и накладывает отравление.

E - прыжок, удар с повышенным шансом критического, накладывает отравление. При промахе есть шанс призыва одного Гиблого прихожанина.

R - несколько выстрелов из посоха, взрываются, накладывают отравление.

### 3.

Олигарх. Псионик. Мозговой червь. Запредельный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар в рывке с шансом критического.

Пассивка - успешная иллюзия накапливает шкалу ульты. При атаке загорается одна из четырёх стрелок (с какой стороны планируется атака), персонажу нужно нажать одну кнопку движения в определённое время, загорается вторая кнопка (с какой стороны будет атака на самом деле) и одновременно с этим наносится удар. У псиоников попасться в иллюзию шанс выше.

Q - призыв нескольких иллюзий. Атака по ним имеет шанс поменяться с союзником местами.

E - временно накладывает эффект ослепления на всех противников и каждому из них периодически наносится атака.

R - в глазах каждого из противников все его союзники - клоны Олигарха.

После смерти на счёт игрока падает валюта, достаточная для 50 призов.

Чистый разум. Псионик. Часовщик. Легендарный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - показ часов, две атаки с шансом критической.

Пассивка - иммунитет к иллюзиям. Взгляд противника на часы уменьшает скорость передвижения и атаки, при длительном просмотре останавливает.

Q - 6-12 часов вокруг цели.

E - большой циферблат сверху падает, наносит урон, накладывает оглушение и опрокидывает.

R - временно остановка противников в области вокруг себя. Все наложенные на них за это время эффекты начнут действовать после окончания остановки.

Скверный культист. Наука. Оружейник ближней дистанции. Обычный. Можно нанять злодеям.

Обычная атака - удар с шансом глубокой раны.

Сильная атака - прыжок ИЛИ рывок (с более слабым ударом) и удар с шансом критического.

Пассивка - атаки накладывают кровотечение. Эффект глубокой раны на противнике временно повышает скорость атаки.

Инкассатор. Наука. Комбинация оружейника ближней и средней дистанций. Элитный. Можно нанять всем.

Быстрая атака - удар с кровотечением и шансом глубокой раны.

**Сильная атака** - выстрел с шансом критического.

**Пассивка** - периодическое восстановление щита.

**Президент, Капитан** - NPC без способностей.

3.

**Разделённый**. Наука. Магнит. Эпический. Можно нанять всем.

**Обычная атака** - удар.

**Сильная атака** - круговой удар на большей дистанции с шансом критического.

**Пассивка** - каждый уворот повышает шкалу ульты. При применении врагом способности по области есть шанс автоматического рывка от центра области. От атак есть шанс увернуться.

**Q** - отталкивающий удар ногой с шансом второго оглушающего.

**E** - прыжок, опрокидывающий и оглушающий удар на повышенной дистанции.

**R** - временно использует два меча, повышенная скорость атаки.

**Дор Веглеут** (ДорАй).

Имя происходит от «Lieweg oder dout» (или «Живой или мёртвый» с люксембургского).

Комбинация науки оружейника средней дистанции и мага огня.

**Легендарный**. Можно нанять злодеям.

Имеет психосилу «Ставшие моими врагами должны пожалеть об этом». Не собирается её контролировать.

Случайное событие. Если он найдёт protagonista, когда тот злодей, после боя сразу появится в отряде. После победы падает маска, надеваемая на всех атакующих персонажей. При использовании на ДорАе усиливает эффект.

**Пассивка** – чем больше врагов нанимаемы только героями, тем выше шанс появления огненной стрелы.

Базовый шанс появления огненной стрелы 25%.

Прирост шанса появления огненной стрелы за каждого «героя» 15%.

При атаке по "героям" огненные стрелы гарантированы.

Попадание стрелой накладывает 1 стак Глубокой раны.

Попадание огненной стрелой накладывает 1 стак Поджигания.

Атаки луком накладывают 1 стак кровотечения.

Излишок (>100%) шанса огненной стрелы превращается в шанс дополнительного выстрела.

**Обычная атака** – удар луком.

Шанс дополнительного удара 20%.

**Сильная атака** – втыкает две стрелы рядом с ключицами врага.

Накладывает 2 стака Глубокой раны.

Оба удара критические.

**E** – выстрел стрелами по всем врагам.

Каждая стрела наносит 80% от исходного урона.

**R** – Отмечает врага и урон по нему от всех союзников повышается.

Повышение урона на 15% на 1 ход.

**Отголоски**.

Повышает базовые параметры (за каждый Отголосок).

Базовый шанс появления огненной стрелы 5%.

Прирост шанса появления огненной стрелы за каждого «героя» 5%.

**R** повышает урон от союзников по цели на 5%.

Обычная атака усиливается.

1 основной удар гарантированно.

Шанс нанести дополнительный удар повышается на 10%.

Уникальные эффекты Отголосков.

1. Усиливается **Пассивка**.

ДорАй уворачивается от любой атаки.

Шанс уворота 10%.

2. Усиливается **Сильная атака**.

После основного действия ДорАй с силой вытаскивает стрелы из врага и с такой же силой втыкает их тому же врагу под рёбра.

Два критических удара, затем — 2 глубоких раны.

3. Усиливается **Пассивка**.

Касание "героев" воспламеняет перчатки ДорАя.

4. Усиливается **Пассивка**.

Стрелы ДорАя в "героях" горят перманентно.

5. Усиливается **R**.

Дорай хватает врага за лицо и бьёт его 3 раза о землю.

Эффект от **R** действует на цели до конца её жизни.

Синтозер. Наука. Физик частица. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар с шансом оглушения.

Сильная атака - круговой удар с повышенным шансом оглушения.

Пассивка - волны имеют шанс опрокинуть или оглушить.

Q - бросок нескольких метательных ножей в разные цели с шансом критического.

Накладывает кровотечение.

E - ускоряет атаку ИЛИ повышает шанс оглушения от атак ИЛИ восстанавливает себе часть здоровья.

R - крик оглушает врагов в каплевидной области перед собой.

Настоятель. Наука. Комбинация химика медика и токсика. Эпический. Можно нанять злодеям.

Обычная атака - отсутствует.

Сильная атака - отсутствует.

Пассивка - после получения урона делает рывок назад.

Q - переключение между режимами: восстановление (здоровья и щита), ускорение (движения и атаки), наложение эффектов на врага (поджигание и отравление). После переключения перезарядка.

E - активация ауры. После повторного нажатия перезарядка. Расходует шкалу ульты.

R - временный выпуск всех режимов одновременно

5.1. Земли вечного холода.

Снежный заяц. Обычный. Нельзя нанять.

Обычная атака - прыжок, удар.

Сильная атака - подготовка, рывок, прыжок, удар.

Пассивка - высокий шанс уклонения. При смерти взрывается и образует ледяное пятно. Замедляет противников вплоть до остановки и ускоряет союзников.

Хладоген. Наука. Химик медик. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - ледяное дыхание.

Сильная атака - после подготовки выстрел сосулькой.

Пассивка - при получении урона замедляет перемещения и атаку противников до заморозки, как и атаки.

Q - выстрел ледяным шаром, который выстреливает несколькими сосульками вокруг себя.

E - открывает камеру, в которую можно посадить одного союзника. В ней восстанавливается здоровье, но тратятся заряды. При окончании зарядов или прочности камера пропадает и начинается перезарядка.

R - временно пассивка работает при любых обстоятельствах.

Воин племени снежных зайцев. Магия. Лёд. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар в боковом рывке.

Пассивка - при смертельной атаке повышенный шанс уворота вбок.

Q - трамплин (с другой стороны стена), прыжок, удар с шансом критического.

E - призыв нескольких снежных зайцев.

R - при стоянии на месте земля понемногу замерзает в круглой области. Ходьба по ледяным полосам ускоряет перемещение, но замедляет противников вплоть до обморожения.

Шаман племени снежных зайцев. Магия. Лёд. Эпический. Можно нанять героям.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - бросок сосульки.

Пассивка - при смертельной атаке повышенный шанс уворота назад.

Q - в круглой области появляются сосульки из земли. Наносит урон, замораживает.

E - призыв нескольких снежных зайцев.

R - призыв нескольких дополнительных снежных зайцев. Все зайцы некоторое время могут присоединиться к союзникам и излечить их.

Лидер племени снежных зайцев. Магия. Лёд. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар сосулькой, накладывает кровотечение с шансом глубокой раны.

Сильная атака - бросок сосульки с шансом глубокой раны.

Пассивка - атаки льдом накладывают замедление вплоть до обморожения.

Q - рывок по дуге и заморозка двух полос с разных сторон, как и под собой.

E - призыв нескольких зайцев.

R - временно повышенный шанс уклонения от атаки рывком, увеличение скорости перемещения и атаки.

## 5.1

Снежный медведь. Элитный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - двойной удар в рывке с шансом кровотечения.

Пассивка - при низком здоровье повышает свою скорость атаки и шанс критического удара.

Воин племени снежных медведей. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар с шансом кровотечения.

Сильная атака - отталкивающий удар в рывке с шансом опрокидывания.

Пассивка - чем меньше здоровья, тем выше скорость атаки.

Q - подготовка и бросок снежного шара, некоторое время катится вперёд, увеличивая урон от столкновения, после этого распадается.

E - призыв снежного медведя.

R - временное увеличение себе и призванным медведям скорости атаки.

Шаман племени снежных медведей. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар с шансом второго критического.

Пассивка - периодически лечение ненадолго усиливается.

Q - временная спячка, позволяющая восстановить себе здоровье.

E - призыв снежного медведя.

R - создание ледяного дома, в котором может восстановить здоровье любой союзник-человек или медведь.

Лидер племени снежных медведей. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар с шансом второго.

Сильная атака - удар в рывке с шансом второго опрокидывающего.

Пассивка - удары руками имеют ланс наложить кровотечение.

Q - рывок вперёд и выстрел несколькими сосульками в каплевидной области перед собой.

E - призыв двух снежных медведей. Больше размер, больше урон с руки и здоровье.

R - увеличение скорости перемещения и атаки, появление шанса уворота у себя и всех союзников.

## 5.1

Снежный волк. Обычный. Нельзя нанять.

Обычная атака - рывок вперёд, укус.

Сильная атака - рывок вперёд с шансом опрокидывания, две атаки когтями и укус с повышенным шансом критического.

Пассивка - укус накладывает кровотечение и имеет шанс кровотечения.

Фантомный волк. Элитный. Нельзя нагять.

Обычная атака - двойной удар в рывке.

Сильная атака - укус с шансом критического, накладывает кровотечение.

Пассивка - проходит сквозь врагов и препятствия, бессмертен.

Воин племени снежных волков. Магия. Лёд. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - бросок ледяного копья.

Пассивка - изначально верхом на снежном волке. Может оседлать любого из призванных в случае смерти изначального. Атаки льдом замедляют противников вплоть до, обморожения.

Q - бросок ледяного капкана.

E - призыв двух снежных волков.

R - запуск нескольких ледяных копий.

Шаман племени снежных волков. Магия. Лёд. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - создание ледяного клона, рывок назад, при атаке клон взрывается.

Пассивка - чем меньше здоровья, тем выше скорость перемещения.

Q - восстанавливает здоровье всем союзникам в области вокруг себя.

E - призыв снежного волка с шансом призыва временного фантомного.

R - отправляет нескольких ледяных клонов союзникам для прикрытия.

Вожак племени снежных волков. Магия. Лёд. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - рывок, удар.

Пассивка - волки в области вокруг себя становятся сильнее.

Q - прыжок в землю для последующего прыжка из неё с обездвижающим, а затем опрокидывающим и наносящим урон захватом цели.

E - временный призыв фантомного волка с увеличенными параметрами.

R - обращение в волка с повышенными параметрами.

## 5.1

Полярная сова. Обычный. Нельзя нанять.

Обычная атака - выпуск нескольких перьев перед собой.

Сильная атака - рывок и выпуск нескольких перьев в круглой области.

Пассивка - при смерти взрывается и замораживает противника. Атаки замедляют противника вплоть до обморожения. Если призывает в поле зрения во время атаки, его шанс уворота повышен.

Воин племени полярных сов. Магия. Лёд. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар в рывке, затем рывок вперёд.

Пассивка - атаки накладывают замедление вплоть до обморожения.

Q - формирование тонкой стены слева от себя.

E - призыв снежной совы.

R - временно выпуск перьев перед собой.

Шаман племени полярных сов. Магия. Лёд. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - выстрел несколькими перьями.

Пассивка - призванные совы способны дольше летать и дальнее бить.

Q - бросок приманки в цель, все призванные совы полетят туда.

E - призыв нескольких снежных сов. Накладывает на всех союзников щит.

R - ненадолго зарывается в землю, после чего восстанавливает всем союзникам здоровье поровну.

Вождь племени полярных сов. Магия. Лёд. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - рывок вперёд, два удара с шансом третьего критического.

Сильная атака - рывок назад, бросок сосульки с шансом призыва полярной совы.

Пассивка - обычные атаки восстанавливают здоровье.

Q - наложение щита на себя.

E - призыв нескольких снежных сов.

R - превращение в большую полярную сову. Увеличение скорости перемещения и атаки, урона. Усиливается эффект от Q.

## 5.1

Старейшины деревень - NPC без способностей.

Град. Псионик магии льда. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар сосулькой с шансом оглушения и опрокидывания.

Сильная атака - протыкание сосулькой. Накладывает кровотечение, глубокую рану, имеет шанс критического удара.

Пассивка - атаки льдом замедляют противников вплоть до обморожения.

Q - в каплевидной области перед собой выпускает ледяные снаряды. При касании цели или поверхности взрываются.

E - прыжок, создание ледяного бура. Удар критический, накладывает кровотечение, глубокую рану, опрокидывает.

R - в большой области вокруг себя призывает крупные ледяные снаряды.

"Пусть люди посмотрят на последнего пирата. Ах да, это не моя фраза. Так ему и надо, предателю".

"По мне даже не стреляли, обидно".

"Даю минуту, я добрый".

"Мы не бандиты, мы благородные пираты - ага, поверили, ну и бредятина".

Дворецкий. Магия. Лёд. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - подбрасывающий удар, прыжок, отталкивающий удар.

Пассивка - атаки со столбов на землю повышают шанс критического удара, опрокидывания. Ледяные атаки замедляют противников вплоть до обморожения.

Q - ледяной столб под собой и целью рядом

E - сожаление столба перед собой, срезание нескольких частей и бросок в несколько целей. Накладывает кровотечение с шансом оглушения и критического.

R - создание шести столбов льда, резкое сближение которых имеет шанс нанести критический удар.

Крепость отступников. Наука. Оружейник средней дистанции. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - после подготовки выстрел сосулькой с шансом критического, кровотечения и глубокой раны.

Пассивка - атаки льдом замедляют вплоть до обморожения, атаки кулаками могут наложить оглушение.

Q - формирование брони. В случае неполной у себя, кидает ближайшему союзнику остатки.

E - формирование выпуклой ледяной стены. Стрелки могут использовать её для укрытия.

R - бросок в толпу врагов ранца. Взрыв, затем сильная атака меняется на удар в рывке с шансом критического, опрокидывающего и повышенным - оглушения.

Стрелок отступников. Наука. Оружейник средней дистанции. Элитный. Можно нанять всем.

Обычная атака - выстрел.

Сильная атака - после подготовки выстрел с повышенным шансом критического.

Пассивка - выстрелы взрываются, накладывая эффекты кровотечения с шансом глубокой

раны и критического.

### 5. 33 несчастья. Альянс Пепельной бороды.

Пепельная борода. Псионик науки оружейника средней дистанции. Легендарный. Нельзя нанять.

Обычная атака - выстрел.

Сильная атака - рывок вбок и усиленный выстрел с тремя обычными.

Пассивка - каждый выстрел накапливает шкалу ульты, обычный выстрел имеет шанс наложить эффект глубокой раны, усиленный повышает шанс критического.

Q - прыжок, в полёте скорость атаки повышается.

E - три двойных усиленных выстрела.

R - времененная активация шести дополнительных рук. Шанс критического выстрела, скорости перемещениями и атаки повышаются.

Вороний глаз. Псионик науки оружейника дальней дистанции. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - выстрел.

Сильная атака - две пули, первая пропадает и растворяется в чёрной дымке, вторая с повышенным шансом критического.

Пассивка - выстрелы имеют шанс критического и наложения кровотечения. Чёрный дым накладывает отравление и может взорваться, отталкивая с шансом опрокидывания в радиусе.

Q - бросок дымовой гранаты под себя, двойной рывок назад и выстрел в дым.

E - катает три дымовых гранаты по земле. При чём-то опрокидывании на эту гранату выделяется дым. При отпускании клавиши стреляет по всем гранатам почти одновременно.

R - ставит под собой дымовую гранату и закапывает её. Когда пять гранат было установлено, шестое нажатие спровоцирует синхронный выброс. Чем больше форма похожа на правильный пятиугольник, тем сильнее будет взрыв от попадания пули Вороньего глаза в дым.

Потрошитель. Псионик науки оружейника ближнего боя. Легендарный. Можно нанять злодеям.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - двойной удар, затем отталкивающий с шансом опрокидывания круговой в рывке.

Пассивка - удары накладывают три кровотечения с шансом глубокой раны. Каждое из слов Потрошителя имеет шанс ускорения перемещения и атаки.

Q - опрокидывающий и обездвиживающий критический удар.

E - переключаемый: соединение оружий и вращение вокруг запястья превращает оружие в щит.

R - вращение вокруг запястья настолько быстро, что в нём скапливается энергия для выстрела. Снаряд при касании цели взрывается, отталкивая с шансом опрокидывания всех в радиусе.

Монитор. Псионик науки инженера робототехники. Легендарный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар/отсутствует.

Сильная атака - удар с наложением глубокой раны и кровотечения/отсутствует.

Пассивка - метки повышают шкалу ульты и урон от способностей Создателя, пропадают со временем/при проходе сквозь противника добавляется один заряд.

Q - отталкивающий с шансом опрокидывания и накладывающий метку удар/рывок влево

или вправо, рывок вперёд, больше меток на цели - выше урон.

Е - захват цели и начало погружения внутрь экрана (наносится урон, зависящий от меток) / прыжок за спину противнику и рывок сквозь него (противник может так нанести урон по своему союзнику).

R - временный выпуск Создателя/при наличии трёх зарядов на одной цели огромный урон, метки добавляют.

## 5.

Несгибаемый. Наука. Химик медик. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - двойной удар, рывок и удар с шансом опрокидывающего.

Пассивка - удары имеют шанс критического, кровотечения.

Q - временное правление шанса критического удара и силы удара.

E - наложение щита на себя.

R - временный иммунитет к физическому урону и восстановление части здоровья с каждого удара.

Минобраз. Псионик. Творец. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - бросок иглы.

Пассивка - иглы наносят эффекты кровотечения и глубокой раны. Урон по спине ниже.

Q - прикрепление к вертикальной поверхности на одном из трёх уровней (выше критический - дальше эффект глубокой раны - замедление).

E - бросок шипастой бомбы, взрывается при контакте с целью, при касании поверхности катится к ближайшей цели.

R - выпуск всех иголок. Отрастают со временем. Урон по спине после выпуска некоторое время критический, потом постепенно снижается.

Искатель крови. Псионик. Прокажённый магии воды. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - захват цели, бросок на землю, критический удар с высоким шансом оглушения.

Пассивка - водные потоки в виде акул накладывают эффект кровотечения.

Q - удар, после которого призываются водный поток. Чем ближе цель, тем выше шанс критического удара.

E - призыв водного потока сбоку с шансом призыва второго рядом с ним. Шанс наложения глубокой раны и критического удара.

R - атака водным потоком по круглой области накладывает глубокую рану, имеет повышенный шанс критического.

Мор. Псионик науки химика токсика. Легендарный. Можно нанять злодеям.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - выстрел ядовитым снарядом. При попадании на поверхность образует круглое пятно.

Пассивка - все способности накладывают отравление.

Q - после подготовки 5 ядовитых выстрелов по 5 целям. Усиленный эффект отравления.

E - временная восьмёрка из ядовитой жидкости.

R - в расширяющемся кольце от себя распространяется яд.

## 5.

Одержимый. Наука. Оружейник ближнего боя. Легендарный. Можно нанять злодеям.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - круговой улар в рывке.

Пассивка - удары накладывают кровотечение.

Q - шесть мечей появляются возле Одержимого (критическое попадание наложит эффект глубокой раны), затем временно кружатся вокруг него.

E - три заряда рывков вперёд, все в широких полосах по бокам получают урон, а цель впереди - критический.

R - надевает маску. Урон, шанс критического удара и травмы увеличиваются, повышается сопротивляемость физическому урону.

Провидец. Псионик. Прокажённый. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - против героя удар сзади, против злодея критический удар, против нейтрала оглушающий с шансом опрокидывающего.

Пассивка - удары по героям накладывают отравление, злодеям - поджигание, нейтралам - замедление.

Q - бросок бутылки с жидкостью определённого цвета: белая наносит урон только героям, чёрная - только злодеям, серая - только нейтралам.

E - бросок бутылки с сочетанием цветов: белый + серый наносит урон не злодеям, серый + чёрный - не героям, серый - не нейтралам.

R - в области вокруг себя герои при ходьбе вперёд получают урон, злодеи при ходьбе назад получают урон, а нейтралы получают урон за нахождение.

Красная нить. Псионик. Творец. Легендарный. Можно нанять героям.

Обычная атака - бросок иглы сбоку.

Сильная атака - выстрел пятью иглами.

Пассивка - иглы позволяют притягивать к себе врагов или притягиваться самому. Накладывают эффект кровотечения с шансом глубокой раны.

Q - рывок к цели, четыре удара с эффектом кровотечения и шансом глубокой раны.

E - установка растяжки, при попадании в которую противник упадёт и начнёт терять здоровье. При побеге из сети получает дополнительный урон, равный отнятому за время выхода.

R - оглушающий крик позволяет обвить четверых противников, передавая их здоровье себе. При разрыве связи часть отнятого здоровья возвращается.

После победы сразу присоединяется к отряду.

Ночной ястреб. Наука. Комбинация оружейника ближнего боя и инженера стражи. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар ногой в прыжке, отталкивает с шансом опрокидывания.

Пассивка - Ястреб видит ценность противников и всегда атакует самую дорогую. Удары накладывают кровотечение с шансом глубокой раны. В ночное время суток скорость перемещения, атаки и шанс уворота повышенены.

Q - бросок нескольких перьев. Чем выше ценность цели, тем выше шанс критического удара.

E - рывок от самой дешёвой до самой дорогой цели. Всем противникам наносится урон, пропорциональных их ценности. По тому же принципу накладывается щит на Ястреба.

R - временное инвертирование последовательности, повышение шанса критического удара.

## 5.

Нищий ренегат. Псионик магии гармонии. Легендарный. Можно нанять злодеям.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - подготовка и удар с двумя монетами.

Пассивка - чем больше монет держал в руках Нищий перед атакой, тем больше она наносит базового урона и тем выше шанс критического удара, а шанс уворота в это время выше. Всего монет десять. Когда они кончатся, их нужно подобрать.

Q - бросок монеты с шансом нанесения критического удара.

E - использование пяти монет, запуск в цель, отталкивающий и опрокидывающий удар.

R - когда противник умирает от руки Ренегата, две монеты вдавливаются в его глаза и становятся кровавыми. Кровавые монеты повышают шанс критического удара и наложения глубокой раны. При использовании монет может выпасть кровавая.

## 5.

Матрос. Наука. Оружейник ближнего боя. Обычный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар с шансом кровотечения и глубокой раны.

Сильная атака - выстрел.

Пассивка - отсутствует.

Канонир. Наука. Оружейник средней дистанции. Элитный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар с шансом оглушения.

Сильная атака - отталкивающий и опрокидывающий выстрел.

Пассивка - отсутствует.

Повар. Наука. Оружейник ближней дистанции. Элитный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - бросок ножа с шансом критического удара и глубокой раны.

Пассивка - периодически излечивает союзника. Атаки имеют шанс кровотечения.

Лекарь. Наука. Химик медик. Элитный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - рывок к союзнику, излечение.

Пассивка - чем меньше здоровья у Лекаря, тем больше здоровья будет восстановлено союзнику.

Священник. Псионик. Творец. Элитный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар с шансом оглушения ИЛИ исцеление союзника с наименьшим уровнем здоровья.

Пассивка - периодическое нанесение всем врагам урона ИЛИ восстановление всем союзникам здоровья.

### 5.2. Выжженные земли.

Вулкан - можно нанять злодеям.

Огненная змея. Обычный. Нельзя нанять.

Обычная атака - плевок огнём.

Сильная атака - обвивает цель.

Пассивка - оставляет за собой огненный след. Накладывает поджигание.

Огненный конь. Элитный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар копытом.

Сильная атака - укус, накладывает кровотечение.

Пассивка - оставляет за собой огненный след. Накладывает поджигание. Атаки задними копытами имеют больше шанс оглушения, опрокидывания и критического удара.

Танцовщица. Магия. Огонь. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар хлыстом.

Сильная атака - двойной круговой удар в рывке, затем третий с повышенным шансом критического.

Пассивка - атаки накладывают поджигание. Чем дальше от цели, тем выше базовый урон.

Q - переключение: щит перед собой. В это время нельзя атаковать.

E - призыв огненных змей.

R - призыв усиленной огненной змеи с повышенными параметрами. Повышенная скорость перемещения и атаки.

Воин огня. Магия. Огонь. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - круговой удар в рывке.

Пассивка - атаки огнём накладывают поджигание. Атаки оружием накладывают кровотечение с шансом глубокой раны.

Q - создание огненного шара перед собой, наносит сначала максимальный урон, со временем затухает.

E - временно оружие накладывает поджигание.

R - временное непрерывное вращение.

Огненный всадник. Наука. Оружейник ближней дистанции. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар на скаку.

Пассивка - атаки огнём накладывают поджигание. Спешиается после смерти коня.

Q - временно оружие накладывает поджигание.

E - временный огненный щит.

R - временный призыв копии из огня. Взрывается по истечении времени.

Огненный воин и всадник имеют 3 варианта: сабли, копьё и лук. Лучник в качестве обычной атаки имеет выстрел, а в качестве сильной - несколько стрел в каплевидной области перед собой.

## 5.2

Огненный лев. Элитный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - прыжок, двойной удар.

Пассивка - атаки накладывают поджигание. Может издать оглушающий рык с шансом страха.

Великий Всадник. Наука. Оружейник ближней дистанции. Легендарный. Можно нанять героям.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - круговой удар в рывке с повышенным шансом критического.

Пассивка - изначально на коне, удар в спину снижен. После его смерти спешивается, шанс заблокировать атаку повышен. Атаки огнём накладывают поджигание. Атаки копьём накладывают кровотечение с шансом глубокой раны.

Q - временное ускорение атаки.

E - призыв нескольких огненных шаров, накрывают круглую область, взрываются.

R - призыв нескольких клонов (при живом коне вместе с ними).

Факел. Магия. Огонь. Легендарный. Можно нанять злодеям.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - прыжок, удар головой, поджигает.

Пассивка - атаки огнём накладывают поджигание.

Q - в каплевидной области перед собой вся область накрывается огнём и некоторое время атаки руками накладывают поджигание.

E - временное использование огненных стержней в качестве оружия. При касании концом стержня наносится дополнительный урон.

R - область вокруг накрывается чёрным дымом, за это время Факел восстанавливает себе здоровье, при полном или прерывании восстановления не может использовать огонь. Дым накладывает отравление.

Укротитель. Псионик магии огня. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - рывок по дуге, удар с шансом второго критического.

Пассивка - атаки огнём накладывают поджигание.

Q - призыв двух огненных львов. При смерти прыгают в него и восстанавливают здоровье.

E - рывок назад или высокий прыжок вверх с шансом призыва льва.

R - временный призыв огромного льва с повышенными параметрами. Повышение скорости атаки.

Баллистик. Псионик науки химика пиротехника. Легендарный. Можно нанять злодеям.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - взрывной удар в рывке.

Пассивка - потеря здоровья наполняет ульту. Взрыв наносит урон всем противникам в круглой области вокруг себя, оглушает, отталкивает с шансом опрокидывания.

Q - бросок нескольких бомб перед собой.

E - бросок бомбы под собой, прыжок вверх и бросок нескольких бомб вокруг себя.

R - застывает на месте в течение нескольких секунд, после чего взрывается и возрождается с полным уменьшенным здоровьем. Перманентно увеличиваются скорость перемещения и атаки, шанс критического удара. Три раза можно использовать за одну жизнь.

## 5.2

Огненный козёл. Обычный. Нельзя нанять.

Обычная атака - отталкивающий удар с шансом опрокидывания.

Сильная атака - удар в рывке.

Пассивка - при смерти взрывается. Атаки накладывают поджигание.

Император. Комбинация магии огня и науки оружейника ближнего боя. Легендарный.

Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - после подготовки удар в рывке. Накладывает эффект глубокой раны.

Пассивка - удары накладывают кровотечение.

Q - область под одним из противников временно накладывает поджигание.

E - после подготовки критический удар в рывке по самой дальней цели. Все противники на пути получают уменьшенный урон.

R - временное зачарование катаны. Удары накладывают поджигание с шансом выпуска огненной волны перед собой. Увеличение скорости перемещения и атаки.

Городской страж. Магия. Огонь. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - бросок ножа.

Пассивка - атаки огнём накладывают поджигание, оружием - кровотечение.

Q - образование огненного кольца вокруг противника. Повторное образование в течение некоторого времени суммируется.

E - бросок сети накладывает обездвиживание с шансом опрокидывания.

R - временное зачарование оружия, меч и нож накладывают поджигание.

У следующих трёх дополнение пассивки: "Нанесение урона повышает шкалу призыва Высшего огненного демона".

Вождь культа "Чудовищный храм". Псионик магии огня. Легендарный. Можно нанять злодеям.

Обычная атака - удар.

Сильная атака -

Пассивка - атаки накладывают поджигание.

Q - в каплевидной области перед собой всё взрывается, затем поджигается.

E - огненный поток в виде головы козла летит вперёд.

R - призыв нескольких больших огненных козлов с повышенными параметрами.

Телохранитель вождя культа "Чудовищный храм". Наука. Оружейник ближнего боя. Эпический. Можно нанять злодеям.

Обычная атака - удар копьём.

Сильная атака - удар щитом с шансом оглушения.

Пассивка - удары копьём накладывают кровотечение и глубокую рану. Атаки огнём накладывают поджигание.

Q - создание огненной полусфера и направление её вперёд.

E - призыв двух огненных козлов.

R - временное зачарование оружия, атаки накладывают поджигание, повышение скорости атаки.

Член культа "Чудовищный храм". Наука. Оружейник ближнего боя. Обычный. Можно нанять злодеям.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - бросок ножа.

Пассивка - атаки накладывают кровотечение.

## 5.2

Железный лотос. Псионик науки оружейника ближнего боя. Легендарный. Можно нанять героям.

Обычная атака - удар с шансом второго критического.

Сильная атака - разворот на 180, рывок назад сквозь цель и двойной критический удар в спину.

Пассивка - удары накладывают кровотечение.

Q - несколько мечей проходят несколько раз вокруг Лотоса вверх-вниз.

E - в каплевидной области мечи вонзаются в цели с шансом критического удара, накладывают эффект глубокой раны и притягиваются с шансом опрокидывания.

R - рывок за спину самой здоровой цели, вонзание шести мечей в спину с эффектом глубокой раны и критическим ударом.

Высший огненный демон. Магия. Мagma. Запредельный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар по земле взрывает каплевидную область оглушает, отталкивает с шагом шансом опрокидывания.

Пассивка - атаки накладывают поджигание.

Q - прыжок вверх, несколько огненных потоков в виде кулаков с шансом появления огненного шара.

E - огромная огненная сфера схлапывается, взрывается, отталкивает, оглушает с шансом опрокидывания.

R - призыв метеорита. После его столкновения с землёй в радиусе накладывает оглушение, отталкивание с шансом опрокидывания.

Страж вулкана. Магия. Мagma. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар с шансом взрыва.

Сильная атака - бросок небольшого огненного шара вокруг себя, после отпускания клавиши запуск в цель.

Пассивка - атаки огнём накладывают поджигание. Взрывы отталкивают, оглушают и имеют шанс опрокидывания.

Q - создание большого огненного шара и запуск в одну цель ИЛИ разделение на 5 и запуск в одну цель ИЛИ запуск в несколько целей.

E - возводит стену в виде восьмой части сферы. После её уничтожения щит появится на Страже.

R - временное повышение скорости атаки и передвижения, восстановление щита.

Надзиратель вулканической тюрьмы. Магия. Мagma. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар с шансом оглушения.

Пассивка - атаки наносят критический урон на краю дистанции.

Q - создание магмового стержня - следующие несколько ударов имеют выше шанс оглушения и базовый урон.

E - призыв нескольких рабов вулканической тюрьмы. Увеличение скорости передвижения, но со смертью каждого раба она обратно уменьшается.

R - временное обездвиживание ближайшего противника посредством втыкания в него

магмовых стержней. Накладывают поджигание.

Раб вулканической тюрьмы. Оружейник ближнего боя. Обычный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар в прыжке.

Пассивка - чем меньше здоровья, тем выше скорость атаки.

### 5.3. Страна песка.

Разлагатель. Элитный. Нельзя нанять.

Обычная атака - укус.

Сильная атака - прыжок и рывок влево/вправо, затем в цель, укус.

Пассивка - прячется под землёй, вырывается из неё вверх и наносит урон, через время прячется обратно. Укусы накладывают кровотечение и отравление с шансом глубокой раны.

Иллюзорный червь. Магия. Песок. Запредельный. Можно нанять всем.

Обычная атака - укус.

Сильная атака - рывок, укус, шанс иллюзии.

Пассивка - прячется под землёй, вырывается из неё вверх и наносит урон, через время прячется обратно. Укусы накладывают кровотечение и отравление с шансом глубокой раны.

Q - песчаная буря наносит небольшой урон и скрывает перемещение Червя.

E - призыв нескольких Разлагателей.

R - несколько прыжков подряд, неуязвим для атак.

Могильщик. Псионик магии песка. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар песочным кулаком, оставляет песчаное пятно.

Сильная атака - бросок нескольких песчаных шипов в каплевидной области перед собой, каждый оставляет песчаное пятно.

Пассивка - попадание песком имеет шанс наложить ослепление и кровотечение.

Q - формирование песчаной пирамиды в области. Чем ближе к центру, тем выше шанс ослепления и кровотечения.

E - затвердевание всего созданного песка. Накладывает обездвиживание на пятна на земле, кровотечение и глубокую рану на шипах и пирамидах.

R - формирование прямоугольной плиты, после затвердевания бросается в цель. При её смерти повторяется с другой целью.

Просветлённый. Магия. Дерево. Легендарный.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - отталкивающий с шансом опрокидывания удар.

Пассивка - начинает восстанавливать себе здоровье после некоторого времени стояния на месте.

Q - бросок лианы союзнику восстанавливает ему здоровье ценой собственного. После передачи некоторого количества или полного восстановления лиана отпадает.

E - временно создаёт кустарник позади цели. Касание его противником накладывает кровотечение с шансом глубокой раны.

R - создаёт большое дерево позади себя. Восстанавливает здоровье всем бойцам отряда, но число энергии ограничено. После окончания заряда пропадает.

Если при встрече с ним он не подвергся порче Иллюзорного червя, он присоединится к отряду сразу, если вы - герой. Если он уже подвергся порче, то присоединится сразу, если вы злодей. Если прийти к неиспорченному Просветлённому злодею, нанять его будет нельзя.

## 5.3

Ядро. Обычный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар в рывке. Имеет шанс опрокидывания.

Сильная атака - удар в прыжке. Имеет шанс оглушения и отталкивания.

Пассивка - пониженный входящий физический урон.

Воин страны песка. Магия. Песок. Элитный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар с шансом броска камня.

Сильная атака - удар с шансом призыва каменного или песчаного кулака.

Пассивка - камни имеют шанс наложить оглушение, а песок - ослепление.

Капитан страны песка. Магия. Песок. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар в рывке с шансом второго каменным кулаком (отталкивает, шанс критического, оглушения и опрокидывания).

Пассивка - удары мечом накладывают кровотечение.

Q - создание каменного столба под противником, подбрасывает с шансом опрокидывания. Через время образует песчаное пятно, замедляет противников вплоть до обездвиживания.

E - два ближайших друг к другу столба соединяются в один, выше или толще. И так с каждым. Высокий столб может столкнуть любой и нанести урон как по союзникам, так и по противникам. Накладывает оглушение, опрокидывание, критический урон.

R - песчаная буря, сила и длительность которой зависит от числа песчаных пятен. Чем выше сила, тем больше шанс наложения ослепления и кровотечения. Союзники могут передвигаться без проблем.

Командир армии страны песка. Магия. Песок. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар с шансом оглушения ИЛИ кровотечения.

Сильная атака - удар в прыжке ИЛИ в рывке с шансом оглушения, опрокидывания ИЛИ критического и кровотечения.

Пассивка - стояние на созданных структурах восстанавливает здоровье.

Q - создание каменного столба под собой и ближайшим противником. Падение имеет шанс опрокидывания. Удар во время начала падения критический.

E - создание каменной стены позади цели, рывок и нанесение критического удара с шансом оглушения и опрокидывания ИЛИ создание каменной стены перед целью и столкновение стен друг с другом.

R - возведение временного круглого барьера вокруг себя и ближайшей цели, увеличение скорости атаки и шанса всех эффектов.

Броненосец. Магия. Земля. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар с шансом броска камня (с шансом броска Ядра). Попадание камнем или Ядром накладывает оглушение с шансом опрокидывания и критического удара.

Пассивка - может поглотить Ядро и восстановить себе часть здоровья.

Q - призыв нескольких Ядер.

E - призыв двух больших, круглых и каменных сфер. Катаются по проблемам битвы, следя за руками Броненосца.

R - временно заковывает себя в призывающую сферу. После окончания времени

взрывается, накладывая в радиусе отталкивание с шансом опрокидывания.

### 5.3

Рядовая мумия. Элитный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - обездвиживающий захват, накладывает отравление.

Пассивка - при потере здоровья оставляет за собой след из бинтов. Чем меньше здоровья, тем больше радиус ядовитого облака.

Оживший повелитель. Псионик. Прокажённый. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар в рывке с шансом глубокой раны.

Пассивка - при потере здоровья оставляет за собой след из бинтов. Чем больше здоровье, тем меньше радиус отравляющего облака.

Q - призыв нескольких рядовых мумий.

E - покрытие бинтами цели, накладывая замедление вплоть до обездвиживания, высасывает жизнь и передаёт Повелителю.

R - все бинты на земле объединяются в Рядовых мумий, остатки присоединяются к Повелителю и восстанавливают ему здоровье. В случае полного здоровья остатки усиливают атаку, после удара часть бинтов отпадает и так до базовой.

Погребённый. Псионик магии песка. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака -

Пассивка - периодически временно прячется в земле и восстанавливает здоровье, выныривает за спиной случайной цели. Удары мечом накладывают кровотечение с шансом глубокой раны.

Q - меч уходит в землю, затем появляется под одной из целей. Гарантированно накладывает глубокую рану и критический удар, затем возвращается к обладателю, нанося противникам на пути глубокую рану и критический удар.

E - погружается в землю, выпускает за спиной случайной цели клона, который прыгает на неё и накладывает ослепление с кровотечением.

R - временно в большой области противников затягивает в пески, нанося урон.

Хамелеон. Псионик. Прокажённый. Элитный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар, накладывает кровотечение.

Сильная атака - удар в рывке с шансом второго критического.

Пассивка - периодически времененная невидимость.

Лесоруб. Оружейник ближнего боя. Обычный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - бросок топора, шанс наложить глубокую рану, критический удар и оглушение.

Пассивка - атаки накладывают кровотечение.

### 5.3

Поглотитель - снова здесь.

Вампир - снова здесь.

Скорбь. Псионик науки оружейника ближнего боя. Легендарный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар/замах пилой.

Сильная атака - удар в рывке.

Пассивка - пилы накладывают кровотечение с шансом глубокой раны. Если в руке нет пилы, атаки большими руками накладывают оглушение и отталкивание с шансом опрокидывания и скорость перемещения выше.

Q - выпускает две пилы в случайные цели, при повторном нажатии возвращает.

E - несколько круговых ударов.

R - временно движения рук с пилами не совмещаются с основными руками.

Энви. Эпический. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - двойной удар в рывке, разворот, отталкивающий удар в прыжке с шансом опрокидывания.

Пассивка - неуязвим для физического и магического урона (только свет наносит ему урон). Чем меньше здоровья, тем выше скорость атаки бонус к ней. Удары накладывают кровотечение с шансом глубокой раны.

Q - временно увеличивает скорость перемещения и атаки, базовый урон.

E - рывок за спину цели.

R - отсутствует.

Демон зависти. Псионик магии тьмы. Легендарный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар в рывке.

Пассивка - имеет кулаки (имеют шанс оглушения), когти (имеют шанс кровотечения) и шипы (имеют шанс глубокой раны). Имеет шанс блока атаки.

Q - поток тьмы в виде кулака ИЛИ двойной удар в прыжке и двойной удар с повышенным шансом критического ИЛИ выстрел шипами в каплевидной области.

E - рывок за спину цели.

R - временно призывает Энви на свою защиту. Увеличиваются скорость перемещения, атаки, базовый урон, длительности эффектов и накладывается неуязвимость.

Безлиное дерево. Эпический. Нельзя нанять.

Обычная атака - отсутствует.

Сильная атака - отсутствует.

Пассивка - любой наносимый врагам урон повышает шкалу ульты.

Q - удар ветвями, имеет шанс наложить оглушение, опрокидывание, кровотечение и глубокую рану.

E - удар корнями, имеет шанс наложить обездвиживание.

R - временно открывает глаза, накладывает на врагов страх, кровотечение.

### 5.3

Исцелитель. Псионик магии грязи. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар ИЛИ бросок грязевого шара. При попадании на поверхность образует пятно.

Сильная атака - грязевой удар в рывке.

Пассивка - атаки грязью по врагам имеют шанс наложить ослепление и замедление

вплоть до обездвиживания, союзникам восстанавливают здоровье.

Q - возводит вокруг цели грязевой барьер.

E - объединение пятен в области вокруг цели.

R - временное помещение союзника в грязевую капсулу восстановит его здоровье и временно призовёт в бой грязевую копию восстановленного союзника.

Домострой. Магия. Песок. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар с шансом создания волны песка.

Пассивка - атаки песком накладывают ослепление и кровотечение.

Q - касание земли начинает восстанавливать здоровье.

E - возведение стены рядом с целью. Также создаёт щит на себе.

R - создание квадратной плиты, обрушающей стены и поднимающей песчаную бурю.

Повышает скорость перемещения, атаки.

Строитель. Магия. Песок. Обычный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар с шансом броска песка.

Сильная атака - удар кирпичом в прыжке с шансом критического и второго.

Пассивка - атаки песком имеют шанс наложения ослепления и кровотечения.

Погрузчик. Магия. Песок. Элитный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар с шансом оглушения.

Сильная атака - двойной удар с шансом песчаного.

Пассивка - пониженный урон от физических атак. Периодически создаётся временный песочный щит. Атаки песком имеют шанс наложить ослепление и кровотечение.

Копатель. Наука. Оружейник ближнего боя. Обычный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар с шансом второго критического.

Сильная атака - круговой удар в рывке с шансом второго критического.

Пассивка - удары накладывают кровотечение.

Фермер. Магия. Земля. Элитный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар с шансом второго критического ИЛИ броском земли.

Сильная атака - удар в рывке с шансом критического, отталкивания и опрокидывания (в этом случае будет критический удар).

Пассивка - повышенное исцеление. Удары накладывают кровотечение. Может восстановить здоровье самостоятельно.

Так что я НЕ буду добр. Так и должно быть.

Понимаешь, если отлаживать все действия по пунктам у пользователя - это долго. Ну, будет.

В первой всё хорошо, её я знаю наизусть.

2.1 и 2.2 - окей, тут я ещё могу поправить пару вещей, но потом пиздец же...

Если мы будем АБСОЛЮТНЫМ злодеем в третьей главе, нас могут вообще выпереть из страны, лишить штаба и закрыть нам кучу функций, доступных только с ним (в том числе, найм, задания, сторонние задания в этих локациях) и нам ПРИДЕТСЯ объединиться (тут выбора не будет у пользователя) с альянсом Пепельной бороды, чтобы нас сделали ещё одним капитаном, дали корабль - и это будет наш плавучий штаб. Тогда это вступление в альянс ТАК должно компенсировать утраченные ресурсы, чтобы игрок такой: "Нихуя себе, это стоило

того".

А звучит-то пиздато, слушай).

30 купонов найма мы получаем с необязательных Банкиров в первой главе, 50 нам выпадет с Олигарха при победе (или он нам даст их в качестве взятки, чтобы мы покусились на Президента).

ЕЩЁ 50 за вступление в альянс - достаточно хорошая награда, компенсирующая все сайд-квесты в этих регионах.

#### 4. Псионические земли.

Король подземного мира. Псионик магии комбинации огня и земли. Запредельный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар и стремительное подтягивание к себе.

Сильная атака - круговой удар двумя цепями.

Пассивка - если на конце цепи что-то есть, удар концом цепи (далее КЦ) имеет повышенный шанс критического и наложения травмы. Если на конце цепи шар, удар КЦ имеет повышенный шанс оглушения, отталкивания и опрокидывания. Если на конце цепи серп, удар КЦ имеет повышенный шанс кровотечения, глубокой раны и вытягивания жизни с передачей себе. Если на конце цепи пика, удар КЦ имеет повышенный шанс кровотечения, отталкивания, опрокидывания и повышенный базовый урон.

Q - выпуск нескольких одинаковых цепей перед собой в каплевидной области с шансом прыжка (попадание имеет повышенный шанс оглушения, отталкивания, опрокидывания, травмы и критического удара).

E - в пиковидной области выпускает по 5 цепей на каждой руке (в каждой руке случайный вид).

R - временный выпуск нескольких десятков пустых цепей, касание накладывает поджигание.

Берсерк. Псионик комбинации науки оружейника ближнего боя и магии крови. Эпический. Можно нанять злодеям.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - двойной удар в прыжке с шансом критического и глубокой раны.

Пассивка - атаки накладывают кровотечение с шансом передачи здоровья противнику себе.

Q - бросок топоров-бумерангов.

E - Слово Силы ускоряет атаку и увеличивает шанс критического удара, в течение некоторого времени повторное использование усиливает эффект, иначе пропадает.

R - одноразово при низком уровне здоровья использование Слова Силы 7 раз, ускорение перезарядки E.

Жнец. Псионик науки оружейника ближнего боя. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - после подготовки удар в рывке с шансом критического.

Пассивка - атаки накладывают кровотечение и глубокую рану.

Q - бросок косы как бumerang.

E - после подготовки удар в рывке с повышенным шансом критического, затем второй удар с ещё более повышенным шансом критического. В случае уворота от первого удара второй будет гарантированным повышенным базовым уроном.

R - временно наносимый урон восстанавливает здоровье, скорость перемещения и атаки

повышается.

Адский гитарист. Псионик. Творец. Легендарный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар волной в каплевидной области от себя.

Сильная атака - отправка концентрированной дуговой волны.

Пассивка - волны имеют шанс наложить оглушение, отталкивание и опрокидывание. Чем дальше, тем меньше урона. Гейзер накладывает поджигание, отталкивание с шансом опрокидывания.

Q - призыв гейзер под каждым противников, после трёх залпов в случайный момент времени пропадает.

E - временное использование гитары в качестве огнемёта в каплевидной области.

R - единожды возрождает ослабленных Берсерка и Жнеца, но усиливает себя. После этого некоторое время длится "соло" - непрерывный поток обычных и сильных атак увеличенной мощности с увеличенным шансом появления гейзера.

#### 4.

Меняющий пути. Псионик. Пространство инвертор. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар с шансом второго критического и глубокой раной.

Сильная атака - бросок меча с возвращением назад накладывает глубокую рану с шансом критического удара и притяжения цели, а также шансом броска второго меча с повышенными вышеупомянутыми шансами.

Пассивка - удары мечом накладывают кровотечение. Уменьшенный меч является единственным и не может быть использован одновременно в двух случаях.

Q - уменьшенный меч вращается вокруг создателя. Попадание по цели имеет шанс глубокой раны.

E - временно W и S, A и D, ЛКМ и ПКМ, Q и E меняются местами у одной цели.

R - временно любая кнопка из перечня (ЛКМ, ПКМ, Q, E, R, W, A, S, D) будет меняться на любую из этого перечня у всего отряда.

Безликий шут. Псионик. Прокажённый. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - рывок, двойной удар с шансом критического.

Пассивка - атаки огнём накладывают поджигание, землёй - шанс оглушения, водой - шанс глубокой раны и замедления.

Q - бросок огненного шара, камня или сосульки.

E - огненное кольцо вокруг цели ИЛИ полукруглый барьер из камня ИЛИ ледяной шар.

R - временное превращение в демона. Увеличивает скорость перемещения и атаки. Имеет шанс атаки рогами (накладывает глубокую рану и кровотечение, как и атаки руками).

Тихая арфа. Псионик. Прокажённый. Обычный. Можно нанять всем.

Обычная атака - отсутствует.

Сильная атака - отсутствует.

Пассивка - в радиусе от себя на противников накладываются замедление и усталость, а на союзников - лечение.

Безликий скрипач. Псионик. Прокажённый. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - одиночный звук в рывке.

Пассивка - атаки мечом накладывают кровотечение, звуком - оглушение.

Q - небольшая песня повышает скорость атаки и перемещения ИЛИ шанс уворота от атаки ИЛИ длительность кровотечения.

E - оглушающая в радиусе вокруг себя партия.

R - временное разложение скрипки в лук. Выстрел накладывает кровотечение с шансом глубокой раны, отталкивания, опрокидывания и критического удара.

Иллюзионист. Псионик. Прокажённый. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар в рывке ИЛИ в прыжке ИЛИ при телепорта за спину цели.

Пассивка - удары имеют шанс наложить оглушение ИЛИ кровотечение.

Q - бросок пяти карт в каплевидной области перед собой. Накладывает кровотечение, при касании выпускает чёрный дым.

E - призыв клона. Одновременно может быть максимум четверо.

R - захват разума одного из союзников, пока тот (или Иллюзионист) не будет убит. Можно выйти.

Так что мне придётся расписать более подробную классификацию типа: "обычный-, обычный, обычный+, элитный-, элитный, элитный+, эпический-, эпический, эпический+, легендарный-, легендарный, легендарный+", запредельный, апокалипсис". Потому что от этого зависят параметры.

Я не хочу от балды писать эту всю хрень. Я хочу знать конкретные диапазоны параметров, чтобы сказать: " Да, это действительно легендарный-, а не эпический+". Я не хочу сомневаться.

Да, способности будут вносить свою лепту и по параметрам персонаж может быть таким-то, но его способности очень редкие и полезные, поэтому он в ранге будет повыше. Это даст мне лучшее понимание расклада сил, истории и баланса.

4

Воин-крекер. Элитный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар в рывке.

Пассивка - пониженный урон от физических атак, повышенный - от воды.

Желейный куб. Элитный. Нельзя нанять.

Обычная атака - толчок.

Сильная атака - прыжок. Чем больше противник попался, тем выше эффект замедления и выше шанс снять все положительные эффекты.

Пассивка - пониженный урон от физических атак. Может из 8 или 27 объединиться в куб больше. После смерти оставляет временное желейный нарост.

Кукс. Псионик. Прокажённый. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - запуск крекера, рывок, удар с шансом критического, оглушения и опрокидывания.

Пассивка - пониженный физической урон, повышенный от водных атак.

Q - призыв нескольких воинов-крекеров.

E - создание печенья, используемого в качестве щита.

R - создание куба из печений, внутри которого восстанавливается здоровье. Можно разрушить.

ГринЧай. Псионик. Прокажённый. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар чайной пирамидой.

Сильная атака - удар в рывке или прыжке застывшей чайной пирамидой с шансом критического, оглушения, опрокидывания.

Пассивка - шанс при получении урона водой или льдом восстановить здоровье.

Q - удар паром в каплевидной области с шансом наложения поджигания и опрокидывания.

E - вдыхание запаха из чайной пирамиды временно даёт ускорение перемещения и атаки ИЛИ восстановление здоровья ИЛИ повышенный шанс уклонения от атаки и контратаки.

R - смачивание чайной пирамиды даёт все три эффекта союзникам в радиусе от себя.

ЖеЛева. Псионик. Прокажённый. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар в рывке с шансом второго кругового и критического.

Пассивка - прыжок по желе выше, рывок над желе позволяет совершить прыжок. При рывке в стену отталкивается от неё. Атаки мечом накладывают кровотечение.

Q - временное покрытие меча желе при касании цели тянет её за собой, шансом опрокидывания. При использовании на желейном кубе бросает его в цель.

E - призыв случайного числа желейных кубов.

R - погружение союзника в ванну желе восстанавливает ему здоровье. Чем дольше союзник был в ванне, тем выше шанс уворота, скорость атаки и передвижения. Ванну можно сломать.

#### 4.

Тарелочный воин. Обычный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар с шансом толчка щитом.

Сильная атака - удар в рывке с шансом второго толчка щитом.

Пассивка - удары мечом накладывают кровотечение, щитом - шанс оглушения и опрокидывания. Пониженный урон сзади.

Карамель. Псионик. Прокажённый. Легендарный. Можно нанять всем.

Обычная атака - бросок карамельного ножа. Шанс наложить кровотечение.

Сильная атака - бросок карамельного шара. Взрывается, оставляет карамельное пятно.

Пассивка - атаки карамелью накладывают замедление вплоть до застывания. Пониженный физический урон. Огонь нейтрализует эффект. Уворачивается от атаки рывком вбок.

Q - прикрепление на спину цели карамельного пятна. Замедляет.

E - наложение щита на случайного союзника.

R - создание карамельных палок повышает скорость атаки, перемещения, базовый урон, шанс оглушения, критического удара, появления при атаке карамельного пятна.

Пудра. Псионик. Прокажённый. Элитный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар с шансом выброса маленького облака пудры.

Сильная атака - бросок сосуда с пудрой. Образует временное облако вокруг себя.

Пассивка - в пудре союзники получают ускорение перемещения и атаки, повышенный шанс уворота, а противники чаще промахиваются. Периодически выбрасывает облако пудры.

Блюдце. Псионик. Прокажённый. Эпический. Можно нанять героям.

Обычная атака - удар с шансом глубокой раны.

Сильная атака - бросок оружия, рывок и двойной удар с шансом критического и глубокой раны.

Пассивка - удары накладывают кровотечение. Есть шанс увернуться от атаки. Пониженный урон в спину.

Q - бросок трёх тарелок с шансом наложить кровотечение.

E - бросок щита на спине по дуге. Можно сбить с курса. При касании поверхности, цели или истечении времени появляется на новом месте, а старый щит летит к владельцу, нанося критический удар всем врагам на пути.

R - меняет цвет экипировки, повышая скорость перемещения и атаки, шанс наложения эффектов и их длительность.

Коктейль. Псионик. Прокажённый. Элитный. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - круговой удар в прыжке с шансом критического, оглушения и второго с шансом критического.

Пассивка - после получения некоторого урона берёт 3 ингредиента из 5 видов для коктейля (может и одинаковые): увеличение скорости перемещения ИЛИ увеличение скорости атаки ИЛИ восстановление здоровья ИЛИ повышение шанса критического удара ИЛИ повышение шанса уклонения. Некоторое время после применения способности союзники в области получают соответствующие бонусы в меньшей степени.

#### 4.

Крем. Псионик. Прокажённый. Элитный. Можно нанять всем.

Обычная атака - перемещение к союзнику и восстановление ему части здоровья.

Сильная атака - бросок кремовой бомбы, взрывается и оставляет кремовое пятно.

Пассивка - атаки кремом имеют шанс наложить ослепление, при хождении по нему есть шанс опрокидывания.

МоРожок. Псионик. Прокажённый. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - выстрел небольшим шариком.

Пассивка - шарики мороженого имеют шанс заморозки и ослепления.

Q - выстрел большим рожком имеет выше скорость и урон.

E - надевание рожка на голову цели, обматывание вторым и бросок между союзниками.

R - заряд двух рожков десятком шариков и расстрел.

Зернофé. Псионик. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар туркой с шансом кругового.

Сильная атака - двойной удар с шансом критического и оглушения.

Пассивка - наполнение турок зёрнами повышает базовый урон. При ударе зёрна выпадают и следующий удар нанесёт меньше базового урона. Критический удар оставляет скопление кофейных зёрен, противник при прохождении по ним имеет шанс опрокидывания.

Q - поедание зёрен повышает скорость перемещения, атаки и шанс уклонения. Со временем эффект пропадает.

E - переключение на огромную турку.

R - временное нагревание зёрен усиливает эффект от поглощения, кофейное пятно становится жидким и нахождение на нём накладывает поджигание, как и атаки им.

Безевочка. Псионик. Прокажённый. Эпический. Можно нанять всем.

Обычная атака - удар в прыжке с шансом нескольких дополнительных.

Сильная атака - удар в рывке сквозь противника с шансом наложения нескольких кровотечений и глубоких ран.

Пассивка - атаки накладывают кровотечение, прыжок высокий, периодически создаёт клона. Его уничтожение спровоцирует всех остальных клонов пойти в атаку. Три обычных клона при этом объединяется в одного с повышенными параметрами, а несколько таких - в одного усиленного.

Q - резко опуститься вниз, удар в это время имеет повышенный шанс критического и глубокой раны.

E - рывок назад с призывом двух дополнительных клонов.

R - призывает двух усиленных клонов, при наличии третьего объединяются в гиганта.

#### 4.

Глазурный воин. Обычный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - бросок копья.

Пассивка - после смерти оставляет глазурное пятно, копьё имеет шанс наложить кровотечение и глубокую рану с критическим ударом.

Глазурный лучник. Обычный. Нельзя нанять.

Обычная атака - выстрел.

Сильная атака - выстрел несколькими стрелами в каплевидной области.

Пассивка - после смерти оставляет глазурное пятно, выстрелы имеют шанс критических, кровотечения и глубокой раны.

Глазурная лошадь. Обычная. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - разворот, удар.

Пассивка - после смерти оставляет глазурное пятно, Всадник спешивается.

Глазурный канонир. Элитный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - выстрел.

Пассивка - после смерти оставляет глазурное пятно, атаки имеют шанс оглушения, отталкивания, опрокидывания и критического удара.

Боевая колесница. Элитная. Нельзя нанять.

Обычная атака - отсутствует.

Сильная атака - отсутствует.

Пассивка - после смерти оставляет глазурное пятно, затем выходят Глазурные люди, Всадники могут оседлать оставшихся лошадей.

Боевой слон. Элитный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - разбег.

Пассивка - после смерти оставляет глазурное пятно, выходят Глазурные люди или Канониры.

Глазурный страж. Эпический. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар в рывке с шансом.

Пассивка - после смерти оставляет глазурное пятно, атаки имеют шанс второй, критической, кровотечения и глубокой раны.

Q - часть глазурных пятен становится шипами, попадание противников на них накладывает кровотечение с шансом глубокой раны.

E - призыв 2 Колесниц ИЛИ 4 Канониров ИЛИ 6 Всадников ИЛИ 8 Лучников ИЛИ 12 Воинов.

R - глазурные пятна объединяются в дополнительного Стража.

ГлаРоль. Псионик. Прокажённый. Легендарный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар в рывке с повышенным шансом глубокой раны и критического удара.

Пассивка - глазурные пятна заполняют прогресс ульты, атаки накладывают кровотечение с шансом глубокой раны.

Q - часть глазурных пятен становится шипами, попадание противников на них накладывает кровотечение с шансом глубокой раны.

E - призыв Боевого слона ИЛИ 4 Колесницы ИЛИ 8 Канониров ИЛИ 12 Всадников ИЛИ 16 Лучников ИЛИ 24 Воина. Два одинаковых отряда подряд появиться не может.

R - глазурные пятна превращаются в копии ГлаРоля (при смерти взрываются) и двух Стражей для каждой копии.

## 6.2. Затерянный город.

Анти-спектр. Псионик магии тьмы. Легендарный. Нельзя нанять.

Обычная атака -

Сильная атака -

Пассивка -

Q -

E -

R -

Страж врат. Магия. Тьма. Эпический. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар раскладкой с шансом колючего удара.

Сильная атака - колючий удар в рывке с шансом второго с повышенным базовым уроном.

Пассивка - удары раскладкой накладывают кровотечение, колющие удары накладывают дополнительно глубокую рану и критический удар.

Q - временно удары мечом имеют атаки тьмой.

E - захват цели и передача её здоровья себе, считается атакой тьмой.

R - повышает скорость перемещения и атаки, базовый урон.

Капитан стражи. Магия. Тьма. Легендарный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - круговой удар в рывке с шансом рывка к цели и обратно.

Пассивка - удары накладывают кровотечение с шансом глубокой раны.

Q - временное наложение ослепления на всех противников. Они могут наносить урон друг другу.

Е - временно изолирует цель в сфере тьмы.

Р - повышает скорость атаки, базовый урон, длительность эффектов, оружие атакует тьмой.

Рыцарь кровавой луны. Псионик науки оружейника ближнего боя. Легендарный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар в рывке накладывает глубокую рану и критический удар.

Пассивка - имеет шанс заблокировать атаку. Удары накладывают кровотечение и передают здоровье носителю оружия.

Q - выпускает лезвие, при возвращении наносит урон выше.

Е - сферический щит повышает скорость атаки, при касании противником накладывает кровотечение и урон тьмой.

Р - увеличивает процент восстановления здоровья, скорость перемещения и атаки, базовый урон, длительность эффектов, атакует тьмой.

Кровавый пульсар. Магия. Тьма. Эпический. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар с шансом появления одной небольшой волны.

Сильная атака - удар в рывке с повышенным шансом критического и шансом второго такого удара.

Пассивка - удары накладывают кровотечение, глубокую рану с шансом критического урона. Волны отталкивают с шансом опрокидывания, оглушают и наносят урон.

Q - призыв трёх больших волн, рывок в их сторону дальше и атака сильнее.

Е - временно атаки имеют повышенный базовый урон и шанс появления волны.

Р - шести больших волн крест-накрест.

## 6.2.

Текроб. Магия. Тьма. Эпический. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар в рывке.

Пассивка - имеет шанс заблокировать атаку, броня повышает базовый урон, шанс наложения кровотечения, глубокой раны и критического удара.

Q - временное покрытие рук бронёй из тьмы с шансом покрытия всего тела.

Е - временное покрытие бронёй из тьмы союзника (при его отсутствии покрытие себя).

Накладывает только щит.

Р - временное покрытие всего тела кровавой бронёй.

Сосуд скверны.

Обычная атака - удар ножами.

Сильная атака - круговой удар в рывке с шансом двойного (накладывает глубокую рану и критический удар).

Пассивка - атаки мечами накладывают кровотечение, атаки тьмой повышают шкалу ульты. Неудачные попадания становятся круглым пятном тьмы, при попадании нанесёт урон и остановит.

Q - соединяет ножи в копьё и бросает в цель, при смещении цели 25% изначального копья летит по прежней траектории, остальное летит на новую точку - повторяется до трёх раз. Попадание накладывает глубокую рану и урон тьмой.

Е - выставляет круглый барьер перед собой, при повторном нажатии или окончании времени прыгнет на ближайшую цель, наложит ослепление и обездвиживание с шансом

опрокидывания.

R - временный выпуск Тьмы наносит урон, замедляет вплоть до обездвиживания.

Искажённый ящер. Псионик магии тьмы. Эпический. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар когтями с шансом кругового удара хвостом.

Сильная атака - удар хвостом и двойной удар когтями.

Пассивка - атаки когтями накладывают кровотечение с шансом глубокой раны, атаки хвостом отталкивают с шансом опрокидывания. При критическом уровне здоровья перемещается на некоторое расстояние от противников, отращивает новую кожу снизу старой. Если не прервать процесс, вернётся с полным здоровьем, повышенным сопротивлением всем видам урона.

Q - плевок тьмой с шансом наложения ослепления.

E - временно отращивает фантомные конечности.

R - покрывает тьмой себя, повышая сопротивление любому урону, повышая базовый урон от атак.

Улыбка. Магия. Тьма. Эпический. Нельзя нанять.

Обычная атака -

Сильная атака -

Пассивка -

Q -

E -

R -

Сpirальный человек. Магия. Тьма. Эпический. Нельзя нанять.

Обычная атака -

Сильная атака -

Пассивка -

Q -

E -

R -

1.

Осквернённый брокер. Псионик. Творец. Эпический. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар в рывке с шансом опрокидывания, обездвиживания и критического удара.

Пассивка - атаки накладывают кровотечение с шансом глубокой раны.

Q - временно имеет шанс увернуться от атаки и нанести урон больше того, который должен был получить, с шансом критического.

E - поднимает противников, затем впечатывает в землю. Обездвиживает, наносит урон, атаки по лежачим критические.

R - повышает скорость перемещения, атаки, базовый урон.

Встретится и в главе 6.2.

Пирамидоголовый. Псионик. Прокаженный. Легендарный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар в прыжке с шансом наложения агрессии.

Пассивка - агрессия. В этом состоянии противник не может остановиться быть

Пирамидоголового (не все подвержены этому эффекту), при нанесении урона он будет получать в ответ ещё больше (он сам повышает базовый урон за атаку во время агрессии). При поломке щита через время восстанавливает его нанесённым уроном. Без щита повышает скорость передвижения и атаки.

Q - временно погружается в щит и накладывает агрессию на всех в радиусе.

Е - надевает на цель пирамиду и, пока та не слетела, атакует своих союзников, сильные атаки имеют шанс наложить агрессию.

R - временно накладывает на всех противников иллюзию, будто они все в огромной пирамиде, они бьют её под агрессией, атаки по ним будут критическими.

Крысиный король. Псионик. Прокаженный. Эпический. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар с шансом кругового удара хвостом.

Сильная атака - двойной удар в рывке с повышенным шансом удара хвостом.

Пассивка - в радиусе от себя накладывает отравление, удары ножами усиливают отравление и накладывают кровотечение с шансом глубокой раны, атаки хвостом отталкивают с шансом опрокидывания.

Q - призыв нескольких больших Гнилокрыс, при смерти из них выходят стандартные Гнилокрысы.

Е - извержение яда в каплевидной области перед собой.

R - временный призыв двух своих клонов, повышение скорости перемещения и атаки.

Также встречается в главах 2.1 и 3, после смерти нигде не встретится.

Гнило~~Д~~ог. Обычный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар лапами в прыжке с шансом укуса.

Сильная атака - плевок разложением.

Пассивка - накладывает отравление в радиусе от себя, атаки усиливают эффект и накладывают кровотечение с шансом глубокой раны.

Гнило~~К~~рыс. Обычный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар лапами в прыжке с шансом укуса.

Сильная атака - плевок разложением.

Пассивка - накладывает отравление в радиусе от себя, атаки усиливают эффект и накладывают кровотечение с шансом глубокой раны.

## 6.2.

Подопытный. Обычный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар в рывке с шансом захвата.

Пассивка - атаки имеют шанс нанести урон тьмой.

Крепкий подопытный. Элитный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар с шансом захвата.

Сильная атака - удар в рывке с шансом второго и захвата.

Пассивка - пониженный физический урон, атаки имеют шанс нанести урон тьмой, при смерти взрывается облаком тьмы.

Идеальный подопытный. Эпический. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар.

Сильная атака - удар в рывке с шансом второго (накладывает оглушение и отталкивание)

и последующего захвата.

Пассивка - шанс заблокировать атаку, атаки наносят урон тьмой и накладывают кровотечение с шансом глубокой раны, при смерти образует круглое пятно тьмы каждый наступивший на него имеет шанс захвата.

Q - двойной захват и критический удар в рывке.

E - призывает двух Крепких подопытных или четырёх Подопытных.

R - повышение скорости перемещения, атаки, базового урона, шанса критического удара.

Кузнец Тьмы. Псионик магии тьмы. Легендарный. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар с шансом захвата.

Сильная атака - удар в рывке с повышенным шансом захвата.

Пассивка - атаки накладывают кровотечение с шансом глубокой раны, захват цели поднимает её и бросает её о землю, накладывает оглушение, критический урон, травму. Из каждого последующего захвата по одной цели сложнее выбраться, после нескольких попыток временно цель становится марионеткой Кузнеца (ослабляется, но усиливает его). Имеет шанс увернуться от атаки сзади, захватить цель и бросить её в другую цель. Захват имеет 6 стадий, после чего происходит обращение. В случае смерти Идеального подопытного имеет шанс призыва нового.

Q - накладывает четыре стадии на цель, критический урон, травму с шансом наложения пятой стадии, критического урона, глубокой раны, двух кровотечений и травмы.

E - временно обращается в большое круглое пятно, каждый наступивший в него противник имеет шанс захвата.

R - временный полный захват всех противников, минуя стадии.

## 6.2.

Джентельмен. Наука. Оружейник ближнего боя. Эпический. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар с шансом второго критического и глубокой раны.

Сильная атака - критический удар и глубокая рана в рывке, критический удар и глубокая рана.

Пассивка - может заблокировать атаку зонтом. Атаки накладывают кровотечение с шансом глубокой раны.

Q - бросок в каплевидной области перед собой нескольких кредитных карт, каждая из них имеет шанс стать ножом, взорваться или ненадолго парализовать цель.

E - бросок шляпы бумерангом с шансом атаки в рывке и преждевременного возвращения.

R - временно повышает скорость перемещения, атаки, шанс наложения эффектов, базовый урон.

Имеет шанс появиться в главе 1.

Полый. Псионик науки оружейника ближнего боя. Эпический. Нельзя нанять.

Обычная атака - удар в каплевидной области перед собой.

Сильная атака - удар в рывке (критический, накладывающий все эффекты от удара).

Пассивка - удары накладывают кровотечение, отталкивание с шансом глубокой раны и опрокидывания. Может заблокировать атаку мечом.

Q - после подготовки выпускает луч перед собой. Имеет урон тьмой.

E - рывок за спину цели, критический урон при попадании. Максимум три заряда, восстанавливается со временем.

R - временно повышает скорость перемещения, атаки, базовый урон, шанс критического удара, атаки имеют волны перед собой, восстановление здоровья от успешных атак.



## НАРЕЗКА.

при непустой шкале ультимейта каждый следующий удар выпустит волну перед собой, тратит шкалу, пока та не закончится или пока способность не отожмётся.

на время повышает скорость, урон, за убийство время увеличивается пропорционально уровню убитого.

каждая следующая пуля по той же цели (без прерывания) наносит увеличенный урон и имеет шанс критического попадания.

гарантированный критический выстрел.

увеличивает скорость атаки бойцов отряда в круглой области рядом с ним.

временное передвижение только рывками, повышенная скорость атаки, обычные атаки крутятся несколько раз

Q – подготовка, следующий выстрел будет критическим, на последующие три шансы уменьшаются.

бросок шляпы перед собой, возвращается после броска. Каждое попадание накладывает кровотечение.

удар посохом.

удар посохом и спрятанным лезвием (накладывает кровотечение).

рывок назад (если атака не прошла за это время, уворот засчитывается) с броском карт веером. Каждое попадание накладывает кровотечение.

повышает уклонение и скорость атаки, двигается рывками.