

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC™ ARMAGEDDON'S BLADE™

Obsah

Co je nového?	5
Jak hrát Heroes III: Armageddon's Blade & kompatibilita verzí	7
Herní kampaň	10
Město Soutok a popis postav	14
Neutrální jednotky	18
Hrdinové	21
Nový hrdina	23
Zákaznická podpora	24



UBISOFT™

© 2000 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Heroes of Might and Magic, Heroes, Armageddon's Blade, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and /or other countries. All other trademarks belong to their respective owners.

Tento dopis je určen Xeronovi, služebníkoví Jeho Výsosti Lucifera Kreegana a vrahovi jeho nepřátel.

Do obdržení tohoto dopisu zabijte posla. Nikdo se totiž nesmí dozvědět jeho obsah. Kdyby se naši nepřátelé dostali k těmto informacím, mohlo by se naše království Eeofol stát obětí agrese většího národa.

I když jsme se spolu od smrti našeho předchozího vládce Xenofexe scházeli a rozmlouvali často, musím ti nejprve vysvětlit, jak jsem se

o jeho smrti dozvěděl dříve než kdokoliv jiný z království.

Té noci, kdy Xenofex padl do spárů tlupy dobrodruhů, se mi zjevil ve snu.

I když jsem spal, viděl jsem, jak mé tělo kráčí hustým lesem plným zeleného listí a teplých slunečních paprsků. Jak jsem tak šel, začal vůni čerstvé půdy a ranní rosy překrývat zápach spáleniny a síry. Najednou jsem mezi ustupujícími stromy vstoupil na mýtinu. U mých nohou ležela třpytící se kaluž roztaveného kamene. Naklonil jsem se a koukal do ní, v důsledku čehož jsem si lehce spálil obličej. Na dně se nacházel sotva viditelný kus brnění. Aniž bych se bál poranění, ponořil jsem ruku do té kaluže a nahnatal jej. Nic mě nespálilo, takže jsem artefakt vyndal a spatřil tak před sebou Krunýř pekelné síry.

Nemohl jsem si pomoci, ale přímo jsem viděl svůj nevěřící výraz, když jsem si jej nasazoval. Nicméně mé nadšení pokleslo, když jsem zaslechl ozvěnu šileneho chechotu. Vzápětí následovala chvíle ticha, které přerušovalo jenom šumění listů v lehkém vánku... a pak se ten smích ozval znovu. Bylo zjevné, z kterého směru přichází, takže jsem se vydal k jeho zdroji. Jak jsem se přibližoval,

smích sílil a sílil – až jsem narazil na štít opřený o odumřelý strom. Smích právě dosahoval nejvyšších tónin, což rozhodně neposilovalo moji rozhodnost. S maximálním množstvím koncentrace jsem byl nakonec schopen artefakt uchopit a zvednout. Smích okamžitě ustal. Byl to Štít zatracených.

Ani jsem si nestačil tento štít pořádně osahat a už jsem zaslechl příšerné ječení. Otočil jsem se dokola. Na okamžik jsem zahlédl meč, který prolétl vzduchem. Jako ochranu před jeho útokem jsem použil Štít zatracených. Udělal jsem přemet dozadu, meč se mezitím zastavil a vznášel se ve vzduchu. Pak jsem opět musel odrazit jeho útok. Takto jsme pokračovali poměrně dlouhou dobu, až se nakonec meč unavil a spadl na zem. Opatrně jsem se k tomuto artefaktu přiblížil a zvedl jej. Držel jsem v ruce Meč pekelného ohně.

Když jsem povstal, spatřil jsem před sebou Xenofexa. Odvrátil se ode mě a krácel pryč. Následoval jsem ho a nakonec se mi jej podařilo dohonit.

Stál vedle starého muže, který seděl na pařezu. Starý muž si prohlížel divokou růži, kterou se mu podařilo urvat z nedalekého keře.

Pod ostrážitčím dohledem Xenofexa jsem se začal přibližovat. Když jsem byl kousek od starého muže, položil jsem na zem Krunýř pekelné síry, Meč pekelného ohně a Štít zatracených. Ukročil jsem zpátky a sledoval, jak starý muž odložil stranou květinu.

Poté zvedl meč, prohlédl si ostří a pak zvedl ze země i štít. Pro mě jakýmsi nepochopitelným způsobem tyto dva předměty spojil do sebe a vytvořil tak nový meč. Poté tento postup zopakoval, tentokrát ovšem s novým

mečem a brněním. Tím vytvořil finální artefakt – meč s dlouhým ostřím a zlatým ptákem s roztaženými křídly, který byl umístěn na rukojeti.

Poté starý muž položil tento úžasný meč na zem a Xenofex vykročil kupředu. Vzal si meč do svých rukou, podíval se mým směrem, usmál se a nakonec za použití ohromné síly meč zabořil do země. V okamžiku mě oslepil záblesk silného světla. Za nějakou dobu se mi zrak vrátil. Viděl jsem, že meč vyvolal oceán ohně, který měl za úkol očistit svět. Jeho ohnivé vlny se rychle šířily a spalovaly vše, co se jim postavilo do cesty. Když vše skončilo, stáli jsme s Xenofexem čelem k sobě ve světě, který byl spálený na popel. Prohlédl jsem si tvář Xenofexe – v té jsem ovšem našel pouze uspokojení a škodolibou radost. Nakonec ustoupil od meče, který ke mně promluvil: „Jsem Meč zkázy.“

Opatrně jsem k němu přistoupil. Natáhl jsem k němu ruku a dotkl se jej. Mohl jsem se jej dotýkat, čas se zastavil a v hlavě se mi mihaly obrazy. Probudil jsem se.

Vím, že ke mně Xenofex přišel v tu chvíli, kdy byl zabít. Nevím proč, ale je mým osudem a povinností zmocnit se Meče zkázy. S ním se mi podaří zapálit celý svět.

Vydej se do světa hledat Krunýř pekelné síry, Meč pekelného ohně a Štít zatracených. Když budeš mít tyto tři artefakty pohromadě, vyhledej toho starého muže. Nevím, kdo to je, ale nepochybuji o tom, že se ti podaří jej najít. Je to tvůj osud.

Až vše úspěšně splníš, vrať se ke mně s mečem.

Tvůj král, Lucifer Kreegan

Co je nového?

Armageddon's Blade je dlouho očekávaným rozšířením základní hry Heroes of Might and Magic™ III. Jeho úkolem je rozšířit a vylepšit původní hru pomocí nových tažení, scénářů a nových editačních programů, jako je generátor náhodných misí, editor kampaní a vylepšený editor map. Navíc ti datadisk Armageddon's Blade přináší celou řadu nových postav, hrdinů a typů měst.

Zde je seznam novinek, které můžeš ve hře najít:

Nové kampaně: ve hře najdeš šest nových tažení včetně jejich vlastních dějových linií: Meč zkázy, Dračí krev, Drakobijce, Slavnosti života, Nevyzpytatelnost osudu a Hra s ohněm. Popis jednotlivých kampaní najdeš na straně 10.

Nové scénáře: nyní se ve hře nachází 38 nových samostatných scénářů, které dokonale otestují tvoje strategické schopnosti.

Generátor náhodných map: tento nástroj můžeš používat k vytváření hratelných map, které budou založeny na tvém nastavení velikosti, terénu, obtížnosti, počtu hráčů a ostatních volitelných parametřů. Jakmile si mapu vytvoříš nahrubo, můžeš si poté v editoru map upravovat její detaily a napojit ji na dějovou linii celého tažení v editoru kampaní. Více informací o generátoru náhodných map se dozvíš na str. 8.

Editor map: vylepšení v této hře ti přinášejí nové objekty a generátor náhodných map. Tento nástroj umožňuje uživatelům upravovat a nastavovat detaily map, které byly vytvořeny pomocí generátoru. Kompletní vysvětlení toho, jak editor map funguje, najdeš v on-line souboru nápovědy. Jestliže si jej chceš přečíst, spusť z menu Start editor map a poté stiskni klávesu F1.

Editor kampaní: díky tomuto nástroji si můžeš vytvořit svoje vlastní kompletní tažení. Pospojuješ tak dohromady jednotlivé scénáře, určíš dějovou linii, animované sekvence, výchozí nastavení a objekty, které lze mezi jednotlivými scénáři přenášet. Více instrukcí ohledně používání tohoto editoru se dozvíš ze souboru nápovědy, který je umístěn na herním CD. Jestliže si chceš tento soubor přečíst, spusť přes menu Start editor kampaní a poté stiskni klávesu F1.

Nové postavy: hráči si nyní mohou ve hře vybrat ze 23 nových postav včetně 10 nových elementálů z města Soutok. Více informací o nových postavách se dozvíš na str. 15.

Noví hrdinové: hra obsahuje dvě nové třídy hrdinů, což celkem představuje 16 nových postav. Dále zde najdeš 11 nových hrdinů celého tažení, kolem kterých se točí dějové linie. Více informací o nich najdeš na str. 10, informace o ostatních hrdinech najdeš na str. 21.

Nový typ města: hráči se nyní můžou setkat s devátým typem města, což je mystické město elementálů – Soutok, které se objevilo jako zvěstovatel vítězství Erathie nebo předzvěst zničení světa. Více informací o něm najdeš na str. 14.

Druhotné dovednosti: hrdinové, kteří dokáží ovládat děla, nyní můžou v průběhu obléhání ostřelovat nepřátele z věží.

Obnovování umístění na mapě: když se tvůj hrdina překrývá s okrajem některého objektu, můžeš zjistit jeho polohu tím, že stiskneš mezerník.

Nové nebo vylepšené objekty:

Závěrečná brána: Předtím než budeš moci projít touto bránou, musíš vyplnit poslání, které ti bylo přiděleno.

Věštcova chatrč: Do těchto chatrčí bylo dodáno několik nových typů poslání.

Strážní brány: Tyto brány jsou barevně odlišeny podobně jako strážní věže. Ty však zmizí, pokud hrdina navštíví klíčnickův stan a vrátí se s potřebným heslem. U bran tomu tak není – zůstanou na místě a stále budou strážit průchod. To znamená, že jimi mohou projít pouze někteří hráči.

Úroveň ceny za najímání nebo vylepšování postav: pokud jsi vylepšil obydlí některých svých bojovníků, můžeš si nyní najímat buďto základní nebo jejich vylepšenou verzi. Doporučujeme ti nakupovat rovnou vylepšené bytosti.

Střežení dolů jednotkami: Při každé návštěvě dolu můžeš vyčlenit jednotky, které jej budou střežit. Probíhá to stejně, jako když umísťuješ vojsko do posádky.

Jak hrát Heroes III: Armageddon's Blade & kompatibilita verzí

Kompatibilita verzí

Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade je upraven tak, aby byl naprosto kompatibilní se všemi existujícími uloženými pozicemi a scénáři, které sis mohl vytvořit.

Důležitá poznámka: Všichni hráči v režimu hry více hráčů musí používat stejnou verzi hry Heroes III.

Jak zahájit kampaň ve hře Armageddon's Blade:

1. V hlavním menu klikni na položku **Nová hra**
2. Klikni na položku **Kampaň**
3. Klikni na položku **Armageddon's Blade**
4. Klikni na kampaň, kterou chceš hrát

Poznámka: Prvních pět kampaní můžeš hrát v libovolném pořadí. K zpřístupnění tažení *Nevyzpytatelnost osudu*, které je již náročnou misí pro experty, musíš dokončit všech pět předchozích kampaní. Na rozdíl od předchozí hry si nemusíš vždy před začátkem jakékoliv z pěti kampaní obnovovat uloženou pozici.

Pokračování v kampani Armageddon's Blade:

1. V hlavním menu klikni na položku **Načíst hru**
2. Klikni na položku **Kampaň**
3. Klikni na jméno pozice, kterou chceš načíst
4. Kliknutím na tlačítko **Načíst** hru spustíš

Jak zahájit tažení ve hře Restoration of Erathia:

1. V hlavním menu klikni na položku **Nová hra**
2. Klikni na položku **Kampaň**
3. Klikni na položku **Restoration of Erathia**
4. Klikni na kampaň, kterou si přeješ hrát

Důležitá poznámka: Jakmile zahájíš kampaň, postupuj podle níže uvedených instrukcí pro pokračování v kampani a nezahajuj hned novou hru. Jinak se nedostaneš k závěrečným kampaním.

Pokračování v kampani hry Restoration of Erathia:

1. V hlavním menu klikni na položku **Načíst hru**
2. Klikni na položku **Kampaň**
3. Klikni na jméno uložené pozice, kterou si přeješ obnovit
4. Kliknutím na tlačítko **Načíst** můžeš pokračovat v rozehrané kampani

Zahájení vlastní kampaně:

1. V hlavní nabídce klikni na tlačítko **Nová hra**
2. Klikni na **Kampaň**
3. Klikni na **Vlastní**
4. Klikni na kampaň, kterou chceš hrát

Poznámka: Vlastní kampaň musí být uložena v podadresáři *Maps hry Heroes III*.

Spouštění samostatného herního scénáře:

1. V hlavním menu klikni na položku **Nová hra**
2. Klikni na položku **Samostatný scénář**
3. Vyber si některý scénář (jejich popis najdeš na str. 9 - 11 manuálu ke hře Heroes III Restoration of Erathia)

Poznámka: Nyní si můžeš seřadit mapy podle verze (*Restoration of Erathia* nebo *Armageddon's Blade*).

Seřazení seznamu podle typu mapy (*Restoration of Erathia* nebo *Armageddon's Blade*)

Náhodné vytvoření mapy



Použití generátoru náhodných map:

1. V hlavním menu klikni na položku **Nová hra**
2. Klikni na položku **Samostatný scénář**
3. Klikni na položku **Náhodná mapa**
4. Nyní můžeš měnit velikost, počet hráčů, množství vody a další nastavení
5. Můžeš si také vybrat rozšířená nastavení
6. Kliknutím na tlačítko **Začít** se mapa vygeneruje

Poznámka: Náhodně vytvořené mapy jsou uloženy v podadresáři hry *Heroes III* s názvem *Random Maps*. Když si budeš chtít hru zahrát znovu nebo ji upravit v editoru, stačí ji vybrat ze seznamu uložených her.

Zde přepínáš mezi mapou s jednou nebo dvěma úrovněmi

Zde nastavuješ velikost mapy



Když klikneš na jakékoliv tlačítko s vrhací kostkou, bude pro příslušnou kategorii vybráno náhodné nastavení

Zde najdeš seznam dříve náhodně vytvořených map

Obnovení dříve náhodně vytvořené mapy:

1. V hlavním menu klikni na položku **Nová hra**
2. Klikni na položku **Samostatný scénář**
3. Klikni na položku **Náhodná mapa**
4. Klikni na položku **Ukázat náhodné mapy**
5. Vyber si mapu, na které chceš hrát
6. Jestliže chceš, můžeš si vybrat rozšířené nastavení
7. Vše potvrď tlačítkem **Začít**

Upozornění:

Pokud máte s hrou nějaké problémy, kontaktujte nejdříve naše oddělení technické podpory, kontaktní informace najdete na konci tohoto manuálu v sekci Zákaznická podpora. Řešení Vašeho případného problému tak bude výrazně rychlejší, než kdybyste hru posílali na reklamaci.

Herní kampaň

Zatímco kampaň ve hře Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia byla založena na jediné dějové linii, hra Armageddon's Blade obsahuje šest samostatných tažení, z nichž každé rozvíjí odlišný příběh.

Jestliže chceš hrát novou kampaň, vyber si v hlavním menu položku Nová hra a poté Kampaň. Objeví se seznam dostupných kampaní, ze kterých si můžeš vybrat.

Poznámka: Na rozdíl od původní hry Heroes III by sis měl ukládat každou ze šesti kampaní jako oddělený herní soubor.

Meč zkázy

Po záhadném zavraždění krále Xenofexe upevnil Lucifer Kreegan svou vládu nad všemi klanů v Eeofolu. Poté, co se mu zdál věštecký sen, údajně začal sbírat jednotlivé části starodávného artefaktu – legendárního Meče armageddonu, který by dokázal sežehnout celý svět.


Erathijská královna Catherine vydala svým válkou vysíleným jednotkám příkaz, aby provedly invazi do Eeofolu s cílem svrhnout destruktivního démona na tamním trůnu. Ale její lid je v názorech na tuto akci značně rozdělen.

Luciferově armádě z pekla se podařilo zatlačit erathijské vojáky zpět na hranice s Eeofolem a objevily se i zprávy o výskytu záhadných měst s názvem Soutok. Tato města se nezdaří nepřátelská, ale jejich účel zůstává stále záhadou.


V roli Catherine, Rolanda a Gelu musíš bojovat s ničemným Luciferem Kreeganem a jeho armádou démonů. Tvým cílem je zabránit mu ve složení Meče zkázy, jenž by svět uvrhl do věčného ohně.

Hrdinové:


Rytíř

	Královna Catherine <i>Železná pěst</i>	Rasa člověk, žena	Druhotné dovednosti Základní velení, základní účinnost
		Útok 2	Síla kouzel 1
		Obrana 2	Znalosti 1
		Unikátní dovednost Královna Catherine zvyšuje účinné a obranné schopnosti každého šermíře nebo křižáka za každou úroveň dosaženou po 4. úrovni.	


Rytíř

	Král Roland <i>Železná pěst</i>	Rasa člověk, muž	Druhotné dovednosti Základní velení, základní brnění
		Útok 2	Síla kouzel 1
		Obrana 2	Znalosti 1
		Unikátní dovednost Král Roland zvyšuje účinné a obranné schopnosti každého šermíře nebo křižáka za každou úroveň dosaženou po 4. úrovni.	

Hraničář

<i>Gelu</i>	Rasa	poločlověk, muž / elf z Vori	Druhotné dovednosti	Základní velení, základní střelec
	Útok	1	Síla kouzel	1
	Obrana	3	Znalosti	1
	Unikátní dovednost	Gelu dokáže povyšovat lukostřelce, elitní střelce, lesní elfy a velké elfy na ostrostřelce.		

Démon


<i>Xeron</i>	Rasa	efrit, muž	Druhotné dovednosti	Základní velení, základní taktika
	Útok	2	Síla kouzel	1
	Obrana	2	Znalosti	1
	Unikátní dovednost	Dáblové a arcidáblové pod jeho vedením mají navíc 4 body k útoku, 2 k obraně a 1 k rychlosti.		

Dračí krev

V národě Nighonů se objevila mladá ambiciózní panovnice jménem Mutare, jež se vydává porazit svého stárnoucího, neschopného souseda Ordwalda, který promarnil bohatství své země a neudělal vůbec nic, čím by si své teritorium zasloužil. Tvým úkolem je vést Mutare a její armádu při jejím pokusu o převzetí vlády nad většinou území Nighonu. Při tomto tažení za rozšířením svého teritoria se Mutare dostane do rukou bájná magická lahvička dračí krve, která po požití přeměňuje člověka na mocného draka.

Hrdinové:

Tyran


<i>Mutare</i>	Rasa	člověk, žena	Druhotné dovednosti	Základní taktika, základní hospodaření
	Útok	2	Síla kouzel	1
	Obrana	2	Znalosti	1
	Unikátní dovednost	Všichni draci pod jejím vedením dostávají 5 bodů k útoku a 5 k obraně.		

Drakobijce

Kouzelník Dracon se rozhodl zaměřit na zabíjení draků. Podstoupí proto trénink a první zásluhy coby drakobijce získá zničením krystalového draka. Jelikož by ovšem Dracon velice rád získal ohromný věhlas po všech koutech světa, doufá, že se mu podaří najít a zabít největšího draka, jaký kdy žil – azurového draka.

Hrdinové:

Kouzelník


<i>Dracon</i>	Rasa	člověk, muž	Druhotné dovednosti	Základní hledání cest, základní moudrost, základní kouzelnictví
	Útok	0	Síla kouzel	2
	Obrana	0	Znalosti	3
	Unikátní dovednost	Dracon dokáže povyšovat mnichy, fanatiky, mágy a arcimágy na kouzelníky.		

Slavnosti života


Každých třicet let dostávají mladí lidé národa Krewlod možnost nahradit své vládce na jejich postech prostřednictvím soutěže. V průběhu třicetiletých příprav je část Krewlodských vychovávána v izolaci, kde se z nich stávají divoké zuřivé příšery. V postavě Kilgora barbara musíš zabít všechny příšery, starověkého behemota a všechny ostatní hrdiny – teprve poté budeš moci usednout na královský trůn.

Hrdinové:

Barbar

<i>Kilgor</i>	Rasa	člověk, muž	Druhotné dovednosti	Lepší útočnost
	Útok	4	Síla kouzel	1
	Obrana	0	Znalosti	1
	Unikátní dovednost	Behemoti a starověcí behemoti pod jeho vedením obdrží navíc 5 bodů k útoku, 5 k obraně a 10 k poškození.		

Barbar


<i>Vévoda Winston Boragus</i>	Rasa	ogr, muž	Druhotné dovednosti	Základní útočnost, základní taktika
	Útok	4	Síla kouzel	1
	Obrana	0	Znalosti	1
	Unikátní dovednost	Zvyšuje útočné a obranné schopnosti každého zlobra a zlobřího mága za každou úroveň dosaženou po 4. úrovni.		

Hra s ohněm


Adrienne, ohnivá čarodějnice ze země Tatalie, se vrací zpět domů, kde zjistí, že jakýsi prapodivný temný rytíř zabíjí místní obyvatele proto, aby z nich poté vytvářel armádu nemrtvých. Ty máš za úkol nastolit v zemi opět pořádek a zabít temného rytíře a rovněž se postarat o to, aby v zemi nezůstala jediná zombie.

Hrdinové:

Čarodějnice

	Rasa	člověk, žena	Druhotné dovednosti	Základní moudrost, lepší magie ohně
	Útok	0	Síla kouzel	2
	Obrana	1	Znalosti	2
	Unikátní dovednost	Adrienne začíná coby expert na ohnivá kouzla.		


Rytíř smrti

	Rasa	lich, muž	Druhotné dovednosti	Lepší nekromancie
	Útok	1	Síla kouzel	2
	Obrana	2	Znalosti	1
	Unikátní dovednost	Černí a hroziví rytíři pod jeho vedením obdrží navíc 5 bodů k útoku, 5 k obraně a 10 k poškození.		

Nevyzpytatelnost osudu

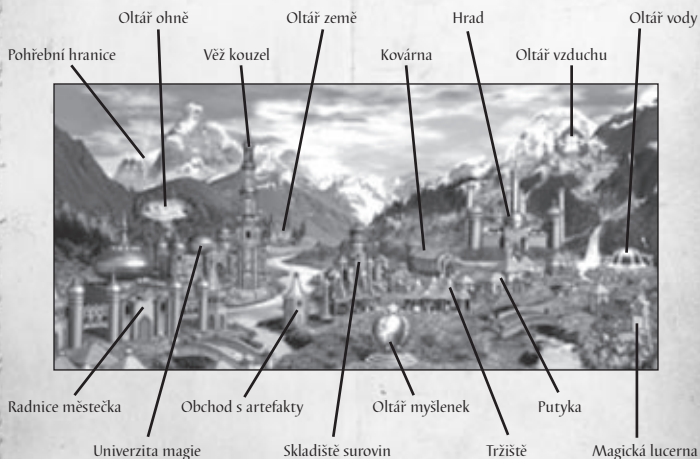
Podle příběhu, jehož původ se datuje ještě před války obnovy, uvízl sir Christian v zuřicím hurikánu, a ten jej zanesl až na opuštěné Regnanské ostrovy. Aby ses v postavě sira Christiana dostal zpět do rodného Enrothu, musíš pomoci místním obyvatelům. Usměrnování místní politiky je nicméně více nevypočitatelné než navigování lodi mezi Kamennými ostrovy.

Rytíř

	Rasa	člověk, muž	Druhotné dovednosti	Základní velení, základní artilerie
	Útok	2	Síla kouzel	1
	Obrana	2	Znalosti	1
	Unikátní dovednost	Christian zvyšuje útočné a obranné dovednosti u každé balisty, která je pod jeho vedením, a to pro každou úroveň od 4. úrovně výše.		

Město Soutok a popis postav

Kromě osmi základních měst ze hry Heroes III obsahuje tento datadisk také jedno nové město – jde o domov elementálů Soutok. Níže najdeš popis všech budov v tomto typu města. Údaje o postavách jsou uvedeny společně s údaji o budovách, které k těmto postavám náleží.



Města typu Soutok

Město Soutok je domovem elementálů a cestovatelů. I když jeho obyvatelstvo sestává hlavně z elementálů, najdeš zde i skřítky a zrádné ohniváky. Co dělá Soutok unikátním městem, je to, že dává při skladbě svých obyvatel důraz na postavy se středním dosahem. Generálové se stále nemohou shodnout, zda je tato skutečnost slabostí nebo výhodou podobných měst. Nicméně se všichni shodují v tom, že k vedení takového města je zapotřebí opravdu prohnáného generála. Všichni elementálové mají neutrální hodnotu morálky a jsou imunní proti jedu.



Specifické budovy ve městě Soutok

Budova	Cena	Požadavky	Zisk
<i>Obchod s artefakty</i>	10 000 zlatých	Tržiště	Lze navštěvovat kupce a směňovat suroviny za artefakty.
<i>Kovárna</i>	1000 zlatých + 5 dřevo	Radnice vesnice	Vyrábí válečné vrhací stroje.
<i>Skladiště surovin</i>	5000 zlatých + 5 kamení	Tržiště	Toto vylepšení tržiště ti poskytne 1x rtuť / den.
<i>Přístav</i>	2000 zlatých + 20 dřevo	Radnice vesnice	Umožňuje vyrábět lodě. Cena lodě je 1000 zlatých + 10 dřevo.
<i>Univerzita magie</i>	5000 zlatých + 10 dřevo	Věž kouzel	Na této univerzitě se mohou hrdinové učit na jedné ze čtyř katedrách magie.



Jednotky obývající město Soutok



Skřítkové a víly Skřítkové a víly nalezli domov v zemi Antagrích a žijí tam ve městech typu Soutok. Tyto létající potvůrky se obvykle vyskytují ve velkých počtech a jsou mimořádně rychlé. Víly udeří tak rychle, že se jejich oběť nezmůže na sebemenší náznak odporu.			Jméno Cena Škody Střelba Útok Obrana Energie Pohyb Rychlost	Skřítek 25 zlatých 1-2 Ne 2 2 3 Létání 7	Víla 30 zlatých 1-3 Ne 2 2 3 Létání 9
Poža- dované budovy	Budova Cena Požadavky Počet za týden	Magická lucerna 300 zlatých + 5 dřevo + 5 kamení Tvrz 20 skřítků		Vylepšená magická lucerna 1000 zlatých Magická lucerna 20 vil	
				Zahrada života 1000 zlatých Magická lucerna +10 k produkci skřítků / vil	

Vzdušní a bouřkoví elementálové Vzdušní elementálové vzduchu jsou poháněni stejnými silami jako vzdušná kouzla. Jsou imunní vůči kouzlům ovlivňujícím mysl a způsobujícím pádání meteorů. Při ohnivé bouřce, úderu blesku a hromových kouzlech jim ubývá energie dvakrát rychleji. Bouřkoví elementálové bouřky používají naopak blesk jako svou primární zbraň. Mají také navíc schopnost utvářet ze vzduchu ochranná kouzla.			Jméno Cena Škody Střelba Útok Obrana Energie Pohyb Rychlost	Vzdušný elementál 250 zlatých 2-8 Ne 9 9 25 Země 7	Bouřkový elementál 275 zlatých 2-8 24 9 9 25 Země 8
Požadované budovy	Budova Cena Požadavky Počet za týden	Oltář vzduchu 1500 zlatých + 5 kamení Magická lucerna 6 vzdušných elementálů		Vylepšený oltář vzduchu 1500 zlatých + 2 dřevo + 2 rtuť + 2 drahokam Oltář vzduchu 6 bouřkových elementálů	

Vodní a ledoví elementálové Pomocí vodních kouzel se oživuje vodní elementál. Tyto postavy jsou imunní vůči kouzlům Ledový šíp a Mrazící kruh a také proti kouzlům ovlivňujícím mysl, ale zase jim ubývá dvakrát více energie při zasažení kouzlem Ohnivá stěna, Peklo, Ohnivá koule a Ohnivý štít. Jelikož ledoví elementálové mají přece jenom pevnější tělesnou konstituci, mají schopnost házet smrtelnosné ledové trojzubce. Navíc dokáží utvářet z vody ochranné kouzlo.	Jméno Cena Škody Střelba Útok Obrana Energie Pohyb Rychlost	Vodní elementál 300 zlatých 3-7 Ne 8 10 30 Země 5 	Ledový elementál 375 zlatých 3-7 24 8 10 30 Země 6 
Požadované budovy	Budova Cena Požadavky Počet za týden	Oltář vody 1500 zlatých + 5 kamení Magická lucerna 6 vodních elementálů	Vylepšený oltář vody 2000 zlatých + 5 kamení + 5x rtuť Oltář vody 6 ledových elementálů

Ohniví a energičtí elementálové Ohniví elementálové představují hořící duše ohnivě magie. Jsou imunní vůči všem kouzlům vyučovaným na katedrách duševních a ohnivých kouzel, ale při zásahu Ledovým šípem nebo Mrazícím kruhem jim ubývá dvakrát více energie. Energičtí elementálové získávají schopnost létat a umí také z ohně tvořit ochranná kouzla.	Jméno Cena Škody Střelba Útok Obrana Energie Pohyb Rychlost	Ohnivý elementál 350 zlatých 4-6 Ne 10 8 35 Země 6 	Energičtý elementál 400 zlatých 4-6 Ne 12 8 35 Létání 8 
Požadované budovy	Budova Cena Požadavky Počet za týden	Oltář ohně 2000 zlatých + 5 dřevo + 5 kamení Oltář vzduchu 5 ohnivých elementálů	Vylepšený oltář ohně 2000 zlatých + 5 ruda + 5 rtuť Oltář ohně 5 energičtých elementálů

<p>Zemští a magmoví elementálové</p> <p>Zemští elementálové jsou silami zemské magie. Nemůže jim uškodit žádné duševní kouzlo, blesk, série blesků nebo ohnivá bouře. Nicméně pád meteoritů jim ubírá dvakrát více energie. Magmoví elementálové pocházejí ze zdroje hluboko pod povrchem světa. Jsou o trochu silnější než jejich zemští kolegové a dokážou ze země tvořit ochranná kouzla.</p>	<p>Jméno Cena Škody Střelba Útok Obrana Energie Pohyb Rychlost</p>	<p><i>Zemský elementál</i></p> <p>400 zlatých</p> <p>4-8</p> <p>Ne</p> <p>10</p> <p>10</p> <p>40</p> <p>Země</p> <p>4</p> 	<p><i>Magmový elementál</i></p> <p>500 zlatých</p> <p>6-10</p> <p>Ne</p> <p>11</p> <p>11</p> <p>40</p> <p>Země</p> <p>6</p> 
<p>Požadované budovy</p>	<p>Budova Cena Požadavky Počet za týden</p>	<p><i>Oltář Země</i></p> <p>2000 zlatých + 10 kamení</p> <p>Oltář vody</p> <p>4 zemští elementálové</p>	<p><i>Vylepšený oltář země</i></p> <p>1000 zlatých + 5 síra</p> <p>Oltář země</p> <p>4 magmoví elementálové</p>

<p>Psychičtí a magičtí elementálové</p> <p>Psychičtí elementálové jsou fyzickým důkazem toho, co mnozí považují za pátý element: myšlení. Tyto postavy jsou imunní na duševní kouzla. Jejich útok dokáže přemoci mysl všech, kteří se nacházejí v jejich okolí – nepřátelé pak umírají ve strašných bolestech. Nepřátelé se málokdy zmůžou na jakoukoliv formu odporu. Magičtí elementálové jsou výsledkem šestého elementu: magie. Jsou imunní vůči jakékoliv formě magie.</p>	<p>Jméno Cena Škody Střelba Útok Obrana Energie Pohyb Rychlost</p>	<p><i>Psychický elementál</i></p> <p>750 zlatých</p> <p>10-20</p> <p>Ne</p> <p>15</p> <p>13</p> <p>75</p> <p>Země</p> <p>7</p> 	<p><i>Magický elementál</i></p> <p>800 zlatých</p> <p>15-25</p> <p>Ne</p> <p>15</p> <p>13</p> <p>80</p> <p>Země</p> <p>9</p> 
<p>Požadované budovy</p>	<p>Budova Cena Požadavky Počet za týden</p>	<p><i>Oltář myšlenek</i></p> <p>3000 zlatých + 5 kamení + 5 dřevo + 2 krystal + 2 drahokam + 2 rtuť + 2 síra</p> <p>Oltář země, oltář ohně</p> <p>2 psychičtí elementálové</p>	<p><i>Vylepšený oltář myšlenek</i></p> <p>3000 zlatých + 3 krystal + 3 drahokam + 3 rtuť + 3 síra</p> <p>Oltář myšlenek</p> <p>2 magičtí elementálové</p>

Ohniváci a fénixové Ohniváci jsou učebnicovou ukázkou jednotek, které pochází z jednoho z elementů – ohně. Tyto ohromné příšery jsou stejně rychlé jako oheň sám a jsou imunní vůči kouzlům založeným na tomto elementu. Fénixové jsou ještě mocnějším vtělením ohniváků a dokáží dokonce znovu oživit některé své dávno mrtvé kolegy.	Jméno Cena Škody Střelba Útok Obrana Energie Pohyb Rychlost	Ohnivák 1500 zlatých 30-40 Ne 18 18 150 Létání 15		Fénix 2000 zlatých + 1 rtuť 30-40 Ne 21 18 200 Létání 21	
Požadované budovy	Budova Cena Požadavky Počet za týden	Pohřební hranice 10000 zlatých + 10 dřeva + 10 kamení + 10 rtuť Oltář myšlenek 2 ohniváci	Vylepšená pohřební hranice 15000 zlatých + 10 dřeva + 10 kamení + 20 rtuť Pohřebníhranice 2 fénixové		

Neutrální jednotky

Tyto jednotky nejsou spojeny s žádným typem města, lze je spíš najít, jak se potulují po světě.

Jméno Cena Škody Střelba Útok Obrana Energie Pohyb Rychlost	Rolník 10 zlatých 1 Ne 1 1 1 Země 3		Hobit 40 zlatých 1-3 24 4 2 4 Země 5		Zloděj 100 zlatých 2-4 Ne 8 3 10 Země 6	
Popis	Nejde zrovna o vyhledávaný typ vojáka. Zdá se, že jediný, kdo je ochoten mít rolníka ve svých řadách, je nekromant.		Hobiti jsou vybaveni praky s kamenem. Jinak našli poněkud drsný domov mezi Antagrichy, kam je vyhnali Kreeganové. Velká část se jich také jen tak potuluje po světě. Tito dobří bojovníci nacházejí útočiště na zemi a mají neobyčejné štěstí.		Zloději se vyskytují mezi Antagrichy. Když jsi schopen je zařadit do svých řad, poskytne ti cech zlodějů dodatečné informace.	

Jméno	<i>Kanec</i>	<i>Mumie</i>	<i>Kočovník</i>
Cena	150 zlatých	300 zlatých	200 zlatých
Škody	2-3	3-5	2-6
Střelba	Ne	Ne	Ne
Útok	6	7	9
Obrana	5	7	8
Energie	15	30	30
Pohyb	Země	Země	Země
Rychlost	6	5	7
Popis	Jedná se o skřety, kteří si nikdy nedokázali osvojit umění v hodu sekerou, nicméně tuto svoji slabost vyvažují tím, že se do boje vezou na zuřivých divočácích.	Mumie se potulují po světě a chtějí se pomstit tomu, kdo narušil jejich věčný spánek. Ti, na které mumie zaútočí, jsou obvykle zakletí a nejsou schopni účinně odolávat silnějšímu útoku.	Kočovníci jsou obyvatelé pouštních oblastí, dokáží jezdit přes náročné pouštní překážky s takovou jistotou, jako jiní dokáží jet po silnici.


Jméno	<i>Trol</i>	<i>Kouzelník</i>	<i>Ostrostřelec</i>
Cena	500 zlatých	750 zlatých	400 zlatých
Škody	10-15	14	8-10
Střelba	Ne	32	32
Útok	14	17	12
Obrana	7	12	10
Energie	40	30	15
Pohyb	Země	Země	Země
Rychlost	7	9	9
Popis	Narodil od svých enrothianských příbuzných preferují trolové více osobní formy boje. Ovšem stejně jako jejich příbuzní si dokáží vyléčit rány utřené v boji.	Kouzelníci jsou speciálně vytrénovaní zabijákem draků Draconem – jedná se tudíž o elitní bojovou jednotku. Jejich nábor probíhá v řadách mnichů, fanatiků, mágů a arcimágů. Tito bojovníci jsou schopni použít každé třetí kolo některé kouzlo – maximálně jej ovšem můžou použít šestkrát.	Ostrostřelci jsou speciálně vycvičení vedoucím partyzánů Geluem, jejich nábor probíhá v řadách lukostřelců, elitních střelců, lesních elfů a velkých elfů. Ostrostřelci používají ohromný rekurzivní luk, který umocňuje sílu a účinnost jejich útoku. Díky svému tréninku pro ně nějaká vzdálenost nebo opevnění nepředstavuje žádný problém.


Jméno	<i>Pohádkový drak</i>	<i>Rezavý drak</i>
Cena	10 000 zlatých + 8 drahokam	15 000 zlatých + 14 síra
Škody	20-30	50
Střelba	Ne	Ne
Útok	20	30
Obrana	20	30
Energie	500	750
Pohyb	Létání	Létání
Rychlost	15	17
Popis	Pohádkoví draci klamou svým roztomilým zjevem, ale pravda je, že se jedná o zrádné potvory. O těchto věčných výtržnících se ví jen velice málo. To málo, co je o nich známo, pochází spíše z pohádek než ze seriózní literatury. Podle některých jsou neviditelní. Podle jiných zase dokáží používat kouzla. Dále se o nich tvrdí, že Kouzelné zrcadlo je jejich přirozenou obranou.	O rezivých dracích se ví, že loví gorgony, žijí v sirných dolech a síru jedí. Díky tomu pak na své nepřátele plivají coby prvotní zbraň koncentrovanou kyselinu. Ta je schopna prožrat i to nejodolnější brnění, díky čemuž dochází ke snížení jeho obranné schopnosti a ještě způsobí jeho nositeli ohromnou škodu.


Jméno	<i>Krystalový drak</i>	<i>Azurový drak</i>
Cena	20 000 zlatých + 10 krystal	30 000 zlatých + 20 rtuť
Škody	60-75	70-80
Střelba	Ne	Ne
Útok	40	50
Obrana	40	50
Energie	800	1000
Pohyb	Země	Létání
Rychlost	16	19
Popis	Tito draci jsou kompletně z červeného krystalu a lze je oživit pouze za pomoci magie. Jsou také doslova poloprůhlední, z centra jsou dokonce osvětlováni svým magickým srdcem. Často se používají při tréninku zabijáků draků a mnoho kouzelníků je také vyrábí kvůli krystalu, který se v nich nachází.	O azurových dracích se ví jen málo. Jsou jak vzácní, tak i ohromně silní, takže je vidělo pouze málo lidí a z těch přežilo jen opravdu pár jedinců. Tato mocná příšera není o mnoho větší než většina ostatních draků, ale je údajně schopna dlouho odolávat fyzickému útoku. Říká se, že ti, kteří se postaví azurovému draku čelem, zmrznou už jenom kvůli pocitu ohromného strachu.


Hrdinové


Cestovatelé


<i>Erdamon</i>	Rasa	magmový elementál, muž	Druhotné dovednosti	Základní velení, základní hospodaření
	Útok	3	Síla kouzel	1
	Obrana	1	Znalosti	1
	Unikátní dovednost	Zemští / magmoví elementálové pod jeho vedením obdrží navíc 2 body k útoku, 1 k obraně a 5 k poškození.		


<i>Fiur</i>	Rasa	energetický elementál, muž	Druhotné dovednosti	Lepší účinnost
	Útok	3	Síla kouzel	1
	Obrana	1	Znalosti	1
	Unikátní dovednost	Energetičtí a ohniví elementálové pod jeho vedením obdrží navíc 1 bod k útoku, 2 k obraně a 2 k poškození.		


<i>Ignissa</i>	Rasa	ohnivý elementál, žena	Druhotné dovednosti	Základní brnění, základní artilerie
	Útok	3	Síla kouzel	1
	Obrana	1	Znalosti	1
	Unikátní dovednost	Energetičtí a ohniví elementálové pod jejím vedením obdrží navíc 1 bod k útoku, 2 k obraně a 2 k poškození.		

<i>Kalt</i>	Rasa	ledový elementál, muž	Druhotné dovednosti	Základní taktika, základní vzdělávání
	Útok	3	Síla kouzel	1
	Obrana	1	Znalosti	1
	Unikátní dovednost	Vodní a ledoví elementálové pod jeho vedením obdrží navíc 2 body k útoku.		


<i>Lacus</i>	Rasa	vodní elementál, žena	Druhotné dovednosti	Lepší taktika
	Útok	3	Síla kouzel	1
	Obrana	1	Znalosti	1
	Unikátní dovednost	Vodní a ledoví elementálové pod jejím vedením obdrží navíc 2 body k útoku.		


<i>Monere</i>	Rasa	magický elementál, muž	Druhotné dovednosti	Základní brnění, základní logistika
	Útok	3	Síla kouzel	1
	Obrana	1	Znalosti	1
	Unikátní dovednost	Psičičtí a magičtí elementálové pod jeho vedením obdrží navíc 3 body k útoku a 3 body k obraně.		


Pasis	Rasa	psychický elementál, žena	Druhotné dovednosti	Základní brnění, základní artilerie
	Útok	3	Síla kouzel	1
	Obrana	1	Znalosti	1
Unikátní dovednost	Psychičti a magičti elementálové pod jejím vedením obdrží navíc 3 body k útoku a 3 body k obraně.			


Thunar	Rasa	zemský elementál, žena	Druhotné dovednosti	Základní taktika, základní hospodaření
	Útok	3	Síla kouzel	1
	Obrana	1	Znalosti	1
Unikátní dovednost	Zemští a magmovi elementálové pod jejím vedením obdrží navíc 2 body k útoku, 1 bod k obraně a 5 bodů k poškození.			


Elementálové


Aenain	Rasa	džin, muž	Druhotné dovednosti	Základní moudrost, základní magie vzduchu
	Útok	0	Síla kouzel	3
	Obrana	0	Znalosti	3
Unikátní dovednost	Aenain přidává 2 body navíc při použití kouzla Rušící paprsek.			


Brissa	Rasa	džin, žena	Druhotné dovednosti	Základní moudrost, základní magie vzduchu
	Útok	0	Síla kouzel	3
	Obrana	0	Znalosti	3
Unikátní dovednost	Brissa umí použít kouzlo Spěch se zvýšenou účinností, která vzniká jako poměr mezi úrovní hrdiny a cílem kouzla (nárůst je větší tehdy, když kouzlo použiješ na slabší postavy).			


Ciele	Rasa	elf, žena	Druhotné dovednosti	Základní moudrost, základní magie vody
	Útok	0	Síla kouzel	3
	Obrana	0	Znalosti	3
Unikátní dovednost	Když Ciele použije kouzlo Magický šíp, je jeho účinnost o 50% větší.			

Gelare	Rasa	elf, muž	Druhotné dovednosti	Základní moudrost, základní magie vody
	Útok	0	Síla kouzel	3
	Obrana	0	Znalosti	3
Unikátní dovednost	Gelare zvyšuje příjem o 350 zlatých denně.			

Grindan	Rasa	skřet, muž	Druhotné dovednosti	Základní velení, základní magie země
	Útok	0	Síla kouzel	3
	Obrana	0	Znalosti	3
Unikátní dovednost	Grindan zvyšuje denní příjem o 350 zlatých.			


Inteus	Rasa	člověk, muž	Druhotné dovednosti	Základní moudrost, základní magie ohně
	Útok	0	Síla kouzel	3
	Obrana	0	Znalosti	3
Unikátní dovednost	Inteus umí použít kouzlo Krvelačnost se zvýšenou účinností, která vzniká jako poměr mezi úrovní hrdiny a cílem kouzla (nárůst je větší tehdy, když kouzlo použiješ na slabší postavy).			

Labetha	Rasa	člověk, žena	Druhotné dovednosti	Základní moudrost, základní magie země
	Útok	0	Síla kouzel	3
	Obrana	0	Znalosti	3
Unikátní dovednost	Když Labetha použije kouzlo Kamenná kůže, je jeho účinek vyšší o 3 body.			

Luna	Rasa	člověk, žena	Druhotné dovednosti	Základní moudrost, základní magie země
	Útok	0	Síla kouzel	3
	Obrana	0	Znalosti	3
Unikátní dovednost	Když Luna použije kouzlo Ohnivá stěna, je jeho účinek dvojnásobný.			

Nový hrdina

Sir Mullich

Sir Mullich	Rasa	člověk, muž	Druhotné dovednosti	Lepší velení
	Útok	2	Síla kouzel	1
	Obrana	2	Znalosti	1
Unikátní dovednost	Všechny postavy pod jeho vedením obdrží navíc 2 body k rychlosti.			

Zákaznická podpora

Pokud máte nějaké technické problémy, proveďte prosím následující kroky:

- Na stránkách www.cdprojekt.cz/podpora se podívejte, zda váš problém nemá známé řešení.
- Pečlivě zkontrolujte, zda váš počítač splňuje hardwarové požadavky hry uvedené na krabici.
- Máte-li problémy se zadáváním sériového čísla, ujistěte se, že číslo zadáváte ve správném tvaru a přesně tak, jak je vytištěno. Ujistěte se, že nezaměňujete např. písmeno „O“ za číslici „0“. Sériové číslo často rozlišuje malá a velká písmena.

Poznámka: číslo elektronické registrace, jež je součástí balení této hry, neslouží pro instalaci, nýbrž výhradně pro elektronickou registraci na stránkách www.cdprojekt.cz

- Pokud hra nejde spustit a buď hlásí, že došlo ke konfliktu s virtuálními jednotkami, nebo požaduje vložení správného CD / DVD, ujistěte se, zda nemáte na počítači nainstalován nějaký klonovací program. Pokud máte, je zapotřebí jej odinstalovat.
- Jestliže hra nejde spustit, je nestabilní nebo dochází k poškození grafiky, ujistěte se, že máte aktuální ovladače pro grafickou kartu. Ovladače lze stáhnout zdarma ze stránek výrobce grafické karty.
- Ověřte, zda ke hře nevyšel nějaký opravný patch. Pokud je nějaký takový patch k dispozici, najdete jej na stránkách www.cdprojekt.cz/patche.

Upozornění: anglické patche do hry stažené ze stránky výrobce nebudou fungovat na české verzi hry. Pokud bude k této hře vydán opravný patch, vyčkejte prosím na jeho českou verzi, která bude připravena a následně poskytnuta ke stažení na stránce CD Projektu.

Pokud by tyto rady nepomohly, kontaktujte prosím naše oddělení zákaznické podpory mailem na adrese: podpora@cdprojekt.cz. K mailu přiložte výpis s konfigurací vašeho počítače dle následujícího postupu:

- 1) klikněte na tlačítko Start vlevo dole na liště Windows
- 2) zvolte položku Spustit...
- 3) do okna, které se otevře, napište DXDIAG a klikněte na OK
- 4) pokud se objeví otázka, zda má systém ověřit WHQL certifikaci ovladačů, klikněte na Ano
- 5) vyčkejte, dokud diagnostické rozhraní nenačte všechny informace (proužek v levém dolním rohu zmizí), a pak stiskněte tlačítko Uložit všechny informace
- 6) tímto způsobem vytvořený soubor DxDiag.txt nám zašlete s podrobnostmi o vašem problému na adresu podpora@cdprojekt.cz

Technická podpora je také k dispozici v pracovní době (Po - Pá, 9:30 - 18:00) na telefonním čísle **+420 226 225 012**.

Varování před epilepsií

V zájmu svého zdraví po každé hodině hraní alespoň 15 minut odpočívajte. Vyvarujte se hraní, jste-li unaveni nebo pokud trpíte nedostatkem spánku. Hrajte vždy v dobře osvětlené místnosti a snažte se sedět co nejdál od obrazovky. Někteří lidé trpí epileptickými záchvaty, pokud v okolí vidí blikající světla nebo vzory. Takové osoby může postihnout záchvat, pokud se dívají na televizi nebo hrají-li video či počítačové hry. Každý, kdo někdy utrpěl takový záchvat, může mít předpoklady pro epilepsii. V případě, že jste epileptikem nebo jestliže na sobě při hraní zpozorujete následující symptomy: mdloby, rozostřené vidění, šubání ve svalech, jiné mimoděčné pohyby, ztrátu vědomí, zmatení či křeče, pak se před hraním takových her poraďte se svým lékařem.

*Výhradní distributor na území České republiky
CD Projekt Czech s. r. o., U Průhonu 7, 170 00 Praha 7, ČR*