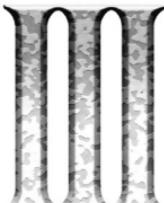


HEROES

OF MIGHT AND MAGIC®



THE RESTORATION OF ERATHIA

Manuál hráče



UBISOFT®

OBSAH

Část I. Úvod.....	3
Část II. Popis rozhraní.....	6
Hlavní nabídka.....	7
Mapa dobrodružství	12
Hrdinové a obrazovka hrdiny	22
Schopnosti	31
Boj	38
Města	47
Systém magie	53
Prohlídka království.....	55
Hra více hráčů	57
Část III. Popis světa	61
Popis kouzel	62
Popis měst a jednotek	82
Jednotliví hrdinové	119
Část IV. Dodatky	135
Klávesové zkratky	135
Zákaznická podpora	137

© 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.

Draží fanouškové *Heroes of Might and Magic*®,

když jsem zasedl, abych vytvořil *King's Bounty*, předchůdce *Heroes of Might and Magic*®, nikdy, ani v těch nejdivočejších snech, jsem si nepředstavoval, že by mohl přerušt až do takové fenomenální série. Právě jsem dokončil *Heroes of Might and Magic*® III. Kdysi byl *King's Bounty* hrou s nejlepší grafikou: 16 barev a zabíral obě strany diskety. Měl jsem jednoho programátora a jednoho výtvarníka, aby ztvárnili mé návrhy, a dokončení nám zabralo téměř rok. O devět let později jsou *Heroes*™ III hrou s nejlepší grafikou. *Heroes* III mají 65 000 barev a zaplňují celé CD. Měl jsem více než 30 lidí, kteří se účastnili projektu: programátory, výtvarníky, herce pro namlování hlasů a návrháře úrovní. Dokončení trvalo téměř 18 měsíců.

King's Bounty, ačkoliv na dnešní standardy poněkud hrubý, skýtal při hrani spoustu zábavy. Hráči verbovali vojska, udržovali armády a bojovali bitvy na taktických mapách se spoustou fantastických příšer. *Heroes* III dělají totéž, pouze grafika je parádnější a animace plynulejší. Kromě toho se změnily některé základy hry, aby hra nabídla hráči značně širší taktický záběr.

Skok od *King's Bounty* k *Heroes* I byl jednou velkou změnou, jak co se týká technologie, tak co se týká hry. Podíval jsem se na to, co jsem v *King's Bounty* vymyslel dobré, přimíchal jsem přání fanoušků a schopnosti modernějších počítačů a zasedl k práci. Po téměř nekonečné sérii chybňých startů, slepých uliček a programátorských potíží jsme hru vydali a se zatajeným dechem čekali. Hry *Heroes* I se prodalo docela dost, ale nadšení pro hru bylo silné a v průběhu času ještě zesílovalo. Našel jsem si chvíli na to, abych pochopil, proč jsme dosáhli takového úspěchu, a ihned potom jsme začali pracovat na hře *Heroes* II. Tentokrát jsme byli zavaleni tunami dopisů fanoušků s doporučením, ze kterých bychom mohli postavit celou hru. Avšak to, co se zdálo jednoduchým vylepšením hotové hry, s sebou přineslo komplikace a já byl týrán rozhodnutími o podobě hry a její vyváženosti.

Po ročních návrhářských hádkách jsme se dali do práce a *Heroes* II byly v prodeji na Vánoce. Všiml jsem si, že každý v kanceláři hrál - dokonce i lidé pracující na jiných projektech - a z minulé zkušenosti jsem už věděl, že to je dobrá známka. *Heroes* II nakonec se nakonec staly jednou z našich nejpopulárnějších her. Nyní jsme uvedli *Heroes* III. Při návrhu a práci na této hře jsme si užili spoustu zábavy a znova ji hrál každý v kanceláři. Jsme přesvědčeni, že *Heroes* III budou mít ohromný úspěch! Doufáme, že si s nimi užijete tolik zábavy, kolik jsme zažili my, když jsme je vytvářeli!

Se srdečným pozdravem
Jon Van Caneghem
tvůrce a návrhář
Heroes of Might and Magic I-III
Might and Magic I-VII
King's Bounty

Velitelí.

doufám, že Tě tento dopis zastihne, ještě než vyplyuješ s královnou Catherine do Erathie. Je mi líto, že jsem se s Tebou nemohl rozloučit osobně, ale doba je zlá a služba mi to nedovolila.

Dovol, abych Ti poblahopřál k povýšení. Moč mě těší, že královnu doprovází někdo tak schopný a čestný jako Ty. Kéž by takoví byli všichni členové královské družiny!

Vím, že se lépe cítíš na bojišti než na královském dvoře, ale dovol, abych Ti připomněl, že i zde musíš pečlivě zvažovat každý krok. Stejně jako na bitevním poli i zde musíš uplatnit strategii a taktiku, aby se Ti Tvé činy nevymstily. Ne, nemám žádný jasný důkaz, že byste mezi sebou měli zrádce, ale mám jen takový dívňý pocit.

Škoda že do Erathie necestuješ ve š astnějších dobách – je to krásná a bezpečná země. Nebo za krále Nikolaje Gryfilho srdece taková alespoň bývala. Byl to skvělý král i věrný spojeneц. Vždy na něj budu vzpomínat jako na čestného a spravedlivého muže, a všechny tyto vlastnosti po něm zdědila i naše milovaná Catherine. A jistě víš, že zcela nevykloučila možnost, že by ve smrti jejího otce měl prsty nějaký zrádce. Možná to jsou pouhé náryky truchlící dcery, ale já bych je rozhodně hned nezavrhoval. Ano, jistě jí szírá smutek, ale rozhodně jí nezastřel mysl natolik, aby vznášela falešná obvinění.

Proto poslední starého, cynického a podeztravého přítele a dávej na sebe pozor. Možná vše vidím příliš černě, ale to už je dánó mým povoláním. Snad už je výkonávám až příliš dlouho.

Sbohem, příteli. Těším se, že až se vrátíš, vypijeme spolu u ohně šálek dobrého čaje a Ty mì vypoříš vše, co jsi na své cestě zažil. Kéž je moře klidné a do plachet vám vane příznivý vítr!

S pozdravem

Wilbur Humphrey, vládce Enrothu

Jak použít tento manuál

Tento manuál je rozdělen do tří hlavních částí. Tato část, Úvod, obsahuje pozadí příběhu, informace o vlastnostech hry, pokyny pro instalaci a rady pro "odstartování". Druha část, Popis rozhraní, pojednává o zacházení s veškerým herním rozhraním. Třetí část, Popis světa, je plna popisných a statistických informací o místech, bytostech, hrdinech a kouzlech, se kterými se při hře setkáte. Dodatky obsahují další informace o internetových herních službách, odstraňování problémů a zákaznické.

Jste-li ve světě *Heroes of Might and Magic* nováčkem, žádné strachy! Hra je vskutku velice komplexní, ale mezi její přednosti patří zároveň snadno pochopitelné ovládání. Navíc obsahuje výukový scénář, který vás naučí zacházet se všemi herními prvky *Heroes III*. Během hry se potom obraťte na Popis rozhraní a Popis světa, kde najdete podrobnější informace.

Znáte-li hru *Heroes II*, můžete se pohodlně ponořit přímo do hry. V Popisu rozhraní začíná rozbor každého hlavního rozhraní hry (například Mapy dobrodružství) přehledem. Přečtěte si každý přehled a potom následující části, kde je podrobnější vysvětlení jednotlivých vlastností. Když se setkáte s novými kouzly, vlastnostmi měst a bytostmi, může vám přijít vhod Popis světa.

Konvence manuálu

Tento manuál předpokládá, že používáte standardní klávesnici a myš a že jste obeznámen s jejich používáním. Předpokládá také alespoň minimální znalost vašeho operačního systému. Nerozumíte-li některému z následujících termínů, měli byste věnovat pár minut na přečtení výukových materiálů, které jste s operačním systémem dostali.

- ukazatel myši
- klepnutí levým tlačítkem
- klepnutí pravým tlačítkem
- dvojité klepnutí
- rozbalovací nabídka
- dialogový rámeček

Manuál bude používat termín "klepnutí" místo "klepnutí levým tlačítkem myši".

Část II.

Popis rozhraní

Start hry

Než se pustíte do hraní *Heroes III*, musíte si vybrat typ hry, kterou chcete hrát. Nabídka Nová hra vám umožní vybrat si mezi samostatnými scénáři, kampaní a hrou více hráčů. Můžete také pokračovat v dříve uložené hře nebo si spusťit výukovou misi.

Spouštění Heroes of Might and Magic III

Jakmile je program nainstalován, můžete zahájit hru vložením herního CD *Heroes III* do vaší jednotky CD-ROM a klepnutím na tlačítko Hrát v úvodní obrazovce. Když to uděláte, přehraje se úvodní film. Tyto sekvence lze kdykoliv přeskocít klepnutím tlačítka myši. Začít hru můžete také výběrem zástupce hry *Heroes III* v nabídce Start.

Zobrazení na celou obrazovku a v okně

Během hry můžete stisknut klávesu F4 pro přepnutí mezi režimy zobrazení na celou obrazovku a v okně. V celoobrazovkovém režimu vyplní hra *Heroes III* celý displej v rozlišení 800 x 600 bodů. V tomto režimu stiskem Alt-TAB minimalizujete herní obrazovku a zobrazíte pracovní plochu Windows. Chcete-li se vrátit do hry z pracovní plochy, zvolte ji na liště úloh.

V zobrazovacím režimu okna se hra objeví ve standardním okně pracovní plochy. Protože hra používá rozlišení 800 x 600, doporučujeme tento režim použít pouze v případě, že Windows běží v rozlišení 1024 x 768 nebo vyšším. Tento režim lze nastavit pouze v případě, že je plocha Windows v módu 16bitových barev. V režimu okna dostanete následující příkazy z rozbalovací nabídky:

File (soubor)

Quit (ukončit): Uzavře program.

Display (zobrazení)

Full Screen (F4) (celá obrazovka): Přepne displej pro práci v celoobrazovkovém režimu.

Help (návod)

On Line Manual (online manuál): Spustí systém návodů.

About (O...): Zobrazí informace o autorských právech hry.

Hlavní nabídka



Hlavní nabídka se zobrazí po úvodní animaci. Chcete-li si zvolit položku z nabídky, přesuňte nad ni kurzor a klepněte.

Nová hra: Zvolte pro start nové hry od začátku. Klepnutí na toto tlačítko vás přenese do nabídky nové hry, odkud si můžete zvolit scénář jednoho hráče, hru více hráčů nebo kampaň.

Nahrát hru: Pokud jste již *Heroes III* hráli, mohli jste si rozehranou partii uložit. Pokud chcete pokračovat v dřívě uložené hře, uvolte si tuto možnost.

Nejvyšší skóre: Když dokončíte jeden scénář nebo kampaň, v závislosti na vašem výkonu se zobrazí skóre, jehož jste dosáhli. Klepněte na toto tlačítko, jestliže chcete vidět nejvyšší skóre.

Autoři: Zde najdete seznam osob, které jsou zodpovědné za hru *Heroes III*.

Odejít: Klepnutím na toto tlačítko ukončíte program a vrátíte se do Windows.

Nabídka nové hry



Nabídka nové hry se objeví, když klepnete na tlačítko Nová hra z hlavní nabídky. Odsud můžete zahájit scénáře jednoho hráče, hru více hráčů nebo kampaň.

Samostatný scénář: Klepněte na toto tlačítko, chcete-li zahájit jeden scénář. Jednotlivé scénáře se odehrávají na jedné mapě proti počítači a dokončíte je splněním sady podmínek mise.

Hra více hráčů: *Heroes III* můžete hrát proti jiným lidským hráčům po internetu, jiných sítích nebo na jednom počítači. Toto tlačítko stiskněte, chcete-li zobrazit výběr typu hry více hráčů. Další informace o hrách více hráčů najdete ve Hře více hráčů (str. 59).

Kampaň: Zvolte toto tlačítko, chcete-li zobrazit výběr her kampaní. Kampaně jsou spojené scénáře naznačující atmosféru delších příběhů. Hrají se proti počítači.

Výuka: Speciální výukový scénář byl vytvořen, aby vám pomohl osvojit si základy hry. Chcete-li jej hrát, klepněte na toto tlačítko. Během hry musíte nahlížet do online výukového průvodce.

Zpět: Klepnutím na toto tlačítko se vrátíte do hlavní nabídky.

Výběr scénáře

Současná mapa

Velikost současné mapy



Před zahájením hry jednoho hráče nebo více hráčů si musíte vybrat scénář, který chcete hrát. To provedete ve výběru scénáře. Odsud můžete také nastavit obtížnost a zvolit si, které sily chcete při hře jednoho hráče řídit. Při hře více hráčů přiřazuje hráčům jednotlivé strany hostitel (viz Hra více hráčů, str. 59). Přepnout seznam dostupných scénářů můžete klepnutím na tlačítko Ukaž dostupné scénáře. Tento seznam můžete posouvat nahoru a dolů pomocí posuvníku na jeho pravé straně. Když klepnete na jméno scénáře, zvýrazní se a uvidíte jeho popis a podmínky vítězství a prohry. Nastavení obtížnosti určuje množství počátečních zdrojů počítacového protivníka a úroveň umělé inteligence. Chcete-li zahájit zvýrazněný scénář, klepněte na tlačítko Začít. Do hlavní nabídky se vrátíte klepnutím na tlačítko Zpět.

Velikost mapy

Mapy mohou být malé, střední, velké nebo obzvláště velké. Přestože délku hry ovlivňují mnohé faktory, může být velikost mapy považována za hrubé měřítko času potřebného na její dokončení, neboť větší mapy obvykle zabere více času. Chcete-li seřadit mapy podle jejich rozlohy, použijte k tomu tlačítko pro seřazení map podle velikosti umístěné přímo nad nimi.

Tl. filtru velikostí Velikost zobrazených map Rozměr mřížky



S (malé)	36 × 36
M (střední)	72 × 72
L (velké)	108 × 108
XL (velmi velké)	144 × 144
Všechny výše uvedené	Všechny výše uvedené

Podmínky vítězství/prohry

Obvykle můžete vyhrát ve scénáři obsazením všech nepřátelských hradů a poražením všech nepřátelských hrdinů. Některé scénáře mají zvláštní podmínky pro vítězství, které musíte splnit, chcete-li vyhrát. Scénář prohrajete, pokud neřídíte žádné město, když je váš poslední hrdina poražen. Některé scénáře mají ještě další podmínky prohry.

Zvláštní podmínky vítězství

Získání artefaktu	Musíte najít určitý artefakt. Vyhrajete jeho umístěním do zavazadla některého z vašich hrdinů.
Shromáždit bojovníky	Vaše království musí získat X bytostí.
Shromáždit suroviny	Vaše království musí získat X surovin určitého druhu.
Provést upgrade města	Radnice a hrad určitého města musí být povýšeny na danou úroveň.
Vybudovat svatostánek Grálu	Musíte najít Grál a v jednom z vašich měst vystavět svatostánek Grálu.
Porazit hrdinu	Musíte porazit určitého hrdinu.
Dobýt město	Musíte obsadit určité město.
Porazit bojovníka (porážka určité jednotky)	Musíte porazit určitou neutrální jednotku.
Obsadit všechna obydlí bojovníků	Musíte získat kontrolu nad všemi obydlími bojovníků na mapě.
Obsadit všechny doly	Musíte získat kontrolu nad všemi doly na mapě.
Přepravit artefakt	Musíte získat určitý artefakt a přepravit jej do určeného města.

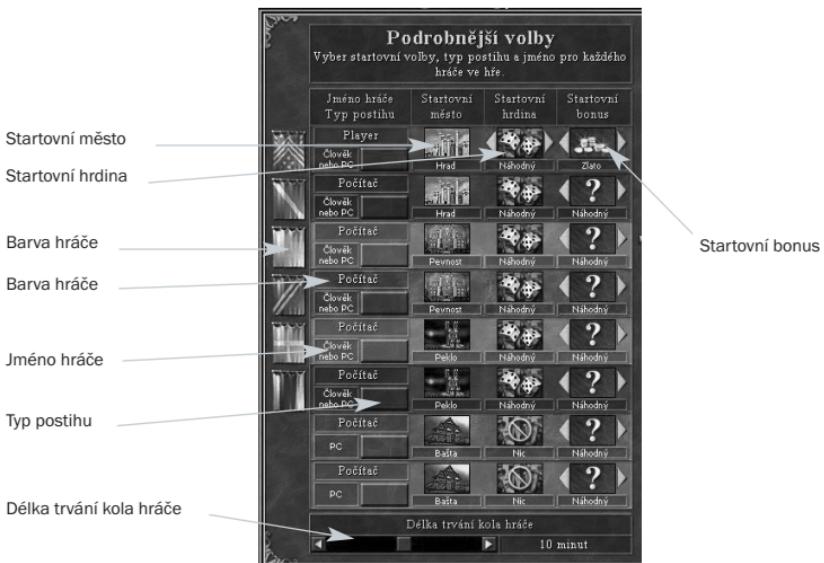
Zvláštní podmínky prohry

Ztráta hrdiny	Prohráváte, jestliže je poražen určitý hrdina.
Ztráta města	Prohráváte, je-li určité město obsazeno nepřítelem.
Vypršení časového limitu	Prohráváte, nevyhrajete-li scénář za stanovený počet dní.

Písemná domluva (chat)

Účastníte-li se hry více hráčů, můžete zapnout a vypnout zobrazování sítových zpráv stiskem tlačítka Skryj/ukáž hovor. Když je tato volba zapnutá, ukazují se v rámečku popisu scénářů textové zprávy. Takovou zprávu můžete poslat, napišete-li ji do rámečku přímo pod tímto tlačítkem.

Podrobnější volby



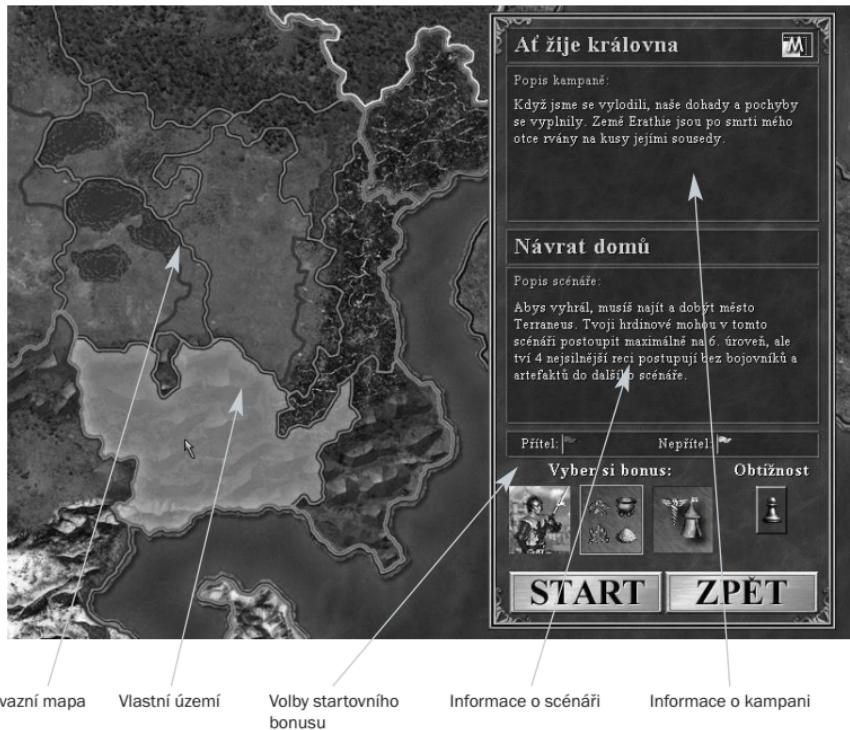
K podrobnějším volbám se dostanete stisknutím tlačítka Ukaž podrobnější volby. To zobrazí volby dostupné pro každého protivníka v právě zvoleném scénáři. Pro každou hru autor scénáře určí protivníky hratelné lidským hráčem nebo počítačem. Pozice ukazující Člověk nebo počítač může být hrána libovolným zástupcem. Každá dostupná pozice lidského hráče má vedle sebe zcela vlevo tlačítko Barva hráče. Při hře více hráčů přiděluje hostitel hráče na dostupné pozice opakovaným klepáním na tlačítko Barva hráče, címž přepíná všechny dostupné hráče. Každý hráč, kterému na začátku scénáře nebyla přiřazena pozice, je ze hry vyřazen. Všechny nepřiřazené pozice budou řízeny počítačem. Často si můžete zvolit startovní město nepřítele, úvodního hrdinu anebo úvodní bonus. Pokud to chcete provést, jsou na stranách obrázků města, hrdiny a startovního bonusu šipky. Chcete-li, nastavte startovní typ města; to město, které zvolíte, ovlivňuje dostupné hrdiny a úvodní bonusy. Klepněte na tlačítko Typ postihu, chcete-li přepínat různá nastavení postihů. Postihy ovlivňují množství počátečních surovin.

Můžete také nastavit omezení trvání hráčova kola posunutím jezdce v obrazovce podrobnějších voleb. Ten určuje, jak dlouho může trvat kolo lidského hráče (není-li v boji).

Kampaně

Kampaně jsou scénáři spojenými do jedné dějové linie, vyprávěně z kladné, neutrální nebo záporné pozice. Chcete-li zahájit kampaně, klepněte na tlačítko Kampaně z hlavní nabídky a potom si vyberte z dostupných kampaní zobrazených na následující obrazovce. Když dokončíte všechny počáteční kampaně, objeví se nové volby kampaní. Poté, co si jednu z nich vyberete, objeví se úvodní obrazovka kampaně.

Úvodní obrazovka kampaně



V různých okamžicích příběhové linie si můžete vybrat, kterého konfliktu se chcete osobně zúčastnit. V takovém případě bude na invazní mapě zobrazeno více než jedno území. Klepněte na zvýrazněnou oblast, chcete-li si vybrat scénář. Informace o zvoleném scénáři se zobrazí v rámečku informací o scénáři. Ve většině scénářů budete mít možnost nastavit startovní bonus. Až budete se svým výběrem spokojeni, klepněte na tlačítko Začít. Chcete-li v příběhu kampaně pokročit, musíte scénář vyhrát. Prohrajete-li, můžete hrát scénář opakováně.

Mapa dobrodružství

Každý scénář hry *Heroes III* se odehrává v některé části Erathie. Příslušný díl země je představován na mapě dobrodružství. Na začátku každého scénáře můžete vidět pouze ty oblasti země, které jsou v dosahu vašich měst a hrdinů; zbytek je před vámi zahalen. Jak vysíláte své hrdiny na průzkum, ukazuje se mapa podél jejich trasy. Podzemní brány fungují jako průchody do podzemních úrovní. Toto území pod povrchem země je zobrazeno na zvláštní mapě, která se také odkrývá, jak jí vaši hrdinové procházejí.

Průzkumem mapy objevujete poklady, neutrální jednotky, cenné suroviny a mnoho stálých lokalit. Je zde velké množství stálých lokalit, mezi kterými můžete narazit na doly, které mohou poskytovat stálý přísun surovin; opuštěné zříceniny; a obydlí bytosťí, kde můžete verbovat bojovníky do svých armád.

Můžete potkat také hrdiny a města patřící protivníkům; ať lidským nebo počítačovým. Velmi často je cílem mise vašeho scénáře válčit proti jiným hrdinům. Boj mezi vaším hrdinou a jinými hrdiny, neutrálními jednotkami a posádkami měst se odehrává na obrazovce boje (viz Boj, str. 38). Když dobudete nepřátelské město, stane se vaším vlastnictvím a poskytne vám mnohé své výhody (viz Města, str. 47).

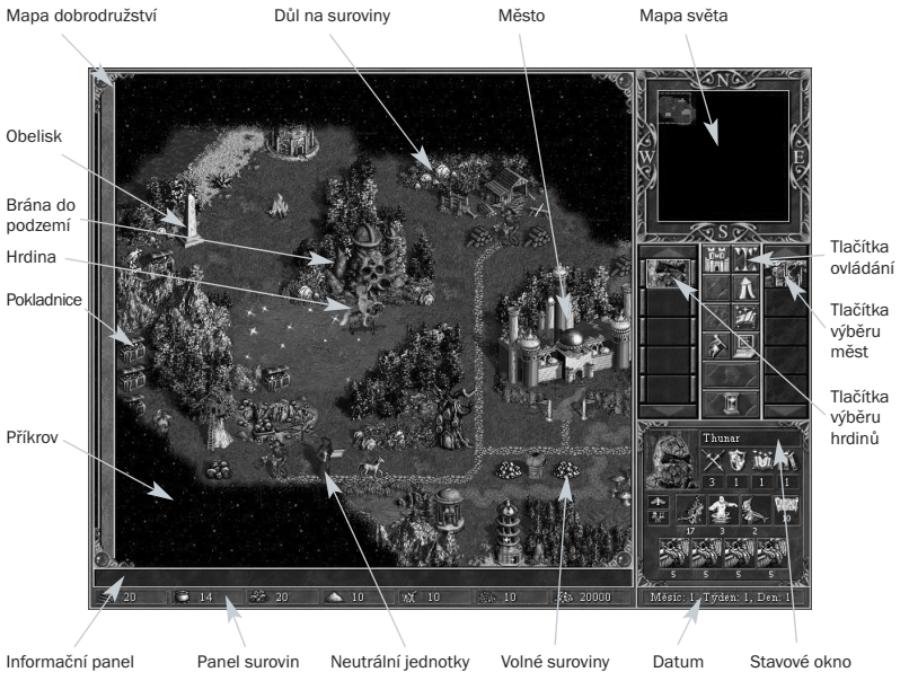
Tato část popisuje obrazovku rozhraní mapy dobrodružství pro kampaně a hry jednoho hráče. Vysvětlení jednotlivých rozdílů v rozhraní, se kterými se setkáte ve hrách více hráčů, najdete v části Hra více hráčů (str. 59).

Hra

V každém erathijském dni může hráč pohnout se svými hrdiny a spravovat svá území. To neprobíhá současně – místo toho každý hráč, počínaje vámi (lidským hráčem), dostává k dispozici "kolo" a potom předává hru dalšímu hráči. Jakmile všichni hráči provedou svá kola, den skončí a začíná den nový.

Na začátku každého nového dne doly a města, která řídíte, vygenerují suroviny. Suroviny představují zlato a nerosty, které můžete využívat na vylepšování svých měst, verbování vojáků a provádění dalších činností. Městské budovy generující jednotky to dělají první den v týdnu (viz Města, str. 47). Současné datum se objevuje v pravém dolním rohu obrazovky mapy dobrodružství.

Pohled mapy dobrodružství



Mapa dobrodružství

Mapu dobrodružství můžete posouvat v libovolném směru přesunutím kurzoru do krajů a rohů (úhlopříčné posouvání) obrazovky. Červený rámeček zobrazený na mapě světa ukazuje, jaká část mapy je zobrazena na obrazovce mapy dobrodružství. Klepnutím na mapu světa vystředíte tento rámeček na kurzoru. Po mapě světa můžete rámeček také přetahovat.

Na informačním panelu se objevuje text identifikující jednotlivé prvky mapy, když nad ně přesunete kurzor. Na cokoliv, co se objevuje na mapě dobrodružství, můžete klepnout pravým tlačítkem, chcete-li zobrazit další informace.

Hrdinové

Na mapě dobrodružství můžete mít současně až osm hrdinů; máte-li v poli více než osm hrdinů, musí hrdinové navíc velet posádkám měst (viz Města, str. 47). Hrdinové na mapě dobrodružství nesou vlajku v barvách hráče.

Vaši rekordy cestují se svými armádami, jež tvoří bojovníci, kteří se sloučují do jednotek. V každé jednotce může být jeden nebo více bojovníků, ale všichni bojovníci v jednotce musí být stejněho typu. Armáda hrdiny musí mít alespoň jednu jednotku a může jich obsahovat až sedm. V boji hrdina vede bitvu řízením svých armád, sám se boje přímo neúčastní.

Výběr hrdiny

Tlačítka výběru hrdiny na pravé straně obrazovky dobrodružství se používají k výběru jednotlivých hrdinů. Klepnutím na tlačítko hrdiny jej vyberete. Máte-li více než pět hrdinů, budete muset klepnout na tlačítka posuvu, abyste zobrazil tlačítka výběru dalších hrdinů. Dvojitým klepnutím na tlačítko výběru hrdiny vyvoláte obrazovku hrdiny (viz Hrdinové a obrazovka hrdiny, str. 22).

Na levé straně každého tlačítka hrdiny je zelená lišta, která se zkracuje podle toho, jak se snižuje možnost pohybu hrdiny. Modrá lišta na pravé straně každého tlačítka měří procenta magické energie hrdiny, které mu nebo jí zbývají. Magická energie je vydávána, když hrdina použije kouzlo. Další informace viz Systém magie (str. 53).

Pohyb hrdiny

Když klepnete na mapu dobrodružství na určité místo, na které se právě vybraný hrdina může přesunout, nakreslí se od něj k vybranému místu (označenému X) čára ze šipek ukazujících dráhu, kterou musí hrdina projít. Je-li toto místo ve vzdálenosti, na kterou se může hrdina přesunout v daný den, pak jsou šipky a X zelené. Nemůžete-li hrdina dosáhnout místa na jeden tah, ukazují hnědé šipky dráhu, kterou musí urazit další nebo následující kola. Cíl můžete změnit klepnutím na jiné místo mapy.

Klepnutím na X přesunete právě vybraného hrdinu po jeho trase. Můžete také klepnout na tlačítko Přesun hrdiny, abyste právě vybraného hrdinu přesunul po jeho trase. Chcete-li hrdinu zastavit uprostřed pohybu, klepněte na mapu dobrodružství. Současná trasa zůstane vyznačena, ale hrdina se zastaví. Poté můžete pokračovat v pohybu hrdiny nebo můžete vybrat nový cíl jeho cesty.

Dovolený pohyb

Jak daleko může hrdina putovat, je určeno rychlostí nejpomalejší jednotky v jeho armádě. Rychlosti jednotek jsou uvedeny v části Popis města a bojovníků (str. 82). Vzdálenost na mapě dobrodružství je měřena v polích.

Tabulka dovoleného pohybu

Rychlosť nejpomalejší jednotky

Plazící se - extra pomalá

Pomalá

Rychlá - extra rychlá

Velmi rychlá

Super rychlá - ultra rychlá

Hbitá - blesková

Dovolený pohyb

15 polí

16 polí

17 polí

18 polí

19 polí

20 polí



Terén a cesty

Přes některý terén je obtížné projít a taková místa zkracují vzdálenost, na kterou se může hrdina přesunout. Cesty uraženou vzdálenost naopak prodlužují. Hrdina s druhotnou schopností hledání cest (viz Druhotné schopnosti, str. 33) je schopen omezit účinek obtížného terénu. Tato tabulka vysvětluje, jak terén ovlivňuje pohyb:

Cena za pohyb terénem

Větší číslo znamená pomalejší průchod.

Typ terénu	Normální	Základní hledání cest	Lepší hledání cest	Expert hledání cest
Hlína	100 %	100 %	100 %	100 %
Tráva	100 %	100 %	100 %	100 %
Láva	100 %	100 %	100 %	100 %
Podzemí	100 %	100 %	100 %	100 %
Dlážděná cesta	50 %	50 %	50 %	50 %
Bahnitá cesta	75 %	75 %	75 %	75 %
Kamenitá cesta	65 %	65 %	65 %	65 %
Štěrk	125 %	100 %	100 %	100 %
Písek	150 %	125 %	100 %	100 %
Sníh	150 %	125 %	100 %	100 %
Bažina	175 %	150 %	125 %	100 %

Příklad: Hrdina s kopiníkem (extra pomalý) bude mít na začátku dovolen pohyb 15 polí. Avšak přes obtížný terén se sněhem se může tento hrdina přesunout pouze o 10 polí. Se základním hledáním cest by se uražená vzdálenost zvýšila na 12 polí a s pokročilým hledáním cest až na 15 polí.

Lodě

Aby se hrdinové mohli přesunovat přes vodu, potřebují lodě. Lodě mohou být: stavěny v městech typu hrad, nekropolis a pevnost, jestliže tato sídla leží na pobřeží a je v nich vystavěno přístaviště; vyčarovány kouzlem přívolej lod; postaveny v loděnicích na mapě dobrodružství; ale také je lze nalézt kdekoliv na mapě dobrodružství.

Naloďování a vyloděování stojí hrdinu veškeré zbývající body pohybu. Chcete-li umístit hrdinu na lod, klepněte na neobsazené plavidlo. Jestliže chcete hrdinu vylodit, přesuňte lod k pobřeží označenému ikonou kotvy. Pohyb lodi je uskutečňován v rozsahu plného hrdinova pohybu. Lod může nést současně pouze jednoho hrdinu a jeho armádu.

Podzemí

Některé mapy obsahují podzemní úrovně. Hrdinové tam mohou vstoupit přes podzemní brány, které jsou průchodem mezi povrchem a podzemím. Stiskem tlačítka pro přepnutí úrovně přepínáte pohled mapy dobrodružství mezi dvěma úrovněmi.

Místa dobrodružství

Města

Města poskytují hráči, který je ovládá, mnohý užitek. Radnice každého města, které řídíte, vám každý den přidává určité množství zlata do vaší pokladnice. Ve městech mohou hrdinové také verbovat jednotky, doplňovat své body magické energie a učit se nová kouzla. Další informace viz části Města (str. 47) a Popis měst a jednotek (str. 82).

Vaše města

Kterékoliv ze svých měst můžete zvolit klepnutím na tlačítko pro výběr města. Když je město vybráno, vystředí se na mapě dobrodružství a zvýrazní se jeho ikona. Opětovným klepnutím na město nebo jeho zvýrazněnou ikonku vyvoláte obrazovku města (viz Města, str. 47).

Vaši hrdinové mohou města, která řídíte, navštívit. Chcete-li hrdinu nasměrovat, aby to provedl, přesuňte jej k čelní bráně a kurzor se změní na vzpínajícího se koně. Klepněte a hrdina vstoupí do města; objeví se obrazovka města. Má-li město věž kouzel, naučí se hrdina nové kouzlo, které je zde k dispozici, a jeho body magie se po jednodenním odpočinku zcela obnoví (viz Systém magie, str. 53). Každé město může současně navštívit pouze jeden hrdina.

Nepřátelská a neutrální města

Města řízená jiným hráčem se objeví na mapě dobrodružství s vlajkou ve hráčových barvách a stejnou barvou budou zobrazena i na mapě světa. Neutrální města, ta, jež nejsou řízena žádným hráčem, jsou označena šedě. Klepnutí pravým tlačítkem na tato města vám zpřístupní základní informace.

Když přesunete kurzor nad čelní bránu nepřátelských a neutrálních měst, objeví se ikona meče, ukazující, že město bude bráněno přítomnou posádkou (viz Města, str. 47). Jestliže obranu města porazíte, vyvěsí vlajku ve vaší barvě a stane se součástí vašich držav. Užitek z města máte okamžitě k dispozici a můžete čerpat z jeho výhod. Nejsou-li přítomni žádní obránci, stačí pouze převzít město některým hrdinou, který do něj vstoupí.

Surovinové doly a volné suroviny

Jestliže stavíte budovy nebo najímáte jednotky, používáte suroviny - zlato, dřevo, kamení, krystaly, drahokamy, rtuť a síru. Využívají je také mnohé jiné herní situace. I když existuje mnoho způsobů, jak si suroviny opatřit, nejčastěji je získáte dobýváním z ovládaných surovinových dolů, případně jejich nalezením na mapě dobrodružství. Když hrdina navštíví důl, označí se vlajkou hrdinový barvy a začne vytvářet suroviny pro hrdinova hráče, přičemž suroviny do jeho zásobárny přidává každý den. Volné suroviny sebere hrdina, který přes ně přejede. Ty potom zmizí z mapy a jsou ihned přidány do zásobárny hráče.

Pokladnice a artefakty

Hrdinové mohou také sbírat pokladnice a artefakty. Artefakty jsou předměty, obvykle magické, které propůjčují svým vlastníkům zvláštní síly a schopnosti. Když hrdina sebere artefakt, zmizí předmět z mapy a je přidán do hrdinova inventáře (viz Hrdinové, str. 22). Pokladnice jsou truhly s překvapením v podobě zlata, menších artefaktů nebo zkušeností.

Další stavby

Na mapě dobrodružství se můžete setkat s mnoha různými typy staveb. Některé z nich mohou hrdinům, kteří je navštíví, přinést zvláštní užitek. Jiné budou místy určenými k průzkumu, plnými nebezpečí či skrytých odměn. Další poskytnou suroviny, užitečné informace nebo artefakty. I když musíte kvality jednotlivých budov objevit sami, některé z těch, na které narazíte nejčastěji, jsou zde uvedeny.

Strážní věže a brány: Pohraniční strážní věže se občas objeví na hranicích. Abyste mohl strážní věž projít, musíte navštívit místního klíčníka ve stanu též barvy.

Obydlí bojovníků: Některé stavby jsou obydlím bytostí, které můžete naverbovat do svých služeb. Jejich obydlí lze nalézt na mapě dobrodružství. Než se k vám tito bojovníci přidají, budete s nimi muset změřit síly v boji. Jakmile uspějete, zavlaje nad obydlím váš prapor, přidružená města mohou získat bonus k danému typu jednotky a vy v nich můžete bojovníky verbovat. Stavy se doplňují jednou týdně.

Obelisky: Na některých mapách je ukryt Grál. Vodítka k tomuto místu lze nalézt v obeliscích.

Neutrální jednotky: Cesta vašeho hrdiny může být blokována neutrálními jednotkami, které nenáleží žádnému hráči. Abyste mohl projít, budete se s nimi muset vypořádat. Obvykle to znamená porazit je v boji. Někdy vám budou bojovníci příznivě nakloněni a nabídou, že se k vám přidají, nebo to budou muset udělat vzhledem k vaší síle. Jindy, když zjistí, že proti vám nemají žádnou šanci, mohou uprchnout. Klepnutím pravým tlačítka na neutrální jednotky se dozvíte typ jednotky v daném místě a přibližný odhad jejich počtu.

Oddíly neutrálních jednotek mají náhodně přidělenou hodnotu nepřátelství od jedné do deseti. Příšery s vysokým ohodnocením nepřátelství jsou mnohem náhylnější k útoku. Oddíl neutrálních jednotek se bude vyhýbat šarvátce se silnější armádou hrdiny nebo s armádou složenou z bytostí stejného typu. Hrdinové s druhotnou schopností diplomacie budou napadání méně často.

Označení počtu neutrálních jednotek

Informace	Počet
Málo	1 - 4
Několik	5 - 9
Skupinka	10 - 19
Houf	20 - 49
Horda	50 - 99
Zástup	100 - 249
Dav	250 - 499
Mračna	500 - 999
Legie	1000+

Kurzory mapy dobrodružství

Kurzory pohybu

Klepnutí na mapu v místě, kde se tyto ikony objeví, nakreslí cestu od současného hrdiny na příslušné místo.



Současný hrdina se může na toto místo přesunout za počet kol udaný vpravo dole. (Není-li na kurzoru pohybu žádné číslo, přesune se hrdina do daného cílového místa v současném kole.)



Objeví se, když se kurzor dostane nad nebezpečné místo, jako je budova nebo důl, které může současně hrdina navštívit.



Je-li současný hrdina na zemi a tento kurzor se objeví nad lodí, pak může hrdina na loď vstoupit.



Objeví se nad vodním místem, které může navštívit hrdina v lodi.



Udává místo na pobřeží, kde může hrdina přistát s lodí a vylodit se.



Označuje neutrální jednotky, nepřátelská města, nepřátelskou posádku a nepřátelské hrdiny, na které může hrdina zaútočit.



Objeví se nad hrdiny, se kterými může současný hrdina obchodovat. Když je hrdina dosažen, zobrazí se obrazovka obchodu hrdiny (viz Obchod hrdiny, str. 30).



Objeví se po použití kouzla Dimenzní brána. Pro teleportování hrdiny na nové místo klepněte na cíl v okně mapy dobrodružství.

Kurzory výběru

Tyto ikony se používají k výběru aktuálního města nebo hrdiny.



Objeví se nad současným hrdinou nebo nad kterýmkoli vaším hrdinou, když je vybrané město. Klepnutím vyberete aktuálního hrdinu nebo zobrazíte obrazovku hrdiny, je-li již hrdina zvolen.



Objeví se nad vašimi městy. Klepnutím vyberete aktuální město nebo, je-li již město vybrané, vyvoláte obrazovku města.



Objeví se, když použijete kouzlo Potop loď. Klepněte na loď, na kterou chcete toto kouzlo použít.

Ovládací tlačítka



Prohlídka království: Toto tlačítko zobrazí přehled království (viz Prohlídka království, str. 55).

Ukaž povrch země/podzemí: Toto tlačítko přepíná zobrazení mapy dobrodružství mezi povrchovou a podpovrchovou úrovní.

Přehled úkolů: Klepnutím na toto tlačítko zobrazíte přehled úkolů.

Uspí/probud' hrdinu: Toto tlačítko přepne hrdinu do režimu spánku. Spící hrdina je přeskočen při výběru "dalšího hrdiny". Hrdinu vzbudíte jeho výběrem (na mapě dobrodružství nebo tlačítkem výběru) a klepnutím na dané tlačítko.

Přesun hrdiny: Má-li současný hrdina vyznačenou trasu pohybu, stiskem tohoto tlačítka jej po ní vyšlete do vzdálenosti určené jeho dovoleným pohybem.

Sešli kouzlo: Jestliže má hrdina knihu kouzel, po stisknutí tohoto tlačítka můžete seslat některé z cestovních kouzel (viz Systém magie, str. 53).

Volby dobrodružství: Klepnutím na toto tlačítko zobrazíte volby dobrodružství (str. 20). Chcete-li tuto obrazovku zavřít, můžete klepnout na tlačítko ✓.

Systémové volby: Klepnutím na toto tlačítko zobrazíte nabídku systémové volby. Můžete ji uzavřít klepnutím na tlačítko Návrat do hry.

Další hrdina: Klepnutím na toto tlačítko vyberete dalšího "vzbuzeného" hrdinu, kterému ještě zbývají nějaké body pohybu.

Konec kola: Klepnutím na toto tlačítko ukončíte kolo a umožníte protivníkům provést jejich tahy.

Nastavení dobrodružství

Ukáž svět: Toto tlačítko ukáže velkou mapu na obrazovce mapy dobrodružství. Klepnutím na tlačítka lupy změňte měřítko pohledu. Klepnutím na tlačítko Skládaná mapa přepnete na pohled skládané mapy, tlačítkem ✓ obrazovku zavřete.

Skládaná mapa: Toto tlačítko zobrazuje skládanou mapu, která ukazuje polohu Grálu. Když vaši hrdinové navštíví obelisky, objeví části této mapy. Pokud je mapa kompletní, uvidíte symbolem X označené místo, kde je schován Grál.

Kopat: Chcete-li získat Grál, musí jej váš hrdina vykopat. Klepnutím na toto tlačítko příkážete hrdinovi, aby začal s kopáním. Kopání zabere celý den, takže hrdina, který se o to pokouší, musí mít k dispozici všechny své body pohybu.

Informace o scénáři: Klepnutím na toto tlačítko zobrazíte informace o současném scénáři.

Zopakuj protivníkův tah: Když stisknete toto tlačítko, můžete vidět přehrávku posledního kola vašeho protivníka.

Nastavení systému

Rychlosť hrdiny: Vyberte jedno z těchto tlačítek, chcete-li nastavit rychlosť animace pohybu vašich hrdinů.

Rychlosť nepřátele: Tato tlačítka řídí rychlosť animace pohybu vašich nepřátele. Můžete si také zvolit skrytí pohybu nepřátele.

Rychlosť posunu mapy: Tato tlačítka určují, jak rychle se mapa posouvá.

Kvalita videa: Vyberte vysokou nebo nízkou kvalitu přehrávání videa.

Ukáž cestu pohybu: Přepíná viditelnost tras pohybu hrdiny. Jsou-li trasy vypnuty, přesune se váš hrdina na místo, na které jste klepnul, okamžitě.

Připomeň tah hrdiny: Zapíná a vypíná připomínání pohybu hrdiny, které se normálně zobrazuje na konci kola, jestliže máte spící hrdiny nebo hrdiny, kterým ještě zbývají body pohybu.

Rychlý boj: Když je tato volba zapnutá, vyřeší hra boj sama bez ukazování obrazovky boje.



Titulky u videa: Zapíná a vypíná titulky videa.

Obrysystavě ve městě: Když se kurzor přemístí nad budovu na obrazovce města, může být stavba, na kterou lze kliknout, zvýrazněna. Toto tlačítko zvýrazňování zapíná a vypíná.

Animace knihy kouzel: Zapíná a vypíná animace obracení stránek v knize kouzel.

Systémové volby

Nahrát hru: Toto tlačítko zobrazí nabídku načtení hry. Načtení nové hry ukončí hru současnou.

Uložit hru: Toto tlačítko zobrazí nabídku uložení hry, abyste si mohli současnou pozici uložit.

Restart scénáře: Klepnutím na toto tlačítko zahájíte současný scénář znova od začátku.

Hlavní menu: Kliknutím na toto tlačítko se vrátíte do hlavní nabídky. Tím ukončíte současnou hru.

Návrat na plochu: Klepnutím na toto tlačítko *Heroes III* uzavřete a vrátíte se do Windows.

Návrat do hry: Kliknutím na toto tlačítko zavřete nabídku nastavení systému a vrátíte se do hry.

Volby zvuku

Hlasitost hudby: Zde upravujete nastavení hlasitosti hudby ve hře. Klepnutím na ovladače hlasitosti vlevo hlasitost snižujete, klinutím vpravo zvyšujete.

Hlasitost zvuků: Tento ovládací prvek vám umožní nastavit hlasitost přehrávání zvukových efektů.

Informační obrazovka

Panel surovin

Panel surovin ukazuje, kolik každé herní suroviny právě máte.



Informační panel

Informační panel je naspodu téměř každé nabídky a okna rozhraní. Když pohnete kurzorem přes obrazovku, zobrazený text vám napoví, nad jakým prvkem se právě kurzor nachází.

Informace po klepnutí pravým tlačítkem

Na většinu položek ve hře nebo rozhraní můžete klepnout pravým tlačítkem, abyste dostal podrobnější informace. Ty zůstávají zobrazeny, dokud držíte stisknuté pravé tlačítko myši.

Informace stavového okna

V rámečku v pravém dolním rohu se objevují informace o právě zvoleném hrdinovi, městě nebo surovině, spolu s počtem měst a spojenců. Do tohoto rámečku můžete klepnout, pokud chcete přepnout mezi dostupnými obrazovkami.

Hrdinové a obrazovka hrdiny

Akce ve hře *Heroes III* provádějí hrdinové. Hrdinové prozkoumávají zemi, moře a podzemí. Sbírají poklady, suroviny a další artefakty. Chrání města a stavby mapy dobrodružství patřící na vaše území. Hrdinové cestují s jednotkami naverbovanými ve městech či jiných místech. S těmito armádami se mohou účastnit bitev proti nepřátelům nebo vedou obranu vašich měst. Jak hrdina prozkoumává mapu a dobývá města, získává body zkušeností. Když jich nashromáždí dostatek, postoupí o jednu úroveň. Na každé úrovni získává hrdina nové schopnosti a rozšiřuje své dovednosti ve schopnostech, které již ovládá. Ve většině scénářů začínáte s minimálně jedním hrdinou. Můžete si ale opatřit i více hrdinů, a to tak, že je naverbujete v hostincích vašeho města. Hrdinové mohou být umístěni ve vaší městské posádce nebo se mohou toulat po zemích Erathie. Rekové v posádce vedou zde umístěné jednotky, když je město napadeno nepřátelským hrdinou. Najednou můžete mít v posádce každého města jednoho hrdinu a až osm hrdinů toulajících se po okolí.

Typy hrdinů

Existuje šestnáct různých typů hrdinů – dva na každý typ města. Jeden typ se specializuje na použití magie, druhý je orientován na boj. Hrdinové všech typů mohou být verbováni v libovolném městě.

Hrdinové hradů

Rytíř: Rytíři jsou odvážní bojovníci předurčení konat dobro a spravedlnost. I když mohou získat magické schopnosti, jsou daleko více předurčeni k získávání vojenských znalostí.

Kněz: Kněží jsou členové bojových sil svatých řádů. Dychtí po různém vědění, jak vojenském, tak mystickém.

Hrdinové kobek

Tyran: Tyrani staví svá podzemní doupata na ochranu svého bohatství získaného v boji. Jsou bojovníky, kteří však nezapomněli na prospěšnost magie. Často nosívají brnění, které ještě umocňuje divokost jejich vzezrení.

Čaroděj: Čarodějové se učí magii od sil, které jim umožňují dosáhnout temných a sobeckých cílů. Více než jakýkoliv jiný hrdina dychtí po magickém. Čarodějové často předvádějí svoji sílu použitím magie ke změně svých vlastností.

Hrdinové pevností

Pán šelem: Svou fyzickou silou a zatrašováním si pán šelem podrobí většinu obydlí, na něž při svém putování narazí. V důsledku toho se jen velmi málo zajímá o mystické vědění. Pánové šelem se často odívají do kostýmů, ve kterých se podobají nebezpečným příšerám z bažin.



Čarodějnice: Čarodějnice jsou kvalifikovanými praktikantkami magie posilované příasadami nasbíranými v bažinách. Učení se těchto znalostí jim dovoluje jen malé pokroky ve vojenských disciplínách.

Hrdinové pekla

Démon: Démoni jsou lidé (obvykle bývalí kacíři), kteří byli zcela ovládnuti jedním nebo více démony. Ačkoliv mají přirozené dispozice pro získání magické síly, mají dáblové také vyvážené vojenské dovednosti.

Kacíř: Kacíři se zaměřují na poutání démonických sil pro svou potřebu. Zatímco se sami cvičí v bojovnických dovednostech, musí znát také dostatečně magii, aby mohli ovládnout své pekelné spojence. Často je lze poznat podle čísla na ochranném kruhu a značek na oděvech, které si oblékají jako ochranu před útoky démonů.

Hrdinové nekropolí

Temný rytíř: Temní rytíři jsou rytíři, kteří vstali z mrtvých. Zatímco si udrželi své dřívější vojenské znalosti, jsou ve své nové formě mnohem přístupnější poznávání magie.

Nekromant: Nekromanti jsou uživatelé magie, jež se zaměřuje na ovládání nemrtvých. Cenou za jejich umění je, že ti, kterým vládnou, jim pomalu odčerpávají život – až se nakonec přemění v nemrtvé.

Hrdinové bašt

Hraničář: Hraničáři jsou ostřílení bojovníci, vycvičení v lovu a stopování. Jejich zaměření na ochranu divočiny je vede k hledání širokého spektra znalostí, přičemž se soustředí na vojenské a venkovní dovednosti.

Druid: Druidi jsou mystikové, kteří čerpají svoji moc z harmonického vztahu se zemí. I když hledají mystické vědění, jejich život v přírodě je nutí, aby získávali i vyvážené fyzické schopnosti.

Hrdinové tvrzí

Barbar: Barbaři se jen málo zajímají o to, co se netýká vojenské moci. V důsledku toho velmi rychle rostou jejich útočné schopnosti a pomalu všechny ostatní. Barbaři ovládají mocné zbraně a odívají slabé brnění.

Bojový mág: Bojoví mágové jsou barbaři s omezenými schopnostmi kouzlení. I přes jistý pokrok v magických schopnostech studují také umění válečnické. Bojoví mágové si často oblékají trofeje sebrané pobitým nepřátelům, z nichž získávají další sílu.

Hrdinové věží

Alchymista: Alchymisté jsou zruční fyzikální a chemičtí mágové, kteří vynikají zvláště ve stavění a rozhýbávání golemů. Jejich profese jim dává sílu svalů, kterou využijí také při nabývání vojenských dovedností. Jejich brnění je často vytvořeno ze speciálních slitin vzácných kovů.

Kouzelník: Kouzelníci vyhledávají mystické a magické vědění. Protože na vojenskou stránku bitvy hledí jen málo, změní raději běh bitvy ve svůj prospěch pomocí mocných tajemných sil. Kouzelníci zřídkakdy oblékají jakékoli brnění, neboť spoléhají na svoji magii, která je ochrání.

Obrazovka hrdiny



Informace o každém hrdinovi, kterého ovládáte, si můžete prohlédnout na obrazovce hrdiny. Obrazovka hrdiny může být zobrazena ze kterékoliv obrazovky mapy dobrodružství dvojitým klepnutím na tlačítko výběru hrdiny nebo dvojitým klepnutím přímo na hrdinovi na mapě. Obrazovka hrdiny se také používá pro organizování hrdinových předmětů a armád.

Morálka

Tato ikona představuje základní hodnocení morálky hrdinovy armády. V boji může nízká morálka způsobit, že se bytostí zablokuje. Vysoká morálka může dovolit útoky navíc (viz Boj, str. 38). Klepnutím na ikonu zobrazíte seznam faktorů, které morálku ovlivňují.



Vysoká morálka



Normální morálka



Nízká morálka

Štěstí

Tato ikona představuje současné základní hodnocení štěstí hrdinovy armády. Dobré štěstí zvyšuje šanci způsobit maximální poškození (viz Boj, str. 38). Klepnutím na ikonu zobrazíte seznam faktorů, které ovlivňují štěstí armády.



Velké štěstí



Dobré štěstí



Kladné štěstí



Neutrální štěstí

Specializace

Každý hrdina má zvláštní schopnost. Klepnutím sem se o ní dozvíte víc.

Zkušenosti

Zobrazuje aktuální body hrdinovy zkušenosti. Klepnutím na ikonu zobrazíte současnou úroveň hrdiny a body zkušenosti nutné pro dosažení další úrovně (viz Schopnosti, str. 31).

Magická energie

Zde najdete současnou a maximální hodnotu magické energie. (Například "15/20" znamená, že hrdina má v současné době 15 bodů magické energie z maximálních 20.) Klepnutím na ikonu se dozvíte další podrobnosti (viz Systém magie, str. 53).

Primární schopnosti

Tyto ikony představují čtyři primární schopnosti hrdiny: útok, obranu, sílu kouzel a znalosti (viz Schopnosti, str. 31).

Druhotné schopnosti

Každý hrdina může mít až osm různých druhotných schopností. Ikony, které je znázorňují, jsou zobrazeny na těchto pozicích. Každá schopnost se může nacházet v základní, lepší a expertní úrovni (viz Schopnosti, str. 31). Klepnutím na jednotlivé ikony se dozvíte podrobnosti o schopnosti.

Hrdinova armáda

Těchto sedm pozic zobrazuje jednotky seřazené v hrdinově armádě. Každý portrét jednotky má číslo, jež udává, kolik bojovníků je v každé pozici. Pozice, kterou jednotka obsazuje, ovlivňuje, kde se objeví na bitevním poli (viz Boj, str. 38). Na této obrazovce můžete se správou vaší armády provést mnoho věcí.

Zobrazení informací o jednotce

Klepnutím na zvýrazněnou jednotku zobrazíte následující informace:

Portrét: To je obrázek jednotky tak, jak se objeví na bitevním poli. Číslo v pravém dolním udává počet bojovníků v jednotce. Nad portrétem jednotky je její jméno.

Útok: Toto je hodnocení útoku jednotky. Číslo v závorkách představuje hodnocení ovlivněné útočnou schopností hrdiny a dalšími faktory.

Obrana: Zde vidíte hodnocení obrany jednotky. V závorkách je její hodnocení ovlivněné dalšími faktory.

Střely: Bojovníci s útokem na dálku mají omezený počet střel. Zde je zobrazeno, kolik jich zbývá. Není-li zde žádné číslo, pak bytost nemůže na dálku útočit.

Škody: Ukazuje rozsah poškození, které jednotka způsobí svým útokem.

Energie: Ukazuje maximální počet bodů zdraví jednotky.

Zbývající energie: Ukazuje, kolik bodů zdraví zbývá vrchnímu bojovníkovi z jednotky.

Rychlosť: Toto je hodnocení rychlosti jednotky.

Morálka: Zde vidíte současné individuální hodnocení morálky jednotky.

Štěstí: Toto je současné individuální štěstí jednotky.

Aktuální kouzla: Zde jsou zobrazena kouzla, která na jednotku právě účinkují.



Propouštění jednotek

Jestliže chcete jednotku z hrdinovy armády odstranit, zobrazte její informační okno a klepněte na tlačítko Propustit oddíl. Všichni hrdinové v poli musí mít alespoň jednu jednotku, takže nikdy nemůžete propustit hrdinovy poslední bojovníky.

Povýšení jednotky

Každý bojovník je k dispozici v základní a vylepšené verzi. Když hrdina navštíví město, kde lze cvičit pokročilejší bojovníky, můžete kteréhokoliv základního bojovníka povýšit tlačítkem Vytrénovat oddíl.

Spojení dvou jednotek stejných bojovníků

Máte-li dvě jednotky obsahující stejné bojovníky, můžete je spojit. provedete to zvýrazněním jednoho oddílu a potom klepnutím na oddíl druhý. Bytosti z první jednotky budou převedeny do jednotky druhé.

Rozdělování jednotek

Stejně jednoduše lze jednu jednotku opět rozdělit. provedete to zvýrazněním oddílu, klepnutím na tlačítko Rozdělit bojovníky a potom klepnutím na prázdnou pozici nebo jednotku stejných bytostí. Objeví se ovladač rozdělení jednotky. Chcete-li oddíl rozdělit, posuňte jezdec ovladače rozdělení doprava. Až to provedete, budou bojovníci převedeni z původní jednotky. Klepněte na OK, až budete spokojen, nebo na tlačítko Zrušit, chcete-li operaci zrušit.



Přesunutí jednotky na prázdnou pozici

Chcete-li přesunout jednotku z její současné pozice do pozice prázdné, klepněte na ni, abyste ji zvýraznil, a potom klepněte na pozici, do které ji chcete přesunout.

Výměna pozic dvou jednotek

Chcete-li prohodit pozice dvou jednotek, klepněte na jednou z nich, abyste ji zvýraznil, a potom na druhý oddíl.



Rozvinutá formace



Seskupená formace



Taktická formace

Výběr formace armády

Pomocí tlačítka Výběr formace armády si můžete zvolit, jak budou hrdinovy oddíly seskupeny na bitevním poli. Volbou rozvinutá formace zajistíte, že budou seřazeny v rozptýlené linii, zatímco seskupená formace je seřadí v linii těsnou. Má-li hrdina druhotnou schopnost taktika, zapíná a vypíná tlačítko taktické formace stejnojmennou volbu. Je-li taktická formace zapnutá, mohou se hrdinovy oddíly posouvat po bitevním poli ještě před začátkem bitvy (viz Boj, str. 38).

Propuštění hrdiny

Klepнete na toto tlačítko, jestliže chcete propustit zobrazeného hrdinu. Pokud to uděláte, opustí hrdina vaše služby. On nebo ona se později může objevit v některém z vašich hostinců, nebo může skončit ve službě u některého vašeho nepřítele.

Přehled úkolů

Klepnutím na tuto ikonu zobrazíte přehled úkolů. Zobrazený text uvádí úkoly, které váš hrdina přijal. Přehled úkolů lze posouvat nahoru a dolů pomocí posuvné lišty.



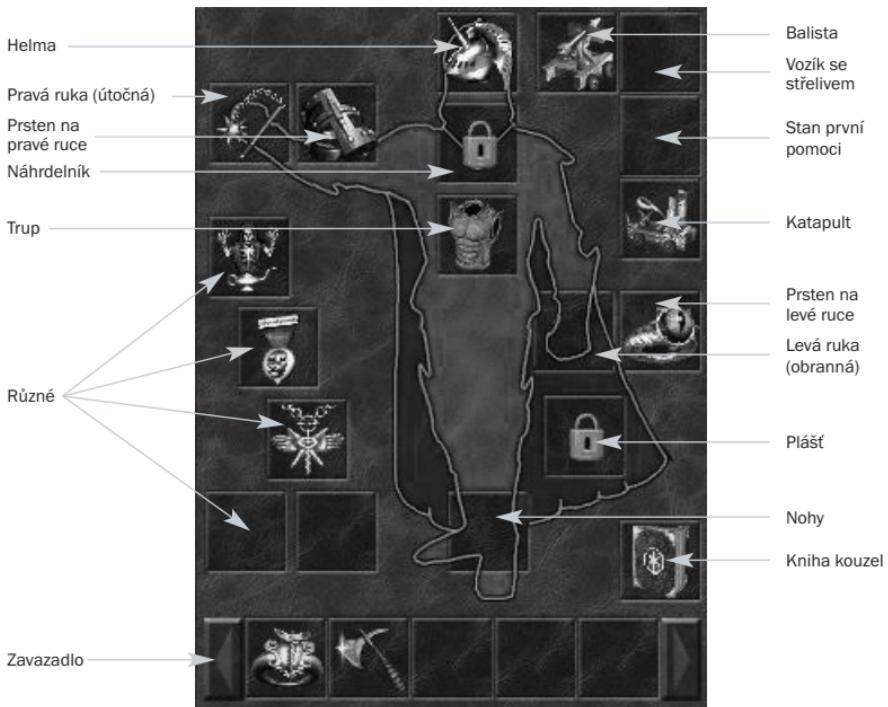
Ukaž knihu kouzel

Klepnutím na této ikoně zobrazíte knihu kouzel (viz Systém magie, str. 53).

Inventář hrdiny

Když hrdina sebere artefakt nebo válečný stroj, objeví se v jeho inventáři. Chcete-li zobrazit informace o položce inventáře, klepněte pravým tlačítkem na její ikonu. Chcete-li z těchto artefaktů čerpat výhody, musíte jimi hrdinu vybavit. Mnohé předměty musí mít hrdina na sobě či u sebe. Chcete-li hrdinu do něčeho obléct, přetáhněte ikonu daného předmětu z jeho zavazadla na příslušnou pozici schématu hrdinova těla. Všimněte si, že to znamená, že hrdina může najednou mít nasazenou jen jednu helmu, jeden páru bot atd. Některé předměty nelze obléct, ale musíte jimi hrdinu vybavit. Najednou lze takto použít až čtyři věci tak, že je umístíte na různé pozice vybavení. Naráz je možné nést šedesát čtyři věci "nevybavených" v hrdinově zavazadle. Klepnutím na posouvací šípky posunete zobrazený obsah zavazadla.

Čtyři pozice vybavení jsou vyhrazeny pro některý válečný stroj, který může hrdina nést. Do těchto míst lze umístit pouze katapult, balistu, vozík se střelivem a stan první pomoci. Naráz může hrdina nést pouze jeden válečný stroj daného typu.



Obchod mezi hrdiny

Když se dva spojenecí hrdinové setkají na mapě dobrodružství, mohou si vyměnit položky inventáře i jednotky. Chcete-li zahájit mezi dvěma vašimi hrdiny obchodování, učíte z jednoho hrdiny hrdinu aktuálního a potom klepněte na druhého, abyste je přesunul k sobě. Když to uděláte, objeví se obrazovka obchodu. Tato obrazovka ukazuje základní statistiky každého hrdiny, pozice jeho oddílu a jeho inventář. Na obrazovce hrdiny můžete provést následující činnosti:



Úprava položek inventáře a obchod mezi hrdiny

U vlastních hrdinů můžete upravit umístění předmětu v inventáři nebo je mezi hrdiny vyměnit. Chcete-li přesunout předmět, přetáhněte jej do prázdné pozice v zavazadle nebo vybavení. Položky inventáře mohou být umisťovány pouze v zavazadle hrdiny nebo v příslušné pozici vybavení tak, jak bylo popsáno výše v inventáři hrdiny.

Úprava jednotek a jejich výměna mezi hrdiny

Můžete přemístit, rozdělit, spojit, vyměnit nebo propustit jednotky tak, jak bylo popsáno u armády hrdiny výše. Tyto činnosti můžete také uskutečnit mezi pozicemi jednotek dvou hrdinů. Protože každý hrdina musí mít vždy alespoň jeden oddíl, nebude vám umožněno vyměnit nebo propustit poslední hrdinový bojovník.

Poznámka: Výměna mezi různými hráči a hrdiny spojence je „jednosměrná“.

Můžete dát, ale nesmíte brát.

Zobrazení informací o hrdinovi

Pokud se chcete o hrdinovi dozvědět více, klepněte na ikonu představující jeho schopnosti, zkušenosti a specializaci. Pro zobrazení úkolů hrdiny klepněte na tlačítko Přehled úkolů.

Postup úrovní

Když hrdina zvítězí v bitvě, získá body zkušeností. Body zkušeností lze získat také v různých místech na mapě dobrodružství a sebráním pokladnice. Pakliže pokladnice obsahuje zlato, dostanete možnost ponechat si je, nebo je můžete rozdat místním rolníkům. Věnujete-li zlato, získá hrdina body zkušeností. Jakmile hrdina získá určité množství bodů zkušeností, postoupí o jednu úroveň. V každé úrovni hrdina pokročí v jedné primární schopnosti a v jedné schopnosti sekundární.

Vývoj schopností

Pokaždé, když hrdina dosáhne nové úrovně, zlepší se jedna jeho primární schopnost o jeden bod. Každý hrdina může také získat kvalifikaci až v osmi schopnostech sekundárních. Když hrdina pokročí na novou úroveň, objeví se obrazovka postupu schopnosti a vy si budete moci zvolit ze dvou sekundárních schopností. provedením volby můžete buď postoupit v hrdinově kvalifikaci v sekundární schopnosti, kterou již zná, nebo mu můžete přidělit schopnost zcela novou (na základní úrovni kvalifikace). Stisknutím pravého tlačítka na ikoně schopnosti se o ní dozvítě podrobnější informace, stisknutím levého tlačítka svou volbu potvrďte.

Schopnosti

Primární schopnosti

Všichni hrdinové se zlepšují ve čtyřech primárních dovednostech – útoku, obraně, sile kouzel a znalostech. Vojensky orientovaní hrdinové, jako jsou rytíři a hraničáři, pokračují rychleji ve schopnostech útoku a obrany. Hrdinové studující magii, jako kouzelníci a nekromanti, si rychleji osvojují sílu kouzel a znalosti. Tabulka postupu primární schopnosti podle třídy zobrazuje šanci, že se příslušná vlastnost zlepší, když hrdina dosáhne nové úrovně. Poté, co hrdina dosáhne 9. úrovně, bude jeho postup vyrovnanější.

	Útok	Útočné číslo hrdiny je přidáváno každé bytosti k jejímu hodnocení útoku, čímž zvyšuje množství poškození, které může v boji způsobit.
	Obrana	Schopnost obrany hrdiny je přidávána k hodnocení obrany každé bytosti jeho armády, čímž se snižuje poškození, které může utrpět nepřátelským útokem.
	Síla kouzel	Když hrdina kouzlí, určuje tato schopnost, jak silné kouzlo připraví. Zatímco účinek jednotlivých kouzel se liší, hodnota síly kouzel nejčastěji určuje, jak dlouho účinek kouzla trvá nebo jaké poškození způsobí.
	Znalosti	Každý bod znalostí přidává hrdinovi deset bodů k jeho maximální magické energii. Magická energie se vyčerpává sesíláním kouzel (viz Systém magie, str. 53).

Postup v primární schopnosti podle třídy

Třída a úroveň hrdiny	Útok	Obrana	Síla kouzel	Znalosti
Alchymista 2-9	30%	30%	20%	20%
Alchymista 10+	30%	30%	20%	20%
Barbar 2-9	60%	30%	5%	5%
Barbar 10+	30%	30%	20%	20%
Bojový mág 2-9	30%	20%	25%	25%
Bojový mág 10+	25%	25%	25%	25%
Pán šelem 2-9	30%	60%	5%	5%
Pán šelem 10+	30%	30%	20%	20%
Kněz 2-9	20%	15%	30%	35%
Kněz 10+	20%	20%	30%	30%
Temný rytíř 2-9	30%	25%	20%	25%
Temný rytíř 10+	25%	25%	25%	25%
Démon 2-9	20%	20%	30%	30%
Démon 10+	20%	20%	30%	30%
Druid 2-9	10%	20%	35%	35%
Druid 10+	20%	20%	30%	30%
Kacíř 2-9	35%	35%	15%	15%
Kacíř 10+	25%	25%	25%	25%
Rytíř 2-9	45%	35%	10%	10%
Rytíř 10+	30%	30%	20%	20%
Nekromat 2-9	15%	15%	35%	35%
Nekromant 10+	25%	25%	25%	25%
Tyran 2-9	40%	35%	15%	10%
Tyran 10+	30%	30%	20%	20%
Hraničák 2-9	35%	45%	10%	10%
Hraničák 10+	30%	30%	20%	20%
Čaroděj 2-9	5%	5%	50%	40%
Čaroděj 10+	20%	20%	30%	30%
Čarodějnici 2-9	5%	15%	40%	40%
Čarodějnici 10+	20%	20%	30%	30%
Kouzelník 2-9	5%	5%	40%	50%
Kouzelník 10+	30%	30%	20%	20%

Druhotné schopnosti

Ve hře je dvacet osm různých druhotných schopností. Každá může být na stupni základním, lepším či expertním. Každý hrdina se může naučit až osm různých druhotných schopností.

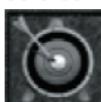
Popisy druhotných schopností

Magie Vzduchu



Popis	Zvyšuje účinek kouzel magie Vzduchu použitých hrdinou.
Základní	Kouzla magie Vzduchu jsou používána na základní úrovni (viz Popis kouzel, str. 62).
Lepší	Kouzla magie Vzduchu jsou používána na pokročilé úrovni.
Expert	Kouzla magie Vzduchu jsou používána na expertní úrovni.

Střelec



Popis	Zvyšuje poškození způsobené střeleckými útoky hrdinových jednotek.
Základní	Poškození způsobené útokem na dálku je zvýšeno o 10%.
Lepší	Poškození způsobené útokem na dálku je zvýšeno o 25%.
Expert	Poškození způsobené útokem na dálku je zvýšeno o 50%.

Brnění



Popis	Snižuje poškození, které utrpí hrdinovy jednotky v boji.
Základní	Poškození jednotky sníženo o 10%.
Lepší	Poškození jednotky sníženo o 20%.
Expert	Poškození jednotky sníženo o 30%.

Artillerie



Popis	Poskytuje hrdinovi ruční kontrolu nad balistou, zvyšuje počet střel za kolo na dvě a zvyšuje šance balisty způsobit dvojnásobné poškození.
Základní	Střely z balisty mají 50% šanci na způsobení dvojnásobného poškození.
Lepší	Střely z balisty mají 75% šanci na způsobení dvojnásobného poškození.
Expert	Střely z balisty způsobují dvojnásobné poškození.

Balistika



Popis	Poskytuje hrdinovi ruční kontrolu nad katapultem, zvyšuje jeho počet střel, přesnost a způsobené poškození.
Základní	Katapult vystřelí jednou s 60% šancí zásahu cílové zdi. Šance na způsobené maximálních škod je 50%. Jakmile jsou zdi zbořeny, je šance na zásah střeleckých věží nebo padacího mostu menší než 60%.
Lepší	Totéž jako základní, ale katapult může vystřelit dvakrát.
Expert	Katapult může vystřelit dvakrát s maximálním způsobeným poškozením, každá střela má 75% šanci na zásah cílové zdi. Jakmile jsou obranné zdi zbořeny, je šance na zásah střeleckých věží nebo padacího mostu menší než 75%.

Diplomacie



Popis	Zvyšuje šanci, že se neutrální jednotky přidají k hrdinově armádě a snižuje se výše výkupného v případě, že se hrdina vzdá.
Základní	25% bytostí, které by před armádou prchly, se chce přidat k hrdinovi. Cena za kapitulaci je nižší o 20%.
Lepší	50% bytostí, které by před armádou prchly, se chce přidat k hrdinovi. Cena za kapitulaci je nižší o 40%.
Expert	Všechny bytosti, které by před armádou prchly, se chce přidat k hrdinovi. Cena za kapitulaci je nižší o 60%.

Orlí oko



Popis	Dává hrdinovi šanci naučit se kouzlo, které v boji použije nepřátelský hrdina.
Základní	Hrdina má 40% šanci, že se naučí kouzlo druhé nebo nižší úrovně.
Lepší	Hrdina má 50% šanci, že se naučí kouzlo třetí nebo nižší úrovně.
Expert	Hrdina má 60% šanci, že se naučí kouzlo čtvrté nebo nižší úrovně.

Magie Země



Popis	Zvyšuje účinek kouzel magie Země použitých hrdinou.
Základní	Kouzla magie Země jsou používána na základní úrovni (viz Popis kouzel, str. 62).
Lepší	Kouzla magie Země jsou používána na pokročilé úrovni.
Expert	Kouzla magie Země jsou používána na expertní úrovni.

Hospodaření



Popis	Hrdina dodává každý den určitou sumu zlata.
Základní	Hrdina dodává 125 zlata denně.
Lepší	Hrdina dodává 250 zlata denně.
Expert	Hrdina dodává 500 zlata denně.

Magie Ohně



Popis	Zvyšuje účinek kouzel magie Ohně použitých hrdinou.
Základní	Kouzla magie Ohně jsou používána na základní úrovni (viz Popis kouzel, str. 62).
Lepší	Kouzla magie Ohně jsou používána na pokročilé úrovni.
Expert	Kouzla magie Ohně jsou používána na expertní úrovni.

První pomoc



Popis	Hrdina získá kontrolu nad stanem první pomoci, zvyšuje účinnost stanu první pomoci. Stan první pomoci léčí zranění první bytosti v cílové jednotce.
Základní	Obnovuje až 50 bodů zdraví první bytosti v cílové jednotce.
Lepší	Obnovuje až 75 bodů zdraví první bytosti v cílové jednotce.
Expert	Obnovuje až 100 bodů zdraví první bytosti v cílové jednotce.



Inteligence



Popis	Zvyšuje množství magické energie, kterou hrdina může najednou načerpat.
Základní	Maximální množství magické energie je zvýšeno o 25%.
Lepší	Maximální množství magické energie je zvýšeno o 50%.
Expert	Maximální množství magické energie je zdvojnásobeno.

Vedení



Popis	Zvyšuje morálku jednotek vedených hrdinou. Tuto schopnost nemohou získat nekromanti a temní rytíři.
Základní	Morálka vyšší o jeden stupeň.
Lepší	Morálka vyšší o dva stupně.
Expert	Morálka vyšší o tři stupně.

Vzdělávání



Popis	Zvyšuje množství zkušeností, které hrdina získá v boji.
Základní	Získaná zkušenosť je zvýšena o 5%.
Lepší	Získaná zkušenosť je zvýšena o 10%.
Expert	Získaná zkušenosť je zvýšena o 15%.

Logistika



Popis	Zvyšuje rychlosť pohybu hrdiny po zemi..
Základní	Rychlosť pohybu zvýšena o 10%.
Lepší	Rychlosť pohybu zvýšena o 20%.
Expert	Rychlosť pohybu zvýšena o 30%.

Štěstí



Popis	Hrdinovy jednotky dostávají bonus ke své hodnotě štěstí.
Základní	Štěstí vyšší o jeden stupeň.
Lepší	Štěstí vyšší o dva stupně.
Expert	Štěstí vyšší o tři stupně.

Mystika



Popis	Zvyšuje rychlosť obnovy zásoby magické energie..
Základní	Obnoví každý den dva body magické energie.
Lepší	Obnoví každý den tři body magické energie.
Expert	Obnoví každý den čtyři body magické energie.

Navigace



Popis	Zvyšuje rychlosť pohybu hrdiny po vodě..
Základní	Rychlosť pohybu zvýšena o 50%.
Lepší	Rychlosť pohybu zvýšena o 100%.
Expert	Rychlosť pohybu zvýšena o 150%.

Nekromancie



Popis	Když hrdina vyhraje bitvu, je část padlých nepřátel vzkríšena v podobě kostlivců a přidána do jeho armády.
Základní	Oživeno je 10% zabitych nepřátel.
Lepší	Oživeno je 20% zabitych nepřátel.
Expert	Oživeno je 30% zabitych nepřátel.

Útočnost



Popis	Zvyšuje škody způsobené hrdinovými jednotkami při boji muže proti muži.
Základní	Škody zvýšeny o 10%.
Lepší	Škody zvýšeny o 20%.
Expert	Škody zvýšeny o 30%.

Hledání cest



Popis	Snižuje postih hrdiny za pohyb přes obtížný terén.
Základní	Viz Cena za pohyb v terénu, str. 15.
Lepší	
Expert	

Odolnost



Popis	Dává šanci, že kouzla použitá nepřítelem proti jednotkám hrdiny selžou a nebudou účinkovat.
Základní	5% šance na selhání kouzla.
Lepší	10% šance na selhání kouzla.
Expert	20% šance na selhání kouzla.

Učenec



Popis	Při obchodování s jiným hrdinou má hrdina možnost vyměnit si s ním naučená kouzla.
Základní	Hrdina se naučí kouzla maximálně druhé úrovně.
Lepší	Hrdina se naučí kouzla maximálně třetí úrovně.
Expert	Hrdina se naučí kouzla maximálně čtvrté úrovně.

Průzkumník



Popis	Zvětšuje dohled hrdiny na mapě dobrodružství při průchodu neznámým územím.
Základní	Dohled hrdiny větší o jeden čtverec.
Lepší	Dohled hrdiny větší o dva čtverce.
Expert	Dohled hrdiny větší o tři čtverce.

Kouzelnictví



Popis	Zvyšuje škody způsobené nepřátelům pomocí kouzel.
Základní	Účinek závisí na použitém kouzle.
Lepší	Účinnost kouzla vyšší o 5%.
Expert	Účinnost kouzla vyšší o 10%.

Taktika



Popis	Umožňuje před začátkem bitvy rozestavit jednotky po vyhrazeném území bojiště.
Základní	Viz Boj (str. 38).
Lepší	Viz Boj (str. 38).
Expert	Viz Boj (str. 38).

Magie Vody



Popis	Zvyšuje účinek kouzel magie Vody použitych hrdinou.
Základní	Kouzla magie Vody jsou používána na základní úrovni (viz Popis kouzel, str. 62).
Lepší	Kouzla magie Vody jsou používána na pokročilé úrovni.
Expert	Kouzla magie Vody jsou používána na expertní úrovni.

Moudrost



Popis	Dovolí hrdinovi naučit se kouzla vyšších úrovní.
Základní	Hrdina se může naučit kouzla třetí úrovně.
Lepší	Hrdina se může naučit kouzla čtvrté úrovně.
Expert	Hrdina se může naučit všechna kouzla.

Boj

Kdykoliv vstoupíte do přímého střetu s nepřátelským hrdinou, neutrálními jednotkami, nepřátelským městem nebo bytostmi bránícími stavbu na mapě dobrodružství, je následná bitva řešena na obrazovce souboje. Obrazovka souboje ukazuje podrobnou mapu bojiště.

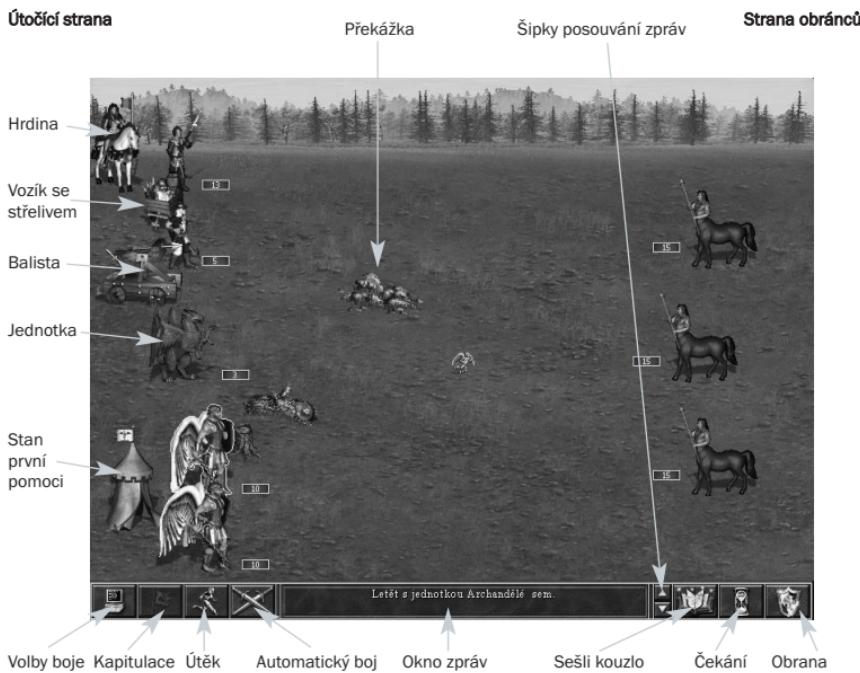
Terén, na kterém bojujete, je ovlivněn místem na mapě dobrodružství, kde ke konfliktu došlo. Bojujete-li s nepřítelem v opevněném městě, dojde k obléhání. K námořní bitvě dojde v případě, že jedna loď zaútočí na jinou. Odehrává-li se boj v otevřeném terénu nebo nechráněném městě, bojuje se na bitevním poli. Při polním boji jsou útočící síly seřazeny na levé straně obrazovky, zatímco obránci se objeví vpravo. V obléhacím boji jsou útočníci vlevo a obránci vpravo, za ochrannými zdmi. V případě námořní bitvy jsou obě strany chráněny krajnicemi lodí.

Boj probíhá mezi bojovníky. Je-li na některé straně přítomen hrdina, neúčastní se útoku nebo obrany přímo. Hrdinové vedou bitvu a mohou využívat bojová kouzla (viz Systém magie, str. 53), ovládají-li nějaká. Jednotliví bojovníci jsou členy jednotek, které mohou obsahovat víc než jednoho člena, ale jsou na bojišti reprezentovány jako jedna jednotka. Každá strana může mít až sedm jednotek. Každá jednotka může obsahovat pouze bojovníky stejného typu. Je-li hrdina vybaven válečnými stroji, objeví se na jeho straně bojiště.

Postup boje je rozdělen na kola. Každý oddíl nebo válečný stroj může v kole provést jednu akci. Všechny bojové jednotky dostávají na dokončení svých akcí jedno kolo. Která jednotka jde na řadu jako první, je určeno hodnocením rychlosti jednotky, takže rychlejší jednotky mají přednost před pomalejšími. Mají-li dvě jednotky stejnou rychlosť, začíná jako první útočník. Akce mohou zahrnovat pohyb, boj tváří v tvář nebo boj na dálku, kouzlení, používání zvláštních schopností, čekání nebo bránění.

Boj končí, když se jedna strana dá na útěk, kapituluje nebo je úplně zničena. Hrdinové, kteří vyhrají bitvu, dostanou body zkušeností a seberou artefakty poražených nepřátelských hrdinů. Pokud hrdina hráče porazí síly bránící město, stane se toto město součástí hráčova území.

Obrazovka boje



Průběh boje

Rozmístění sil

Na obrazovce každého hrdiny uvidíte tlačítka formací, s jejichž pomocí lze nastavit, jak budou sily v úvodu rozmístěny na bojišti (viz Obrazovka hrdiny, str. 23). Dostupné volby formací jsou rozvinutá a seskupená. Vzdálenost na bojišti je měřena v polích. Nejsnazším způsobem, jak to pochopit, je zobrazit si nad bitevním polem mrázku. Uděláte to tak, že klepnete na tlačítko Volby boje a potom klepnete na tlačítko Ukaž rastr. Nabídku uzavřete tlačítkem Návrat do hry. Nyní by mělo být bojiště pokryto pravidelnými šestiúhelníky.

Hrdinovi bojovníci se ve volných a těsných formacích objeví na hrdinově straně bojiště v řadě hexů. To, kde se daný oddíl objeví, závisí na jeho pozici na obrazovce hrdiny.

Taktické formace

Má-li hrdina sekundární schopnost taktika, můžete klepnout na tlačítko Taktická formace. Potom, až dojde k boji s hrdinou bez taktických dovedností nebo s hrdinou, který má nižší úroveň taktické schopnosti, či setkáte-li se se silami bez vedoucího hrdiny, dostanete přiležitost přeskupit své jednotky ještě před zahájením boje. Během této zvláštní taktické fáze můžete přesouvat zvýrazněné oddíly, kam chcete, podle následující tabulky. Klepnutím na tlačítko Další oddíl zvýrazníte jinou jednotku. Klepnutím na tlačítko Začít boj zahájíte bitvu.

Tabulka taktických formací

Taktická schopnost

- O tři úrovně vyšší než nepřítel
- O dvě úrovně vyšší než nepřítel
- O jednu úrovně vyšší než nepřítel
- Stejná nebo nižší úroveň dovedností

Povolené umístění

- V prvních šesti sloupcích hexu
- V prvních čtyřech sloupcích hexu
- V prvních dvou sloupcích hexu
- Jednotky jsou rozmístěny v závislosti na zvoleném typu rozvinuté nebo seskupené formace

Činnost jednotek

Jakmile boj začne, může každá jednotka provést jednu akci na kolo boje. Kdy přijde na řadu, záleží na rychlosti bojovníků, kteří ji tvoří. Když dojde na kolo příslušného oddílu, bude zvýrazněn. Jednotky mohou provádět následující činnosti:

Přesun

Zvýrazněný oddíl se může přemístit na novou pozici. Jak daleko může cestovat, závisí na jeho hodnocení rychlosti. Létající jednotky se pohybují po přímé linii ke svému cíli a mohou překonat překážky, včetně zdí. Po zemi chodící jednotky musí překážky, na které narazí, obejít. Chcete-li s oddílem pohnout, klepněte na pozici na bitevním poli v dosahu pohybu zvoleného oddílu.

Provedení útoku zblízka

Všechny jednotky mohou přistoupit k nepřátelskému oddílu a útokem mu způsobit poškození. Poškození snižuje zdraví bojovníků jednotky a zabije je, když počet jejich bodů energie klesne na nulu. Chcete-li provést útok "muže proti muži", klepněte na nepřátelský oddíl v dosahu pohybu zvýrazněné jednotky. Vaše jednotka přistoupí k nepříteli a napadne jej. Bojovníci s možností útoku na dálku budou zblízka útočit pouze na nejbližší nepřátele.

Provedení útoku na dálku

Mnohé jednotky mohou útočit také na dálku. Uděláte to tak, že klepnete na nepřítele, na kterého chcete vystřelit. Bojovníci s útokem na dálku mají omezený počet střel a mohou pálit pouze tehdy, když přímo vedle nich není žádný protivník.

Kouzlení

Některé jednotky mohou na jiné sesílat kouzla (viz Systém magie, str. 53). Chcete-li kouzlit, klepněte na příslušnou cílovou jednotku.

Čekání

Chcete-li s činností jednotky počkat, klepněte na tlačítko Čekání. Hra pokračuje u dalšího oddílu a vrátí se k čekající jednotce na konci první fáze poté, co všechny ostatní jednotky dostanou příležitost k akci.

Bránění

Chcete-li přeskočit fázi činnosti jednotky úplně, klepněte na tlačítko Obrana. Jednotka bude po zbytek kola v režimu bránění a získá 20% bonus ke své obraně.

Provedení zvláštního útoku

Mnohé jednotky mají zvláštní útoky. Obvykle k nim dojde, když jednotka provádí příslušný útok, buď z blízka nebo na dálku. V závislosti na okolnostech hráč může nebo nemusí zvláštní útok ovlivnit. Konkrétní údaje najdete v informacích u jednotek v Popisu měst a jednotek (str. 82).

Protiútoky

Když jeden oddíl zaútočí na druhý v kontaktním boji, může bránící oddíl vykonat protiútok. K protiútokům dochází automaticky proti prvnímu oddílu útočícímu na jednotku v daném kole. Přestože některé jednotky mají zvláštní schopnost, která jim umožňuje provádět více protiútoků, většina bytostí může v kole provést pouze jeden protiútok. Bránící se jednotka musí útok přežít, aby mohla úder oplatit.

Výpočet poškození

Když jeden oddíl zaútočí na druhý, je výsledné poškození vypočítáno podle následujícího vzorce:

1. Každý bojovník má dán rozsah poškození (neboli škod). Pro typ útočící jednotky je z tohoto rozsahu náhodně zvoleno číslo.
2. Toto číslo je násobeno počtem bytostí v útočícím oddílu.
3. V závislosti na rozdílu mezi schopností útočníka útočit a obráncovou schopností bránit se je přidán/odečten bonus poškození. Je-li útočníkova schopnost útoku vyšší, pak se poškození zvyšuje o 5 % na bod rozdílu (až do maximálních 400 %). Je-li útočníkova schopnost útoku nižší, pak je poškození sníženo o 2 % na bod rozdílu (až do minimálních 30 %). Výsledné číslo určuje způsobené poškození.
4. Způsobené poškození se odečte od bodů energie bojovníků bránícího se oddílu. Pokud jsou body energie bojovníka sníženy na nulu, tento umírá. Poškození se přenáší v boji z kola na kolo a je úplně vyléčeno na konci bitvy.

Morálka

Každá armáda má hodnocení morálky, které funguje jako bonus k morálce jednotek. Jednotky s kladnou morálkou mají jistou šanci, že budou moci provést v daném kole ještě jednu akci. U jednotek se zápornou morálkou se zase může stát, že budou na jedno kolo vyřazeny. Základní morálka jednotek je na hodnotě nula, ale může být ovlivněna následovně:

- 1 pokud jsou mezi živými bytostmi bytosti nemrtvé
- +1 pokud jsou všechny bytosti ze stejného typu města (s výjimkou nekropole)
- 1 za každý typ města přimíchaný mezi jinými dvěma typy měst

Nemrtvé bytosti a elementálové mají nulovou morálku bez ohledu na hodnocení morálky jejich armády. Stupeň morálky mohou také dočasně ovlivnit různá kouzla, bytosti, schopnosti hrdiny, budovy města, místa dobrodružství a artefakty.

Účinky morálky

Morálka jednotky

	Účinek na jednotku
3	12,5% šance na další akci
2	8,3% šance na další akci
1	4,2% šance na další akci
0	nic
-1	4,2% pravděpodobnost na přeskočení kola
-2	8,3% pravděpodobnost na přeskočení kola
-3	12,5% pravděpodobnost na přeskočení kola

Štěstí

Každá armáda má svou hodnotu štěstí. Jednotky v armádě s dobrým štěstím mají šanci svým útokem způsobit maximální poškození. Hodnotu štěstí armády nebo některých jednotek mohou dočasně ovlivnit různá kouzla, schopnosti hrdiny, budovy města, místa dobrodružství a artefakty.

Účinky štěstí

Štěstí jednotky

	Šance na maximální poškození
3	12,5%
2	8,3%
1	4,2%

Účinek přirozeného terénu

Armáda složená výhradně z bytostí, pro které je daný terén přirozeným prostředím, nemají ŽÁDNÝ postih při pohybu v tomto prostředí (například kouzelník vedoucí jednotky pocházející výhradně z věže nemá žádný postih na sněhu). Armáda vydává své body pohybu stejně, jako by cestovala po otevřeném travnatém terénu.



Přirozený terén měst

Typ města	Přirozený terén
Hrad	tráva
Bašta	tráva
Věž	sníh
Peklo	láva
Nekropolis	hlína
Kobka	podzemí
Tvrz	štěrk
Pevnost	bažina

Hrdinové v boji

Hrdinové se boje neúčastní přímo. Ovšem armády, které vede nějaký hrdina, mohou využívat jeho výhod. Schopnosti útoku a obrany hrdiny se přidávají jako bonusy k hodnotám útoku a obrany všech jeho jednotek. Ostatní hrdinovy schopnosti, jako jsou druhotné schopnosti střelec nebo vedení, mohou poskytovat další výhody. Hrdinové také mohou být vybaveni válečnými stroji a artefakty, které pomáhají zvyšovat sílu jejich armád.

Hrdinové splňující jistá kritéria (viz Systém magie, str. 53) mohou jednou za kolo používat bojová kouzla. Chcete-li nechat hrdinu kouzlit, stiskněte tlačítko Seslat kouzlo. To zobrazí hrdinovu knihu kouzel pouze s bojovými kouzly. Chcete-li provést kouzlo, zvolte jej z knihy a potom, je-li to nezbytné, určete cíl.

Ukončení boje

Boj pokračuje – kolo za kolem – dokud jedna nebo obě strany neztratí všechny své jednotky, jedna strana se nedá na ústup nebo nekapituluje.

Ztráty jednotek

Zbývají-li jedné straně některé jednotky poté, co protivník o všechny své přišel, pak se tato strana stává vítězem. Vede-li vítěznou stranu hrdina, pak dostává body zkušenosti. Více bodů zkušenosti dostane za porážku téžších nepřátel. Vítězný hrdina také získává případné artefakty nesené nepřátelským hrdinou. Poražení hrdinové neumírají, ale ztratí se z mapy dobrodružství. Později mohou být k dispozici v putykách a lze je naverbovat (viz Města, str. 47).

Kapitulace

Jsou-li obě strany vedeny hrdiny, může se jeden hrdina vzdát druhému. Vzdávající se hrdina musí zaplatit poplatek druhému hrdinovi výměnou za bezpečný průchod. Chcete-li kapitulovat, stiskněte tlačítko Kapitulovat. Obdržíte podmínky kapitulace, které můžete přijmout nebo odmítnout. Odmítnete-li je, boj pokračuje. Přijmete-li je, zůstanou hrdinovi jeho artefakty a jednotky, ale zmizí z mapy dobrodružství. Bezprostředně poté se hrdina objeví v putyce některého vašeho města a můžete jej znova najmout.

Útěk

Strana vedená hrdinou může ustoupit. Ustupující hrdina ztrácí všechny jednotky, ale zůstávají mu nesené artefakty. Chcete-li ustoupit, stiskněte tlačítko Útěk. Váš hrdina zmizí z mapy dobrodružství a znova se objeví v putyce vašeho města.

Obléhání

Když hrdina zaútočí na opevněné město, dojde k obléhání. Útočící síly jsou umístěny za zdmi města a obránci v posádce města (viz Města, str. 47) jsou za hradbami. Městské hradby brání v pohybu pozemním bytostem a stěžují útoky střelců. Pozemní jednotky mohou projít přes průrvy v hradbách způsobené katapultem nebo přes padací most - který může být spuštěn obránci města. Padací most nemohou útočníci spustit sami; avšak katapult jej může srazit dolů. Městské hradby jsou vytvořeny, když je ve městě zbudována pevnost. Vodní příkop a střelecká věž se objeví, pokud je pevnost povýšena na citadelu. Jestliže je citadela povyšena na hrad, jsou přidány další dvě nebo více věží na opevněné zdi města. Střelecké věže pálí jednou v kole a zaměřují útočící oddíly. Zadní střelecká věž pálí s dvojnásobnou silou oproti předním dvěma střeleckým věžím.



Každý typ města má jedinečný hradní příkop. Ty jsou popsány v části Popis měst a jednotek (str. 82). Když jednotka vstoupí do příkopu, její pohyb v daném kole končí, ačkoliv se při dalším pohybu může z příkopu přesunout ven. Pokud jednotka zůstává v příkopu, je její obrana snížena.

Každý hrdina je vybaven katapultem, což je válečný stroj používaný pouze během obléhání. Katapult může mířit pouze na hradby a střelecké věže. Jestliže má útočící hrdina sekundární schopnost balistiky, může ručně zaměřovat střely katapultu, jinak katapult pracuje automaticky a pálí na náhodné cíle jednou za kolo.

Jestliže útočící hrdina bitvu vyhraje – kromě všech ostatních výhod z vítězství – získává město jako součást území svého hráče.

Námořní bitva

K námořní bitvě dojde, když jedna loď na moři zaútočí na jinou. Bitevní pole představují dvě lodě, bok po boku. Mezi nimi jsou lávky, které mohou použít oddíly přecházející na loď protivníka. Okraje lodí brání v pohybu pozemním jednotkám.



Kurzory obrazovky boje



Klepnutím přesunete zvýrazněnou pěší jednotku na toto místo.



Klepnutím přesunete zvýrazněnou leteckou jednotku na toto místo.



Klepnutím na tuto nepřátelskou jednotku, zvýrazněná jednotka provede útok zblízka. Poznámka: budete-li pohybovat kurzorem kolem nepřítele, ukazuje jílec meče, z jakého hexu bude útok veden.



Klepnutím na tuto nepřátelskou jednotku, zvýrazněná jednotka provede útok na dálku.



Klepnutím na tuto nepřátelskou jednotku, zvýrazněná jednotka provede útok na dálku s překonáním překážky. Útočníkům překážejí hradby, způsobí jen poloviční poškození.



Klepnutím sešlete kouzlo na vybraný cíl.



Při seslání kouzla Obětování se nad vhodnou cílovou jednotkou objeví tento kurzor.



Při střelbě z katapultu se nad vhodným cílem objeví tento kurzor.



Při ovládání stanu první pomoci se nad vhodným cílem objeví tento kurzor.



Objeví se, když kurzor míjí hrdinu.



Objeví se nad postavou bytosti; klepnutím o ní získáte podrobnější informace.



Značí, že cíl není vhodný pro seslání kouzla nebo že se daná jednotka nemůže přesunout na požadované místo.

Volby boje

Pokud chcete zobrazit nabídku nastavení boje, klepněte na tlačítko Volby boje. Odsud můžete změnit volby zvuku a průběhu boje. Volby zvuku jsou stejné, jako byly popsány v části rozhraní mapy dobrodružství. Volby boje jsou popsány níže. Chcete-li nabídku zavřít, klepněte na tlačítko Zpět do hry.

Nastavení automatického boje

Tlačítko Automatický boj najdete dole na obrazovce bitvy. Jeho stiskem zapínáte a vypínáte automatický boj. Co se přesně stane, když to uděláte, závisí na nastavení voleb automatického boje.

Bojovníci: Počítač rozhoduje za oddíly vašich bojovníků.

Kouzla: Počítač za vašeho hrdinu automaticky kouzlí.

Katapult: Počítač automaticky ovládá váš katapult.

Balista: Počítač řídí vaši balistu.

Stan první pomoci: Počítač ovládá váš stan první pomoci.

Rychlosť animace

Těmito tlačítka lze nastavit, jak rychle budou přehrávány bojové animace.

Info o bojovnících

Všechny statistiky: Když posunete kurzor nad jednotky, zobrazí se všechny údaje o nich. Pouze kouzla: Když je kurzor nad jednotkou, zobrazí se pouze kouzla, která ji ovlivňují.

Ukaž rastr

Vzdálenost na obrazovce boje je měřena v hexech. Toto proškrťávací tlačítko zapíná a vypíná zobrazování pomocné mřížky.

Stín pohybu

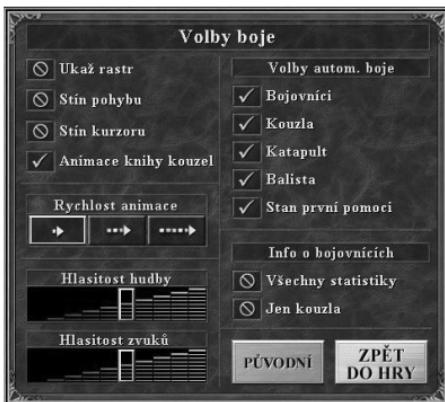
Toto proškrťávací tlačítko zapíná a vypíná zobrazování rozsahu pohybu. Místo, na které může zvýrazněná bytost vstoupit, je při zapnutí této volby ohraničeno.

Stín kurzoru

Toto proškrťávací tlačítko zapíná a vypíná stín kurzoru myši. Je-li tato volba zapnuta, zvýrazňuje se pole, na kterém myš právě je.

Animace knihy kouzel

Zapíná a vypíná animaci otáčení stránek knihy kouzel.



Města



Obrazovka města se objeví, když některý z vašich hrdinů vstoupí do města. Můžete také dvakrát klepnout na tlačítko výběru města na mapě dobrodružství, chcete-li vyvolat jeho obrazovku. Města vám slouží mnoha způsoby. V první řadě zde můžete verbovat nové hrdiny a jednotky. Po jednom dni stráveném ve městech s věží kouzel si vaši hrdinové doplní své body magické energie a naučí se nová zaklínadla. Tam, kde jste vystavěl tržiště, můžete také směňovat přebytky surovin za ty, jichž se vám nedostávají; městská radnice vám zase denně poskytuje příjem ve zlatě. A konečně budovy jedinečné v každém z osmi typů měst Heroes III propůjčují vašim jednotkám novou sílu a schopnosti. Časem můžete vynaložit suroviny na stavbu nových budov a přestavění budov již existujících, aby ještě vzrostly výhody, které vám město poskytuje.

Protože jsou města pro každého hráče tak důležitá, hraje dobývání a obrana měst důležitou roli v každé úspěšné herní strategii. Města mohou být bráněna stavbou opevnění – hradeb, střeleckých věží a příkopů – a zaplněním posádky oddíly obrany, které mohou být vedeny hrdiny v posádce. Každý hrdina, který navštíví město, propůjčí své jednotky obraně města a donutí útočníka, aby nejdříve bojoval s jeho armádou, než se bude moci střetnout se silami posádky města. Informace o obrazovce města a popis složek rozhraní spojených s budovami všech měst najdete v této části. Podrobnosti o budovách pro každý typ města specifických najdete v Popisu měst a jednotek (str. 82).

Pohled na město

Všechny budovy, které jsou právě ve městě postaveny, se objeví při pohledu na město. Jestliže pak na ně přesunete kurzor, budou jednotlivé stavby zvýrazněny (pokud je zvýraznění budov města zapnuto v systémových nastaveních mapy dobrodružství). Budovy jsou identifikovány textem, který se objeví na informační liště. Klepnutím pravým tlačítkem na zvýrazněné budově zobrazíte text popisující výhody budovy. Po kliknutí na zvýrazněnou budovu se objeví nabídka příslušející každé budově, jak je popsáno níže. Pohled na jiné město můžete přepnout klepnutím na jeho portrét ve výběru měst.



Každé město má radnici. Začínáte vesnickou radnicí, ale postupně ji můžete rozšiřovat, až z ní nakonec učiníte hlavní město. Každá radnice vám poskytuje denní příjem zlata a umožňuje vám zadávat stavbu dalších městských budov. Když klepnete na radnici, objeví se její obrazovka. Na ní můžete přikázat stavbu nové budovy nebo vylepšení budovy existující.

Pokud lze zvolenou budovu postavit či vylepšit, objeví se její jméno v zeleném rámečku. Není-li budova dosud postavena a vy ji zatím nemůžete z nějakého důvodu stavět, pak se v pravém dolním rohu jejího obrázku objeví červené X a její jméno bude červené. Stavby, které jsou již postaveny a nelze je dále vylepšovat, mají na svém obrázku zlaté ✓ a poznáte je podle zlaté barvy.

Pokud chcete zobrazit informace obsažené v okně stavby, můžete klepnout pravým tlačítkem na obrázek budovy. Zobrazený text popisuje výhody, které stavba této budovy vašemu městu přinese, společně se seznamem staveb, jež musíte ve městě postavit dříve, než budete moci postavit tuto budovu. Cena v surovinách za stavbu je zobrazena pod tímto textem.

Chcete-li postavit budovu, klepněte na její obrázek. Objeví se okno potvrzení stavby. Můžete klepnout na tlačítko Nestavět, chcete-li rozhodnout ke stavbě zrušit, nebo na tlačítko Postavit, abyste přikázal stavbu zahájit. Když budovu postavíte, obrazovka radnice se zavře a vrátíte se na obrazovku města, odkud můžete vidět svou nově postavenou stavbu. Vaše město z ní má ihned užitek. V každém z vašich měst lze postavit pouze jednu stavbu denně.

Putyka



- Klepy ————— Klepy
- Hrdinové k najmutí ————— Cena za najmutí hrdiny
- Informace o hrdinovi ————— Najmout hrdinu
- Cech zlodějů ————— Odejít z putyky

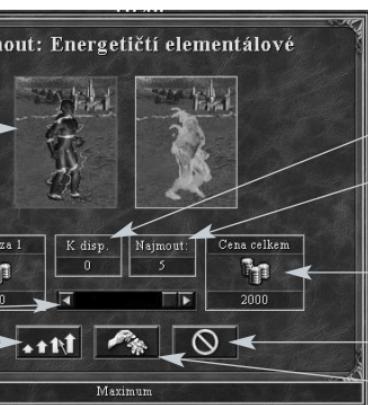
Pokud chcete vyvolat obrazovku putyky, klikněte na ni. Pak si zde můžete vyslechnout pověsti a klepy, naverbovat hrdiny a prohlédnout si zprávy o vašich nepřátelích shromážděné vaším cechem zlodějů. Okno putyky zavřete tlačítkem Zavřít.

Vyslechnutí klepu: Vždy jednou za týden se můžete ve svém hostinci dozvědět nejnovější novinky, nicméně počítejte s tím, že ve všech svých hospodách se dozvíte tu samou zprávu.

Najímání hrdinů: V každém hostinci lze najít dva hrdiny, jež lze najmout. Hrdinové, kteří jsou zde k dispozici, se mění každý týden. Chcete-li si prohlédnout obrazovku daného hrdiny, klepněte pravým tlačítkem na jeho portrét. Když kliknete na portrét hrdiny, zvýrazní se. Chcete-li zvýrazněného hrdinu najmout, klepněte na tlačítko Najmout hrdinu. Hrdinu nelze najmout, pokud právě máte jiného hrdinu, který je ve městě na návštěvě.

Prohlédnutí zpráv: Jestliže chcete zobrazit zprávy, které porovnávají vaše výkony oproti nepřatelům, klikněte na tlačítko zlodějského cechu.

Obydlí bojovníků



- Jméno bojovníka ————— Dostupní bojovníci
- Portrét bojovníka ————— Počet odvedenců
- Cena za bojovníka ————— Celková cena
- Jezdec ————— Opustit obrazovku
- Naverbovat maximum ————— Zaplatit

Bojovníci, kteří žijí ve městech, sídlí ve svých obydlích. Každý týden populace téhož obydlí roste, čímž se zvětšuje počet bojovníků, kteří jsou k dispozici a jež lze najmout do městské posádky. Pokud chcete vyvolat obrazovku najímání, klikněte na zvolené obydlí. Zde uvidíte jméno bojovníka, jeho portrét a počet dostupných oddílů. Když posunete jezdec doprava, zvětší se počet odvedenců a vzroste cena za jejich naverbování. Můžete také klepnout na tlačítko Maximum, jestliže chcete naverbovat všechny dostupné oddíly, které jsou právě k dispozici. Klepnutím na tlačítko Najmout přidáte jednotky k vaší městské posádce.

Pevnost

Pokud ve městě postavíte pevnost, posílíte tím jeho obranu. Pevnost lze přestavět na citadelu a potom na hrad. Klepnutím na tuto stavbu zobrazíte přehled všech bytostí, které můžete ve městě verbovat.

Věž kouzel

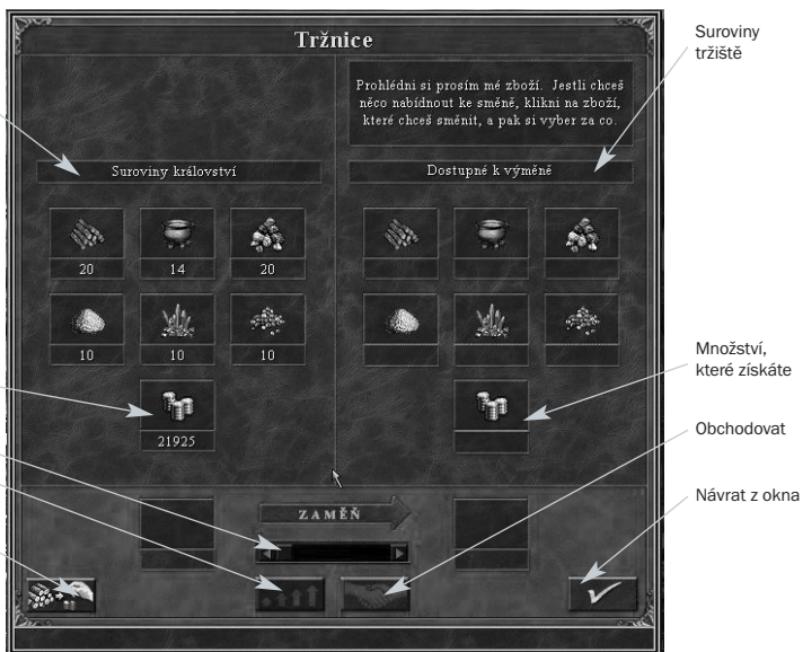
Ve městech s věží kouzel se hrdinové učí nová zaklínadla. První úroveň věže kouzel můžete postavit v každém městě, v některých pak lze stavět další věže až do páté úrovně. S každou novou úrovní dostanete k dispozici náhodnou sadu nových kouzel. Dostupná zaklínadla zobrazíte kliknutím na věž kouzel. Vlastní-li hrdina na návštěvě města knihu kouzel, můžete některé z nich pro něj či ni kupit klepnutím na věž kouzel. Další informace viz Systém magie (str. 53).

Kouzla druhé úrovně Kouzla čtvrté úrovně Kouzla páté úrovně Kouzla první úrovně Kouzla třetí úrovně



Tržnice

Své přebytky můžete směňovat na tržnicích za suroviny, kterých se vám nedostává. Klepnutím na městskou tržnici vyvoláte okno tržiště. Jedna strana zobrazuje suroviny království, druhá suroviny, které jsou na tomto tržišti k dispozici. Zvýrazněte suroviny, jež chcete směňovat, a suroviny, za které je chcete vyměnit. Pokud jsou obě suroviny zvýrazněny, můžete pohnout jezdcem doprava pro zvýšení množství surovin, které má být směněno. Tlačítkem Maximum můžete obchodovat s maximálním množstvím zvolené suroviny. Obchod dokončíte tlačítkem Zaměň. Každé tržiště, které ovládáte, sniže ceny za obchodování.



Když je vytvořena mapa scénáře, může její autor vytvořit mezi hráči spojenectví. Prostřednictvím tržiště můžete pak vašim nepřatelům nebo spojencům poskytovat suroviny. Chcete-li to provést, klepněte na tlačítko Obchodovat s hráčem. Pokud to uděláte, zobrazí se barevné vlajky, které nahradí část surovin trhu v okně tržiště. Zvolte si, kterou surovinu chcete poskytnout, a pomocí jezdce určete její množství. Klepněte na vlajku hráče, jemuž chcete suroviny věnovat, a potom klepněte na tlačítko Zaměň, čímž dar potvrďte.

V městech typu věž a kobka můžete kromě tržiště postavit i obchod s artefakty. Když postavíte toto vylepšení, můžete směňovat za suroviny artefakty a artefakty za suroviny. Chcete-li to provést, klepněte na tlačítko Obchod s artefakty. Zobrazí

se výběr artefaktů – tento výběr bude stejný pro všechny obchodníky s artefakty. Klepněte na předmět, který chcete nakoupit. Cena za něj se objeví dole pod každou z ikon královských surovin. Zvolte, kterou surovинu chcete směnit, a potom klepněte na tlačítko Proveď obchod, kterým obchod potvrdíte. Klepnutím na tlačítko Prodaj artefakty prodáte předměty nesené hrdinou na návštěvě města. Klepněte na artefakt, který chcete směnit, vyberte surovинu, za niž jej chcete vyměnit, a potom klepněte na tlačítko Proveď obchod.

V pevnostech typu tvrz můžete postavit cech otrokářů. Když jej postavíte, můžete směňovat armády hrdiny na návštěvě města za suroviny. Chcete-li to provést, klepněte na tlačítko Prodej bojovníky. Ikony surovin království budou nahrazeny oddíly hrdiny na návštěvě města. Klepněte na jednotku obsahující bojovníky, které chcete prodat, potom klepněte na suroviny, za něž je chcete vyměnit. Nastavte počet bojovníků, které chcete prodat, pomocí jezdce a potom obchod dokončete tlačítkem Proveď obchod.

Posádka města

Každé město může mít v městských kasárnách vlastní armádu. Tato armáda může být složena z až sedmi oddílů, které mohou být přemisťovány, rozdělovány, spojovány nebo propouštěny. Když nabíráte oddíly z obydlí bojovníků, objeví se vždy v prázdné pozici posádky.

Pokud město navštíví hrdina, jeho jednotky mohou být vyměněny za ty, které jsou v posádce města. Můžete také udělat z hrdiny vůdce městské posádky, když jej umístíte do městských kasáren. provedete to tak, že klepnete na jeho portrét, abyste jej zvýraznil, a potom kliknete na prapor vlevo od první pozice jednotky posádky. Vyměnit hrdiny posádky a na návštěvě a jejich oddíly lze zvýrazněním jednoho hrdiny a klepnutím na hrdinu druhého.

Oddíly v posádce a oddíly patřící hrdinovi na návštěvě mohou být vylepšeny, jestliže město disponuje příslušnou stavbou. provedete to tak, že dvakrát kliknete na jednotku, kterou chcete povýšit, čímž vyvoláte její okno. Klepněte na tlačítko Vytrénovat oddíl, abyste zobrazil cenu za jeho povýšení.

Systém magie



Hrdinové mohou používat své magické síly ve formě kouzel. Mohou je použít při svých cestách, objevu skrytých skutečností o blízkém okolí a v boji, kdy pomohou svým jednotkám nebo ohrozí jejich protivníky. Jsou-li všechny ostatní okolnosti vyrovnané, může magie poskytnout nezbytnou výhodu, která zajistí vítězství v kampani.

Chce-li váš rek kouzlit, musí vlastnit knihu kouzel. Kniha kouzel je místo, kam si hrdina zaznamenává svá zaklínadla, která se naučil. Někteří hrdinové mají knihu kouzel u sebe od začátku, jiní si ji musí koupit ve věži kouzel. Kniha kouzel je uložena v hrdinově inventáři, ale nemůže být vyměněna za jiné předměty.

Každé kouzlo má úroveň, která představuje obtížnost, se kterou je možné jej provést. Vyšší úrovně kouzel jsou k dispozici pouze pro hrdiny s vyšším hodnocením moudrosti. (viz Sekundární schopnosti, str. 33). Když hrdina navštíví město s věží kouzel, automaticky se naučí nová zaklínadla, která jsou zde k dispozici a na jejichž seslání je dostatečně moudrý. Hrdinové se mohou naučit kouzla také průzkumem některých míst na mapě.

Každé kouzlo patří do jedné ze čtyř magických škol - vzduchu, země, ohně nebo vody. Hrdinové mohou získat sekundární schopnosti vzdušné, zemské, ohnivé nebo vodní magie pro zvýšení síly, jakou budou jejich kouzla působit.

Použití kouzla stojí body magie. Maximální počet těchto bodů je roven desetinásobku znalostí hrdiny. Když hrdina kouzlí, vynakládá na to magickou energii. Hrdina nemůže seslat kouzlo, které stojí více bodů magie, než kolik má k dispozici. Každý hrdina si obnoví jeden bod magické energie za den - nebo může zásobu své magické energie obnovit úplně, když zahájí nový den ve městě s věží kouzel. Hrdinové se schopností mystika obnovují svou magickou energii mnohem rychleji (viz Sekundární schopnosti, str. 33).

Kniha kouzel

Knihu kouzel lze vyvolat po klepnutí na ikonu knihy kouzel v inventáři obrazovky hrdiny. Zde jsou uvedena jednotlivá jemu nebo jí známá kouzla podle školy a jsou dále rozdělena na bojová a cestovní kouzla. Cestovní kouzla lze použít v okamžiku, kdy hrdina cestuje po mapě dobrodružství. Bojová kouzla lze použít, když je hrdina v bitvě. Chcete-li zobrazit cestovní kouzla a kouzla bojová, klepněte na záložky bojových a cestovních kouzel, jež vidíte na dolním okraji knihy. Chcete-li zobrazit kouzla podle příslušné školy, klepněte na její záložku na pravé straně knihy. Jestliže hrdina zná více kouzel dané kategorie, než může být zobrazeno na jedné stránce, lze stránkami otáčet klepnutím na jejich roh.

Vedle každého jména kouzla je číslo představující počet bodů magické energie, které stojí jeho seslání. Informace o zaklínadle získáte klepnutím pravým tlačítkem na jeho ikonu.

Vyvolávání kouzel

Chcete-li kouzlo začarovat, klepněte na tlačítko Sešli kouzlo, které najdete mezi ovládacími tlačítka na pravé straně obrazovky mapy dobrodružství. Zobrazí se kniha kouzel současného hrdiny tak, jak bylo popsáno výše, ale záložka bojových kouzel nebude přístupná. Chcete-li kouzlo použít, najděte je a potom klepněte na jeho ikonu.

V boji lze kouzlo seslat klepnutím na tlačítko Sešli kouzlo, umístěné v pravém dolním rohu obrazovky boje. Pokud to uděláte, objeví se kniha kouzel hrdiny. Během boje jsou zobrazena pouze bojová kouzla. Najděte zaklínadlo, které chcete použít, a potom klepněte na jeho ikonu. Když to provedete, kniha kouzel zmizí a vy se vrátíte na obrazovku bitvy. Vyžaduje-li kouzlo cíl, zvolíte jej klepnutím myší.

Provádění bojových a cestovních zaklínadel můžete zrušit uzavřením knihy kouzel, pokud jste ještě nevybral ikonu kouzla. Je-li již kouzlo vybráno, vyhnete se jeho seslání kliknutím pravým tlačítkem.

Prohlídka království

Když klepnete na tlačítko Prohlídka království na pravé straně obrazovky mapy dobrodružství, objeví se stejnojmenná obrazovka. Na ní můžete vidět informace o všech vašich městech, hrdinech, surovinách a ovládaných místech. Zatímco informace o surovinách a ovládaných místech jsou zobrazeny vždy, mezi informačními obrazovkami hrdinů a měst přepínáte tlačítka Ukaž hrdiny a Ukaž města, která naleznete v pravém dolním rohu obrazovky.



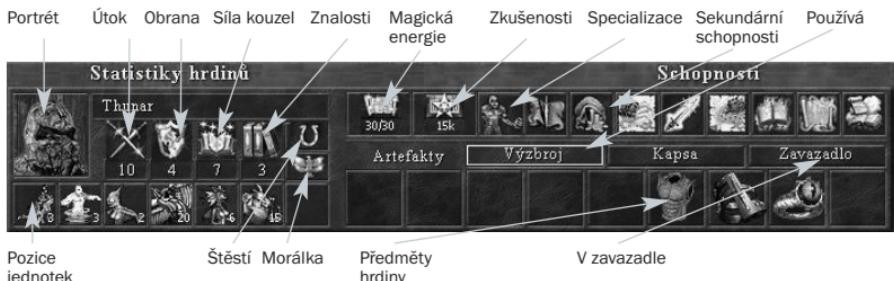
Panel surovin, umístěný naspodu obrazovky, ukazuje, kolik v současnosti máte zlata, dřeva, rtuti, kamene, síry, krystalů a drahokamů, společně s aktuálním datem. Je to tentýž displej, který se objevuje naspodu obrazovky města a mapy dobrodružství.

Nad panelem surovin je řádek ukazující, kolik každého typu dolů právě máte pod svou kontrolou.

Ovládaná místa

Když hrdinové navštěvují místa na mapě, mnohé z těchto míst se stanou částí vašeho území a zavlaje nad nimi váš prapor. Ikonky představující tato místa se objeví na pravé straně prohlídky království. K posunu mezi ikonami ovládaných míst můžete použít posuvné šipky.

Informace o jednotlivých hrdinech: Když klepnete na tlačítko Ukaž hrdiny, objeví se na hlavní části obrazovky informace o každém z vašich hrdinů.

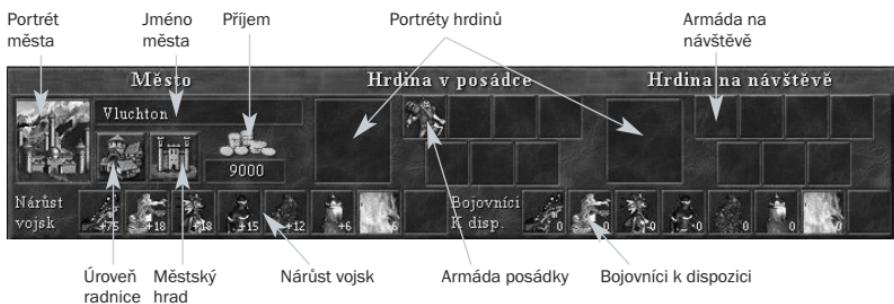


Hrdina/statistiky: Tato část informačního okna hrdiny ukazuje jméno hrdiny, jeho portrét, morálku, šestí, pozice oddílů a primární schopnosti. Jestliže chcete vyvolat úplnou obrazovku hrdiny, můžete klepnout na jeho portrét.

Schopnosti hrdiny: Tato část zobrazuje sekundární schopnosti hrdiny, body zkušeností, magickou energii a další informace.

Artefakty hrdiny: Tato část ukazuje inventář hrdiny. Klepnutím na tlačítka Výzbroj, Kapsa nebo Zavazadlo zpřístupníte prohlídku předmětů, které váš hrdina právě používá nebo nese.

Informace o jednotlivých městech: Klepněte na tlačítko Ukaž město, jestliže chcete zobrazit v hlavní části obrazovky informace o každém z vašich měst. Pokud máte více než čtyři města, můžete použít posuvnou lištu na levé straně obrazovky.



Město: Tato část zobrazuje jméno města, portrét, úroveň radnice, úroveň hradu a denní příjem zlata. Klepnutím na portrét města vyvoláte jeho obrazovku. Část nározd vojsk ukazuje populaci bytostí, kterou získáváte z obydlí bojovníků na mapě dobrodružství, jež jsou pod vaší kontrolou.

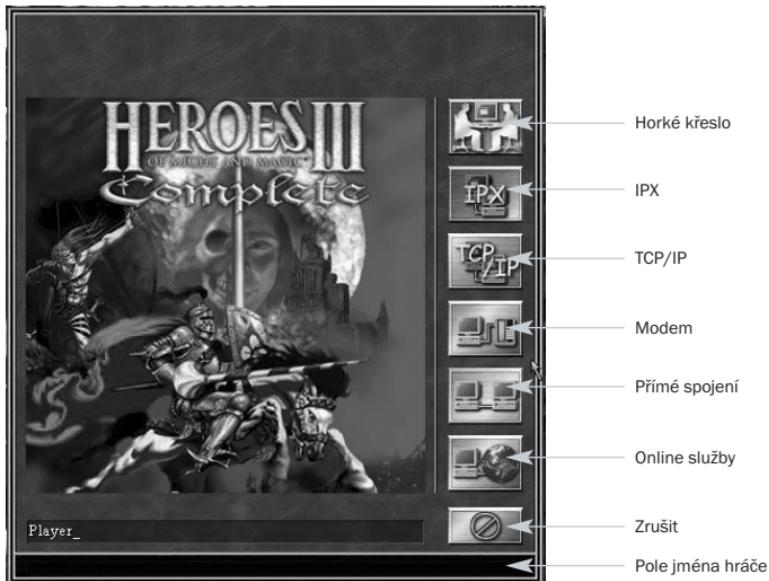
Hrdina v posádce: Tato část ukazuje informace o silách posádky města. Vede-li tyto jednotky hrdina, objeví se zde jeho jméno a portrét. Klepnutím na jeho portrét přepnete na obrazovku hrdiny.

Hrdina na návštěvě: Je-li právě na návštěvě města hrdina, ukazuje se zde jeho portrét, jméno a armáda. I na něj můžete kliknout, zajímají-li vás podrobnější informace.

Hra více hráčů

V mnoha scénářích dodávaných s *Heroes of Might and Magic III* může být řízeno dvě až osm stran protivníků lidskými hráči. Tyto scénáře je možné hrát jako hry více hráčů buď na jednom počítači (tzv. „horké křeslo“), kdy se hráči u PC střídají, nebo po síti, kdy jednotliví hráči sedí u oddělených počítačů spojených sítí, přes internet, modemem nebo sériovým kabelem. Tato část popisuje, jak se tyto hry zahajují a hrají.

Výběr typu hry více hráčů



Start hry více hráčů

Z hlavní nabídky klepněte na tlačítko Nová hra pro vyvolání příslušné nabídky. Odsud klepněte na tlačítko Hra více hráčů a zobrazíte výběr typu her více hráčů, jak je uveden výše. Zde pak můžete zvolit typ hry více hráčů, kterou chcete začít - u jednoho počítače, IPX, TCP/IP, modem nebo přímé spojení. Klepnutím na tlačítko Online služby se připojíte ke službám vyhledávání protivníků na internetu. Můžete zde rovněž kliknout do pole jména hráče, aktivovat v něm kurzor a napsat své jméno. To bude jméno, pod kterým vás uvidí ostatní hráči. Klepnutím na tlačítko Zrušit se vrátíte do hlavní nabídky.

Hry u jednoho počítače



Nabídka nastavení protivníků hry u jednoho počítače

Hru u jednoho počítače zahájíte klepnutím na tlačítko Horké křeslo z výběru typu hry více hráčů. Objeví se nabídka nastavení protivníků hry více hráčů na jednom počítači. Chcete-li do hry přidat hráče, napište jeho jméno do jednoho z osmi rámečků. Vymazání jména z rámečku hráče odstraní. Jakmile zadáte jména všech hráčů, kteří se budou hry u jednoho počítače účastnit, můžete klepnout na tlačítko ✓, abyste přešel k výběru scénáře (viz Výběr scénáře, str. 8).

Hraní hry u jednoho počítače

Hry u jednoho počítače vypadají stejně jako hry jednoho hráče s tou výjimkou, že každý hráč, když na něj přijde řada, převeze ovládání počítače. Ačkoliv hráči mohou normálně vidět přesuny protivníků i v oblastech, které nemají odhalené, při hrách více hráčů u jednoho počítače to možné není. Chcete-li tedy vidět protivníkovy tahy, můžete v nabídce voleb dobrodružství stisknout tlačítko Zopakuj protivníkův tah.

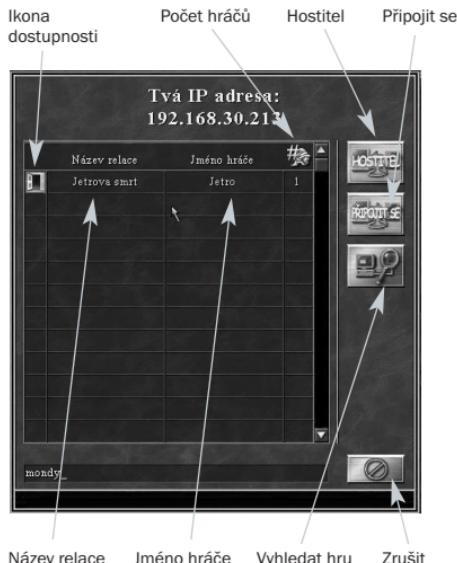
Hry po síti, modemu a přímém spojení

Zahájení síťové hry IPX nebo TCP/IP

Nastavení síťové hry

Sítové hry lze hrát mezi počítači spojenými místní počítačovou sítí (LAN) nebo po internetu.

Počítače spojené v LAN musí být schopné používat protokoly IPX nebo TCP/IP, zatímco počítače spojené přes internet musí komunikovat pomocí TCP/IP. Než budete moci hrát síťovou hru, musíte správně nakonfigurovat příslušný protokol na ovládacím panelu sítě ve Windows. Kromě toho musí mít všichni zúčastnění hráči nainstalovanou hru *Heroes III*. Jestliže chcete začít s nastavováním hry, klepněte na tlačítko IPX nebo TCP/IP a zobrazte nabídku nastavení síťové hry.



Hostování hry

Každá hra více hráčů vyžaduje hostitelský počítač. Hráč, který dělá hostitele, řídí výběr scénáře a vybírá, které hrdiny jednotliví hráči povedou. Chcete-li hostovat hru, stiskněte v nabídce nastavení síťové hry tlačítko Hostitel. Objeví se rámeček, který vám dovolí pojmenovat vaši síťovou hru a zvolit její heslo. Zvolíte-li heslo, budou se moci ke hře připojit jen hráči, kteří je znají. Necháte-li pole hesla prázdné, může se připojit každý. Klepněte na a potvrďte nastavení. Vaše hra se objeví v seznamu her u jiných hráčů. Hry chráněné heslem se objeví s ikonou zámku, nechráněné hry budou mít ikonu otevřených dveří. U her, které již začaly, uvidíte ikonu zavřených dveří.

Vaše obrazovka bude pokračovat výběrem scénáře (viz Výběr scénáře, str. 8). Zde musíte zvolit scénář a přiřadit hráče k jednotlivým stranám. Všichni nepřiřazení hráči budou ze hry při jejím startu vyloučeni.

Připojení ke hře

Chcete-li se připojit ke hře hostované jiným hráčem, vyplňte své jméno do rámečku jména, potom klepněte na název hry v seznamu her a stiskněte tlačítko Připojit se. Je-li hra chráněna heslem, objeví se rámeček s dotazem na heslo. Když se připojíte ke hře, přepne se obrazovka na výběr scénáře. Jako host nebudeste moci vybrat scénář ani provést přiřazení hráčů. Místo toho uvidíte, jak tyto činnosti provádí hostitel hry. Stiskem tlačítka Zrušit se od hry odhlásíte a vrátíte se do hlavní nabídky.

Hledání hostitele TCP/IP

Chcete-li se připojit ke hře na internetu, musíte znát IP adresu počítače, který hru hostuje. Takový počítač potom vyhledáte stiskem tlačítka Vyhledat hru. Objeví se rámeček, do kterého můžete zadat jedenáctičíselnou TCP/IP adresu počítače (například 123.21.123.123). Tuto adresu vám musí poskytnout hostitelský hráč.

Start hry po modemu

Hry po modemu se hrají mezi dvěma hráči sedícími u počítačů spojených modemy s jedním počítačem ve funkci hostitele. Chcete-li zahájit hru po modemu, klepněte na tlačítko Modem při výběru typu hry více hráčů. Budete-li hostitel hry, klepněte na tlačítko Hostitel. Zvolte, který modem chcete použít (pokud jich k počítači máte nainstalováno více), potom klepněte na tlačítko Odpovědět. Váš počítač bude nyní čekat na zavolání druhého počítače. Abyste se ke hře připojili, stiskněte tlačítko Připojit se. Poté, co hostitelský počítač nastaví hru a připraví se na odpověď, zadejte telefonní číslo jeho modemu do rámečku výzvy a stiskněte tlačítko Spojit. Poté, co se oba počítače domluví na spojení, může hostitel přiřadit druhého hráče ve výběru scénáře.

Start hry s přímým spojením

Dva hráči mohou hrát na počítačích spojených přímo pomocí kabelu null-modem připojeným k sériovým portům obou počítačů. K zahájení takové hry musí být jeden počítač nastavený jako hostitel. Uděláte to klepnutím na tlačítko Přímé spojení při výběru typu hry více hráčů. Objeví se rámeček s místem pro jméno vaší hry a tlačítka označená jako Hostitel a Připojit se. Vyplňte vaše hráčské jméno a klepněte na tlačítko Hostitel. Druhý hráč by měl klepnout na Přímé spojení a potom na tlačítko Připojit se.

Hraní her po síti, modemu a s přímým spojením

Každý hráč, ať už počítač nebo člověk, dostává v jednom erathijském dni jedno kolo. Je to stejně jako při hře jednoho hráče, ovšem svými figurkami může v jeden okamžik táhnout vždy jen jeden z hráčů. Zatímco čekáte na své kolo, můžete si prohlížet mapu dobrodružství a zobrazovat informační displeje, které jsou vám k dispozici během vašeho kola. Nemůžete pohybovat s hrdiny, stavět města, upravovat inventář hrdinů nebo provádět jiné změny v prostředí hry. Když se barya okraje obrazovky změní na barvu vaší královské vlajky, nastává vaše kolo. Budete na to také upozornění oknem a zvukem.

Písemná domluva (chat)

V průběhu her více hráčů můžete posílat ostatním hráčům textové zprávy. Provedete to stiskem klávesy Tab na kterékoliv obrazovce se zobrazenou informační lištou. V této liště se objeví kurzor. Napište svou zprávu a potom ji klávesou Enter odešlete. Vaše zpráva se zobrazí s vaším jménem všem ostatním hráčům. Jestliže chcete odeslat tajnou zprávu nějakému konkrétnímu hráči, stiskněte místo klávesy Enter klávesu F1-F8. F1-F8 představují hráče 1-8. Během hry více hráčů můžete zkontrolovat, jestli je některý jiný hráč stále připojen, když napišete do textové zprávy "ping" a stisknete klávesu Enter. Tento příkaz vám sdělí, kdo je stále ke hře připojen a jakou rychlosť. Místo klávesy Enter můžete opět stisknout klávesy F1-F8 a zjistit tak připojení k určitému hráči. Hra tímto způsobem navíc automaticky obešle všechny hráče každých deset minut.

Část III

Popis světa

Popis kouzel

Zde můžete najít popisný seznam všech kouzel ve hře *Heroes III*. Každé kouzlo náleží k jedné ze čtyř škol magie - vzduchu, země, ohně nebo vody. Zkušenosti vašich hrdinů s kouzly rostou, jak získávají sekundární schopnosti příslušných škol magie (viz Sekundární schopnosti, str. 45). Hrdinové bez takových zkušeností mohou vyčarovat kouzla jednotlivých škol na normální úrovni (se stejným účinkem jako na základní úrovni kouzla). Se zvyšující se zkušeností mohou být kouzla používána na základní, lepší nebo expertní úrovni. Hrdinové, kteří mají zkušenosť v sekundární schopnosti určité školy, používají kouzla této školy se sníženou cenou. Toto snížení ceny je stejné, bez ohledu na to, zda používá hrdina schopnost základní, lepší nebo expertní.

Účinek zkušenosti škol na cenu kouzlení

Úroveň kouzel I	Úroveň kouzel II	Úroveň kouzel III	Úroveň kouzel IV	Úroveň kouzel V
-1	-2	-3	-4	-5

Použit některá kouzla je mnohem obtížnější, než vyčarovat jiná. Obtížnost kouzel odráží jejich úrovně. Všichni hrdinové se mohou naučit kouzlit na první a druhé úrovni. Hrdinové s druhotnou schopností Moudrost mohou čarovat na vyšších kouzelnických úrovních. Hrdina se Základní moudrostí může používat kouzla třetí úrovně, s Lepší moudrostí čtvrté úrovně a s Expertní moudrostí páté úrovně - nejvyšší úrovně kouzel ve hře.

Kouzla jsou zde uvedena podle školy a úrovně.

Legenda seznamu kouzel

Jméno	Jak se kouzlo nazývá.
Typ	Udává, zda může být kouzlo použito v boji nebo na mapě dobrodružství.
Cena	Kolik magické energie musí hrdina pro použití tohoto kouzla vydat.
Trvání	Jak dlouho účinek kouzla trvá.
Základní účinek	Účinek kouzla při použití na základní úrovni.
Lepší účinek	Účinek kouzla při použití na lepší úrovni.
Expertní účinek	Účinek kouzla při použití na expertní úrovni.

Škola vzdušné magie

1. úroveň

Zrychlení



Typ	Boj
Cena	6
Trvání	1 kolo/Síla kouzel
Základní účinek	Rychlosť vlastných cílových jednotiek je zvýšená o tři hexy/kolo.
Lepší účinek	Rychlosť vlastných cílových jednotek je zvýšená o pět hexů/kolo.
Expertní účinek	Rychlosť všech vlastných jednotek je zvýšená o pět hexů/kola.

Magický šíp



Typ	Boj
Cena	5
Trvání	Okamžik
Základní účinek	Nepřátelská cílová jednotka bude poškozena $((Síla kouzla \times 10) + 10)$.
Lepší účinek	Nepřátelská cílová jednotka bude poškozena $((Síla kouzla \times 10) + 20)$.
Expertní účinek	Nepřátelská cílová jednotka bude poškozena $((Síla kouzla \times 10) + 30)$.

Pohled vzduchu



Typ	Dobrodružství
Cena	2
Trvání	Okamžik
Základní účinek	Na obrazovce pohledu na svět ukáže umístění všech artefaktů.
Lepší účinek	Na obrazovce pohledu na svět ukáže umístění všech artefaktů a hrdinů.
Expertní účinek	Ukáže umístění všech artefaktů, hrdinů a měst.

2. úroveň

Maskování



Typ	Dobrodružství
Cena	4
Trvání	1 den
Základní účinek	Když na kouzlícího hrdinu klepne protivník pravým tlačítkem, zobrazí se všechny hrdinovy jednotky, jako by byly složeny z nejsilnějších bytostí jeho armády. Počty bytostí jsou zobrazeny normálně.
Lepší účinek	Totéž jako základní účinek, kromě toho, že počty jsou zobrazeny jako "0".
Expertní účinek	Totéž jako lepší účinek, kromě toho, že všechny jednotky jsou zobrazeny jako kdyby byly složeny z nejsilnějších bytostí hrdiny v jeho nejdéle vlastněném městě.

Rušící paprsek



Typ	Boj
Cena	10
Trvání	Současná bitva
Základní účinek	Snižuje hodnocení obrany nepřátelské cílové jednotky o tři. Kouzlo může být na stejnou jednotku používáno opakovaně.
Lepší účinek	Totéž jako základní účinek, ale obrana je snížena o čtyři.
Expertní účinek	Totéž jako základní účinek, ale obrana je snížena o pět.

Štěstí



Typ	Boj
Cena	7
Trvání	1 kolo/ Síla kouzel
Základní účinek	Zlepšuje štěstí vlastní cílové jednotky o jedna.
Lepší účinek	Zlepšuje štěstí vlastní cílové jednotky o dva.
Expertní účinek	Zlepšuje štěstí všech vlastních jednotek o dva.

Blesk



Typ	Boj
Cena	10
Trvání	Okamžik
Základní účinek	Nepřátelská cílová bytost bude poškozena ((Síla kouzel x 25) + 10).
Lepší účinek	Nepřátelská cílová bytost bude poškozena ((Síla kouzel x 25) + 20).
Expertní účinek	Nepřátelská cílová bytost bude poškozena ((Síla kouzel x 25) + 50).

Přesnost



Typ	Boj
Cena	8
Trvání	1 kolo/ Síla kouzel
Základní účinek	Vlastní cílová jednotka s útokem na dálku má své hodnocení útoku zvýšené o tři, když provádí útok na dálku.
Lepší účinek	Totéž jako základní účinek, ale útok je zvýšen o šest.
Expertní účinek	Totéž jako lepší účinek, ale jsou ovlivněny všechny vlastní jednotky s útokem na dálku.

Vidiny



Typ	Dobrodružství
Cena	4
Trvání	mn 1 den
Základní účinek	Zobrazí počet příšer v neutrální jednotce a zda oddíl nabídne či nenabídne připojení k armádě kouzlícího hrdiny. Vzdálenost je rovná většímu z čísel Síla kouzel nebo tři.
Lepší účinek	Totéž jako základní účinek, ale může být vidět také statistika primárních schopností nepřátelského hrdiny a množství jeho armády. Vzdálenost je rovna většímu z čísel (Síla kouzel x 2) nebo tři.
Expertní účinek	Totéž jako lepší účinek, ale lze vidět také statistiky měst a složení a množství jejich posádek. Vzdálenost je rovna většímu z čísel (Síla kouzel x 3) nebo tři.

3. úroveň

Vzdušný štit



Typ	Boj
Cena	12
Trvání	1 kolo/Síla kouzel
Základní účinek	Vlastní cílová jednotka je poškozena o 25% méně z útoků na dálku.
Lepší účinek	Vlastní cílová jednotka je poškozena o 50% méně z útoků na dálku.
Expertní účinek	Všechny vlastní jednotky jsou poškozeny o 50% méně z útoků na dálku.

Znič nemrtvé



Typ	Boj
Cena	15
Trvání	Okamžik
Základní účinek	Všechny jednotky nemrtvých bytostí budou poškozeny ((Síla kouzel x 10) + 10).
Lepší účinek	Všechny jednotky nemrtvých bytostí budou poškozeny ((Síla kouzel x 10) + 20).
Expertní účinek	Všechny jednotky nemrtvých bytostí budou poškozeny ((Síla kouzel x 10) + 50).

Vzdušná ochrana



Typ	Boj
Cena	12
Trvání	1 kolo/Síla kouzel
Základní účinek	Poškození z kouzel magie vzduchu je sníženo pro vlastní cílovou jednotku o 30%.
Lepší účinek	Poškození z kouzel magie vzduchu je sníženo pro vlastní cílovou jednotku o 50%.
Expertní účinek	Poškození z kouzel magie vzduchu je sníženo pro všechny vlastní jednotky o 50%.

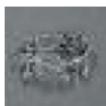
Hypnóza



Typ	Boj
Cena	18
Trvání	Zvláštní
Základní účinek	Nepřátelská cílová jednotka s méně než ((Síla kouzel x 25) + 10) energie se dostane pod vaši kontrolu. Vlastní jednotky mohou útočit na hypnotizované jednotky bez obav z odvety.
Lepší účinek	Totéž jako základní účinek, ale energie cíle musí být menší než ((Síla kouzel x 25) + 20).
Expertní účinek	Totéž jako základní účinek, ale energie cíle musí být menší než ((Síla kouzel x 25) + 50).

4. úroveň

Kulový blesk



Typ	Boj
Cena	24
Trvání	Okamžik
Základní účinek	Blesk způsobí cílové jednotce poškození ((Síla kouzla x 40) + 25). Blesk potom napadne nejbližší jednotky a způsobí jim poloviční poškození. Účinek trvá, dokud nejsou zasaženy 4 jednotky.
Lepší účinek	Jako základní účinek, ale úvodní zásah je ((Síla kouzla x 40) + 50) a blesk napadne pět jednotek.
Expertní účinek	Jako lepší účinek, ale úvodní zásah je ((Síla kouzla x 40) + 100).

Protiútok



Typ	Boj
Cena	24
Trvání	1 kolo/Síla kouzla
Základní účinek	Vlastní cílová jednotka může odpovědět na útok ještě jedním útokem za kolo navíc.
Lepší účinek	Vlastní cílová jednotka může odpovědět na útok ještě dalšími dvěma útoky za kolo navíc.
Expertní účinek	Všechny vlastní jednotky mohou odpovědět na útok ještě dalšími dvěma útoky za kolo navíc.

5. úroveň

Dimenzní brána



Typ	Dobrodružství
Cena	25
Trvání	Okamžik
Základní účinek	Teleportuje hrdinu na cílové neobsazené viditelné místo na mapě dobrodružství. Kouzlo může být použito dvakrát za den a každé jeho použití snižuje pohyb hrdiny o tři díly. Je-li pohyb snížen na nulu, nelze kouzlo použít. Totéž jako základní účinek, ale kouzlo může být použito třikrát denně.
Lepší účinek	Totéž jako základní účinek, ale kouzlo může být použito čtyřikrát denně a pohyb je snížen o dva díly.
Expertní účinek	

Let



Typ	Dobrodružství
Cena	20
Trvání	1 den
Základní účinek	Kouzlící hrdina může létat přes terénní překážky a neobsazená místa mapy. Vzdálenost takto urazená může být až 60% normálního pohybu. Totéž jako základní účinek, ale hrdina může létat až na 80% normálního pohybu.
Lepší účinek	Totéž jako základní účinek, ale hrdina může létat až na 100% normálního pohybu.
Expertní účinek	

Magické zrcadlo



Typ	Boj
Cena	25
Trvání	1 kolo/Síla kouzel
Základní účinek	Nepřátelská kouzla použitá na vlastní cílovou jednotku mají 20% šanci, že budou přesměrována na náhodně vybranou nepřátelskou jednotku.
Lepší účinek	Nepřátelská kouzla použitá na vlastní cílovou jednotku mají 30% šanci, že budou přesměrována na náhodně vybranou nepřátelskou jednotku.
Expertní účinek	Nepřátelská kouzla použitá na vlastní cílovou jednotku mají 40% šanci, že budou přesměrována na náhodně vybranou nepřátelskou jednotku.

Přívolej vzdušné elementály



Typ	Boj
Cena	25
Trvání	Boj
Základní účinek	Jednotka na hráčově straně obsahující (Síla kouzel x 2) vzdušných elementálů. Lze vyvolat pouze jeden typ elementálů.
Lepší účinek	Totéž jako základní účinek, ale lze vyvolat (Síla kouzel x 3) elementálů.
Expertní účinek	Totéž jako základní účinek, ale lze vyvolat (Síla kouzel x 4) elementálů.

Škola zemské magie

1. úroveň

Magický šíp



Typ	Boj
Cena	5
Trvání	Okamžik
Základní účinek	Nepřátelská cílová jednotka je poškozena ((Síla kouzla x 10) + 10).
Lepší účinek	Nepřátelská cílová jednotka je poškozena ((Síla kouzla x 10) + 20).
Expertní účinek	Nepřátelská cílová jednotka je poškozena ((Síla kouzla x 10) + 30).

Štít



Typ	Boj
Cena	5
Trvání	1 kolo/Síla kouzel
Základní účinek	Poškození z boje na blízko, které utrpí vlastní cílová jednotka, je sníženo o 15%.
Lepší účinek	Poškození z boje na blízko, které utrpí vlastní cílová jednotka, je sníženo o 30%.
Expertní účinek	Poškození z boje na blízko, které utrpí všechny vlastní jednotky, je sníženo o 30%.

Zpomalení



Typ	Boj
Cena	6
Trvání	1 kolo/Síla kouzel
Základní účinek	Pohyb nepřátelské cílové jednotky je omezen na 25% normální rychlosti.
Lepší účinek	Pohyb nepřátelské cílové jednotky je omezen na 50% normální rychlosti.
Expertní účinek	Pohyb všech nepřátelských jednotek je omezen na 50% normální rychlosti.

Kamenná kůže



Typ	Boj
Cena	5
Trvání	1 kolo/Síla kouzel
Základní účinek	Hodnocení obrany vlastní cílové jednotky je zvýšeno o tři.
Lepší účinek	Hodnocení obrany vlastní cílové jednotky je zvýšeno o šest.
Expertní účinek	Hodnocení obrany všech vlastních jednotek je zvýšeno o šest.

Pohled země



Typ	Dobrodružství
Cena	2
Trvání	Okamžik
Základní účinek	Ukáže polohu všech volných surovin na obrazovce pohledu na svět.
Lepší účinek	Ukáže polohu všech dolů a volných surovin na obrazovce pohledu na svět.
Expertní účinek	Ukáže celý terén, všechny doly a volné suroviny na obrazovce pohledu na svět.

2. úroveň

Vlna smrti



Typ	Boj
Cena	10
Trvání	Okamžik
Základní účinek	Všechny jednotky (kromě nemrtvých) budou poškozeny ((Síla kouzel x 5) + 10).
Lepší účinek	Všechny jednotky (kromě nemrtvých) budou poškozeny ((Síla kouzel x 5) + 20).
Expertní účinek	Všechny jednotky (kromě nemrtvých) budou poškozeny ((Síla kouzel x 5) + 30).

Zemská ochrana



Typ	Boj
Cena	5
Trvání	1 kolo/Síla kouzel
Základní účinek	Poškození z kouzel magie země je pro vlastní cílovou jednotku sníženo o 30%.
Lepší účinek	Poškození z kouzel magie země je pro vlastní cílovou jednotku sníženo o 50%.
Expertní účinek	Poškození z kouzel magie země je pro vlastní cílovou jednotku sníženo o 50%.

Tekutý písek



Typ	Boj
Cena	8
Trvání	Dokud nedojde k dotyku
Základní účinek	Jámy tekutého píska jsou umístěny do čtyř náhodných hexů. Bytosti je nevidí, pokud se nejedná o jejich přirozený terén (viz Boj). Jednotky, které vstoupí do jam, se přestanou v současném kole pohybovat.
Lepší účinek	Totéž jako základní účinek, ale jámy jsou umístěny na šest hexů.
Expertní účinek	Totéž jako základní účinek, ale jámy jsou umístěny na osm hexů.



Vidiny



Typ	Dobrodružství
Cena	4
Trvání	1 den
Základní účinek	Zobrazí počet příšer v neutrální jednotce a zda oddíl nabídne či nenabídne připojení k armádě kouzlícího hrdiny. Vzdálenost je rovná většimu z čísel Síla kouzel nebo tři.
Lepší účinek	Totéž jako základní účinek, ale může být vidět také statistika primárních schopností nepřátelského hrdiny a množství jeho armády. Vzdálenost je rovna většimu z čísel (Síla kouzel x 2) nebo tři.
Expertní účinek	Totéž jako lepší účinek, ale lze vidět také statistiky měst a složení a množství jejich posádek. Vzdálenost je rovna většimu z čísel (Síla kouzel x 3) nebo tři.

3. úroveň

Oživ mrtvé



Typ	Boj
Cena	15
Trvání	Trvalé
Základní účinek	Obnoví ((Síla kouzel x 50) + 30) bodů energie vlastních cílových jednotek, mrtvých nemrtvých bytostí.
Lepší účinek	Obnoví ((Síla kouzel x 50) + 60) bodů energie vlastních cílových jednotek, mrtvých nemrtvých bytostí.
Expertní účinek	Obnoví ((Síla kouzel x 50) + 160) bodů energie vlastních cílových jednotek, mrtvých nemrtvých bytostí.

Protimagie



Typ	Boj
Cena	15
Trvání	1 kolo/Síla kouzel
Základní účinek	Vlastní cílová jednotka může být postižena pouze kouzly 4. a 5. úrovně.
Lepší účinek	Vlastní cílová jednotka může být postižena pouze kouzly 5. úrovně.
Expertní účinek	Vlastní cílová jednotka je imunní k účinkům kouzel.

Zemětřesení



Typ	Boj (obléhání)
Cena	20
Trvání	Okamžik
Základní účinek	Poškodí o jeden bod dvě náhodně vybrané zdi hradu během obléhání.
Lepší účinek	Poškodí o jeden bod tři náhodně vybrané zdi hradu během obléhání.
Expertní účinek	Poškodí o jeden bod čtyři náhodně vybrané zdi hradu během obléhání.

Silové pole



Typ	Boj
Cena	12
Trvání	2 kola
Základní účinek	Na cílovém hexu je rozvinuta dva hexy široká silová stěna. Pohyb přes tyto hexy je blokován.
Lepší účinek	Totéž jako základní účinek, ale silová stěna je tři hexy široká.
Expertní účinek	Totéž jako lepší účinek.

4. úroveň

Pád meteoritů



Typ	Boj
Cena	16
Trvání	Okamžik
Základní účinek	Jednotky v cílovém hexu a hexech přilehlých budou poškozeny ((Síla kouzla x 25) + 25).
Lepší účinek	Jednotky v cílovém hexu a hexech přilehlých budou poškozeny ((Síla kouzla x 50) + 25).
Expertní účinek	Jednotky v cílovém hexu a hexech přilehlých budou poškozeny ((Síla kouzla x 100) + 25).

Vzkřisení



Typ	Boj
Cena	20
Trvání	Trvalé
Základní účinek	Vlastní cílová jednotka s mrtvými bytostmi dostane ((Síla kouzla x 50) + 40) energie pro vzkřisení těchto bytostí po dobu trvání právě probíhající bitvy.
Lepší účinek	Totéž jako základní účinek, ale bytosti dostanou trvale ((Síla kouzla x 50) + 80) energie.
Expertní účinek	Totéž jako lepší účinek, ale bytosti dostanou ((Síla kouzla x 50) + 160) energie.

Smutek



Typ	Boj
Cena	16
Trvání	1 kolo/Síla kouzla
Základní účinek	Morálka nepřátelské cílové jednotky je snížena o jedna.
Lepší účinek	Morálka nepřátelské cílové jednotky je snížena o dva.
Expertní účinek	Morálka všech nepřátelských jednotek je snížena o dva.

Městská brána



Typ
Cena
Trvání
Základní účinek

Dobrodružství
16
Okamžik
Hrdina používající kouzlo je teleportován do nejbližšího vlastního města. Při použití tohoto kouzla je odčerpáno 300 bodů pohybu.
Hrdina používající kouzlo se může teleportovat do vlastního města bez hrdiny na návštěvě. Při použití tohoto kouzla je odčerpáno 300 bodů pohybu.
Totéž jako lepší účinek, ale cena v bodech pohybu je 200.

5. úroveň

Implóze



Typ
Cena
Trvání
Základní účinek
Lepší účinek
Expertní účinek

Boj
30
Okamžik
Nepřátelská cílová jednotka je poškozena ((Síla kouzel x 75) + 100).
Nepřátelská cílová jednotka je poškozena ((Síla kouzel x 75) + 200).
Nepřátelská cílová jednotka je poškozena ((Síla kouzel x 75) + 300).

Přívolej zemské elementály



Typ
Cena
Trvání
Základní účinek
Lepší účinek
Expertní účinek

Boj
25
Boj
Jednotka na hráčově straně obsahující (Síla kouzel x 2) zemských elementálů. Lze vyvolat pouze jeden typ elementálů.
Totéž jako základní účinek, ale lze vyvolat (Síla kouzel x 3) elementálů.
Totéž jako základní účinek, ale lze vyvolat (Síla kouzel x 4) elementálů.

Škola ohnivé magie

1. úroveň

Krvežíznivost



Typ	Boj
Cena	5
Trvání	1 kolo/Síla kouzel
Základní účinek	Vlastní cílová jednotka získá bonus +3 k útoku zblízka.
Lepší účinek	Vlastní cílová jednotka získá bonus +6 k útoku zblízka.
Expertní účinek	Všechny vlastní jednotky získají bonus +6 k útoku zblízka.

Prokletí



Typ	Boj
Cena	6
Trvání	1 kolo/Síla kouzel
Základní účinek	Nepřátelská cílová jednotka způsobuje při svém útoku minimální poškození.
Lepší účinek	Nepřátelská cílová jednotka způsobuje při svém útoku poškození ((80% svého minimálního poškození) - 1).
Expertní účinek	Všechny nepřátelské jednotky způsobují při svém útoku poškození ((80% svého minimálního poškození) - 1).

Magický šíp



Typ	Boj
Cena	5
Trvání	Okamžik
Základní účinek	Nepřátelská cílová jednotka bude poškozena ((Síla kouzel x 10) + 10).
Lepší účinek	Nepřátelská cílová jednotka bude poškozena ((Síla kouzel x 10) + 20).
Expertní účinek	Nepřátelská cílová jednotka bude poškozena ((Síla kouzel x 10) + 30).

Ohnivá ochrana



Typ	Boj
Cena	5
Trvání	1 kolo/Síla kouzel
Základní účinek	Poškození z kouzel magie ohně je pro vlastní cílovou jednotku sníženo o 30%.
Lepší účinek	Poškození z kouzel magie ohně je pro vlastní cílovou jednotku sníženo o 50%.
Expertní účinek	Poškození z kouzel magie ohně je pro všechny vlastní jednotky sníženo o 50%.

2. úroveň

Slepota



Typ	Boj
Cena	1
Trvání	1 kolo/Síla kouzel
Základní účinek	Nepřátelská cílová jednotka je strnulá, dokud není napadena. Deaktivující účinek je vrácen s 50% základního hodnocení útoku.
Lepší účinek	Nepřátelská cílová jednotka je strnulá, dokud není napadena. Deaktivující účinek je vrácen s 25% základního hodnocení útoku.
Expertní účinek	Nepřátelská cílová jednotka je strnulá, dokud není napadena. Deaktivující účinek není vrácen.

Ohnivá zed'



Typ	Boj
Cena	8
Trvání	2 kola
Základní účinek	V cílovém hexu je vytvořena dva hexy široká ohnivá stěna. Oddíl procházející těmito hexy dostane poškození ((Síla kouzel x 10) + 10). Totéž jako základní účinek, ale ohnivá šířka stěny je tři hexy a poškození ((Síla kouzel x 10) + 20). Jako lepší účinek, ale poškození je ((Síla kouzel x 10) + 50).
Lepší účinek	
Expertní účinek	

Vidiny



Typ	Dobrodružství
Cena	4
Trvání	1 den
Základní účinek	Zobrazí počet příšer v neutrální jednotce a zda oddíl nabídne či nenabídne připojení k armádě kouzlicího hrdiny. Vzdálenost je rovná většímu z čísel Síla kouzel nebo tři. Totéž jako základní účinek, ale může být vidět také statistika primárních schopností nepřátelského hrdiny a množství jeho armády. Vzdálenost je rovna většímu z čísel (Síla kouzel x 2) nebo tři. Totéž jako lepší účinek, ale lze vidět také statistiky měst a složení a množství jejich posádek. Vzdálenost je rovna většímu z čísel (Síla kouzel x 3) nebo tři.
Lepší účinek	
Expertní účinek	

3. úroveň

Ohnivá koule



Typ	Boj
Cena	15
Trvání	Okamžik
Základní účinek	Jednotky v cílovém hexu a hexech sousedních budou poškozeny ((Síla kouzla x 10) + 15). Totéž jako základní účinek, ale poškození je ((Síla kouzla x 10) + 30). Totéž jako základní účinek, ale poškození je ((Síla kouzla x 10) + 60).
Lepší účinek	
Expertní účinek	

Miny



Typ	Boj
Cena	18
Trvání	Dokud nedojde k dotyku
Základní účinek	Nášlapné miny jsou náhodně rozmístěny na čtyři hexy na bitevním poli. Jednotka, která na minu vstoupí, je poškozena ((Síla kouzla x 10) + 25). Nepřátelské bytosti bojující ve svém přirozeném terénu (viz Boj) mohou miny vidět a bezpečně je přejít. Pro všechny ostatní jsou neviditelné. Totéž jako základní účinek, ale je umístěno šest min a poškození je ((Síla kouzla x 10) + 50). Totéž jako základní účinek, ale je umístěno šest min a poškození je ((Síla kouzla x 10) + 100).
Lepší účinek	
Expertní účinek	

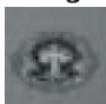
Smůla



Typ	Boj
Cena	12
Trvání	1 kolo/Síla kouzla
Základní účinek	Štěstí nepřátelské cílové jednotky je sníženo o jedna.
Lepší účinek	Štěstí nepřátelské cílové jednotky je sníženo o dva.
Expertní účinek	Štěstí všech nepřátelských jednotek je sníženo o dva.

4. úroveň

Armageddon



Typ	Boj
Cena	24
Trvání	Okamžik
Základní účinek	Všechny jednotky jsou poškozeny ((Síla kouzla x 50) + 30). Všechny jednotky jsou poškozeny ((Síla kouzla x 50) + 60). Všechny jednotky jsou poškozeny ((Síla kouzla x 50) + 120).
Lepší účinek	
Expertní účinek	

Berserk



Typ	Boj
Cena	20
Trvání	1 kolo
Základní účinek	Cíl zaútočí na nejbližší jednotku. Postihnutý jsou všechny bytosti v okruhu 1 hexu.
Lepší účinek	Cíl zaútočí na nejbližší jednotku. Postihnutý jsou všechny bytosti v okruhu 7 hexů.
Expertní účinek	Cíl zaútočí na nejbližší jednotku. Postihnutý jsou všechny bytosti v okruhu 19 hexů.

Ohnivý štít



Typ	Boj
Cena	16
Trvání	1 kolo/Síla kouzel
Základní účinek	20% poškození, které utrpí vlastní cílová jednotka při boji zblízka, je převedeno na jednotku útočníka.
Lepší účinek	Totéž jako základní účinek, ale převedeno je 25% poškození.
Expertní účinek	Totéž jako základní účinek, ale převedeno je 30% poškození.

Zuřivost



Typ	Boj
Cena	16
Trvání	Dokud cílová jednotka neprovede jinou činnost
Základní účinek	Hodnocení útoku cílové jednotky je zvýšeno o 100% jejího obranného hodnocení a jeho obranné hodnocení je sníženo na nulu.
Lepší účinek	Totéž jako základní účinek, ale hodnocení útoku je zvýšeno o 150% obranného hodnocení jednotky.
Expertní účinek	Totéž jako lepší účinek, ale hodnocení útoku je zvýšeno o 200% obranného hodnocení jednotky.

Peklo



Typ	Boj
Cena	16
Trvání	Okamžik
Základní účinek	Zaútočí na cílový hex a všechny hexy do dvou hexů kolem s poškozením $((Síla kouzel \times 10) + 20)$.
Lepší účinek	Totéž jako základní účinek, ale poškození je $((Síla kouzel \times 10) + 40)$.
Expertní účinek	Totéž jako základní účinek, ale poškození je $((Síla kouzel \times 10) + 80)$.

Zabiják



Typ	Boj
Cena	16
Trvání	1 kolo/Síla kouzel
Základní účinek	Hodnocení útoku vlastní cílové jednotky je zvýšeno o osm proti behemotům, drakům a hydrám. Totéž jako základní účinek, ale bonus k útoku se vztahuje také na dáby a anděly.
Lepší účinek	Totéž jako Lepší účinek, ale bonus k útoku se vztahuje také na titány.
Expertní účinek	Totéž jako Expertní účinek, ale bonus k útoku se vztahuje také na titány.

5. úroveň

Obětování



Typ	Boj
Cena	25
Trvání	Stálé
Základní účinek	Cíl, ne oddíl nemrtvých, je obětován (zničen). Druhému cíli, mrtvému oddílu, je vráceno zpět do života celkem energie ((Síla kouzel + základní energie zničené jednotky + 3) x počet obětovaných bytostí). Totéž jako základní účinek, ale celkové vrácená energie je ((Síla kouzel + základní energie zničené jednotky + 6) x počet obětovaných bytostí).
Lepší účinek	Totéž jako lepší účinek, ale celkové vrácené energie je ((Síla kouzel + základní energie zničené jednotky + 10) x počet obětovaných bytostí).
Expertní účinek	Totéž jako expertní účinek, ale celkové vrácené energie je ((Síla kouzel + základní energie zničené jednotky + 14) x počet obětovaných bytostí).

Přívolej ohnivé elementály

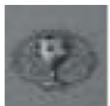


Typ	Boj
Cena	25
Trvání	Boj
Základní účinek	Jednotka na hráčově straně obsahující (Síla kouzel x 2) ohnivých elementálů. Lze vyvolat pouze jeden typ elementálů. Totéž jako základní účinek, ale lze vyvolat (Síla kouzel x 3) elementálů.
Lepší účinek	Totéž jako základní účinek, ale lze vyvolat (Síla kouzel x 4) elementálů.
Expertní účinek	Totéž jako základní účinek, ale lze vyvolat (Síla kouzel x 5) elementálů.

Škola vodní magie

1. úroveň

Požehnání



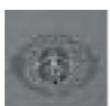
Typ	Boj
Cena	5
Trvání	1 kolo/Síla kouzel
Základní účinek	Bytosti ve vlastní cílové jednotce způsobí při svém útoku maximální poškození.
Lepší účinek	Bytosti ve vlastní cílové jednotce způsobí při svém útoku maximální poškození + 1.
Expertní účinek	Všechny vlastní bytosti způsobí při svém útoku maximální poškození + 1.

Léčba



Typ	Boj
Cena	6
Trvání	Okamžik
Základní účinek	Odstraní všechny záporné účinky kouzel na vlastní cílové jednotce a uzdraví jí ((Síla kouzel x 5) + 10) energie.
Lepší účinek	Odstraní všechny záporné účinky kouzel na vlastní cílové jednotce a uzdraví jí ((Síla kouzel x 5) + 20) energie.
Expertní účinek	Odstraní všechny záporné účinky kouzel na vlastní cílové jednotce a uzdraví jí ((Síla kouzel x 5) + 30) energie.

Zrušit kouzla



Typ	Boj
Cena	5
Trvání	Okamžik
Základní účinek	Odstraní všechny účinky kouzel z vlastní cílové jednotky.
Lepší účinek	Odstraní všechny účinky kouzel z vlastní nebo nepřátelské cílové jednotky.
Expertní účinek	Odstraní všechny účinky kouzel ze všech bytostí na bojišti.

Magický šíp



Typ	Boj
Cena	5
Trvání	Okamžik
Základní účinek	Nepřátelská cílová jednotka bude poškozena ((Síla kouzel x 10) + 10).
Lepší účinek	Nepřátelská cílová jednotka bude poškozena ((Síla kouzel x 10) + 20).
Expertní účinek	Nepřátelská cílová jednotka bude poškozena ((Síla kouzel x 10) + 30).

Vodní ochrana



Typ	Boj
Cena	5
Trvání	1 kolo/Síla kouzel
Základní účinek	Poškození z kouzел vodní magie je pro vlastní cílovou jednotku sníženo o 30%.
Lepší účinek	Poškození z kouzел vodní magie je pro vlastní cílovou jednotku sníženo o 50%.
Expertní účinek	Poškození z kouzел vodní magie je pro všechny vlastní jednotky sníženo o 50%.

Zavolej lod'



Typ	Dobrodružství
Cena	6
Trvání	Okamžik
Základní účinek	Vyvolá jednu z lodí vašeho hrdiny na jeho současnou pozici. Není-li taková loď k dispozici, vyvolá loď jiného vašeho hrdiny. Kouzlo má 50% šanci na úspěch. Kouzlo selže, pokud není k dispozici volná loď.
Lepší účinek	Totéž jako základní účinek, ale není-li loď k dispozici, vytvoří se loď nová. Kouzlo má 75% šanci na úspěch. Na mapě dobrodružství je povolenou maximálně šedesát čtyři lodí najednou. Kouzlo selže, jsou-li všechny obsazeny.
Expertní účinek	Totéž jako lepší účinek, ale kouzlo má 100% šance na úspěch (pokud není obsazeno všech šedesát čtyři lodí).

2. úroveň

Ledový šíp



Typ	Boj
Cena	8
Trvání	Okamžik
Základní účinek	Nepřáteľská cílová jednotka bude poškozena ((Síla kouzla x 20) + 10).
Lepší účinek	Nepřáteľská cílová jednotka bude poškozena ((Síla kouzla x 20) + 20).
Expertní účinek	Nepřáteľská cílová jednotka bude poškozena ((Síla kouzla x 20) + 50).

Odstraň překážku



Typ	Boj
Cena	7
Trvání	Okamžik
Základní účinek	Odstraní jednu nekouzelnou překážku z bitevního pole. Integrované překážky, jako jsou útesy, nejsou ovlivněny.
Lepší účinek	Totéž jako základní účinek, ale mohou být odstraněny také ohavné stěny.
Expertní účinek	Totéž jako lepší účinek, ale mohou být odstraněny všechny překážky kromě integrovaných.

Potop lod'



Typ	Dobrodružství
Cena	8
Trvání	Okamžik
Základní účinek	Kouzlo má 50% šanci na zničení lodi, pokud není obsazena.
Lepší účinek	Kouzlo má 75% šanci na zničení lodi, pokud není obsazena.
Expertní účinek	Kouzlo zničí loď, pokud není obsazena.

Vidiny



Typ	Dobrodružství
Cena	4
Trvání	1 den
Základní účinek	Zobrazí počet příšer v neutrální jednotce a zda oddíl nabídne či nenabídne připojení k armádě kouzlicího hrdiny. Vzdálenost je rovná většímu z čísel Síla kouzel nebo tří. Totéž jako základní účinek, ale může být vidět také statistika primárních schopností nepřátelského hrdiny a množství jeho armády. Vzdálenost je rovna většímu z čísel (Síla kouzel x 2) nebo tří.
Lepší účinek	Totéž jako základní účinek, ale lze vidět také statistiku měst a složení a množství jejich posádek. Vzdálenost je rovna většímu z čísel (Síla kouzel x 3) nebo tří.
Expertní účinek	Totéž jako lepší účinek, ale lze vidět také statistiky měst a složení a množství jejich posádek. Vzdálenost je rovna většímu z čísel (Síla kouzel x 3) nebo tří.

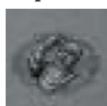
Slabost



Typ	Boj
Cena	8
Trvání	1 kolo/Síla kouzel
Základní účinek	Hodnocení útoku nepřátelské cílové jednotky je sníženo o tři.
Lepší účinek	Hodnocení útoku nepřátelské cílové jednotky je sníženo o šest.
Expertní účinek	Hodnocení útoku všech nepřátelských jednotek je sníženo o šest.

3. úroveň

Zapomnětlivost



Typ	Boj
Cena	12
Trvání	1 kolo/Síla kouzel
Základní účinek	Polovina bytostí v nepřátelské cílové jednotce s útokem na dálku zapomene vystřelit.
Lepší účinek	Nepřátelská cílová jednotka s útokem na dálku jej nemůže střílet.
Expertní účinek	Všechny nepřátelské jednotky s útokem na dálku nemohou střílet.

Mrazící kruh



Typ	Boj
Cena	12
Trvání	Okamžik
Základní účinek	Jednotky v hexech okolo cílového hexu dostanou poškození ((Síla kouzla x 10) + 15). Cílový hex je nepostižen.
Lepší účinek	Totéž jako základní účinek, ale poškození je ((Síla kouzla x 10) + 30).
Expertní účinek	Totéž jako základní účinek, ale poškození je ((Síla kouzla x 10) + 60).

Radost



Typ	Boj
Cena	12
Trvání	1 kolo/Síla kouzla
Základní účinek	Morálka vlastní cílové jednotky je zvýšena o jedna.
Lepší účinek	Morálka vlastní cílové jednotky je zvýšena o dva.
Expertní účinek	Morálka všech vlastních jednotek je zvýšena o dva.

Teleport



Typ	Boj
Cena	15
Trvání	Okamžik
Základní účinek	Vlastní cílová jednotka se okamžitě přesune na neobsazený cílový hex. Oddíl se nemůže teleportovat přes zdi nebo příkopy.
Lepší účinek	Totéž jako základní účinek, ale jednotka se nemůže teleportovat přes zdi.
Expertní účinek	Jednotka se může přesunout na neobsazený hex.

4. úroveň

Klonování



Typ	Boj
Cena	24
Trvání	Současná bitva
Základní účinek	Vytvoří dvojnáku vlastní cílové jednotky úrovně 1-5. Dvojník může útočit, ale zmizí, pokud je jakkoliv poškozen. Bytosti z jednotlivých měst jsou hodnoceny 1-7 podle jejich relativní bojové účinnosti. Tedy u měst - hradů jsou kopiníci a halapartníci bytosti úrovně 1, zatímco andělé a archandělé jsou úrovně 7.
Lepší účinek	Totéž jako základní účinek, ale dvojník může být jednotka úrovně 1-6.
Expertní účinek	Totéž jako základní účinek, ale dvojník může být jednotka úrovně 1-7.



Modlitba



Typ	Boj
Cena	16
Trvání	1 kolo/Síla kouzel
Základní účinek	Hodnocení obrany a rychlosti (v hexech na kolo) vlastní cílové jednotky jsou zvýšena o dva.
Lepší účinek	Hodnocení obrany a rychlosti vlastní cílové jednotky jsou zvýšena o čtyři.
Expertní účinek	Hodnocení obrany a rychlosti všech vlastních jednotek jsou zvýšena o čtyři.

Chůze po vodě



Typ	Dobrodružství
Cena	12
Trvání	1 den
Základní účinek	Hrdina používající kouzlo může pokračovat ve své cestě i po vodě za předpokladu, že jeho cíl je neobsazený čtverec na zemi. Pohyb po vodě může být až 60% normálního pohybu. Totéž jako základní účinek, ale pohyb po vodě může být až 80% hrdinova normálního pohybu. Totéž jako základní účinek, ale pohyb po vodě může být až v plném rozsahu hrdinova normálního pohybu.
Lepší účinek	
Expertní účinek	

5. úroveň

Přívolej vodní elementály



Typ	Boj
Cena	25
Trvání	Boj
Základní účinek	Jednotka na hráčově straně obsahující (Síla kouzel x 2) vodních elementálů. Lze vyvolat pouze jeden typ elementálů. Totéž jako základní účinek, ale lze vyvolat (Síla kouzel x 3) elementálů. Totéž jako základní účinek, ale lze vyvolat (Síla kouzel x 4) elementálů.
Lepší účinek	
Expertní účinek	

Popis měst a jednotek

Zde najdete popis všech budov, které se vyskytují v každém z osmi typů měst v *Heroes III*. První část pojednává o budovách nacházejících se ve městech všech typů. Následují části zabývající se budovami pro každý typ měst jedinečnými. Po částech jednotlivých měst přijdou na řadu informace o jednotkách nespojených s nějakým typem města a potom statistiky válečných strojů a informace o obléhání.

Suroviny

dřevo	rtuf	kamení	síra	krystaly	drahokamy	zlato
						

Legenda k tabulce jednotek

Jméno	Jméno jednotky.
Cena	Kolik stojí naverbování jednotky tohoto typu.
Budova	Typ budovy, ve které lze jednotky najmout.
Útok	Útočná síla jednotky.
Obrana	Obranná síla jednotky.
Energie	Kolik bodů poškození bytost snese před tím, než zemře.
Škody	Jak velké poškození způsobí útok jednotky.
Střely	Kolik výstřelů na dálku může jednotka v jedné bitvě míti.
Pohyb	“Žádné” značí, že jednotka nemá útok na dálku.
Rychlosť	Jak se jednotka pohybuje.
	Jak rychle se jednotka pohybuje.

Legenda ke statistikám budov

Stavba	Jméno typu budovy.
Cena	Kolik stojí postavení budovy.
Požadavky	Budova(y), která musí být postavena dříve.
Bytostí/týden	Typ a počet bytostí vytvářených touto budovou za týden.

Budovy přítomné ve všech městech

Radnice

Městská radnice je centrem řízení. Vaše radnice tvoří příjmy ve formě zlata. Můžete odsud přikázat stavbu nové budovy a budovy lze z radnice vylepšovat. Další informace o stavění jiných budov, viz Města (str. 47).

Stavba	Cena	Požadavky	Výhody
Radnice vesnice	ne	ne	Radnice vesnice je první, základní částí města, je automaticky součástí všech měst. Poskytuje příjem 500 zlatých denně.
Radnice městečka	2500 zlatých	Radnice vesnice, putyka	Toto povýšení vesnické radnice přináší 1000 zlatých denně.
Radnice města	5000 zlatých	Radnice městečka, kovárna, věž kouzel I., stupně, tržnice	Toto povýšení radnice městečka přináší 2000 zlatých denně.
Hlavní město	10.000 zlatých	Radnice města, hrad	Toto povýšení městské radnice přináší 4000 zlatých denně. Můžete jej postavit pouze pokud zatím žádný nemáte.

Hrady

Hrad poskytuje městu vyšší bezpečnost. Protože hrad přidává k městu hradby a další obranné prvky, musí nepřátelé město obléhat, když jej napadnou (viz Boj, str. 38). Přítomnost hradu také zvyšuje výrobu jednotek ve městě. Klepnutím na hradu získáte informaci o současné populaci města.

Stavba	Cena	Požadavky	Výhody
Tvrz	5000 zlatých, + 20 dřeva, + 20 kamení	Radnice vesnice	Stavba pevnosti přidá městu hradby.
Citadela	2500 zlatých, + 5 kamení	Tvrz	Toto povýšení pevnosti přidá městu vodní příkop a první střeleckou věž. Přítomnost citadely zvyšuje výrobu obydlí jednotek o 50%.
Hrad	5000 zlatých, + 10 dřeva, + 10 kamení	Citadela	Když je postaven hrad, přidá dvě střelecké věže poloviční sily, než má primární věž, a standardní hradby jsou posíleny na opevněné hradby. Dále je výroba obydlí bytostí zvýšena o 100%.

Věže kouzel

Věže kouzel jsou středisky výzkumu kouzel a poskytují hrdinům možnost kouzla se naučit. Hrdinové vlastníci knihu kouzel - kterou je možné ve věži kouzel zakoupit - se automaticky naučí všechna kouzla, která cech zná a na která má příslušnou úroveň moudrosti (viz Sekundární schopnosti, str. 33), při návštěvě města. Každé povýšení věže kouzel zvyšuje množství dostupných kouzel. Navíc hrdinové, kteří stráví jeden den ve městě s věží kouzelsi úplně obnoví svou magickou energii.

Stavba	Cena	Požadavky	Výhody
Věž kouzel 1. stupeň	2000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení	Radnice vesnice	Když je postavena věž kouzel 1. stupně, dostanou hrdinové k dispozici pět kouzel 1. stupně. Hrdinové si mohou ve věži koupit knihu kouzel za 500 zlatých.
Věž kouzel 2. stupeň	1000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení + 4 krystaly + 4 drahokamy + 4 rtuti + 4 síry	Věž kouzel 1. stupeň	Když je postavena věž kouzel 2. stupně, budou mít hrdinové k dispozici další čtyři kouzla 2. úrovně.
Věž kouzel 3. stupeň	1000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení + 6 krystaly + 6 drahokamy + 6 rtuti + 6 síry	Věž kouzel 2. stupeň	Když je postavena věž kouzel 3. stupně, budou mít hrdinové k dispozici další tři kouzla 3. úrovně.
Věž kouzel 4. stupeň	1000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení + 8 krystaly + 8 drahokamy + 8 rtuti + 8 síry	Věž kouzel 3. stupeň	Když je postavena věž kouzel 4. stupně, budou mít hrdinové k dispozici další dvě kouzla 4. úrovně. Toto je nejvyšší stupeň věže kouzel, který lze postavit ve městech hradů.
Věž kouzel 5. stupeň	1000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení + 10 krystaly + 10 drahokamy + 10 rtuti + 10 síry	Věž kouzel 4. stupeň	Když je postavena věž kouzel 5. stupně, budou mít hrdinové k dispozici další jedno kouzlo 5. úrovně.

Tržnice

Suroviny lze směňovat za jiné v městských tržnicích. Protože obchodníci vždy prahnu po co největším zisku, tak čím více tržnic máte pod svou kontrolou, tím lepší je poměr směny. Při hrách více hráčů umožňují tržnice směnu surovin mezi jinými hráči. Další informace viz Města (str. 47).

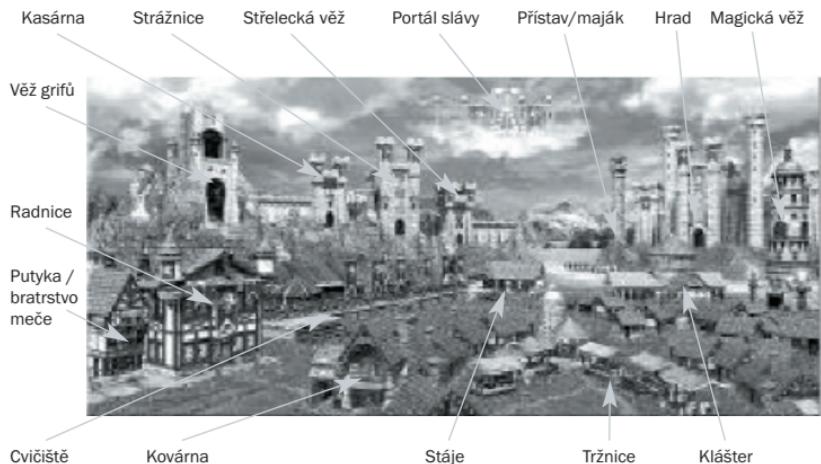
Stavba	Cena	Požadavky	Výhody
Tržnice	500 zlatých + 5 dřeva	Radnice vesnice	Lze směňovat všechny suroviny.

Putyka

V městské putyce si můžete vyslechnout pověsti, zjistit, jak si stojíte v porovnání s vašimi protivníky, a najmout nové hrdiny do služby v poli a v posádce. Další informace viz Města (str. 47).

Stavba	Cena	Požadavky	Výhody
Putyka	500 zlatých + 5 dřeva	Radnice vesnice	Poskytuje možnost najmout hrdiny, vyslechnout pověsti a navštívit cech zlodějů.





Města hradů

Hrady jsou domovem tříd hrdinů kněz a rytíř. Armády hradů jsou složeny především z lidských bojovníků, ačkoliv tato města mají také vytvořená spojenectví s grify a jsou pod ochranou andělů. Se dvěma typy útočníků na dálku a dvěma typy létajících jednotek jsou armády hradů dobře vybaveny na rychlý útok a porážku svých nepřátel.

Budovy měst hradů

Stavba	Cena	Požadavky	Výhody
Kovárna	1000 zlatých + 5 dřeva	Radnice vesnice	Vyrábí válečný stroj balista (viz Válečné stroje, str. 117).
Bratrstvo meče	500 zlatých + 5 dřeva	Putyka	Toto povýšení putyky poskytuje bonus +2 k morálce všech jednotek v průběhu obléhání.
Zásobárna surovin	5000 zlatých + 5 kamení	Tržnice	Toto povýšení tržnice poskytuje denně 1 dřevo a 1 rudo.
Přístav	2000 zlatých + 20 dřeva	Radnice vesnice	Umožňuje stavět lodě. Lodě stojí 1000 zlatých + 10 dřeva.
Maják	2000 zlatých + 10 kamení	Přístav	Každý maják, který postavíte, zvyšuje možnost pohybu vašich lodí.
Stáje	2000 zlatých + 10 dřeva	Kasárna	Hrdinové odjíždějící z návštěvy v městě hradů se stájemi mají zvýšenou možnost pohybu.
Bašta gryfů	1000 zlatých	Věž gryfů	+3 k produkci věže gryfů.

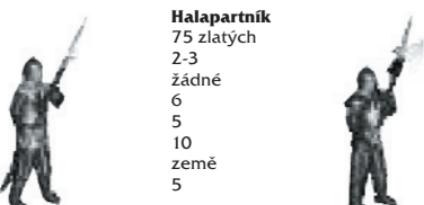
Poznámka: Informace o obydlích jednotek jedinčaných pro každý typ města lze najít v příslušné části společně s tabulkami bytostí.

Bestiář a generátory jednotek hradů

Kopiníci a halapartníci

Kopiníci a halapartníci patří mezi nejsilnější základní pěšáky každé armády. I když jsou poněkud pomali, mají poměrně slušné bojové hodnocení

Jméno	Kopiník	Halapartník
Cena	60 zlatých	75 zlatých
Škody	1-3	2-3
Střely	žádné	žádné
Útok	4	6
Obrana	5	5
Energie	10	10
Pohyb	země	země
Rychlosť	4	5



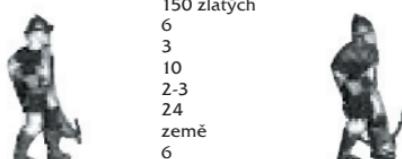
Požadavky staveb

Stavba	Strážnice	Vylepšená strážnice
Cena	500 zlatých + 10 kamení	1000 zlatých + 5 kamení
Požadavky	Tvrz	Strážnice
Jednotek/týden	14 kopiníků	14 halapartníků

Lukostřelci a elitní střelci

Lukostřelci a elitní střelci jsou lehce obrněné jednotky s kušemi pro útoky na dálku a dýkami pro lehký boj zblízka. Elitní střelci mohou vystřelit při každém útoku na dálku dvakrát.

Jméno	Lukostřelec	Elitní střelec
Cena	100 zlatých	150 zlatých
Útok	6	6
Obrana	3	3
Energie	10	10
Škody	2-3	2-3
Střely	12	24
Pohyb	země	země
Rychlosť	4	6



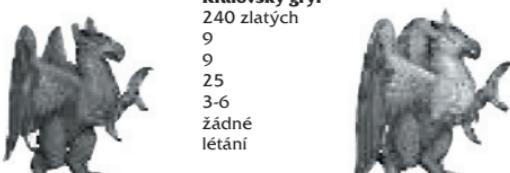
Požadavky staveb

Stavba	Střelecká věž	Vylepšená střelecká věž
Cena	1000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení	1000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení
Požadavky	Strážnice	Strážnice
Jednotek/týden	9 lukostřelců	9 elitních střelců

Gryfové a královští gryfové

Gryfové pocházejí ze zvláštních věží postavených na území hradů. Standardní gryfové mohou útočníkovi odpovědět protiútokem dvakrát za kolo. Královští gryfové mohou vykonat protiútok na neomezený počet útočníků.

Jméno	Gryf	Královský gryf
Cena	200 zlatých	240 zlatých
Útok	8	9
Obrana	8	9
Energie	25	25
Škody	3-6	3-6
Střely	žádné	žádné
Pohyb	létání	létání
Rychlosť	6	9



Požadavky staveb

Stavba	Věž gryfů	Vylepšená věž gryfů
Cena	1000 zlatých + 5 kamení	1000 zlatých + 5 kamení
Požadavky	Kasárna	Věž gryfů
Jednotek/týden	7 gryfů	7 královských gryfů

Bašta gryfů - cena: 1000 zlatých, vyžaduje: Věž gryfů, efekt: +3 k produkci gryfů



Šermíři a křížáci

Dobře vyzbrojení a obrnění. Jsou lepšími pěšími bojovníky než jejich kolegové s pikami. Křížáci uštědří dva údery na útok.

Jméno

Cena	300 zlatých
Útok	10
Obrana	12
Energie	35
Škody	6-9
Střely	žádné
Pohyb	země
Rychlosť	5

Šermíř



Křížák

Cena	400 zlatých
Útok	12
Obrana	12
Energie	35
Škody	7-10
Střely	žádné
Pohyb	země
Rychlosť	6



Požadavky staveb

Stavba

Cena	2000 zlatých + 5 kamení
Požadavky	Strážnice, kovárna
Jednotek/týden	4 šermíři

Kasárna

Vylepšená kasárna

Cena	2000 zlatých + 5 kamení + 5 krystalů
Požadavky	Kasárna

4 křížáci

Mnichové a fanatici

Mnichové a fanatici se cvičí v řízení a promítání svých osobních energetických sil, které vydávají ve formě úderů na dálku. Zatímco mniši mají obvyklý postih při boji zblízka (50%), lépe cvičení fanatici ne.

Jméno

Cena	400 zlatých
Útok	12
Obrana	7
Energie	30
Škody	10-12
Střely	12
Pohyb	země
Rychlosť	5

Mnich



Fanatik

Cena	450 zlatých
Útok	12
Obrana	10
Energie	30
Škody	10-12
Střely	24
Pohyb	země
Rychlosť	7



Požadavky staveb

Stavba

Cena	3000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení
Požadavky	+2 krystaly +2 drahokamy
Jednotek/týden	+2 rtuti +2 sýry
Cena	Věž kouzel 1. stupeň, kasárna
Požadavky	3 mniši

Klášter

Vylepšený klášter

Cena	1000 zlatých + 2 dřeva + 2 kamení
Požadavky	+2 krystaly +2 drahokamy
Jednotek/týden	+2 rtuti +2 sýry
Cena	Klášter
Požadavky	3 fanatici

Jezdci a šampióni

Jezdci a šampióni na koních uštědřují zvláštní poškození při dopadu (+5% na hex překonaný směrem k napadené jednotce), když se vrhají do boje.

Jméno

Cena	1000 zlatých
Útok	15
Obrana	15
Energie	100
Škody	15-25
Střely	žádné
Pohyb	země
Rychlosť	7

Jezdec



Šampión

Cena	1200 zlatých
Útok	16
Obrana	16
Energie	100
Škody	20-25
Střely	žádné
Pohyb	země
Rychlosť	9



Požadavky staveb

Stavba

Cena	5000 zlatých + 20 dřeva
Požadavky	Stáje
Jednotek/týden	2 jezdci

Cvičiště

Vylepšené cvičiště

Cena	3000 zlatých + 10 dřeva
Požadavky	Cvičiště
Jednotek/týden	2 šampióni

Andělé a archandělé

Se svou značnou útočnou a obrannou silou a schopností létat patří andělé a archandělé mezi nejmocnější postavy ve hře. Oba mají 150 % poškození při útoku proti däblům. Navíc jsou archandělů schopní jednou za boj oživit vlastní mrtvé jednotky.

Jméno	Anděl	Archanděl
Cena	3000 zlatých	5000 zlatých
Útok	20	30
Obrana	20	30
Energie	200	250
Škody	50	50
Střely	žádné	žádné
Pohyb	let	let
Rychlosť	12	18



Požadavky staveb

Stavba

Cena

Požadavky

Jednotek/týden

Portál slávy

20000 zlatých

+ 10 krystalů + 10 drahokamů
+ 10 rtuti + 10 síry

Klášter

1 anděl

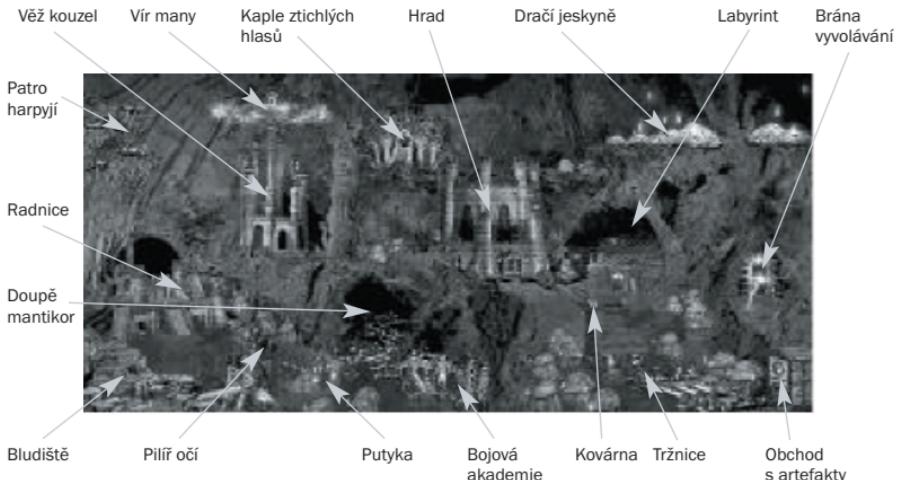
Vylepšený portál slávy

20000 zlatých

+ 10 krystalů + 10 drahokamů
+ 10 rtuti + 10 síry

Portál slávy

1 archanděl



Města kobek

Města kobek jsou postavena typy hrdinů čarodějů a tyranů, aby sloužila jako základny, ze kterých podnikají své výpravy za bohatstvím a slávou. Podobně smýšlející bytosti jsou vábeny jako spojenci. Jiné bytosti kobek slouží svým pánum. Armády kobek jsou vybaveny množstvím útočníků na dálku, mají oddíly schopné účinně poškodit a mají schopnost silně narušit strategie svých nepřátel.

Budovy kobek

Stavba	Cena	Požadavky	Výhody
Bojová akademie	1000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení	Radnice vesnice	Hrdinové na návštěvě dostanou z akademie 1000 bodů zkušenosti. Tento účinek se uplatní na každého hrdinu jen při jedné návštěvě bojové akademie.
Obchod s artefakty	10 000 zlatých	Tržnice	Budovu obchodníků s artefakty můžete navštívit pro výměnu surovin za artefakty.
Kovárna	1000 zlatých + 5 dřeva	Radnice vesnice	Z kováren kobek lze zakoupit válečný stroj ballistu (viz Válečné stroje, str. 126).
Vír many	1000 zlatých	Věž kouzel 1. stupeň	Přítomnost víru many zdvojnásobuje magickou energii, která je k dispozici hrdinům na návštěvě.
Brána vysvobození	2500 zlatých + 5 kamení	Radnice vesnice	První den v každém týdnu je možné v bráne vysvobození najmout náhodně vybranou bytost z obydlí bytostí označených na mapě.
Zásobárna surovin	5000 zlatých + 5 kamení	Tržnice	Toto povýšení tržnice poskytuje 1 síru denně.
Houbový kruh	1000 zlatých	Bludiště	+7 k produkci bludiště.

Bestiář a generátory jednotek kobek

Troglodyté a pekelní troglodyté

Troglodytí jsou imunní vůči účinkům oslepení, protože nemají oči a "vidí" své okolí infračervenými smysly.

Jméno	Troglodyt	Pekelný troglodyt
Cena	50 zlatých	65 zlatých
Útok	4	5
Obrana	3	4
Energie	5	6
Škody	1-3	1-3
Střely	žádné	žádné
Pohyb	země	země
Rychlosť	4	5



Požadavky staveb

Stavba	Bludiště	Vylepšené bludiště
Cena	400 zlatých + 10 dřeva	1000 zlatých + 5 dřeva
Požadavky	Tvrz	Bludiště
Jednotek/týden	14 troglodytů	14 pekelných troglodytů

Houbový kruh - cena: 1000 zlatých, vyžaduje: Bludiště, efekt: +7 k produkci bludiště

Harpyje a staré harpyje

Harpyje, zjevem napůl ženy, napůl supové, provádějí přepady, které je vrací na hex, ze kterého útok započaly. Staré harpyje útočí s takovou divokostí, že jejich útok nemůže být opětován.

Jméno	Harpyje	Staré harpyje
Cena	130 zlatých	170 zlatých
Útok	6	6
Obrana	5	6
Energie	14	14
Škody	1-4	1-4
Střely	žádné	žádné
Pohyb	let	let
Rychlosť	6	9



Požadavky staveb

Stavba	Patro harpyjí	Vylepšené patro harpyjí
Cena	1000 zlatých	1000 zlatých + 2 krystaly + 2 síry
Požadavky	Bludiště	Patro harpyjí
Jednotek/týden	8 harpyjí	8 starých harpyjí

Pozorovatelé a oči zla

Pozorovatelé a oči zla mohou útočit na dálku paprsky vysílanými ze svých očí. Nabízí se stejným poškozením pomocí několika svých chapadel.

Jméno	Pozorovatel	Oko zla
Cena	250 zlatých	280 zlatých
Útok	9	10
Obrana	7	8
Energie	22	22
Škody	3-5	3-5
Střely	12	24
Pohyb	země	země
Rychlosť	5	7



Požadavky staveb

Stavba	Pilíř očí	Vylepšený pilíř očí
Cena	1000 zlatých + 1 dřeva + 1 kamení + 1 krystal + 1 drahokam + 1 rtuť + 1 síra	1000 zlatých + 1 dřeva + 1 kamení + 1 krystal + 1 drahokam + 1 rtuť + 1 síra
Požadavky	Bludiště Jednotek/týden	Pilíř očí 7 očí zla

Medúzy a královny medúz

Medúzy a královny medúz vybavené luky mohou účinně útočit na dálku. Jejich útok nablízko způsobuje stejně poškození a má také 20% šanci na zkamenění svého cíle na tři kola. Zkamenělé jednotky se nemohou pohybovat, obdrží 50% poškození a "rozmrznou", když jsou napadeny.

Jméno

	Medúza
Cena	300 zlatých
Útok	9
Obrana	9
Energie	25
Škody	6-8
Střely	4
Pohyb	země
Rychlosť	5



Královna medúz

330 zlatých
10
10
30
6-8
8
země
6



Požadavky staveb

Stavba

	Kaple tichých hlasů
Cena	2000 zlatých +5 dřeva +10 kamení
Požadavky	Patro harpyjí, pilíř očí
Jednotek/týden	4 medúzy

Kaple tichých hlasů

Vylepšená kaple tichých hlasů

1500 zlatých +5 dřeva
Kaple tichých hlasů
4 královny medúz

Minotauři a králové minotaurů

Minotauři a králové minotaurů žijí v labyrintech a pohltí všechny, kdo do nich vstoupí. Tito býku podobní humanoidé jsou jistotou, že na bojišti zajistí převahu, a jsou nositeli dobré morálky. Jejich podoba je opodstatněná, protože jsou vytrvalí a mají velmi silný útok sekera.

Jméno

	Minotaur
Cena	500 zlatých
Útok	14
Obrana	12
Energie	50
Škody	12-20
Střely	žádné
Pohyb	země
Rychlosť	6



Král minotaurů

575 zlatých
15
15
50
12-20
žádné
země
8



Požadavky staveb

Stavba

	Labyrint
Cena	4000 zlatých +10 kamení +10 drahokamů
Požadavky	Kaple tichých hlasů

Labyrint

3000 zlatých +5 kamení +5 drahokamů
Labyrint

Vylepšený labyrint

3 králové minotaurů

Mantikory a škorpikory

Mantikory a jejich jedovatější sestry, škorpikory, mají své vlastnosti zděděné po netopýru, lvu a štíru. Útočí bodnutím svých žahavých ocasů. Škorpikory mají 20% šanci, že útokem paralyzují protivníka. Takto ztuhlé bytosti jsou poškozeny z 50% a mohou se opět hýbat po napadení nebo po třech kolech.

Jméno

	Mantikora
Cena	850 zlatých
Útok	15
Obrana	13
Energie	80
Škody	14-20
Střely	žádné
Pohyb	let
Rychlosť	7



Škorpikora

1050 zlatých
16
14
80
14-20
žádné
let
11



Požadavky staveb

Stavba

	Doupě mantikor
Cena	5000 zlatých +5 dřeva +5 kamení +5 rtuti +5 síry
Požadavky	Kaple tichých hlasů

Doupě mantikor

2 mantikory
Doupě mantikor

Vylepšené doupě mantikor

3 králové mantikor
2 škorpikory

Červení a černí draci

Červení a černí draci se svojí značnou pohyblivostí, schopností létat a mocnou zbraní, dechem, patří mezi nejúčinnější jednotky ve hře. Červení draci jsou imunní vůči kouzlům pod čtvrtou úrovní. Černí draci mají dvojnásobnou výdrž, na titány útočí se 150% silou a jsou imunní vůči všem kouzlům.

Jméno

	Červený drak
Cena	2500 zlatých + 1 síra
Útok	19
Obrana	19
Energie	180
Škody	40-50
Střely	žádné
Pohyb	let
Rychlosť	11



Černý drak

	Černý drak
Cena	4000 zlatých + 2 síry
Útok	25
Obrana	25
Energie	300
Škody	40-50
Střely	žádné
Pohyb	let
Rychlosť	15



Požadavky staveb

Stavba

Cena	Dračí jeskyně
Požadavky	15000 zlatých + 15 dřeva + 15 kamení + 20 síry Věž kouzel 2. stupeň, labyrint, doupě mantikor
Jednotek/týden	1 červený drak

Vylepšená dračí jeskyně

15000 zlatých + 15 dřeva + 15 kamení + 20 síry Věž kouzel 3. stupeň
1 černý drak



Města pevností

Města pevností jsou postavena na okraji bažin a jsou často používána jako základny hrdinů typů pánů šelem a čarodějnic. Tyto armády jsou tvořeny zejména smrtícími bytostmi zrozenými v bažinách a vycvičenými pro boj. I když je mezi nimi pouze jedna bytost s útokem na dálku, jednotky pevností mají spoustu zvláštních schopností, které jim tento nedostatek nahrazují.

Budovy pevností

Stavba	Cena	Požadavky	Výhody
Kovárna	1000 zlatých + 5 dřeva	Radnice vesnice	Zkováren pevností můžete zakoupit stan první pomoci (viz Válečné stroje, str. 117).
Krvavý obelisk	1000 zlatých	Rytiny strachu	Krvavý obelisk poskytuje hrdinům +2 k jejich útoku během obléhání.
Klec válečníků	1000 zlatých	Radnice městečka, rytiny strachu	Klec válečníků poskytuje hrdinům na návštěvě trvale +1 k jejich schopnosti obrany.
Kapitánovo obydlí	1000 zlatých	Chatrč gnolů	+6 k produkci chatrče gnolů.
Rytiny strachu	1000 zlatých	Tvrz	Rytiny strachu poskytují hrdinům během obléhání +2 k jejich obraně.
Zásobárna surovin	5000 zlatých + 5 kamení	Tržnice	Toto povýšení tržnice poskytuje denně 1 dřevo a 1 kámen.
Přístav	2000 zlatých + 20 dřeva	Radnice vesnice	Vloděnici lze koupit loď za 1000 zlatých + 10 dřeva.

Bestiář a generátory jednotek pevností

Gnolové a gnolí nájezdníci

Ozbrojení s koulemi s ostrými jsou gnolové a gnolí nájezdníci poměrně silné pěší jednotky.

Jméno	Gnol	Gnolí nájezdník
Cena	50 zlatých	70 zlatých
Útok	3	4
Obrana	5	6
Energie	6	6
Škody	2-3	2-3
Střely	žádné	žádné
Pohyb	země	země
Rychlosť	4	5



Jméno	Gnol	Gnolí nájezdník
Cena	50 zlatých	70 zlatých
Útok	3	4
Obrana	5	6
Energie	6	6
Škody	2-3	2-3
Střely	žádné	žádné
Pohyb	země	země
Rychlosť	4	5



Požadavky staveb

Stavba

Cena	Chatrč gnolů
400 zlatých + 10 dřeva	
Tvrz	
12 gnolů	

Kapitánovo obydlí - cena: 1000 zlatých, vyžaduje: Chatrč gnolů, efekt: + 6 k produkci chatrče gnolů

Ještěrcí muži a ještěrcí vojáci

Ještěrcí muži a ještěrcí vojáci jsou vyzbrojeni luky pro útoky na dálku a dýkami pro boj zblízka.

Jméno	Ještěrcí muž
Cena	110 zlatých
Útok	5
Obrana	6
Energie	12
Škody	1-3
Střely	12
Pohyb	země
Rychlosť	4



Jméno	Ještěrcí voják
Cena	130 zlatých
Útok	5
Obrana	7
Energie	12
Škody	2-3
Střely	24
Pohyb	země
Rychlosť	5



Požadavky staveb

Stavba

Cena	Ještěrcí brloh
1000 zlatých + 5 dřeva	
Chatrč gnolů	
8 ještěrcích mužů	

Jméno	Vylepšený ještěrcí brloh
Cena	1000 zlatých + 5 dřeva
Požadavky	Ještěrcí brloh
Jednotek/týden	8 ještěrcích vojáků

Hadí vážky a dračí vážky

Tento obrovský létající hmyz útočí svým žihadlem. Jeho útok rozptýlí každé kouzlo, které poskytuje cíli nějakou výhodu.

Jméno	Hadí vážka
Cena	220 zlatých
Útok	6
Obrana	8
Energie	20
Škody	2-5
Střely	žádné
Pohyb	let
Rychlosť	9



Jméno	Dračí vážka
Cena	240 zlatých
Útok	6
Obrana	8
Energie	20
Škody	2-5
Střely	žádné
Pohyb	let
Rychlosť	13



Požadavky staveb

Stavba

Cena	Úl vážek
1000 zlatých + 5 dřeva + 2 rtuti	
+ 2 síry	

Jméno	Vylepšený úl vážek
Cena	1000 zlatých + 2 rtuti + 2 síry
Požadavky	Úl vážek
Jednotek/týden	8 dračích vážek

Baziliškové a velcí baziliškové

Baziliškové a velcí baziliškové si vyvinuli schopnost ochromit svoji oběť na tři kola. Jejich útok má 20% šanci, aby k tomu došlo. Ochromená oběť obdrží útokem 50% poškození a je uvolněna po napadení.

Jméno

	Bazilišek	Velký bazilišek
Cena	325 zlatých	400 zlatých
Útok	11	12
Obrana	11	12
Energie	35	40
Škody	6-10	6-10
Střely	žádné	žádné
Pohyb	země	země
Rychlosť	5	7



Velký bazilišek



Požadavky staveb

Stavba

	Jáma bazilišků	Vylepšená Jáma bazilišků
Cena	2000 zlatých + 5 dřeva + 10 kamení	2000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení
Požadavky	Úl vážek	Jáma bazilišků

Jednotek/týden

Jáma bazilišků

Vylepšená Jáma bazilišků

Gorgony a mocné gorgony

Statné gorgony útočí svým kyselinovým dechem. Mocné gorgony mají smrtící pohled s 10% šancí při útoku, že zcela zabijí první bytost v oddílu.

Jméno

	Gorgona	Mocná gorgona
Cena	525 zlatých	600 zlatých
Útok	10	11
Obrana	14	16
Energie	70	70
Škody	12-16	12-16
Střely	žádné	žádné
Pohyb	země	země
Rychlosť	5	6



Požadavky staveb

Stavba

	Doupě gorgan	Vylepšené doupě gorgan
Cena	2500 zlatých + 10 dřeva + 10 kamení + 5 rtuti + 5 síry	2000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení
Požadavky	Úl vážek, ještěrčí brloh 3 gorgony	Doupě gorgan, zásobárna surovin 3 mocné gorgony

Jednotek/týden

Doupě gorgan

Vylepšené doupě gorgan

Ještěři a ještěří vládci

Ještěři a ještěří vládci útočí úderem svého žahavého ocasu. Žihadlo ještěřích vládců má šanci na otrávení cíle po tři kola. První bytost otrávené jednotky ztrácí 50% zdraví v každém kole. Otravu lze odstranit pouze kouzlem Léčba.

Jméno

	Ještěr	Vládce ještěřů
Cena	800 zlatých	1100 zlatých
Útok	14	14
Obrana	14	14
Energie	70	70
Škody	14-18	18-22
Střely	žádné	žádné
Pohyb	let	let
Rychlosť	7	11



Požadavky staveb

Stavba

	Ještěří hnízdo	Vylepšené ještěří hnízdo
Cena	3500 zlatých + 15 dřeva	3000 zlatých + 10 dřeva + 10 rtuti
Požadavky	Ještěrčí brloh	Ještěří hnízdo

Jednotek/týden

Ještěří hnízdo

Vylepšené ještěří hnízdo

Hydry a hydry chaosu

Hydry a hydry chaosu jsou vícehlavé hadovité bytosti útočící otráveným kousnutím. Když útočí na všechny sousední nepřátelské jednotky, útok je tak zničující, že není možný odvetný útok.

Jméno

	Hydra
Cena	2200 zlatých
Útok	16
Obrana	18
Energie	175
Škody	25-45
Střely	žádné
Pohyb	země
Rychlosť	5



Hydra chaosu

3500 zlatých + 1 síra
18
20
250
25-45
žádné
země
7



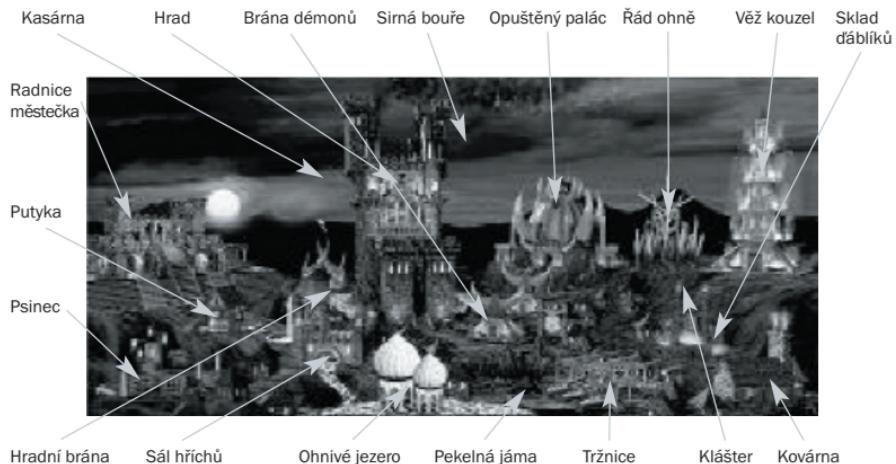
Požadavky staveb

Stavba

Cena	Rybniček hyder 10000 zlatých + 10 dřeva + 10 kamení + 10 síry
Požadavky Jednotek/týden	Jáma bazilišků, ještěří hnízdo 1 hydra

Vylepšený rybník hyder

15000 zlatých + 10 dřeva + 10 kamení + 20 síry
Rybniček hyder 1 hydra chaosu



Města pekel

Města pekel lze najít v oblastech Erathie, kam na povrch světa prosáklo podsvětí. Hrdinové démonů a kacírů jsou v těchto městech v nelehkém spojenectví. Armády pekla mají výtečné jednotky pro boj zblízka a jsou pouze lehce omezeny na nižších úrovních nedostatkem léta jících jednotek, dokud se do hry nedostanou úžasní teleportující se dáblové a arcidáblové.

Budovy měst pekel

Stavba	Cena	Požadavky	Výhody
Kovárna	1000 zlatých + 5 dřeva	Radnice vesnice	Z pekelnékovarny lze koupit válečný stroj vozík se střelivem (viz Válečné stroje, str. 117).
Porodnice	1000 zlatých	Sklad dábliků	+ 8 k produkci dábliků.
Sírná bouře	1000 zlatých + 5 síry	Tvrz	Během obléhání zvyšuje sírná bouře hrdinovu sílu kouzel o dva.
Klece	1000 zlatých	Psinec	+ 3 k produkci psince.
Hradní brána	10 000 zlatých + 5 dřeva +5 kamení	Citadela	Hrdina na návštěvě může projít branou hradu do jiného vlastního pekelného města s hradní branou, pokud toto město nemá právu hrdinu na návštěvě.
Řád ohně	1000 zlatých + 5 dřeva	Věž kouzel 1. stupeň	Řád ohně nastálo přidává jedna k hrdinově síle kouzel. Tento účinek je uplatněn pouze jednou za scénář na každý navštívený řád ohně.
Zásobárna surovin	5000 zlatých + 5 kamení	Tržnice	Toto povýšené tržnice poskytuje 1 rtu denně.

Bestiář a generátory jednotek pekel

Ďáblici a rarášci

Malí, chatrní a vyzbrojení pouze svými vlastními drápy patří ďáblici a rarášci mezi nejslabší jednotky ve hře. Jsou však vyráběni ve velkých množstvích. Jsou-li rarášci na bojišti, převádí 20% magické energie použité nepřátskými kouzelníky přímo do zásobárny magické energie hrdiny.

Jméno	Ďáblik	Rarášek
Cena	50 zlatých	60 zlatých
Útok	2	4
Obrana	3	4
Energie	4	4
Škody	1-2	1-2
Střely	žádné	žádné
Pohyb	země	země
Rychlosť	5	7



Požadavky staveb

Stavba	Sklad dăblíků	Vylepšený sklad dăblíků
Cena	300 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení	1000 zlatých
Požadavky	Tvrz	Sklad dăblíků
Jednotek/týden	15 dăblíků	15 rarášků

Porodnice – cena: 1000 zlatých, vyžaduje: Sklad dăblíků, efekt: + 8 k produkci skladu dăblíků

Gogové a magogové

Gogové a magogové vrhají svými drápy ohnivé koule na krátkou vzdálenost. Ohnivé údery magogů zasáhnou cílový hex a hexy přilehlé podobně jako kouzlo Ohnivá koule.

Jméno	Gog	Magog
Cena	125 zlatých	175 zlatých
Útok	6	7
Obrana	4	4
Energie	13	13
Škody	2-4	2-4
Střely	12	24
Pohyb	země	země
Rychlosť	4	6



Požadavky staveb

Stavba	Sál hríčů	Vylepšený sál hríčů
Cena	1000 zlatých + 5 kamení	1000 zlatých + 5 rtuti
Požadavky	Sklad dăblíků	Sál hríčů
Jednotek/týden	8 gogů	8 magogů

Pekelní psi a kerberové

Tito démoničtí psi mají obávaný stisk a dobrou pohyblivost. Kerberové mají tři hlavy a mohou jedním útokem napadnout tři přilehlé nepřátele.

Jméno	Pekelný pes	Kerberos
Cena	200 zlatých	250 zlatých
Útok	10	10
Obrana	6	8
Energie	25	25
Škody	2-7	2-5
Střely	žádné	žádné
Pohyb	země	země
Rychlosť	7	8



Požadavky staveb

Stavba	Psinec	Vylepšený psinec
Cena	1500 zlatých + 10 dřeva	1500 zlatých + 5 sýry
Požadavky	Sklad dăblíků	Psinec
Jednotek/týden	5 pekelných psů	5 kerberů

Klece – cena: 1000 zlatých, vyžaduje: Psinec, efekt: +3 k produkci psince

Démoni a rohatí démoni

Oba typy démonů jsou schopné jednotky pro boj zblízka.

Jméno

	Démon
Cena	250 zlatých
Útok	10
Obrana	10
Energie	35
Škody	7-9
Střely	žádné
Pohyb	země
Rychlosť	5



Rohatý démon

270 zlatých
10
10
40
7-9
žádné
země
6



Požadavky staveb

Stavba

	Brána démonů
Cena	2000 zlatých +5 dřeva +5 kamení
Požadavky	Sál hřichů 4 démoni

Vylepšená brána démonů

2000 zlatých +5 dřeva +5 kamení
Brána démonů
4 rohatí démoni

Satani a pekelní páni

Satani a pekelní páni útočí trýznivým šlehnutím biče. Jednou za boj jsou pekelní páni schopni oživit vlastní mrtvé oddíly jako démony pro další činnost. Počet povstalých nemůže převýšit počet pekelných pánů, kteří vzkříšení provádějí.

Jméno

	Satan
Cena	500 zlatých
Útok	13
Obrana	13
Energie	45
Škody	13-17
Střely	žádné
Pohyb	země
Rychlosť	6



Pekelný pán

700 zlatých
13
13
45
13-17
žádné
země
7



Požadavky staveb

Stavba

	Pekelná jáma
Cena	3000 zlatých
Požadavky	Brána démonů 3 satani

Vylepšená pekelná jáma

3000 zlatých +5 rtuti +5 síry
Věž kouzel 1. stupeň, pekelná jáma
3 pekelní páni

Efrítí a sultáni efrítů

Efrítí a sultáni efrítů jsou přijímání do pekelných sil z říše ohnivé magie a jsou následkem toho imunní vůči kouzlům ohnivé magie. Jsou to přirozeně nepřátelé džinů a poškozují je 150% silou.

Jméno

	Efrít
Cena	900 zlatých
Útok	16
Obrana	12
Energie	90
Škody	16-24
Střely	žádné
Pohyb	země
Rychlosť	9



Sultán efrítů

1100 zlatých
16
14
90
16-24
žádné
země
13



Požadavky staveb

Stavba

	Ohnivé jezero
Cena	4000 zlatých +10 kamení +3 drahokamy +3 rtuti +3 síry
Požadavky	Věž kouzel 1. stupeň, brána démonů 2 efrítí

Vylepšené ohnivé jezero

3000 zlatých +5 kamení +5 drahokamy +5 rtuti +5 síry
Ohnivé jezero
2 sultáni efrítů

Ďálové a arcidálové

Ďálové a arcidálové se mohou přemisťovat na libovolný hex bitevního pole. Jejich ohromující útok nedává možnost na něj odpovědět. Anděly poškozují silou 150% a objeví-li se na bojišti, snižují štěstí nepřátele o jedna.

Jméno

	Ďábel
Cena	2700 zlatých + 1 rtuf
Útok	19
Obrana	21
Energie	160
Škody	30-40
Střely	žádné
Pohyb	teleport
Rychlosť	11



Arcidábel

4500 zlatých + 2 rtuti
26
28
200
30-40
žádné
teleport
17



Požadavky staveb

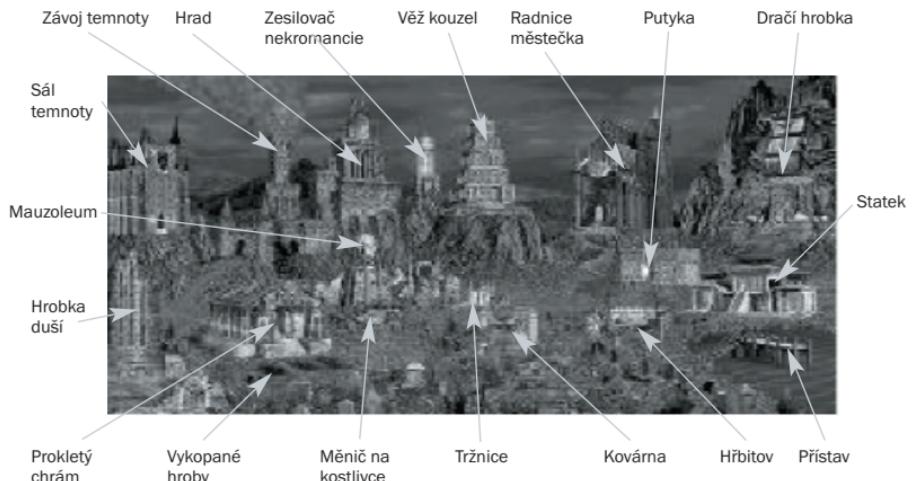
Stavba

	Opuštěný palác
Cena	15000 zlatých + 10 dřeva + 10 kamení +20 rtuti
Požadavky	Pekelná jáma, ohnivé jezero
Jednotek/týden	1 däbel

Vylepšený opuštěný palác

20000 zlatých +5 dřeva +5 kamení +20 rtuti
Opuštěný palác

1 arcidábel



Nekropole

Nekropole jsou ovládána a spravována nemrtvými bytostmi. Jsou přirozenou základnou hrdinů typů nekromantů a temných rytířů. Armády nekropolí mají mnohé jednotky se schopností oslabil protivníka. To jim rychle poskytuje výhodu nad stejně silnými nebo dokonce silnějšími nepřátelskými armádami.

Budovy nekropolí

Stavba	Cena	Požadavky	Výhody
Kovárna	1000 zlatých + 5 dřeva	Radnice vesnice	V kovárně nekropole lze koupit válečný stroj stan první pomocí (viz Válečné stroje, str. 117).
Závoj temnoty	1000 zlatých	Tvrz	Závoj temnoty vytváří stálý příkrov nad městem pro nepřátelské hrdiny. I když jej hrdinové, kteří skrz něj procházejí, normálně odstraní, je každý den znova vytvořen.
Zesilovač nekromancie	1000 zlatých	Věž kouzel 1. stupeň	Zesilovač nekromancie přidává 10% ke schopnosti nekromancie pro všechny nekromanty pod vaším velením.
Zásobárna surovin	5000 zlatých + 5 kamení	Tržnice	Toto povýšení tržnice poskytuje denně +1 dřevo a +1 kámen.
Měnič na kostlivce	1000 zlatých	Prokletý chrám	Jednotky, které se dostanou do města s měničem na kostlivce, se mohou změnit na kostlivce, pokud měničem projdou.
Přístav	2000 zlatých + 20 dřeva	Radnice vesnice	Přístav umožňuje stavět lodě. Lodě stojí 1000 zlatých + 10 dřeva.
Vykopané hroby	1000 zlatých	Měnič na kostlivce	+6 k produkci prokletého chrámu.

Bestiář a generátory jednotek nekropolí

Kostlivci a váleční kostlivci

Přestože jsou jednotliví kostlivci a váleční kostlivci průměrní pěšáci, je z nich možné postavit masivní mnohačetný oddíl. Jejich tvorba ve velkých počtech je hlavní sekundární schopností nekromantů a ostatní typy jednotek mohou být na kostlivce změněny v měniči na kostlivce v nekropolích.

Jméno	Kostlivec	Válečný kostlivec
Cena	60 zlatých	70 zlatých
Útok	5	6
Obrana	4	6
Energie	6	6
Škody	1-3	1-3
Střely	žádné	žádné
Pohyb	země	země
Rychlosť	4	5



Požadavky staveb

Stavba	Prokletý chrám	Vylepšený prokletý chrám
Cena	400 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení	1000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení
Požadavky	Tvrz	Prokletý chrám
Jednotek/týden	12 kostlivců	12 válečných kostlivců

Vykopané hroby - cena: 1000 zlatých, požaduje: Měnič na kostlivce, efekt: + 6 k produkci prokletého chrámu

Chodící mrtvoly a zombie

Chodící mrtvoly a zombie jsou magicky oživená těla. Zombie mají 20% šanci, že při útoku nakazí napadenou jednotku. Nakažené jednotky mají svá hodnocení útoku a obrany snížená o dva po dobu tří kol.

Jméno	Chodící mrtvola	Zombie
Cena	100 zlatých	125 zlatých
Útok	5	5
Obrana	5	5
Energie	15	20
Škody	2-3	2-3
Střely	žádné	žádné
Pohyb	země	země
Rychlosť	3	4



Požadavky staveb

Stavba	Hřbitov	Vylepšený hřbitov
Cena	1000 zlatých + 5 kamení	1000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení
Požadavky	Prokletý chrám	Hřbitov
Jednotek/týden	8 chodících mrtvol	8 zombíků

Duchové a přízraky

Duchové a přízraky jsou vražedné netělesné bytosti, které odsávají svým nepřátelům život. První duch nebo přízrak v jednotce si obnoví veškerá poškození na začátku každého kola. Když se na bojišti objeví přízraky, odčerpávají se nepřátelskému kouzelníkovi dva body magické energie za každé kolo boje.

Jméno	Duch	Přízrak
Cena	200 zlatých	230 zlatých
Útok	7	7
Obrana	7	7
Energie	18	18
Škody	3-5	3-5
Střely	žádné	žádné
Pohyb	let	let
Rychlosť	5	7



Požadavky staveb

Stavba	Hrobka duší	Vylepšená hrobka duší
Cena	1500 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení	1500 zlatých + 5 rtuti
Požadavky	Prokletý chrám	Hrobka duší
Jednotek/týden	7 duchů	7 přízraků

Upíři a páni upírů

Útok upírů a pána upírů nelze opětovat. Páni upírů jsou schopni oživit členy své vlastní skupiny doplňováním stejného množství zdraví, o které poškodí jiné.

Jméno

	Upír	Pán upírů
Cena	360 zlatých	500 zlatých
Útok	10	10
Obrana	9	10
Energie	30	40
Škody	5-8	5-8
Střely	žádné	žádné
Pohyb	let	let
Rychlosť	6	9



Pán upírů

500 zlatých
10
10
40
5-8
žádné
let
9



Požadavky staveb

Stavba

	Statek	Vylepšený statek
Cena	2000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení	2000 zlatých + 5 dřeva + 10 krystalů + 10 drahokamů
Požadavky	Hřbitov	Statek, zesilovač nekromancie
Jednotek/týden	4 upíři	4 páni upírů

Lichové a mocní lichové

Lichové útočí na délku smrtícím mračnem, které vždy poškodí cílový hex a zaútočí také na ne-nemrtvé bytosti v přilehlých hexech. Na krátkou vzdálenost se sami brání s menší účinností údery svého žezla.

Jméno

	Lich	Mocný lich
Cena	550 zlatých	600 zlatých
Útok	13	13
Obrana	10	10
Energie	30	40
Škody	11-13	11-15
Střely	12	24
Pohyb	země	země
Rychlosť	6	7



Mocný lich

600 zlatých
13
10
40
11-15
24
země
7



Požadavky staveb

Stavba

	Mauzoleum	Vylepšené mauzoleum
Cena	2000 zlatých + 10 kamení + 10 síry	2000 zlatých + 5 kamení + 5 síry
Požadavky	Věž kouzel 1. stupeň, hřbitov	Mauzoleum
Jednotek/týden	3 lichové	3 mocní lichové

Vylepšené mauzoleum

2000 zlatých + 5 kamení + 5 síry
Mauzoleum
3 mocní lichové

Černí a hrozní rytíři

Rytíři mají 20% šanci, že útokem proklejí nepřitele. Prokletá bytost způsobuje svým útokem pouze minimální poškození. Hrozní rytíři mají také 20% šanci, že způsobí smrtícím úderem dvojnásobek poškození.

Jméno

	Černý rytíř	Hrozný rytíř
Cena	1200 zlatých	1500 zlatých
Útok	16	18
Obrana	16	18
Energie	120	120
Škody	15-30	15-30
Střely	žádné	žádné
Pohyb	země	země
Rychlosť	7	9



Hrozný rytíř

1500 zlatých
18
18
120
15-30
žádné
země
9



Požadavky staveb

Stavba

	Sál temnoty	Vylepšený sál temnoty
Cena	6000 zlatých + 10 dřeva + 10 kamení	3000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení + 2 krystaly + 2 drahokamy + 2 rtuti + 2 síry
Požadavky	Statek, mauzoleum 2 černí rytíři	Sál temnoty 2 hrozní rytíři
Jednotek/týden		

Vylepšený sál temnoty

3000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení + 2 krystaly + 2 drahokamy + 2 rtuti + 2 síry
Sál temnoty
2 hrozní rytíři

Kostění draci a přízrační draci

Kostění a přízrační draci povstali z dračích těl. Obě tyto bytosti mají útok hrozným kousnutím a snižují morálku nepřátelských jednotek, pokud se objeví na bojišti. Útoky přízračných draků mají 20% šanci na zestárnutí svých cílů. Zestárlé oddíly mají poloviční energii všech svých členů.

Jméno	Kostěný drak	Přízračný drak
Cena	1800 zlatých	3000 zlatých + 1 rtuť
Útok	17	19
Obrana	15	17
Energie	150	200
Škody	25-50	25-50
Střely	žádné	žádné
Pohyb	let	let
Rychlosť	9	14



Požadavky staveb

Stavba

Cena

Požadavky

Jednotek/týden

Dračí hrobka

10 000 zlatých +5 dřeva +5 kamení
+5 krystalů +5 drahokamů +5 rtuti
+5 síry

Sál temnoty

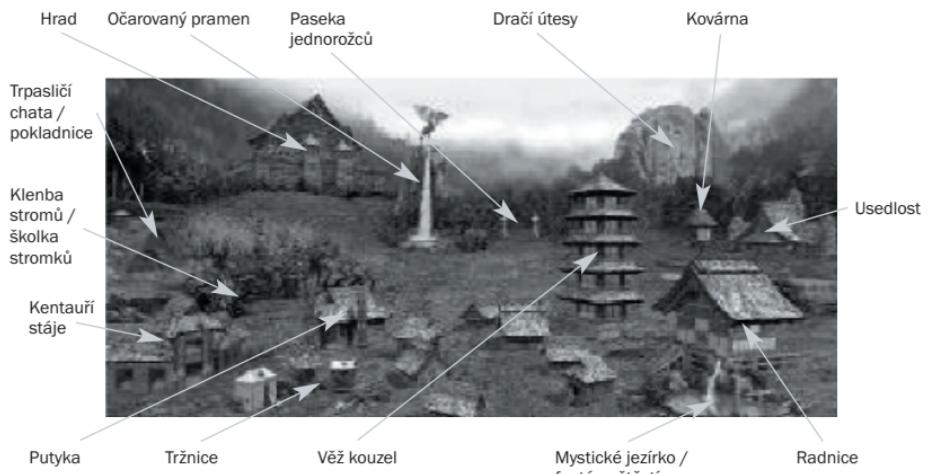
1 kostěný drak

Vylepšená dračí hrobka

15 000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení
+20 rtuti

Dračí hrobka

1 přízračný drak



Města bašt

K baštám patří hrdinové tříd druidů a hraničářů. Tato města jsou stavěna ve spojenectví s bytostmi nenarušených oblastí Erathie. Se dvěma pomalými typy jednotek - trpaslíky a stromy - se armády bašt nejlépe hodí pro obrannou taktyku. Většina z těchto bytostí však má omezující schopnosti, které mohou být použity proti mnoha nepřátelům, zvláště těm, kteří jsou závislí na magických útocích.

Budovy bašt

Stavba	Cena	Požadavky	Výhody
Kovárna	1000 zlatých + 5 dřeva	Radnice vesnice	Kovárna bašt poskytuje válečný stroj stan první pomoci (viz Válečné stroje, str. 126).
Mystické jezírko	2000 zlatých + 2 dřeva + 2 kamení + 2 krystaly + 2 drahokamy + 2 rtuti + 2 síry	Radnice vesnice	Mystické jezírko poskytuje každý týden náhodně vybrané 1-4 suroviny.
Fontána štěstí	1500 zlatých + 10 krystalů	Mystické jezírko	Fontána štěstí je povýšením mystického jezírka. Její přítomnost dává hrdinům během obléhání +2 ke štěstí.
Zásobárna surovin	5000 zlatých + 5 kamení	Tržnice	Zásobárna surovin je povýšením tržnice. Poskytuje každý den 1 krystal.
Pokladnice	5000 zlatých + 5 dřeva + 10 kamení	Cech horníků	Pokladnice zvyšuje příjem zlata o 10% na začátku každého týdne.
Školka stromků	2000 zlatých	Klenba stromů	Zvyšuje nárůst stromových vojáků o 2 bojovníky týdně.

Bestiář a generátory jednotek bašt

Kentauři a kentauří kapitáni

Kentauři a kentauří kapitáni vybavení svými pevnými oštěpy, dobrou rychlostí a útočným číslem jsou možná nejlepšími základními přesími jednotkami ve hře. I když jsou nejdražší základní jednotkou, jejich schopnosti a odolnost je zachová užitečné déle, než vydrží většina ostatních.

Jméno

	Kentaur	Kentauří kapitán
Cena	70 zlatých	90 zlatých
Útok	5	6
Obrana	3	3
Energie	8	10
Škody	2-3	2-3
Střely	žádné	žádné
Pohyb	země	země
Rychlosť	6	8



Požadavky staveb

Stavba	Kentauří stáje	Vylepšené kentauří stáje
Cena	500 zlatých + 10 dřeva	1000 zlatých + 5 dřeva
Požadavky	Tvrz	Kentauří stáje

Trpaslíci a bojoví trpaslíci

Kvůli své pomalosti je pravděpodobně nejhodnější použít trpaslíky k obraně útočníků na dálku. Bojoví trpaslíci jsou pohyblivější a všeobecnější. Trpaslíci, resp. bojoví trpaslíci, mají 20%, resp. 40% odolnost vůči magii, která jim poskytuje šanci, že se vyhnou účinku nepřátele kouzelného útoku.

Jméno

	Trpaslík	Bojový trpaslík
Cena	120 zlatých	150 zlatých
Útok	6	7
Obrana	7	7
Energie	20	20
Škody	2-4	2-4
Střely	žádné	žádné
Pohyb	země země	pomalý (5 hexU)
Rychlosť	velmi pomalý (3 hexY)	



Požadavky staveb

Stavba	Trpasličí chata	Vylepšená trpasličí chata
Cena	1000 zlatých + 5 dřeva	1000 zlatých + 5 dřeva
Požadavky	Kentauří stáje	Trpasličí chata
Jednotek/týden	8 trpaslíků	8 bojových trpaslíků

Cech horníků - cena: 1000 zlatých, požaduje: Trpasličí chata, efekt: + 4 k produkci trpaslíků

Lesní a velcí elfové

Elfové vybavení luky jsou jedinými jednotkami bašt, které mohou útočit na dálku. Velcí elfové vystřelí dvakrát v jednom kole.

Jméno

	Lesní elf	Velký elf
Cena	200 zlatých	225 zlatých
Útok	9	9
Obrana	5	5
Energie	15	15
Škody	3-5	3-5
Střely	24	24
Pohyb	země	země
Rychlosť	6	7



Požadavky staveb

Stavba	Usedlost	Vylepšená usedlost
Cena	1500 zlatých + 10 dřeva	1500 zlatých + 10 dřeva
Požadavky	Kentauří stáje	Usedlost

Jednotek/týden 7 lesních elfů

Vylepšená usedlost
1500 zlatých + 10 dřeva
Usedlost



Pegasové a stříbrní pegasové

Pegasové, okřídlení koně sedlaní elfími bojovnícemi, jsou létajícím jezdectvem armády bašt. Jejich přítomnost na bojišti ztíží život nepřátelským kouzelníkům, kteří musí za kouzlo platit dva body magické energie navíc, jsou-li pegasové přítomni.

Jméno

	Pegas
Cena	250 zlatých
Útok	9
Obrana	8
Energie	30
Škody	5-9
Střely	žádné
Pohyb	let
Rychlosť	8



Stříbrný pegas

275 zlatých
9
30
5-9
žádné
let
12



Požadavky stavěb

Stavba

	Očarovaný pramen
Cena	2000 zlatých + 10 krystalů
Požadavky	Usedlost
Jednotek/týden	5 pegasů

Vylepšený očarovaný pramen

2000 zlatých + 5 krystalů
Očarovaný pramen
5 stříbrných pegasů

Stromoví strážci a stromoví vojáci

Pomalé a silné stromy uštědrují rány protivníkům svými dřevěnými pažemi. Ti, kteří byli napadeni stromy, jsou chyceni změti kořenů a připoutáni na místě, dokud se stromy nepohnou nebo nejsou zabity.

Jméno

	Stromový strážce
Cena	350 zlatých
Útok	9
Obrana	12
Energie	55
Škody	10-14
Střely	žádné
Pohyb	země
Rychlosť	3



Stromový voják

425 zlatých
9
12
65
10-14
žádné
země
4



Požadavky stavěb

Stavba

	Klenba stromů
Cena	2500 zlatých
Požadavky	Usedlost
Jednotek/týden	3 stromoví strážci

Vylepšená klenba stromů

1500 zlatých
Klenba stromů
3 stromoví vojáci

Školka stromků - cena: 2000 zlatých, požaduje: Klenba stromů, efekt: + 2 k produkci stromů

Jednorožci a bojoví jednorožci

Jednorožci a bojoví jednorožci mají výtečnou pohyblivost a útokem svého rohu způsobují vážné škody. Tento útok má 20% šanci, že oslepí protivníka. Obě jednotky jednorožců vysílají kolem sebe auru magické odolnosti, která dává vedlejším jednotkám 20% šanci, že se vyhnou neblahým účinkům nepřátelských kouzel.

Jméno

	Jednorožec
Cena	850 zlatých
Útok	15
Obrana	14
Energie	90
Škody	18-22
Střely	žádné
Pohyb	země
Rychlosť	7



Bojový jednorožec

950 zlatých
15
14
110
18-22
žádné
země
9



Požadavky stavěb

Stavba

	Paseka jednorožců
Cena	4000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení + 10 druhokamů
Požadavky	Klenba stromů, očarovaný pramen 2 jednorožci

Vylepšená paseka jednorožců

3000 zlatých + 5 druhokamů
Paseka jednorožců
2 bojoví jednorožci

Zelení a zlatí draci

Zelení a zlatí draci rozsévají zničující škody ve formě jedovatého nebo sirného dechu. Zelení draci jsou imunní vůči kouzlům pod čtvrtou úrovní a zlatí draci mohou být ovlivněni pouze kouzly páté úrovně.

Jméno

Zelený drak

Cena	2400 zlatých + 1 krystal
Útok	18
Obrana	18
Energie	180
Škody	40-50
Střely	žádné
Pohyb	let
Rychlosť	10



Zlatý drak

4000 zlatých + 2 krystaly
27
27
250
40-50
žádné
let
16



Požadavky staveb

Stavba

Cena

Požadavky

Jednotek/týden

Dračí útesy

10 000 zlatých +30 kamení
+20 krystalů
Věž kouzel 2. stupeň, paseka jednorožců
1 zelený drak

Vylepšené dračí útesy

20 000 zlatých +30 kamení
+20 krystalů
Věž kouzel 3. stupeň, dračí útesy
1 zlatý drak



Města tvrzí

Tvrze jsou stavěny ve spojenectví s klany a jsou často navštěvovány hrdiny typů barbar a bojový mág. Armády složené z jednotek tvrzí mají vyváženou směs útočníků na dálku a zblízka. Kromě silnějších jednotek jsou tyto armády zvlášť dobře vybaveny na útok proti jiným mustům.

Budovy tvrzí

Stavba	Cena	Požadavky	Výhody
Kovárna	1000 zlatých + 5 dřeva	Radnice vesnice	Z kovárny tvrze lze koupit válečný stroj vozík se střelivem (viz Válečné stroje, str. 126).
Skladiště balist	1000 zlatých + 5 dřeva	Kovárna	Toto povýšení kovárny dovoluje koupit válečný stroj balistu (viz Válečné stroje, str. 126).
Cech otrokářů	1000 zlatých	Tržnice	V cechu otrokářů můžete směňovat jednotky za suroviny.
Zásobárna surovin	5000 zlatých + 5 kamení	Tržnice	Toto povýšení tržiště poskytuje 1 dřevo a 1 kámen denně.
Únikový tunel	2000 zlatých + 5 dřeva +5 kamení	Tvrz	Toto povýšení hradu umožňuje hrdinům a jejich armádám vzdát se nebo uprchnout během obléhání.
Síně Valhally	1000 zlatých	Tvrz	Hrdinové na návštěvě dostávají natrvalo ze síně Valhally +1 ke své schopnosti útoku.

Bestiář a generátory jednotek tvrzí

Goblini a hobgoblini

I když jsou goblini a hobgoblini mezi základními pěšími vojáky lehce podprůměrní, jsou jich poměrně velké počty. Útočí okovanými palcaty.

Jméno	Goblin	Hobgoblin
Cena	40 zlatých	50 zlatých
Útok	4	5
Obrana	2	3
Energie	5	5
Škody	1-2	1-2
Střely	žádné	žádné
Pohyb	země	země
Rychlosť	5	7




Požadavky staveb

Stavba	Kasárna goblinů	vylepšená kasárna goblinů
Cena	200 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení	1000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení
Požadavky	Tvrz	Kasárna goblinů
Jednotek/týden	15 goblinů	15 hobgoblinů

Smetiště - cena: 1000 zlatých, požaduje: Kasárna goblinů, efekt: + 8 k produkci kasáren goblinů

Vlčí jezdci a vlčí nájezdníci

Goblini a hobgoblini posazení na zádech vlků jsou daleko účinnější než jejich pěší varianty. Vlčí nájezdníci uštědřují každým útokem dvě rány.

Jméno	Vlčí jezdec	Vlčí nájezdník
Cena	100 zlatých	140 zlatých
Útok	7	8
Obrana	5	5
Energie	10	10
Škody	2-4	3-4
Střely	žádné	žádné
Pohyb	země	země
Rychlosť	6	8




Požadavky staveb

Stavba	Vlčí ohrada	Vylepšená vlčí ohrada
Cena	1000 zlatých + 10 dřeva + 5 kamení	1000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení
Požadavky	Kasárna goblinů	Vlčí ohrada, vylepšená kasárna goblinů
Jednotek/týden	9 vlčích jezdců	9 vlčích nájezdníků

Skřeti a skřeti náčelníci

Skřeti a skřeti náčelníci vybavení vrhacími sekerami jsou účinní útočníci na dálku. Na blízko je činí zranitelnými nízká rychlosť, obranná čísla a postih na poškození při boji zblízka, uplatňovaný pro útočníky na dálku.

Jméno	Skřet	Skřetí náčelník
Cena	150 zlatých	165 zlatých
Útok	8	8
Obrana	4	4
Energie	15	20
Škody	2-5	2-5
Střely	12	24
Pohyb	země	země
Rychlosť	4	5




Požadavky staveb

Stavba	Věž skřetů	Vylepšená věž skřetů
Cena	1000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení	1000 zlatých + 2 dřeva + 2 kamení
Požadavky	Kasárna goblinů	Kovárna, věž skřetů
Jednotek/týden	7 skřetů	7 skřetích náčelníků

Zlobří a zlobří mágové

Zlobří a zlobří mágové vládnou svými velkými dřevěnými kyji a mohou jimi uštědřit značné rány. Jsou také velmi odolní. Zlobří mágové mohou jednou za kolo na vlastní jednotky použít kouzlo Krvežívnost.

Jméno

Zlobr

Zlobří mág

Cena

300 zlatých

400 zlatých

Útok

13

13

Obrana

7

7

Energie

40

60

Škody

6-12

6-12

Střely

žádné

žádné

Pohyb země

země

žádné

Rychlosť

4

5



Požadavky staveb

Stavba

Pevnost zlobrů

Vylepšená pevnost zlobrů

Cena

2000 zlatých + 20 dřeva

2000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení

Požadavky

Věž skřetů

+ 5 druhokamů

Jednotek/týden

4 zlobří

Věž kouzel 1. stupeň, pevnost zlobrů

Rochové a hromoví ptáci

Rochové a hromoví ptáci jsou jedinými létajícími jednotkami tvrzí. Když útočí hromový pták, má 20% šanci zasáhnout cíle bleskem, čímž mu způsobí další poškození 10x počet útočících hromových ptáků.

Jméno

Roch

Hromový pták

Cena

600 zlatých

700 zlatých

Útok

13

13

Obrana

11

11

Energie

60

60

Škody

11-15

11-15

Střely

žádné

žádné

Pohyb

let

let

Rychlosť

7

11



Požadavky staveb

Stavba

Skalní hnízdo

Vylepšené skalní hnízdo

Cena

2500 zlatých + 10 kamení

2000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení

Požadavky

Vlčí ohrada

Skalní hnízdo

Jednotek/týden

3 rochové

3 hromoví ptáci

Kyklopové a králové kyklopů

Kyklopové a králové kyklopů útočí na dálku házením balvanů se zničujícím účinkem. Oba mohou také dobývat hradby a poškozovat je jako katapult (viz Válečné stroje, str. 126). Katapultovací útok kyklopů je použít se schopnosti základní balistiky. Králové kyklopů dělají totéž, ale s lepší úrovní schopnosti (viz Sekundární schopnosti).

Jméno

Kyklop

Král kyklopů

Cena

750 zlatých

1100 zlatých

Útok

15

17

Obrana

12

13

Energie

70

70

Škody

16-20

16-20

Střely

16

24

Pohyb

země

země

Rychlosť

6

8



Požadavky staveb

Stavba

Jeskyně kyklopů

Vylepšená jeskyně kyklopů

Cena

3500 zlatých + 20 kamení + 20 krystalů

3000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení

Požadavky

Pevnost zlobrů

Jeskyně kyklopů

Jednotek/týden

2 kyklopové

2 králové kyklopů

Behemoti a starověcí behemoti

Útok těchto obrovských netvorů je tak zničující, že snižuje další schopnost obrany cíle. Útok behomota snižuje obranné číslo o 40%. Starověcí behemot je útokem sniží o 80%.

Jméno

	Behemot	
Cena	1500 zlatých	
Útok	17	
Obrana	17	
Energie	160	
Škody	30-50	
Střely	žádné	
Pohyb	země	
Rychlosť	6	



Starověký behemot

3000 zlatých + 1 kryštal
19
19
300
30-50
žádné
země
9



Požadavky staveb

Stavba

Cena	
Požadavky	
Jednotek/týden	

Doupě behemotů

10 000 zlatých + 10 dřeva
+ 10 kamení + 10 kryštalů
Skalní hnizdo
1 behemot

Vylepšené doupě behemotů

15 000 zlatých + 10 dřeva
+ 10 kamení + 20 kryštalů
Doupě behemotů
1 prastarý behemot



Města věží

Tajemné síly věží studují jejich kouzelníci a alchymisté. Populace věží je složena z bytostí svázaných do služby silnou magií, tvořenou tímto místem, nebo spojenci, kteří patří k městu díky dávným paktům. Armády věží mají jednotně dobrou morálku a jsou mezi nimi některé z nejlepších jednotek pro boj na dálku.

Budovy měst věží

Stavba	Cena	Požadavky	Výhody
Kovárna	1000 zlatých + 5 dřeva	Radnice vesnice	Kovárna věže poskytuje válečný stroj vozík se střelivem (viz Válečné stroje, str. 126).
Obchod s artefakty	10 000 zlatých	Tržnice	Obchod s artefakty můžete navštívit pro výměnu surovin za artefakty.
Knihovna	1500 zlatých + 5 krystalů + 5 dřeva + 5 kamení + 5 síry + 5 drahokamů + 5 rtuti	Věž kouzel 1. stupeň	Je-li ve městě přítomna knihovna, vytváří každá nová úroveň věže kouzel další kouzlo navíc, které se mohou hrdinové naučit.
Pozorovatelna	1000 zlatých + 5 dřeva	Tvrz	Když je postavena pozorovatelna, odkryje se příkrov mapy dobrodružství ve všech místech do okruhu dvaceti polí.
Zásobárna surovin	5000 zlatých + 5 kamení	Tržnice	Toto povýšení tržnice poskytuje denně 1 drahokam.
Zed' znalostí	1000 zlatých + 5 kamení	Věž kouzel 1. stupeň	Tato stavba poskytuje hrdinům na návštěvě natrvalo +1 k jejich schopnosti znalost. Tento účinek platí na hrdinu jednou ve scénáři za každou navštívenou zed' znalosti.

Bestiář a generátory jednotek věží

Gremlini a mistři gremlini

Gremlini jsou nuceni k provádění špinavé práce okolo věže. I když nejsou podle standardů velcí bojovníci, jsou početní a oddaní. Gremlini útočí svou koulí připoutanou k řetězu. Mistři gremlini – ti, kteří prokázali svoji věrnost – mohou koulí z řetězu odvázat a odhodit ji v útoku na dálku.

Jméno	Gremlin	Mistr gremlin
Cena	30 zlatých	40 zlatých
Útok	3	4
Obrana	3	4
Energie	4	4
Škody	1-2	1-2
Střely	žádné	8
Pohyb	země	země
Rychlosť	4	5



Požadavky staveb

Stavba	Dílna	Vylepšená dílna
Cena	300 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení	1000 zlatých
Požadavky	Tvrz	Dílna
Jednotek/týden	16 gremlinů	16 mistrů gremlinů

Kamenní a obsidiánoví chrlíci

Kamenní a obsidiánoví chrlíci jsou démonickou formou soch oživených pro účely vojenských oddílů. Útočí mohutnými drápy.

Jméno	Kamenný chrlíč	Obsidiánový chrlíč
Cena	130 zlatých	160 zlatých
Útok	6	7
Obrana	6	7
Energie	16	16
Škody	2-3	2-3
Střely	žádné	žádné
Pohyb	let	let
Rychlosť	6	9



Požadavky staveb

Stavba	Terasa	Vylepšená terasa
Cena	1000 zlatých + 10 kamení	1500 zlatých + 5 kamení
Požadavky	Dílna	Terasa
Jednotek/týden	9 kamenných chrlíčů	9 obsidiánových chrlíčů

Sochařova křídla – cena: 1000 zlatých, požaduje: Terasa, efekt: + 4 k produkci terasy

Kamenní a železní golemové

Kamenní a železní golemové jsou postaveni a oživeni procesem, který vyžaduje přesnou rukodělnou výrobu a dokonalou magii. Ačkoliv jsou pomalí, jsou silní a odolní bojovníci. Kamenní golemové jsou poškozeni jen polovinou kouzelného útoku, zatímco železní golemové takového poškození dostanou jen čtvrtinu.

Jméno	Kamenný golem	Železný golem
Cena	150 zlatých	200 zlatých
Útok	7	9
Obrana	10	10
Energie	30	35
Škody	4-5	4-5
Střely	žádné	žádné
Pohyb	země	země
Rychlosť	3	5



Požadavky staveb

Stavba	Továrna na golemy	Vylepšená továrna na golemy
Cena	2000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení	2000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení + 5 rtuti
Požadavky	Dílna	Továrna na golemy 6 železných golemů
Jednotek/týden	6 kamenných golemů	

Mágové a arcimágové

Začínající mágové pod vedením kouzelníků slouží v oddílech věží, dokud nedosáhnou úplného mistrovství ve své práci. Mágové i arcimágové nemají žádný postih při útoku zblízka a snižují cenu za kouzlení vlastního hrdiny o dva. Arcimágův útok pronikne krytem a poškodí nepřátele za dobývanými hradbami plnou silou.

Jméno

	Mág	Arcimág
Cena	350 zlatých	450 zlatých
Útok	11	12
Obrana	8	9
Energie	25	30
Škody	7-9	7-9
Střely	24	24
Pohyb	země	země
Rychlosť	5	7



Arclimág

450 zlatých
12
9
30
7-9
24
země
7



Požadavky staveb

Stavba	Věž mágů	Vylepšená věž mágů
Cena	2500 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení + 5 krystalů + 5 drahokamů + 5 rtuti + 5 síry	2000 zlatých + 5 dřeva
Požadavky	Věž kouzel 1. stupeň, terasa, továrna na golemy	Věž mágů, knihovna
Jednotek/týden	4 mágové	4 arcimágové

Džinové a mistři džinové

Džinové a mistři džinové jsou spojenci věží, najmutí z říše vzdušné magie. Útočí pevným sevřením a působí značné poškození všem protivníkům a 150% poškození efritům. Jednou za kolo mistři džinové mohou na vlastní jednotky použít náhodné blahodárné kouzlo.

Jméno

	Džin	Mistr džin
Cena	550 zlatých	600 zlatých
Útok	12	12
Obrana	12	12
Energie	40	40
Škody	13-16	13-16
Střely	žádné	žádné
Pohyb	let	let
Rychlosť	7	11



Mistr džin

600 zlatých
12
12
40
13-16
žádné
let
11



Požadavky staveb

Stavba	Oltář přání	Vylepšený oltář přání
Cena	3000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení + 6 krystalů + 6 drahokamů	2000 zlatých + 5 dřeva
Požadavky	Věž mágů	Oltář přání
Jednotek/týden	3 džinové	3 mistři džinové

Nagy a královny nag

Nagy jsou obranné stráže s velkou silou. Jejich útoky více mečí způsobí vždy maximální poškození a jsou tak zničující, že není možné provést protiútok.

Jméno

	Naga	Královna nag
Cena	1100 zlatých	1600 zlatých
Útok	16	16
Obrana	13	13
Energie	110	110
Škody	20	30
Střely	žádné	žádné
Pohyb	země	země
Rychlosť	5	7



Královna nag

1600 zlatých
16
13
110
30
žádné
země
7



Požadavky staveb

Stavba	Zlatý pavilon	Vylepšený zlatý pavilon
Cena	4000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení + 2 krystaly + 2 drahokamy + 2 rtuti + 2 síry	3000 zlatých + 3 krystaly + 3 drahokamy + 3 rtuti + 3 síry
Požadavky	Věž mágů	Zlatý pavilon
Jednotek/týden	2 nagy	2 královny nag

	Zlatý pavilon
4000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení + 2 krystaly + 2 drahokamy + 2 rtuti + 2 síry	
Věž mágů	

	Vylepšený zlatý pavilon
3000 zlatých + 3 krystaly + 3 drahokamy + 3 rtuti + 3 síry	
Zlatý pavilon	

Obří a titáni

Obří a titáni jsou imunní vůči ovlivnění kouzly. Titáni způsobují 150% poškození černým drakům, mohou vysílat světelné blesky na dálku a nemají žádný postih při útoku zblízka, což z nich činí nejmocnější jednotky pro útok na dálku ve hře.

Jméno

	Obr
Cena	2000 zlatých + 1 drahokam
Útok	19
Obrana	16
Energie	150
Škody	40-60
Střely	žádné
Pohyb	země
Rychlosť	7

**Titán**

5000 zlatých + 2 drahokamy
24
24
300
40-60
24
země
11

**Požadavky staveb****Stavba**

	Oblačný chrám
Cena	5000 zlatých + 10 dřeva + 10 kamení + 10 drahokamů Oltář přání, zlatý pavilon 1 obr

Vylepšený oblačný chrám

25 000 zlatých + 5 dřeva + 5 kamení + 30 drahokamů Oblačný chrám 1 titán

Neutrální jednotky

Tyto jednotky nejsou spojeny s žádným typem města, ale lze je najít putující po krajích Erathie. Všichni elementálové a golemové mají neutrální morálku a jsou imunní vůči jedu. Některá místa na mapě dobrodružství mohou tyto bytosti nabídnout k naverbování.

Elementálové

Jméno

Cena	250 zlatých
Útok	9
Obrana	9
Energie	25
Škody	2-8
Střely	žádné
Pohyb	země
Rychlosť	7

Vzdušný elementál



Zemský elementál

400 zlatých
10
10
40
4-8
žádné
země
4



Popis

Vzdušní elementálové jsou poháněni stejnými silami jako vzdušná magie. Jsou imunní vůči kouzlům Slepota a Pád meteorů. Jsou dvojnásobně poškozování kouzly Armageddon, Blesk a Kulový blesk.

Zemští elementálové jsou silami zemské magie. Nepoškodí je kouzla Armageddon, Blesk a Kulový blesk. Dvojí poškození dostanou od útoku Pád meteorů.

Jméno

Cena	350 zlatých
Útok	10
Obrana	8
Energie	35
Škody	4-6
Střely	žádné
Pohyb	země
Rychlosť	6

Ohnivý elementál



Vodní elementál

300 zlatých
8
10
30
3-7
žádné
země
5



Popis

Ohniví elementálové jsou hořící duchové ohnivé magie. Jsou imunní vůči kouzlům ohnivé magie, ale dostávají dvojité poškození z útoků Ledový šíp a Mrazící kruh.

Vodní magie ožívuje vodní elementály. Tyto jednotky jsou imunní vůči kouzlům Ledový šíp a Mrazící kruh, ale jsou poškozeni dvojnásobně kouzly Ohnivá zed, Ohnivá kouzle, Peklo a Ohnivý štít.

Zlatí a diamantoví golemové

Jméno

Cena	500 zlatých
Útok	11
Obrana	12
Energie	50
Škody	8-10
Střely	žádné
Pohyb	země
Rychlosť	5

Zlatý golem



Diamantový golem

750 zlatých
13
12
60
10-14
žádné
země
5



Popis

Podobně jako kamenní a železní golemové z měst věží, jsou diamantoví a zlatí golemové mocné sochy oživené magií. Kouzla mají pouze 15% šanci, že zapůsobí na zlaté golemy, a pouhých 5% šanci na zapůsobení vůči diamantovým golemům.

Válečné stroje

Každý hrdina může být vybaven po jednom kuse z každého typu čtyř dostupných válečných strojů. Hrdinové automaticky dostávají katapult. Vozík se střelivem, stan první pomoci a balistu lze koupit ve městech z kováren. V boji se objeví na bojišti a mohou být napadeny jednotkami protivníka. Válečné stroje nemohou vykonat protiútok, jsou-li napadeny, ani jejich obranná síla není ovlivněna schopností obrany hrdiny.

Jméno	Vozík se střelivem	Balistá
Cena	1000 zlatých	2500 zlatých
Útok	0	10
Obrana	5	10
Energie	100	250
Škody	ne	$(2-3) \times (\text{hrdinova schopnost útoku} + 1)$
Rychlosť	0	0

Jméno	Stan první pomoc
Cena	750 zlatých
Útok	0
Obrana	0
Energie	75
Škody	ne
Rychlosť	0

Popis

Vozík se střelivem poskytuje útočníkům na dálku nekonečné množství munice.

Balistá automaticky zaměřuje nepřátelské oddíly, ale hrdina se schopností Artilérie s ní může manipulovat i ručně (viz Sekundární schopnosti, str. 42). Hrdinové s touto schopností mohou přepnout na manuální ovládání v nabídce nastavení boje. Balisty jsou příliš nepohyblivé, než aby je bylo možné použít k obraně hradu, a neobjevují se během obléhání na straně obránců.

Stan první pomoci obnovuje 1-25 bodů poškození pro první bytost v jednotce. Tento efekt je použit náhodně, jednou za kolo. Hrdinové se schopností První pomoc (viz Sekundární schopnosti, str. 42) mohou léčenou jednotku vybírat sami.

Jednotliví hrdinové

Alchymisté

Fafner



Rasa	džin, muž	Sekundární schopnosti	základní učenec, základní odolnost
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Fafner zvyšuje schopnost útoku a obrany pro nagy a královny nag, které řídí, za každou úroveň, kterou dosáhne po 6. úrovni.

Iona



Rasa	džin, žena	Sekundární schopnosti	základní učenec, základní inteligence
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Iona zvyšuje schopnost útoku a obrany každého džina nebo mistra džina, kterého řídí, za každou úroveň, kterou dosáhne po 5. úrovni.

Neela



Rasa	džin, žena	Sekundární schopnosti	základní učenec, základní brnění
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Neela dostává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti brnění.

Piquedram



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	základní mystika, základní průzkumník
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Piquedram zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého kamenného nebo obsidiánového chrlíče, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 2. úrovni.

Josephine



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	základní mystika, základní kouzelnictví
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Josephine zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého kamenného nebo železného golema, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 3. úrovni.

Rissa



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	základní mystika, základní útočnost
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Rissa může vytvořit každý den 1 rtuť navíc pro království, kterému slouží.

Thane



Rasa	džin, muž	Sekundární schopnosti	lepší učenec
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Thane zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého džina nebo mistra džina, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 5. úrovni.

Torasar



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	základní mystika, základní taktika
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Torasar zvyšuje schopnosti útoku a obrany každé balisty, kterou řídí, za každou úroveň, kterou získá po 4. úrovni.

Barbaři

Crag Hack



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	lepší útočnost
Útok	4	Síla kouzel	1
Obrana	0	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Crag Hack dostává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti útočnost

Gretchin



Rasa	skřet, žena	Sekundární schopnosti	základní útočnost, základní hledání cest
Útok	4	Síla kouzel	1
Obrana	0	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Gretchin zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého goblina nebo hobgoblina, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 1. úrovni.

Gurnisson



Rasa	skřet, muž	Sekundární schopnosti	základní útočnost, základní artillerie
Útok	4	Síla kouzel	1
Obrana	0	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Gurnisson zvyšuje schopnosti útoku a obrany každé balisty, kterou řídí, za každou úroveň, kterou získá po 4. úrovni.

Jabarkas



Rasa	skřet, muž	Sekundární schopnosti	základní útočnost, základní střelec
Útok	4	Síla kouzel	1
Obrana	0	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Jabarkas zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého skřeta nebo skřetího náčelníka, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 3. úrovni.

Krellion



Rasa	obr, žena	Sekundární schopnosti	základní útočnost, základní odolnost
Útok	4	Síla kouzel	1
Obrana	0	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Krellion zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého zlobra nebo zlobřího mága, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 4. úrovni.

Shiva



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	základní útočnost, základní průzkumník
Útok	4	Síla kouzel	1
Obrana	0	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Shiva zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého rocha nebo hromového ptáka, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 5. úrovni.

Tyraxor



Rasa	skřet, muž	Sekundární schopnosti	základní útočnost, základní taktika
Útok	4	Síla kouzel	1
Obrana	0	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Tyraxor zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého vlčího jezdce nebo vlčího nájezdníka, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 2. úrovni.

Yog



Rasa	džin, muž	Sekundární schopnosti	základní útočnost, základní balistika
Útok	4	Síla kouzel	1
Obrana	0	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Yog zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého kyklopá nebo krále kyklopů, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 6. úrovni.

Bojoví mágové

Dessa



Rasa	skřet, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní logistika
Útok	2	Síla kouzel	1
Obrana	1	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Dessa získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti logistiky.

Gird



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní kouzelnictví
Útok	2	Síla kouzel	1
Obrana	1	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Gird získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti kouzelnictví.

Gundula



Rasa	obr, žena	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní útočnost
Útok	2	Síla kouzel	1
Obrana	1	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Gundula získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti útočnosti.

Oris



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní orlí oko
Útok	2	Síla kouzel	1
Obrana	1	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Oris získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti orlího oka.

Saurug



Rasa	obr, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní odolnost
Útok	2	Síla kouzel	1
Obrana	1	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Saurung je schopen vyrobit každý den 1 drahokam navíc pro království, kterému slouží.

Terek



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní taktika
Útok	2	Síla kouzel	1
Obrana	1	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Terekova zručnost s kouzlem Zrychlení mu dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základě své úrovni v porovnání s úrovní cílové jednotky (větší bonus na slabší jednotky).

Vey



Rasa	skřet, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní vedení
Útok	2	Síla kouzel	1
Obrana	1	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Vey zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého zlobra nebo zlobřího mága, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 4. úrovni.

Zubin



Rasa	skřet, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní artillerie
Útok	2	Síla kouzel	1
Obrana	1	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Zubinova zručnost s kouzlem Přesnost mu dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základě své úrovni v porovnání s úrovní cílové jednotky (větší bonus na slabší jednotky).

Pánové šelem

Alkin



Rasa	gnoll, muž	Sekundární schopnosti	základní brnění, základní útočnost
Útok	0	Síla kouzel	1
Obrana	4	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Alkin zvyšuje schopnosti útoku a obrany každé gorgony nebo mocné gorgony, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 5. úrovni.

Broghild



Rasa	ještěročlověk, muž	Sekundární schopnosti	základní brnění, základní průzkumník
Útok	0	Síla kouzel	1
Obrana	4	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Broghild zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého ještěra či ještěřího vládce, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 6. úrovni.

Bron



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	základní brnění, základní odolnost
Útok	0	Síla kouzel	1
Obrana	4	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Bron zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého baziliška nebo velkého baziliška, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 4. úrovni.

Drakon



Rasa	gnoll, muž	Sekundární schopnosti	základní brnění, základní vedení
Útok	0	Síla kouzel	1
Obrana	4	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Drakon zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého gnola nebo gnolského nájezdníka, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 1. úrovni.

Gerwulf



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	základní brnění, základní artillerie
Útok	0	Síla kouzel	1
Obrana	4	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Gerwulf zvyšuje schopnosti útoku a obrany každé balisty, kterou řídí, za každou úroveň, kterou získá po 4. úrovni.

Korbac



Rasa	ještěročlověk, muž	Sekundární schopnosti	základní brnění, základní hledání cest
Útok	0	Síla kouzel	1
Obrana	4	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Korbac zvyšuje schopnosti útoku a obrany každé hadí nebo dračí vážky, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 3. úrovni.

Tazar



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	lepší brnění
Útok	0	Síla kouzel	1
Obrana	4	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Tazar získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti brnění

Wystan



Rasa	ještěročlověk, muž	Sekundární schopnosti	základní brnění, základní střelec
Útok	0	Síla kouzel	1
Obrana	4	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Wystan zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého ještěřího muže nebo ještěřího vojáka, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 2. úrovni.

Kněží

Adela



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní diplomacie
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	0	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Adelina zručnost s kouzlem Požehnání jí dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základu své úrovně v porovnání s úrovní cílové jednotky (větší bonus na slabší jednotky).

Cuthbert



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní hospodaření
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	0	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Cuthbertova zručnost s kouzlem Slabost mu dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základě své úrovně v porovnání s úrovní cílové jednotky (větší bonus na slabší jednotky).

Caitlin



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní inteligence
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	0	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Catlinina přítomnost dovoluje království, kterému slouží, získávat každý den 350 zlata navíc.

Adelalde



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	lepší moudrost
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	0	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Adelaidina zručnost s kouzlem Mrazící kruh jí dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základě své úrovně v porovnání s úrovní cílové jednotky (větší bonus na slabší jednotky).

Ingham



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní mystika
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	0	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Ingham zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého mnicha nebo fanatici, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 5. úrovni.

Loynis



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní učení
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	0	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Loynisova zručnost s kouzlem Modlitba mu dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základě své úrovně v porovnání s úrovní cílové jednotky (větší bonus na slabší jednotky).

Rion



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní první pomoc
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	0	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Rion získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti první pomoci.

Sanya



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní orlí oko
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	0	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Sanya získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti orlího oka.

Temní rytíři

Charna



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	základní nekromancie, základní taktika
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	2	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Charna zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého ducha nebo přízraku, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 5. úrovni.

Clavius



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	základní nekromancie, základní útočnost
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	2	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Claviova přítomnost dovoluje království, kterému slouží, získávat každý den 350 zlata navíc.

Galthran



Rasa	upír, muž	Sekundární schopnosti	základní nekromancie, základní brnění
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	2	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Galthran zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého kostlivce nebo válečného kostlivce, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 1. úrovni.

Isra



Rasa	nemrtvá, žena	Sekundární schopnosti	lepší nekromancie
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	2	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Isra získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti nekromancie.

Moander



Rasa	nemrvý, muž	Sekundární schopnosti	základní nekromancie, základní vzdělávání
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	2	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Moander zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého licha nebo mocného licha, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 5. úrovni.

Tamika



Rasa	upír, žena	Sekundární schopnosti	základní nekromancie, základní útočnost
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	2	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Tamika zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého černého nebo hroznivého rytíře, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 6. úrovni.

Straker



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	základní nekromancie, základní odolnost
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	2	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Straker zvyšuje schopnosti útoku a obrany každé chodící mrtvoly nebo zombie, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 2. úrovni.

Vokial



Rasa	upír, muž	Sekundární schopnosti	základní nekromancie, základní artillerie
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	2	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Vokial zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého upíra nebo pána upíru, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 4. úrovni.

Démoni

Rashka



Rasa	efrit, muž	Sekundární schopnosti	základní učenec, základní moudrost
Útok	2	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Rashka zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého efrita nebo sultána efrítů, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 6. úrovni.

Calh



Rasa	démon, muž	Sekundární schopnosti	základní střelec, základní průzkumník
Útok	2	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Calh zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého goga nebo magoga, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 2. úrovni.

Fiona



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	lepší průzkumník
Útok	2	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Fiona zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého pekelného psa nebo kerbera, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 3. úrovni.

Ignatius



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	základní taktika, základní odolnost
Útok	2	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Ignatius zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého čáblíka nebo raráška, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 1. úrovni.

Marius



Rasa	démon, žena	Sekundární schopnosti	lepší brnění
Útok	2	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Marius zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého démona nebo rohatého démona, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 4. úrovni.

Nymus



Rasa	démon, žena	Sekundární schopnosti	lepší útočnost
Útok	2	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Nymus zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého satana nebo pekelného pána, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 5. úrovni.

Pyre



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	základní logistika, základní artillerie
Útok	2	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Pyre zvyšuje schopnosti útoku a obrany každé balisty, kterou řídí, za každou úroveň, kterou získá po 4. úrovni.

Octavia



Rasa	efrit, žena	Sekundární schopnosti	základní učenec, základní útočnost
Útok	2	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Octaviina přítomnost dovoluje království, kterému slouží, získávat každý den 350 zlata navíc.

Druidi

Aeris



Rasa	elf, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní průzkumník
Útok	0	Síla kouzel	1
Obrana	2	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Aeris zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého pegasa nebo stříbrného pegasa, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 4. úrovni.

Alagar



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní kouzelnictví
Útok	0	Síla kouzel	1
Obrana	2	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Algarova zručnost s kouzlem Ledový šíp mu dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základě své úrovně v porovnání s úrovní cílové jednotky (větší bonus na slabší jednotky).

Uland



Rasa	trpaslík, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní balistika
Útok	0	Síla kouzel	1
Obrana	2	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Ulandova zručnost s kouzlem Léčba mu dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základě své úrovně v porovnání s úrovní cílové jednotky (větší bonus na slabší jednotky).

Coronius



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní učenec
Útok	0	Síla kouzel	1
Obrana	2	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Coroniova zručnost s kouzlem Zabilják mu dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základě své úrovně v porovnání s úrovní cílové jednotky (větší bonus na slabší jednotky).

Elleshar



Rasa	elf, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní inteligence
Útok	0	Síla kouzel	1
Obrana	2	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Elleshar získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti inteligence.

Gem



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní první pomoc
Útok	0	Síla kouzel	1
Obrana	2	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Gem získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti první pomoci.

Malcom



Rasa	trpaslík, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní orlí oko
Útok	0	Síla kouzel	1
Obrana	2	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Malcom získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti orlího oka.

Melodia



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní štěstí
Útok	0	Síla kouzel	1
Obrana	2	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Melodiina zručnost s kouzlem štěstí jí dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základě své úrovně v porovnání s úrovní cílové jednotky (větší bonus na slabší jednotky).

Kacíři

Ash



Rasa	démon, žena	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní orlí oko
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Ashina zručnost s kouzlem Krvežíznivost jí dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základě své úrovně v porovnání s úrovni cílové jednotky (větší bonus na slabší jednotky).

Axsis



Rasa	démon, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní mystika
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Axsis získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti mystika.

Ayden



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní inteligence
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Ayden získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti inteligence.

Calid



Rasa	démon, žena	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní vzdělávání
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Calid může vytvořit každý den 1 síru navíc pro království, kterému slouží.

Olema



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní balistika
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Olemina zručnost s kouzlem Slabost jí dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základě své úrovně v porovnání s úrovni cílové jednotky (větší bonus na slabší jednotky).

Xyron



Rasa	efrit, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní učenec
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Xyronova zručnost s kouzlem Peklo mu dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základě své úrovně v porovnání s úrovni cílové jednotky (větší bonus na slabší jednotky).

Xarfax



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní vedení
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Xarfaxova zručnost s kouzlem Ohnivá koule mu dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základě své úrovně v porovnání s úrovni cílové jednotky (větší bonus na slabší jednotky).

Zydar



Rasa	efrit, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní kouzelnictví
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Zydar získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti kouzelnictví.

Rytíři

Edric



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	základní vedení, základní brnění
Útok	2	Síla kouzel	1
Obrana	2	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Edric zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého gryfa nebo královského gryfa, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 3. úrovni.

Orrin



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	základní vedení, základní střelec
Útok	2	Síla kouzel	1
Obrana	2	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Orrin získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti střelec.

Sylvia



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	základní vedení, základní navigace
Útok	2	Síla kouzel	1
Obrana	2	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Sylvia získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti navigace.

Lord Haart



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	základní vedení, základní hospodaření
Útok	2	Síla kouzel	1
Obrana	2	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Lord Haart získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti hospodaření.

Valeska



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	základní vedení, základní střelec
Útok	2	Síla kouzel	1
Obrana	2	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Valeska zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého lukostřelce nebo elitního střelce, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 2. úrovni.

Christian



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	základní vedení, základní artillerie
Útok	2	Síla kouzel	1
Obrana	2	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Christian zvyšuje schopnosti útoku a obrany každé balisty, kterou řídí, za každou úroveň, kterou získá po 4. úrovni.

Sorsha



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	základní vedení, základní útočnost
Útok	2	Síla kouzel	1
Obrana	2	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Sorsha zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého šermíře nebo křížáka, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 4. úrovni.

Tyris



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	základní vedení, základní taktika
Útok	2	Síla kouzel	1
Obrana	2	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Tyris zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého jezdce nebo šamplóna, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 6. úrovni.



Nekromanti

Aislinn



Rasa	upír, žena	Sekundární schopnosti	základní nekromancie, základní moudrost
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	0	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Aislinna zručnost s kouzlem Děšť meteoritů ji dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základě své úrovně v porovnání s úrovní cílové jednotky (větší bonus na slabší jednotky).

Nagash



Rasa	nemrtvý, muž	Sekundární schopnosti	základní nekromancie, základní inteligence
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	0	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Nagashova přítomnost dovoluje království, kterému slouží, získávat každý den 350 zlata navíc.

Nimbus



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	základní nekromancie, základní orlí oko
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	0	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Nimbus získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti orlího oka.

Sandro



Rasa	nemrtvý, muž	Sekundární schopnosti	základní nekromancie, základní kouzelnictví
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	0	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Sandro získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti kouzelnictví.

Septienna



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	základní nekromancie, základní učenec
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	0	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Septienna zručnost s kouzlem Vlna smrti ji dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základě své úrovně v porovnání s úrovní cílové jednotky (větší bonus na slabší jednotky).

Thant



Rasa	upír, muž	Sekundární schopnosti	základní nekromancie, základní mystika
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	0	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Thantova zručnost s kouzlem Oživ mrtvé mu dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základě své úrovně v porovnání s úrovní cílové jednotky (větší bonus na slabší jednotky).

Vidomina



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	lepší nekromancie
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	0	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Vidomina získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti nekromancie.

Xsi



Rasa	nemrtvý, žena	Sekundární schopnosti	základní nekromancie, základní vzdělávání
Útok	1	Síla kouzel	2
Obrana	0	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Xsina zručnost s kouzlem Kamenná kůže ji dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základě své úrovně v porovnání s úrovní cílové jednotky (větší bonus na slabší jednotky).

Tyrani

Ajit



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	základní vedení, základní odolnost
Útok	2	Síla kouzel	1
Obrana	2	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Ajit zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého pozorovatele nebo oka zla, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 1. úrovni.

Arlach



Rasa	troglodyt, muž	Sekundární schopnosti	základní útočnost, základní artillerie
Útok	2	Síla kouzel	1
Obrana	2	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Arlach zvyšuje schopnosti útoku a obrany každé balisty, kterou řídí, za každou úroveň, kterou získá po 4. úrovni.

Dace



Rasa	minotaur, muž	Sekundární schopnosti	základní taktika, základní útočnost
Útok	2	Síla kouzel	1
Obrana	2	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Dace zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého minotaury nebo krále minotaury, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 5. úrovni.

Damacon



Rasa	troglodyt, muž	Sekundární schopnosti	lepší útočnost
Útok	2	Síla kouzel	1
Obrana	2	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Damaconova přítomnost dovoluje království, kterému slouží, získávat každý den 350 zlata navíc.

Gunnar



Rasa	minotaur, muž	Sekundární schopnosti	základní taktika, základní logistika
Útok	2	Síla kouzel	1
Obrana	2	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Gunnar získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti logistika.

Lorelei



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	základní vedení, základní průzkumník
Útok	2	Síla kouzel	1
Obrana	2	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Lorelei zvyšuje schopnosti útoku a obrany každé harpyje nebo staré harpyje, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 2. úrovni.

Shakti



Rasa	troglodyt, muž	Sekundární schopnosti	základní útočnost, základní taktika
Útok	2	Síla kouzel	1
Obrana	2	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Shakti zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého troglodyta nebo pekelného troglodyta, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 1. úrovni.

Synca



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	základní vedení, základní učenec
Útok	2	Síla kouzel	1
Obrana	2	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Synca zvyšuje schopnosti útoku a obrany každé mantikory nebo škorpikory, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 6. úrovni.



Hraníčáři

Clancy



Rasa	trpaslík, muž	Sekundární schopnosti	základní odolnost, základní hledání cest
Útok	1	Síla kouzel	1
Obrana	3	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Clancy zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého jednorožce nebo bojového jednorožce, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 6. úrovni.

Ivor



Rasa	elf, muž	Sekundární schopnosti	základní střelec, základní útočnost
Útok	1	Síla kouzel	1
Obrana	3	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Ivor zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého lesního elfa nebo velkého elfa, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 3. úrovni.

Jenova



Rasa	elf, žena	Sekundární schopnosti	lepší střelec
Útok	1	Síla kouzel	1
Obrana	3	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Jenovina přítomnost dovoluje království, kterému slouží, získávat každý den 350 zlata navíc.

Kyrre



Rasa	elf, muž	Sekundární schopnosti	základní střelec, základní logistika
Útok	1	Síla kouzel	1
Obrana	3	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Kyrre získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti logistika.

Mephala



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	základní vedení, základní brnění
Útok	1	Síla kouzel	1
Obrana	3	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Mephala získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti brnění.

Ryland



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	základní vedení, základní diplomacie
Útok	1	Síla kouzel	1
Obrana	3	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Ryland zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého stromového strážce nebo stromového vojáka, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 5. úrovni.

Thorgrim



Rasa	trpaslík, muž	Sekundární schopnosti	lepší odolnost
Útok	1	Síla kouzel	1
Obrana	3	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Thorgrim získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti odolnost.

Ufretin



Rasa	trpaslík, muž	Sekundární schopnosti	základní odolnost, základní štěstí
Útok	1	Síla kouzel	1
Obrana	3	Znalosti	1

Jedinečná schopnost Ufretin zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého trpaslíka nebo bojového trpaslíka, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 2. úrovni.

Čarodějové

Alamar



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní učenec
Útok	0	Síla kouzel	3
Obrana	0	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Alamarova zručnost s kouzlem Vzkříšení mu dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základě své úrovně v porovnání s úrovní cílové jednotky (větší bonus na slabší jednotky).

Darkstorn



Rasa	minotaur, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní vzdělávání
Útok	0	Síla kouzel	3
Obrana	0	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Darkstornova zručnost s kouzlem Kamenná kůže mu dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základě své úrovně v porovnání s úrovní cílové jednotky (větší bonus na slabší jednotky).

Deemer



Rasa	minotaur, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, lepší průzkumník
Útok	0	Síla kouzel	3
Obrana	0	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Deemerova zručnost s kouzlem Pád meteoritů mu dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základě své úrovně v porovnání s úrovní cílové jednotky (větší bonus na slabší jednotky).

Geon



Rasa	troglodyt, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní orlí oko
Útok	0	Síla kouzel	3
Obrana	0	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Geon získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti orlího oka.

Jaegar



Rasa	troglodyt, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní mystika
Útok	0	Síla kouzel	3
Obrana	0	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Jaegar získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti mystika.

Jeddite



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	lepší moudrost
Útok	0	Síla kouzel	3
Obrana	0	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Jedditova zručnost s kouzlem Vzkříšení mu dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základě své úrovně v porovnání s úrovní cílové jednotky (větší bonus na slabší jednotky).

Malekith



Rasa	minotaur, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní kouzelnictví
Útok	0	Síla kouzel	3
Obrana	0	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Malekith získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti kouzelnictví.

Sephinroth



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní inteligence
Útok	0	Síla kouzel	3
Obrana	0	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Sephinroth může vytvořit každý den 1 krystal navíc pro království, kterému slouží.

Čarodějnice

Andra



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní inteligence
Útok	0	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Andra získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti inteligence.

Merist



Rasa	gnoll, žena	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní vzdělávání
Útok	0	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Meristina zručnost s kouzlem Kamenná kůže jí dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základě své úrovně v porovnání s úrovní cílové jednotky (větší bonus na slabší jednotky).

Mirlanda



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	lepší moudrost
Útok	0	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Mirlandina zručnost s kouzlem Slabost jí dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základě své úrovně v porovnání s úrovní cílové jednotky (větší bonus na slabší jednotky).

Rosic



Rasa	gnoll, žena	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní mystika
Útok	0	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Rosic získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti mystika.

Styg



Rasa	ještěročlověk, žena	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní kouzelnictví
Útok	0	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Styg získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti kouzelnictví.

Tiva



Rasa	gnoll, žena	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní orlí oko
Útok	0	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Tiva získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti orlího oka.

Verdish



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní první pomoc
Útok	0	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Verdish získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti první pomoci.

Voy



Rasa	ještěročlověk, žena	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní navigace
Útok	0	Síla kouzel	2
Obrana	1	Znalosti	2

Jedinečná schopnost Voy získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti navigace.

Kouzelníci

Aine



Rasa	džin, žena	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní učenec
Útok	0	Síla kouzel	2
Obrana	0	Znalosti	3

Jedinečná schopnost Ainina přítomnost dovoluje království, kterému slouží, získávat každý den 350 zlata navíc.

Astral



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	lepší moudrost
Útok	0	Síla kouzel	2
Obrana	0	Znalosti	3

Jedinečná schopnost Astralova zručnost s kouzlem Hypnoza mu dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základě své úrovně v porovnání s úrovní cílové jednotky (větší bonus na slabší jednotky).

Cyra



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní diplomacie
Útok	0	Síla kouzel	2
Obrana	0	Znalosti	3

Jedinečná schopnost Cyrina zručnost s kouzlem Zrychlení jí dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základě své úrovně v porovnání s úrovní cílové jednotky (větší bonus na slabší jednotky).

Daremyth



Rasa	džin, žena	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní inteligence
Útok	0	Síla kouzel	2
Obrana	0	Znalosti	3

Jedinečná schopnost Daremythina zručnost s kouzlem Štěstí jí dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základě své úrovně v porovnání s úrovní cílové jednotky (větší bonus na slabší jednotky).

Halon



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní mystika
Útok	0	Síla kouzel	2
Obrana	0	Znalosti	3

Jedinečná schopnost Halon získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti mystika.

Serena



Rasa	člověk, žena	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní orlí oko
Útok	0	Síla kouzel	2
Obrana	0	Znalosti	3

Jedinečná schopnost Serena získává bonus 5% na úroveň ke své schopnosti orliho oka.

Solmyr



Rasa	džin, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní kouzelnictví
Útok	0	Síla kouzel	2
Obrana	0	Znalosti	3

Jedinečná schopnost Solmyrova zručnost s kouzlem Kulový blesk mu dovoluje používat jej s rozšířeným účinkem na základě své úrovně v porovnání s úrovní cílové jednotky.

Theodorus



Rasa	člověk, muž	Sekundární schopnosti	základní moudrost, základní balistika
Útok	0	Síla kouzel	2
Obrana	0	Znalosti	3

Jedinečná schopnost Theodorus zvyšuje schopnosti útoku a obrany každého mága nebo arclimága, které řídí, za každou úroveň, kterou získá po 4. úrovni.

Klávesové zkratky

Mapa dobrodružství

H - vybrat dalšího hrdinu
M - Přesunout vybraného hrdinu
K - prohlídka království
U - přepnout úroveň mapy
C - seslat kouzlo
Z - uspat současného hrdinu
W - vzbudit současného hrdinu
Q - záznam úkolů
E - konec kola
A - nastavení dobrodružství
V - pohled na svět
P - skládaná mapa
D - kopat
I - informace o scénáři
O - nastavení systému
M - hlavní nabídka
L - načíst hru
R - restartovat scénář
S - uložit hru
Q - návrat na pracovní plochu
ESC - návrat do hry

Kurzorové klávesy - pohyb současným hrdinou

Ctrl + kurzorové klávesy - posun mapy dobrodružství

Enter - vystředit pohled na současného hrdinu nebo město

Tab - odeslat textovou zprávu (hra více hráčů)

ESC - konec

Obrazovka boje

A - zapnout/vypnout automatický boj
D - bránit se
W - čekat
C - seslat kouzlo
R - ústup
S - kapitulace
O - nastavení boje
T - zobrazení jednotky
F5 - přepnout typy zobrazení jednotek
F6 - přepnout zobrazování mřížky
F7 - přepnout zobrazování stínu myši
F8 - přepnout zobrazování stínu pohybu
Šipka nahoru/dolů - posun zpráv z boje
Mezerník - výběr další jednotky
S - start boje během taktické fáze

Obrazovka města

Šipka nahoru - předchozí město

Šipka dolů - další město

Mezerník - přepínání mezi hrdinou na návštěvě/v posádce

Kníha kouzel

Šipka vlevo/vpravo - otáčení stránek

Šipka nahoru/dolů - pohyb po záložkách

A - kouzla dobrodružství

C - bojová kouzla

Okno pohledu na armádu

U - povýšení jednotky

D - propuštění jednotky

Obecné

F1 - nápověda

F4 - přepnout zobrazení v okně/na celou obrazovku

Esc - Storno, Konec nebo Ne

Enter - OK, Přjmout nebo Ano

Zákaznická podpora

Pokud máte nějaké technické problémy, prove te 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 vytisklé. 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 bu hlásí, že došlo ke konfliktu s virtuálními jednotkami, nebo požaduje vložení správného CD/DVD, ujistěte se, zda nemáte na počítači nainstalován nejaký klonovací program. Pokud máte, je zapotřebí jej odinstalovat.
 - Jestliže hra nejde spustit, je nestabilní nebo dochází k poškození grafiky, ujistěte se, že máte aktuální ovlastače 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 adresě: podpora@cdprojekt.cz. K mailu přiložte výpis s konfigurací vašeho počítače dle následujícího postupu:

- klikněte na tlačítko Start vlevo dole na liště Windows
- zvolte položku Spustit...
- do okna, které se otevře, napište DXDIAG a klikněte na OK
- pokud se objeví otázka, zda má systém ověřit WHQL certifikaci ovladačů, klikněte na Ano
- vyčkejte, dokud diagnostické rozhraní nenačte všechny informace (proužek v levém dolním rohu zmizí), a pak stiskněte tlačítko Uložit všechny informace
- 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 odpočívejte. Vyvarujte se hraní, jste-li unaveni nebo trpíte nedostatkem spánku. Hrajte vždy v době 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, škubání ve svalech, jiné mimoděčné pohyby, ztrátu vědomí, zmatení či křeče, pak se před hraním takových her pora te se svým lékařem.

Výhradní distributor na území České republiky

CD Projekt Czech s. r. o., U Průhonu 7, 170 00 Praha 7, ČR