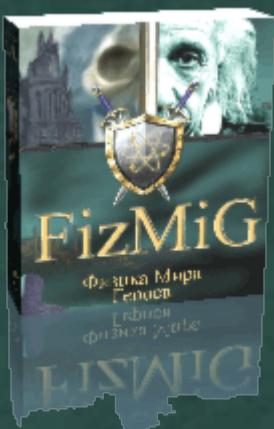




Физика Мира

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC



Физика Мира Героев меча и магии III FizMiG v.2.89

Официальная группа ВКонтакте: vk.com/fizmig



Предисловие к игре от Джона Ван Канегема (Jon Van Caneghem)

Дорогие поклонники игры "Герои Меча и Магии". Когда я брался за работу над "King's Bounty" – игрой, которая предшествовала "Героям Меча и Магии", – мне и в голову не приходило, что она станет началом такой удивительной серии. В то время, я только что закончил "Меч и Магию II" и решил сделать игру во втором из моих любимых жанров – стратегию. Для своего времени "King's Bounty" была настоящим произведением искусства: 16 цветов, с записью на обеих сторонах дискеты! Для воплощения этой идеи мне потребовалось один программист, один дизайнер и около года работы. Прошло девять лет, и теперь "Герои III" являются произведением искусства. Игра использует 65 тысяч цветов и занимает целый CD! Над проектом работало более 30 человек – программисты, художники, актеры, дизайнеры уровней, – и потратили мы на работу около полутора лет. Хотя по сегодняшним стандартам "King's Bounty" выглядит грубо, играть в нее было настоящим наслаждением. Игроки могли нанимать войска, содержать армию и воевать на тактических картах с самыми фантастическими монстрами. В "Героях III" вы будете делать то же самое, только графика стала куда более стильной, а анимация – гладкой. Кроме того, кое в чем изменилась и сама игра: теперь возможности выбора у игрока несравненно богаче, что делает игру во много раз масштабней. Переход от "King's Bounty" к "Героям I" был очень большим шагом вперед – и в плане технологий, и в том, что касалось собственно игры. Я взял из "King's Bounty" то, что нравилось мне самому, учел пожелания фанатов и те новые возможности, которые давали современные компьютеры – и принялся за работу. Мы выпустили игру, – хотя время проб и ошибок, тупиковых вариантов и технических проблем, казалось, никогда не кончается, – и стали ждать, затаив дыхание. "Герои" вышли без особого шума, но приняли игру хорошо, и интерес к ней все увеличивался. Мы не сразу поняли, что умудрились выпустить самый настоящий хит, а когда поняли, сразу начали работу над "Героями II". На этот раз мы были вооружены тоннами предложений от фанатов, и у нас уже была игра, которую можно было взять за основу. Однако работа, которая, казалось, должна была стать простым улучшением готовой игры, тащила в себе массу сложностей, и я чуть не умер, мучаясь над дизайном и проблемами игрового баланса. Мы бились над дизайном год, а потом взялись за дело всерьез, и "Герои I" все-таки вышли вовремя, к Рождеству. Я заметил, что все у нас в конторе резались в "Героев", даже те, кто работал над другими проектами – и я уже знал по опыту, какой замечательный это знак. "Герои II" стали одной из самых популярных игр в истории. И вот мы выпустили "Героев III". Нам было очень приятно придумывать и делать эту игру – и снова все в конторе играют в нее! Я просто уверен, что "Героев III" ждет оглушительный успех! Мы очень надеемся, что вы, играя, получите от этой игры не меньше удовольствия, чем получили мы, делая ее!

Искренне ваш, **Джон Ван Канегем.**

Предисловие от авторов FizMiG

Приветствуем всех поклонников мира Heroes of Might & Magic III.

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

Данная работа не претендует на оригинальность и является результатом компиляции различных официальных и неофициальных источников, посвященных описанию внутреннего мира игры.

Безусловно, она не является полным сводом правил, статистики и особенностей, заложенных разработчиками игры, а потому требует дополнения и уточнения. Если Вы заметили какие-либо неточности или желаете что-либо добавить от себя, то будем признательны за возможность получить Ваши комментарии или информацию. Любые комментарии, уточнения и пояснения – приветствуются.

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

Также цennыми будут считаться любые пожелания по поводу более оптимальной формы представления изложенной информации. При предоставлении новой информации просьба указывать ресурс или группу ВКонтакте, которую Вы представляете.

Основополагающей версией игры для данного справочника является *Heroes III Complete v.4.0*, за исключением моментов, являющихся общепринятыми или явно неточными.

В качестве основных источников использовались:

- *Player's Manual* для "HMM III" от "3DO" и "New World Computing"
- материалы форумов Лиги Героев (heroesleague.ru), *HeroesPortal* (heroesportal.net), DF2 (forum.df2.ru)
- материалы сайтов Геройский Уголок (heroes.ag.ru), а также англоязычных сайтов *heroescommunity.com* и *heroes.thelazy.net*, геройских фан-групп ВКонтакте и ряд других источников, происхождение и авторство которых на данный момент не представляется возможным установить.

Отдельная благодарность [Роману aka Belzer](#) за глобальную редактуру справочника по части оформления и орфографии.

Контакты: [AmberSoler](#)
[Сергей Drake](#)

Страница в сети:

Официальное сообщество HotA:

Официальный форум HotA:

vk.com/fizmig

vk.com/h3hota

forum.df2.ru/index.php?showtopic=27888



Физика Мира Героев v.2.9

Complete v.4.0 + Horn of the Abyss v.1.6.1

FizMiG © AmberSoler

Содержание

I Герои	
1.1 Классы	стр.5
1.2 Герои и их стартовые параметры	стр.7
1.3 Специализации героев	стр.21
1.4 Удача и боевой дух	стр.32
1.5 Первичные навыки. Мана	стр.36
1.6 Вторичные навыки <i>Баллистика, Дипломатия, Некромантия, Нападение против Доспехов Обучение, Вероятности получения навыков</i>	стр.39
1.7 Биографии героев, пол и раса. Участие в кампаниях <i>Раса, пол, модели героев на карте и в битве</i>	стр.52
1.8 Опыт и уровень	стр.78
II Магия	
2.1 Заклинания <i>Магия воздуха, Земли, Огня, Воды, Механика действия заклинаний</i>	стр.81
2.2 Особенности некоторых заклинаний <i>Цепная молния, Медлительность, Заклинания топологии, Стена огня, Страх Огненный щит, Берсерк, Телепорт, Клон, Ударная магия, Маскировка и Видения</i>	стр.97
2.3 Вероятности появления заклинаний в Гильдии магов	стр.117
2.4 Исследование заклинаний	стр.122
III Армия	
3.1 Существа <i>Замок, Оплот, Башня, Инферно, Некрополис, Темница, Цитадель, Крепость Сопряжение, Причал, Нейтралы, Боевые машины</i>	стр.124
3.2 Способности существ <i>Кавалерийский бонус, Поднятие демонов, Смертельный взгляд, Яд Способности с вероятностью, Защиты от заклинаний, Типы существ</i>	стр.146
3.3 Прирост существ в городах	стр.154
3.4 Неделя и месяц существ	стр.156
3.5 Описания существ	стр.159
IV Снаряжение героя	
4.1 Артефакты <i>Удача и мораль, Навыки, Скорость, Магия, Здоровье, Амулеты, Ресурсы Прирост, Прочие, Сборные, Артефакты по классам, Медаль уязвимости</i>	стр.163
4.2 Покупка и продажа артефактов	стр.191
4.3 Типы использования артефактов	стр.192
4.4 Грааль и его получение	стр.194
4.5 Боевые машины	стр.206
V Карта приключений	
5.1 Объекты на карте <i>Сокровищницы, Как узнать численность охраны Получение и продажа артефактов, Навыков, Заклинаний, Существ, Ресурсов Получение опыта, Боевого духа, удачи, маны и очков хода Прочие объекты, Слухи в Таверне, Ящик Пандоры</i>	стр.209
5.2 Механика посещения объектов	стр.281
5.3 Нейтральные существа на карте <i>Приоритет нападения, Разделение на отряды, Улучшенный отряд нейтралов Движение по полю боя, Разворот летающих, Дыхание драконов Ослабление Утопии, Атака Цербера, Фейк-прожиг</i>	стр.284
5.4 Ландшафты и типы земли <i>Накладные ландшафты</i>	стр.294
5.5 Логистика и перемещение по карте <i>Запас хода, Траты очков хода, Границы ландшафтов, Последний шаг Заклинания перемещения по карте, Открытие карты, Менеджмент хода Восполнение хода, Посадка и высадка с корабля, Увольнение героя в городе</i>	стр.297

VI Города	
6.1 Строения в городах	стр.314
Таверна, Рынок, Торговец артефактами	
Уникальные строения Замка, Оплота, Башни, Инферно, Некрополиса, Темницы	
Цитадели, Крепости, Сопряжения, Причала, Полная отстройка городов	
6.2 Дерево отстройки	стр.332
Сроки отстройки Жилищ существ в городах	
6.3 Внешний вид городов	стр.346
Уровень Фортификации, Сельской управы, Хранилище ресурсов	
VII Тактика и стратегия	
7.1 Основы игры за разные города	стр.353
7.2 Тактические особенности существ	стр.369
7.3 Фортификация и штурм городов	стр.393
Стрелковые башни, Ров, Минное поле Башни, Элементы фортификации	
Проломы в стенах, Врата города, Катапульта, Объединение армий при осаде	
Тактические особенности осады	
7.4 Расчёт урона существ	стр.409
7.5 Сложность, стартовый бонус и штраф	стр.414
7.6 Основы сражений и порядок ходов	стр.417
Поле боя, Препятствия, Разделение на отряды, Возможности героя	
Возможности существ, Захват Сокровищницы, Осада города	
Порядок ходов и количество раундов, Количество существ на поле боя	
7.7 Игра с союзником	стр.424
7.8 Преимущества цвета игрока	стр.429
VIII Генератор случайных карт (ГСК)	
8.1 Основы ГСК	стр.431
8.2 Шаблоны	стр.435
Зеркальные шаблоны, Шаблоны с правилами Аварии, PvP-шаблоны	
8.3 Ценность объектов и охраны	стр.439
8.4 Редактор шаблонов	стр.446
IX Искусственный интеллект (ИИ)	
9.1 Ценность заклинаний для героев ИИ	стр.453
9.2 Ценность существ для героев ИИ	стр.455
9.3 Ценность вторичных навыков для героев ИИ	стр.459
9.4 Ценность артефактов для героев ИИ	стр.463
9.5 Расстановка существ	стр.465
9.6 Стрелковые башни под управлением ИИ	стр.468
9.7 Поведение ИИ в бою	стр.470
Общие наблюдения за приоритетами, Тактические советы против ИИ	
9.8 Поведение ИИ на карте приключений. Агрессия	стр.473
Типы поведения, Игра против городов	
X Прочее	
10.1 Количество очков за игру. Ранги	стр.477
Правила перехода героев в следующий сценарий кампании	
10.2 Рейтинги существ	стр.483
Сила существ в Крестьянах	
10.3 Чит-коды	стр.494
Автоматический ввод кодов, Сопряжение в SoD	
10.4 Известные баги	стр.497
10.5 Английская терминология и переводы	стр.516
10.6 Горячие кнопки	стр.555
10.7 Турнирные правила	стр.559
10.8 HD-мод для игры	стр.567
10.9 Современные функции в игре	стр.573
Лаунчер, Твики, Лобби, PvP-Опции, Ещё опции..., Таймер, Рестарты	
Битва магов, Одновременный ход, Арена, SOD_SP	
10.10 Отличия Возрождения Эрафии (RoE)	стр.583
10.11 Нереализованное	стр.586
10.12 Полный список изменений HotA	стр.590
10.13 Помощь проекту FizMiG и благодарности	стр.596

I ГЕРОИ

1.1 Классы

Всего в игре представлено 10 видов городов, включая Сопряжение, добавленное в **Armageddon's Blade**, а также  Причал, добавленный в **Horn of the Abyss**.

Для каждого города существует 2 класса героев, условно разделяющихся на воинов и магов. В каждом классе доступно как минимум по 8 героев.

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

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

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

- При посещении Алтаря жертвоприношений, герои добра могут менять артефакты на опыт, героя зла – существ на опыт, а нейтральные герои могут менять и то, и другое
- В битве на Святой земле существа добра получают +1 к боевому духу, а существа зла -1 к боевому духу. В битве на Дьявольском тумане существа зла получают +1 к боевому духу, а существа добра -1 к боевому духу. В битве на Клеверном поле существа нейтральных городов получают +2 к удаче. Существа, не принадлежащие городам, бонус не получают.

 Существа без героя не получают бонус к удаче, хотя иконка удачи у них изменяется графически (баг). Исправлен в **HotA**

- При генерации случайной карты, города доброго и нейтрального мировоззрений никогда не генерируются в подземелье, а города зла – могут быть как на поверхности, так и в подземелье, если подземелье разрешено в принципе. Это правило не относится к зеркальным шаблонам
- Артефакт Альянса ангелов позволяет смешивать армию из существ добра, нейтралов, а также существ Крепости и Цитадели без снижения боевого духа.

 Также позволяет смешивать существ Сопряжения и Причала.

Далее представлены классы героев и их описания.

СИЛЫ ДОБРА:

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

СИЛЫ ЗЛА:

 Инферно Ад	Демон Одержимый	Демоны – люди (часто бывшие еретики), которые находятся во власти одного или более бесов. По природе своей, одержимые больше склонны к приобретению магических навыков, но некоторые боевые навыки им тоже по плечу.
	Еретик	Главная цель еретиков – подчинить себе силы бесов. Но для того, чтобы контролировать своих союзников из преисподней одних боевых навыков недостаточно, нужно ещё владеть магией. Еретиков можно легко узнать по множеству различных оберегов, которые они носят, чтобы отводить от себя нападки бесов.

 Некрополис Некрополь	Рыцарь смерти	Рыцари смерти – это восставшие из мёртвых рыцари и обретшие новую жизнь как личи. Они не утратили своих прежних боевых навыков, к тому же их новый образ открыл для них возможность овладеть магией.
	Некромант	Некроманты – это маги, которые находятся во власти магии смерти. Постепенное превращение в безжизненных личей – вот плата за право владения этим искусством.
 Темница Подземелье	Лорд	Лорды строят подземные логова, чтобы укрыть в них захваченные сокровища. Будучи жестокими и свирепыми правителями, они же ещё и воины, которые знают цену магии. Очень часто своим оружием они подчёркивают свою устрашающую внешность.
	Чернокнижник	Чернокнижники изучают магию, чтобы с её помощью творить свои черные дела. Магия для них превыше всего. Очень часто чернокнижники демонстрируют своё могущество, показывая, как при помощи магии они могут измениться.

НЕЙТРАЛЬНЫЕ:

 Цитадель	Варвар	Мало, что представляет для варваров интерес, кроме военной мощи. В связи с этим, они легче овладевают навыками боя, нежели какими-либо другими. Варвары великолепно умеют пользоваться тяжёлым оружием и носят мало защитных приспособлений.
	Боевой маг	Боевые маги, по сути, являются варварами с некоторыми умениями создавать и направлять заклинания. Кроме того, что они развиваются свои магические навыки, они не забывают о навыках боевых. Боевые маги обычно облачаются в одежды убитых врагов, которая неким образом пополняет их силу.
 Крепость Болото	Хозяин зверей Повелитель зверей	Насилием и запугиванием Хозяева зверей подчиняют себе близлежащие поселения. Как и следовало ожидать, они мало заинтересованы в изучении магии. Очень часто своим одеянием Хозяева зверей напоминают ужасных, уродливых болотных тварей.
	Ведьма	Ведьмы – настоящие специалисты, достигшие вершины в создании магии при помощи смешивания всякой болотной всячины. Однако следует иметь в виду, что их искусство не мешает изучению боевых навыков.
 Сопряжение Слияние	Путешественник Воитель стихий	Путешественники – выходцы из элементалей. Теперь они не просто существа, подчиняющиеся воле тех, кто их вызвал. Став независимыми, они сами командуют войсками своих собратьев.
	Элементалист	Элементалисты – люди, которые могут проявлять себя в роли волшебников, чернокнижников, священников, друидов. Они служат невидимым богам. Встречаются скрытно, говорят знаками и избегают материальной власти.
 Причал	Капитан	Капитаны – их считают морскими разбойниками, но сами себя они называют пастухами, собирающими дань с богатых побережий. Они скептически относятся к магии, но верят в надёжное оружие и добрый корабль. Не чуждо им и понятие чести, пусть и весьма своеобразное.
	Навигатор	Навигаторы чувствуют малейшее дуновение ветра и могут предсказать шторм за несколько суток. Они всегда выбирают кратчайший путь, обходя стороной опасные течения. Их познания в магии окутаны тайной, но известно, что каждый навигатор владеет рапирой не хуже, чем словом.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Marek Machberet**, vk.com.

1.2 Герои и их стартовые параметры

Каждый герой со старта имеет свои особенности – специализацию, наличие/отсутствие Книги магии и стартового заклинания, первичные и вторичные навыки, стартовый запас хода (mp – move points) и начальную армию, если эти параметры не изменены автором карты. Далее представлены эти особенности для каждого класса героев.

Герои имеют вероятность на старте получить указанное в таблицах количество существ.

 Шанс, что герой будет иметь только 1 отряд на старте, составляет 9%, причём этот отряд будет из первой колонки таблиц. Шанс, что герой будет иметь 2 отряда – 69%, причём первый отряд будет из первой колонки таблиц, а второй случайный – из второй или третьей колонки. Шанс, что герой будет иметь все 3 отряда на старте, составляет 22%. У героев, имеющих Палатку первой помощи или Баллиста, вероятность наличия на старте этих машин также случайна.

 В HotA герои имеют все отряды из стартовой армии, но количество в них также случайно.

Стартовый запас хода героев зависит от его стартовой армии. При старте игры или начале новой недели в Таверне доступны для найма 2 героя со стартовой армией. Все последующие герои, кроме этих двух, покупаемые игроком в течение недели, будут иметь армию, состоящую из 1 существа из первого отряда стартовой армии. Их стартовый запас хода не всегда соответствует скорости этого существа, т.к. сперва герой генерируется со стартовой армией (и считается его запас хода), а затем эта армия заменяется 1 существом. Т.е. стартовый запас хода считается по той армии, которая могла бы быть у героя.

Запас хода героя, доступного для найма в Таверне, пересчитывается в начале каждого дня. Соответственно, если герой с 1 существом переночует, будучи «видимым» в Таверне, то его запас хода будет рассчитан уже по этому существу, а не по армии, которая могла бы быть у него.

Герои, освобождённые из Тюрьмы, считаются также, как и впервые нанятые герои – у них имеется стандартная стартовая армия и запас хода (если автором карты это не изменено).

Помимо вышеперечисленного, каждый герой имеет ряд неигровых особенностей – портрет, биографию, пол, расу. Эти особенности будут приведены в отдельном разделе далее.

Это интересно! На самом деле в игре имеются базовые принципы расовых и классовых вторичных навыков:

- Все герои-маги имеют навык Мудрости, кроме Некромантов, которые имеют вместо этого Некромантию
- Все Рыцари имеют навык Лидерства
- Все Рейнджеры-люди имеют Лидерство, Рейнджеры-эльфы – Стрельбу, а Рейнджеры-гномы – Сопротивление или  Помехи
- Все Алхимики-люди имеют Мистицизм, а Алхимики-джинны – Грамотность
- Все Демоны-ифриты имеют навык Грамотности
- Все Рыцари смерти имеют навык Некромантии
- Все Лорды-люди имеют Лидерство, Лорды-троглодиты – Нападение, а Лорды-минотавры – Тактику
- Все Варвары имеют навык Нападения
- Все Хозяева зверей имеют навык Доспехи
- Все Путешественники-элементали воды/земли имеют Тактику, а Путешественники-элементали огня/разума – Нападение
- Все Элементалисты имеют навык Магии стихии (земли, огня, воды или воздуха).

ЗАМОК. Рыцари

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки	Запас хода	Стартовая армия			
Оррин	Стрельба	-	Лидерство	Стрельба	1560	10-20 Копейщиков	4-7 Арбалетчиков	2-3 Грифона
Валеска	Арбалетчики	-	Лидерство	Стрельба	1630	4-7 Арбалетчиков	4-7 Арбалетчиков	4-7 Арбалетчиков
Эдрик	Грифоны	-	Лидерство	Доспехи	1560	10-20 Копейщиков	2-3 Грифона	2-3 Грифона
Беатрис	Разведка	-	Лидерство	Разведка	1560	10-20 Копейщиков	4-7 Арбалетчиков	2-3 Грифона
Сильвия ¹	Навигация	-	Лидерство	Навигация	1560	10-20 Копейщиков	4-7 Арбалетчиков	2-3 Грифона
Лорд Хаарт ²	Имущество	-	Лидерство	Имущество	1560	10-20 Копейщиков	4-7 Арбалетчиков	2-3 Грифона
Сэр Мюллих ³	Скорость ⁴	-	Лидерство ⁵	-	1560	10-20 Копейщиков	4-7 Арбалетчиков	2-3 Грифона
Сорша	Рыцари	-	Лидерство	Нападение	1560	10-20 Копейщиков	4-7 Арбалетчиков	2-3 Грифона
Кристиан ⁶	Баллиста	-	Лидерство	Артиллерия	1560	10-20 Копейщиков	Баллиста	2-3 Грифона
Турис Тирис	Кавалеристы	-	Лидерство	Тактика	1560	10-20 Копейщиков	4-7 Арбалетчиков	2-3 Грифона
Катерина ⁷	Рыцари	-	Лидерство	Нападение	1560	10-20 Копейщиков	4-7 Арбалетчиков	2-3 Грифона
Роланд ⁷	Рыцари ⁸	-	Лидерство	Доспехи	1560	10-20 Копейщиков	4-7 Арбалетчиков	2-3 Грифона
Тарнум ^{7, 9}	Баллиста	-	Лидерство	Артиллерия	1560	10-20 Копейщиков	Баллиста	2-3 Грифона

1 – Сильвия отсутствует на случайных картах без воды в HotA (вместо неё – Беатрис).

2 – Редактор карт странно работает в отношении бита, который определяет, разрешён ли Лорд Хаарт на карте. Игра использует массив байтов для хранения информации о том, разрешено ли присутствие каждого героя на карте. Первый бит первого байта – это Оррин, а последний используемый бит (четвёртый) последнего байта – Ксерон. Бит Лорда Хаарта – пятый бит первого байта. Этот бит нельзя редактировать на вкладке героев в Спецификации карты, для него нет флагка. Однако, если перейти на вкладку героев в Спецификации карты, затем нажать Ok, то его бит будет включён. Чтобы отключить его снова, надо выйти из Редактора карт и создать новую пустую карту (можно не сохранять), либо открыть любую другую карту, а затем сразу же открыть повторно нашу карту. После того, как бит был «очищен», он останется выключен до тех пор, пока мы снова не зайдём на вкладку героев. Если бит включён, то Лорд Хаарт заменяет Сэра Мюллиха в выборе стартовых героев, но его всё равно нельзя поместить как героя на карту или в Тюрьму, а также изменить его свойства, т.к. он не отображается в списке героев. Сэр Мюллих при этом не отключается и может быть отредактирован и может попасться в Таверне или Тюрьме. Таким образом, на любых картах SoD, где автор изменял каким-либо образом вкладку героев в Спецификации карты, Лорд Хаарт доступен

3 – Сэр Мюллих отсутствует в RoE и на картах HotA (вместо него – Лорд Хаарт).

4 – Портрет Сэра Мюллиха и его специализация являются ссылкой к Дэвиду Мюлличу, продюсеру игры.

5 – Сэр Мюллих имеет Продвинутое Лидерство.

6 – Имя и портрет Кристиана являются ссылкой к Кристиану Вановеру, одному из разработчиков игры.

7 – Катерина, Роланд и Тарнум являются героями кампаний и отсутствуют на случайных картах.

8 – Специальность Роланда действует только на Крестоносцев. На Рыцарей не действует (баг). Исправлен в HotA.

9 – Тарнум основан на Кристиане с изменённым портретом.

ЗАМОК. Священники

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки	Запас хода	Стартовая армия			
Рион	Первая помощь	Каменная кожа	Мудрость	Первая помощь	1560	10-20 Копейщиков	Палатка п.п.	2-3 Грифона
Адель	Благословление	Благословление	Мудрость	Дипломатия	1560	10-20 Копейщиков	4-7 Арбалетчиков	2-3 Грифона
Катберт	Слабость	Слабость	Мудрость	Имущество	1560	10-20 Копейщиков	4-7 Арбалетчиков	2-3 Грифона
Аделаида	Кольцо холода	Кольцо холода	Мудрость ¹	-	1560	10-20 Копейщиков	4-7 Арбалетчиков	2-3 Грифона
Инхам	Монахи	Проклятие	Мудрость	Мистицизм	1560	10-20 Копейщиков	4-7 Арбалетчиков	2-3 Грифона

Саня Сания	Зоркость	Снятие заклинаний	Мудрость	Зоркость	1560	10-20 Копейщиков	4-7 Арбалетчиков	2-3 Грифона
Лойнс Лойнис	Молитва	Молитва	Мудрость	Обучение	1560	10-20 Копейщиков	4-7 Арбалетчиков	2-3 Грифона
Кайллин Кейтлин	Золото	Лечение	Мудрость	Интеллект	1560	10-20 Копейщиков	4-7 Арбалетчиков	2-3 Грифона

1 – Аделаида имеет Продвинутую Мудрость.

ОПЛОТ. Рейнджеры

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки	Запас хода	Стартовая армия		
Мепхала Мефала	Доспехи	-	Доспехи	Лидерство 1500-1700 1500	12-24 Кентавра	3-5 Гномов	3-6 Лесных эльфов 2-4 Лесных эльфа
Уфретин	Гномы	-	Удача	Сопротивление Помехи	1560	3-5 Гномов	3-5 Гномов
Енова	Золото	-	Стрельба ¹	-	1500-1700 1500	12-24 Кентавра	3-6 Лесных эльфов 2-4 Лесных эльфа
Риланд	Дендроиды	-	Лидерство	Дипломатия 1500-1700 1500	12-24 Кентавра	3-5 Гномов	3-6 Лесных эльфов 2-4 Лесных эльфа
Жизель	Помехи	-	Помехи ²	-	1500	12-24 Кентавра	3-5 Гномов 2-4 Лесных эльфа
Торгрим³	Сопротивление	-	Сопротивление ⁴	-	1500-1700 1500	12-24 Кентавра	3-5 Гномов 2-4 Лесных эльфа
Ивор	Эльфы	-	Стрельба	Нападение 1700	12-24 Кентавра	3-6 Л.эльфов 2-4 Л.эльфов	3-6 Лесных эльфов 2-4 Лесных эльфа
Кланси Клэнси	Единороги	-	Сопротивление Помехи	Поиск пути 1500-1700 1500	12-24 Кентавра	3-5 Гномов	3-6 Лесных эльфов 2-4 Лесных эльфа
Киррь	Логистика	-	Логистика	Стрельба 1657-1878 1578	12-24 Кентавра	3-5 Гномов	3-6 Лесных эльфов 2-4 Лесных эльфа
Джелу⁵	Снайперы	-	Лидерство	Стрельба 1900	6 Снайперов	3 Снайпера	1 Снайпер
Тарнум^{5, 6}	Снайперы	-	Лидерство	Стрельба 1900	6 Снайперов	3 Снайпера	1 Снайпер

1 – Енова имеет Продвинутую Стрельбу.

2 – Жизель имеет Продвинутые Помехи.

3 – Торгрим отсутствует на картах HotA (вместо него – Жизель).

4 – Торгрим имеет Продвинутое Сопротивление.

5 – Джелу и Тарнум являются героями кампаний и отсутствуют на случайных картах.

6 – Тарнум основан на Джелу с изменённым портретом.

ОПЛОТ. Друиды

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия	
Корониус Короний	Палач	Палач	Мудрость	Грамотность	1500-1700 1500	12-24 Кентавра	3-5 Гномов  2-4 Лесных эльфа
Уланд	Лечение	Лечение	Мудрость ¹	Баллистика	1500-1700 1500	12-24 Кентавра	3-5 Гномов  2-4 Лесных эльфа
Эллезар Эллешар	Интеллект	Проклятье	Мудрость	Интеллект	1500-1700 1500	12-24 Кентавра	3-5 Гномов  2-4 Лесных эльфа
Джем	Первая помощь	Вызов корабля Благословление ²	Мудрость	Первая помощь	1700	12-24 Кентавра	Палатка п.п.  2-4 Лесных эльфа
Мальком	Зоркость	Магическая стрела	Мудрость	Зоркость	1500-1700 1500	12-24 Кентавра	3-5 Гномов  2-4 Лесных эльфа
Мелодия	Удача	Удача	Мудрость	Удача	1500-1700 1500	12-24 Кентавра	3-5 Гномов  2-4 Лесных эльфа
Алагар	Ледяная молния	Ледяная молния	Мудрость	Волшебство	1500-1700 1500	12-24 Кентавра	3-5 Гномов  2-4 Лесных эльфа
Аерис Аэрис	Пегасы	Защита от воздуха	Мудрость	Разведка	1500-1700 1500	12-24 Кентавра	3-5 Гномов  2-4 Лесных эльфа

1 – Уланд имеет Продвинутую Мудрость. Изменено в HotA: Уланд имеет Базовую Мудрость.

2 – Стартовое заклинание Джем на случайных картах без воды в HotA – Благословление, вместо Вызыва корабля.

ОПЛОТ. Волшебницы

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия	
 Джем ¹	Первая помощь	Удар молнии	Мудрость	Первая помощь	1700	12-24 Кентавра	Палатка п.п. 3-6 Лесных эльфов

1 – В кампании "Новое начало" Джем является Волшебницей (уникальный класс героя), а не Друидом. Это является отсылкой к Героям II, где Джем была в замке Волшебниц. Технически и далее по справочнику класс Волшебница приравнивается к Друидам.

БАШНЯ. Алхимики

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия	
Пигуедрам Пикедрам	Горгульи	Щит	Мистицизм	Разведка	1760	3-5 К.горгулий 5-7 К.горгулий	3-5 К.горгулий 5-7 К.горгулий
Тан	Джинны	Магическая стрела	Грамотность ¹	-	1500-1560 1500	30-40 Гремлинов	3-5 К.горгулий 5-7 К.горгулий 2-3 К.голема 4-5 К.големов
Жосефина Жозефина	Големы	Ускорение	Мистицизм	Волшебство	1560	30-40 Гремлинов	2 К.голема ³ 4-5 К.големов 2-3 К.голема 4-5 К.големов
Нелла Нила	Доспехи	Щит	Грамотность	Доспехи	1500-1560 1500	30-40 Гремлинов	3-5 К.горгулий 5-7 К.горгулий 2-3 К.голема 4-5 К.големов

Торосар²	Баллиста	Магическая стрела	Мистицизм	Тактика	1500-1560 1500	30-40 Гремлинов	Баллиста	2-3 К.голема 4-5 К.големов
Фафнер	Наги	Ускорение	Грамотность	Сопротивление Помехи	1500-1560 1500	30-40 Гремлинов	3-5 К.горгулий 5-7 К.горгулий	2-3 К.голема 4-5 К.големов
Ризза	Ртуть	Магическая стрела	Мистицизм	Нападение	1500-1560 1500	30-40 Гремлинов	3-5 К.горгулий 5-7 К.горгулий	2-3 К.голема 4-5 К.големов
Иона	Джинны	Магическая стрела	Грамотность	Интеллект	1500-1560 1500	30-40 Гремлинов	3-5 К.горгулий 5-7 К.горгулий	2-3 К.голема 4-5 К.големов

1 – Тан имеет Продвинутую Грамотность.

2 – Торосар – единственный специалист по Баллистам, который не имеет навыка Артиллерии.

3 – Жосефина имеет всегда 2 Каменных голема во втором отряде вместо стандартного диапазона, как у других героев (баг).

БАШНЯ. Маги

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Астрал	Гипноз	Гипноз	Мудрость¹	-	1500-1560 1500	30-40 Гремлинов	3-5 К.горгулий 5-7 К.горгулий	2-3 К.голема 4-5 К.големов
Халон	Мистицизм	Каменная кожа	Мудрость	Мистицизм	1500-1560 1500	30-40 Гремлинов	3-5 К.горгулий 5-7 К.горгулий	2-3 К.голема 4-5 К.големов
Серена	Зоркость	Снятие заклинаний	Мудрость	Зоркость	1500-1560 1500	30-40 Гремлинов	3-5 К.горгулий 5-7 К.горгулий	2-3 К.голема 4-5 К.големов
Даремиф² Дейрмиф	Удача	Удача	Мудрость	Интеллект	1500-1560 1500	30-40 Гремлинов	3-5 К.горгулий 5-7 К.горгулий	2-3 К.голема 4-5 К.големов
Теодор	Маги	Щит	Мудрость	Баллистика	1500-1560 1500	30-40 Гремлинов	3-5 К.горгулий 5-7 К.горгулий	2-3 К.голема 4-5 К.големов
Солмир	Цепная молния	Цепная молния	Мудрость	Волшебство	1500-1560 1500	30-40 Гремлинов	3-5 К.горгулий 5-7 К.горгулий	2-3 К.голема 4-5 К.големов
Кира	Ускорение	Ускорение	Мудрость	Дипломатия	1500-1560 1500	30-40 Гремлинов	3-5 К.горгулий 5-7 К.горгулий	2-3 К.голема 4-5 К.големов
Аин Айне	Золото	Проклятье	Мудрость	Грамотность	1500-1560 1500	30-40 Гремлинов	3-5 К.горгулий 5-7 К.горгулий	2-3 К.голема 4-5 К.големов
Дракон³	Чародеи	Ускорение	Мудрость¹	-	1900	6 Чародеев	3 Чародея	1 Чародей
Тарнум^{3, 4}	Чародеи	-	Мудрость¹	-	1630	6 Чародеев	3 Чародея	1 Чародей

1 – Астрал, Дракон и Тарнум имеют Продвинутую Мудрость.

2 – Даремиф имеет самый большой запас маны со старта – 37 единиц (в HotA – 36).

3 – Дракон и Тарнум являются героями кампаний и отсутствуют на случайных картах.

4 – Тарнум основан на Драконе с изменёнными портретом и стартовой армией.

ИНФЕРНО. Демоны

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки	Запас хода	Стартовая армия		
Фиона	Адские гончие	-	Разведка ¹	-	1630	 	3-4 Адских гончих
Рашка	Ифриты	-	Мудрость	Грамотность	 	 	4-7 Гогов
Мариус	Демоны	-	Доспехи ²	-	 	 	4-7 Гогов
Игнат	Бесы	-	 	Тактика	1700	 	 
Октавия	Золото	-	Грамотность	Нападение	 	 	4-7 Гогов
Калх	Гоги	-	Стрельба	Разведка	1630	4-7 Гогов	4-7 Гогов
Пир Пайр	Баллиста	-	Логистика	Артиллерия	 	 	Баллиста
Нимус	Порождения зла	-	Нападение ³	-	 	 	4-7 Гогов
 ⁴	Дьяволы	-	Лидерство	Тактика	1630	 	 
1 – Фиона имеет Продвинутую Разведку. 2 – Мариус имеет Продвинутые Доспехи. 3 – Нимус имеет Продвинутое Нападение. 4 – Ксерон является героем кампаний и отсутствует на случайных картах.							
 Количество существ в отрядах Ксерона соответствует количеству стандартной стартовой армии героя Замка (баг). Исправлен в HotA.							

ИНФЕРНО. Еретики

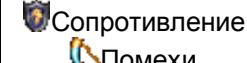
Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки	Запас хода	Стартовая армия		
Айден	Интеллект	Просмотр земли	Мудрость	Интеллект	 	 	4-7 Гогов
Ксирон ¹	Инферно	Инферно	Мудрость	Грамотность	 	 	4-7 Гогов
Аксис	Мистицизм	Защита от воздуха	Мудрость	Мистицизм	 	 	4-7 Гогов
Олема	Слабость	Слабость	Мудрость	Баллистика	 	 	4-7 Гогов
Калид	Сера	Ускорение	Мудрость	Обучение	 	 	4-7 Гогов

Аш²	Жажда крови	Жажда крови	Мудрость	Зоркость	 1560 	 15-25 Бесов 	4-7 Гогов	3-4 Адских гончих
Зидар	Волшебство	Каменная кожа	Мудрость	Волшебство	 1560 	 15-25 Бесов 	4-7 Гогов	3-4 Адских гончих
Кса́рфакс¹	Огненный шар	Огненный шар	Мудрость	Лидерство	 1560 	 15-25 Бесов 	4-7 Гогов	3-4 Адских гончих

1 – Ксирон и Кса́рфакс – единственные герои, которые не могут колдовать своё профильное заклинание с начала игры из-за недостатка запаса маны.

2 – Аш – единственный герой с Зоркостью, не являющаяся специалистом по Зоркости.

НЕКРОПОЛИС. Рыцари смерти

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Стракер	Живые мертвецы	Ускорение	Некромантия		1560	4-6 Ж.мертвецов	4-6 Ж.мертвецов	4-6 Ж.мертвецов
Вокиал	Вампиры	Каменная кожа	Некромантия	Артиллерия	 1500 	20-30 Скелетов	4-6 Ж.мертвецов	4-6 Стражей
Моандор	Личи	Медлительность	Некромантия	Обучение	 1500 	20-30 Скелетов	4-6 Ж.мертвецов	4-6 Стражей
Чарна	Стражи	Магическая стрела	Некромантия	Тактика	1560	20-30 Скелетов	4-6 Стражей	4-6 Стражей
Тамика	Чёрные рыцари	Магическая стрела	Некромантия	Нападение	 1500 	20-30 Скелетов	4-6 Ж.мертвецов	4-6 Стражей
Исра	Некромантия	Магическая стрела	Некромантия¹	-	 1500 	20-30 Скелетов	4-6 Ж.мертвецов	4-6 Стражей
Клавиус Клавий	Золото	Магическая стрела	Некромантия	Нападение	 1500 	20-30 Скелетов	4-6 Ж.мертвецов	4-6 Стражей
Ранлу	Баллиста	Ускорение	Некромантия	Артиллерия	1560	20-30 Скелетов	Баллиста	4-6 Стражей
Галтран²	Скелеты	Щит	Некромантия	Доспехи	1630	20-30 Скелетов	20-30 Скелетов	20-30 Скелетов
Лорд Хаарт³ Хаарт Лич	Чёрные рыцари	Медлительность	Некромантия¹	-	 1500 	20-30 Скелетов	4-6 Ж.мертвецов	4-6 Стражей

1 – Исра и Лорд Хаарт имеют Продвинутую Некромантию.

2 – Галтран отсутствует на большинстве карт HotA (вместо него – Ранлу).

3 – Лорд Хаарт является героем кампаний и отсутствует на случайных картах.

НЕКРОПОЛИС. Некроманты

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Септиенна	Волна смерти	Волна смерти	Некромантия	Грамотность	 1500 	20-30 Скелетов	4-6 Ж.мертвецов	4-6 Стражей

Аислин Эйслин	Метеоритный дождь	Метеоритный дождь	Некромантия	Мудрость	1500-1560 1500	20-30 Скелетов	4-6 Ж.мертвецов	4-6 Стражей
Сандро	Волшебство	Медлительность	Некромантия	Волшебство	1500-1560 1500	20-30 Скелетов	4-6 Ж.мертвецов	4-6 Стражей
Нимбус	Зоркость	Щит	Некромантия	Зоркость	1500-1560 1500	20-30 Скелетов	4-6 Ж.мертвецов	4-6 Стражей
Тант	Оживление мертвецов	Оживление мертвецов	Некромантия	Мистицизм	1500-1560 1500	20-30 Скелетов	4-6 Ж.мертвецов	4-6 Стражей
Кси	Каменная кожа	Каменная кожа	Некромантия	Обучение	1500-1560 1500	20-30 Скелетов	4-6 Ж.мертвецов	4-6 Стражей
Видомина	Некромантия	Проклятье	Некромантия¹	-	1500-1560 1500	20-30 Скелетов	4-6 Ж.мертвецов	4-6 Стражей
Нагаш	Золото	Защита от воздуха	Некромантия	Интеллект	1500-1560 1500	20-30 Скелетов	4-6 Ж.мертвецов	4-6 Стражей

1 – Видомина имеет Продвинутую Некромантию.

ТЕМНИЦА. Лорды

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки	Запас хода	Стартовая армия		
Лорелей	Гарпии	-	Лидерство	Разведка	1760	4-6 Гарпий 6-8 Гарпий	4-6 Гарпий 6-8 Гарпий
Арлаш Арлах	Баллиста	-	Нападение	Артиллерия	1560	30-40 Троллодотов 20-30 Троллодотов	Баллиста
Дас	Минотавры	-	Нападение	Тактика	1560	30-40 Троллодотов 20-30 Троллодотов	4-6 Гарпий 6-8 Гарпий
Аджит	Бехолдеры	-	Лидерство	Сопротивление Помехи	1560	30-40 Троллодотов 20-30 Троллодотов	3-4 Бехолдера
Дамакон	Золото	-	Нападение¹	-	1560	30-40 Троллодотов 20-30 Троллодотов	4-6 Гарпий 6-8 Гарпий
Гуннар	Логистика	-	Логистика	Тактика	1723 1641	30-40 Троллодотов 20-30 Троллодотов	4-6 Гарпий 6-8 Гарпий
Синка	Мантикоры	-	Лидерство	Грамотность	1560	30-40 Троллодотов 20-30 Троллодотов	4-6 Гарпий 6-8 Гарпий
Шакти²	Троллодиты	-	Нападение	Тактика	1630	30-40 Троллодотов 20-30 Троллодотов	30-40 Троллодотов 20-30 Троллодотов
Мутаре³	Драконы	Магическая стрела	Имущество	Тактика	1560	30-40 Троллодотов 20-30 Троллодотов	4-6 Гарпий 6-8 Гарпий

Мутаре Дрэйк ³	Драконы	Магическая стрела	Имущество	Тактика	1560	10-20 Троллодитов 20-30 Троллодитов	4-7 Гарпий 6-8 Гарпий	2-3 Бехолдера 3-4 Бехолдера
Тарнум ^{3, 4}	Драконы	Магическая стрела	Имущество	Тактика	1560	30-40 Троллодитов	4-6 Гарпий	3-4 Бехолдера

1 – Дамакон имеет Продвинутое Нападение.

2 – Шакти имеет самую дорогостоящую максимальную стартовую армию – 6000 золота. В HotA – Джереми.

3 – Мутаре, Мутаре Дрэйк и Тарнум являются героями кампаний и отсутствуют на случайных картах.

4 – Тарнум основан на Мутаре с изменённым портретом.

Количество существ в отрядах Мутаре Дрэйк соответствует количеству стандартной стартовой армии героев Замка (баг). Исправлен в HotA.

ТЕМНИЦА. Чернокнижники

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Аламар	Воскрешение	Воскрешение	Мудрость	Грамотность	1560	30-40 Троллодитов 20-30 Троллодитов	4-6 Гарпий 6-8 Гарпий	3-4 Бехолдера
Жаегар Ягар	Мистицизм	Щит	Мудрость	Мистицизм	1560	30-40 Троллодитов 20-30 Троллодитов	4-6 Гарпий 6-8 Гарпий	3-4 Бехолдера
Малекит	Волшебство	Жажды крови	Мудрость	Волшебство	1560	30-40 Троллодитов 20-30 Троллодитов	4-6 Гарпий 6-8 Гарпий	3-4 Бехолдера
Жеддит Джеддит	Воскрешение ¹	Воскрешение	Мудрость ²	-	1560	30-40 Троллодитов 20-30 Троллодитов	4-6 Гарпий 6-8 Гарпий	3-4 Бехолдера
Геон	Зоркость	Медлительность	Мудрость	Зоркость	1560	30-40 Троллодитов 20-30 Троллодитов	4-6 Гарпий 6-8 Гарпий	3-4 Бехолдера
Деемер Димер	Метеоритный дождь	Метеоритный дождь	Мудрость	Разведка ³	1560	30-40 Троллодитов 20-30 Троллодитов	4-6 Гарпий 6-8 Гарпий	3-4 Бехолдера
Сепхинороф Сефинрот	Кристаллы	Защита от воздуха	Мудрость	Интеллект	1560	30-40 Троллодитов 20-30 Троллодитов	4-6 Гарпий 6-8 Гарпий	3-4 Бехолдера
Даркторм	Каменная кожа	Каменная кожа	Мудрость	Обучение	1560	30-40 Троллодитов 20-30 Троллодитов	4-6 Гарпий 6-8 Гарпий	3-4 Бехолдера

1 – В файле H3Blade.hlp, прилагающемся к аддону Клинок Армагеддона, специализацией Жеддита является Оживление мертвецов (в русской версии – Ускорение, что не менее странно) – возможно, такая специализация задумывалась у Жеддита изначально, но не была реализована. У Аламара стоит Воскрешение, как и положено.

2 – Жеддит имеет Продвинутую Мудрость.

3 – Деемер имеет Продвинутую Разведку. Изменено в HotA: Деемер имеет Базовую Разведку.

ЦИТАДЕЛЬ. Варвары

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Йог	Циклопы	-	Нападение	Баллистика	1560-1630 1560	15-25 Гоблинов	5-7 Наездников на волке	4-6 Орков

Гурниссон	Баллиста	-	Нападение	Артиллерия	1560-1630 1560	15-25 Гоблинов	Баллиста	4-6 Орков
Жабаркас	Орки	-	Нападение	Стрельба	1630	15-25 Гоблинов	4-6 Орков	4-6 Орков
Шива	Птицы рух	-	Нападение	Разведка	1560-1630 1560	15-25 Гоблинов	5-7 Наездников на волке	4-6 Орков
Гретчин	Гоблины	-	Нападение	Поиск пути	1700	15-25 Гоблинов	15-25 Гоблинов	15-25 Гоблинов
Крэллион	Огры	-	Нападение	Сопротивление Помехи	1560-1630 1560	15-25 Гоблинов	5-7 Наездников на волке	4-6 Орков
Крэг Хэк	Нападение	-	Нападение¹	-	1560-1630 1560	15-25 Гоблинов	5-7 Наездников на волке	4-6 Орков
Тираксор	Наездники на волках	-	Нападение	Тактика	1760	5-7 Наездников на волке	5-7 Наездников на волке	5-7 Наездников на волке
Килгор ²	Чудища	-	Нападение¹	-	1560-1630 1560	15-25 Гоблинов	5-7 Наездников на волке	4-6 Орков
Борагус ²	Огры	-	Нападение	Тактика	1560-1630 1560	10-20 Гоблинов 15-25 Гоблинов	4-7 Наездников на волке 5-7 Наездников на волке	2-3 Орка 4-6 Орков
Тарнум ^{2, 3}	Нападение	-	Нападение¹	-	1560-1630	15-25 Гоблинов	5-7 Наездников на волке	4-6 Орков

1 – Крэг Хэк, Килгор и Тарнум имеют Продвинутое Нападение.

2 – Килгор, Борагус и Тарнум являются героями кампаний и отсутствуют на случайных картах.

Количество существ в отрядах Борагуса соответствует количеству стандартной стартовой армии героев Замка (баг). Исправлен в HotA.

3 – Тарнум основан на Крэг Хэке с изменённым портретом.

ЦИТАДЕЛЬ. Боевые маги

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Гирд	Волшебство	Жажда крови	Мудрость	Волшебство	1560-1630 1560	15-25 Гоблинов	5-7 Наездников на волке	4-6 Орков
Вей	Огры	Магическая стрела	Мудрость	Лидерство	1560-1630 1560	15-25 Гоблинов	5-7 Наездников на волке	4-6 Орков
Десса	Логистика	Каменная кожа	Мудрость	Логистика	1723-1801 1641	15-25 Гоблинов	5-7 Наездников на волке	4-6 Орков
Терек	Ускорение	Ускорение	Мудрость	Тактика	1560-1630 1560	15-25 Гоблинов	5-7 Наездников на волке	4-6 Орков
Зубин	Точность	Точность	Мудрость	Артиллерия	1560-1630 1560	15-25 Гоблинов	5-7 Наездников на волке	4-6 Орков
Гундула	Нападение	Медлительность	Мудрость	Нападение	1560-1630 1560	15-25 Гоблинов	5-7 Наездников на волке	4-6 Орков

Орис	Зоркость	Защита от воздуха	Мудрость	Зоркость	1560-1630 1560	15-25 Гоблинов	5-7 Наездников на волке	4-6 Орков
Сауруг	Самоцветы	Жажда крови	Мудрость	Сопротивление Помехи	1560-1630 1560	15-25 Гоблинов	5-7 Наездников на волке	4-6 Орков

КРЕПОСТЬ. Хозяева зверей

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Брон	Василиски	-	Доспехи	Сопротивление Помехи	1560	10-20 Гноллов 15-25 Гноллов	4-7 Василисков ¹	2-4 Змия 3-4 Змия
Дракон Дрэйкон	Гноллы	-	Доспехи	Лидерство	1630	10-20 Гноллов 15-25 Гноллов	10-20 Гноллов 15-25 Гноллов	10-20 Гноллов 15-25 Гноллов
Вистан	Ящеры	-	Доспехи	Стрельба	1630	4-7 Ящеров	4-7 Ящеров	4-7 Ящеров
Тазар	Доспехи	-	Доспехи ²	-	1560	10-20 Гноллов 15-25 Гноллов	4-7 Ящеров	2-4 Змия 3-4 Змия
Алкин	Горгоны	-	Доспехи	Нападение	1560	10-20 Гноллов 15-25 Гноллов	4-7 Ящеров	2-4 Змия 3-4 Змия
Корбак	Змии	-	Доспехи	Поиск пути	1560	10-20 Гноллов 15-25 Гноллов	2-4 Змия 3-4 Змия	2-4 Змия ³ 3-4 Змия
Гервульф	Баллиста	-	Доспехи	Артиллерия	1560	10-20 Гноллов 15-25 Гноллов	Баллиста	2-4 Змия 3-4 Змия
Брохильд	Виверны	-	Доспехи	Разведка	1560	10-20 Гноллов 15-25 Гноллов	4-7 Ящеров	2-4 Змия 3-4 Змия
Тарнум ⁴	Василиски	-	Доспехи	Сопротивление	1560	10-20 Гноллов	4-7 Василисков ¹	2-4 Змия

1 – Брон – один из двух героев, имеющих в стартовой армии существ 4 уровня. Второй – Иллор. Однако в файле HOTRAITS.txt во втором отряде стартовой армии Брана числятся 4-7 Ящеров, а не Василисков – возможно, Василиски являются багом.

2 – Тазар имеет Продвинутые Доспехи.

3 – В файле HOTRAITS.txt в третьем отряде стартовой армии Корбака числятся 2-4 Стрекозы, а не Змия – возможно, нереализованная задумка. Либо это просто неизменённое название неулучшенных Стрекоз, так как, например, CRANIM.txt использует имена существ из бета-версии, а в ней Змия и Стрекозы были названы Dragon Flies и Fire Dragon Flies, т.е. Стрекозы и Огненные стрекозы.

4 – Тарнум является героем кампаний, отсутствует на случайных картах и основан на Броне с изменённым портретом.

КРЕПОСТЬ. Ведьмы

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Мирланда	Слабость	Слабость	Мудрость ¹	-	1560	10-20 Гноллов 15-25 Гноллов	4-7 Ящеров	2-4 Змия 3-4 Змия
Розик	Мистицизм	Магическая стрела	Мудрость	Мистицизм	1560	10-20 Гноллов 15-25 Гноллов	4-7 Ящеров	2-4 Змия 3-4 Змия

Кинкерия	Обучение	Медлительность	Мудрость	Обучение	1560	15-25 Гноллов	4-7 Ящеров	2-4 Змия 3-4 Змия
Вой²	Навигация	Медлительность	Мудрость	Навигация	1560	10-20 Гноллов 15-25 Гноллов	4-7 Ящеров	2-4 Змия 3-4 Змия
Вердиш	Первая помощь	Защита от огня	Мудрость	Первая помощь	1560	10-20 Гноллов 15-25 Гноллов	Палатка п.п.	2-4 Змия 3-4 Змия
Мерист	Каменная кожа	Каменная кожа	Мудрость	Обучение	1560	10-20 Гноллов 15-25 Гноллов	4-7 Ящеров	2-4 Змия 3-4 Змия
Стиг	Волшебство	Щит	Мудрость	Волшебство	1560	10-20 Гноллов 15-25 Гноллов	4-7 Ящеров	2-4 Змия 3-4 Змия
Андра	Интеллект	Снятие заклинаний	Мудрость	Интеллект	1560	10-20 Гноллов 15-25 Гноллов	4-7 Ящеров	2-4 Змия 3-4 Змия
Тива	Зоркость	Каменная кожа	Мудрость	Зоркость	1560	10-20 Гноллов 15-25 Гноллов	4-7 Ящеров	2-4 Змия 3-4 Змия
Адриэн ³	Магия огня	Инферно	Мудрость	Магия огня	1560	10-20 Гноллов 15-25 Гноллов	4-7 Ящеров	2-4 Змия 3-4 Змия

1 – Мирланда имеет Продвинутую Мудрость.

2 – Вой отсутствует на случайных картах без воды в HotA (вместо неё – Кинкерия).

3 – Адриэн является героем кампаний, отсутствует на случайных картах и имеет Экспертную Магию огня.

СОПРЯЖЕНИЕ. Путешественники

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Пасис	Психические элементали	-	Нападение	Артиллерия	1760	15-25 Маленьких фей	3-5 Элем.воздуха	2-3 Элем.воздуха
Тунар	Элементали земли	-	Имущество	Тактика	1630-1760 1630	15-25 Маленьких фей	3-5 Элем.воздуха	2-3 Элем.воды
Игнисса	Элементали огня	-	Нападение	Артиллерия	1630-1760 1630	15-25 Маленьких фей	3-5 Элем.воздуха	2-3 Элем.воды
Лакус	Элементали воды	-	Тактика ¹	-	1630-1760 1630	15-25 Маленьких фей	3-5 Элем.воды	1-2 Элем.воды
Монер	Психические элементали	-	Логистика	Нападение	1936 ² 1848	15-25 Маленьких фей	3-5 Элем.воздуха	2-3 Элем.воздуха
Эрдамон	Элементали земли	-	Имущество	Тактика	1630-1760 1630	15-25 Маленьких фей	3-5 Элем.воздуха	2-3 Элем.воды
Фьюр	Элементали огня	-	Нападение ³	-	1630-1760 1630	15-25 Маленьких фей	3-5 Элем.воздуха	2-3 Элем.воды

Кальт	Элементали воды	-	Обучение	Тактика	 1630-1760  1630	15-25 Маленьких фей	3-5 Элем.воды	1-2 Элем.воды
-------	-----------------	---	----------	---------	---	---------------------	---------------	---------------

1 – Лакус имеет Продвинутую Тактику.

2 – Монер – герой с самым большим стартовым запасом хода в игре.

3 – Фьюр имеет Продвинутое Нападение.

СОПРЯЖЕНИЕ. Элементалисты

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Луна	Стена огня	Стена огня	Мудрость	Магия огня	 1630-1760  1630	15-25 Маленьких фей	3-5 Элем.воздуха	2-3 Элем.воды
Брисса	Ускорение	Ускорение	Мудрость	Магия воздуха	 1630-1760  1630	15-25 Маленьких фей	3-5 Элем.воздуха	2-3 Элем.воды
Циэль	Магическая стрела	Магическая стрела	Мудрость	Магия воды	 1630-1760  1630	15-25 Маленьких фей	3-5 Элем.воздуха	2-3 Элем.воды
Лабета	Каменная кожа	Каменная кожа	Мудрость	Магия земли	 1630-1760  1630	15-25 Маленьких фей	3-5 Элем.воздуха	2-3 Элем.воды
Интеус Интей	Жажда крови	Жажда крови	Мудрость	Магия огня	 1630-1760  1630	15-25 Маленьких фей	3-5 Элем.воздуха	2-3 Элем.воды
Аэнаин Анаин	Разрушающий луч	Разрушающий луч	Мудрость	Магия воздуха	 1630-1760  1630	15-25 Маленьких фей	3-5 Элем.воздуха	2-3 Элем.воды
Джелар	Золото	Снятие заклинаний	Мудрость	Магия воды	 1630-1760  1630	15-25 Маленьких фей	3-5 Элем.воздуха	2-3 Элем.воды
Гриндан	Золото	Медлительность	Мудрость	Магия земли	 1630-1760  1630	15-25 Маленьких фей	3-5 Элем.воздуха	2-3 Элем.воды

ПРИЧАЛ. Капитаны

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Коркес	Нападение	-	Нападение	Поиск пути	1630	15-25 Нимф	6-9 Матросов	4-7 Пиратов
Джереми ¹	Пушка	-	Нападение	Артиллерия	1700	15-25 Нимф	Пушка	4-7 Пиратов
Иллор	Духи океана	-	Доспехи	Тактика	1700	15-25 Нимф	3-5 Духов океана ²	4-7 Пиратов
Дерек	Матросы	-	Нападение	Лидерство	1700	6-9 Матросов	6-9 Матросов	6-9 Матросов
Элмор ³	Навигация	-	Навигация ⁴	-	1630	15-25 Нимф	6-9 Матросов	4-7 Пиратов
Лина	Золото	-	Поиск пути	Имущество	1630	15-25 Нимф	6-9 Матросов	4-7 Пиратов
Анабель	Пираты	-	Нападение	Стрельба	1630	15-25 Нимф	4-7 Пиратов	4-7 Пиратов
Кассиопея	Нимфы	-	Нападение	Тактика	1760	15-25 Нимф	15-25 Нимф	15-25 Нимф
Мириам	Разведка	-	Логистика	Разведка	1711	15-25 Нимф	6-9 Матросов	4-7 Пиратов
Бидли ⁵	Морские волки	-	Нападение ⁶	-	1760	1-3 Морских волка	4-7 Корсаров	1-3 Морских волка

Тарк⁵	Никсы	-	Нападение	Доспехи	1760	1 Никс	1 Никс	1 Никс
-------------------------	-------	---	-----------	---------	------	--------	--------	--------

- 1 – Джереми имеет самую дорогостоящую максимальную стартовую армию в HotA – 6450 золота, с учётом Пушки.
 2 – Иллор – один из двух героев, имеющих в стартовой армии существ 4 уровня. Второй – Брон.
 3 – Элмор отсутствует на случайных картах без воды (вместо него – Дерек).
 4 – Элмор имеет Продвинутую Навигацию.
 5 – Бидли и Тарк являются героями кампаний и по умолчанию отсутствуют на случайных картах.
 6 – Бидли имеет Продвинутое Нападение.

ПРИЧАЛ. Навигаторы

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Касметра	Жрицы моря	Снятие заклинаний	Мудрость	Магия воды	1630	15-25 Нимф	6-9 Матросов	4-7 Пиратов
Эзоваций	Клон	Клон	Мудрость	Интеллект	1630	15-25 Нимф	6-9 Матросов	4-7 Пиратов
Спинт	Волшебство	Благословение	Мудрость	Волшебство	1630	15-25 Нимф	6-9 Матросов	4-7 Пиратов
Андал	Кристаллы	Медлительность	Мудрость	Поиск пути	1630	15-25 Нимф	6-9 Матросов	4-7 Пиратов
Манфред	Огненный шар	Огненный шар	Мудрость	Магия огня	1630	15-25 Нимф	6-9 Матросов	4-7 Пиратов
Зилар	Забывчивость	Забывчивость	Мудрость	Помехи	1630	15-25 Нимф	6-9 Матросов	4-7 Пиратов
Астра	Лечение	Лечение	Мудрость	Удача	1630	15-25 Нимф	6-9 Матросов	4-7 Пиратов
Даргем	Воздушный щит	Воздушный щит	Мудрость	Тактика	1630	15-25 Нимф	6-9 Матросов	4-7 Пиратов

Благодарности за помощь в написании раздела: **HateYou**, heroesportal.net, **Baoba**, heroesportal.net, **ThatOne**, forums.ag.ru, **Ataman**, heroesworld.ru, **Sav**, forum.df2.ru, **Mortarial**, forum.df2.ru.

1.3 Специализации героев

Специалисты по ресурсам

Общей особенностью всех специалистов по ресурсам заключается в том, что при их наличии в начале каждого дня к ресурсам игрока добавляется определённый доход, не зависящий от уровня развития героя.

Специализация	Герои	Описание
	Ртуть Ризза (Башня)	+1 ртуть в день
	Сера Калид (Инферно)	+1 сера в день
	Кристаллы Сепхинороф (Темница), Андал (Причал)	+1 кристалл в день
	Самоцветы Сауруг (Цитадель)	+1 самоцвет в день
	Золото Кайтлин (Замок), Енова (Оплот), Аин (Башня), Октавия (Инферно), Клавиус (Некрополис), Нагаш (Некрополис), Дамакон (Темница), Джелар (Сопряжение), Гриндан (Сопряжение), Лина (Причал)	+350 золота в день

Специалисты по заклинаниям

Общей особенностью всех специалистов по заклинаниям, является наличие этого заклинания в Книге магии в качестве стартового. Даже если у них нет Книги (по замыслу автора карты), то при её покупке стартовое заклинание всё равно появится. И даже если это заклинание запрещено на карте.

В общем виде бонус специализации повышает эффект заклинания на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню цели этого заклинания, т.е. применять профильное заклинание на существа более низкого уровня выгоднее. Однако имеется много героеv имеющих иной бонус от специализации.

Далее представлена таблица с описаниями и формулами эффектов специализаций по заклинаниям, где **N** – уровень героя, **n** – уровень цели заклинания, **CM** – сила магии героя. Дроби вида [N/n] округляются вниз, а итоговые значения округляются вверх.

Специализация	Герои	Описание
	Благословение Адель	Специализация увеличивает базовый урон существа, на которого наложено Благословение, на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню этого существа: Итоговый урон = Урон * (1 + [N/n] * 0,03) Урон – базовый урон существа. На Продвинутом или Экспертном уровне Благословение повышает базовый урон существа на 1. Специализация влияет на эффект Благословления от Мастер-джиннов и Чародеев
	Воздушный щит Даргем	Специализация увеличивает эффективность Воздушного щита на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа: Снижение урона = 50% * (1 + [N/n] * 0,03) 50% – процент снижения получаемого урона от стрельбы Воздушным щитом Продвинутого или Экспертного уровня. Для Базового уровня – 25%. Максимальный эффект специализации достигается на 33 уровне при колдовстве Воздушного щита на существа 1 уровня и составляет 100% снижения урона, но не ниже 1
	Волна смерти Септиенна	Специализация увеличивает урон Волны смерти на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа. Расчёт производится для каждого существа, на которого подействовала Волна смерти: Итоговый урон = Урон * (1 + [N/n] * 0,03) Урон Волны смерти равен CM*5+10, CM*5+20 или CM*5+30 в зависимости от уровня Магии земли
	Воскрешение Аламар Жеддит	Специализация усиливает эффект Воскрешения на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню воскрешаемого существа: Итоговая сила = Сила * (1 + [N/n] * 0,03) Сила Воскрешения выражается в единицах здоровья, которые оно может восстановить воскрешаемому существу. Она равна CM*50+40, CM*50+80 или CM*50+160 в зависимости от уровня Магии земли

	Гипноз	Астрал	Специализация усиливает эффект Гипноза на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа: Итоговая сила = Сила * (1 + [N/n] * 0,03) Сила Гипноза выражается в единицах здоровья целевого отряда, на который он сможет подействовать. Она равна СМ*25+10, СМ*25+20 или СМ*25+50 в зависимости от уровня Магии воздуха. Для расчёта берётся максимальное здоровье, а не текущее
	Жажда крови	Аш Интеус	Специализация усиливает эффект Жажды крови в зависимости от уровня целевого существа: Существа 1-2 уровня: +3 к атаке Существа 3-4 уровня: +2 к атаке Существа 5-6 уровня: +1 к атаке Жажда крови без специализации повышает атаку цели в ближнем бою на 3 или 6 единиц в зависимости от уровня Магии огня. Существа 7 уровня не получают усиление Жажды крови от специализации. Специализация влияет на эффект Жажды крови от Железного кулака огра Это интересно! В Сопряжении существа 4, 6 и 7 уровней невосприимчивы к Жажде крови, а улучшенные существа 2 и 3 являются стрелками, поэтому Жажды крови от Интеуса среди родных войск эффективна только для Фей и Магмовых элементалей.
	Забывчивость	Зилар	Специализация увеличивает длительность Забывчивости в 2 раза
	Инферно	Ксирон	Специализация увеличивает урон Инферно на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа. Расчёт производится для каждого существа, на которого подействовало Инферно: Итоговый урон = Урон * (1 + [N/n] * 0,03) Урон Инферно равен СМ*10+20, СМ*10+40 или СМ*10+80 в зависимости от уровня Магии огня. Специализация влияет на эффект Инферно от Сказочных драконов
	Каменная кожа	Кси Дарксторн Мерист Лабета	Специализация усиливает эффект Каменной кожи в зависимости от уровня целевого существа: Существа 1-2 уровня: +3 к защите Существа 3-4 уровня: +2 к защите Существа 5-6 уровня: +1 к защите Каменная кожа без специализации повышает защиту цели на 3 или 6 единиц в зависимости от уровня Магии земли. Существа 7 уровня не получают усиление Каменной кожи от специализации. Иконка специализации Лабеты (вариант 2 слева) немного отличается от иконок остальных специалистов по Каменной коже (вариант 1 слева). Изменено в HotA
	Клон	Эвакций	Специализация изменяет эффект Клона: первое колдовство Клона за битву создаёт 2 копии целевого отряда вместо 1. Если может быть вызван только один Клон, то вызывается один и эффект считается сработавшим
	Кольцо холода	Аделаида	Специализация увеличивает урон Кольца холода на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа. Расчёт производится для каждого существа, на которого подействовало Кольцо холода: Итоговый урон = Урон * (1 + [N/n] * 0,03) Урон Кольца холода равен СМ*10+15, СМ*10+30 или СМ*10+60 в зависимости от уровня Магии воды. Специализация влияет на эффект Кольца холода от Сказочных драконов
	Ледяная молния	Алагар	Специализация увеличивает урон Ледяной молнии на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа: Итоговый урон = Урон * (1 + [N/n] * 0,03) Урон Ледяной молнии равен СМ*20+10, СМ*20+20 или СМ*20+50 в зависимости от уровня Магии воды
	Лечение	Уланд	Специализация усиливает эффект Лечения на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню существа: Итоговая сила = Сила * (1 + [N/n] * 0,03) Сила Лечения выражается в единицах здоровья, которые оно может восстановить существу. Она равна СМ*5+10, СМ*5+20 или СМ*5+30 в зависимости от уровня Магии воды
	Магическая стрела	Циэль	Специализация увеличивает урон Магической стрелы на 50% . Урон Магической стрелы равен СМ*10+10, СМ*10+20 или СМ*10+30 в зависимости от уровня Магии любой из стихий

	Метеоритный дождь	Аислин Деемер	<p>Специализация увеличивает урон Метеоритного дождя на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа. Расчёт производится для каждого существа, на которого подействовал Метеоритный дождь:</p> <p style="text-align: center;">Итоговый урон = Урон * (1 + [N/n] * 0,03)</p> <p>Урон Метеоритного дождя равен СМ*25+25, СМ*25+50 или СМ*25+100 в зависимости от уровня Магии земли.</p> <p>Специализация влияет на эффект Метеоритного дождя от Сказочных драконов</p>
	Молитва	Лоинс	<p>Специализация усиливает эффект Молитвы в зависимости от уровня целевого существа:</p> <p>Существа 1-2 уровня: +3 к атаке, защите и скорости Существа 3-4 уровня: +2 к атаке, защите и скорости Существа 5-6 уровня: +1 к атаке, защите и скорости</p> <p>Молитва без специализации повышает атаку, защиту и скорость цели на 2 или 4 единицы в зависимости от уровня Магии воды. Существа 7 уровня не получают усиление Молитвы от специализации.</p> <p>Специализация влияет на эффект Молитвы от Альянса ангелов</p>
	Огненный шар	Ксарфакс Манфред	<p>Специализация увеличивает урон Огненного шара на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа. Расчёт производится для каждого существа, на которого подействовал Огненный шар:</p> <p style="text-align: center;">Итоговый урон = Урон * (1 + [N/n] * 0,03)</p> <p>Урон Огненного шара равен СМ*10+15, СМ*10+30 или СМ*10+60 в зависимости от уровня Магии огня.</p> <p>Специализация влияет на эффект Огненного шара от Сказочных драконов.</p> <p> Иконка специализации имеет уникальное изображение, отличное от самого заклинания (см.слева). В HotA изображение изменено на соответствующее заклинанию</p>
	Оживление мертвецов	Тант	<p>Специализация усиливает эффект Оживления мертвецов на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню воскрешаемого существа:</p> <p style="text-align: center;">Итоговая сила = Сила * (1 + [N/n] * 0,03)</p> <p>Сила Оживления мертвецов выражается в единицах здоровья, которые оно может восстановить воскрешаемому существу. Она равна СМ*50+30, СМ*50+60 или СМ*50+160 в зависимости от уровня Магии земли</p>
	Палач	Корониус	<p>Специализация усиливает эффект Палача в зависимости от уровня целевого существа:</p> <p>Существа 1 уровня: +4 к атаке Существа 2 уровня: +3 к атаке Существа 3 уровня: +2 к атаке Существа 4 уровня: +1 к атаке</p> <p>Палач без специализации повышает атаку цели на 8 единиц против определённых существ 7 уровня в зависимости от уровня Магии огня. Существа 5-7 уровня не получают усиление Палача от специализации.</p> <p>Специализация влияет на эффект Палача от Мастер-джиннов.</p> <p> В ранних версиях игры, судя по иконке специализации Корониуса, заклинание Палач принадлежало школе Магии воды (см.слева). В HotA изображение изменено на соответствующее Магии огня</p>
	Разрушающий луч	Аэнаин	<p>Специализация усиливает эффект Разрушающего луча на 2 единицы. Разрушающий луч без специализации снижает защиту цели на 3, 4 или 5 единиц в зависимости от уровня Магии воздуха</p>
	Слабость	Катберт Олема Мирланда	<p>Специализация усиливает эффект Слабости в зависимости от уровня целевого существа:</p> <p>Существа 1-2 уровня: -3 к атаке Существа 3-4 уровня: -2 к атаке Существа 5-6 уровня: -1 к атаке</p> <p>Слабость без специализации снижает атаку цели на 3 или 6 единиц в зависимости от уровня Магии воды. Существа 7 уровня не получают усиление Слабости от специализации.</p> <p>Специализация влияет на эффект Слабости от Доспехов проклятого</p>
	Стена огня	Луна	<p>Специализация увеличивает урон Стены огня на 100%.</p> <p>Урон Стены огня равен СМ*10+10, СМ*10+20 или СМ*10+50 в зависимости от уровня Магии огня</p>

	Точность	Зубин	<p>Специализация усиливает эффект Точности в зависимости от уровня целевого существа:</p> <p>Существа 1-2 уровня: +3 к атаке Существа 3-4 уровня: +2 к атаке Существа 5-6 уровня: +1 к атаке</p> <p>Точность без специализации повышает атаку цели при стрельбе на 3 или 6 единиц в зависимости от уровня Магии воздуха. Существа 7 уровня не получают усиление Точности от специализации</p>
	Удача	Мелодия Даремиф	<p>Специализация усиливает эффект Удачи до максимума – +3 к удаче целевого существа.</p> <p>Это интересно! На самом деле данная специализация у Мелодии является одной из наиболее бесполезных в игре, так как Мелодии имеет вторичный навык Удачи, за счёт которого удача существ в бою и так максимальна, поэтому заклинание Удачи становится не нужным</p>
	Ускорение	Кира Терек Брисса	<p>Специализация усиливает эффект Ускорения в зависимости от уровня целевого существа:</p> <p>Существа 1-2 уровня: +3 к скорости Существа 3-4 уровня: +2 к скорости Существа 5-6 уровня: +1 к скорости</p> <p>Ускорение без специализации повышает скорость цели на 3 или 5 единиц в зависимости от уровня Магии воздуха. Существа 7 уровня не получают усиление Ускорения от специализации.</p> <p>Специализация влияет на эффект Ускорения от Железного кулака огра</p>
<p>Это интересно! При использовании массового Ускорения от специалистов по нему, порядок хода вашей армии может поменяться, так как бонусы к скорости зависят от уровня существ:</p> <ul style="list-style-type: none"> Замок: Стрелки будут ходить раньше Фанатиков, а Фанатики, Крестоносцы и Алебардщики получат одинаковую скорость и порядок их хода будет зависеть от расстановки. Оплот: Серебряные пегасы будут ходить раньше всех в армии, а скорость Капитанов кентавров сравняется со скоростью Золотых драконов. Башня: Обсидиановые горгульи и Мастер-джинны будут ходить раньше Титанов и Архимагов, а Мастер-гримлины - перед Железными големами и, возможно, Королевами наг (зависит от расстановки). Инферно: Церберы и Черти получат одинаковую скорость, после них ходить будут Магоги, а затем Адские отродья или Рогатые демоны. Некрополис: Могущественные личи и Скелеты-воины сравняются по скорости и будут ходить после Привидений. Темница: Раньше Чёрных драконов сходят Скорпикоры и Гарпии-ведьмы, а позже – Короли минотавров и Созерцатели. Королевы медуз и Адские троглодиты также будут иметь одну скорость. Цитадель: Налётчики будут ходить раньше Древних чудищ и Королей циклов, Хобгоблины – тоже. Крепость: Великие василиски, а затем и Гноллы-мародёры с Ящерами-воинами опередят Гидр хаоса и Могучих горгон с одинаковой скоростью. Сопряжение: Магические элементали окажутся самыми медленными, Штормовые элементали гарантированно сходят раньше Энергетических, а Ледяные – раньше Магмовых. Причал: Духи океана опередят Аспидов, Океаниды – Морских волков, а Головорезы – Заклинательниц и Никсов-воинов 			
	Цепная молния	Солмир	<p>Специализация увеличивает урон Цепной молнии на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа. Расчёт производится для каждого существа, на которого подействовала Цепная молния, причём сначала производится расчёт урона для каждой цели, а только затем он модифицируется специализацией:</p> <p style="text-align: center;">Итоговый урон = Урон * (1 + [N/n] * 0,03)</p> <p>Урон Цепной молнии для первой цели равен СМ*40+25, СМ*40+50 или СМ*40+100 в зависимости от уровня Магии воздуха.</p> <p>Специализация влияет на эффект Цепной молнии от Сказочных драконов</p>

Внимание! Следует учитывать, что Ледяные элементали считаются существами 4 уровня, Энергетические элементали – 5 уровня, а Магмовые элементали – 3 уровня (баг). Исправлен в **HotA**.

В подсказке по ПКМ в описании специализаций по типу Жажды крови, когда даётся фиксированный бонус существам, сказано, что эффект зависит от уровня героя. На самом деле это не так (баг описания). Описание исправлено в **HotA**.

Некоторые заклинания могут накладываться на Боевые машины. При этом Палатка первой помощи, Тележка с боеприпасами и Катапульта считаются существами 1 уровня, Баллиста – 5 уровня, а Пушка – 6 уровня.

Специалисты по существам

В общем виде бонус специализации по существу повышает скорость профильных существ в армии, включая улучшенных существ, на 1, а также повышает атаку и защиту на **5%** за каждый уровень героя, кратный уровню этого существа, т.е. в процентном виде атака и защита профильных существ более низкого уровня растёт быстрее. Однако имеется много героев имеющих иной бонус от специализации.

Формулы расчёта итоговых параметров атаки и защиты существ:

$$\text{Итоговая атака} = \text{Атака} * (1 + [N/n] * 0,05)$$

$$\text{Итоговая защита} = \text{Защита} * (1 + [N/n] * 0,05)$$

где **Атака** и **Защита** – базовые значения параметров, **N** – уровень героя, **n** – уровень существа. Дроби вида $[N/n]$ округляются вниз, а итоговые значения округляются вверх.

Далее представлена таблица героев и их специализаций, подчиняющихся вышеописанным правилам, где **Ур.** – уровень существ, Уровни героя – уровни, на которых профильное существо получает +1 к атаке и защите.

Ур.	Специализация	Существа	Атака / Защита	Герои	Уровни героя, на которых существо получает +1 к атаке и защите
1	 Бесы	Бес Чёрт	2 / 3 4 / 4	Игнат	1-11-21-31-41-51... / 1-7-14-21-27-34... 1-6-11-16-21-26...
	 Скелеты	Скелет Скелет-воин	5 / 4 6 / 6	Галтран	1-5-9-13-17-21... / 1-6-11-16-21-26... 1-4-7-11-14-17...
	 Троглодиты	Троглодит Адский троглодит	4 / 3 5 / 4	Шакти	1-6-11-17-21-26... / 1-7-14-21-27-34... 1-5-9-13-17-21... / 1-6-11-16-21-26...
	 Гоблины	Гоблин Хобгоблин	4 / 2 5 / 3	Гретчин	1-6-11-16-21-26... / 1-11-21-31-41-51... 1-5-9-13-17-21... / 1-7-14-21-27-34...
	 Гноллы	Гнолл Гнолл-мародёр	3 / 5 4 / 6	Дракон	1-7-14-21-27-34... / 1-5-9-13-17-21... 1-6-11-16-21-26... / 1-4-7-11-14-17...
	 Нимфы	Нимфа Океанида	5 / 2 6 / 2	Кассиопея	1-5-9-13-17-21... / 1-11-21-31-41-51... 1-4-7-11-14-17... / 1-11-21-31-41-51...
2	 Арбалетчики	Арбалетчик Стрелок	6 / 3	Валеска	2-8-14-22-28-34... / 2-14-28-42-54-68.
	 Гномы	Гном Боевой гном	6 / 7 7 / 7	Уфретин	2-8-14-22-28-34... / 2-6-12-18-24-30... 2-6-12-18-24-30...
	 Горгульи	Каменная горгулья Обсидиановая горгулья	6 / 6 7 / 7	Пигуедрам	2-8-14-22-28-34... 2-6-12-18-24-30...
	 Гоги	Гог Магог	6 / 4 7 / 4	Калх	2-8-14-22-28-34... / 2-12-22-32-42-52... 2-6-12-18-24-30... / 2-12-22-32-42-52...
	 Живые мертвецы	Живой мертвец Зомби	5 / 5	Стракер	2-10-18-26-34-42...
	 Гарпии	Гарпия Гарпия-ведьма	6 / 5 6 / 6	Лорелей	2-8-14-22-28-34... / 2-10-18-26-34-42... 2-8-14-22-28-34...
	 Наездники на волке	Наездник на волке Налётчик	7 / 5 8 / 5	Тираксор	2-6-12-18-24-30... / 2-10-18-26-34-42... 2-6-12-16-22-26... / 2-10-18-26-34-42...
	 Ящеры	Ящер Ящер-воин	5 / 6 6 / 8	Вистан	2-10-18-26-34-42... / 2-8-14-22-28-34... 2-8-14-22-28-34... / 2-6-12-16-22-26...
	 Матросы	Матрос Головорез	7 / 4 8 / 6	Дерек	2-6-12-18-24-30... / 2-12-22-32-42-52... 2-6-12-16-22-26... / 2-8-14-22-28-34...
3	 Грифоны	Грифон Королевский грифон	8 / 8 9 / 9	Эдрик	3-9-18-24-33-39... 3-9-15-21-27-36...
	 Эльфы	Лесной эльф Великий эльф	9 / 8	Ивор	3-9-15-21-27-36... / 3-9-18-24-33-39...
	 Големы¹	Каменный голем Железный голем	7 / 10 9 / 10	Жосефина	3-9-18-27-36-45... / 3-9-15-21-27-33... 3-9-15-21-27-36... / 3-9-15-21-27-33...

3		Адские гончие	Адская гончая Цербер	10 / 6 10 / 8	Фиона	3-9-15-21-27-33... / 3-12-21-33-42-51... 3-9-15-21-27-33... / 3-9-18-24-33-39...
		Стражи	Страж Призрак	7 / 7	Чарна	3-9-18-27-36-45...
		Бехолдеры²	Бехолдер Созерцатель	9 / 7 10 / 8	Аджит	3-9-15-21-27-36... / 3-9-18-27-36-45... 3-9-15-21-27-33... / 3-9-18-24-33-39...
		Орки	Орк Орк-воин	8 / 4	Жабаркас	3-9-18-24-33-39... / 3-18-33-48-63.
		Змии	Змий Стрекоза	7 / 9 8 / 10	Корбак	3-9-18-27-36-45... / 3-9-15-21-27-36... 3-9-18-24-33-39... / 3-9-15-21-27-33...
		Пираты	Пират Корсар Морской волк	8 / 6 10 / 8 12 / 11	Анабель	3-9-18-24-33-39... / 3-12-21-33-42-51... 3-9-15-21-27-33... / 3-9-18-24-33-39... 3-6-12-18-21-27... / 3-6-12-18-24-30...
4		Рыцари	Рыцарь Крестоносец	10 / 12 12 / 12	Сорша Катерина Роланд ³	4-12-20-28-36-44... / 4-8-16-24-28-36... 4-8-16-24-28-36...
		Пегасы	Пегас Серебряный пегас	9 / 8 9 / 10	Аерис	4-12-20-28-36-48... / 4-12-24-32-44-52... 4-12-20-28-36-48... / 4-12-20-28-36-44...
		Маги	Маг Архимаг	11 / 8 12 / 9	Теодор	4-8-16-24-32-40... / 4-12-24-32-44-52... 4-8-16-24-28-36... / 4-12-20-28-36-48...
		Демоны	Демон Рогатый демон	10 / 10	Мариус	4-12-20-28-36-44...
		Вампиры	Вампир Вампир-лорд	10 / 9 10 / 10	Вокиал	4-12-20-28-36-44... / 4-12-20-28-36-48... 4-12-20-28-36-44...
		Огры	Огр Огр-маг	13 / 7	Креплион Вей Борагус	4-8-16-20-28-32... / 4-12-24-36-68-60...
		Василиски	Василиск Великий василиск	11 / 11 12 / 12	Брон Тарнум	4-8-16-24-32-40... 4-8-16-24-28-36...
5		Духи океана	Дух океана Ассида	10 / 8 11 / 8	Иллор	4-12-20-28-36-44... / 4-12-24-32-44-52... 4-8-16-24-32-40... / 4-12-24-32-44-52...
		Монахи	Монах Фанатик	12 / 7 12 / 10	Инхам	5-10-20-30-35-45... / 5-15-30-45-60. 5-10-20-30-35-45... / 5-15-25-35-45-55...
		Дендроиды	Дендроид Дендроид-солдат	9 / 12	Риланд	5-15-25-35-45-60... / 5-10-20-30-35-45...
		Джинны	Джинн Мастер-джинн	12 / 12	Тан Иона	5-10-20-30-35-45...
		Порождения зла	Порождение зла Адское отродье	13 / 13	Нимус	5-10-20-25-35-40...
		Личи	Лич Могущественный лич	13 / 10	Моандор	5-10-20-25-35-40... / 5-15-25-35-45-55...
		Минотавры	Минотавр Король минотавров	14 / 12 15 / 15	Дас	5-10-15-25-30-40... / 5-10-20-30-35-45... 5-10-15-25-30-35...
		Птицы рух	Птица рух Птица грома	13 / 11	Орис	5-10-20-25-35-40... / 5-10-20-30-40-50...
		Горгоны	Горгона Могучая горгона	10 / 14 11 / 16	Алкин	5-15-25-35-45-55... / 5-10-15-25-30-40... 5-10-20-30-40-50... / 5-10-15-20-30-35...

5		Жрицы моря	Жрица моря Заклинательница	12 / 7 12 / 9	Касметра	5-10-20-30-35-45... / 5-15-30-45-60. 5-10-20-30-35-45... / 5-15-25-35-45-60...
6		Кавалеристы	Кавалерист Чемпион	15 / 15 16 / 16	Турист	6-12-18-30-36-42... 6-12-18-24-36-42...
		Единороги	Единорог Боевой единорог	15 / 14	Кланси	6-12-18-30-36-42... / 6-12-18-30-36-48...
		Наги	Нага Королева наг	16 / 13	Фафнер	6-12-18-24-36-42... / 6-12-24-30-42-48...
		Ифриты	Ифрит Султан-ифрит	16 / 12 16 / 14	Рашка	6-12-18-24-36-42... / 6-12-24-36-42-54... 6-12-18-24-36-42... / 6-12-18-30-36-48...
		Чёрные рыцари	Чёрный рыцарь Рыцарь смерти	16 / 16 18 / 18	Тамика	6-12-18-24-36-42... 6-12-18-24-30-36...
		Мантикоры	Мантикора Скорпикора	15 / 13 16 / 14	Синка	6-12-18-30-36-42... / 6-12-24-30-42-48... 6-12-18-24-36-42... / 6-12-18-30-36-48...
		Циклопы	Циклоп Король циклопов	15 / 12 17 / 13	Йог	6-12-18-30-36-42... / 6-12-24-36-42-54... 6-12-18-24-30-36... / 6-12-24-30-42-48...
		Виверны	Виверна Виверна-монарх	14 / 14	Брохильд	6-12-18-30-36-48...
		Никсы	Никс Никс-воин	13 / 16 14 / 17	Тарк	6-12-24-30-42-48... / 6-12-18-24-36-42... 6-12-18-30-36-48... / 6-12-18-24-30-36...

1 – Жосефина – специалист по Каменным и Железным големам. На её специализация не распространяется.

2 – В описании специализации Аджита сказано, что параметры Бехолдеров и Созерцателей растут после каждого уровня, кратного 2-ому (а не 3-ему) (баг). Исправлен в HotA.

3 – Специальность Роланда действует только на Крестоносцев. На Рыцарей не действует (баг). Исправлен в HotA.

Далее приведена таблица героев и их специализаций, имеющих иные эффекты специализации, т.е. они не дают профильным существам +1 к скорости и +5% за каждый уровень к атаке и защите, а, вместо этого, фиксированный бонус или возможность улучшать в других существах.

Ур.	Специализация	Существа	Герои	Описание
3		Элементаль воды Ледяной элементаль	Лакус Кальт	+2 к атаке
		Пират Корсар	Бидли	В любое время можно улучшать Пиратов и Корсаров в Морских волков за 150 и 100 золота соответственно
4		Элементаль огня Энергетический элементаль	Игнисса Фьюр	+1 к атаке, +2 к защите, +2 к урону
		Арбалетчик Стрелок Лесной эльф Великий эльф	Джелу Тарнум	В любое время можно улучшать Арбалетчиков, Стрелков, Лесных и Великих эльфов в Снайперов за 300, 250, 200 и 175 золота соответственно
5		Элементаль земли Магмовый элементаль	Тунар Эрдамон	+2 к атаке, +1 к защите, +5 к урону
6		Чёрный рыцарь Рыцарь смерти	Лорд Хаарт	+5 к атаке, +5 к защите, +10 к урону

6		Психические элементали	Психический элементаль Магический элементаль	Пасис Монер	+3 к атаке, +3 к защите
		Чародеи	Монах Фанатик Маг Архимаг	Дракон Тарнум	В любое время можно улучшать Монахов, Фанатиков, Магов и Архимагов в Чародеев за 350, 300, 400 и 300 золота соответственно
7		Драконы	Зелёный дракон Золотой дракон Костяной дракон Дракон-призрак Красный дракон Чёрный дракон Сказочный дракон Ржавый дракон Кристаллический дракон Лазурный дракон	Мутаре Мутаре Дрэйк Тарнум	+5 к атаке, +5 к защите
		Дьяволы	Дьявол Архидьявол	Ксерон	+4 к атаке, +2 к защите, +1 к скорости
		Чудища	Чудище Древнее чудище	Килгор	+5 к атаке, +5 к защите, +10 к урону

1 – Специализация Лорда Хаарта на Чёрных рыцарях не является аналогичной специализации Тамики и даёт только фиксированные бонусы.

2 – Монер и Пасис имеют иконки специализации с улучшенными профильными существами (баг). Изменено в HotA – Магические элементали заменены на Психических.

Специалисты по боевым машинам

Специализация по боевой машине работает по аналогии со специализациями по существам. При этом Баллиста считается существом 5 уровня, а Пушка – 6 уровня. Бонус к скорости не даётся.

Формулы расчёта итоговых параметров атаки и защиты боевой машины:

$$\text{Итоговая атака} = \text{Атака} * (1 + [N/n] * 0,05)$$

$$\text{Итоговая защита} = \text{Защита} * (1 + [N/n] * 0,05)$$

где **Атака** и **Защита** – базовые значения параметров, **N** – уровень героя, **n** – уровень существа. Дроби вида **[N/n]** округляются вниз, а итоговые значения округляются вверх.

Далее представлена таблица героев и их специализаций, подчиняющихся вышеописанным правилам, где **Ур.** – уровень машины, Уровни героя – уровни, на которых профильная боевая машина получает +1 к атаке и защите.

Ур.	Специализация	Атака / Защита	Герои	Уровни героя, на которых боевая машина получает +1 к атаке и защите
5		Баллиста	10 / 10 Кристиан Торосар Пир Арлаш Гурниссон Ранлу	5-15-25-35-45-55-65
6		Пушка	20 / 10 Джереми	6-12-18-24-30-36-42-48-54-60-66-72. / 6-18-30-42-54-66

Специалисты по вторичным навыкам

Общей особенностью всех специалистов по вторичным навыкам, является наличие этого навыка в качестве стартового. Даже если этот навык запрещён на карте. Кроме того, специализация по вторичному навыку не работает, если у героя нет этого навыка (по замыслу автора карты).

В общем виде бонус специализации повышает эффект вторичного навыка на 5% за каждый уровень героя.

Далее представлена таблица с описаниями и формулами эффектов специализаций по вторичным навыкам, где **N** – уровень героя, **k** – базовый эффект вторичного навыка без специализации. Итоговые значения (эффекта специализации, а также, например, урон заклинания) округляются вниз.

Специализация	Герои	Описание
	Волшебство	<p>Зидар Сандро Малекит Гирд Стиг </p> <p>Специализация увеличивает эффективность Волшебства на 5% за каждый уровень героя: $k * (1 + N * 0,05)$</p> <p>k – увеличение урона заклинаний, равное 5%, 10% или 15% в зависимости от уровня Волшебства.</p> <p>Максимальный эффект Волшебства на 74 уровне героя составляет +70,5% к урону заклинаний</p>
	Доспехи	<p>Мепхала Нила Тазар</p> <p>Специализация увеличивает эффективность Доспехов на 5% за каждый уровень героя: $k * (1 + N * 0,05)$</p> <p>k – снижение получаемого существами урона от атак, равное 5%, 10% или 15% в зависимости от уровня Доспехов.</p> <p>Максимальный эффект Доспехов на 74 уровне героя составляет -70,5% к получаемому урону, но не ниже 1</p>
	Зоркость	<p>Саня Мальком Серена Нимбус Геон Орис Тива</p> <p>Специализация увеличивает эффективность Зоркости на 5% за каждый уровень героя: $k * (1 + N * 0,05)$</p> <p>k – шанс изучить заклинание, использованное противником в бою, равный 40%, 50% или 60% в зависимости от уровня Зоркости.</p> <p>Максимальный эффект Зоркости на 14 уровне героя даёт 100% шанс изучения заклинания</p>
	Имущество	<p>Лорд Хаарт</p> <p>Специализация увеличивает эффективность Имущества на 5% за каждый уровень героя: $k * (1 + N * 0,05)$</p> <p>k – ежедневный доход, в зависимости от уровня Имущества, равный  125, 250 или 500 золота.  250, 500 или 1000 золота.</p> <p>Максимальный эффект Имущества на 74 уровне героя даёт ежедневный доход  2350 золота.  4700 золота.</p> <p>Бонус от специализации, сравнимый с +350 золота в день от специалистов по Золоту, Лордом Хаартом достигается уже на  14 уровне героя.  7 уровне героя</p>
	Интеллект	<p>Эллезар Айден Андра</p> <p>Специализация увеличивает эффективность Интеллекта на 5% за каждый уровень героя: $k * (1 + N * 0,05)$</p> <p>k – увеличение максимального запаса маны героя, в зависимости от уровня Интеллекта, равное  25%, 50% или 100%.  20%, 35% или 50%.</p> <p>Максимальный эффект Интеллекта на 74 уровне героя составляет  +470% к максимальному запасу маны.  +235% к максимальному запасу маны</p>
	Логистика	<p>Киррь Гуннар Десса</p> <p>Специализация увеличивает эффективность Логистики на 5% за каждый уровень героя: $k * (1 + N * 0,05)$</p> <p>k – увеличение максимального запаса очков хода героя на суше, в зависимости от уровня Логистики, равное  10%, 20% или 30%.  5%, 10% или 20%.</p> <p>Максимальный эффект Логистики на 74 уровне героя составляет  +141% к максимальному запасу очков хода героя на суше.  +94% к максимальному запасу очков хода героя на суше</p>
	Магия огня	<p>Адриэн</p> <p>Специализация даёт Экспертную Магию огня в качестве стартового навыка. Однако навык можно убрать в Редакторе карт</p>

	Мистицизм	Халон Аксис Жаегар Розик	Специализация увеличивает ежедневное восстановление маны на 5% за каждый уровень героя: $(1 + k) * (1 + N * 0,05)$ k – <u>дополнительное</u> восстановление маны от Мистицизма, в зависимости от уровня Мистицизма, равное 1, 2 или 3 маны. 4, 9 или 14 маны. Максимальное ежедневное восстановление маны на 74 уровне героя составляет 19 единиц. 71 единиц
	Навигация	Сильвия Вой 	Специализация увеличивает максимальный запас очков хода героя на воде на 75 единиц (5% от базового запаса) за каждый уровень героя: $1500 + N * 75$ 1500 – базовый запас очков хода героя на воде (2250, 3000 или 3750 при развитии навыка Навигации). Эффект специализации не зависит от уровня Навигации. Максимальный эффект Навигации на 74 уровне героя составляет +5550 к максимальному запасу очков хода героя на воде
	Нападение	Крэг Хэк Гундула 	Специализация увеличивает эффективность Нападения на 5% за каждый уровень героя: $k * (1 + N * 0,05)$ k – увеличение наносимого существами урона в ближнем бою, равное 10%, 20% или 30% в зависимости от уровня Нападения. Максимальный эффект Нападения на 74 уровне героя составляет +141% к наносимому урону
	Обучение	Кинкерия	Специализация увеличивает эффективность Обучения в 2 раза и не зависит от уровня героя
	Первая помощь	Рион Джем Вердиш	Специализация увеличивает эффективность Первой помощи на 5% за каждый уровень героя: $1...25 + k * (1 + N * 0,05)$ k – сила лечения Палатки первой помощи, равная 25, 50 или 75 единиц здоровья в зависимости от уровня Первой помощи. Округление вниз. Максимальная сила лечения Палатки первой помощи на 74 уровне героя составляет 1...377 здоровья. Внимание! Специализация не работает без навыка Первая помощь, даже если герой имеет Палатку
	Разведка	Мириам Беатрис	Специализация увеличивает радиус обзора героя на 1 клетку каждые 6 уровней, начиная с уровня 6. Максимальный радиус обзора на 74 уровне героя составляет 22 клетки (диаметр 45)
	Сопротивление	Торгрим	Специализация увеличивает эффективность Сопротивления на 5% за каждый уровень героя: $k * (1 + N * 0,05)$ k – шанс существ героя блокировать вражеское заклинание или эффект, являясь его целью, равный 5%, 10% или 20% в зависимости от уровня Сопротивления. Максимальный шанс Сопротивления на 74 уровне героя составляет 94%. При наличии Колье отрицания, Мантии равновесия и Сапогов противодействия максимальная эффективность достигается на 50 уровне. Вероятность сопротивления магии суммируется со способностями Гномов, Боевых гномов и Кристаллических драконов
	Помехи	Жизель	Специализация увеличивает эффективность Помех на 5% за каждый уровень героя $k * (1 + N * 0,05)$ k – процент снижения силы магии вражеского героя в бою, равный 10%, 20% или 30% в зависимости от уровня Помех. Максимальная эффективность Помех достигается на 47 уровне, когда сила магии вражеского героя в бою снижается на 100% (до 1). При наличии трёх артефактов, снижающих силу магии, максимальная эффективность достигается на 17 уровне

	Стрельба	Оррин	Специализация увеличивает эффективность Стрельбы на 5% за каждый уровень героя: $k * (1 + N * 0,05)$ k – увеличение наносимого существами урона при стрельбе, равное 10%, 25% или 50% в зависимости от уровня Стрельбы. Максимальный эффект Стрельбы на 74 уровне героя составляет +235% к наносимому урону
	Некромантия	Исра Видомина	Специализация увеличивает эффективность Некромантии на 5% за каждый уровень героя: $k * (1 + N * 0,05)$ k – количество поднимаемых Скелетов после боя, в зависимости от уровня Некромантии, равное 10%, 20% или 30% от убитых. 5%, 10% или 15% от убитых. Максимальный эффект Некромантии достигается на 47 уровне героя, когда герой поднимает 100% убитых существ в виде Скелетов. Максимальный эффект Некромантии на 74 уровне героя поднимает 70,5% убитых в виде Скелетов

Это интересно! В коде игры предусмотрены и прописаны специализации по Лидерству и Удаче. За каждый уровень героя эффективность соответствующего навыка возрастает на 5% (как для большинства специализаций по навыкам). Но поскольку это бессмысленно и разработчики не придумали ничего лучше, кроме как просто увеличивать боевой дух и удачу количественно (не шанс выпадения, именно боевой дух и удачу), героя-специалиста по этим навыкам нет. Аналогично существуют коды для специализаций по Разведке и Дипломатии.

Прочие специалисты

Единственным героем, специализация которого является уникальной и её нельзя отнести к какой-либо предыдущей категории, является Сэр Мюллих.

Специализация	Герои	Описание
	Скорость	Сэр Мюллих

Благодарности за помощь в написании раздела: [Sav](#), [forum.df2.ru](#), [Marek Machberet](#), [vk.com](#), [Данил Войдов](#), [vk.com](#), [heroes.thelazy.net](#).

1.4 Удача и боевой дух

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

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

Итоговые значения удачи и боевого духа могут принимать значения от -3 до +3, включая 0 (нейтральное), т.е. значения выше +3 будут считаться как +3, а значения ниже -3, будут считаться как -3. Однако смысл поднимать боевой дух или удачу выше +3 есть. Например, если противник использует в бою заклинания Печаль или Неудача, то лишние баллы боевого духа или удачи нейтрализуют его эффект.

Каждый из модификаторов также может принимать значения от -3 до +3, хотя по факту модификатор может быть меньше -3 или больше +3. Например, армия из существ семи фракций будет иметь модификатор -5 к боевому духу, хотя в окне информации существ будет показано «Войска 6 фракций -3». Поэтому лучше не складывать модификаторы самостоятельно, а верить иконке итогового значения удачи или боевого духа.

При клике на иконке удачи или боевого духа, в открывшемся окне помещается только 7 модификаторов, если их больше, то добавляется полоска прокрутки. В бою эта прокрутка не работает, т.к. увидеть модификаторы можно только при зажатой пкм на иконке (баг).

УДАЧА

Удача существа определяет его вероятность нанести дополнительный урон при любой атаке, включая ответ на атаку, или же нанести только половину урона. Отрицательная удача введена только в **HotA**.

В случае срабатывания удачи во время атаки, наносимый урон увеличивается на величину, равную базовому урону $D_{баз}$. Однако дополнительный урон от удачи не может превысить сам базовый урон $D_{баз}$, поэтому при отсутствии прочих модификаторов атаки (навыков Нападения/Стрельбы, модификаторов специализации и прочих), когда атака нападающего меньше защиты атакуемого или имеются иные модификаторы, поникающие итоговый урон, удача фактически удваивает урон. Подробнее см.в разделе «[Расчёт урона существ](#)».

Существа в бою без героя не могут подвергаться эффекту удачи (баг). Исправлен в **HotA**.

Отрицательная удача существа определяет его вероятность нанести лишь половину от итогового урона.

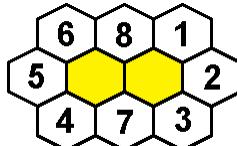
Если существо имеет Двойной удар (Крестоносец, Налётчик, Ассасина (Кровожадность)), то удача определяется для каждого из ударов отдельно.

Далее представлена таблица вероятностей выпадения удачи, определяемых для каждого существа в момент проведения атаки или ответа на атаку.

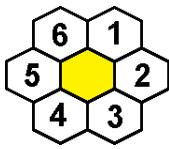
Значение удачи	Титул ¹	Вероятность срабатывания	
	+3	«Изумительная удача»	12,5%
	+2	«Отличная удача»	8,3%
	+1	«Хорошая удача»	4,2%
	0	«Нормальная удача»	0%
	-1	«Плохая удача»	8,3%
	-2	«Отвратительная удача»	16,7%
	-3	«Отряд проклят!»	25%

1 – Титул – текстовое обозначение параметра удачи из файлов игры. Несмотря на отсутствие отрицательной удачи в оригинальной игре, титулы для неё есть в файлах. К сожалению, эти титулы никак не используются в игровом процессе.

Особым правилам подчиняется механика срабатывания удачи для существ, атакующих одновременно несколько целей. В случае срабатывания положительной или отрицательной удачи у такого существа при атаке нескольких целей, урон повышается или понижается только по одной из них, согласно схемам приоритетов ниже, где 1 – наивысший приоритет. Не зависит от стороны сражающегося.



- двухгексовые существа с Окружающим ударом (Гидры или Гидры хаоса) или существа с атакой в Три головы (Цербры). Приоритет выбирается только из тех гексов, где находятся атакуемые существа.



- одногексовые существа с Окружающим ударом (Психические или Магические элементали) или существа с Прицельным выстрелом по пустой клетке (Магоги, Личи или Могущественные личи). При стрельбе по существу урон от удачи повышается или понижается только для центральной цели.

Для существ с Дыханием (драконы, Огненные птицы или Фениксы) урон от удачи повышается или понижается только для основной цели.

Далее представлена таблица модификаторов удачи.

Модификатор удачи		Свойства
Артефакты	Карты пророчества	+1 к удаче
	Голубка удачи	+1 к удаче
	Клевер удачи	+1 к удаче
	Застывший глаз дракона (в том числе в составе Мощи отца драконов)	+1 к удаче и боевому духу
	Амулет бесстрашия	+3 к удаче и боевому духу
	Руны неизбежности	-1 к удаче всех вражеских существ
	Подкова демона	-1 к удаче всех вражеских существ
	Кукла шамана	-2 к удаче всех вражеских существ
	Песочные часы недоброго часа	Нейтрализует положительную удачу всех существ на поле боя, включая способность Полуросяликов. Не изменяет отрицательную удачу
Заклинания	Удача	+1 или +2 к удаче целевого существа в зависимости от уровня Магии воздуха. Либо +3 к удаче при колдовстве героем-специалистом по Удаче
	Неудача	-1 или -2 к удаче целевого существа в зависимости от уровня Магии огня
Существа	Дьяволы / Архидьяволы	-1 / -2 к удаче всех вражеских существ
	Полуросялики	Удача Полуросяликов не может быть ниже +1
	Лепреконы	Наличие Лепреконов в армии повышает вероятность выпадения положительной удачи при атаке до 8,3%, 16,7% или 25% в зависимости от её значения.
Навыки	Удача	+1, +2 или +3 к удаче в зависимости от уровня навыка
Объекты	Домик фей / Русалки	+1 к удаче на ближайшую битву
	Фонтан удачи	-1...+3 к удаче на ближайшую битву. Значение для каждого Фонтана генерируется в начале недели из диапазона, исключая 0
	Озеро алых лебедей	+2 к удаче на ближайшую битву, отнимает все оставшиеся очки хода
	Флаг единства	+1 к удаче и боевому духу на ближайшую битву, +400 очков хода
	Идол удачи	На 1, 3 и 5 день +1 к удаче на ближайшую битву, на 2, 4 и 6 день +1 к боевому духу на ближайшую битву, на 7 день +1 к удаче и боевому духу на ближайшую битву
	Пирамида	Если Пирамида уже разграблена, то -2 к удаче на ближайшую битву
	Фонтан удачи (Оплот)	+2 к удаче при обороне города
	Хранитель духа (Оплот)	+2 к удаче всех дружественных героев, но не союзных
	Минеральный источник	+1 к удаче на ближайшую битву, +600 очков хода
Ландшафт	Клеверное поле	+2 к удаче всех существ Цитадели, Крепости, Сопряжения и Причала на поле боя. Существа без героя не получают бонус к удаче, хотя иконка удачи у них изменяется графически (баг). Исправлен в HotA
	Проклятая земля	Нейтрализует удачу и боевой дух (положительные и отрицательные) всех существ на поле боя, включая способности Полуросяликов и минотавров. Нейтрализует бонусы родной земли. Запрещает использование заклинаний выше 1 уровня, включая походные, и большинство магических способностей существ. Герои ИИ могут использовать походные заклинания выше 1 уровня (баг). Исправлен в HotA
	Поля славы	-2 к удаче всех существ на поле боя

БОЕВОЙ ДУХ

Положительный боевой дух существа определяет его вероятность получить дополнительный ход сразу после завершения очередного, в том числе после хода, завершившегося использованием способности (например, Мастер-джинном), если только существо не встало в защитную стойку. После завершения дополнительного хода не может сработать боевой дух.

Отрицательный боевой дух существа определяет его вероятность пропустить свой очередной ход.

Далее представлена таблица вероятностей выпадения боевого духа, определяемых для каждого существа в момент окончания его очередного хода или перед его началом.

Значение боевого духа	Титул ¹	Вероятность срабатывания
	+3	«Ярость!» 12,5%
	+2	«Отличный боевой дух» 8,3%
	+1	«Хороший боевой дух» 4,2%
	0	«Нормальный боевой дух» 0%
	-1	«Плохой боевой дух» 8,3%
	-2	«Отвратительный боевой дух» 16,7%
	-3	«Готовы предать!» 25%

1 – Титул – текстовое обозначение параметра боевого духа из файлов игры. К сожалению, эти титулы никак не используются в игровом процессе.

Далее представлена таблица модификаторов боевого духа.

Модификатор боевого духа		Свойства
Состав армии	Армия из существ одной фракции	+1 к боевому духу. Все нейтральные существа считаются существами одной фракции
	Армия из существ трёх и более фракций	-1 к боевому духу за каждую фракцию, начиная с третьей. Все нейтральные существа считаются существами одной фракции
	Нежить в армии	-1 к боевому духу при наличии в армии существ Некрополиса или Мумий
Артефакты	Герб доблести	+1 к боевому духу
	Знак отваги	+1 к боевому духу
	Значок смелости	+1 к боевому духу. Даёт защиту от магии разума: Слепота, Берсерк, Бешенство, Гипноз, Радость, Забывчивость, Печаль. Урано в HotA
	Застывший глаз дракона	+1 к удаче и боевому духу
	Амулет бесстрашия	+3 к удаче и боевому духу
	Кольцо подавления	-1 к боевому духу всех вражеских существ
	Устрашающая маска	-1 к боевому духу всех вражеских существ
	Кулон разорения	-2 к боевому духу всех вражеских существ
Заклинания	Дух уныния	Нейтрализует положительный боевой дух всех существ на поле боя, включая способность минотавров. Не изменяет отрицательный боевой дух
	Радость	+1 или +2 к боевому духу целевого существа в зависимости от уровня Магии воды
Существа	Печаль	-1 или -2 к боевому духу целевого существа в зависимости от уровня Магии земли
	Ангелы / Архангелы	+1 к боевому всем дружественных существ
	Костяные драконы / Драконы-призраки	-1 к боевому духу всех вражеских существ
	Нежить / элементали / големы / боевые машины	Всегда имеют нейтральный боевой дух и не подвержены его модификации
	Минотавры / Короли минотавров	Боевой дух минотавров не может быть ниже +1

Навыки	Лидерство	+1, +2 или +3 к боевому духу в зависимости от уровня навыка
Объекты	Фонтан молодости	+1 к боевому духу на ближайшую битву, +400 очков хода
	Флаг единства	+1 к удаче и боевому духу на ближайшую битву, +400 очков хода
	Храм	На 1, 2, 3, 4, 5 и 6 день +1 к боевому духу на ближайшую битву, на 7 день +2 к боевому духу на ближайшую битву
	Идол удачи	На 1, 3 и 5 день +1 к удаче на ближайшую битву, на 2, 4 и 6 день +1 к боевому духу на ближайшую битву, на 7 день +1 к удаче и боевому духу на ближайшую битву
	Водоём	+1 к боевому духу на ближайшую битву, +400 очков хода
	Оазис	+1 к боевому духу на ближайшую битву, +800 очков хода
	Буй	+1 к боевому духу на ближайшую битву
	Могила воина	-3 к боевому духу на ближайшую битву
	 Могила	-3 к боевому духу на ближайшую битву после раскопок
	Склеп / Погост	Если Склеп или Погост уже разграблен, то -1 к боевому духу на ближайшую битву
	Покинутый корабль	Если Покинутый корабль уже разграблен, то -1 к боевому духу на ближайшую битву
	Кораблекрушение	Если Кораблекрушение уже разграблено, то -1 к боевому духу на ближайшую битву
	 Храм лояльности	Нейтрализует отрицательный боевой дух из-за состава армии всех дружественных существ на ближайшую битву
	Таверна (в городе)	+1 к боевому духу при обороне города
	Братство меча (Замок)	+1 к боевому духу при обороне города
	Колосс (Замок)	+2 к боевому духу всех дружественных героев, но не союзных
Ландшафт	Проклятая земля	Нейтрализует удачу и боевой дух (положительные и отрицательные) всех существ на поле боя, включая способности Полупросиков и минотавров. Нейтрализует бонусы родной земли. Запрещает использование заклинаний выше 1 уровня, включая походные, и большинство магических способностей существ.  Герои ИИ могут использовать походные заклинания выше 1 уровня (баг). Исправлен в HotA
	Святая земля	+1 к боевому духу всех существ Замка, Оплота и Башни на поле боя. -1 к боевому духу всех существ Инферно и Темницы на поле боя
	Дьявольский туман	+1 к боевому духу всех существ Инферно и Темницы на поле боя. -1 к боевому духу всех существ Замка, Оплота и Башни на поле боя

 Если существо ослеплено (единороги), парализовано (Скорпикоры) или окаменено (медузы, василиски) ответным ударом, то у него всё равно может сработать положительный боевой дух (баг). Исправлен в HotA. Он будет анимирован и считается сработавшим, но не даст существу сходить, и не уменьшит длительность эффекта. Однако если снять эффект в этом же раунде, то существо получит право этого дополнительного хода за сработавший положительный боевой дух.

Благодарности за помощь в написании раздела: Сергей Адымканов, vk.com, Aeternus, forum.df2.ru.

1.5 Первичные навыки. Мана

Любой герой в игре имеет четыре вида первичных навыков, влияющих его характеристики или параметры существ в армии.

АТАКА И ЗАЩИТА



Атака и Защита – первичные параметры героя, влияющие на силу существ в его армии и их защищённость от вражеских атак. Каждое существо имеет свои значения атаки и защиты, которые суммируются с атакой и защитой героя и влияют на расчёт наносимого и получаемого существами урона.

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

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

СИЛА МАГИИ



Сила магии – первичный параметр героя, влияющий на длительность и урон его заклинаний в зависимости от их типа. Для ударных заклинаний сила магии увеличивает урон. Для накладываемых заклинаний сила магии увеличивает длительность их действия. Для Видений сила магии увеличивает радиус действия. Для вызова элементалей сила магии увеличивает их количество. Для Жертвы, Лечения, Гипноза, Оживления мертвецов и Воскрешения сила магии увеличивает эффективность, выраженную в единицах здоровья.

Минимальное значение силы магии не может быть ниже 1. Если в Редакторе карт задать силу магии героя равную 0, то в игре всё равно будет отображаться и действовать как 1 (сила и длительность заклинаний), однако при получении +1 к силе магии в процессе игры, значение останется равным 1 и только потом станет расти.

Сила магии вражеского героя может быть снижена навыком Помехи или соответствующими артефактами.

ЗНАНИЯ



Знания – первичный параметр героя, влияющий на его максимальный запас маны. Мана героя тратится на применение им заклинаний. Ежедневно герой восстанавливает по 1 мане до максимума.

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

Минимальное значение знаний не может быть ниже 1. Если в Редакторе карт задать знание героя равное 0, то в игре всё равно будет отображаться и действовать как 1 (количество маны), однако при получении +1 к знаниям в процессе игры, значение останется равным 1 и только потом станет расти.

Максимальный запас маны героя может быть повышен навыком Интеллект, посещением Магического ручья или Водоворота маны в Темнице, сбором Склянок маны, получением маны на Алтаре маны или при помощи способности Чертей.

Максимальный уровень маны у героя равен 32767 единицам, после чего значение уходит в отрицательные числа при дальнейшем повышении.

Максимальная мана героя ограничена 999, и при попытке получить ещё маны через Событие, Ящик Пандоры или Хижину провидца, мана будет отнята до 999 единиц и окошко корректно покажет получение отрицательного значения маны. Хотя остальные способы повышения маны работают корректно (Интеллект, Водоворот маны, Магический ручей, Черти, Алтарь и Склянки маны).

Пример: герой с Экспертным Интеллектом имеет 1485 маны. Событие на +200 маны даст ему -486 маны (до 999), и дальнейшее посещение Магического колодца восполнит ману до 1485, а Магического ручья – до 2970.

Внимание! Одновременное посещение Водоворота маны в Темнице и Магического ручья не даёт герою четверной запас маны. Оба этих объекта могут повысить ману героя до только двойного значения (от его Знаний). Если текущее количество маны выше двойного значения, то эти объекты не срабатывают при посещении.

В начале каждого дня любой герой восстанавливает 1 ману, вплоть до максимума. Навык Мистицизма и артефакты могут увеличивать количество восстанавливаемой в день маны. Герои в Таверне с неполным запасом маны (откупившиеся, сбежавшие, уволенные, проигравшие бой) также восстанавливают по 1 мане в день. Но с началом новой недели, герои в Таверне автоматически восполняют свой запас маны до максимума.

Герой, переночевавший будучи в городе, даже в качестве гостя, с любым уровнем Гильдии магов, полностью восстанавливает свой запас маны до максимума.

Для приблизительного отслеживания оставшегося запаса маны у героя, в интерфейсе игры встроен специальный индикатор – синий столбик справа от портрета каждого героя, имеющий свою условную индикацию:

	170 маны и более		145...169 маны		111...144 маны		106...110 маны		Далее по убыванию ~1 px за каждые 5 маны. Половина столбика – 50 маны
--	------------------	--	----------------	--	----------------	--	----------------	--	---

Стартовый запас маны героев

Запас маны	Герои
37	Даремиф
36	Даремиф
30	Все Маги и Элементалисты
25	Кайтлин, Эллезар, Иона, Нагаш, Сепхинороф, Андра
24	Кайтлин, Эллезар, Иона, Нагаш, Сепхинороф, Андра, Эзоваций
20	Все Священники, Друиды, Алхимики, Некроманты, Чернокнижники, Ведьмы и Навигаторы
12	Айден
10	Все Рыцари, Рейнджеры, Демоны, Еретики, Рыцари смерти, Лорды, Варвары, Боевые маги, Хозяева зверей, Путешественники и Капитаны

Каждый класс героев имеет свои стартовые первичные навыки:

Класс героя	Атака	Защита	Сила магии	Знания
Рыцарь	2	2	1	1
Священник	1	0	2	2
Рейнджер	1	3	1	1
Друид	0	2	1	2
Алхимик	1	1	2	2
Mag	0	0	2	3
Демон	2	2	1	1
Еретик	1	1	2	1
Рыцарь смерти	1	2	2	1
Некромант	1	0	2	2
Лорд	2	2	1	1
Чернокнижник	0	0	3	2
Варвар	4	0	1	1
Боевой маг	2	1	1	1
Хозяин зверей	0	4	1	1
Ведьма	0	1	2	2
Путешественник	3	1	1	1
Элементалист	0	0	3	3
Капитан	3	0	2	1
Навигатор	2	0	1	2

При получении каждого нового уровня герой получает 1 балл первичного навыка. Вероятность получения навыков зависит от класса героя и получаемого уровня:

Класс героя	уровень 2...9				уровень 10 и выше			
	Атака	Защита	Сила магии	Знания	Атака	Защита	Сила магии	Знания
Рыцарь	35%	45%	10%	10%	30%	30%	20%	20%
Священник	20%	15%	30%	35%	20%	20%	30%	30%
Рейнджер	35%	45%	10%	10%	30%	30%	20%	20%
Друид	10%	20%	35%	35%	20%	20%	30%	30%
Алхимик	30%	30%	20%	20%	30%	30%	20%	20%
Mag	10%	10%	40%	40%	30%	20%	20%	30%
Демон	35%	35%	15%	15%	30%	30%	20%	20%
Еретик	15%	15%	35%	35%	20%	20%	30%	30%
Рыцарь смерти	30%	25%	20%	25%	25%	25%	25%	25%
Некромант	15%	15%	35%	35%	25%	25%	25%	25%
Лорд	35%	35%	15%	15%	30%	30%	20%	20%
Чернокнижник	10%	10%	50%	30%	20%	20%	30%	30%
Варвар	55%	35%	5%	5%	30%	30%	20%	20%
Боевой маг	30%	20%	25%	25%	25%	25%	25%	25%
Хозяин зверей	30%	50%	10%	10%	30%	30%	20%	20%
Ведьма	5%	15%	40%	40%	20%	20%	30%	30%

Путешественник	45%	25%	15%	15%	30%	30%	20%	20%
Элементалист	15%	15%	35%	35%	25%	25%	25%	25%
 Капитан	45%	25%	20%	10%	30%	30%	20%	20%
 Навигатор	15%	10%	40%	35%	30%	20%	20%	30%

 Значения первичных навыков у героя изменяются (программно) в диапазоне от 0 до 127, а выше 127 переходят через 0 в -128, и далее растут до 0. Например, если получить +29 к силе магии, имея её значение равное 99, то сила магии героя обнулится до 1 и останется таким пока герой не получит ещё +130 к силе магии (пройдут все отрицательные значения).

 Если атака и/или защита героя выше 99 (отображается 99), то в бою, к соответствующим параметрам существ добавляется только 99. При этом атака и защита существ в бою не ограничена пределом в 127, и корректно учитывается при любых значениях (повышается и понижается заклинаниями).

 Если атака и/или защита героя ниже 0 (отображается 0), то в бою, к соответствующим параметрам существ ничего не добавляется и они имеют только свои базовые атаку и защиту. При этом повышение или понижение этих навыков существ в бою при помощи заклинаний работает относительно базовых.

 Если сила магии и/или знания героя выше 99 (отображается 99), то они приравниваются к 99. Т.е. максимум маны у героя останется в 990 единиц, а урон и длительность заклинаний будет соответствовать 99 силе магии.

 В **HotA** максимальное значение первичных навыков героя ограничено 99 единицами и далее не растёт, т.е. не может быть отрицательным.

1.6 Вторичные навыки

Любой герой в игре может иметь до восьми видов вторичных навыков, дающих определённые бонусы. Каждый навык имеет три ступени развития: Базовый, Продвинутый и Экспертный. Изначально каждый герой имеет 1 или 2 стартовых вторичных навыка.

При получении каждого нового уровня герою предлагается выбор: улучшение имеющегося вторичного навыка на одну ступень или новый вторичный навык Базового уровня. Если неэкспертных навыков у героя нет, то предлагается выбор из двух новых навыков. Если у героя не осталось свободных слотов вторичных навыков, то предлагается выбор из двух улучшений имеющихся навыков. Если у героя не осталось свободных слотов и все его навыки Экспертные, то ничего не предлагается.

Далее представлена таблица вторичных навыков и их свойств.

Вторичный навык	без навыка	Базовый	Продвинутый	Экспертный	
	Артиллерия	Баллиста, Пушка и Стрелковые башни стреляют автоматически	Контроль над Баллистой, Пушкой и Стрелковыми башнями. 50% шанс двойного урона Баллисты. Увеличенный шанс попадания и урон по укреплениям Пушки	То же, но 75% шанс двойного урона Баллисты + Двойной выстрел Баллисты + Двойной урон Пушки	То же, но двойной урон Баллисты + Тройной урон Пушки + Максимальный шанс попадания и урон по укреплениям Пушки
	Баллистика*	Катапульта стреляет автоматически	Контроль над Катапультой. Увеличенный шанс попадания и урон по укреплениям	То же + Двойной выстрел	То же, но максимальный шанс попадания и урон по укреплениям
	Волшебство	Базовый урон ударных заклинаний	+5% к урону ударных заклинаний, включая Минное поле, Стену огня и урон мин при обороне Башни. Округление вниз	То же, но +10% к урону. Округление вниз	То же, но +15% к урону. Округление вниз
	Грамотность	Герои не могут обучать друг друга заклинаниям при встрече	При встрече героя с Грамотностью с любым другим героем, они изучают друг у друга заклинания 1-2 уровней, которые ещё не знают Герои не могут обучать друг друга заклинаниям, которые дают им артефакты или Свитки с заклинаниями. Для изучения заклинания от другого героя при помощи Грамотности необходимо иметь соответствующий уровень Мудрости	То же, но заклинания 1-3 уровней	То же, но заклинания 1-4 уровней
	Дипломатия*	Базовая цена при откупе с поля боя. Библиотека просвещения требует 10 уровень героя	10% шанс присоединения нейтральных существ. -20% цены при откупе с поля боя. Библиотека просвещения требует 8 уровень героя	То же, но 20% шанс присоединения, -40% цены при откупе. Библиотека требует 6 уровень	То же, но 30% шанс присоединения, -60% цены при откупе. Библиотека требует 4 уровень
	Доспехи*	Базовый получаемый существами урон	-5% получаемого существами урона от атак	-10% получаемого существами урона от атак	-15% получаемого существами урона от атак
			Внимание! При осаде города, существа героя, у которого имеется навык Доспехи получают больший урон (на 5-15%) от Стрелковых башен (баг). Присутствует не во всех версиях. Исправлен в HotA		

	Зоркость Орлиный глаз	Герой не может изучать вражеские заклинания после боя	40% шанс изучить заклинание 1-2 уровня, использованное героем противника в бою, после победы	То же, но 50% шанс изучить заклинание 1-3 уровня	То же, но 60% шанс изучить заклинание 1-4 уровня
<p>Для изучения заклинания от другого героя при помощи Зоркости необходимо иметь соответствующий уровень Мудрости. Если Мудрости недостаточно или у героя нет Книги магии, то навык всё равно покажет после боя изученное заклинание, но в Книге магии оно не появится, даже если получить Мудрость или Книгу магии позже (баг).</p> <p>В HotA битвы между компьютерными героями проходят в режиме Быстрой битвы без магии и Зоркость не позволяет победителю изучать заклинания побеждённого</p>					

Комментарии Грэга Фултона (дизайнер Heroes III): Что касается Зоркости... это пережиток Heroes II. Хотя мы знали, что это слабый навык, мы не считали его бесполезным. Оглядываясь назад, я должен был вырезать его, но, как я уже сказал... это был старый навык из Heroes II, и было желание сохранить некую преемственность между Heroes III и II. Мы никогда намеренно не создавали плохие навыки, чтобы сбалансировать хорошие. Изначальная концепция Зоркости была простой. Герой «видит», как противник использует неизвестное заклинание, и, увидев его, изучает. На практике получилось не очень. Во-первых, был только шанс выучить заклинание. Во-вторых, герой обычно воюет против слабых вражеских героев, поэтому редко может встретить у них неизвестное заклинание. В-третьих, не сложно захватить вражеские города, чтобы получить вражеские заклинания. Кроме того, большие карты, как правило, дают много иных способов для изучения заклинаний.

	Имущество Поместья	Герой не приносит доход	+125 золота в день к доходу игрока. +250 золота в день к доходу игрока	+250 золота в день к доходу игрока. +500 золота в день к доходу игрока	+500 золота в день к доходу игрока. +1000 золота в день к доходу игрока
	Интеллект	Максимальный запас маны героя зависит только от его Знаний	+25% к максимальному запасу маны героя. +20% к максимальному запасу маны героя. Округление вниз	+50% к максимальному запасу маны героя. +35% к максимальному запасу маны героя. Округление вниз	+100% к максимальному запасу маны героя. +50% к максимальному запасу маны героя. Округление вниз
	Лидерство	-	+1 к боевому духу	+2 к боевому духу	+3 к боевому духу
	Логистика	Максимальный запас хода героя зависит только от его существ	+10% к максимальному запасу хода героя по суше. +5% к максимальному запасу хода героя по суше	+20% к максимальному запасу хода героя по суше. +10% к максимальному запасу хода героя по суше	+30% к максимальному запасу хода героя по суше. +20% к максимальному запасу хода героя по суше
	Магия воды	Базовая стоимость заклинаний и эффект	Стоимость заклинаний воды снижается на 1...5 единиц, в зависимости от их уровня	То же + Продвинутый эффект заклинаний воды + стоимость Телепорта снижается до 6	То же + Экспертный эффект заклинаний воды + стоимость Телепорта снижается до 3
	Магия воздуха	Базовая стоимость заклинаний и эффект	Стоимость заклинаний воздуха снижается на 1...5 единиц, в зависимости от их уровня	То же + Продвинутый эффект заклинаний воздуха	То же + Экспертный эффект заклинаний воздуха

	Магия земли	Базовая стоимость заклинаний и эффект	Стоимость заклинаний земли снижается на 1...5 единиц, в зависимости от их уровня	То же + Продвинутый эффект заклинаний земли	То же + Экспертный эффект заклинаний земли
	Магия огня	Базовая стоимость заклинаний и эффект	Стоимость заклинаний огня снижается на 1...5 единиц, в зависимости от их уровня	То же + Продвинутый эффект заклинаний огня	То же + Экспертный эффект заклинаний огня
	Мистицизм	Герой восстанавливает по 1 мане в день	Герой восстанавливает по 2 маны в день. Герой восстанавливает по 5 маны в день	Герой восстанавливает по 3 маны в день. Герой восстанавливает по 10 маны в день	Герой восстанавливает по 4 маны в день. Герой восстанавливает по 15 маны в день
	Мудрость	Герой может изучать заклинания 1-2 уровней	Герой может изучать заклинания 1-3 уровней	Герой может изучать заклинания 1-4 уровней	Герой может изучать заклинания 1-5 уровней
	Навигация	Максимальный запас хода героя на воде равен 1500 единиц	Максимальный запас хода героя на воде равен 2250 единиц	Максимальный запас хода героя на воде равен 3000 единиц	Максимальный запас хода героя на воде равен 3750 единиц
	Нападение* Оружие	Базовый наносимый существами урон	+10% к наносимому существами урону в ближнем бою	+20% к наносимому существами урону в ближнем бою	+30% к наносимому существами урону в ближнем бою
	Некромантия* Чародейство	Герой не может поднимать скелетов после боя	После победы в бою герой воскрешает 10% убитых 5% убитых вражеских существ в виде Скелетов, которые присоединяются к его армии	То же, но 20% убитых 10% убитых в виде Скелетов	То же, но 30% убитых 15% убитых в виде Скелетов
Навык Некромантии не работает у героев ИИ в боях против нейтральных существ на карте или против других героев ИИ. После любого такого боя он поднимает лишь 1 Скелета вместо соответствующего % от числа убитых (баг). Исправлен в HotA					
Если в армии героя нет Скелетов или Скелетов-воинов, а также нет свободного места, то Некромантия не работает.					
Если в армии героя нет Скелетов, но есть Скелеты-воины и нет свободного места, то герой будет воскрешать $2/3 * N\%$ убитых существ в виде Скелетов-воинов (добавлено в v.1.1), где N – % воскрешения в зависимости от уровня развития Некромантии. Округление вверх.					
Если в армии есть Скелеты и Скелеты-воины, то добавляться будут только Скелеты					
	Обучение* Обучаемость	Стандартное количество получаемого героем опыта	+5% к получаемому героем опыту. Округление вниз	+10% к получаемому героем опыту. Округление вниз	+15% к получаемому героем опыту. Округление вниз
	Первая помощь	Палатка первой помощи ходит автоматически и лечит на 1...25 здоровья	Контроль над Палаткой первой помощи. Сила лечения повышается до 1...50 единиц здоровья	То же, но сила лечения 1...75 единиц здоровья	То же, но сила лечения 1...100 единиц здоровья
В описании навыка сказано, что Палатка первой помощи излечивает 50 единиц здоровья, без указания диапазона (баг описания или баг навыка – неизвестно)					

	Поиск пути	Герой имеет штрафы при движении по камням, песку, снегу, болоту и пустошам	Герой не имеет штрафа при движении по камням и пустошам. -25% штрафа при движении по песку, снегу и болоту	Герой не имеет штрафа при движении по камням, пустошам, песку и снегу. -50% штрафа при движении по болоту	Герой не имеет штрафа при движении по камням, пустошам, песку, снегу и болоту
	Помехи	-	Сила магии вражеского героя в бою снижается на 10%, но не ниже 1. Не влияет на способности существ	Сила магии вражеского героя в бою снижается на 20%, но не ниже 1. Не влияет на способности существ	Сила магии вражеского героя в бою снижается на 30%, но не ниже 1. Не влияет на способности существ
	Разведка	Герой открывает Терру инкогнито вокруг себя в радиусе 5 клеток (диаметр 11)	Герой открывает Терру инкогнито вокруг себя в радиусе 6 клеток (диаметр 13)	 То же, но в радиусе 7 клеток (диаметр 15).  То же, но в радиусе 8 клеток (диаметр 17).	 То же, но в радиусе 8 клеток (диаметр 17).  То же, но в радиусе 10 клеток (диаметр 21)
	Сопротивление	Существа героя не имеют сопротивления, кроме Гномов, Боевых гномов и Кристаллических драконов	Существа героя получают 5% шанс блокировать магический эффект, являясь его целью. Суммируется со способностями существ к сопротивлению	То же, но 10% шанс сопротивления	То же, но 20% шанс сопротивления
<p>Сопротивление может блокировать любое накладываемое или ударное заклинание героя, кроме Снятия заклинаний, включая площадные заклинания своего героя и отражённые Волшебным зеркалом. Если существо является не основной целью площадного заклинания, то Сопротивление может блокировать только его эффект по этому существу (для каждого существа вероятность определяется отдельно). Не блокируется урон от Огненного щита, Минного поля, Стены огня и эффект Зыбучих песков. Сопротивление может блокировать заклинания, колдуемые существами, а также Яд, Болезнь, Окаменение, Паралич и Старость, но оно не блокирует физические способности (например, Оплетение, Смертельный удар, Смертельный взгляд), Страх, Кислотное дыхание, Снятие заклинаний от Змиеv или Стрекоз.</p> <p> В HotA Сопротивление запрещено по умолчанию</p>					
	Стрельба Меткость	Базовый наносимый существами урон	+10% к наносимому существами урону при стрельбе. Действует на Баллиста В HotA действует также на Стрелковые башни и Пушку	То же, но +25% к наносимому урону	То же, но +50% к наносимому урону

	Тактика	Тактическая фаза отсутствует	Перед началом боя можно расставить существ героя в области 3 вертикальных рядов клеток	То же, но в области 5 рядов	То же, но в области 7 рядов
---	----------------	------------------------------	---	------------------------------------	------------------------------------

Во время тактической расстановки можно Откупиться или Сбежать с поля боя. Герои ИИ этим не пользуются.

Тактика – единственный навык, который можно отключить кнопкой в окне героя.



Если вторичный навык Тактика имеется как у нападающего, так и у защищающегося героя, то тактические бонусы сокращаются:

Базовая Тактика у вашего героя:

- Если противник имеет навык Тактики, то игрок не сможет расставить существ перед боем.

Продвинутая Тактика у вашего героя:

- Если противник имеет Базовую Тактику, то игрок сможет расставить существ перед боем в области 3 рядов клеток
- Если противник имеет Продвинутую или Экспертную Тактику, то игрок не сможет расставить существ перед боем.

Экспертная Тактика у вашего героя:

- Если противник имеет Базовую Тактику, то игрок сможет расставить существ перед боем в области 5 рядов клеток
- Если противник имеет Продвинутую Тактику, то игрок сможет расставить существ перед боем в области 3 клеток
- Если противник имеет Экспертную Тактику, то игрок не сможет расставить существ перед боем.

Это интересно! Если у Вас в армии только 1 стрелковый отряд, то, даже имея Экспертную Тактику, невозможно поставить этот отряд так, чтобы у него не было штрафа за расстояние при стрельбе по любому вражескому отряду в начальной расстановке. Поставив стрелка на самый правый центральный гекс и вовсе штраф будет по обоим угловым гексам противника (слот 1 и 7 его армии), если те существа не двухгексовые

	Удача	-	+1 к удаче	+2 к удаче	+3 к удаче
--	--------------	---	------------	------------	------------

Далее представлены более подробные механики некоторых навыков, отмеченных *.

БАЛЛИСТИКА

 При осаде города, с отстроенным Фортом, на стороне атакующего героя всегда имеется Катапульта. Она предназначена для разрушения фортификационных укреплений города. Также для этой цели используются способности Циклопов, Королей циклопов, заклинание Землетрясение и Пушка.

Без навыка Баллистики Катапульта автоматически в начале каждого раунда делает 1 выстрел по случайной цели. При этом сперва Катапульта полностью разрушает все фрагменты стен, затем Врата, а затем Стрелковые башни, начиная с Центральной (потом верхняя боковая). В ресурсах игры имеются некие вероятности попадания по цели, если Катапульта выберет тот или иной элемент фортификации, однако они не работают без управления Катапультой, т.к. она всегда действует в вышеописанном порядке.

Любое городское укрепление имеет 2 единицы прочности. Фрагменты стены при наличии Замка в городе имеют 3 единицы прочности. Катапульта же своим выстрелом может нанести от 0 до 2 единиц урона с разной вероятностью.

Если какие-либо укрепления отсутствуют (уничтожены или не отстроены), то шансы попадания повышаются пропорционально.

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

Далее представлена таблица фортификационных укреплений города, шанс попадания по ним и наносимый урон в зависимости от уровня Баллистики.

Эффективность Катапульты	без навыка	Базовая Баллистика	Продвинутая Баллистика*	Экспертная Баллистика
Шанс попадания (в долях)	Центральная башня	5	7	7
	Боковая башня	10	15	15
	Врата	25	30	30
	Фрагмент стены	50	60	60
Шанс нанести урон	0 урона (промах)	10%	0%	-
	1 урон	60%	50%	50%
	2 урона	30%	50%	50%
				100%

* При Продвинутой Баллистике Катапульта получает Двойной выстрел, т.е. фактически шансы удваиваются.

Максимальное число выстрелов, достаточных для полного уничтожения всех укреплений города равно 24. Минимальное – 12 (при Экспертной Баллистике).

Циклопы вместо своего хода могут атаковать фортификационное укрепление на уровне Базовой Баллистики. Короли циклов – на уровне Продвинутой Баллистики.

 Пушка может атаковать фортификационные укрепления аналогично Катапульте, но её эффективность зависит не от Баллистики, а от Артиллерии героя. При осаде города без навыка Артиллерии Пушка работает как Катапульта.

Землетрясение наносит 1 урон двум, трём или четырём фортификационным укреплениям в зависимости от уровня Магии земли. Выбор случаен, но оба удара могут прийтись на один и тот же элемент.

ДИПЛОМАТИЯ



Дипломатия – единственный вторичный навык, имеющий целых три практически разных функционала: снижение требуемого уровня в Библиотеке просвещения, снижение цены откупа при побеге с поля боя и влияние на агрессивность, и присоединение существ с карты приключений.



1. Библиотека просвещения.

В Библиотеке просвещения один раз за игру, каждый герой может повысить все первичные навыки (атака, защита, сила магии, знание) на 2 единицы. Но для получения бонуса герой должен быть не менее **10** уровня. Навык Дипломатии снижает это требование:

Дипломатия	Уровень героя
Базовая	8
Продвинутая	6
Экспертная	4

2. Снижение стоимости откупа при побеге с поля боя.



По умолчанию, стоимость откупа равна 50% стоимости всех существ в армии героя без учета стоимости ресурсов, если таковые использовались для покупки существ. Округление вниз.

При этом убитые существа, вызванные элементали, Клоны и существа, воскрешённые без Продвинутой Магии земли, не включаются в общую стоимость армии, а поднятые Демоны и  Фангармы включаются.

 Боевые машины включаются в стоимость армии.

 В HotA боевые машины **не** включаются в стоимость армии.

Если у героя остались только воскрешённые войска без Продвинутой Магии земли, то стоимость откупа будет равна 0.

Вторичный навык Дипломатии помогает снизить стоимость откупа при побеге с поля боя.

Также снижают величину откупа все 3 дипломатических артефакта: Лента посла, Медаль дипломата и Кольцо дипломата – **-10%** за каждый. На Библиотеку просвещения, агрессию нейтральных существ и стоимость их присоединения артефакты никак не влияют.

Сборный артефакт  Мантля дипломата не даёт дополнительного снижения стоимости откупа и действует в этом случае только как суммарный эффект трёх составляющих.

Два Кольца дипломата, надетые одновременно, не суммируются, т.е. работает только одно из них.

Далее представлена таблица расчёта стоимости откупа при побеге с поля боя в зависимости от уровня Дипломатии и наличия дипломатических артефактов, в % от полной стоимости всех существ.

Наличие артефактов	без навыка	Уровень Дипломатии		
		Базовая	Продвинутая	Экспертная
нет	50%	40%	30%	20%
1 артефакт	45%	35%	25%	15%
2 артефакта	40%	30%	20%	10%
3 артефакта	35%	25%	15%	5%

Из-за внутренних округлений программы любое снижение стоимости откупа дополнительно снижает стоимость ещё на 1 золото.

3. Влияние на агрессивность нейтралов на карте приключений.

Этот функционал Дипломатии имеет наиболее сложную механику.

Все нейтральные существа на карте приключений изначально делятся на 5 степеней дружелюбности, что определяет их возможную Лояльность и дальнейшее присоединение к Вашей армии:

Дружелюбность		Поведение	
1	Податливые Dishy	Complaint	Всегда присоединяются
2	Дружелюбные Friendly	Friendly	Вероятно, присоединятся
3	Агрессивные Aggressive	Aggressive	Принятое по умолчанию среднее значение
4	Враждебные Hostile	Hostile	Вероятно, не присоединятся
5	Кровожадные Savage	Savage	Никогда не присоединяются

Податливые существа присоединяются к герою всегда, а если он отказывается от них, то они пытаются сбежать. Остальные (пп.2...5) степени дружелюбности в начале игры получают определённую Лояльность от 1 до 10 единиц. Причём Кровожадные существа получают Лояльность 10 и никогда не присоединяются к герою.

Лояльность существа уже напрямую влияет на шанс присоединения, то есть существо может быть таким, что не присоединится ни в каком случае. И степень навыка Дипломатии или сила войска не помогут. Хотя в Редакторе карт он может быть определен как Дружелюбный (вероятно присоединится).

На случайных картах степени дружелюбности каждого существа выставляются случайным образом от 2 до 5 степени. Существует ряд условий, которые могут изменить вероятность присоединения существ 2...4 степени в сторону увеличения:

- Высокие навыки атаки и защиты героя
- Высокая сила армии героя по сумме AI_Value существ
- Наличие в армии таких же существ (улучшенных или нет)
- Большинство существ в армии являются такими же существами (по количеству)
- Низкая исходная лояльность атакуемых существ
- Уровень развития Дипломатии у героя
- Уровень сложности игры
- Наличие Мантии дипломата.

Магмовые, Ледяные и Энергетические элементали не считаются улучшениями Элементалей земли, воды и огня соответственно, и наоборот (баг). Исправлен в HotA.

Вероятность существа присоединиться за золото так же повышается, если иметь навык Дипломатии. Причем, действует это независимо от вероятности присоединиться бесплатно. Однако стоимость присоединения никак не зависит ни от степени развития навыка, ни от наличия дипломатических артефактов.

Внимание! В HotA на случайных картах существа могут присоединиться к герою только за золото. При этом присоединяется только половина отряда, но по цене всего.

Далее представлена детализация расчёта вероятности присоединения существ на примере, который учитывает все факторы, влияющие на агрессивность существ.

Детализация	Пример
1. Находим силу героя: $Hero_Power = \sqrt{((1+0,05*\text{Атака})*(1+0,05*\text{Защита}))}$	Например, для героя с атакой и защитой равным 10, $Hero_Power$ будет равна $\sqrt{((1+0,5)*(1+0,5))} = 1,5$
2. Находим силу существ героя $Creatures_Power = \text{Сумма AI_Value всех существ}$	Например, если в армии героя 50 Копейщиков, 20 Грифонов, 5 Каравелистов и 1 Ангел, $Creatures_Power$ будет равна $50*80+20*251+5*1946+1*5019 = 23769$
3. Находим итоговую силу армии $Army_Power = Hero_Power * Creatures_Power$ Округление вниз. Наличие Мантии дипломата повышает $Army_Power$ в 3 раза	В нашем случае $Army_Power$ будет равна $1,5*23769 = 35653$
4. Аналогично пункту 2 находим силу нейтральных войск $Neutrals_Power$ (игнорируем факт появления улучшенного отряда)	Например, если в армии нейтралов 150 Демонов, $Neutrals_Power$ будет равна $150*445 = 66750$
5. Находим коэффициент соотношения сил $k = Army_Power / Neutrals_Power$	В нашем случае k будет равен $35653/66750 = 0,534$
6. Определяем показатель силы героя в сравнении с силой нейтралов $Power_Factor$: - $Power_Factor = 11$ если $k \geq 7$; - $Power_Factor = 2*(k-1)$, округление вниз, если $1 < k < 7$; - $Power_Factor = -1$ если $0,5 < k \leq 1$; - $Power_Factor = -2$ если $0,333 < k \leq 0,5$; - $Power_Factor = -3$ если $k \leq 0,333$	В нашем случае $Power_Factor$ будет равен -1
Примечания: а) Число $0,333 = 333/1000$, а не $1/3$! б) Число k находится с небольшой погрешностью (деление), что может проявить себя на границах вышеприведённых интервалов	
7. Определяем Симпатию нейтрального отряда $(0 \leq Sympathy \leq 2)$: - $Sympathy = 0$ если в армии героя нет таких же существ, как нейтралы (или их улучшений); - $Sympathy = 1$ если в армии героя есть хотя бы одно такое же существо (или улучшение); - $Sympathy = 2$ если число таких же существ строго больше, чем всех остальных в армии героя	В нашем случае $Sympathy$ будет равна 0

<p>8. Находим Лояльность нейтральных существ X:</p> <ul style="list-style-type: none"> - $X = -4$ для Податливых; - $X = 1 \dots 7$ (случайное целое) для Дружелюбных; - $X = 1 \dots 10$ (случайное целое) для Агрессивных; - $X = 4 \dots 10$ (случайное целое) для Враждебных; - $X = 10$ для Кровожадных <p> На случайных картах HotA все существа Враждебные, т.е. $X=4\dots 10$</p>	<p>Для дружелюбных Демонов, X будет равна, например, 1</p>
<p>9. Находим Харизму героя Ch = Power_Factor + уровень Дипломатии + Sympathy Базовая Дипломатия – 1, Продвинутая – 2, Экспертная – 3. При игре на лёгком уровне сложности (80%) уровень Дипломатии берётся на 1 больше, но не выше 3</p>	<p>Например, при Экспертной Дипломатии, Ch будет равна $-1+3+0 = 2$</p>
<p>10. Определяем поведение наших нейтралов:</p> <p>Если $Ch < X$, то нейтралы <u>вступят в бой</u> с героями;</p> <p>Если $Ch \geq X$, то:</p> <ul style="list-style-type: none"> а) нейтралы <u>присоединятся бесплатно</u>, если Sympathy + уровень Дипломатии + 1 $\geq X$; б) если предыдущее условие не выполняется, то нейтралы <u>присоединятся за золото</u>, если Sympathy + 2*Уровень Дипломатии + 1 $\geq X$; <p>Если герой отклонит предложение а) или б), то:</p> <ul style="list-style-type: none"> – нейтралы обидятся и <u>вступят в бой</u> с героями, если $Ch = X$; – нейтралы <u>попытаются сбежать</u>, если $Ch > X$. <p>в) если условия а) и б) не выполняются, то нейтралы:</p> <ul style="list-style-type: none"> – <u>вступят в бой</u> с героями, если $Ch = X$; – <u>попытаются сбежать</u>, если $Ch > X$ 	<p> В нашем случае выполняется условие а): $0+3+1 \geq 1$ и Демоны присоединяются бесплатно</p>

Сводная таблица шансов присоединения нейтралов, %:

Бесплатное присоединение				Платное присоединение			
Симпатия	Дипломатия			Симпатия	Дипломатия		
	Базовая	Продвинутая	Экспертная		Базовая	Продвинутая	Экспертная
0	-	-	14	0	-	29	57
1	-	14	29	1	14	43	71
2	14	29	43	2	29	57	86

Данные вероятности в таблице условны и приведены для значения $Power_Factor=1$. Грубо говоря, для ситуации, когда наша армия ненамного превышает по силе армию нейтралов.

НЕКРОМАНТИЯ



По умолчанию, вторичный навык Некромантия доступен только двум классам героев – Некромантам и Рыцарям Смерти. Однако возможность получить этот навык в Хижине ведьмы или у Учёного имеется у любого героя.

Некромантия позволяет герою после победы в бою воскрешать

 10%, 20% или 30%

 5%, 10% или 15%

убитых вражеских существ в виде Скелетов, которые присоединяются к его армии, в зависимости от уровня развития навыка.

Каждый Усилитель чёрной магии (Некрополис), который находится под управлением игрока, добавляет  +10% к Некромантии всех его героев.

 +5% к Некромантии всех его героев.

Каждая Темница душ (Грааль), которая находится под управлением игрока, добавляет +20% к Некромантии всех его героев.

Также Некромантию повышают 3 артефакта: Амулет гробовщика, Мантия вампира и Сапоги мертвеца  на 5%, 10% и 15% соответственно.

 на 2,5%, 5% и 7,5% соответственно.

Сборный артефакт Плащ короля нечисти действует как сумма свойств его составляющих:

 +30% к Некромантии.

 +15% к Некромантии.

Если у героя нет навыка Некромантии, то Плащ короля нечисти даёт эффект Экспертной Некромантии. Причём эта бонусная Некромантия от Плаща не усиливается Усилителем чёрной магии, Темницей душ, артефактами, и всегда равна указанному выше проценту.



Количество поднимаемых Некромантией Скелетов считается по отдельным отрядам.

Количество поднимаемых Некромантией Скелетов считается по всей армии.

Некромантia работает на живых существах, нежити, горгульях, големах, элементалах, боевых машинах, призванных Демонах, а также на

вызванных элементалах, Клонах и исчезнувших трупах, из которых были подняты Демоны. Если Клон исчез по окончании длительности заклинания – он не учитывается. Если Клон не был убит или исчез после смерти оригинала – он учитывается, но считается только один Клон для каждого отряда.

призванных Фангарах. Призванные Демоны и Фангары уничтожают труп отряда, из которого они были вызваны, поэтому этот труп не учитывается. Клоны и вызванные элементали также не оставляют трупов и не учитываются.

Далее представлена детализация расчёта количества поднимаемых Скелетов.

Оригинальная игра	HotA
1. Определяем возможное количество поднимаемых Некромантией существ по здоровью убитых (N1): Количество здоровья в каждом отряде уничтоженной армии делим на количество здоровья тех существ, которые будут подняты Некромантией: Скелеты и Скелеты-воины – 6 здоровья.	
Плащ короля нечисти позволяет поднимать вместо скелетов Живых мертвецов (15 здоровья) и Зомби (20 здоровья) на Базовой Некромантии, Стражей и Привидений (по 18 здоровья) на Продвинутой Некромантии, Личей (30 здоровья) и Могущественных лицей (40 здоровья) на Экспертной Некромантии	
2. Определяем возможное количество поднимаемых Некромантией существ по количеству убитых (N2) для каждого отряда. Для боевых машин N2 (равное 1) всегда будет меньше N1	
3. N1 округляется вниз. Для каждого отряда выбираем N – меньшее из N1 и N2. Суммируем значения N по всей армии и округляем вниз, получая итоговое N	3. Для каждого отряда выбираем N – меньшее из N1 и N2. Суммируем значения N по всей армии и округляем вниз, получая итоговое N
4. Полученное количество N модифицируем бонусами Некромантии: навык Некромантии, Усилители чёрной магии, Темницы душ. Также герои-специалисты по Некромантии дают бонус +5%*уровень , где k – % навыка Некромантии на момент начала битвы. Все бонусы Некромантии суммируются, но не могут превысить 100%. Округление вниз, но не ниже 1	4. Полученное количество N модифицируем бонусами Некромантии: навык Некромантии, Усилители чёрной магии, Темницы душ. Также герои-специалисты по Некромантии дают бонус +5%*уровень , где k – % навыка Некромантии на момент начала битвы. Все бонусы Некромантии суммируются, но не могут превысить 100%. Округление вниз, но не ниже 1
Суммируем модифицированные значения N по всей армии.	Полученное значение и будет количеством поднимаемых после боя существ
Полученное значение и будет количеством поднимаемых после боя существ	

Несколько более простым (для наглядности) объяснением может быть такое: если количество здоровья каждого существа в отряде меньше здоровья существа, которое должно быть призвано после завершения боя, то определяем их количество из расчета суммы здоровья всех уничтоженных существ в этом отряде. Иначе (в случае, если здоровье равно или выше), расчет идет исходя из количества существ в отряде.

Далее приведён пример расчёта.

Оригинальная игра	HotA
Исра (специалист по Некромантии) 14 уровня, имеющая Плащ короля нечисти и Экспертную Некромантию, уничтожила армию противника из 361 Мастер-гримлина (зд.4), 25 Джиннов (зд.40) и 5 Титанов (зд.300). В её королевстве имеется один Некрополис с отстроенным Усилителем чёрной магии. Рассчитаем количество существ, которые останутся в нашей армии после боя:	
1. Определяем N1 по здоровью убитых. Плащ короля нечисти позволяет поднимать Личей (зд.30): N1 Мастер-гримлинов = $361 \cdot 4 / 30 = 48,13$ N1 Джиннов = $25 \cdot 40 / 30 = 33$ N1 Титанов = $5 \cdot 300 / 30 = 50$	
2. Определяем N2 по количеству убитых: N2 Мастер-гримлинов = 361 N2 Джиннов = 25 N2 Титанов = 5	
3. Округляем N1 и выбираем меньшее из N1 и N2 : N Мастер-гримлинов = 48 N Джиннов = 25 N Титанов = 5	3. Выбираем меньшее из N1 и N2 : N Мастер-гримлинов = 48,13 N Джиннов = 25 N Титанов = 5
	Суммируем значения и округляем: $N = 48,13 + 25 + 5 = 78,13 = 78$
4. Модифицируем N Некромантией и округляем. Навык Некромантии + Плащ короля нечисти + Усилитель чёрной магии + специализация по Некромантии:	

Некромантия: $30\% + 30\% + 10\% + 30\% * (14 * 0,05) = 91\%$

Мастер-гремлины: $48 * 0,91 = 43,7 = 43$ Лича

Джиннны: $25 * 0,91 = 22,8 = 22$ Лича

Титаны: $5 * 0,91 = 4,6 = 4$ Лича.

Итого будет поднято $43+22+4 = 69$ Личей

Некромантия: $15\% + 15\% + 5\% + 15\% * (14 * 0,05) = 45\%$

Итого будет поднято $78 * 0,45 = 35,1 = 35$ Личей

Кроме того, следует помнить, что:

1. Навык Некромантии не работает у героев ИИ в боях против нейтральных существ на карте или против других героев ИИ. После любого такого боя он поднимает лишь 1 Скелета вместо соответствующего % от числа убитых (баг). Исправлен в HotA.
2. Если в армии героя нет поднимаемых Некромантией существ, а также нет свободного места, то Некромантия не работает.
3. Если в армии героя нет поднимаемых Некромантией существ, но есть их улучшенные версии и нет свободного места, то герой будет воскрешать улучшенных в количестве 2/3 от расчёного количества. Округление вверх. В примере выше Истра воскресила бы
 $(48 * 0,91 * 2/3) + (25 * 0,91 * 2/3) + (5 * 0,91 * 2/3) = 30 + 16 + 4 = 50$ Могущественных личей.
 $78 * 0,45 * 2/3 = 24$ Могущественных лича.
4. Также существует дополнительное усиление Некромантии для героев компьютера (баг?) - +2% к навыку, т.е. после боя поднимается 7/12/17% Скелетов. Кроме того, Некромантия компьютерного героя срабатывает после окончания боя и получения опыта, т.е. если после боя герой компьютера получил новые уровни и улучшил навык Некромантии, то количество поднимаемых Скелетов уже будет вестись по улучшенному навыку (баг?).

НАПАДЕНИЕ ПРОТИВ ДОСПЕХОВ



Среди любителей игры довольно популярен спор о том, что же всё-таки лучше для героя – Нападение или Доспехи, если речь идёт о безальтернативном выборе.



Чтобы разобраться рассмотрим все вводные данные:

- Нападение даёт **+10/20/30%** к наносимому существами урону в ближнем бою
- Доспехи дают **-5/10/15%** получаемого существами урона от любых атак
- Специализация по Нападению (Крэг Хэк, Гундула, Коркес) или Доспехам (Мепхала, Нила, Тазар) увеличивает эффективность навыка на 5% за каждый уровень героя. Итоговый бонус навыка будет равен $k * (1 + N * 0,05)$, где k – процент навыка; N – уровень героя.
- Для сравнения будем также рассматривать навык Стрельбы (+10/25/50% к наносимому урону при стрельбе) и специализацию по Стрельбе (Оррин).

Навык	Бонус навыка в зависимости от уровня героя-специалиста по нему, % (коэффициент k, показывающий изменение наносимого/получаемого урона)																		
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	20	30	40	47	50	60	70	74
	30 1,3	32 1,3	33 1,3	35 1,4	36 1,4	38 1,4	39 1,4	40 1,4	42 1,4	43 1,4	45 1,5	60 1,6	75 1,8	90 1,9	101 2,0	105 2,1	120 2,2	135 2,4	141 2,41
	15 1,2	16 1,2	17 1,2	17 1,2	18 1,2	19 1,2	19 1,25	20 1,3	21 1,3	21 1,3	23 1,4	30 1,6	38 1,8	45 2,0	50 2,1	53 2,5	60 3,1	68 3,39	
	50 1,5	53 1,5	55 1,6	58 1,6	60 1,6	63 1,7	65 1,7	67 1,7	70 1,7	72 1,7	75 1,8	100 2,0	125 2,3	150 2,5	168 2,7	175 2,8	200 3,0	225 3,3	235 3,35

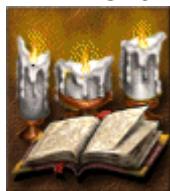
Из таблицы может показаться, что урон существа (наносимый или получаемый) благодаря навыку изменяется линейно и бонус навыка удваивается на 20 уровне героя, утраивается на 40 и т.д. На самом деле это не так для Доспехов – изменение бонуса с 15% на 20% снижает урон на меньшее значение (~5,9%), чем, например, изменение бонуса с 65% на 70% (~14,3%):

- Нападение повышает наносимый урон вдвое ($k=2$) на 47 уровне героя-специалиста; втрое – на 113 уровне; вчетверо – на 180 уровне; впятеро – на 247 уровне; в десять раз – на 580 уровне. На максимальном корректном уровне героя (74) урон повышается на 141% – в 2,41 раза ($k=2,41$).
- Доспехи снижают получаемый урон вдвое ($k=2$) на 47 уровне героя-специалиста; втрое – на 69 уровне; вчетверо – на 80 уровне; впятеро – на 87 уровне; в десять раз – на 100 уровне. На максимальном корректном уровне героя (74) урон снижается на 71% – в 3,39 раза ($k=3,39$).
- Стрельба повышает наносимый урон вдвое ($k=2$) на 20 уровне героя-специалиста; втрое – на 60 уровне; вчетверо – на 100 уровне; впятеро – на 140 уровне; в десять раз – на 340 уровне. На максимальном корректном уровне героя (74) урон повышается на 235% – в 3,35 раза ($k=3,35$).

Выводы:

- Без специализации по навыку, Доспехи статистически хуже в битве, где вы получаете примерно такое же количество урона, как и наносите. Однако в битвах с превосходящим противником, Доспехами вы снизите получаемый урон намного больше, чем получите при помощи Нападения, т.к. Нападение влияет только на базовый урон, а Доспехи – на общий, и снижает эффективность всех модификаторов атаки (в том числе модификатор за разницу атаки и защиты, сам навык Нападения и специализацию по нему, бонус удачи, Кавалерийский бонус и прочие бонусы существ).
- Доспехи героя-специалиста становятся эффективнее Нападения уже на 20 уровне героя, и эффективнее Нападения героя-специалиста – на 47 уровне.
- Доспехи героя-специалиста становятся эффективнее Стрельбы на 25 уровне героя, и эффективнее Стрельбы героя-специалиста – на 74 уровне.
- Очевидно, что против стрелков, до которых нельзя добраться в первом раунде, или быстрых существ, которые точно нанесут удар первыми, навык Доспехов будет полезнее.
- Стрельба в абсолютном выражении намного лучше Нападения и Доспехов, но действует только при стрельбе, поэтому её полезность более ситуативна. Доспехи же – наиболее универсальный из этих навыков, так как работает и в ближнем бою, и против стрельбы.

ОБУЧЕНИЕ



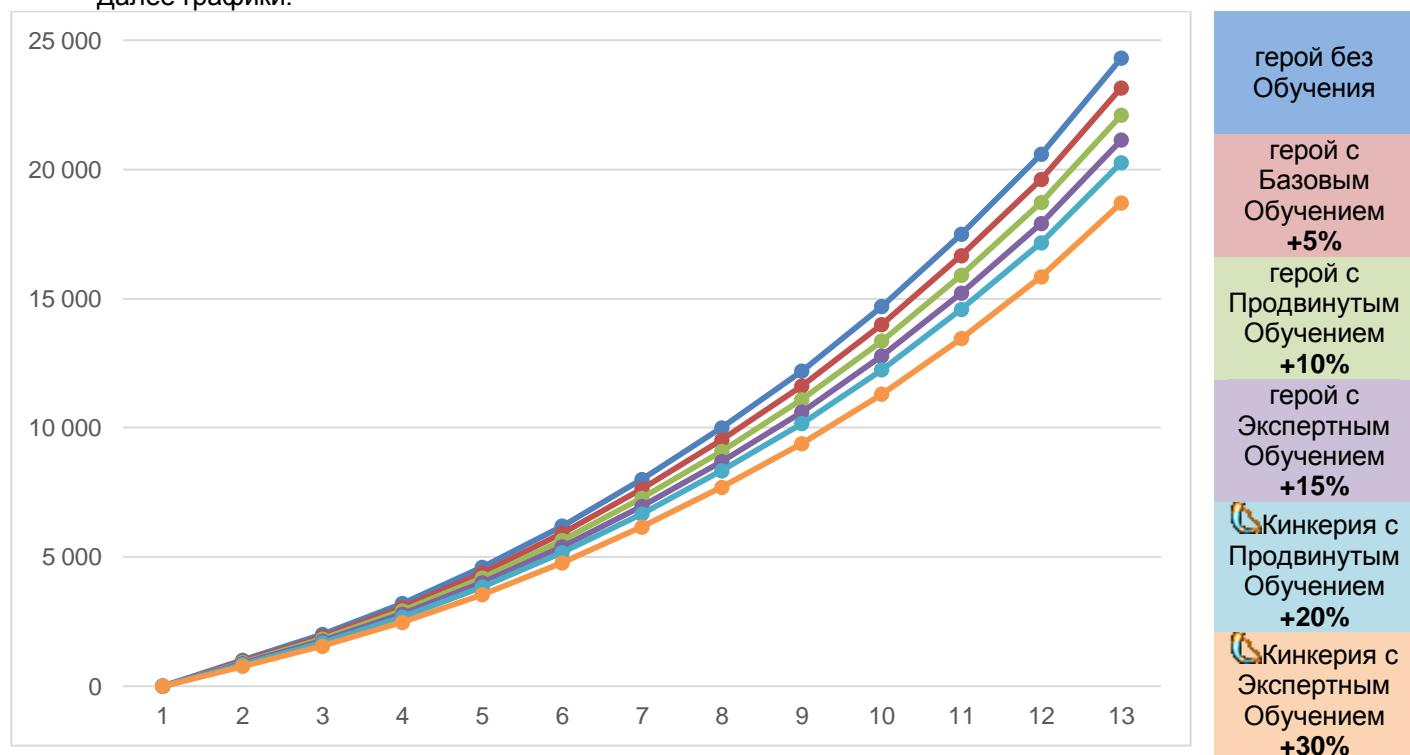
Эффективность навыка Обучение среди любителей игры часто подвергается сомнениям, и не безосновательно.

Обучение даёт **+5/10/15%** к получаемому героем опыту. Что это означает на практике?

В теории кажется, что герой с Экспертом Обучения будет иметь уровень в среднем на 15% выше, чем герой без этого навыка. Например, на 40 уровне это преимущество должно составлять +6 уровней. Однако, на самом деле это не так, и даже на максимальных уровнях преимущество в уровне не превышает более, чем +2. Всё дело в том, что опыт, необходимый для достижения каждого следующего уровня, увеличивается в процентном соотношении на +20%, начиная с уровня 13, что практически полностью нивелирует бонусную прибавку опыта от навыка.

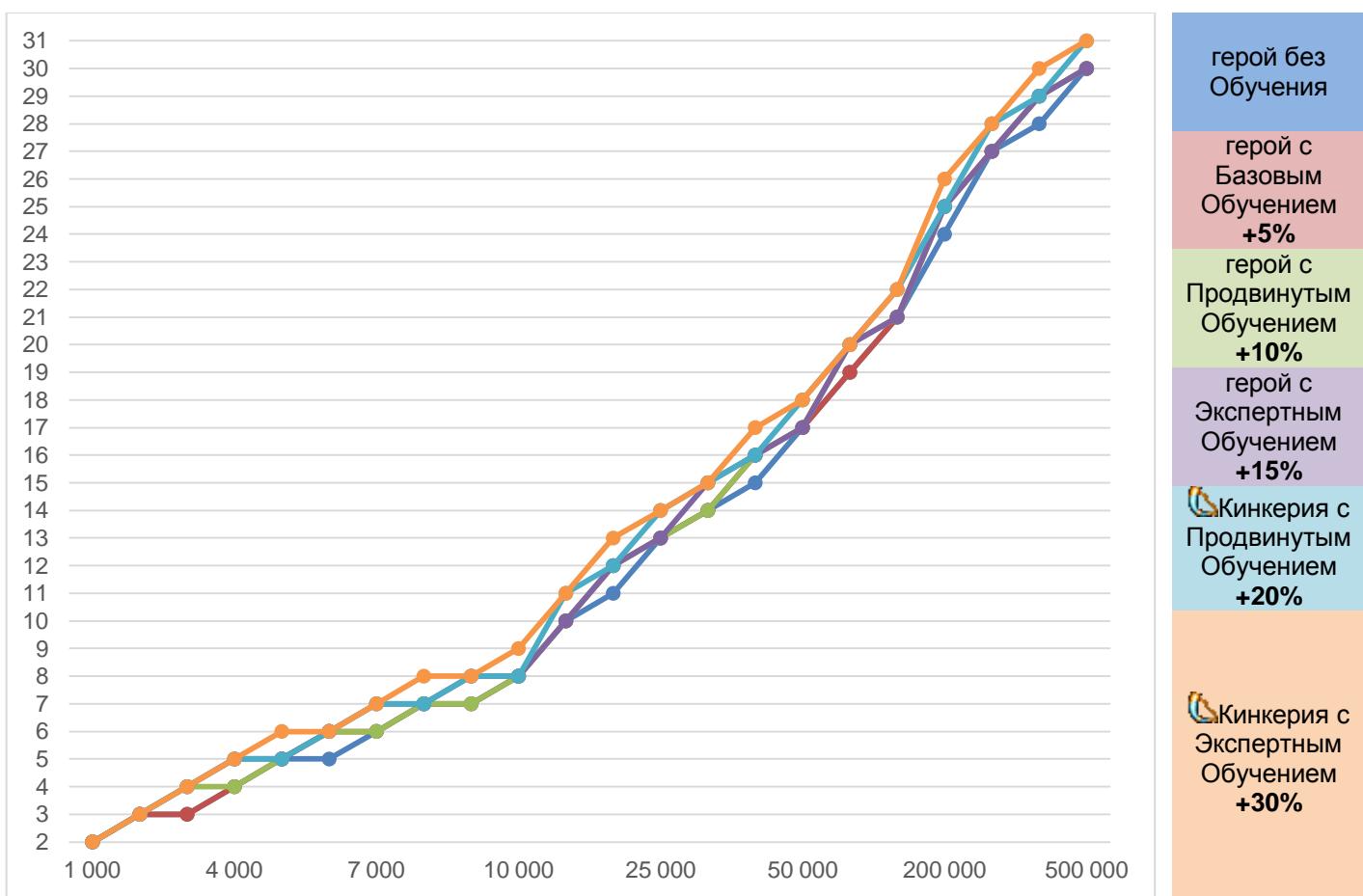
 **HotA** добавлен уникальный герой для Крепости – Кинкерия, со специализацией по Обучению, которая повышает эффективность навыка в 2 раза – до **+10/20/30%**.

Далее графики:



На приведённом графике видно, сколько опыта необходимо герою, чтобы получить уровень. С Экспертным Обучением на 13 уровне разница в опыте составляет всего 3172 очка.

Следующий график показывает, какой уровень будет иметь герой, получив определённое количество опыта. Из него явно видно, что максимальная разница в уровнях между героем без Обучения и с Обучением составляет всего 2 уровня, что явно мало, для того чтобы отдавать под навык целый слот героя.



Вероятности получения вторичных навыков

Как и для первичных навыков, каждый класс героев имеет свои вероятности получить тот или иной вторичный навык при повышении уровня. Имеются и обязательные правила получения некоторых навыков:

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

🛡 Этому правилу также подчиняются Элементалисты (баг). Исправлен в **HotA**.
Если им предложили одну из стихий, в соответствии с вероятностью, на другом уровне, то счётчик сбрасывается. Например, если герою предложили Магию огня на 2 уровне, то повторно Магию стихии (любую) предложат на 6, 10, 14 и т.д. уровнях
- Если герою-воину ещё не предлагали **Мудрость**, то ему предложат её на 6, 12, 18 и т.д. уровнях. Если предложили на другом уровне, то счётчик сбрасывается.

🛡 Этому правилу также подчиняются Элементалисты (баг). Исправлен в **HotA**
- Если герою-магу ещё не предлагали **Магию стихии**, то ему предложат одну из стихий на 3, 6, 9 и т.д. уровнях. Если предложили на другом уровне, то счётчик сбрасывается.

🛡 Этому правилу не подчиняются Элементалисты (баг). Исправлен в **HotA**
- Если герою-магу ещё не предлагали **Мудрость**, то ему предложат её на 3, 6, 9 и т.д. уровнях. Если предложили на другом уровне, то счётчик сбрасывается.

🛡 Этому правилу не подчиняются Элементалисты (баг). Исправлен в **HotA**.

Обязательные предложения справедливы и для Продвинутых/Экспертных навыков.

Если совпадает так, что на одном и том же уровне должны появиться обязательные предложения и Магии стихии и Мудрости, то появится Мудрость, т.е. она имеет более высокий приоритет. Однако это не отменяет вероятности появиться предложению Магии стихии благодаря вероятности из таблицы и не распространяется на случай, когда благодаря вероятности из таблицы одновременно предлагаются и Мудрость, и Магия стихии.

Далее представлена таблица вероятностей получения навыков для каждого класса героев.

Вторичный навык	Рыцарь	Священник	Рейнджер	Друид	Алхимик	Маг	Демон	Еретик	Рыцарь смерти	Некромант	Лорд	Чернокнижник	Варвар	Боевой маг	Хозяин зверей	Ведьма	Путешественник	Элементалист	Капитан	Навигатор
Артиллерия	5	2	6	1	4	1	5	4	5	3	8	1	8	4	8	1	8	1	5	1
Баллистика	8	4	4	4	6	4	7	6	7	5	7	6	8	6	7	8	8	4	5	2
Волшебство	1	5	2	6	3	8	3	6	4	6	2	10	1	6	1	8	1	8	2	6
Грамотность	1	6	1	8	3	9	2	5	2	6	1	8	1	4	1	7	1	8	1	5
Дипломатия	4	7	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	1	3	1	2	2	4	5	2
Доспехи	5	3	8	3	8	1	7	4	5	2	6	1	6	4	10	4	5	1	2	1
Зоркость	2	6	2	7	3	8	3	4	4	7	2	8	2	5	1	10	2	8	4	2
Имущество	6	3	2	3	4	5	3	2	-	3	4	5	2	1	1	1	3	3	4	2
Интеллект	1	6	2	7	4	10	2	6	5	6	1	8	1	5	1	7	1	8	3	8
Лидерство	10	2	6	2	3	4	3	2	-	-	8	3	5	4	5	1	3	3	6	2
Логистика	5	4	5	5	6	2	10	3	5	4	8	2	7	9	8	3	8	2	6	3
Магия воды	4	4	3	4	2	3	1	2	3	3	-	2	-	3	2	3	2	6	2	9
Магия воздуха	3	4	1	2	4	6	2	3	2	3	1	2	3	3	1	3	2	6	3	6
Магия земли	2	3	3	4	3	3	3	4	4	8	3	5	3	3	3	3	3	6	4	5
Магия огня	1	2	-	1	1	2	4	5	1	2	2	5	2	3	-	3	3	6	2	2
Мистицизм	2	4	3	6	4	8	2	10	4	6	3	8	3	4	2	8	3	8	1	3
Мудрость	3	7	3	8	6	10	4	8	6	8	3	10	2	6	2	8	2	8	1	8
Навигация	8	5	3	2	3	1	4	2	8	5	4	4	2	-	8	6	5	4	6	6
Нападение	7	4	5	1	6	1	8	4	7	3	8	1	10	8	5	2	9	1	9	4
Обучение	4	4	4	4	10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	8	4	2	4
Первая помощь	2	10	3	7	2	7	2	5	-	-	1	6	1	4	6	8	1	4	2	4
Поиск пути	4	2	7	5	4	2	4	4	4	6	5	2	8	4	8	2	6	2	8	6
Помехи	5	-	9	-	5	-	6	-	5	-	6	-	6	1	5	-	2	-	3	1
Разведка	4	3	7	2	4	2	5	3	4	2	5	2	8	4	7	2	6	2	4	2
Сопротивление	5	2	9	1	5	-	6	3	5	1	6	-	6	4	5	-	2	-	3	5
Стрельба	5	3	8	5	5	2	6	4	5	2	6	2	7	4	7	3	8	2	9	6
Тактика	7	2	5	1	4	1	6	4	5	2	10	1	8	5	6	1	8	1	6	4
Удача	3	5	6	9	2	4	2	2	1	1	1	2	3	2	2	4	2	2	7	4
Некромантia	-	-	-	-	-	-	-	-	10	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Для обязательных предложений шансы на получение Магии стихии у героев будут следующими:

Магия воды	40	31	43	36	20	21	10	14	30	19	-	14	-	25	33	25	20	25	18	41
Магия воздуха	30	31	14	18	40	43	20	21	20	19	17	14	38	25	17	25	20	25	27	27
Магия земли	20	23	43	36	30	21	30	29	40	50	50	36	38	25	50	25	30	25	36	23
Магия огня	10	15	-	9	10	14	40	36	10	13	33	36	25	25	-	25	30	25	18	9

Жирным выделены высокие вероятности получения навык у героя данного класса.

Красным выделены максимальные вероятности получения навыка среди всех классов, синим – минимальные.

На самом деле в таблице указаны не совсем проценты, т.к. их сумма не равна 100%. Приведённые числа следует интерпретировать, как доли от 112 (или суммы долей всех навыков), т.е., например, 5% – это 5/112 (по факту 4,462%). А если герой уже имеет какие-то навыки, то вероятность предложения нового навыка равна отношению вероятности из таблицы к сумме вероятностей всех навыков, которых ещё нет у героя.

Если какой-либо навык уже имеется или запрещён, то вероятности повышаются, т.к. знаменатель дроби снижается.

Вероятность предложения улучшить навык равна отношению вероятности из таблицы к сумме вероятностей всех навыков у героя, которые возможно ещё улучшить (не Экспертные).

Если герой получил навык, запрещённый для его класса (например, в Хижине Ведьмы), то вероятность его улучшения будет установлена на 1.

Благодарности за помощь в написании раздела: Kluka, www.heroesworld.ru, Viktor "Coyot" Urban's Town Guide For The Single Player, ThatOne, heroes.ag.ru, DmitriyAS, heroesportal.net, Bes, forum.df2.ru, AlexSpl, heroesworld.ru, Максим Бойко, vk.com, heroes.thelazy.net.

1.7 Биографии героев, пол и раса. Участие в кампаниях

В разделе приведены биографии героев, взятые из версии **HotA**, как имеющие наиболее точный и корректный перевод. Значительные отличия в биографиях, в сравнении с оригинальной игрой, отмечены отдельно. Оригинальные биографии можно почитать в **SoD**-версиях FizMiG. Биографии изменённых героев кампаний взяты из той версии, в которой эти герои появились.

Данные об участии в кампаниях представлены в виде «№ миссии – Название кампании – аддон». **Жирным** выделены изменённые имена. **Зелёным** выделены герои-протагонисты, **красным** – герои-антагонисты, **синим** – герои в Тюрьмах. Аддоны: **RoE** – The Restoration of Erathia (Возрождение Эрафии), **AB** – Armageddon's Blade (Клинок Армагеддона), **SoD** – The Shadow of Death (Дыхание смерти), **HC** – Heroes Chronicles (Хроники героев), **HotA** – Horn of the Abyss (Рог Бездны).

ЗАМОК

Герой	Класс	Пол	Раса	Биография	Участие в кампаниях	
	Оррин	Рыцарь	M	человек	Поступив на военную службу, Оррин принялся усердно обучаться осадному делу у одного из лучших тактиков Эрафии. Теперь он сам учит всех новобранцев, приходящих в его стрелковый отряд, метко стрелять навесом.	1 "Слава королеве!" RoE 4 "Долгую жизнь королю" RoE Лорд Велмор с портретом Лорда Хаарта (рыцарь): 2 "Нечистый альянс" SoD Барон Паглон: 3 "Восстание" HC
	Валеска	Рыцарь	Ж	человек	С первых же дней своей службы в эрафийской армии Валеска прослыла необычайно искусным стрелком. Сейчас она уже командует крупным соединением войск, но всё ещё регулярно уделяет время тренировкам с личным полком арбалетчиков.	1 "Спектр силы" SoD 4 "Восстание" HC
	Эдрик	Рыцарь	M	человек	Один из предков Эдрика первым в Эрафии приручил и натаскал для боя дикого грифона. Сейчас семье Эдрика принадлежат крупнейшие в стране питомники, поставляющие крылатых зверей в королевские войска.	2 "Жертвы войны" RoE 2 "Семена недовольства" RoE 2 "Руби и кромсай" SoD 2, 7 "Восстание" HC 1 "Рог Бездны" HotA
Комментарии Грэга Фултона (дизайнер Heroes III) по поводу оригинальной биографии Эдрика, где сказано, что его прадед был первым человеком, приручившим грифона, хотя в кампании «Да здравствует королева!» говорится, что именно первый король Грифонхарт приручил грифонов и обучил их войне, объединив разрозненные колонии людей в Эрафию: Похоже, это ошибка преемственности, вызванная отсутствием исследований или простым недопониманием. Бывает. Указание «один из предков» было бы более уместным.						
	Сильвия	Рыцарь	Ж	человек	Сильвия несколько лет ходила по морям с пиратами Регны, пока не осознала, что жизнь под черепом с костями — не для неё. В поисках нового смысла жизни она нанялась в эрафийский флот, и теперь служит в Береговой Страже. Ей часто приходится отражать набеги тех самых пиратов, с которыми когда-то она дралась бок о бок.	3 "Мыс глупцов" AB 5, 7 "Восстание" HC
	Сэр Мюллих	Рыцарь	M	человек	Сэр Мюллих обычно спокойный человек, но время от времени у него бывают приступы весьма разрушительного свойства. Говорят, так он запугивает своих людей, чтобы работали быстрее.	3 "Мыс глупцов" AB 9 "Нечистый альянс" SoD
	Сорша	Рыцарь	Ж	человек	Вдохновлённая примером королевы Катерины, Сорша вступила в эрафийскую армию, где быстро доказала, что является искусственным мастером меча. Вскоре после вторжения Криганов ей впервые доверили командование собственным отрядом.	1 "Клинок Армагеддона" AB 2 "Руби и кромсай" SoD 1 "Спектр силы" SoD 5 "Схватки драконов" HC

	Кристиан	Рыцарь	M	человек	Кристиан в душе бродяга и где-то даже мечтатель. Он всегда предпочитал рыцарским подвигам путешествия, и ещё до поступления на эрафийскую службу успел исходить все уголки Энрота. Между прочим, теперь во всех этих уголках страшатся умения Кристиана управляться в бою с баллистами.	"Слава королеве!" RoE 1, 4 "Освобождение" RoE Сэр Майл: 1 "Игры с огнём" AB Лорд Чазим: 2 "Нечистый альянс" SoD 1 "Восстание" HC Нивен: 8 "Восстание" HC
	Тýрис	Рыцарь	Ж	человек	Тýрис быстро дослужилась до высоких чинов в эрафийской кавалерии. Она не только прекрасно управляет лошадьми, но и обладает неким «шестым чувством», которое подсказывает ей правильные стратегические и тактические решения в конных сражениях. Кстати, и на турнирах Тýрис ни разу не проигрывала.	2, 3 "Жертвы войны" RoE 4 "Долгую жизнь королю" RoE 4 "Рождение варвара" SoD Тиранелл с портретом Оррина: 2 "Нечистый альянс" SoD 5 "Воины степей" HC 4 "Восстание" HC
	Беатрис	Рыцарь	Ж	человек	Беатрис была гордостью эрафийских разведчиков, мало чем уступающих следопытам эльфов. Таланты девушки заметила сама Катерина, и теперь Беатрис уже генерал армии. Впрочем, своих прежних навыков она не растеряла и всё так же остаётся одной из лучших в разведчицком деле.	-
	Лорд Хаарт	Рыцарь	M	человек	Поговаривают, что Лорд Хаарт покинул Энрот из-за неких связей с культом Некромантов. Короне Эрафии он, впрочем, служит столь же безупречно, как в своё время, ещё до Войн за Наследство, Роланду Айронфиству.	3 "Хвала отцу" RoE
	Рион	Священник	M	человек	Рион служил в эрафийских войсках полевым лекарем. Когда капитан его отряда погиб в бою с Криганами, Риону пришлось принять на себя командование. Он несколько раз искусными манёврами вывел войска из-под удара врага, что позволило отряду дождаться прибытия подкрепления.	3 "Мыс глупцов" AB 4 "Восстание" HC
	Адель	Священник	Ж	человек	Раньше Адель старалась применить свои умения перед началом битвы. Если ей не удавалось отговорить командира вступать в сражение, она по крайней мере благословляла идущих в бой солдат. Затем её поставили во главе гарнизона Уайтстоуна.	2 "Восстание" HC
	Катберт	Священник	M	человек	В молодости Катберт экспериментировал с тёмной магией, но однажды выколдованное им заклинание вышло из-под контроля и убило его жену. После этого Катберт навсегда посвятил свою жизнь добру. Понимание сути тёмных материй даёт ему непревзойдённое мастерство в наложении некоторых чар.	4 "Долгую жизнь королю" RoE 1 "Клинок Армагеддона" AB 1 "Спектр силы" SoD 1 "Преисподня" HC 8 "Восстание" HC
	Аделаїда	Священник	Ж	человек	Однажды корабль, на котором плыла Аделаїда, попал в шторм и был выброшен на берега Вори — страны Снежных Эльфов. Аделаїда училась у них двадцать лет, а по возвращении в Эрафию поняла, что в родных краях за это время не прошло и дня.	4 "Восстание" HC
	Инхам	Священник	M	человек	В годы, предшествовавшие вторжению Криганов, Инхам был настоятелем небольшого монастыря. Когда в страну пришла война, его вместе со всеми монахами призвали на службу эрафийской короне.	3, 7 "Восстание" HC

	Саня	Священник	Ж	человек	Сания всегда хорошо училась. Она сначала превзошла всех своих товарищей-студентов, а затем, уже служа Церкви, опередила в постижении священного знания всех послушников. У неё врождённый талант к освоению новых заклинаний. Порой ей достаточно лишь посмотреть, как колдует кто-то другой, и она уже знает эти чары сама.	9 "Нечистый альянс" SoD 1 "Спектр силы" SoD
	Лоинс	Священник	M	человек	Лойнис верит, что насилия можно избежать, если наложить уместное заклинание и вознести подходящую к случаю молитву. И в самом деле, в его исполнении эта нетривиальная тактика часто работает. Лойнис прослыл в войсках успешным командиром, хоть многим его методы и кажутся странными.	2 "Жертвы войны" RoE 1 "Долгую жизнь королю" RoE 2 "Семена недовольства" RoE 8 "Схватки драконов" HC
	Кайтлин	Священник	Ж	человек	До того, как Кейтлин стала командиром в эрафийской армии, ходили слухи, что она одержима злыми духами. Впрочем, что бы там ни говорили, а именно в её приходе всегда собирались самые богатые пожертвования.	-
	Слэш¹	Рыцарь	M	человек	Слэш был старым пивным приятелем Крэга Хэка в Энроте. Он прибыл в Эрафию, спасаясь от констеблей, желающих спросить у него, где крестьяне, с которыми он пропал. Будучи в Эрафии, он был арестован за жульничество в картах.	4 "Руби и кромсай" SoD
	Катерина²	Рыцарь	Ж	человек	Катерина по праву занимает трон Эрафии и ведёт войну за право своей страны мирно существовать в границах, установленных ещё её отцом. Страна, впрочем, уже устала от постоянных битв, и популярность королевы понемногу тает.	3 "Хвала отцу" RoE 1, 7, 8 "Клинок Армагеддона" AB
	Катерина					
	Роланд	Рыцарь	M	человек	Роланд, только недавно освобождённый из криганского плена, служит генералом в войсках своей жены, королевы Катерины. Когда война закончится, он надеется вернуться вместе с женой в Энрот, но сначала придётся решить судьбу эрафийского трона.	5, 7, 8 "Клинок Армагеддона" AB Сердце Грифона: 8 "Восстание" HC
	Генерал Кендел³	Рыцарь	M	человек	Когда король Грифонхарт был убит, на трон временно сел генерал Морган Кендал. Вскоре он освободил престол в пользу Катерины, но успел войти в историю: он единственный правитель Эрафии, позволивший врагу захватить столицу королевства, Стедвик.	3 "Подземелья и дьяволы" RoE 1 "Освобождение" RoE 5 "Клинок Армагеддона" AB
	Сэр Кристиан⁴	Рыцарь	M	человек	Сэр Кристиан зарекомендовал себя отъявленным трусом. Его отец уже и не надеется, что Кристиан сумеет стать доблестным полководцем.	"Мыс глупцов" AB
	Тарnum⁵	Рыцарь	M	человек	Тарnum был судим Предками, и они вынесли вердикт, что он недостоин вступления в рай, и Тарnum был возвращён на землю, дабы искупить грехи прошлого. Теперь он Бессмертный Герой, вечный защитник, однако изнутри его гложут сомнения: сможет ли он когда-нибудь искупить все те огромные проступки, которые он совершил в дни своей молодости?	"Преисподняя" HC

	Аллисон⁶	Рыцарь	Ж	человек	Эллисон – ныне царствующая Королева Эрафии, молодого королевства, начало которому положил ее отец. Она полна решимости освободить душу своего отца от вечной муки.	7 "Преисподня" НС
	Менсор⁷	Рыцарь	М	человек	Менсор, когда он был молод, бок о бок с Рионом Сердце Грифона бился, против Короля Варваров, но его способности всегда относились к интеллекту, а не к физической силе. Медленно, поднимался он в своих знаниях, и со временем он научился получать любую информацию.	8 "Преисподня" НС
	Тринн⁸	Рыцарь	Ж	человек	Тринн была молодым, служащим Эрафии рыцарем. Она была вдохновлена походом Норвана в Подземный Мир. Она немедленно поклялась, что будет телохранителем Духовного Лица, и с тех пор не оставляет это дело.	8 "Преисподня" НС
	Норван⁹	Священник	М	человек	У Норвана была перспективная карьера Монаха, до тех пор, пока он не погрузился в исследования Преисподней, и борьбой со злом, которое там обитало. Также, как и те, кто следовали за ним, он исчез, все уверились, что он мертв.	8 "Преисподня" НС

1 – Слэш основан на Оррине с изменённым портретом.

2 – Первый портрет Катерины был только в Возрождении Эрафии. В последующих дополнениях он был заменён.

3 – Генерал Кендел в RoE основан на Лорде Хаарте (рыцаре), а в АВ на Сэре Мюллихе с изменённым портретом.

4 – Сэр Кристиан основан на Кристиане с изменённым портретом

5 – Тарнум основан на Кристиане с изменённым портретом.

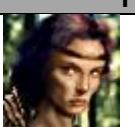
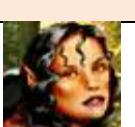
6 – Аллисон основана на Катерине.

7 – Менсор основан на Роланде.

8 – Тринн основана на Туристе с изменённым портретом.

9 – Норван основан на Инхаме с изменённым портретом.

ОПЛОТ

Герой	Класс	Пол	Раса	Биография	Участие в кампаниях	
	Мепхала	Рейнджер	Ж	человек	В годы службы в эрафийской армии Мэфала была непревзойдённым мастером поиска укрытий на местности. Несколько лет назад она вышла в отставку и отправилась в АвЛи — тихая благодать лесов ей ближе, чем суётливая городская жизнь.	1 "Семена недовольства" RoE 2 "Семена недовольства" RoE 2 "Спектр силы" SoD
	Уфретин	Рейнджер	М	гном	Гномы нечасто становятся Рейнджерами, но у Уфретина все нужные для этого умения имелись с малых лет. Среди гномов, которые предпочитают жить на земле, а не под ней, Уфретин — настоящая легенда, его всегда и везде выбирают командиром.	3 "Эликсир жизни" SoD 1, 3 "Восхождение некроманта" SoD 2 "Спектр силы" SoD 5 "Ледяной клинок" НС Воли с портретом Лоинса: 8 "Ледяной клинок" НС
	Енова	Рейнджер	Ж ¹	эльф	Енова снискала почёт во всей Эрафии за добродушие и сердечность. Благодаря очарованию и убедительности в речах ей удаётся собирать деньги на любое дело, которым она вздумает заняться.	4 "Освобождение" RoE 2 "Спектр силы" SoD

	Риланд	Рейнджер	M	человек	Риланд — первый и по сей день единственный человек на службе АвЛи, допущенный в Круг Старших Дендроидов. Шутят, что он когда-то был эльфом, но погиб и по ошибке возродился в человеческом теле.	2 "Семена недовольства" RoE
	Торгрим	Рейнджер	M	гном	Сироту Торгрима воспитали суровые северные леса АвЛи. Он прославился на всю страну непревзойдённым умением сопротивляться любой магии.	3 "Восхождение некроманта" SoD
	Ивор	Рейнджер	M	эльф	Ивор может назвать своих предков почти от самого Безмолвия. Несмотря на благородное происхождение, он истинный сорвиголова, и всегда предпочитает атаковать, нежели сидеть в засаде. Опрометчивость не раз спасала его от смерти.	3 "Эликсир жизни" SoD 2 "Восхождение некроманта" SoD 2 "Спектр силы" SoD
	Кланси	Рейнджер	M	гном	По чистой случайности Клэнси однажды узнал, что может разговаривать с единорогами. Это полезное умение помогло ему дослужиться до высоких чинов в элитных войсках АвЛи.	3 "Мыс глупцов" AB 4 "Нечистый альянс" SoD
	Кирр'	Рейнджер	Ж ²	эльф	Во времена первой обороны АвЛи от нашествия Криганов Кирр' служила в разведчиках. Умение находить короткую дорогу в любых условиях очень помогало ей в те тяжёлые времена.	-
	Жизель	Рейнджер	Ж	человек	Однажды в деревне, где жила Жизель, был праздник. Пожилой друид, живший в роще по соседству, согласился показать селянам пару несложных фокусов. Когда у старика стало всё валиться из рук, он сразу понял, что всему виной была ухмыляющаяся девочка, стоявшая в первом ряду.	-
	Корониус	Друид	M	человек	Короний успел отучиться в Эрафийском Университете один семестр, прежде чем понял, что важность теоретических знаний переоценивают. Он отправился в АвЛи, где нашёл друида, который стал учить его на наглядных примерах.	3 "Ледяной клинок" NC
	Уланд	Друид	M	гном	Уланд полжизни отслужил полевым лекарем, и только потом решил пойти по тропе друидов. В армии он успел кое-чему научиться, и теперь слышит превосходным командиром.	1 "Семена недовольства" RoE 3 "Эликсир жизни" SoD 2 "Спектр силы" SoD
	Эллэзар	Друид	M	эльф	У Эллешара, вероятно, сильнейший врождённый талант к магии в истории АвЛи. Если он и в следующие несколько десятилетий не сбавит темпов достижения нового, то, скорее всего, станет самым молодым друидом, принятым в Круг Старейшин.	3 "Мыс глупцов" AB 2 "Спектр силы" SoD
	Джем	Друид	Ж	человек	Джем была одной из сильнейших колдуний, что когда-либо видел Энрот, и во время Войн за Наследство служила королю Роланду Айронфишту. После того, как Роланд укрепился на престоле, Джем отправилась в Эрафию и нашла новый дом в АвЛи.	4, 6, 9, 11, 12 "Нечистый альянс" SoD 2 "Спектр силы" SoD

	Мальком	Друид	M	гном	Мальком — один из немногих гномов, в ком с рождения есть магическая искра. Порой он может выучить новое заклинание, лишь краем глаза увидев, как его творит кто-то другой. Когда весь АвЛи встал на защиту земель от Криганов, Мальком вступил в ряды армии.	1 "Семена недовольства" RoE 2 "Эликсир жизни" SoD 2 "Восхождение некроманта" SoD
	Мелодия	Друид	Ж	эльф	Мелодия, наверное, не самая искусная из друидов АвЛи, но уж удачи ей не занимать. Ей удавалось одерживать победы, даже когда шансы на успех были исчезающими. В её войска всегда с огромной охотой идут добровольцы.	3 "Восхождение некроманта" SoD 3 "Спектр силы" SoD
	Алагар	Друид	M	человек	Говорят, что Алагар когда-то жил среди Снежных Эльфов Вори. Его мастерство в обращении с водой и, в особенности, льдом непревзойдённо. Он вступил в армию АвЛи незадолго до нашествия Криганов.	-
	Аерис	Друид	M	эльф	Аэрис — один из лучших дрессировщиков в АвЛи. Он умеет подбирать идеальные пары эльфов-наездников и пегасов, за что его и ценят по всей стране.	2 "Спектр силы" SoD
	Кланси	Рейнджер	M	гном	Пока Кланси не занят на службе у лорда Файетта, он решает присоединиться к Джем в её поисках.	2-4 "Новое начало" SoD
	Джелу	Рейнджер	M	полу-лювек, полу-эльф Вори	Про Джелу мало что известно помимо того, что его воспитал служивший королеве Катерине генерал Морган Кендал. Сейчас Джелу командует партизанскими отрядами Эрафии — Лесными Стражами. Говорят, что он полукровка — частью человек, частью эльф Вори.	2, 6-8 "Клинок Армагеддона" AB "Эликсир жизни" SoD 3, 6, 9, 11, 12 "Нечистый альянс" SoD 8 "Ледяной клинок" NC
	Ордвалльд³ Орвалльд	Друид	M	человек	Ордвалльд получил от отца имя, достойное истинного воина, но решил обратиться к колдовским искусствам. Теперь он уже древний старик, а вот воители в его стране до преклонных лет не доживают.	3, 4 "Кровь дракона" AB
	Джем	Волшебница	Ж	человек	Джем была одной из величайших колдуний, каких когда-либо видел Энрот. Во времена Войн Успеха она служила Роланду Железному Кулаку. Затем, когда Роланд укрепил позиции трона, она покинула Энрот и уехала в Эрафию, найдя новый дом в Авли.	"Новое начало" SoD
	Тарнум⁴	Рейнджер	M	человек	Осужденный Предками как недостойный Рая, Тарнум бродит по земле, ищет искупления за совершенные им в прошлом преступления. Он Бессмертный Герой, стоящий вне времени Защитник, но внутри его глążут сомнения, что он когда-либо сможет найти прощение за те ужасные проступки, которые он совершил в молодости.	"Схватки драконов" NC

	Валита⁵	Рейнджер	Ж	эльф	Валита – хорошо владеет мечом и луком, а также она умеет завоёвывать полную преданность войск, которые так быстро провели ее через ранги Лесных Стражей.	2 "Схватки драконов" НС
---	---------------------------	----------	---	------	--	-------------------------

1 – В файле H3Blade.hlp пол Еновы указан как мужской.

2 – Пол героя Киррь до сих пор становится предметом для споров. В мануале пол Киррь указан, как женский, и биография написана от женского имени. Однако в пользу того, что это ошибка, и на самом деле Киррь – мужчина, говорят следующие факты: внешность Киррь больше похожа на мужскую; в официальной карте от NWC «Война полов» Киррь выступает за мужчин; в Героях IV, от тех же NWC, Киррь – мужчина.

3 – Ордвалльд основан на Корониусе с изменённым портретом.

4 – Тарнум основан на Джелу с изменённым портретом.

5 – Валита основана на Енове.

БАШНЯ

Герой	Класс	Пол	Раса	Биография	Участие в кампаниях	
	Пигуедрам	Алхимик	М	человек	Когда Пикедрам учился алхимии, ему нравилось возиться с самыми бестолковыми кусками породы. Поступив с накопленным багажом знаний на службу в Бракаде, он вскоре предложил улучшенную конструкцию Горгульи.	-
	Тан	Алхимик	М	джинн	Никто не знает подробностей биографии Тана. Известно только, что даже самые дряхлые из ныне живущих магов Бракады когда-то ходили к нему на уроки алхимии.	-
	Жосефина	Алхимик	Ж	человек	Жозефина первой успешно оживила каменного голема нынешнего образца. Разработанный ею процесс был значительно усовершенствованной версией технологии, которая используется для оживления горгульи.	8 "Воины степей" НС 4 "Рог Бездны" HotA
	Нелла	Алхимик	Ж	джинн	Нила — одна из сильнейших джиннов, она способна выйти почти невредимой даже из самого тяжёлого боя. Каким-то образом ей удается распространить часть этого таланта и на свои войска.	-
	Торосар	Алхимик	М	человек	Хотя Торосар учился на алхимическом факультете, его всегда больше интересовали военное дело и осадное искусство. Пособия по этим дисциплинам он изучал тщательнее, чем сборники формул.	4 "Рог Бездны" HotA
	Фафнер	Алхимик	М	джинн	Говорят, что Фафнер стал джинном более тысячелетия назад. Найдя волшебную лампу, он пожелал обладать могуществом, равным силе обитателя зачарованного сосуда. Желание было исполнено, и с тех пор Фафнер служит властителям Бракады.	4 "Рог Бездны" HotA
	Ризза	Алхимик	Ж	человек	Ризза первой из алхимиков научилась превращать малоценные мягкие металлы в ртуть. Сейчас она командует войском, но в свободное от муштры время продолжает экспериментировать на подходящем сырье.	1 "Повелители стихий" НС

	Иона	Алхимик	Ж	джинн	To, что Иона сильнее большинства других джиннов, известно давно, но те, кто служит ей, не боятся её могущества — располагать к себе Иона умеет также очень искусно.	-
	Астрал	Маг	М	человек	Астрал прибыл в Эрафию лишь десятилетие назад, и почти сразу был принят в Гильдию Магов Бракады, а потом за короткое время стал одним из самых влиятельных её членов. Шутят, что дело здесь определённо в магии, только вот в какой именно?	4 "Освобождение" RoE 5 "Рождение варвара" SoD
	Халон	Маг	М	джинн	Халон был известным и уважаемым героем в Энроте, но по окончании Войн за Наследство заскучал и отправился путешествовать. Недавно он согласился принять командование войском в Бракаде, надеясь на новые интересные впечатления.	-
	Серена	Маг	Ж	человек	Когда Серена впервые в жизни произнесла заклинание, эффект чуть не погубил её. Она умудрилась вложить в чары столько магической энергии, что отголосок этого возмущения энергии услышал маг из соседней деревни. Он нашёл Серену и отвёз её в свою гильдию, чтобы девушку научили контролировать силы.	1 "Рог Бездны" HotA
	Даремиф	Маг	Ж	джинн	Даремиф уже сотни раз бывала на волосок от смерти. Она готова в любой момент сорваться в поход за тридевять земель в поисках самых причудливых вещей, из-за чего то и дело попадает в опасные для жизни переделки. Тем не менее, ей всякий раз удаётся выйти из них невредимой.	7 "Воины степей" HC 4 "Рог Бездны" HotA
	Теодор	Маг	М	человек	Теодор — один из сильнейших волшебников за все века, что существует Бракада. То и дело к нему на поклон приходят странствующие маги, надеясь чему-то у него научиться, или хотя бы просто погреться в лучах его выдающейся мудрости.	Карл с портретом Лоинса: 3, 8 "Воины степей" HC
	Солмир	Маг	М	джинн	Солмир больше тысячи лет просидел запертый в бутылке, и когда, наконец, какой-то человек откупорил её, джинн так пылко выражал свою благодарность, что случайно поклялся ему в вечной верности. Судьбе было угодно сделать так, что этим человеком оказался сам Гэвин Магнус — бессмертный правитель Бракады.	4 "Рог Бездны" HotA
	Кира	Маг	Ж	человек	Кира стала учиться магии, чтобы при её помощи снискать любовь мужчин. Она отказалась от этого плана, когда поняла, что в ней кроется настоящий талант, которому можно найти применение получше.	-
	Аин	Маг	Ж	джинн	Аине обитает в Бракаде так давно, что в такие дали не простирается память большинства живущих, и говорят, что её богатства несметны. Судя по всему, это правда, ведь она вкладывает огромные суммы во все предприятия, в которых решает принять участие. За это её и ценят по всей стране.	1, 5 "Рождение варвара" SoD
	Йог¹	Маг	М	джинн	Йог обучался много лет с Волшебниками из Бракады, но он предпочитал упражняться в фехтовании занятиям магией.	"Рождение варвара" SoD

	Видомина²	Маг	Ж	джинн	Видомине следовало бы быть мёртвой уже давно. Её "пойду куда угодно, сделаю что угодно" часто приводило её к ситуациям, в которых она могла бы и не выжить. Её величайший секрет — это то, что хочет стать истинным Некромантом.	2 "Восхождение некроманта" SoD
	Дракон	Маг	М	человек	Дракона считают гениальным магом, но сам он стремится войти в историю как величайший охотник на драконов. Он не разделяет тяги коллег к внешним эффектам и предпочитает пышным мантиям одежду, удобную в бою.	"Убийца драконов" AB
	Тарnum³	Маг	М	человек	Предки запретили Тарнуму входить в Рай, и он был осужден блуждать по землям, пока не искупит все свои прошлые грехи. Он бессмертный Герой, постоянный защитник добра, обесспокоенный тем, сможет ли он исправить все ошибки своей молодости.	"Повелители стихий" HC

1 – Йог основан на Солмире с изменённым портретом. В кампании Йог является Магом, а не Варваром, но имеет стартовые первичные навыки 2-2-1-1, как у Рыцаря. Также, из-за наличия скрипта, ему нельзя купить Книгу магии никаким способом. При входе в Гильдию магов отображается специальное сообщение: «Йог отказался от магии во всех её формах. Его знания битвы и тактики должно быть достаточно, чтобы прожить всю оставшуюся жизнь».

2 – Видомина основана на Даремиф.

3 – Тарнум основан на Драконе (маге) с изменённым портретом.

ИНФЕРНО

Герой	Класс	Пол	Раса	Биография	Участие в кампаниях	
	Фиона	Демон	Ж	человек	До вторжения Дьяволов Фиона быладрессировщицей в эрафийском цирке. Она смогла доказать новым владельцам, что способна подчинить себе даже крайне свирепых адских гончих, и была принята на службу в армию Эофола.	1, 5 "Клинок Армагеддона" AB 7, 8 "Преисподня" HC 8 "Схватки драконов" HC
	Рашка	Демон	М	ифрит	Рашка — один из самых могучих ифритов, его боятся даже соплеменники. Он управляет своими войсками, держа их в постоянном страхе. Пока что этот метод сбоев не давал.	4 "Клинок Армагеддона" AB 6 "Преисподня" HC 1 "Пламенная луна" HC С портретом Катберта: 5 "Пламенная луна" HC
	Мариус	Демон	Ж	демон	Мариус много лет была подругой другого демона, Калха. Их пути разошлись, когда Калх заявил, что план Мариус, предполагавший полное уничтожение мерзкого лесного народца, ему не по вкусу.	2 "Пламенная луна" HC 3 "Гроза морей" HotA
	Игнат	Демон	М	человек	Когда Дьяволы вторглись в Эрафию, Игнат понял, что выжить удастся, только пойдя к ним на службу. Пока что ему удаётся быть полезным, но он страшится дня, когда его хозяева решат, что человек во главе их войск больше не нужен.	7 "Клинок Армагеддона" AB 1 "Восхождение некроманта" SoD 1 "Преисподня" HC 3 "Гроза морей" HotA
	Октавия	Демон	Ж	ифрит	Говорят, Октавия может унести золото прямо из-под носа спящего дракона. Видимо, ей и вправду частенько приходится проделывать что-то подобное, ведь она проматывает все свои деньги на разные прихоти.	7 "Нечистый альянс" SoD 7 "Преисподня" HC 5 "Повелители стихий" HC 4 "Пламенная луна" HC 8 "Схватки драконов" HC 1 "Рог Бездны" HotA

	Калх	Демон	M	демон	Калх много лет был спутником демоницы Мариус, пока не обнаружил, что его подруга одержима неуёмной тягой к сжиганию Дендроидов. Их пути разошлись, и Калх сделал карьеру в армии.	8 "Клинок Армагеддона" АВ 2 "Преисподня" НС 3 "Под весёлым Роджером" HotA
	Пир	Демон	Ж	человек	Настоящее имя Пайр неизвестно никому. Говорят, когда-то она была членом культа Гуманистов, секты, которая стремилась уничтожить всех обитателей Эрафии, кроме людей. Какие пути привели её на службу Эофолу — знает лишь она сама.	7 "Клинок Армагеддона" АВ 1 "Рог Бездны" HotA
	Нимус	Демон	Ж	демон	Нимус командовала отрядами отродий и властителей пропасти в войсках, вторгшихся в Эрафию. Её мастерство в управлении этими демонами почти привело армию Эофола к победе, но тут Криганы заключили соглашение с Лордами Подземелий, и первая война преждевременно подошла к концу.	7 "Клинок Армагеддона" АВ 1, 8 "Преисподня" НС 8 "Схватки драконов" НС 3 "Под весёлым Роджером" HotA 1 "Рог Бездны" HotA
	Айден	Еретик	M	человек	Айден вёл скромную жизнь шамана. Когда появились Криганы, он предложил им свои услуги, обнаружив в себе желание стать правителем собственного королевства.	2 "Преисподня" НС 3 "Под весёлым Роджером" HotA
	Ксирон	Еретик	M	ифрит	Одергимость Ксириона огнём удивительна даже для ифрита. Он наслаждается пламенем и лавой во всех их проявлениях.	1 "Слава королеве!" RoE 2 "Преисподня" НС 5 "Повелители стихий" НС 4 "Пламенная луна" НС 8 "Схватки драконов" НС 3 "Гроза морей" HotA
	Аксис	Еретик	M	демон	Аксис показал склонность к магии ещё в юном возрасте. Это удивительный факт, ведь обычно демоны всю жизнь категорически неспособны ни на какую деятельность, связанную с мыслительным процессом.	Предводитель: 2 "Освобождение" RoE 2, 4 "Пламенная луна" НС 3 "Под весёлым Роджером" HotA
	Олема	Еретик	Ж	человек	Олема прожила в Эофоле всю жизнь, и когда пришли Криганы, она убедила их взять себя на службу в качестве проводника. Оказалось, что она способна вести за собой войска и в бою.	1, 7 "Клинок Армагеддона" АВ 3 "Клинок Армагеддона" АВ 8 "Преисподня" НС 4 "Пламенная луна" НС 1 "Рог Бездны" HotA
	Калид	Еретик	Ж	демон	Калид обладает необычным и полезным умением — она способна по запаху находить скрытые залежи минералов. Подземные Владыки часто просят её помочь, когда собирают серу для своих ужасных драконов.	4 "Клинок Армагеддона" АВ 8 "Клинок Армагеддона" АВ 7 "Преисподня" НС 2 "Схватки драконов" НС
	Аш	Еретик	Ж	демон	Аш получила своё прозвище — «Пепел» — во время первого вторжения в Эрафию. Её войска окружили деревянный форт, в котором засел отряд из нескольких десятков эльфов и гномов. Затем Аш одним заклинанием сожгла постройку в мелкую золу, повергнув её обитателей в ужас.	3 "Клинок Армагеддона" АВ 5 "Клинок Армагеддона" АВ
	Зидар	Еретик	M	ифрит	Когда Зидар не идёт в бой во главе своего войска, он проводит время за поиском способов усилить свои чары. Его нельзя назвать великим заклинателем, но он способен на большее, нежели его соплеменники-демоны.	8 "Клинок Армагеддона" АВ 5 "Преисподня" НС 8 "Схватки драконов" НС 3 "Гроза морей" HotA 1 "Рог Бездны" HotA

	Ксерон¹	Демон	M	ифрит	Когда Люцифер Криган захватил трон убитого при таинственных обстоятельствах Ксенофекса, Ксерон первым присягнул на верность узурпатору. Новый владыка осыпал Ксерона почестями и богатствами, и вскоре другие герои Эофола также пришли поклониться ему.	3, 4 "Клинок Армагеддона" АВ 7, 8 "Клинок Армагеддона" АВ
	Дизилиск²	Демон	M	демон	Как Герцог Низа, Дизилиск – один из самых сильных и наиболее пугающих Демонов Подземного Мира. После неудачной попытки захвата Эрафии, его влияние уменьшилось.	8 "Преисподня" НС
	Жорм³	Демон	M	демон	Жорм – меньший Демон, который желает стать Герцогом. Его амбиции – это его одержимость, и нет ничего и никого, что могло бы остановить его. Это относится как к многочисленным врагам в Преисподней, так и к живущим на верхних землях.	7 "Преисподня" НС
	Vorr⁴	Демон	M	предок	Бывший ранее одним из трёх безымянных Предков, Ворр позволил себе изувечиться зверством и яростью племени варваров, ищущих поклонение богу войны. Теперь он обезумел и преследует одну цель – уничтожить мир.	5 "Пламенная луна" НС

1 – Судя по слухам в Таверне в кампаниях АВ, Ксерон является полу-человеком полу-криганом, т.к. он сын рыцаря и суккуба. Однако в Мануале указана раса Ифрит, что не совсем корректно, т.к. Ифриты – существа из Плана огня.

2 – Дизилиск основан на Рашке с изменённым портретом.

3 – Жорм основан на Ксероне.

4 – Ворр основан на Игнате.

НЕКРОПОЛИС

Герой	Класс	Пол	Раса	Биография	Участие в кампаниях	
	Стракер	Рыцарь смерти	M	человек	Стракер хотел идти по тёмному пути некромантии, но скоро стало понятно, что он — выдающийся воитель, а вот колдун неважный. Сейчас он служит в армии Дейи, однако всё ещё надеется когда-нибудь стать настоящим некромантом.	Обекан: 3 "Игры с огнём" АВ 3 "Руби и кромсай" SoD 11 "Нечистый альянс" SoD 1, 5 "Мировое древо" НС
	Вокиал	Рыцарь смерти	M	вампир	Вокиал, один из самых древних вампиров на свете, некогда был правителем целого королевства, но сотни четыре лет назад окончательно понял, что быть главой государства невероятно скучно. Не раздумывая долго, он оставил трон и снова стал странствующим героем.	2 "Подземелья и дьяволы" RoE 2, 4 "Долгую жизнь королю" RoE Джелан: 3 "Игры с огнём" АВ 4 "Эликсир жизни" SoD 4 "Руби и кромсай" SoD Лорд Аларис: 3 "Восхождение некроманта" SoD Лорд Дуфус: 4 "Спектр силы" SoD
	Моандор	Рыцарь смерти	M	лич	При жизни Моандор пользовался большим уважением окружающих. Когда он стал личем, ничего не изменилось — только уважают его теперь не люди, а другие личи. Они с большой охотой идут к Моандору на службу.	Михалис: 3 "Игры с огнём" АВ 1 "Новое начало" SoD 5, 11 "Нечистый альянс" SoD 4 "Спектр силы" SoD 3 "Преисподня" НС

	Чарна	Рыцарь смерти	Ж	человек	Чарна в своё время поддалась соблазну тёмных сил. Ей не хватает колдовского мастерства, чтобы стать некромантом, но солдат она превосходный.	3 "Подземелья и дьяволы" RoE Дикиша: 3 "Игры с огнём" AB 1 "Эликсир жизни" SoD Чарнат: 4 "Руби и кромсай" SoD 5 "Нечистый альянс" SoD
	Тамика	Рыцарь смерти	Ж	вампир	Тамика искусно командует в бою, и этот талант привёл её к высокому положению в армии Дейи. Кроме непосредственного участия в боевых операциях, Тамика лично муштрует Чёрных Рыцарей и Рыцарей Ужаса.	"Игры с огнём" AB Кажитианна: 3 "Игры с огнём" AB 3 "Новое начало" SoD 4 "Восхождение некроманта" SoD 12 "Нечистый альянс" SoD 4 "Спектр силы" SoD 4 "Мировое древо" HC
	Исра	Рыцарь смерти	Ж	лич	Исра — не самая сильная колдунья в Дейе, но именно в её войсках всегда особенно много скелетов.	2 "Игры с огнём" AB Веллор: 3 "Игры с огнём" AB 4 "Эликсир жизни" SoD 1 "Нечистый альянс" SoD 3 "Преисподня" HC
	Клавиус	Рыцарь смерти	M	человек	Владетельная и уважаемая семья Клавия веками занимала привилегированное положение при дворе Дейи. Будучи старшим сыном, Клавий согласно семейной традиции пошёл служить в армию. Он — талантливый и волевой командир.	Мот: 3 "Долгую жизнь королю" RoE 2 "Игры с огнём" AB Зартак: 3 "Игры с огнём" AB 5, 7 "Нечистый альянс" SoD Финнеас: 12 "Нечистый альянс" SoD
	Галтран	Рыцарь смерти	M	вампир	Галтран многие годы работал над технологией создания и контроля Скелетов и совершил немало полезных открытий. Секрет успеха его войск — в этих усовершенствованиях.	2 "Игры с огнём" AB Годомир: 3 "Игры с огнём" AB 2 "Новое начало" SoD 3, 6, 11 "Нечистый альянс" SoD
	 Ранлу	Рыцарь смерти	M	вампир	В юности Ранлу хотел стать краснодеревщиком. Поступая в подмастерья к мэтру Местли, он не знал, что в конце обучения его ждёт укус в шею и сырая яма в лесу. Первые дни не-жизни были жуткими, но руки слушались хорошо. Ранлу выследил учителя и пустил ему в грудь осиновый кол из самодельной баллисты. Диадема старшины цеха оружейников теперь украшает его лоб.	-
	Септиенна	Некромант	Ж	человек	Говорят, что Септиенна транжирит магию, ведь у жертв она забирает куда больше жизненной силы, чем передаёт своим созданиям. Однако есть мнение, что на самом деле она поглощает эту лишнюю энергию сама, поэтому совершенно не старится.	4 "Долгая жизнь королю" RoE 2 "Игры с огнём" AB Хортенсия: 3 "Игры с огнём" AB 4 "Руби и кромсай" SoD 3 "Преисподня" HC
	Аислин	Некромант	Ж	вампир	Эйслин не любит смотреть в небо, ей приятнее ощущать прикосновение почвы. Похоже, таким образом она вытягивает из земли жизненную силу для своих нужд.	Тежвиир: 3 "Игры с огнём" AB 3 "Новое начало" SoD 4 "Восхождение некроманта" SoD 1, 3 "Нечистый альянс" SoD 5 "Преисподня" HC

	Сандро	Некромант	M	лич	Сандро делал первые шаги в освоении некромантии под руководством Этрика — некогда великого колдуна, потом ставшего личем. В своё время Сандро исходил все уголки Энрота и Эрафии, а сейчас служит главе некромантов Дейи Финеасу Вилмару.	2 "Долгую жизнь королю" RoE 2 "Игры с огнём" AB Ажорн: 3 "Игры с огнём" AB 7, 8 "Нечистый альянс" SoD 11 "Нечистый альянс" SoD "Спектр силы" SoD 3 "Преисподняя" HC
	Нимбус	Некромант	M	человек	У Нимбуза в детстве был любимый пёсик, который потом умер от старости. Нимбус самостоятельно додумался принести жертву, чтобы оживить любимца. Он много раз передавал своему любимицу жизненную силу птичек и зверьков, ещё не зная, что делает первые шаги в некромантии.	"Хвала отцу" RoE Нузрат: 3 "Игры с огнём" AB Герцог Алари: 4 "Восхождение некроманта" SoD 5, 11 "Нечистый альянс" SoD 5 "Мировое древо" HC 2 "Гроза морей" HotA
	Тант	Некромант	M	вампир	Никто не знает точно, сколько лет Тант бродит по свету. Говорят, ещё во времена Древесных Войн он служил в войсках Эрафии, и во времена ночного марша через Финаксию попал в лапы вампира.	4 "Долгую жизнь королю" RoE Сет: 3 "Игры с огнём" AB 2 "Новое начало" SoD 4 "Эликсир жизни" SoD 3 "Руби и кромсай" SoD 1 "Мировое древо" HC
	Кси	Некромант	Ж	лич	Кси — одна из немногих женщин, признанных достойными трансформации в лича. Причиной тому послужила необъяснимая способность её тела сопротивляться физическому вреду, что до определённого момента спасало её.	2 "Игры с огнём" AB 4 "Руби и кромсай" SoD 1 "Нечистый альянс" SoD 11 "Нечистый альянс" SoD
	Видомина	Некромант	Ж	человек	В юности Видомина подавала большие надежды в академии Бракады, но её отчислили, когда обнаружилось, что она оживляла не предусмотренные курсом алхимии модели, а самые настоящие мёртвые тела.	2 "Долгую жизнь королю" RoE Фотима: 3 "Игры с огнём" AB 1 "Новое начало" SoD 3 "Руби и кромсай" SoD 6, 11, 12 "Нечистый альянс" SoD 8 "Преисподняя" HC 1 "Мировое древо" HC
	Нагаш	Некромант	M	лич	Нагаш некогда был могучим колдуном, и, в конце концов, в погоне за вечной жизнью сам себя превратил в лича. Он всё ещё владеет обширными поместьями, хотя большая их часть сейчас лежит в бесплодных землях Дейи.	"Игры с огнём" AB Квенай: 3 "Игры с огнём" AB 4 "Восхождение некроманта" SoD 3 "Преисподняя" HC 5 "Мировое древо" HC
	Марзет¹	Рыцарь смерти	M	человек	Марзет был Рыцарем Клинка, который получил в наследство проклятый меч, после чего превратился в Рыцаря Смерти. Ничто кроме смерти не сможет излечить это горе.	2 "Руби и кромсай" SoD
	Сандро	Некромант	M	лич	Сандро сначала изучал Чародейство под руководством одного Maga, а затем под руководством Лича Этрика. Сандро объездил и видел почти весь Энрот и Эрафию и сейчас он служит Финнеасу Вилмару, вождю Чародеев Дейи.	"Восхождение некроманта" SoD

	Финнеас Вилмар²	Некромант	M	вампир	Хоть жажда власти Финнеаса Вилмара сделала его практически неудержимым Некромантом, его тактические и политические способности явно слабы. Он присоединился к Сандро чтобы реализовать свои планы.	3, 4 "Восхождение некроманта" SoD
	Лорд Файет³	Рыцарь Смерти	M	лич	Неизвестный Некромант воскресил Лорда Файетта в виде Мертвого Рыцаря. Лорду Файетту были даны указания завоевать Авли.	4 "Нечистый альянс" SoD
	Лорд Хаарт	Рыцарь Смерти	M	лич	Хаарта воскресили члены основанного им культа некромантии. Теперь он куда сильнее, чем был раньше.	3 "Игры с огнём" AB

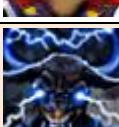
1 – Марзет основан на Вокиале с изменённым портретом.

2 – Финнеас Вилмар основан на Танте с изменённым портретом.

3 – Лорд Файет основан на Лорде Хаарте (рыцаре смерти).

ТЕМНИЦА

Герой	Класс	Пол	Раса	Биография	Участие в кампаниях	
	Лорелей	Лорд	Ж	человек	Однажды маленькая Лорелей убрела из дома и заблудилась в огромной запутанной пещере. Ребёнка нашла и вырастила в своём гнезде гарпия-ведьма. Незадолго до вторжения Эрафию Лорелей вступила в армию Подземных Владык. Своих настоящих родителей она не помнит.	4 "Освобождение" RoE 2 "Кровь дракона" AB 4, 6 "Преисподня" HC 7 "Схватки драконов" HC 4 "Гроза морей" HotA
	Арлаш	Лорд	M	троглодит	Арлах — один из немногих троглодитов-командиров в войсках Нигона. Он отлично управляет с баллистами и часто командует бомбардировкой вражеских укреплений.	4 "Освобождение" RoE 4 "Преисподня" HC
	Дас	Лорд	M	минотавр	Дас — дитя клана воинов, он учился сражаться у тех, кто был стар ещё до начала времён. Он входит в число выдающихся командиров армии Нигона, особенно искусно он управляет отрядами других минотавров.	6 "Преисподня" HC Тюремщик: 4 "Рог Бездны" HotA
	Аджит	Лорд	M	человек	Аджит тщательно изучил труды безумного мага-изобретателя Агара, некогда случайно создавшего бехолдеров и зловещие глаза. Аджит вывел особенно агрессивную породу этих тварей, и теперь сам водит их в бой.	4 "Освобождение" RoE 7 "Нечистый альянс" SoD 4 "Рог Бездны" HotA
	Дамакон	Лорд	M	троглодит	Дамакон слывёт слабаком даже у других троглодитов, но у него удивительный талант к обнаружению под землёй золотых жил. Он готов дать деньги на любое дело — лишь бы ему разрешили покомандовать.	6 "Преисподня" HC 6 "Схватки драконов" HC
	Гуннар	Лорд	M	минотавр	Гуннар начинал разведчиком в армии Подземных Владык, потом служил проводником и телохранителем у различных высокопоставленных деятелей Нигона, и, наконец, получил под командование собственный гарнизон. Там, где ему не хватает знаний, он берёт чутьём.	4 "Преисподня" HC 7 "Схватки драконов" HC 4 "Рог Бездны" HotA

	Синка	Лорд	Ж	человек	Синка родилась на поверхности, и хоть её верность Подземным Владыкам сомнению не подлежит, сырье тесные пещеры ей не по душе. Она всё ещё любит простор и свежий воздух.	4, 5 "Преисподня" НС
	Шакти	Лорд	М	троглодит	У Шакти нет глаз, но его взгляды на тактику ведения боя считаются передовыми. Троглодитский отряд, которым он командует, пользуется жуткой славой не только в подземельях, но и по всему свету.	-
	Аламар	Чернокнижник	М	человек	Во время Войн за Наследство Аламар служил Арчибальду Айронфисту, и едва унёс ноги из Энрота, когда его покровитель был разгромлен. Аламар укрылся в Нигоне, теперь он служит Подземным Владыкам.	4 "Освобождение" RoE 3 "Кровь дракона" AB 3 "Восхождение некроманта" SoD 4 "Рог Бездны" HotA
	Жаегар	Чернокнижник	М	троглодит	Троглодиты крайне редко бывают толковыми полководцами, а чернокнижниками — ещё реже, но Ягар оказался весьма талантливым колдуном. Он утверждает, что секрет его успеха кроется в ежедневной медитации.	Эртрик с портретом Аджита: 2 "Восхождение некроманта" SoD
	Малекит	Чернокнижник	М	минотавр	Минотавры обычно выплёскивают свою ярость в рукопашном бою, но Малекит черпает в ярости силу для своей магии. Даже среди лучших колдунов Нигона не каждому доступна такая мощь.	4 "Освобождение" RoE
	Жеддит	Чернокнижник	М	человек	Одни говорят, что Джеддит видел лик Зенофекса. Другие возражают, что увидеть его и остаться в живых нельзя, так что эти слухи — неправда. Сам Джеддит комментариев на эту тему ни разу не давал.	1 "Восхождение некроманта" SoD 6 "Преисподня" НС 3, 7 "Схватки драконов" НС 1 "Ледяной клинок" НС
	Геон	Чернокнижник	М	троглодит	Суть колдовской силы Геона кроется в его способности читать мысли других заклинателей. Геон смотрит, как они накладывают свои чары, и быстро осваивает их сам.	-
	Деемер	Чернокнижник	М	минотавр	Димер в юности чуть не погиб от рук соплеменников, которые боялись его бесконтрольной разрушительной магии. Позднее он научился обуздывать свои чары, и теперь они внушают страх в основном противнику.	2 "Кровь дракона" AB 6 "Преисподня" НС 4, 5 "Схватки драконов" НС
	Сепхинороф	Чернокнижник	Ж	человек	Сефинрот называет себя незаконнорожденной дочерью короля Грифонхарта. Король отказался признать её, и с тех пор она ненавидит всё, что связано с Эрафией, надеясь когда-нибудь покорить эту страну. Она стала первой (и долгое время оставалась единственной) женщиной среди Чернокнижников.	3 "Восхождение некроманта" SoD 4 "Гроза морей" HotA 4 "Рог Бездны" HotA
	Дарксторн	Чернокнижник	М	минотавр	Дарксторн поднялся к вершинам военной иерархии Нигона, победив множество конкурентов на дуэлях. В поединках он тайно помогал себе магией. Уже став могущественным военачальником, Дарксторн открыл свои колдовские таланты миру. Бросить вызов ему самому пока никто не осмелился.	-

	Мутаре	Лорд	Ж	человек	Мутаре прославилась редким талантом к управлению боевыми драконами. Эта слава подняла её на высокое положение во властной структуре Нигона.	1-3 "Кровь дракона" АВ
	Мутаре Дрэйк	Лорд	Ж	дракон	Выпив из Пузырька с Кровью Дракона, Мутаре сама превратилась в разумного летучего ящера. Ходят слухи, что это предзнаменование, и скоро в мир придёт сам Отец Драконов.	4 "Кровь дракона" АВ 8 "Схватки драконов" НС
	Тарнум¹	Лорд	М	человек	Когда Предки сочли Тарнума недостойным войти в Рай, он начал скитания по свету в поисках искупления прошлых грехов. Он Бессмертный Герой, вечный защитник, но его гложут сомнения в том, что удастся когда-либо исправить чудовищные ошибки, совершенные им в юности.	"Ледяной клинок" НС

1 – Тарнум основан на Мутаре с изменённым портретом.

ЦИТАДЕЛЬ

Герой	Класс	Пол	Раса	Биография	Участие в кампаниях	
	Йог	Варвар	М	джинн	Йог много лет учился магии в Академии Бракады, но в библиотеке чаще брал книги по военному делу. Герцог Крюлода предложил ему офицерский пост в своей армии, и Йог, наконец, нашёл достойное применение своим знаниям.	3 "Фестиваль жизни" АВ 1, 5, 10-12 "Нечистый альянс" SoD 6 "Воины степей" НС
	Гурниссон	Варвар	М	гоблин	Гоблин на руководящем посту — зрелище редчайшее. Гурниссон обнаружил в себе способности к баллистической науке, и буквально выстрелил из серой массы рядовых наёмников.	2-4 "Фестиваль жизни" АВ Гурнисс: 1 "Руби и кромсай" SoD 7 "Ледяной клинок" НС 2 "Гроза морей" HotA
	Жабаркас	Варвар	М	огр	Жабаркас — старший сын герцога Борагуса, придёт день, когда именно он сядет на трон Крюлода. Главный урок, который он усвоил у отца, таков: путь к успеху лежит через завоевания.	3 "Фестиваль жизни" АВ 2, 4 "Мыс глупцов" АВ 1 "Руби и кромсай" SoD 1 "Восхождение некроманта" SoD Рабак с портретом Ксарфакса: 1 "Воины степей" НС 1 "Гроза морей" HotA
	Шива	Варвар	Ж	человек	Шива — младшая из шести дочерей в семье цирковыхдрессировщиков. Перспектива всю жизнь просидеть в зверинце её не прельщала, и она пошла в наёмники, а потом на службу герцогу Крюлода. На этой арене её успехи куда заметнее.	2, 3 "Жертвы войны" RoE 3 "Жертвы войны" RoE 2 "Убийца драконов" АВ 3 "Фестиваль жизни" АВ 1 "Восхождение некроманта" SoD 7 "Воины степей" НС
	Гретчин	Варвар	Ж	гоблин	Гретчин — прекрасный полевой командир, более того, любой её подчинённый поручится, что она своим солдатам как вторая мать.	3 "Фестиваль жизни" АВ 1 "Эликсир жизни" SoD 6 "Ледяной клинок" НС

	Креллион	Варвар	M ¹	огр	Креллион был прославленным кулачным бойцом. Когда он решил вступить в армию, поклонники назвали его своим командиром. Решение, принятое на волне эмоций, оказалось удачным — Креллион стал превосходным военачальником, особенно успешно под его командой сражаются Огры.	3 "Фестиваль жизни" АВ 1, 4 "Мыс глупцов" АВ Баршон с портретом Терека: 1 "Руби и кромсай" SoD 4 "Ледяной клинок" НС
	Крэг Хэк	Варвар	M	человек	Став одним из легендарнейших героев Энрота, Крэг Хэк заскучал. Великий варвар решил покинуть дом и отправиться на поиски приключений в Эрафию. В царящем в этой стране беспорядке его умениям нашлось достойное применение.	2 "Убийца драконов" АВ 3, 4 "Фестиваль жизни" АВ 4 "Мыс глупцов" АВ "Руби и кромсай" SoD 2, 5, 10-12 "Нечистый альянс" SoD 6 "Ледяной клинок" НС Ларн с портретом Тазара: 8 "Ледяной клинок" НС
	Тираксор	Варвар	M	гоблин	Тираксор командовал отрядом волчьих всадников, который нёс службу на границе с Таталией. Этот отряд покрыл себя славой в бою против засадного полка неприятеля, а Тираксор, лично раскрывший хитроумный замысел таталийцев, удостоился геройских почестей.	Зорлан: 10 "Нечистый альянс" SoD 1 "Гроза морей" HotA
	Гирд	Боевой маг	Ж	человек	В детстве Гирд была ученицей деревенского шамана и должна была со временем стать ему заменой, но в один прекрасный день за ней приехали крюлодские маги, собирающие по всей стране способных к колдовству детей.	2-4 "Фестиваль жизни" АВ 1 "Мыс глупцов" АВ 1 "Руби и кромсай" SoD Киджа: 7 "Ледяной клинок" НС
	Вей	Боевой маг	M	огр ²	Вей — прославленный боевой маг из огров, он выиграл множество битв во главе своего войска. Если сын герцога Борагуса окажется слаб, Вей будет виднейшим претендентом на трон Крюлода.	3, 4 "Фестиваль жизни" АВ 1 "Мыс глупцов" АВ 4 "Мыс глупцов" АВ 1 "Руби и кромсай" SoD 2 "Рождение варвара" SoD Вентин: 10 "Нечистый альянс" SoD Нума с портретом Астрала: 8 "Ледяной клинок" НС
	Десса					3 "Фестиваль жизни" АВ 4 "Мыс глупцов" АВ Денарм: 10 "Нечистый альянс" SoD Джинара с портретом Киры: 8 "Ледяной клинок" НС
	Терек	Боевой маг	M	человек	Терек много лет выступал в цирке Солнца, и никто не мог победить его в метании камней на дальность. Однажды такой силач нашёлся, и Терека с позором прогнали из цирка. Тот самый обидчик и предложил бывшему артисту пойти на службу в армию Крюлода.	3, 4 "Фестиваль жизни" АВ 3 "Новое начало" SoD 1 "Рождение варвара" SoD 3 "Ледяной клинок" НС
	Зубин	Боевой маг	M	гоблин	Зубин был вождём племени, враждебного герцогу Борагусу. После заключения между ними мира герцог предложил Зубину возглавить одну из крюлодских армий.	2, 3 "Жертвы войны" RoE 3 "Жертвы войны" RoE 3 "Фестиваль жизни" АВ 4 "Мыс глупцов" АВ Зинита: 10 "Нечистый альянс" SoD 4, 6 "Ледяной клинок" НС 1 "Гроза морей" HotA

	Гундула	Боевой маг	Ж	огр	Сирота с рождения, Гундула выросла в семье герцога Борагуса и была ему приёмной дочерью. Узнав, что герцог ей не родной отец, она решила уйти на войну, надеясь найти достойную смерть в бою. Судьба решила иначе, и Гундула стала знаменитой воительницей.	3 "Фестиваль жизни" АВ 2, 4 "Мыс глупцов" АВ 4 "Мировое древо" НС
	Орис	Боевой маг	Ж	человек	В юности Орис не демонстрировала особенного магического таланта, но определённый дар у неё был — она на лету схватывала чары, которые видела в исполнении других заклинателей. Это умение помогло ей наверстать отставание от коллег.	2-4 "Фестиваль жизни" АВ 2, 4 "Мыс глупцов" АВ 2 "Гроза морей" HotA
	Сауруг	Боевой маг	М	огр	Говорят, что Сауруг занялся алхимией, надеясь обогатиться. Хотя он так и не обзавёлся значительным состоянием, освоенная им наука — бесценное подспорье для армий Крюлода.	3 "Фестиваль жизни" АВ Сванкарт: 10 "Нечистый альянс" SoD
	Килгор	Варвар	М	человек	Килгор убил собственного отца и стал вождём своего клана, что принесло ему широкую известность во всём Крюлоде. Полагают, что на первом за целое поколение Фестивале Жизни достойных соперников ему не найдётся.	"Фестиваль жизни" АВ
	Борагус	Варвар	М	огр	Уинстон Борагус — достойный сын народа огров, которым командует в бою. Их верность — залог его могущества.	4 "Фестиваль жизни" АВ
	Тарнум⁴	Варвар	М	человек	Тарнум — молодой Варвар, который всю свою молодость прожил под игом Королей-Волшебников Бракадуна, но он всегда мечтал о жизни, которая могла быть лучше — должна была быть лучше.	"Воины степей" НС
					Осуждённый Предками как не достойный войти в Рай, Тарнум блуждает по свету, ища способ искупить преступления своего прошлого. Он — Бессмертный Герой, вечный защитник, но он обеспокоен сомнением того, что он когда-либо сможет исправить ошибки, совершенные им в молодости.	"Мировое древо" НС "Пламенная луна" НС
	Таргор⁵	Варвар	М	человек	Король Таргор был ослеплён словами Ворра, полагая, что избранный им путь мести и безжалостных разрушений — то, чего хотят сами Предки.	4 "Мировое древо" НС

1 – В файле H3Blade.hlp пол Крэллиона указан как женский.

2 – Судя по портрету, раса Вея – гоблин. Портрет изменён в HotA.

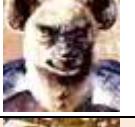
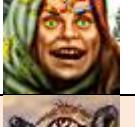
3 – В некоторых локализациях биография Дессы написана от женского пола, используются «была» и «она» (баг).

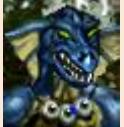
4 – Для портрета Борагуса был использован арт с огром-ракетчиком, нарисованный как концепт к отменённой Кузнице (Forge).

5 – Тарнум основан на Крэг Хэке с изменённым портретом.

6 – Таргор основан на Борагусе с изменённым портретом.

КРЕПОСТЬ

Герой	Класс	Пол	Раса	Биография	Участие в кампаниях	
	Брон	Хозяин зверей	M	человек	Брон — обычный человек, с одной лишь только особенностью: на него не действует взгляд Василиска. Он сумел подружиться с этими огромными ящерами и знает их повадки лучше всех на свете.	-
	Дракон	Хозяин зверей	M	гнолл	Дрэйкон был самым заслуженным бойцом в своей деревне, да и во всей округе. С тех пор как он вступил в армию короля Тралосска, мольба о его подвигах бежит переди него самого. Другие гноллы мечтают послужить под его началом и целыми ордами идут в добровольцы.	С портретом Аламара: 3 "Игры с огнём" AB 3 "Рождение варвара" SoD 2 "Гроза морей" HotA
	Вистан	Хозяин зверей	M	ящер	Вистан женат на старшей дочери короля Тралосска и считается первым в линии наследования. Он служит королю верно, но знает, что придёт день, когда он убьёт своего повелителя и займёт его место.	4 "Воины степей" HC
	Тазар	Хозяин зверей	M	человек	Во время крупного пограничного конфликта с крюлодцами таталийский отряд под командой Тазара занял небольшой форт и отбивался от атак пятикратно превосходящих сил противника восемь дней, пока не подошло подкрепление.	6 "Гроза морей" HotA
	Алкин	Хозяин зверей	M	гнолл	Алкин долгое время пребывал в немилости у короля Тралосска. Однажды король приказал ему возглавить войско, надеясь, что в каком-нибудь бою его убьют. Вышло, однако, иначе — к огромному удовольствию Тралосска, Алкин стал одним из самых уважаемых военачальников страны.	1, 2 "Мыс глупцов" AB 3 "Рождение варвара" SoD 4 "Воины степей" HC
	Корбак	Хозяин зверей	M	ящер	У людей Эрафии Корбак известен как спаситель учёного Ксантора. В Таталии эта история мало кому интересна, там его репутация держится на выдающихся военных заслугах.	-
	Гервульф	Хозяин зверей	M	человек	Гервульф первым в Таталии заполучил в руки баллистику, захватив её при штурме пограничной крепости крюлодских варваров. Теперь он — лучший знаток этой боевой машины на всём северо-западном побережье.	5 "Гроза морей" HotA
	Брохильда	Хозяин зверей	M	ящер	Дед Брохильда первым приручил Виверну, верхом на этом летучем ящере он совершал разведывательные полёты над таталийскими низовьями. Секреты обращения с Вивернами перешли по наследству к отцу Брохильда, а потом и к нему самому.	3 "Рождение варвара" SoD
	Мирланда	Ведьма	Ж	человек	В юности Мирланда воспринимала тёмные знания как интересную игру, но потом поняла, что этот путь может привести к потере души. Она научилась находить баланс между светом и тьмой и не позволяет себе далеко отклоняться ни в одну, ни в другую сторону.	4 "Воины степей" HC
	Розик	Ведьма	Ж	гнолл	Когда Розик была маленькой, она подхватила жуткую лихорадку, и никто в деревне уже не надеялся, что ей удастся выкарабкаться. И всё же она выжила, и теперь утверждает, что именно болезнь вдохнула в неё колдовскую силу.	-

	Вой	Ведьма	Ж	ящер	Вой — ведьма ветров, мореходы часто прибегают к её услугам, чтобы направить в свои паруса нужный поток воздуха. Она предпочитает затхлому воздуху родных болот свежий океанский бриз.	-
	Вердиш	Ведьма	Ж	человек	Вердиш едва не погибла во время нападения на её родные края Подземных Владык. Однако же ей удалось удержаться на волоске от смерти, чему, несомненно, помогли её собственные глубокие знахарские познания.	6 "Гроза морей" HotA
	Мерист	Ведьма	Ж	гнолл	Мерист готовилась стать знахаркой в родной деревне, но оказалось, что её чары гораздо сильнее, чем необходимо для повседневной лекарской работы. Слухи о талантливой колдунье дошли до нужных ушей, и Мерист призвали на службу Таталии.	3 "Повелители стихий" НС 2, 5 "Гроза морей" HotA
	Стиг	Ведьма	Ж	ящер	Стиг родилась одиннадцатой дочерью в семье короля Таталии Тралосска. Когда ей стало ясно, что запрыгнуть на трон через спины десяти братьев и сестёр не получится, она решила пойти в ведьмы.	-
	Андра	Ведьма	Ж	человек	Когда Андра, ведьма из людей, пришла просить у короля Тралосска места во главе одной из его армий, монарх устроил ей сложное испытание. Андра блестяще ответила на все вопросы, и королю пришлось удовлетворить её прошение.	-
	Тива	Ведьма	Ж	гнолл	Тива любит соревноваться с другими героями в быстроте усвоения новых знаний. Она и в самом деле запоминает информацию значительно быстрее многих коллег, что принесло ей славу и уважение.	-
	Кинкерия	Ведьма	Ж	ящер	Кинкерия была одной из самых уважаемых ведьм своего племени. Она всегда стремилась к знаниям и легко постигала суть любых явлений. Ей легко давались такие вещи, над которыми иные мудрецы ломали головы годами. Неудивительно, что очень быстро Кинкерия оказалась на службе у короля Таталии.	-
	Адриэн	Ведьма	Ж	человек	Адриэн поставила на карту свои отношения с людьми, поддавшись жажде власти. Ей движет желание спасти свою родину, но народ не в восторге от её методов.	"Игры с огнём" АВ
	Тарnum¹	Хозяин зверей	М	человек	Когда Предки сочли Тарnumа недостойным войти в Рай, он начал скитания по свету в поисках искупления прошлых грехов. Он Бессмертный Герой, вечный защитник, но его гложут сомнения в том, что удастся когда-либо исправить чудовищные ошибки, совершенные им в юности.	"Восстание" НС

	Алкин ²	Хозяин зверей	M	гнолл	Королю Тралоску никогда по-настоящему не нравился Алкин, но он все равно дал ему войско, в надежде, что однажды его убьют. Этого не случилось и Алкин сделал блестящую карьеру, к большому неудовольствию Короля.	3 "Под весёлым Роджером" HotA
--	--------------------	---------------	---	-------	---	-------------------------------

1 – Тарнум основан на Броне с изменённым портретом.

2 – Портрет Алкина изменён в кампании HotA.

Это интересно! Крепость – единственный город, где все герои-воины мужского пола (Хозяева зверей), а герои-маги – женского (Ведьмы).

СОПРЯЖЕНИЕ

Герой	Класс	Пол	Раса	Биография	Участие в кампаниях	
	Пасис	Путешественник	Ж	элементаль	Сфера интересов Пасис — материальные формы жизни. Глубокое понимание природы этих существ и опыт взаимодействия с ними сделали её идеальным кандидатом в предводители Сопряжения.	4 "Клинок Армагеддона" AB
	Тунар	Путешественник	Ж	элементаль	Тунар много лет прожила в столице Эрафии, и за это время стала отлично разбираться в боевой тактике и управлении поместьями. Дружба со смертными заслужила ей место в рядах Сопряжения.	4 "Клинок Армагеддона" AB 8 "Повелители стихий" NC
	Игнисса	Путешественник	Ж	элементаль	Четыре года назад могущественный волшебник призвал Игниссу на этот план. Вернуться обратно она не могла и вынуждена была скитаться по Антагаричу, пока её не призвало Сопряжение.	4 "Клинок Армагеддона" AB 8 "Повелители стихий" NC 6 "Гроза морей" HotA 4 "Рог Бездны" HotA
	Лакус	Путешественник	Ж	элементаль	Среди Элементалей Воды развернулась ожесточённая борьба за право вступить в ряды Сопряжения. Лакус взяла верх над конкурентами за счёт глубоких познаний в тактике.	8 "Повелители стихий" NC 2 "Рог Бездны" HotA 4 "Рог Бездны" HotA
	Монер	Путешественник	M	элементаль	Монер — создание чистой энергии, и, разумеется, он наслаждается свободой, которую даёт ему эта форма. В то же время он испытывает большой интерес к материальным созданиям, и стремление узнать о них больше привело его в Сопряжение.	-
	Эрдамон	Путешественник	M	элементаль	Эрдамон — древний владыка магмы, многие столетия прославивший под горным кряжем на границе Эофола. Зов Сопряжения пробудил его, и он с радостью вступил в войну, которая очистит землю от Криганов.	3 "Клинок Армагеддона" AB 6 "Клинок Армагеддона" AB 5 "Пламенная луна" NC
	Фьюр	Путешественник	M	элементаль	Фьюр молод и ещё не имел шанса достойно проявить себя в бою, но его ярость не имеет себе равных. Полагают, что он станет одним из самых могучих героев Сопряжения.	3 "Клинок Армагеддона" AB 1, 2, 7, 8 "Повелители стихий" NC 3 "Пламенная луна" NC
	Кальт	Путешественник	M	элементаль	Кальт крайне жаден до знаний. Он ответил на зов Сопряжения, когда понял, что там его ждут ответы на тысячи новых вопросов.	7 "Повелители стихий" NC 3 "Пламенная луна" NC 2 "Рог Бездны" HotA

	Луна	Элементалист	Ж	человек	Луна была волшебницей в Энроте, и однажды услышала зов Сопряжения, который привёл её в Эрафию. Здесь ей пришлось забыть магию воды, в которой она специализировалась раньше. Её новым призванием стал огонь.	4 "Клинок Армагеддона" АВ
	Брисса	Элементалист	Ж	джинн	По меркам джиннов, Брисса ещё совсем молодая. Не закончив обучения, она ушла воевать в Эрафию во время Войн Восстановления. Там, где не хватало знаний, ей приходилось добирать практическим опытом.	8 "Повелители стихий" НС 3 "Пламенная луна" НС 4 "Рог Бездны" HotA
	Циэль	Элементалист	Ж	эльф	Циэль выросла в АвЛи на берегу океана, и древние воды навсегда остались у неё в душе. Она исходила немало земель в поисках того, что влекло её, и нашла новый дом в Сопряжении.	3 "Клинок Армагеддона" АВ 6 "Клинок Армагеддона" АВ 8 "Повелители стихий" НС 2 "Рог Бездны" HotA
	Лабета	Элементалист	Ж	человек	Лабета родилась в крестьянской семье, её родители погибли во время Войн Восстановления. Девочку забрали дендроиды, и она выросла в АвЛи, где открыла в себе власть над силами земли. Услышав зов Сопряжения, она сразу же ответила на него.	4 "Клинок Армагеддона" АВ
	Интеус	Элементалист	М	человек	Интея ещё в детстве научился управлять огнём и стал зарабатывать фокусами в бродячем цирке. Поговаривали, что он сын Огненного Элементала. Однажды ночью он почувствовал зов и навсегда покинул свой цирк. Теперь он служит Сопряжению.	4 "Клинок Армагеддона" АВ
	Аэнайн	Элементалист	М	джинн	Джинны некогда были созданы великими силами из таинственных магических материй. Аэнайн получился несовершенным, и столетиями работал над тем, чтобы загладить свои недостатки. Усердие и талант к магии воздуха стали для него путёвкой в Сопряжение.	8 "Повелители стихий" НС
	Джелар	Элементалист	М	эльф	Джелар с раннего детства отличался мудростью, выдающейся даже для эльфа. На зов Сопряжения он отреагировал со свойственной для себя невозмутимостью.	4 "Клинок Армагеддона" АВ 6 "Гроза морей" HotA
	Гриндан	Элементалист	М	гном	Практически все гномы обожают золото. Некоторые от него просто теряют голову. Но никому другому земля не дарит его с такой щедростью, как Гриндану.	8 "Повелители стихий" НС 3 "Пламенная луна" НС С портретом Тунар: 5 "Пламенная луна" НС 4 "Рог Бездны" HotA

Это интересно! Пол Путешественников можно определить по портрету – герои на основе неулучшенных элементалей (воды, огня, земли и психических) – женского пола, а герои на основе улучшенных (ледяных, энергетических, магмовых и магических) элементалей – мужского пола.

ПРИЧАЛ

Герой	Класс	Пол	Раса	Биография	Участие в кампаниях	
	Коркес	Капитан	М	человек	Попасть в список личных врагов Коркеса не хочет никто. Этот вспыльчивый пират – один из самых опытных и жестоких морских волков. Многие торговцы уже знают, что если их судно решит ограбить Коркес, то лучше отдать товар добровольно, чем начинать самоубийственный бой. Его легко узнать по повязке на глазу, которую он никогда не снимает.	-

	Джереми	Капитан	M	человек	Брат легендарного Бидли не столь суров и удачлив. Джереми любит веселье, выпивку и красивых женщин. Впрочем, у него есть и еще одна слабость - он любит оружие и коллекционирует новейшие разработки. Грохот выстрела для Джереми приятнее, чем любая музыка. Матросы говорят, что он может с расстояния в сотню ярдов попасть из пушки в чайку.	"Под весёлым Роджером" HotA 2, 3, 5, 6 "Гроза морей" HotA 1, 3, 4 "Рог Бездны" HotA
	Иллор	Капитан	M	эльф	Гордый нрав и неприязнь сородичей - вот из-за чего Иллор покинул АвЛи. Им владели мечты о поднебесье, он желал смотреть на всех свысока, как птица. Он стал пиратским капитаном, но матросы терпели его недолго и высадили на островок, где гнездились невиданные крылатые создания. За несколько лет Иллор сумел обучить их выполнять любые команды.	3 "Рог Бездны" HotA
	Дерек	Капитан	M	человек	Когда-то Дерек был одним из множества рабов, прикованных к вёслам галеры, но однажды поднял бунт и вместе с остальными невольниками убил хозяев и захватил корабль. С тех пор Дерек и его команда живут среди пиратов Регны. Он отличается от других капитанов тем, что не гнушается работать вместе с остальными матросами и никогда не прибегает к телесным наказаниям.	3 "Рог Бездны" HotA
	Лина	Капитан	Ж	человек	Хоть Лина родилась в семье эрафийского дворянина, благородной барышней её никто бы не назвал. Когда отец решил выдать её замуж, Лина сбежала из-под венца, угнав принадлежавшую её семью каравеллу, и прибилась к пиратам Регны. Они оценили не только крутой нрав юной мореплавательницы, но и её связи на континенте, очень полезные в контрабандных делах.	-
	Анабель	Капитан	Ж	человек	Рассердить дочь Безухого Нильса - всё равно, что подписать себе смертный приговор. Любой пират знает, что нет женщины коварней и опаснее Анабель. Её отец был одним из самых жестоких корсаров, и дочь пошла полностью в него. Красота Анабель и её искусство в бою побуждают членов её команды сражаться за гранью возможности.	-
	Кассиопея	Капитан	Ж	нимфа	Говорят, что Кассиопея была любовницей регнанского мага и стала жертвой неудачного эксперимента. До сих пор неизвестно, можно ли превратить человеческую девушку в морскую нимфу - эта история так и осталась загадкой. Зато все знают, что другие нимфы принимают Кассиопею за равную, и даже более того - под её командой они идут в бой особенно охотно.	3 "Рог Бездны" HotA
	Мириам	Капитан	Ж	человек	У этой девушки довольно темное прошлое. Она была рейнджером и замечала врагов и препятствия с самого дальнего расстояния. Потом, повздорив с коллегами, Мириам присоединилась к пиратам. Среди разбойников она получила прозвище "зоркий глаз".	4 "Рог Бездны" HotA
	Элмор	Капитан	M	человек	Элмор с детства мечтал стать мореходом. Он приложил немало усилий, чтобы воплотить свою мечту в жизнь, и теперь годами пропадает вдали от суши. Многие пиратские капитаны славятся мастерством навигации, но Элмор за штурвалом даже самого утлого судёнышка способен на истинные чудеса.	6 "Гроза морей" HotA
	Касметра	Навигатор	Ж	человек	Красота Касметры и её магическая сила поражают. Предводительница загадочного культа жриц, поклоняющихся морю, появилась в Регне недавно и словно бы из ниоткуда. Полагают, что к пиратам она примкнула, преследуя личные цели, но ей удалось подобрать к корсарам ключи. Сначала вынужденно, а потом и по своей воле они со жрицами моря стали ближайшими соратниками.	2, 3, 5, 6 "Гроза морей" HotA 3 "Рог Бездны" HotA

	Эзоваций	Навигатор	M	человек	Эзоваций никогда ничему не учился, его колдовской талант - врождённый. Он рос в приморском городе и поначалу воровал на рынке, раздаваясь, чтоб отвести стражникам глаза. Со временем он смог разбогатеть, но у него появились докучливые и сильные враги в лице местных властей. После этого маг-самородок бросил родные края и избрал для себя путь пирата.	4 "Рог Бездны" HotA
	Спинт	Навигатор	M	человек	Когда-то Спинт был очень талантливым начинающим волшебником и обучался в академии Бракады, но однажды попал в плен к варварам Крюлода, которые продали его в рабство на галеры. Капитан галеры заметил магический дар Спинта и предложил ему стать боцманом. Теперь Спинт сам капитан корабля. Он топит суда близ побережья Крюлода и наслаждается новой жизнью.	-
	Андал	Навигатор	M	человек	Андал раньше не был ни магом, ни тем более разбойником. Он был купцом, потом разорился и влез в долги. Пришлось искать новый способ обогащения. Надолго исчезнув из родного города, вернулся Андал уже уважаемым в известных округах контрабандистом. По большей части он торгует драгоценными камнями и горным хрусталём, но где он их берёт - загадка.	-
	Манфред	Навигатор	M	человек	Этого чужеземца стараются обходить стороной даже самые отчаянные охотники на пиратов. Неизвестно, откуда прибыл Манфред, но все хорошо знают, как он взмахом руки поджигает целые галеоны. Среди морских разбойников Манфреда не очень любят за страшный акцент и склонный характер, однако уважают как наёмного боевого мага.	3 "Рог Бездны" HotA
	Зилар	Навигатор	M	человек	Зилар был хранителем библиотеки в Эрафии, исследовал архивы и собирал забытые записи. Когда вокруг столько знаний, удержать всё в голове невозможно. Его обвинили в краже редкой книги и прогнали вон. Зилар пошёл коком на пиратский корабль, но случай выявил в нём магический талант. Он научился контролировать память - и свою, и своих противников.	-
	Астра	Навигатор	Ж	человек	Мало кому известно истинное прошлое Астры, да и сама она не спешит о нём распространяться. Говорят лишь, что в поисках новых приёмов Магии Воды Астра побывала практически во всех уголках земли. Присоединившись к морским жрицам, она наконец в совершенстве овладела водными заклинаниями.	3 "Рог Бездны" HotA
	Даргем	Навигатор	M	человек	История Даргема - сплошные легенды. Говорят, некогда он в одиночку захватил целый форт - стрелы защитников просто не долетали до него. Немногие знают, что раньше Даргем был учеником чернокнижника в Нигоне, и именно познания в магии подземелий являются его козырем; зато многие убедились, что обстреливать его корабль из пушек и луков - пустое занятие.	5 "Гроза морей" HotA 6 "Гроза морей" HotA 4 "Рог Бездны" HotA
	Бидли	Капитан	M	человек	Бидли - один из самых удачливых пиратов, орудующих у берегов Эрафии. Он всегда готов бросить вызов любым трудностям, и из любой авантюры выбирается целым. Кажется, в любом уголке света кто-нибудь желает ему смерти, но Бидли всегда выходит сухим из воды. Он сам превосходный воин, виртуозно владеющий саблей и мушкетом, и свою гвардию тренирует лично.	1, 3, 5 "Гроза морей" HotA 2-4 "Рог Бездны" HotA
	Тарк	Капитан	M	никс	Тарк - князь полумифического морского народа, долгое время считавшегося вымершим. Он осознал, что для возрождения его народа необходимо заручиться поддержкой сильных союзников, каковыми стали пираты. Как и все никсы, Тарк - могучий воин, способный сражаться и на суше, и в воде. Никсы боготворят его и стараются брать пример со своего повелителя.	3 "Гроза морей" HotA 4, 6 "Гроза морей" HotA 3, 4 "Рог Бездны" HotA

Раса, пол, модели героев на карте и в битве

Раса героя не является игровым элементом и нигде не прописывается, кроме мануалов.

Пол героя, в сочетании с его классом, влияют на отображаемую модель героя на карте приключений и в битвах.

Далее представлена таблица моделей героев на карте приключений в зависимости от класса и пола.

Класс				Класс			
		муж.	жен.			муж.	жен.
Рыцарь				Лорд			
Священник				Чернокнижник			
Рейнджер				Варвар			
Друид				Боевой маг			
Алхимик				Хозяин зверей			
Маг				Ведьма			
Демон				Путешественник			
Еретик				Элементалист			
Рыцарь смерти				Капитан		-	
Некромант				Навигатор		-	

Далее представлена таблица моделей героев в битве в зависимости от класса и пола.

Класс				Класс			
		муж.	жен.			муж.	жен.
Рыцарь				Лорд			
Священник				Чернокнижник			

Рейнджер				Варвар			
Друид				Боевой маг			
Алхимик				Хозяин зверей			-
Маг				Ведьма		-	
Демон				Путешественник			
Еретик				Элементалист			
Рыцарь смерти				Капитан	-		
Некромант				Навигатор	-		

Благодарности за помощь в написании раздела: Роман Мельник, vk.com, Максим Бойко, vk.com.

1.8 Опыт и уровень



Сила любого героя условно характеризуется его уровнем развития. Изначально при найме герои имеют 1 уровень и случайное количество опыта в пределах от 40 до 90 единиц. В процессе игры они могут повышать свой уровень, приобретая определённое количество очков опыта.

Существует несколько различных способов, позволяющих повысить опыт героя:

- Посещение объектов на карте приключений, предлагающих дополнительный опыт
- Проведение боёв с противниками, когда в случае победы ваш герой получает количество опыта, численно равное суммарной величине здоровья всех убитых вражеских существ, плюс **500** опыта за поверженного героя, и плюс **500** опыта за взятие вражеского города. Если противник сбежал (или откупился) с поля боя, то суммарная величина здоровья оставшихся у него существ не учитывается и 500 очков опыта за победу над героем противника в этом случае также не начисляется. Воскрешённые существа, вызванные элементали, боевые машины и Клоны не учитываются. Дополнительное здоровье существ от артефактов не учитывается. Опыт за своих существ, даже убитых вами (например, Облаком огня Магогов) не даётся.
Если герой откупается/сбегает с поля боя, то он не получает опыт, даже если кого-то успел убить.
- Получение дополнительного опыта от вторичного навыка Обучения, добавляющего 5, 10 или 15% к величине получаемого опыта.

Далее представлена таблица уровней героя и необходимого количества опыта для их достижения.

Уровень	Опыт	Уровень	Опыт	Уровень	Опыт	Уровень	Опыт
1	-	21	97 949	41	3 679 334	61	140 979 298
2	1 000	22	117 134	42	4 414 788	62	169 174 736
3	2 000	23	140 156	43	5 287 332	63	203 009 261
4	3 200	24	167 782	44	6 356 384	64	243 610 691
5	4 600	25	200 933	45	7 627 246	65	292 332 407
6	6 200	26	240 714	46	9 152 280	66	350 798 466
7	8 000	27	288 451	47	10 982 320	67	420 957 736
8	10 000	28	345 735	48	13 178 368	68	505 148 860
9	12 200	29	414 475	49	15 813 625	69	606 178 208
10	14 700	30	496 963	50	18 975 933	70	727 413 425
11	17 500	31	595 948	51	22 770 702	71	872 895 685
12	20 600	32	714 730	52	27 324 424	72	1 047 474 397
13 ¹	24 320	33	857 268	53	32 788 890	73	1 256 968 851
14	28 784	34	1 028 313	54	39 346 249	74	1 508 362 195
15	34 140	35	1 233 567	55	47 215 079	88 ²	1 810 034 207
16	40 567	36	1 479 871	56	56 657 657	100	2 073 739 175
17	48 279	37	1 775 435	57	67 988 790	108	2 099 639 276
18	57 533	38	2 139 111	58	81 586 128	868	2 144 641 867
19	68 637	39	2 555 722	59	97 902 933	3732	2 146 553 679
20	81 961	40	3 066 455	60	117 483 099	5920	2 146 673 313
						6424	2 147 293 156

1 – Начиная с 13 уровня прирост очков опыта увеличивается на 20% по отношению к предыдущему значению прироста. Округление вниз.

2 – При получении очередного 75 уровня герою сразу присваивается 88 уровень (баг). Причём количество опыта остается на уровне 75, герой получает сразу несколько повышений, а его специализация, например, соответствуют уровню 88. Далее – все остальные скачки следуют совершенно бессистемно, причем разница между уровнями существенно снижается. Механизм расчёта ведет себя не стабильно – все зависит от суммы получаемой порции опыта – и при дальнейшем повышении опыта у героя станет либо отрицательное число очков опыта и уровень станет нулевым, т.е. ниже, чем на старте, либо расчёт зацикливается и предлагает герою в принципе бесконечную возможность повышения уровня.

Это интересно! Чтобы дать герою 6424 уровень (полезно знать картостроителям), необходимо задать герою начальный опыт 99 999 999, и дать ему возможность посетить 20 Событий с 99 999 999 опыта и одно Событие с 47 293 160 опыта.

Таким образом, максимально достижимым корректным уровнем героя в игре можно считать 74-ый.

В HotA уровень развития всех героев ограничен 74-ым уровнем и далее не повышается.

Немного информатики: в игре для всех числовых величин выделяется определённое количество байтов памяти (1 байт = 8 бит), где верхний бит может быть знаковым. Так, например, 4 байта могут вмещать числа от -2 147 483 648 до +2 147 483 647, включая 0 (2³¹-1). Как только число достигнет максимального своего значения, происходит смена знака (в старшем разряде 0 сменяется на 1), и после 2 147 483 647 число становится равным -2 147 483 648.

Иногда знаковый бит не используется, а иногда используется принудительное ограничение значений.

Некоторые предельные числовые значения:

Для количества опыта у героя (4 байта со знаковым битом) – 2 147 483 647 опыта. Дальше значения уйдут в отрицательные.

Для количества опыта, которое может выдать Ящик Пандоры, Событие или Хижина провидца герою – 99 999 999 опыта. Однако при высоких числах (ориентировочно выше 16 999 990) это работает не совсем корректно, и к заданному числу прибавляется или отнимается несколько (до ±4) единиц опыта, но всегда до чётного числа. Например, если задать 99 999 997, то в игре герой получит 100 000 000 опыта.

Для уровня героя (2 байта со знаковым битом) – 32767 уровень. Однако невозможно повысить уровень героя до таких значений без изменения количества опыта.

Для количества нанимаемых существ в городе (2 байта со знаковым битом) – 32767 существ. Дальше значения уйдут в отрицательные с невозможностью найма.

Для количества существ в одном отряде героя (4 байта со знаковым битом) – 2 147 483 647 существ. Дальше значения уйдут в отрицательные. Подробнее про отрицательный отряд см. в разделе «[Известные баги](#)». Если в быстрой битве будут сражаться 2 отряда по 2 147 483 647 существ, то она завершится ничьей и поражением обоих героев. В обычной битве с такими отрядами не будет работать горячая клавиша **Q**.

Для количества существ, которых можно отделить от отряда – ~10 000 000 существ. Далее появляются отрицательные значения и баги скролла.

Для количества наносимого отрядом урона (4 байта со знаковым битом) – 2 147 483 647 урона. Далее значения уйдут в отрицательные и наносимый урон будет приравнен к 1.

Для количества существ в отряде в окне героя или города – 99999 существ. Далее просто не отображаются шестой и дальнейшие знаки. Знак **K**, обозначающий тысячи, не появляется, как в мини-окошке героя на карте.

Для количества существ в отряде в бою в мини-рамке рядом с отрядом – 9 999 999 существ. Далее просто не отображаются восьмой и дальнейшие знаки. Знак **K**, обозначающий тысячи, также не появляется.

Для количества Шахт в Обзоре королевства (1 байт со знаковым битом) – 127 шахт. Дальше значения уйдут в отрицательные. Кроме отображения это ни на что не влияет.

Для количества маны у героя (2 байта со знаковым битом) – 32767 единиц. Дальше мана станет отрицательной и никакое заклинание применить будет нельзя, даже Гром титана за 0 маны. Принудительно максимальная мана героя ограничена 999, и при попытке получить ещё через Событие, Ящик Пандоры или Хижину провидца, мана будет отнята до 999 единиц и окошко корректно покажет получение отрицательного значения маны. Хотя остальные способы повышения маны работают корректно (Интеллект, Водоворот маны, Магический ручей, Черти, Алтарь маны и Склянки маны). **Пример:** герой с Экспертным Интеллектом будет иметь 1485 маны. Событие на +200 маны даст ему -486 маны (до 999), и дальнейшее посещение Магического колодца восполнит ману до 1485, а Магического ручья – до 2970.

Для первичных навыков героя (1 байт со знаковым битом) – 127 очков. Далее значения уйдут в отрицательные. При этом отрицательные и нулевые значения силы магии и знания у героя приравниваются к 1. Отрицательные атака и защита приравниваются к 0. Значения первичных навыков выше 99 приравниваются к 99. Значения атаки и защиты ниже нуля приравниваются к 0. Значения силы магии и знаний ниже 1 приравниваются к 1.

 В HotA максимальное значение первичных навыков ограничено 99 единицами и далее не растёт, т.е. не может быть отрицательным.

Для количества дней на карте в таблице рекордов (2 байта со знаковым битом) – 32767 дней (1171 месяцев 2 недели и 1 день). Далее значения уйдут в отрицательные с соответствующим пересчётом очков за игру.

Для количества месяцев на карте (2 байта) – 65535 месяцев. Далее значения переходят через 0 и наступает 0 месяц 1 неделя 1 день. Если выиграть игру на этом месяце, то мы получим отрицательное количество дней с соответствующим пересчётом очков за игру (-27 дней на 0-1-1), т.к. месяц 1 неделя 1 день 1 считается как 0.

Для количества очков передвижения героя на карте (4 байта со знаковым битом) – 2 147 483 647 тр. Дальше значения уйдут в отрицательные и запас хода героя обнулятся.

Для количества ресурсов (4 байта со знаковым битом) – 2 147 483 647 единиц. Дальше, если получить ресурс, значения обнуляются, а если обменять 1 ресурс на Рынке – уйдут в отрицательные, которые невозможно потратить или передать другому игроку.

Для количества ресурсов, отображаемого на карте, в городе или в Обзоре королевства – 99 999 999. Далее просто не отображаются девятый и десятый знаки, в отличие от количества ресурсов в окне Рынка.

Для максимального количества передаваемых другому игроку ресурсов – 24 129 030 единиц. Дальше значения уйдут в отрицательные. При передаче отрицательного количества ресурсов, у нас этот ресурс пополняется, а у другого игрока отнимается. Для ИИ-игрока предусмотрено специальное сообщение об ошибке, когда у него появляются отрицательные ресурсы – например, «Warning! AI player has -999 Кристалл».

Особого упоминания в данном разделе заслуживает **Древо знаний**.

При посещении оно повышает уровень героя на 1 за определённую плату или бесплатно.

Однако, на самом деле, повышение уровня идёт при помощи добавления герою определённого количества опыта, равного разности между требуемым опытом для текущего уровня героя и следующим (не путать с текущим значением опыта героя, которое находится в промежутке между уровнями). Это количество опыта добавляется к текущему опыту независимо от того, сколько опыта осталось до следующего уровня.

Иногда, после посещения Древа знаний, количество опыта будет чуть-чуть выше требуемого для следующего уровня. Дело в том, что Древо знаний не принимает в расчёт стартовое количество опыта у героев, которое находится в диапазоне от 40 до 90 ед.



 Описанная выше схема работы Древа знаний корректно работает лишь до 75 уровня героя. После 75 уровня Древо знаний однократно увеличивает опыт героя на 1 777 278 601 очко и опыт уходит в отрицательные значения, при этом не имеет значения текущий опыт героя (он может лежать в интервале от 1 810 034 207 до 2 147 483 647). Дальнейшее посещение Древ знаний неэффективно, т.к. прирост опыта составляет 105 очков (баг). Исправлен в HotA ограничением уровня развития героя, равным 74.

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

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

 **Например:** Имеется Друид 88 уровня с первичными навыками – 15/19/27/28. Процентная вероятность выпадения первичных навыков составляет 20%/20%/30%/30%. При повышении уровня до 3732 разница равна 3644, поэтому первичные навыки увеличиваются на 728/728/1094/1094 или, после вычисления остатков, на 216/216/70/70 и будут равны 0/0/97/98.

 Столь высокие уровни развития героя практически недостижимы, да и не требуются, в рядовой игре, однако на вышеописанных особенностях могут быть основаны некоторые авторские карты, рассчитанные на длительное однопользовательское прохождение.

Благодарности за помощь в написании раздела: [Sav](#), [forum.df2.ru](#), [Demyan](#), [heroesportal.net](#).

II МАГИЯ

2.1 Заклинания

Каждый герой, имеющий Книгу магии или специальные артефакты, может использовать заклинания, оплачивая их своими очками маны. Все заклинания делятся по уровням (1...5), школам (воздух, земля, огонь и вода), подшколам (ударные, разум, молния и холод) и типам (боевые и походные), а также различаются механикой применения (мгновенные и целевые). Каждое заклинание имеет свой эффект, который может быть изменён развитием определённой Магии стихии героя. Базовый уровень развития Магии стихии только снижает стоимость использования заклинания на 1...5 единиц в соответствии с его уровнем. Исключением является Дверь измерений. Продвинутый и Экспертный уровень развития Магии стихии изменяют (усиливают) эффективность заклинания.

Далее представлена таблица всех заклинаний и их эффектов в зависимости от уровня развития Магии стихии героя, где **Ур** – уровень заклинания, **Д** – длительность в раундах боя (если не указано иное), **СМ** – сила магии героя, **Б** – боевое заклинание (используется в битве), **П** – походное заклинание (используется на карте приключений).

Заклинания, не принадлежащие к определённой стихии

Заклинание	Ур	Тип	Цена, мана	Д	Эффект заклинания в зависимости от уровня развития школы магии:		
					Базовая магия	Продвинутая магия	Экспертная магия
 Магическая стрела* Волшебная стрела (ударное)	1	Б	5	-	Выбор цели: вражеское существо. Наносит СМ*10 + 10 урона	То же, но СМ*10 + 20 урона	То же, но СМ*10 + 30 урона
<p>- Так как Магическая стрела относится ко всем школам магии, то её урон будет снижаться любым защитным заклинанием на цели: Защита от огня / от воды / от земли / от воздуха. Однако если на цель наложено несколько из этих заклинаний, то снижать урон будет только одно из них согласно приоритету: от Земли – от Воздуха – от Огня – от Воды. Например, если на цели Базовая Защита от земли и Экспертная Защита от огня, то работать будет Базовая Защита от земли, хоть и её эффект меньше</p> <p>- Аналогично урон Магической стрелы увеличивается при наличии любой магической сферы (Сфера небесного свода / илестого озера / бушующего огня / проливного дождя), независимо от стихии заклинания (наибольший уровень развития навыка Магии стихии). Несколько сфер не суммируются, т.е. действует только одна</p>							
 Видения* Видение	2	П	4	1 день	Мгновенное. По ПКМ на нейтральном отряде показывает точное количество существ в нём, агрессивность и цену в случае присоединения на расстоянии СМ клеток (минимум 3 клетки)	То же, но на расстоянии СМ*2 клеток + Показывает первичные навыки, удачу и боевой дух, ману вражеских героев, а также точное количество существ в армии	То же, но на расстоянии СМ*3 клеток + Показывает точное количество существ в гарнизонах и городах, уровень развития Сельской управы, наличие Хранилища ресурсов и доход городов
<p>- Расстояние считается от героя, который использует Видения, включая клетки, на которых стоят герой и цель. Радиус действия Видений является геометрическим.</p> <p>- Видеть информацию благодаря Видениям можно в течение дня управляя любым героем до тех пор, пока герой, который их использовал, находится на карте приключений в радиусе действия</p>							

В силу того, что Магическая стрела и Видения не относятся к определённой стихии, за основу их эффектов берётся та школа магии, которая имеет более высокий уровень развития на момент применения заклинания.

Магия воздуха

Заклинание	Ур	Тип	Цена, мана	Д	Эффект заклинания в зависимости от уровня развития Магии воздуха:		
					Базовая магия	Продвинутая магия	Экспертная магия
 Ускорение	1	Б	6	СМ	Выбор цели: дружественное существо. Скорость +3	То же, но Скорость +5	Мгновенное. Скорость всех дружественных существ +5
					- Ускорение снимает Медлительность с цели		
 Просмотр воздуха	1	П	2	-	Мгновенное. Показывает расположение всех артефактов на уменьшенной карте "Просмотр мира". Свитки, Грааль и Ящики Пандоры не показываются	То же + Показывает всех героев на карте	То же + Показывает все города

	Воздушный щит	3	Б	12	СМ	<p>Выбор цели: дружественное существо. Получаемый урон от стрельбы -25%</p> <p>- Внимание! При осаде города, существа под действием Воздушного щита получают больше урона от Стрелковых башен (баг). Исправлен в HotA</p>	То же, но -50%	Мгновенное. Получаемый всеми дружественными существами урон от стрельбы -50%
	Гипноз (магия разума)	3	Б	18	СМ	<p>Выбор цели: вражеское существо. Даёт контроль над отрядом, имеющим не более СМ*25+10 здоровья. Здоровье берётся с учётом эффектов Яда, Старости и артефактов здоровья</p>	То же, но здоровье должно быть не более СМ*25+20	То же, но здоровье должно быть не более СМ*25+50
<p>- Своё существо, загипнотизированное противником, нельзя атаковать, но противник может атаковать вашего загипнотизированного, и он будет отвечать на атаки (хотя в мануале сказано, что можно атаковать, не опасаясь возмездия). Также противник сможет, например, воскрешать своих существ вашим Архангелом, но не сможет открыть ворота вашего города при осаде.</p> <p>- Вражеское существо под вашим Гипнозом не блокирует вражеских стрелков, но всё ещё блокирует ваших.</p> <p>- На загипнотизированного не действуют ни чьи массовые заклинания, кроме Снятие заклинаний.</p> <p>- Гипноз снимает Берсерк с цели.</p> <p>- Для загипнотизированного существа учитываются навыки Нападение, Сопротивление, Стрельба и Доспехи того героя, который контролирует его, а не владельца. Также учитываются бонусы удачи и боевого духа, Золотого лука, Лука снайпера, артефактов, дающих защиту от заклинаний, артефактов на Сопротивление и Стрельбу у контролирующего героя.</p> <p>- Здоровье отряда считается по максимальному запасу, т.е. слабый герой не сможет, например, взять под контроль 1 Кристаллического дракона, даже если у него осталось 1 здоровье.</p> <p>- На ваше загипнотизированное существо вы можете применять Воскрешение, воскрешение от Жертвы, но не сможете принести само существо в Жертву. На вражеское существо, загипнотизированное вами, нельзя использовать Телепорт, но ваше существо под Гипнозом врага вы сможете телепортировать.</p> <p>- Если телепортировать ваше существо под Гипнозом врага так далеко, что им некого будет быть, то ИИ перестанет его использовать или начнёт перемещаться им по 1 гексу туда-сюда (баг) – альтернатива снятию Гипноза.</p> <p>- Внимание! Если загипнотизированное существо атакует существо с массовой атакой (Цербер, гидра, Психический/Магический элементаль), то ответный удар такого существа нанесёт 0 урона (баг). Дело в том, что такие массовые атаки запрограммированы не наносить урон своим. Не смотря на наш Гипноз, существо всё ещё считается вражеским и всё ещё не получает урон от своих. Хотя в обратную сторону работает корректно – загипнотизированная гидра наносит урон своим</p>								
	Уничтожение мертвцевов* Упокоить нежить (ударное)	3	Б	15	-	<p>Мгновенное. Наносит СМ*10 + 10 урона всем существам Некрополиса и Мумиям на поле боя</p>	То же, но СМ*10 + 20 урона	То же, но СМ*10 + 50 урона
	Контрудар	4	Б	24	СМ	<p>Выбор цели: дружественное существо. Даёт возможность отвечать на 2 атаки за раунд</p> <p>- Внимание! Если снять Контрудар с цели, то он всё равно будет работать до конца текущего раунда (баг)</p>	То же, но даёт возможность отвечать на 3 атаки за раунд	Мгновенное. Все дружественные существа получают возможность отвечать на 3 атаки за раунд
	Цепная молния* (ударное) (магия молний)	4	Б	24	-	<p>Выбор цели: вражеское существо. Наносит СМ*40+25 урона, затем наносит 50% этого урона ближайшему к цели существу, затем 25% урона ближайшему ко второй цели существу, затем 12,5% урона ближайшему к третьей цели существу. Округление вниз</p>	То же, но СМ*40+50 урона первой цели + Наносит 6,25% урона ближайшему к четвёртой цели существу	То же, но СМ*40+100 урона первой цели

	Гром титана* (ударное)	5	Б	0	-	Выбор цели: вражеское существо. Наносит 600 урона не зависимо от уровня Магии воздуха
<p>- На урон Грома титана не влияют СМ героя и Магия воздуха. Сфера небесного свода и Волшебство повышают урон.</p> <p>- Для получения заклинания требуется артефакт Грохот титана.</p> <p>- Это интересно! Для специалиста по Волшебству формула расчёта урона от Грома титана будет выглядеть следующим образом: $Урон = 600 * [1 + k * (1 + N * 0,05)] * Сф$, где $k=0,05, 0,1$ или $0,15$, в зависимости от уровня развития Волшебства; N – уровень героя;</p> <p>Сф – модификатор, который равен 1, если герой не имеет Сферу небесного свода и 1,5 – если имеет.</p> <p>Если принять во внимание, что максимальный корректный уровень героя считается равным 74, то в случае, если герой имеет Сферу небесного свода, то урон будет равен 1534 единицы</p>						

Магия земли

Заклинание	Ур	Тип	Цена, мана	Д	Эффект заклинания в зависимости от уровня развития Магии земли:			
					Базовая магия	Продвинутая магия	Экспертная магия	
	Каменная кожа	1	Б	5	СМ	Выбор цели: дружественное существо. Защита +3	То же, но Защита +6	Мгновенное. Защита всех дружественных существ +6
	Медлительность*	1	Б	6	СМ	Выбор цели: вражеское существо. Скорость -25%. Итоговая скорость округляется вниз	То же, но Скорость  -50%  -50% и +1 после округления	Мгновенное. Скорость всех вражеских существ  -50%  -50% и +1 после округления
	Щит	1	Б	5	СМ	Выбор цели: дружественное существо. Получаемый урон в ближнем бою -15%	То же, но -30%	Мгновенное. Получаемый всеми дружественными существами урон в ближнем бою -30%
	Просмотр земли	1	П	2	-	Мгновенное. Показывает расположение всех кучек ресурсов сквозь Терру инкогнито на уменьшенной карте "Просмотр мира"	То же + Показывает все шахты ресурсов	То же + При этом открывает Терру инкогнито, показывая тип поверхности
	Волна смерти* (ударное)	2	Б	10	-	Мгновенное. Наносит СМ*5 + 10 урона всем существам на поле боя, кроме нежити и боевых машин	То же, но СМ*5 + 20 урона	То же, но СМ*5 + 30 урона
	Зыбучие пески*	2	Б	8	-	Мгновенное. На 4 случайных незанятых гексах поля боя появляются пески, не видимые противнику. При попадании в песок существо прекращает движение, атака прерывается. Не действует на летающих существ	То же, но появляется 6 песков	То же, но появляется 8 песков

- Зыбучие пески видны тому игроку, кто их наколдовал, а также герою, в армии которого на начало боя было хотя бы одно существо, для которого ландшафт поля боя является родным. Также конкретный песок становится видим для игрока, если хотя бы одно его существо уже попало в него. Если песок видим для игрока, то его существа при движении будут всегда составлять маршрут так, чтобы обойти его.

- Герои ИИ не могут использовать Зыбучие пески.

- При осаде города ИИ оценивает Зыбучие пески с той же опасностью, что и ров (даже если рва у города нет): если ИИ считает, что ров нанесёт отряду слишком сильный урон, он также "испугается" становиться и на Зыбучий песок

	Страх* (магия разума)	4	Б	16	СМ	Выбор цели: вражеское существо. Цель теряет способность атаковать и её скорость -25%	То же, но скорость -50%	То же, но скорость -75%
- Внимание! Данное заклинание можно было встретить лишь в ранних версиях Возрождения Эрафии и лишь в Пирамидах (в Пирамидах можно было получать некоторые заклинания 4 уровня). По сути это заклинание разработчики вырезали из финальной версии, но про Пирамиды забыли. Описание эффекта основано на информации из ресурсов игры. При попытке использовать это заклинание не происходило никакого эффекта.								
	Взрыв* (ударное)	5	Б	30	-	Выбор цели: вражеское существо. Наносит СМ*75 + 100 урона. Не действует на боевые машины	То же, но СМ*75 + 200 урона	То же, но СМ*75 + 300 урона
	Элементаль земли	5	Б	25	-	Мгновенное. Вызывает на поле боя СМ*2 Элементалей земли	То же, но вызывает СМ*3 Элементалей земли	То же, но вызывает СМ*4 Элементалей земли

Магия огня

	Слепота Ослепление (магия разума)	2	Б	10	СМ	Выбор цели: вражеское существо. Цель пропускает ходы. Снимается при получении урона. Ответ на атаку, снявшую Слепоту наносит 50% урона	То же, но ответ на атаку наносит 25% урона	То же, но ответ на атаку не происходит вообще
<p>- В некотором плане Экспертная Слепота хуже Продвинутой. С существа под Экспертной Слепотой нельзя снять ответный удар «единичкой» перед атакой основным отрядом.</p> <p>- Если Слепота отразится от Волшебного зеркала на ваше существо, во время хода которого она была применена, то этот отряд всё равно сможет походить, после чего останется ослепленным (баг). Исправлен в HotA</p>								
	Стена огня* (ударное)	2	Б	8	2	Выбор цели: 2 смежных по вертикали гексов поля боя. На гексах появляется огонь. Огонь наносит СМ*10+10 урона существам, прошедшим через него, остановившимся, завершившим ход или ждущим на нём	То же, но целью должны быть 3 смежных по вертикали гексов поля боя. Огонь наносит СМ*10+20 урона	То же, но огонь наносит СМ*10+50 урона
<p>- Герои ИИ не могут использовать Стену огня.</p> <p>- Двухгексовые существа получают один урон при прохождении через огонь, а если они встанут или пройдут одновременно через 2 огня, то получат урон от каждого.</p> <p>- До обновления v.1.2 огонь наносил урон даже существам с Иммунитетом к огню.</p> <p>- Нейтралы прекрасно видят Стену огня и легко её обходят, если есть такая возможность. Иногда они могут сменить приоритетную цель атаки, если к первой цели мешает подойти Стена огня.</p> <p>- ИИ считает остановку на Стене огня гораздо более опасной, чем просто пройти через него. Из-за этого он иногда может вообще не атаковать вражеское существо, если оно стоит сразу за огнём.</p> <p>- Внимание! Если убрать Стену огня при помощи Снятия заклинаний или Устранения преград, то после того, как закончилась бы длительность действия этой Стены огня, произойдёт аварийное завершение игры (баг). Исправлен в HotA</p>								
	Минное поле* (ударное)	3	Б	18	-	Мгновенное. На 4 случайных незанятых гексах поля боя появляются мины, не видимые противнику. При попадании на мину существо получает СМ*10+25 урона, но действие не прерывается. Летающее существо активирует мину только если приземляется на неё. После нанесения урона мина исчезает	То же, но появляется 6 мин, которые наносят СМ*10+50 урона	То же, но появляется 8 мин, которые наносят СМ*10+100 урона
<p>- Мины видны тому игроку, кто их наколдовал.</p> <p>- Нельзя колдовать Минное поле, если в армии противника на начало боя было хотя бы одно существо, для которого ландшафт поля боя является родным.</p> <p>- Существа героя, наколдовавшего мины, не активируют их при прохождении или остановке.</p> <p>- Герои ИИ не могут использовать Минное поле.</p> <p>- До обновления v.1.2 мины наносили урон даже существам с Иммунитетом к огню</p>								
	Неудача	3	Б	12	СМ	Выбор цели: вражеское существо. Удача -1	То же, но Удача -2	Мгновенное. Удача всех вражеских существ -2
	Огненный шар* (ударное)	3	Б	15	-	Выбор цели: область поля боя диаметром 3. Наносит СМ*10 + 15 урона всем существам в области	То же, но СМ*10 + 30 урона	То же, но СМ*10 + 60 урона
<p>- Целью может быть пустой гекс.</p> <p>- Двухгексовое существо получает одинарный урон, если оба его гекса попадают под Огненный шар</p>								
	Армагеддон* (ударное)	4	Б	24	-	Мгновенное. Наносит СМ*50 + 30 СМ*40 + 30 урона всем существам на поле боя	То же, но СМ*50 + 60 урона СМ*40 + 60 урона	То же, но СМ*50 + 120 урона СМ*40 + 120 урона

	Берсерк* (магия разума)	4	Б	20	1 атака	Выбор цели: область поля боя диаметром 1. Все существа, попавшие под действие, во время своего очередного хода автоматически атакуют ближайшее к ним существо. Если атаковать некого, то существо перемещается к ближайшему существу	То же, но Выбор цели: область поля боя диаметром 3	То же, но Выбор цели: область поля боя диаметром 5
--	-----------------------------------	---	---	----	------------	--	--	--

- Берсерк снимает Гипноз с цели.
- Определить подействует Берсерк на существо или нет можно активацией заклинания и наведением курсора на цель. Если на цели появляется обводка, то Берсерк на ней подействует.
- Если Берсерк применить на существо, на котором он не подействует (иммунитет к огню, к разуму или к магии в целом – обводка не появляется), то эффекта не будет, а колдовство и мана героя будут потрачены. Сообщение о том, что заклинание не подействует не отображается, потому что Берсерк является площадным заклинанием, с радиусом 1 гекс на Базовом уровне.
- Длительность Берсерка определяется одной атакой, однако, если существо под Берсерком не может кого-либо атаковать долгое время, то Берсерк спадёт через 255 раундов после его наложения.
- Вражеское существо под вашим Берсерком блокирует как вражеских стрелков, так и ваших.
- Герои ИИ не могут использовать Берсерк. Изменено в HotA – могут

	Бешенство (магия разума)	4	Б	16	до след. хода	Выбор цели: дружественное существо. Защита становится равной 0 , а Атака увеличивается на отнятое количество очков Защиты	То же, но Атака увеличивается на 150% отнятых очков Защиты. Округление вниз	То же, но Атака увеличивается на двойное количество отнятых очков Защиты
--	------------------------------------	---	---	----	------------------	--	--	---

- Длительность Бешенства определяется 1 ходом цели, и оно спадает в следующем раунде после этого хода, как только к цели перейдёт следующий ход (или должен перейти ход, если цель ослеплена, окаменела или парализована).
- Если герой или Мастер-джинн колдует Бешенство на отряд, который Ждал (но не в ход этого отряда), то Бешенство будет активно в этом раунде в ход отряда и в следующий его ход, т.е. в сумме 2 хода отряда (возможно, баг).
- Существо под Бешенством, атакуя Чудищ или Древних чудищ, получает сниженный бонус к атаке, т.к. уже работает способность чудищ снижать защиту, и эффект Бешенства пересчитывается. Например, Ангел под Базовым Бешенством при атаке Чудища будет иметь не 40 атаки ($20 + 20$), а только 31 ($20 + 20 * 0,6 - 1$). А при атаке Древних чудищ – всего 24.
- Если на существо с отрицательной защитой (см.Разрушающий луч) наложить Бешенство, то его Защита обнуляется, а отрицательные баллы перейдут в атаку, т.е. снижают её и, возможно, до отрицательного значения. Отрицательные баллы атаки корректно учитываются при подсчёте урона, т.е. снижают его

	Инферно* (ударное)	4	Б	16	-	Выбор цели: область поля боя диаметром 5. Наносит СМ*10 + 20 урона всем существам в области	То же, но СМ*10 + 40 урона	То же, но СМ*10 + 60 урона
						<p>- Целью может быть пустой гекс. - Двухгексовое существо получает одинарный урон, если оба его гекса попадают под Инферно</p>		

	Огненный щит* (ударное)	4	Б	16	СМ	Выбор цели: дружественное существо. При получении урона в ближнем бою, Огненный щит наносит атакующему 20% от полученного урона	То же, но наносит 25% от полученного урона	То же, но наносит 30% от полученного урона
--	-----------------------------------	---	---	----	----	--	---	---

- Процент урона берётся после расчёта всех бонусов к атаке, но до расчёта всех штрафов.
- Если отряд атакует цель с Огненным щитом и погибает от него до ответа на эту атаку, то цель всё равно нанесёт ответный удар по пустой клетке, а лог битвы покажет нанесённый урон. При этом труп такого отряда, погибшего от Огненного щита, невозможно будет воскресить никаким способом. Рог бездны также не поднимет из этого трупа Фангармов, но Адские отродья смогут призвать из него Демонов (баг)

	Палач Убийца	4	Б	16	СМ	Выбор цели: дружественное существо. Атака против Чудищ, Огненных птиц, Гидр, Морских змеев и всех драконов (включая нейтральных), а также их улучшений +8	То же + против Ангелов, Дьяволов, а также их улучшений	То же + против Гигантов и Титанов
--	------------------------	---	---	----	----	---	--	-----------------------------------

Магия воды

Заклинание	Ур	Тип	Цена, мана	Д	Эффект заклинания в зависимости от уровня развития Магии огня:			
					Базовая магия	Продвинутая магия	Экспертная магия	
	Благословение Благословление	1	Б	5	СМ	<p>Выбор цели: дружественное существо. Урон становится равен максимальному</p> <p>- Благословение снимает Проклятие с цели.</p> <p>- Благословение без Продвинутой Магии воды можно наложить на существа с постоянным уроном (например, Ангелов или Наг), но эффекта не будет</p>	<p>То же, но урон становится равен максимальному +1</p>	<p>Мгновенное. Урон всех дружественных существ становится равен максимальному +1</p>
	Защита от воды	1	Б	5	СМ	<p>Выбор цели: дружественное существо. Получаемый урон от магии воды</p> <p> -30%</p> <p> -50%</p>	<p>То же, но</p> <p> -50%</p> <p> -75%</p>	<p>Мгновенное. Получаемый урон от магии воды всеми дружественными существами</p> <p> -50%</p> <p> -75%</p>

	Молитва	4	Б	16	СМ	Выбор цели: дружественное существо. Атака, защита и скорость +2	То же, но Атака, защита и скорость +4	Мгновенное. Атака, защита и скорость всех дружественных существ +4
	Хождение по воде	4	П	12	1 день	Мгновенное. Герой может перемещаться через воду, но не останавливаться на ней. Штраф за перемещение по воде составляет 40%	То же, но штраф составляет 20%	То же, но без штрафа
<p>- Нельзя использовать Хождение по воде находясь на корабле. Если сесть на корабль с Хождением по воде, то заклинание прервётся, и при высадке (со Шляпой адмирала) не будет действовать.</p> <p>-  Внимание! Герои ИИ при получении Хождения по воде и при наличии, хотя бы Базовой Магии воздуха, получают возможность использовать Хождение по воде как Полёт, т.е. они могут летать через наземные препятствия и объекты (баг). Исправлен в HotA.</p> <p>-  Заклинание не может появиться на случайной карте без воды.</p> <p>- Шаг со штрафом считается по той клетке, с которой шагает герой. Дорога не снижает затраты хода при шаге с неё на воду, т.е. считается по той земле, которая лежит под дорогой. Попутный ветер не оказывает влияния при Хождении по воде</p>								
	Элементаль воды	5	Б	25	-	Мгновенное. Вызывает на поле боя СМ*2 Элементалей воды	То же, но вызывает СМ*3 Элементалей воды	То же, но вызывает СМ*4 Элементалей воды
<p>- Вызов происходит на случайный гекс в ряде начальной расстановки армии героя. Если свободных гексов нет, то вызывается во второй вертикальный ряд и т.д.</p> <p>- После боя элементали не сохраняются в армии.</p> <p>- Нельзя вызывать других элементалей после вызова Элементалей воды</p>								

В разделе «[Особенности некоторых заклинаний](#)» представлены более подробные механики некоторых заклинаний, отмеченных *.

Механика действия заклинаний

Длительность заклинания, измеряемая в раундах боя, включает в себя раунд наложения заклинания на цель. Заклинание, действующее один или последний раунд, автоматически спадает с началом нового раунда.

Все заклинания можно разделить по механике действия:

- Заклинания, предлагающие выбрать цель-вражеское существо:** Магическая стрела, Проклятие, Слепота, Неудача, Ледяная молния, Слабость, Забывчивость, Медлительность, Печаль, Взрыв, Разрушающий луч, Удар молнии, Гипноз, Цепная молния, Гром титана.

На Экспертном уровне магии некоторые из заклинаний становятся Мгновенными по причине их массовости: Проклятие, Неудача, Слабость, Забывчивость, Медлительность, Печаль.

- Заклинания, предлагающие выбрать цель-дружественное существо:** Жажда крови, Защита от огня, Огненный щит, Бешенство, Палач, Благословение, Лечение, Защита от воды, Радость, Клон, Молитва, Щит, Каменная кожа, Защита от земли, Антимагия, Ускорение, Удача, Точность, Защита от воздуха, Воздушный щит, Контрудар, Волшебное зеркало.

На Экспертном уровне магии некоторые из заклинаний становятся Мгновенными по причине их массовости: Жажда крови, Защита от огня, Благословение, Лечение, Защита от воды, Радость, Молитва, Щит, Каменная кожа, Защита от земли, Ускорение, Удача, Точность, Защита от воздуха, Воздушный щит, Контрудар.

- Заклинания, предлагающие выбрать область на поле боя:** Стена огня (2 или 3 смежных по вертикали гекса), Огненный шар (область диаметром 3 гекса), Берсерк (область диаметром 1, 3 или 5 гексов), Инферно (область диаметром 5 гексов), Кольцо холода (круг диаметром 3 гекса, без центрального), Силовое поле (2 или 3 смежных по вертикали гекса), Метеоритный дождь (область диаметром 3 гекса).

- Мгновенные заклинания, действующие сразу после применения:** Видение, Минное поле, Армагеддон, Элементаль огня, Вызов корабля, Хождение по воде, Элементаль воды, Просмотр земли, Волна смерти, Зыбучие пески, Землетрясение, Элементаль земли, Просмотр воздуха, Маскировка, Уничтожение мертвецов, Полёт, Элементаль воздуха.

5. Заклинания с уникальными механиками:

- Жертва.** Для этого заклинания требуется выбрать поочерёдно 2 цели: первая – дружественное существо, вторая – труп дружественного существа или отряд, в котором убито хотя бы 1 существо. После выбора второй цели произойдёт эффект. Если нет двух подходящих целей, то заклинание нельзя будет использовать.
- Снятие заклинаний.** Это заклинание на Базовом уровне действует только на дружественных существ (необходимо выбрать цель). На Продвинутом уровне заклинание может действовать и на вражеских существах (необходимо выбрать цель). На Экспертном уровне заклинание мгновенно действует на всех существ на поле боя.
- Устранение препядствий.** В качестве цели этого заклинания игроку необходимо выбрать естественное или магическое препятствие на поле боя.
- Затопить корабль.** В качестве цели этого заклинания игроку необходимо выбрать незанятый корабль на карте приключений.
- Забывчивость.** Из-за бага игры Забывчивость уже на Продвинутом уровне действует мгновенно после применения на всех вражеских существ-стрелков. Исправлено в HotA.
- Телепорт.** Для этого заклинания требуется выбрать поочерёдно 2 цели: первая – дружественное существо, вторая – свободный гекс поля боя.
- Оживление мертвецов и Воскрешение.** В качестве цели этих заклинаний должен быть труп дружественного существа или отряд, в котором убито хотя бы 1 существо.
- Городской портал.** На Базовом уровне Городской портал действует мгновенно после подтверждения, а на Продвинутом и Экспертном уровне игроку предлагается выбрать цель – дружественный или союзный город для перемещения.
- Дверь измерений.** В качестве цели этого заклинания должна быть свободная клетка на карте приключений.

Внимание! Следует помнить, что мгновенные заклинания срабатывают сразу и их нельзя отменить, а они часто находятся в Книге магии рядом с другими не мгновенными заклинаниями. В этом случае следует опасаться промахов нажатия мыши (missclick), если вы хотите применить заклинание из Книги или перелистнуть страницу. Рекомендуется пользоваться закладками, разделяющими заклинания по стихиям.

В мультиплееере **HD-мода** добавлено окно с подтверждением при применении Армагеддона (см.рис.).



Некоторые заклинания, помимо основной школы магии, имеют свою **подшколу**:

1. **Ударная магия** – заклинания, наносящие прямой или косвенный урон (Стена огня, Минное поле). Усиливаются навыком Волшебства и Сферами стихий, ослабляются способностями защиты от магии големов и заклинаниями Защиты от стихий.
2. **Магия холода** – ударные заклинания Магии воды. Элементали воды, Ледяные элементали,  Нимфы и  Океаниды имеют защиту от Магии холода. Элементали огня и Энергетические элементали имеют Уязвимость к холоду.
3. **Магия молнии** – ударные заклинания Магии воздуха. Гром титана не попадает в эту категорию. Амулет отрицательности даёт всем существам героя защиту от Магии молнии. Элементали земли и Магмовые элементали имеют Защиту от молнии. Элементали воздуха и Штормовые элементали имеют Уязвимость к молнии.
4. **Магия разума** – заклинания, действующие только на жиных и не действующие на нежить, големов, элементалей, боевые машины, Гигантов, Титанов и  Фангармов.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Wight**, heroesportal.net, **tolich**, forum.df2.ru, **Sav**, forum.df2.ru, **Roman Romanov**, vk.com, **Сергей Хаустов**, vk.com, **Роман aka Belzer**, vk.com, **Marek Machberet**, vk.com, **Максим Бойко**, vk.com, **Эрдамон Магманов**, vk.com, **Aeternus**, forum.df2.ru, **Владимир Мендаль**, vk.com, hommbase.ru.

2.2 Особенности некоторых заклинаний

ЦЕПНАЯ МОЛНИЯ



Цепная молния – одно из очень эффективных ударных заклинаний. Однако его применение сильно ограничено в условиях битвы, когда на поле боя в перемешку расположены и ваши и вражеские существа. Сложно понять, в какую сторону пойдёт урон после первой цели и как идёт этот расчёт.

Оказывается, на приоритетность выбора цели влияет:

- Расстояние до существа в гексах поля боя
- «Ширина» существа – одно- или двухгексовое
- Сторона расположения существа относительно предыдущей цели
- Дружественное это существо или вражеское.

1. Расстояние

Если у нескольких потенциальных целей разное расстояние от предыдущей цели, то Цепная молния пойдет к тому, кто находится ближе по количеству гексов.

2. Ширина

Если несколько потенциальных целей располагаются на одинаковом расстоянии от предыдущей цели, то Цепная молния пойдёт к одногексовому существу.

3. Расположение

Если несколько потенциальных целей одной «ширины» располагаются на одинаковом расстоянии от предыдущей цели, то Цепная молния пойдёт к тому, у кого выше приоритет согласно следующим схемам:

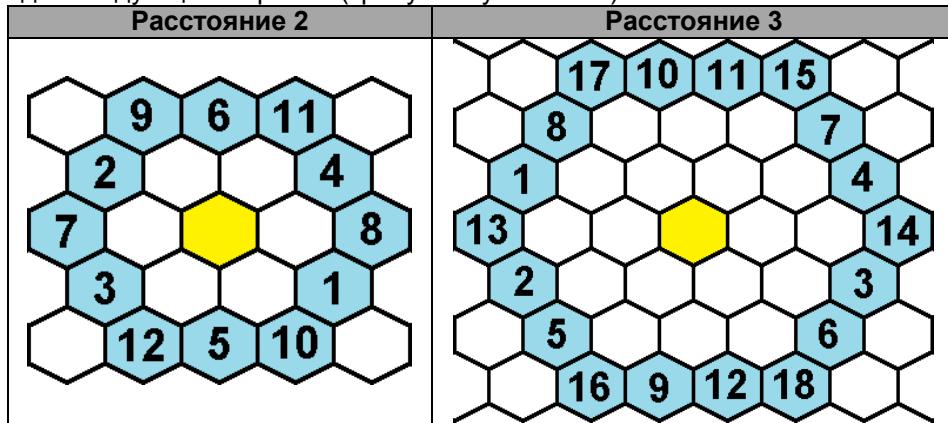
	Одногексовые существа	Двухгексовые существа
Вражеские существа вокруг предыдущей цели:		
Дружественные существа вокруг предыдущей цели:		

где 1 – наивысший приоритет.

Тут есть 2 исключения:

- Одногексовые существа: Если дружественное существо находится в позиции 5, а вражеское – в позиции 4, то второй удар Цепной молнии попадёт в дружественное существо, несмотря на более низкий приоритет.
- Двухгексовые существа: Если дружественное существо находится в позиции 2, а вражеское – в позиции 1, то второй удар Цепной молнии попадёт в дружественное существо, несмотря на более низкий приоритет.

Если потенциальные цели находятся на большем расстоянии от предыдущей цели, то схемы приоритетов выглядят следующим образом (требуется уточнение):



Все данные получены опытным путём и требуют уточнения.

4. Принадлежность

Если несколько потенциальных целей одной «ширины» располагаются на одинаковом расстоянии от предыдущей цели и имеют одинаковый приоритет, то Цепная молния пойдёт к дружественному существу.

Сопротивление Цепной молнии.

Навык Сопротивления или способности Гномов, Боевых гномов, Единорогов, Боевых единорогов и Кристаллических драконов могут блокировать Цепную молнию.

При переходе от одной цели к другой, Сопротивление проверяется каждый раз. Если взять, например, строй существ с номерами по порядку 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 и колдовать Экспертную Цепную молнию на 1, то:

- При отсутствии (несрабатывании) Сопротивления, урон получат отряды 1, 2, 3, 4, 5.
- При срабатывании Сопротивления на отряде 1, заклинание полностью заблокируется.
- При срабатывании Сопротивления на отряде 2, цепь продолжит свой путь, и урон получат отряды 1, 3, 4, 5, 6. Аналогично с другими промежуточными целями.
- При срабатывании Сопротивления на нескольких отрядах, например, на 2, 3, 4 и 5, цепь продолжит свой путь, и урон получат отряды 1, 6, 7, 8. Т.е. пятой цели не будет вовсе.
- При развитом Сопротивлении (навык, специализация Торгрима, способности существ, артефакты сопротивления) или особом везении, урон может получить вообще только отряд 1, т.е. на отрядах 2-8 сработает Сопротивление.

Амулет отрицательности полностью защищает существ от Цепной молнии, т.е. даже если у противника только 1 отряд, то Цепная молния нанесёт урон только ему, и остальных целей не будет.

Волшебное зеркало может отразить Цепную молнию только с основного целевого отряда.

МЕДЛИТЕЛЬНОСТЬ



Известно, что Медлительность и Ускорение снимают друг друга при наложении на одну цель. Также они имеют разные механики действия – Ускорение повышает скорость существа на фиксированное количество единиц, а Медлительность снижает скорость на определённый процент.

Однако существует ещё одно заклинание, повышающее скорость – это Молитва. Она повышает атаку, защиту и скорость на 2 единицы. Казалось бы, однозначный эффект, но на деле возникают сложности при его совмещении с Медлительностью.

На самом деле всё просто – Медлительность снижает не только базовую, но и дополнительную скорость цели, включая следующие бонусы (округление итоговой скорости вниз):

- Молитва (+2 или +4 к скорости)
- Специализация по Молитве (+1...3 к эффекту Молитвы)
- Специализация по существу (+1 к скорости профильных существ)
- Специализация Сэра Мюллиха (+2 к скорости)
- Специализация Ксерона (+1 к скорости дьяволов)
- Бонус родной земли (+1 к скорости)
- Бонусы артефактов (+1...4 к скорости).

Заклинания, меняющие топологию поля боя



Зыбучие пески, Силовое поле, Стена огня и Минное поле – эти четыре совершенно разных заклинания очень схожи в механике действия – они создают новые объекты на поле боя. Накладывать одно препятствие на другое нельзя (например, Стены огня). Если свободных гексов нет, то при использовании Минного поля или Зыбучих песков мана героя и возможность колдовать будут тратиться просто так.

Некоторые гексы на поле боя являются недоступными для установки на них Силового поля или Стены огня, и на них не может появиться Зыбучий песок или Минное поле. К таким гексам относятся: гексы препятствий, существ и боевых машин, целых элементов фортификации при осаде (включая гекс Врат и гекс слева от закрытых Врат), других Зыбучих песков, Силовых полей, Стен огня или мин (включая оборонные мины Башни). Гекс слева от сломанных или открытых Врат доступен для установки, но установленный на него объект не помешает им закрыться обратно. Также Силовое поле, установленное на гекс слева от Врат, не мешает существам проходить сквозь него или вставать на этот гекс (баг).

Из предыдущего абзаца вытекает интересная фишка – можно активировать Силовое поле или Стену огня, но не устанавливать их. Если включена опция «Тень курсора», то можно водить курсором над полем боя и находить скрытые пески или мины в местах, где нельзя установить Силовое поле или Стену огня.

В HotA сразу видна вся тень поля боя и видны все недоступные для установки гексы, и можно увидеть примерное расположение всех Зыбучих песков или мин.

Кроме вышеперечисленного встречаются случаи, когда ничего не мешает поместить Силовое поле или Стену огня на определённые гексы, но игра этого сделать не даёт (см.рис).



На гексы, отмеченные жёлтой стрелкой, нельзя поставить Силовое поле или Стену огня. На них также не появятся Зыбучие пески и мины (баг). Зелёным крестом, наоборот, отмечены гексы, кажущиеся частью препятствия, но на самом деле не являющиеся им и не мешающие установке магических объектов.

Суть ошибки заключается в следующем. Все препятствия на поле боя имеют некую «Якорную» ячейку (коренной гекс), относительно которой они располагаются. Иногда из-за сложности конфигурации препятствия на якорной ячейке нет самого препятствия. Однако этот гекс является проходимым для существ.

Приведённые выше примеры являются одними из множества, так как таких гексов, как и видов препятствий очень много. Визуально по ходу игры определить такие гексы сложно, но забывать об этом баге тоже не стоит. :)

Полный альбом скриншотов подобных препятствий можно найти в нашей группе ВКонтакте:
https://vk.com/album-19157427_274043046

Некоторые особенности, которые можно отметить:

- На Подземном ландшафте и Дюнах нет препятствий со смещённым якорным гексом.
- Препятствия на Камнях аналогичны Грязи.
- Препятствия Проклятой земли аналогичны Грязи и Камням.
- Препятствия Магических равнин аналогичны Траве.
- Баг исправлен в плагине **SoD_SP**.

Немного геометрии

Геометрия постановки Силового поля и Стены огня различается как между самими заклинаниями, так и относительно стороны, которая их колдует:

Герой слева (нападающий)	Герой справа (обороняющийся)
Базовая Стена огня	Продвинутая или Экспертная Стена огня
Базовое Силовое поле	Продвинутое или Экспертное Силовое поле

Т.е. смежные клетки Силового поля имеют одинаковое расположение для атакующего и обороняющегося героя, в отличие от Стены огня, хотя в ресурсах игры есть файлы обратно повёрнутого Силового поля (баг).

Применяя Силовое поле или Стену огня, игрок выбирает целью гекс на поле боя на которое встанет поле или огонь нижним своим гексом.

В основном Силовое поле используется для прикрытия своих войск (в основном стрелков) или для перекрытия узких проходов. Но также его можно использовать для блокировки гексов поля боя, куда нам бы не хотелось, чтобы встали войска противника. Так, например, можно заставить вражеское существо встать под массовый удар нашей гидры, перекрыв иное положение, или подставить под Дыхание драконов. Стоит попробовать применить пару раз Силовое поле с этой целью, и вы почувствуете пользу сразу, а в следующих боях уже будете искать возможности для применения этой хитрости.

Взаимодействие с трупами

1. Силовое поле может ставиться поверх трупа существа. Нельзя воскресить труп на гексе, перекрытом Силовым полем.

2. Стена огня может ставиться поверх трупа существа. Можно воскресить труп на гексе, перекрытом Стеной огня, и существо не получит урон от неё при получении своего следующего хода.

3. Зыбучие пески не могут появиться на гексе с трупом. Труп существа, погибшего на гексе с Зыбучим песком можно воскресить, и он сможет ходить при получении своего следующего хода.

4. Мины (Минное поле) не могут появиться на гексе с трупом. Труп существа (например, с иммунитетом к Магии огня), погибшего на гексе с Миной можно воскресить.

Клон?

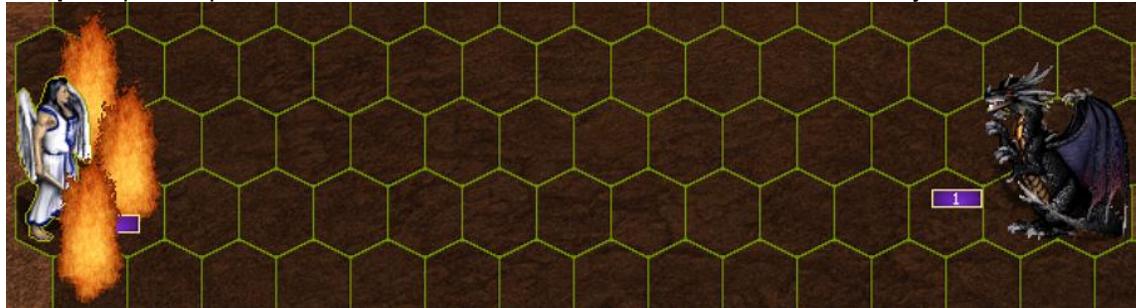
Клон при выборе места для вызова не считает гексы с Минами, Зыбучими песками и Стеной огня занятыми и может спокойно вызваться на них. При этом эффект магических объектов не сработает на Клон при вызове и при получении им хода, но сработает, если этот Клон останется на месте, в том числе, если будет Ждать или Защищаться. Применение магической способности (например, Воскрешения клоном Архангела) не активирует эффект магического объекта (баг).

Стена огня против ИИ

Стена огня – очень ситуативное заклинание, требующее особых навыков мастерства для его эффективного применения. Игроку важно понимать основные принципы движения существ по полю боя, как вражеских, так и своих, ведь огонь наносит урон и дружественным существам. Сами герои ИИ не используют Стену огня, но существа под управлением ИИ прекрасно видят вашу, понимают её опасность и пытаются обойти её по возможности.

Более того, даже если его отряд иммунен к эффекту Стены огня (например, Чёрные драконы), ИИ всё равно будет опасаться завершить свой ход ими на огне.

Пример: Чёрный дракон не станет атаковать Ангела, боясь встать на Стену огня:



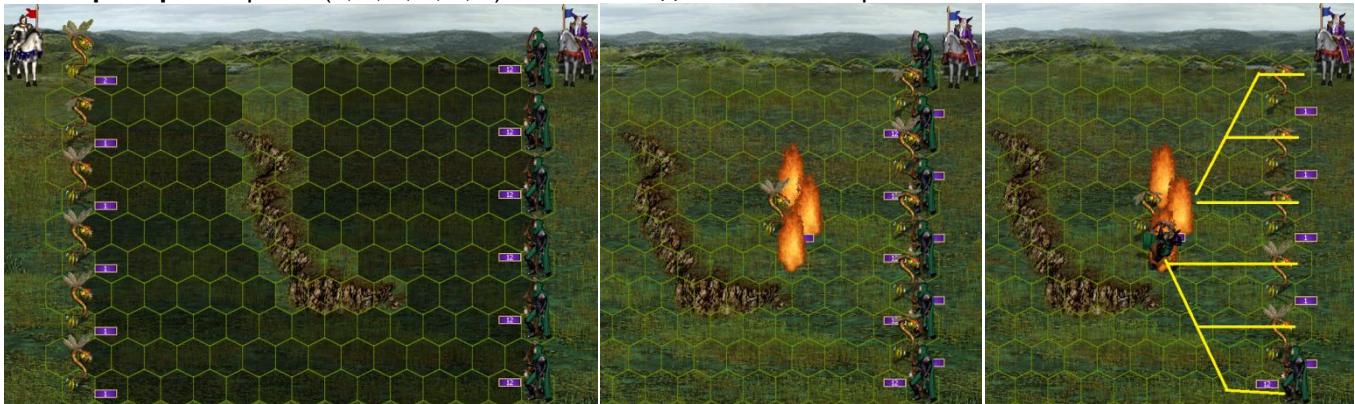
Если скорость вражеского отряда выше, чем вашего, и провести атаку ИИ сможет, лишь получив урон от Стены огня, то с высокой вероятностью он будет Ждать или Защищаться, чтобы атаковать в следующем раунде, когда огонь пропадёт. Иногда, несмотря на преимущество в скорости, вражеский отряд будет атаковать, если считает потери от Стены огня незначительными, или эта атака способна добить ваш отряд, не получив ответного удара.

В случае, когда у вражеского отряда есть альтернативные цели или он не достаёт до вас за один ход, ИИ может изменить приоритет атаки и пойти к другой цели, либо переместиться в точку, с которой сможет через ход безболезненно нанести урон.

Несмотря на довольно продуманную оценку ИИ ущерба от Стены огня, всё же существует несколько способов обмануть ИИ и заставить его перемещать отряды в огонь:

1. Использование Стены огня не вплотную к вашему существу, а с зазором в 1 гекс. В этом случае вероятность, что противник пойдёт в атаку повышается. Особенно часто такой приём используется против двухгексовых летающих существ, когда ИИ думает, что перелетит Стену огня и встанет передним гексом отряда на безопасную позицию.
2. По наблюдениям, если сперва поставить Стену огня вплотную к вашему существу, а в следующем раунде на расстоянии 1 гекс, то вражеские отряды пойдут в атаку. Т.е. вероятно ИИ оценивает только последнюю установленную Стену огня.
3. В случае, когда урон от Стены огня не способен убить вражеский отряд и/или ваш отряд не способен выдержать его атаку, следует пытаться заманить противника в огонь «в чистом поле». Для этого надо знать принципы построения траекторий движения существ. Один из вариантов заманить врага в огонь – встать от него на расстоянии двух его максимальных ходов, поставив Стену огня на последний гекс второго хода. Тогда ИИ посчитает, что сможет дойти до цели и атаковать только за два максимальных хода, получив урон, а это лучше, чем необходимость в третьем ходе. Безопаснее всего пользоваться данным приёмом на прямых участках поля боя (по горизонтали или диагонали).
4. Иногда Стена огня применяется и против стрелковых отрядов. При этом необходимо знать приоритеты атаки вражеских существ под управлением ИИ. Необходимо поставить ваше существо, приоритетное для атаки неподалёку от стрелка, а менее приоритетным существом перекрыть этого стрелка, лишив его возможности стрелять. Вражеский стрелок, если не побоится ответного удара, пойдёт атаковать приоритетную цель в рукопашную, а на его пути и стоит установить Стену огня.

Пример: 7 Стрекоз (2, 1, 1, 1, 1, 1) легко побеждают 72 Снайперов:



Для того, чтобы использовать подобные тактики необходимо соблюсти 2 условия:

- Каждый вражеский отряд должен быть в состоянии убить 2 Стрекоз одним ударом
- Один урон Стены огня должен быть в состоянии убить любой вражеский отряд.

Выстраивая тактику боя с использованием Стены огня, не стоит забывать о возможном срабатывании положительного боевого духа у вражеских существ, а также заранее рассчитывать урон от Стены огня и его возможность убить вражеские отряды с минимального количества применений.

Таким образом, умения правильно рассчитывать траектории движения существ и правильное обращение со Стеной огня многократно повышает боевой потенциал этого заклинания. При минимальной армии, с невысокими показателями Силы магии и маной, можно пробивать сильную охрану или брать сложные объекты.

СТЕНА ОГНЯ (Лунение)



Луна – чрезвычайно сильный герой в определенных ситуациях. Её Стена огня в 2 раза сильнее, чем у других героев: $2*(10*CM+50)$ урона с Экспертной Магией огня. Луна может легко брать любой Банк наг или Консерваторию грифонов на ранних сроках игры – обычно уже в начале 2 недели при достаточной силе магии. Однако и другие герои способны управляться со Стеной огня, но для этого им необходимо иметь намного больше силы магии.

Очень эффективна тактика прикрытия единственного отряда Стеной огня и использования недостатков ИИ.

На примере Консерватории грифонов:

В армии героя должен быть 1 летающий отряд существ со скоростью не менее 6 (на траве - 7), а если в охране есть Королевские грифоны – не менее 9 (на траве - 10).

- Способ 1: Экспертная Стена огня ставится у края поля боя, как на рисунке 1, и вы прячете свой отряд за неё. Грифоны не полетят на огонь и будут пропускать ходы, пока он не исчезнет. В следующем раунде ставим вторую Стену огня, как на рисунке 2. Грифоны пойдут в атаку и погибнут, встав на огонь обоими гексами. Таким образом, поддерживая 2 ряда огня можно взять максимальную Консерваторию грифонов за 4 Стены огня с силой магии Луны, равной 20.
- Способ 2: Экспертная Стена огня ставится не у края, а во второй ряд, как на рисунке 3, и вы прячете свой отряд за неё. Грифоны сразу полетят на огонь. Когда первая Стена огня пропадёт, нужно также поставить вторую, но в другом месте. Таким образом можно взять максимальную Консерваторию грифонов за 2 Стены огня с силой магии Луны, равной 45.



Способ выбирается в зависимости от достаточности маны у героя или его силы магии.

Минимальная Консерватория грифонов берётся Луной с силой магии 2 по первому способу, и с силой магии 8 – по второму.

Если вам нечем нейтрализовать мораль грифонов, либо недостаточно скорости, чтобы получить первый ход, то нужно брать с собой несколько отрядов, а лишних потом скечь в своей же Стене огня.

Если ваш отряд способен выдержать несколько атак недобитого противника, то СМ потребуется ещё меньше.

Против одногексовых существ сражаться проще, потому что они сразу бросаются в атаку, и для них подходит только способ 1.

Не стоит забывать, что Луна имеет 3 силы магии изначально, и способна брать многие объекты прямо со старта.

С Продвинутой Магией огня, Луне понадобится на 3 силы магии больше, чтобы наносить тот же урон, а с Базовой – на 4.

Стрелковые охраны не берутся такой тактикой, а также Альые башни, т.к. Элементали огня иммунны к урону от Стены огня.

Единые таблицы взятия Сокровищниц с необходимой Силой магии героя:

Консерватория грифонов: Скорость - не менее 6 (на траве - 7), с Королевскими грифонами - не менее 9 (на траве - 10).

"Размер" объекта	Охрана	Здоровье одного отряда охраны	Необходимая СМ	СМ Луны (способ 2)	СМ Луны (способ 1)
1	5 * 10 Грифонов	250	20	8	2
2	5 * 20 Грифонов	500	45	20	8
3	5 * 30 Грифонов	750	70	33	14
4	5 * 40 Грифонов	1000	95	45	20

Банк наг: Скорость - не менее 5 (на снеге - 6), с Королевами наг - не менее 7 (на снеге - 8).

1	5 * 2 Наги	220	17	6	1
2	5 * 3 Наги	330	28	12	4
3	5 * 4 Наги	440	39	17	6
4	5 * 6 Наг	660	61	28	12

Покинутый корабль: Скорость - не менее 5.

1	5 * 4 Элем.воды	120	7	1	1
2	5 * 6 Элем.воды	180	13	4	1
3	5 * 8 Элем.воды	240	19	7	1
4	5 * 12 Элем.воды	360	31	13	4

Улей змиеv: Скорость - не менее 13 (на болоте - 14).

"Размер" объекта	Охрана	Здоровье одного отряда охраны	Необходимая СМ	СМ Луны (способ 1)
1	5 * 6 Стрекоз	120	7	1
2	5 * 9 Стрекоз	180	13	1
3	5 * 12 Стрекоз	240	19	1
4	5 * 18 Стрекоз	360	31	4

Склеп: Скорость - не менее 6 (на грязи - 7).

1	3 * 10 Скелетов 2*10 Живых мертвецов	150	10	3
2	13 и 12 Скелетов 2*10 Живых мертвецов 5 Стражей	150	10	3
3	20 Скелетов 20 Живых мертвецов 10 Стражей 5 Вампиров	360	31	13
4	20 Скелетов 20 Живых мертвецов 10 Стражей 10 Вампиров	360	31	13

Тайник бесов: Скорость - не менее 5 (на лаве - 6), с Чертями - не менее 7 (на лаве - 8).

1	5 * 20 Бесов	80	3	1
2	5 * 30 Бесов	120	7	1
3	5 * 40 Бесов	160	11	3
4	5 * 60 Бесов	240	19	7

Сокровищница гномов: Скорость - не менее 3 (на траве - 4), с Боевыми гномами - не менее 5 (на траве - 6).

1	5 * 10 Гномов	200	15	5
2	5 * 15 Гномов	300	25	10
3	5 * 20 Гномов	400	35	15
4	5 * 30 Гномов	600	55	25

Кораблекрушение: Скорость - не менее 5, с Привидениями - не менее 7.

1	5 * 2 Стража	36	1	1
2	5 * 3 Стража	54	1	1
3	5 * 5 Стражей	90	4	1
4	5 * 10 Стражей	180	13	4

Особняк: Скорость - не менее 9 (на грязи - 10).

1	5 * 8 Вампиров-lordов	320	27	11
2	5*12 Вампиров-lordов	480	43	19
3	5*16 Вампиров-lordов	640	59	27
4	5*20 Вампиров-lordов	800	75	35

Погост: Скорость - не менее 4 (на грязи - 5).

1	6 * 15 Зомби	300	25	10
---	--------------	-----	----	----

Опытный цех: Скорость - не менее 6.

1	5 * 5 Стальных големов	225	18	7
2	5*10 Стальных големов	450	40	18
3	5*15 Стальных големов	675	63	29
4	5*20 Стальных големов	900	85	40

Застава налётчиков: Скорость - не менее 8 (на камнях - 9).

"Размер" объекта	Охрана	Здоровье одного отряда охраны	Необходимая СМ	СМ Луны (способ 2)	СМ Луны (способ 1)
1	5 * 10 Налётчиков	100	5	1	1
2	5 * 15 Налётчиков	150	10	3	1
3	5 * 20 Налётчиков	200	15	5	1
4	5 * 30 Налётчиков	300	25	10	3

Вертеп: Скорость - не менее 5 (на болоте - 6).

1	4 * 4 Василиска	140	9	2	1
2	4 * 6 Василисков	210	16	6	1
3	4 * 8 Василисков	280	23	9	2
4	4 * 12 Василисков	420	37	16	6

Храм моря: Скорость - не менее 12.

"Размер" объекта	Охрана	Здоровье одного отряда охраны	Необходимая СМ	СМ Луны (способ 2)	СМ Луны (способ 1)
1	8 Гидр 6 Морских змеев 3 Гидры хаоса 2 Аспида	1400	135	65	30
2	8 Гидр 7 Морских змеев 4 Гидры хаоса 3 Аспида	1400	135	65	30
3	8 Гидр 7 Морских змеев 5 Гидры хаоса 4 Аспида	1400	135	65	30
4	10 Гидр 9 Морских змеев 6 Гидры хаоса 5 Аспида	1750	170	83	39

Таким образом, соблюдение совокупности всех вышеописанных нюансов Стены огня и является её особой тактикой, или на сленге опытных игроков – **Лунением.** :)



СТРАХ



Долгое время среди членов геройского сообщества ходили слухи о мифическом заклинании Страх, которое планировалось добавить в игру ещё в Возрождении Эрафии. Благодаря последним исследованиям файлов игры всё-таки удалось собрать некоторую информацию об этом нереализованном элементе игры.

В файлах игры Страх отмечено как заклинание 4 уровня, стоимостью 16 маны и длительностью в 8 раундов боя. Школа магии не задана, но, судя по расцветке, можно предположить, что это Магия земли. Однако отмечено, что Страх относится к магии разума. При использовании – вражеское существо теряет способность атаковать и его скорость снижается на 25/50/75% в зависимости от уровня развития Магии земли.

Данное заклинание можно было встретить лишь в ранних версиях Возрождения Эрафии (до v.1.3) и лишь в Пирамидах (в Пирамидах можно было получать некоторые заклинания 4 уровня, например, Бешенство). По сути, это заклинание разработчики вырезали из финальной версии, но про Пирамиды забыли. При попытке использовать это заклинание не происходило никакого эффекта.

В версиях Клинок Армагеддона (**AB**), Дыхание смерти (**SoD**) и **Complete** заклинание Страх было полностью заменено на заклинание Гром титана (Titan's Lightning Bolt). Однако речь файлы заклинания Страх остались.

Как разблокировать заклинание Страх в игре (Возрождение Эрафии):

1. Потребуется:

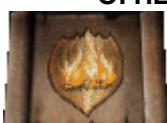
- HxD editor. Можно использовать HxD утилиту
- MMArchive для открытия файлов .lod
- Heroes of Might and Magic III: Restoration of Erathia версии "DEMO", 1.0, 1.1, 1.2. Начиная с версии 1.3 работать не будет
- PowerISO для монтирования образа в виртуальный привод (игра требует наличия диска).

2. Что нужно сделать:

- Устанавливаем игру и оставляем диск в дисководе или с помощью PowerISO создаем виртуальный образ для того чтобы игра думала, что диск вставлен
- Открываем с помощью HxD редактора HEROES3.EXE, который находится в директории с игрой
- Меняем следующие значения: 0013E9c7: 0B -> 04; 00141467: 24 -> 11. Сохраняем, выходим из редактора
- Запускаем MMarchieve и открываем файл НЗВИТМАР.LOD. Находим файл SPTRAITS.TXT и вытаскиваем из архива
- Открываем SPTRAITS.TXT в блокноте или в утилите TxTEdit. Находим строку "Fear (disabled)", стираем "(disabled)" с названия, присваиваем в нужные ячейки символ "x" для установки школы магии и задаем шанс на выпадение заклинания в городах от 0 до 100
- Вновь открываем НЗВИТМАР.LOD с помощью MMArchieve и импортируем наш модифицированный SPTRAITS.TXT. Закрываем программу.

3. Запускаем игру -> Новая игра и, чтобы долго не морочиться, вводим команду nwctim, которая открывает все заклинания. Пробуем!

ОГНЕННЫЙ ЩИТ



Огненный щит – уникальное ударное заклинание, которое имеет свою особенную механику. Огненный щит наносит атакующему 20...30% от полученного урона в зависимости от уровня Магии огня у героя.

Урон от Огненного щита считается одинаково для существа, на которое наложено соответствующее заклинание, и для Султанов-ифритов. Если на Султанов-ифритов наложено заклинание Огненный щит (например, через Медаль уязвимости), то берётся модификатор – процент от урона, соответствующий заклинанию (20%, 25% или 30%, в зависимости от уровня развития Магии огня), иначе – всегда 20%.

Урон, от которого берётся % Огненного щита, рассчитывается с учётом всех бонусов к атаке, но без учёта всех штрафов. То есть урон от Огненного щита будет соответствовать нужному проценту от урона с учётом:

- Модификатора урона (если Атака превышает Защиту) – **MD₁**
- Модификатора Нападения – **M_{нап}**
- Модификатора специализаций по Нападению и Благословению – **M_{спец}**
- Модификатора удачи – **M_{уд}** и прочих модификаторов атаки **M_{ат}**.

Таким образом, если остаток здоровья у атакуемого больше нанесенного урона, то формула расчёта урона Огненного щита выглядит так (округление вниз):

$$0,2...0,3 * D_{баз} * (1 + MD_1 + M_{нап} + M_{спец} + M_{уд} + M_{ат})$$

где **D_{баз}** – базовый получаемый урон, равный урону одного существа, умноженному на количество существ в отряде.

MD₁ – модификатор урона, равный **0,05*(Атака-Защита)**. Если атака < защиты, то **MD₁=0**.

M_{нап} – модификатор навыка Нападения у героя, равный 0,1...0,3 в зависимости от его развития.

$M_{\text{спец}}$ – модификатор специализации, равный:

0,05*Уровень героя*M_{нап} для специализации по Нападению.

0,03*Уровень героя/Уровень цели для специализации по Благословлению.

$M_{\text{уд}}$ – модификатор удачи, в случае её срабатывания равный 1.

$M_{\text{ат}}$ – прочие модификаторы урона:

$M_{\text{ат}} = 0,05 \times \text{Кол-во клеток}$ для Кавалерийского бонуса.

$M_{\text{ат}} = 1$ для срабатывания Смертельного удара, Двойного урона боевых машин или Ненависти у элементалей.

$M_{\text{ат}} = 2$ для срабатывания Тройного урона Пушки.

$M_{\text{ат}} = 0,5$ для срабатывания Ненависти.

$$M_{\text{ат}} = \sqrt{\frac{(N_{\text{нач}} + 1) * (3d)}{\Sigma 3d. + 3d.}} - 1 \text{ для срабатывания } \text{ Мести}, \text{ где } N_{\text{нач}} -$$

количество Аспидов в начале боя, **3д.** – здоровье 1 Аспида, **Σ3д.** – суммарное здоровье отряда Аспидов сейчас.

Если наносимый урон больше, чем остаток здоровья у существа с Огненным щитом (т.е. цель атаки погибает), то % берётся от полученного урона, равного остатку здоровья.

Огненный щит не срабатывает, если его урон по расчёту равен 0. Например, если наносимый Султану-ифриту урон составляет менее 5 единиц, то Огненный щит не срабатывает, т.к. $20\% * 4$ урона = 0,8 => 0.

После получения расчётного урона, он обрабатывается модификаторами магического урона, т.е. на урон от Огненного щита (в том числе и Огненного щита Султанов-ифритов) далее влияют:

- Наличие у героя Сфера бушующего огня
- Навык и специализация героя по Волшебству
- Игнорирование части урона Каменными, Железными, Стальными, Золотыми и Алмазными големами
- Наличие наложенного заклинания Защита от огня.

При этом всё, что влияет на шанс наложения заклинания: сопротивления, иммунитеты, Проклятая земля, Антимагический гарнизон, запрещающие колдовать артефакты – на получение урона от Огненного щита не влияют. Единственное исключение – Огненный щит не действует на существ с иммунитетом к огню (Ифритов, Элементалей огня, Огненных птиц и улучшенных вариантов этих существ).

Это интересно! Огненный щит, наложенный заклинанием, снимается сразу после удара Стрекоз за счёт их способности. Однако, даже будучи снятым, он всё равно подействует на этот удар и нанесёт этим Стрекозам урон.

Внимание! Если отряд атакует цель с Огненным щитом и погибает от него до ответа на эту атаку, то цель всё равно нанесёт ответный удар по пустой клетке. При этом труп такого отряда, погибшего от Огненного щита, невозможно будет воскресить никаким способом. Рог бездны также не поднимет из этого трупа Фангармов, но Адские отродья смогут призвать из него Демонов (баг).



Ещё один баг, связанный с Огненным щитом (заклинанием или способностью Султанов-ифритов) – любые существа с множественной атакой (драконы, Цербры, Психические и Магические элементали, Гидры и Гидры хаоса) под управлением ИИ при определённых условиях вообще не атакуют существ с Огненным щитом (см.рис.).

К определённым условиям этого бага относятся:

- Высокие первичные навыки вражеского героя (из серии тестов выяснилось, что не менее 69/69/25/12 против 10 Золотых и Чёрных драконов, причём атака и защита могут быть в любом соотношении, но суммарно не менее 138). Параметры нашего героя не имеют значения

- Наличие у противника Книги магии и ударного заклинания, даже если наши существа защищены от этого заклинания (в тестах у противника был Удар молнии, а у нас – Амулет отрицательности)
- Отряды с Огненным щитом должны стоять группами, чтобы всегда попадать под множественную атаку
- Достаточное количество маны у противника.

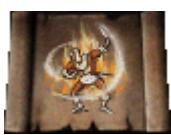
Суть бага заключается в том, что такие существа сперва выбирают цель удара с обязательным использованием своей множественной атаки (т.к. все пары ифритов для них равнозначны, цель выбирается случайно), но по каким-то расчётом они опасаются проводить саму атаку, боясь ответного урона от Огненного щита, поэтому просто перемещаются к цели без атаки. Чтобы продолжать манипулировать ИИ при помощи этого бага после первого раунда, необходимо перемещаться свободными ифритами по полю боя, но



вставать также группами. Таким образом, имея стрелков (в тесте использовались Великие эльфы и Тележка с боеприпасами), можно пройти такие битвы без потерь, водя вражеских существ по полю боя и постепенно расстреливая.

Иногда в этой схеме происходит сбой (вероятно, когда несколько существ выбирают одну и ту же цель) и вражеский отряд атакует один отряд ифритов без множественной атаки, либо вовсе игнорирует опасность Огненного щита. Требуются дальнейшие тестирования.

БЕРСЕРК



Известно, что существа под Берсерком иногда ведут себя достаточно странно, а именно: пропускают ход, когда могут атаковать двухгексовое существо. Это связано с тем, что любой отряд, находящийся под действием заклинания Берсерк, может атаковать только правый (для нападающей стороны) / левый (для защищающейся) гекс двухгексовых отрядов (т.е. "хвост" цели) (баг). Исправлен в **HotA** и **HD-моде** с опцией **HD+**.

При пропуске хода из-за этого бага, отряд не встаёт в защитную стойку и не ждёт. Также после такого пропуска у него может сработать положительный боевой дух.



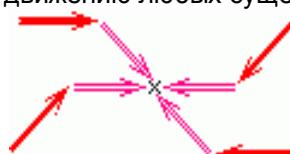
На скриншоте слева, выделенный Чемпион, находящийся под Берсерком, сможет атаковать как Кавалериста, так и Чемпиона противника (расстояния до обоих существ равны). Цель выбирается случайно. Так вот, если будет выбран Чемпион, то атака будет произведена (правая клетка Чемпиона доступна для атаки). Если же ИИ выберет Кавалериста, то наш Чемпион просто пропустит ход, т.к. правая клетка Кавалериста, в данном случае, недоступна для атаки (Чемпиону не хватает скорости). Стоит убрать нашего второго Чемпиона, как пропуски ходов исчезнут (с вероятностью 50% Кавалерист противника будет атакован, да ещё и с приличным бонусом к урону).

Похожая ситуация возникает, когда летающее существо находится под действием Берсерка. Даже если "хвост" существа свободен для атаки, но летуну некуда приземлиться из-за препятствий или недостаточной скорости, то он пропустит ход.

Пропуская таким образом ход, отряд существ не Ждёт и не Защищается, однако ход к нему всё же переходит, т.к., например, продолжают срабатывать эффекты Эликсира жизни, Регенерация или Яд. Лог битвы не показывает никакой информации (баг).

Если Берсерк наложен на стрелка, то он будет выбирать цель и стрелять по правому (для нападающего) / по левому (для защищающегося) гексу двухгексовых отрядов.

Ещё одна особенность – траектория перемещения летающих (!) существ под Берсерком, аналогичная движению любых существ под управлением ИИ:



Вкратце – если цель на поле боя находится выше-правее или ниже-левее, то траектория сперва пойдёт по диагонали, а затем по прямой к цели. Если цель находится выше-левее или ниже-правее, то сперва будет движение по прямой, а потом по диагонали.

Примеры:



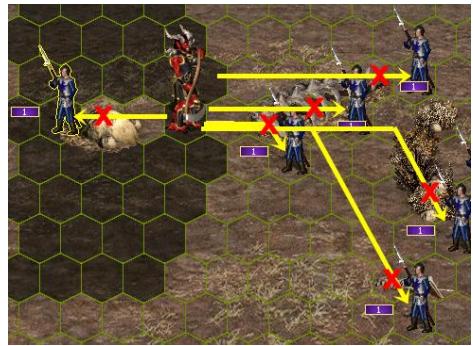
1. В первом случае Серебряные пегасы, находящиеся под действием Берсерка, не смогут атаковать Королевских грифонов, так как они могут атаковать только их задний гекс, а движение к нему блокирует передний гекс грифонов. Они будут пропускать ходы, пока грифоны находятся на месте или поблизости не появится другой отряд, подходящий для атаки.
2. Во втором случае Серебряные пегасы, находящиеся под Берсерком, смогут атаковать Королевских грифонов.
3. В третьем случае, если вместо грифонов поставить дружественных Церберов, Серебряные пегасы смогут атаковать их в любом положении, т.к. их задний гекс в любом случае доступен для атаки.

4. На четвёртом скриншоте справа все позиции Копейщиков защищены от атак Архидьявола под Берсерком, т.к. гексы, с которых должна проводиться атака закрыты препятствиями. Архидьявол будет просто пропускать ход.

Внимание! Описанный баг может привести к зацикливанию битвы, когда остаются 2 отряда под Берсерком в пределах досягаемости друг друга, но ни одному из отрядов не хватает скорости для удара в "хвост" другого. Однако следует помнить, что Берсерк в этом случае спадёт через 255 раундов.

Помимо описанного выше, у Берсерка есть ещё одна интересная особенность, а именно – выбор ближайшей цели для атаки. Справа приведена схема поля боя, где в центре находится существо под действием Берсерка. Все красные гексы являются одинаково приоритетными и ближайшими к существу под Берсерком. Если на красных гексах нет существ, то рассматриваются оранжевые гексы, затем тёмно-жёлтые, жёлтые и т.д. Если в одной ближайшей зоне находятся несколько пригодных существ для атаки, то выбор осуществляется случайным образом.

Примеры:



1. В первом случае Серебряные пегасы, находящиеся под действием Берсерка, будут атаковать Королевских грифонов, т.к. они (их задний гекс) находятся в красной зоне приоритета, несмотря на одинаковое расстояние и до Стрекоз.
2. Во втором случает, если вместо грифонов поставить дружественных Адских гончих, то атака с шансом 50% будет по Стрекозам, т.к. задний гекс гончих недоступен для атаки, согласно правилу выше. А в оставшихся 50% случаях пегасы будут пропускать ход.

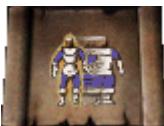


3. Правила из первых двух примеров не работают, если цель стоит на той же горизонтали. В этом случае расстояние будет считаться от "головы" существа под Берсерком, но всё равно до "хвоста" цели. На первом рисунке будет атакована Виверна, а на втором цель будет выбрана случайно из трёх.



4. Комичный случай: Кристаллические драконы под Берсерком предпочут атаковать Королев наг сзади, проделав до их заднего гекса немалое расстояние. Подобную особенность можно использовать, принимая во внимание расположение мин или Зыбучих песков на поле боя.

ТЕЛЕПОРТ



Телепорт – достаточно полезное заклинание, позволяющее телепортировать свой отряд в любую точку поля боя. Однако и у столь простого заклинания имеется подводный камень. Речь идёт о крепостных стенах при осаде города, которые мешают герою телепортировать существа прямо в тыл врага.

Возможности Телепорта при осаде зависят от уровня развития Магии воды у героя:

Базовая Магия воды	Продвинутая Магия воды	Экспертная Магия воды
При осаде города нельзя перемещаться на гексы рва и через ров или стены (можно через проломы или открытые Врата)	То же, но можно перемещаться через городской ров и на него	То же, но можно перемещаться через городской ров и через него

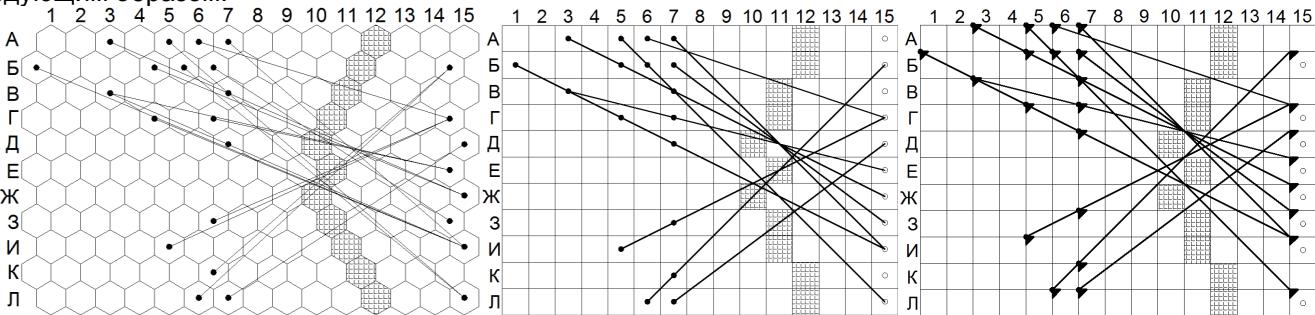
В любом случае:

- Нельзя телепортировать цель на клетку слева от закрытых Врат. Попасть на неё можно только, если Врата сломаны или открыты.
- При телепортации на мину (включая защитные мины Башни), Зыбучий песок, Стену огня или городской ров, существо не получит никакого эффекта и сможет действовать. Однако если существо пропустит ход, будет ждать или атаковать с места, то эти объекты подействуют на него. Не подействуют, если существо использует колдовство (включая Случайную магию Чародеев).
- Если существо находится справа от городских стен, то и переместить его при помощи Телепорта получится только на клетки справа от стен, если нет Экспертной Магии воды.
- С клетки рва существо уже нельзя телепортировать ни назад, ни вперёд за стены, но можно телепортироваться при помощи заклинания по некоторым клеткам этого рва:

Гекс рва, с которого телепортируется существо	Целевые гексы, доступные для телепортации
1	2, 3, 4, 5 или 7
2	1, 3, 4, 5, 7, а также за стену на красные гексы
3	1, 2, 4, 5 или 7
4	1, 2, 3, 5, 7, а также на оранжевые клетки
5	1, 2, 3, 4, 6*, 7, 8, 9, 11, а также на желтые клетки
6*	5 или 7, а также за стену на зелёные клетки
7	1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, а также на синие клетки
8	5, 7, 9, 10 или 11
9	5, 7, 10, 11, а также на фиолетовые клетки
10	7, 9 или 11
11	7, 9, а также на серые клетки

* – С гекса 6 или на гекс 6 можно телепортироваться только если Врата сломаны или открыты.

Странно, да? На самом деле нет. Тут работает та же механика, которая будет описана в разделе «[Фортификация и штурм городов](#)». Фортификационные укрепления и ров на поле боя осады занимают определённые гексы. Гексагональное поле боя в расчётах преобразуется в обычное клеточное и выглядит следующим образом:



Гексагональное поле боя преобразуется в клеточное, и расчёт ведётся от левого-верхнего угла клетки

На схемах отмечены крепостные стены и случаи расстановки существ атакующего (слева от стен) и клетки справа от стен, когда возможно телепортировать отряд за крепостную стену, имея только Продвинутую Магию воды. На третьей схеме видно, как линии телепортации проходят между фрагментами крепостных стен и именно поэтому Телепорт за стены возможен.

Именно из-за фрагментов стен, мешающих телепортации внутри рва, в таблице выше приведены не все клетки. Так, например, с клетки 1 нельзя телепортировать существа на клетки 8-11, так как на пути к целевой клетке стоит стена.

Полный список комбинаций существа-клетка за стеной, на которую можно телепортироваться без Экспертной Магии воды, можно посмотреть в таблице из раздела «[Фортификация и штурм городов](#)». Там же можно найти все возможные пути телепортации за городские стены при наличии проломов или открытых ворот.

Стоит уделить внимание также двум особенным городским рвам:

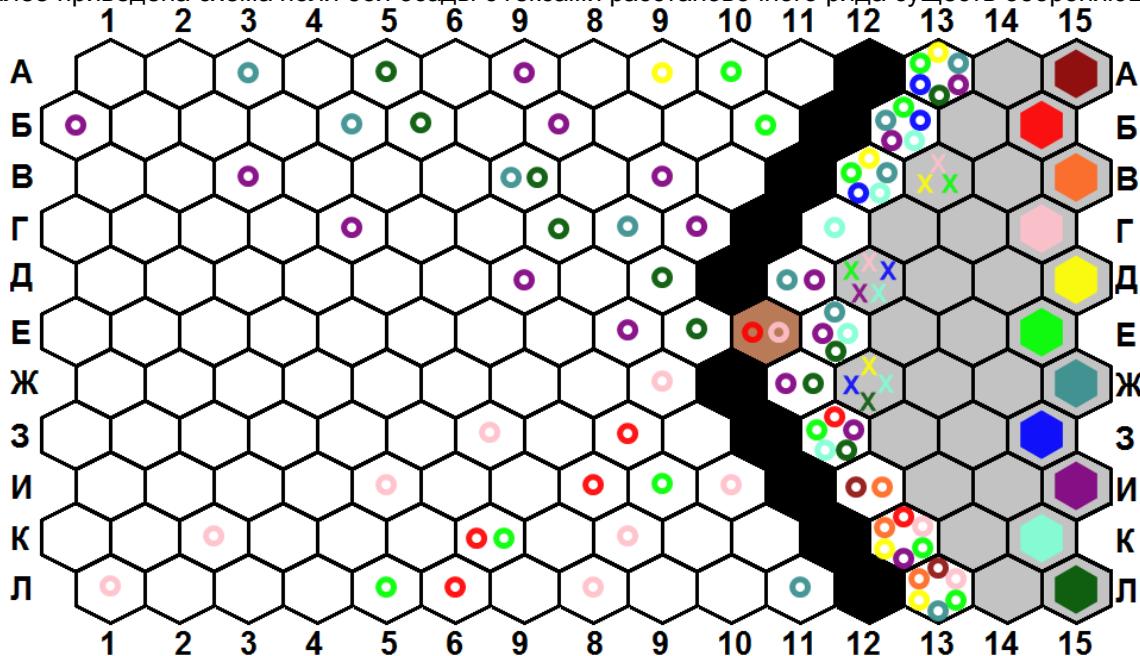
1. Ров **Крепости** имеет двойную ширину и его никак не преодолеть без Экспертной Магии воды. На Продвинутом уровне доступны к телепортации только клетки левого края рва, а оттуда можно телепортироваться только поэтому же краю рва. Только если вручную встать на правый край рва начинают работать все вышеописанные особенности обычного рва.
2. Ров **Башни** не является рвом как таковым. Мины возле стен никак не влияют на возможности передвижения и Телепорта. Так что даже с Базовой Магией воды можно телепортировать существа за стены города, используя вышеописанные правила, по которым линия телепортации может проходить между фрагментами стен.

Телепорт за стенами города

Бывают и обратные ситуации, когда обороняющемуся герою необходимо телепортировать своих существ из-за стен города в чистое поле, чтобы принять бой. Ворота при этом могут быть заблокированы вражеским существом или трупом, а Катапульта – управляема или уничтожена.

В этом случае, при обороне только с Фортом, существуют определённые гексы, с которых можно телепортироваться через стены, имея только Базовый Телепорт. С Продвинутой Магией воды можно телепортироваться и на гексы рва при обороне с Цитаделью или Замком. Кроме того, не все гексы доступны для перемещения внутри стен города при помощи Телепорта.

Далее приведена схема поля боя осады с гексами расстановочного ряда существ обороняющегося:



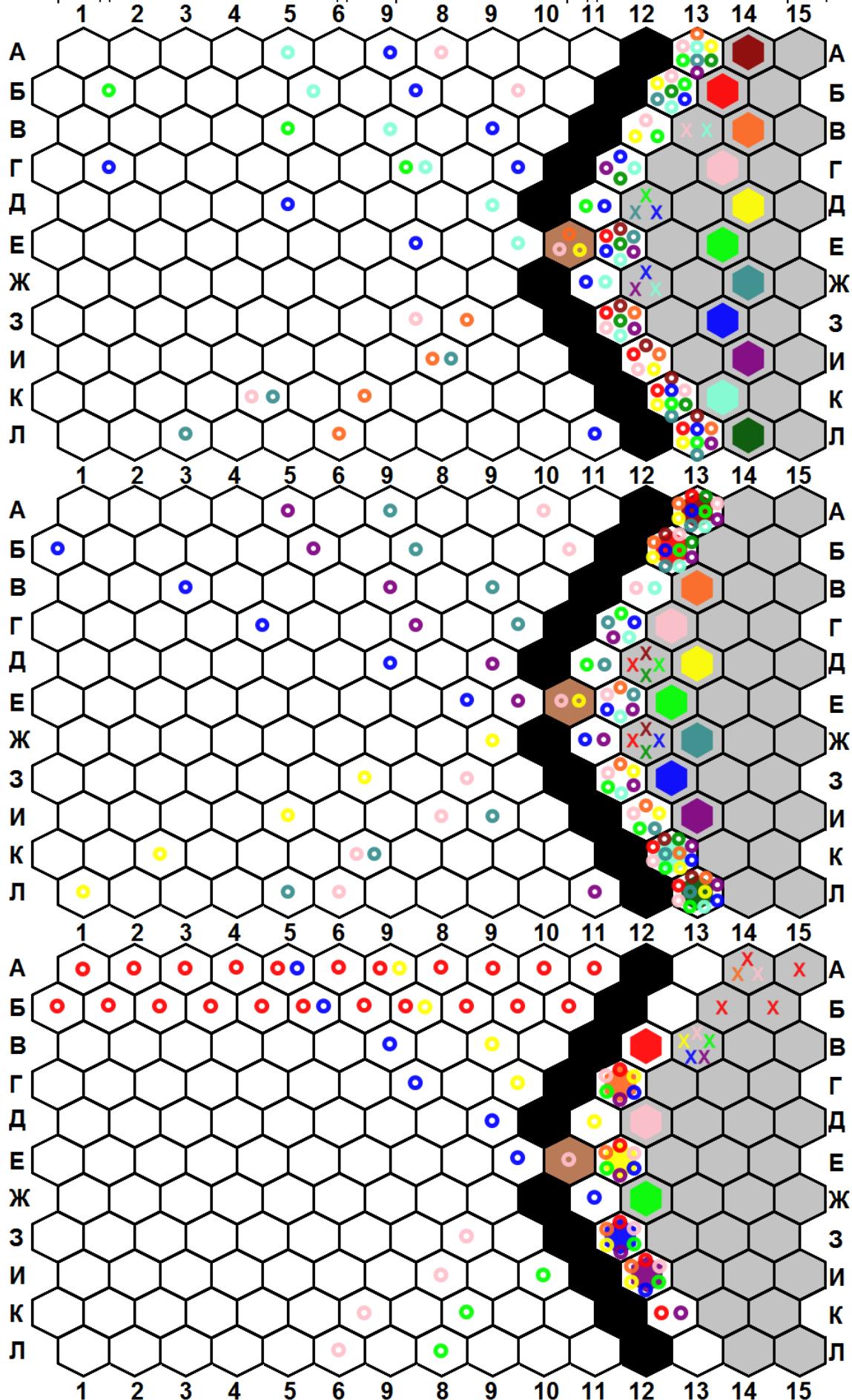
где **цветные** гексы – отряды существ; **серые** гексы – гексы, на которые можно телепортироваться по умолчанию; **чёрные** гексы – стены города; **коричневый** гекс – Врата города; метки в виде **цветных кругов** – гексы, на которые можно телепортироваться отряду с гекса соответствующего цвета; метки в виде **цветных крестов X** – гексы, на которые нельзя телепортироваться отряду с гекса соответствующего цвета.

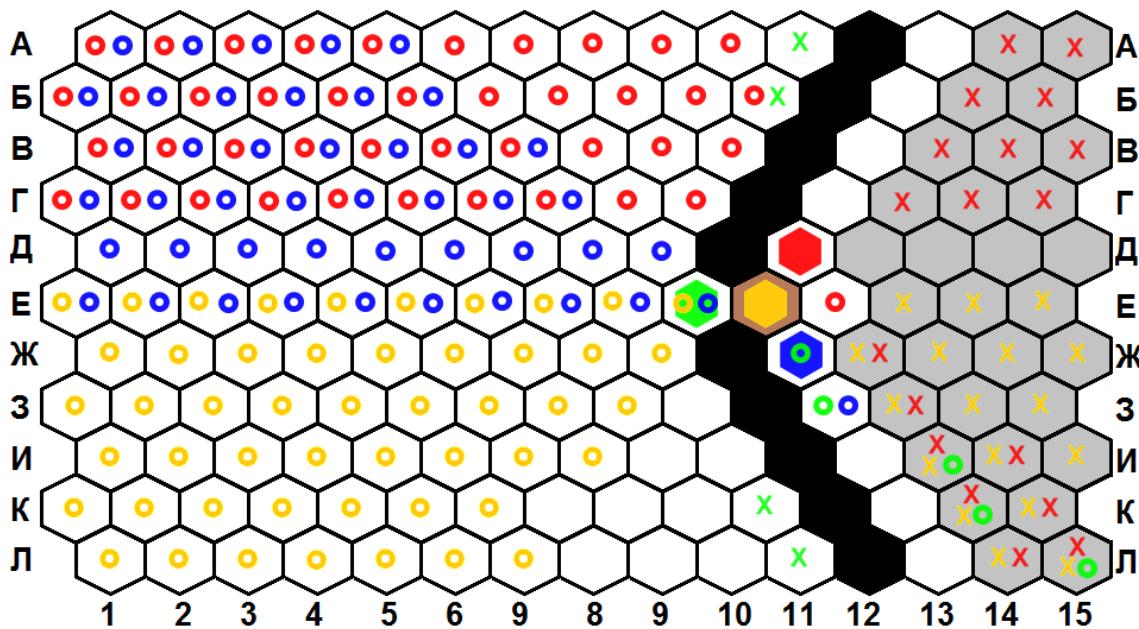
Пример: С гекса **A15** (а это слот 1 из армии обороняющегося героя) можно переместить отряд при помощи Телепорта (Базового – если в городе отстроен Форт, либо Экспертного – если Цитадель или Замок) только на **серые** гексы, гексы **I12** и **L13**.

С гекса **E15** (а это слот 4 из армии обороняющегося героя) можно телепортировать отряд на **серые** гексы, гексы **A13**, **B13**, **B12**, **312**, **K13** и **L13**, а также за стены на гексы **A10**, **B11**, **I9**, **K7** и **L5**. Но нельзя на гексы **B13** и **D12**.

Имея **Базовый** Телепорт при обороне с Цитаделью или Замком в городе, можно телепортировать отряды только на гексы справа от стен. Имея **Продвинутый** – то же + гексы рва (1 гекс слева от стен, в том числе стен Крепости с двойным рвом). Мины Башни не являются рвом вообще.

Далее приведены схемы поля боя осады с прочими гексами отрядом и мест их телепортации:





К последней схеме стоит пояснить, что зелёный гекс уже является гексом за воротами и стенами города (со стороны обороняющегося), поэтому с него можно телепортироваться на любые гексы слева от стен, кроме отмеченных X, а также на гексы с меткой O. На серые гексы – нельзя.

КЛОН



Клон является одним из наиболее эффективных, в тактическом смысле, заклинаний, среди доступных героя во время боя. При достаточном запасе маны, герой имеет возможность практически удвоить ударную силу своей армии при относительно невысоких затратах маны, которую, в отличие от потерянной армии, без проблем можно восполнить к следующей битве.

Однако для эффективного использования этого заклинания требуется доскональное знание особенностей его функционирования и взаимодействия с другими заклинаниями.

1. Клонированию подлежит любое существо, в том числе призванные элементали, призванные Фангармы и Демоны, любое количество раз за бой, кроме самого Клона, существ уже имеющих Клон, существ с защитой от магии 4 уровня или магии в целом, а также существ с Продвинутой или Экспертной Антимагией. Медаль уязвимости позволяет клонировать существ с защитой от магии 4 уровня.
2. Клон не наследует никакие заклинания, уже наложенные на существо.
3. Клон имеет те же способности, что и оригинал, кроме:
 - Огненного щита Султана-ифрита (т.к. наносимый Клону урон фактически равен 0)
 - Вампирисма Вампира-лорда
 - Восстания из пепла Феникса
 - Накопленного бонуса Мести Аспидов (т.е. Клон Аспида наносит обычный урон, независимо от потерянного оригиналом здоровья)
 - Защиты от Кавалерийского бонуса
 - Дополнительных ответов на атаки Грифонов, Королевских грифонов и Фангармов
 - Снижения получаемого урона от магии големов
 - Регенерации Стражей, Привидений, Троллей или существ с Эликсиром жизни
 - Защиты от Окаменения Троллюдов и Адских троллюдов
 - Уязвимости к молнии/Армагеддону/огню/холоду/Метеоритному дождю элементалей
 - Снижения получаемого урона от магии огня Огненных птиц
 - Игнорирования части атаки Никсов и Никсов-воинов
 - Способностей, действующих вне поля боя (Видения Воров, Доход кристаллов и т.д.).
4. Против Клона нельзя применить Снятие заклинаний, так как сам Клон, хоть и имеет магическую природу, этого заклинания не боится, хотя все заклинания, наложенные на Клон, снимаются Снятием заклинаний без проблем.
5. На Клон не могут быть наложены Антимагия, Жертва и Клон.
6. Фактически Клон не имеет запаса здоровья (отображается как 1) и уничтожается при получении любого урона, даже нулевого.
7. Клон имеет полный стандартный запас активируемых магических способностей существа и полный боезапас выстрелов, даже если оригинал их уже израсходовал.
8. За уничтожение Клона противник опыт не получает.
9. Клон уничтожается при гибели оригинала или истечении длительности заклинания (СМ).

10.  Клоны отображаются в потерях на поле боя, но только 1 Клон для каждого отряда убитый последним.
 В **HotA** Клоны не отображаются, если не были убиты. А если у отряда было несколько Клонов и все были убиты, кроме последнего, то в потерях не отразятся никакие Клоны.
 11.  Из Клонов поднимаются Скелеты Некромантией (баг). Исправлен в **HotA**. Учитываются только те Клоны, что отображаются в потерях после боя.
 12.  Из убитых Клонов не поднимаются Фангармы Рогом бездны.
 13. Клон исчезает при любой атаке по нему или получении урона, при гибели существ из которых он был клонирован, или по истечении длительности заклинания, равной СМ героя.

Внимание! В игре существует ограничение на количество объектов, которые могут принимать участие в бою, причём трупы существ, а также призванные Демоны,  Фангармы и элементали также учитываются. Когда счётчик объектов достигает своего максимума (это 20 объектов для каждой из сторон) – никакого другого объекта на поле боя появиться не может – нельзя поднять Демонов, призвать элементалей или  Фангармов, и сотворить Клон. Боевые машины (даже уничтоженные) также являются объектами и подлежат учёту. Неотображаемые боевые машины (в сокровищницах) не учитываются.

Особым моментом при использовании Клона является место его вызова. По умолчанию Клон вызывается на соседний с оригиналом гекс, но если все они заняты или недоступны, то Клон вызывается на другой гекс. Далее представлена схема приоритетных гексов поля боя при вызове Клона. Гексы проверяются в порядке возрастания номеров, на первый свободный вызывается Клон.

- Если отряд повёрнут в другую сторону, чем стрелка, схемы отражаются по горизонтали.
 -  Два Клона от Эвакации вызываются одновременно, но подчиняются тем же правилам. Первое из них будетходить тот, что вызван на более приоритетный гекс.
 - Если на все отмеченные гексы вызвать Клон нельзя, он не вызывается вообще, но мана героя и способность колдовать в этом раунде у героя пропадают. При этом отображается надпись:



 **Внимание!** Если гекс 11 на схеме для двухгексовых существ свободен, то при проверке 11, а также промежуточные проверки между 21 и 22; 31 и 32; 41 и 42; 51 и 52; 61 и 62; 71 и 72; 81 и 82; 91 и 92 проходят и Клон вызывается на гекс 11 (частично накладываясь на клонируемый отряд). При этом сам Клон не видим и не интерактивен, в бою не участвует, а клонируемый отряд становится невидимым до первого действия. Независимо от занятых гексов, если проверка доходит до 28, 38, 48, 58, 68, 78, 88 или 98, то Клон сразу пытается вызваться на клетку клонируемого отряда, при этом он не вызовется, но клонируемый отряд исчезнет по истечении длительности заклинания или после боя (баг только для двухгексовых существ). Исправлен в **HotA** – багнутые гексы пропускаются при проверке.



Это интересно! Проанализировав вышеупомянутые схемы можно заметить интересный частный случай использования Клона. Любое существо героя, осаждающего город, может встать прямо перед вражескими городскими стенами на ров (лучше всего это делать в самом нижнем ряду), а другие существа должны закрыть собой все свободные гексы рядом с ним в радиусе 1 гекса, у которых приоритет ниже 5 (для одногексовых) или 14 (для двухгексовых). Например, в нижнем ряду для этого понадобится всего 1 или 3

существа соответственно, т.к. ниже уже нет поля, а спереди закрывает стена. Тогда, если использовать Клон на это окружённое существо, то создавшаяся копия вызовется прямо внутри городских стен, причинив обороняющимся немало хлопот. В реальной игре, конечно, такое провернуть достаточно сложно, а вот в специальных картах на прохождение такой приём может быть предусмотрен автором.

Ударная магия. Расчёт урона



Всего в игре существует 16 ударных заклинаний, способных нанести урон вражеским войскам. Все они, за исключением Грома титана и Огненного щита, имеют общую формулу урона с округлением вниз:

$$D_{\text{общ}} = D_{\text{баз}} * (1 + \text{Волш} + \text{ВолшСпец}) * (1 + \text{Сфера}) * (1 + \text{Уязвимость}) * \text{Спец}$$

где $D_{\text{баз}}$ – базовый урон заклинания, зависящий от уровня Магии стихии у героя (см.таблицу ниже).

Волш – модификатор навыка Волшебства, равный 0,05, 0,1 или 0,15 в зависимости от его уровня.

ВолшСпец – модификатор специализации по Волшебству, равный 0,05*Волш за каждый уровень героя.

Сфера – модификатор при наличии соответствующей Сферы стихии (Сфера небесного свода / илистого озера / бушующего огня / проливного дождя), равный 0,5.

Уязвимость – модификатор при наличии у целевого существа Уязвимости к соответствующему заклинанию, равный 1:

Существо	Уязвимость к заклинаниям
Элементаль воздуха Штормовой элементаль	Удар молнии (включая способность Птиц грома), Цепная молния, Гром титана, Армагеддон
Элементаль воды Ледяной элементаль	Огненный шар, Инферно, Армагеддон
Элементаль огня Энергетический элементаль	Ледяная молния, Кольцо холода
Элементаль земли Магмовый элементаль	Метеоритный дождь

Спец – модификатор специализации героя по заклинанию (для не специалистов равен 1):

Заклинание	Герой	Модификатор
Магическая стрела	Циэль	1,5
Цепная молния	Солмир	(1 + [N/n] * 0,03)
Волна смерти	Септиенна	(1 + [N/n] * 0,03)
Метеоритный дождь	Аислин Деемер	(1 + [N/n] * 0,03)
Стена огня	Луна	2
Огненный шар	Ксарфакс Манфред	(1 + [N/n] * 0,03)
Инферно	Ксирон	(1 + [N/n] * 0,03)
Ледяная молния	Алагар	(1 + [N/n] * 0,03)
Кольцо холода	Аделаида	(1 + [N/n] * 0,03)

N – уровень героя;
n – уровень целевого существа.
Дробь [N/n] округляется вниз.

Базовый урон заклинаний зависит от уровня Магии стихии у героя:

Заклинание	Стихия	Базовая магия	Продвинутая магия	Экспертная магия
Магическая стрела	-	CM*10+10	CM*10+20	CM*10+30
Удар молнии	воздух	CM*25+10	CM*25+20	CM*25+50
Уничтожение мертвецов	воздух	CM*10+10	CM*10+20	CM*10+50
Цепная молния (1 цель)	воздух	CM*40+25	CM*40+50	CM*40+100
Гром титана	воздух	600	600	600
Волна смерти	земля	CM*5+10	CM*5+20	CM*5+30
Метеоритный дождь	земля	CM*25+25	CM*25+60	CM*25+100
Взрыв	земля	CM*75+100	CM*75+200	CM*75+300
Стена огня	огонь	CM*10+10	CM*10+20	CM*10+50
Огненный шар	огонь	CM*10+15	CM*10+30	CM*10+60
Минное поле	огонь	CM*10+25	CM*10+50	CM*10+100
Армагеддон	огонь	CM*50+30 CM*40+30	CM*50+60 CM*40+60	CM*50+120 CM*40+120

Огненный щит	огонь	20%	25%	30%
Инферно	огонь	СМ*10+20	СМ*10+40	СМ*10+60
Ледяная стрела	вода	СМ*20+10	СМ*20+20	СМ*20+50
Кольцо холода	вода	СМ*10+15	СМ*10+30	СМ*10+60

СМ – сила магии героя.

Огненный щит с точки зрения наложения заклинания не является ударным, но с точки зрения нанесения урона – является, т.к. его урон зависит от Волшебства и наличия у героя Сферы бушующего огня. Подробнее см. выше в разделе «[Огненный щит](#)».

Урон мин **Минного поле** Башни рассчитывается аналогично заклинанию, но не может быть ниже 150 единиц. В случае отсутствия героя при обороне, урон мин также равен 150 единицам.

Итоговый урон заклинания также снижается защитными способностями големов (если они являются целью) и заклинаниями Защиты от стихий:

$$D_{общ} * (1 - \text{Защита голема}) * (1 - \text{Защита от стихии})$$

где **Защита голема** – модификатор способности голема, являющегося целью заклинания:

Голем	Модификатор
Каменный голем	0,5
Железный голем	0,75
 Стальной голем	0,8
Золотой голем	0,85
Алмазный голем	0,95

Защита от стихии – модификатор защиты от заклинания соответствующей стихии (Защита от воды, Защита от воздуха, Защита от огня, Защита от земли):

	Модификатор Защиты от стихии		
	Базовая	Продвинутая	Экспертная
	0,3	0,5	0,5
	0,5	0,75	0,75

Таким образом максимальное снижение урона может быть равно 98,75%. С 1000 условных единиц базового урона, итоговый урон составит 12 урона.

Это интересно! Урон заклинания при определённых условиях может быть равен нулю. Это редкое явление, ведь даже урон Базовой Магической стрелы с силой магии 1 по Алмазному голему в нормальных условиях составляет 1 (5% от 20). Тем не менее, при сочетании защиты голема и заклинания Защиты от стихии, или уроне от "хвоста" Цепной молний, можно достичь показателя в 0 урона. Нулевой урон проходит корректно и, например, снимает Слепоту с цели или уничтожает Клона.

Пример расчёта:

Септиенна 20 уровня с Экспертной Магией земли, Силой магии 35, с Экспертным Волшебством и Сферой илестого озера, сражается против Железных големов под действием Продвинутой Защиты от земли.

$$D_{баз} = CM*5+30 = 35*5+30 = 205$$

$$\text{Волш} = 0,15$$

$$\text{Сфера} = 0,5$$

$$\text{Спец} = 1+[N/n]*0,03 = 1+[20/3]*0,03 = 1+6*0,03 = 1,18$$

Дробь $[N/n]$ округляется вниз.

$$D_{общ} = 205*1,15*1,5*1,18 = 417$$

$$\text{Защита голема} = 0,75$$

$$\text{Защита от стихии} = \begin{cases} \text{Щит} 0,5 \\ \text{Ветер} 0,75 \end{cases}$$

$$\text{Итоговый урон} = \begin{cases} \text{Щит} 417*0,25*0,5 = 52 \text{ урона.} \\ \text{Ветер} 417*0,25*0,25 = 26 \text{ урона.} \end{cases}$$

Итоговый урон округляется вниз.

Пример расчёта 2:

При тех же условиях, но возьмём Сандро 20 уровня.

$$D_{баз} = CM*5+30 = 35*5+30 = 205$$

$$\text{Волш} = 0,15$$

$$\text{Волш}_{\text{Спец}} = 20*0,05*0,15 = 0,15$$

$$\text{Сфера} = 0,5$$

$$D_{общ} = 205*1,3*1,5 = 399$$

$$\text{Защита голема} = 0,75$$

Защита от стихии = 0,5
 0,75

Итоговый урон = $399 * 0,25 * 0,5 = 49$ урона.
 $399 * 0,25 * 0,25 = 24$ урона.

Пример расчёта 3:

Циэль 20 уровня с Экспертной Магией воды, Силой магии 33 и Сферой бушующего огня, сражается против Грифонов под действием Экспертной Защиты от воздуха.

$$D_{\text{баз}} = CM * 10 + 30 = 33 * 10 + 30 = 360$$

$$\text{Сфера} = 0,5$$

$$\text{Спец} = 1,5$$

$$D_{\text{общ}} = 360 * 1,5 * 1,5 = 810$$

Защита от стихии = 0,5

0,75

Итоговый урон = $810 * 0,5 = 405$ урона.
 $810 * 0,25 = 202$ урона.

Это интересно! Можно рассчитать максимально возможный урон, который можно нанести заклинанием. Лучшее заклинание для таких целей – Армагеддон, под руководством героя-специалиста по Волшебству 108 (74) уровня, имеющим Экспертную Магию огня, Экспертное Волшебство, Сферу бушующего огня, Эликсир жизни и силу магии 99.

Урон Армагеддона по одной цели составит:

$$\text{D}_{\text{общ}} = 5070 * (1 + 0,15 + 0,81) * (1 + 0,5) * (1 + 1) = 29\ 810 \text{ урона}$$

$$\text{D}_{\text{общ}} = 4080 * (1 + 0,15 + 0,555) * (1 + 0,5) * (1 + 1) = 20\ 868 \text{ урона}$$

Целью заклинания должны являться Элементали воды, имеющие уязвимость к Армагеддону. Максимальное количество существ с каждой стороны составляет по 20 отрядов, т.е. по 7 отрядов в армии и по 13 вызванных. Максимальное количество вызванных Элементалей воды составляет 396 существ с 13464 здоровья под действием Эликсира жизни.

Таким образом максимальный урон Армагеддона составит:

$$\text{D}_{\text{общ}} = 7 * 29810 + 13 * 13464 = 383\ 702 \text{ урона}$$

$$\text{D}_{\text{общ}} = 7 * 20868 + 13 * 13464 = 321\ 108 \text{ урона}$$

МАСКИРОВКА и ВИДЕНИЯ



Отдельно хотелось бы заострить внимание на таких заклинаниях, как Маскировка и Видения, а именно на их влияние на информацию о вражеском герое на карте приключений, доступную игроку по [ПКМ](#).

По умолчанию игрок по [ПКМ](#) на вражеском герое видит его портрет, количество отрядов в его армии и их типы, а также приблизительное их количество в виде «Пара», «Толпа», «Туча» и т.д. (или цифровые диапазоны 1-4/до 5, 20-49/до 50, 250-499/до 500 и т.д., в зависимости от версии игры). Подробнее про обозначения примерной численности см.в разделе [«Нейтральные существа на карте»](#).

Заклинание **Видения** на Продвинутом уровне позволяет видеть дополнительную информацию о вражеском герое: первичные навыки, удачу и боевой дух, количество маны, а также точное количество существ в отрядах.

Заклинание **Маскировка** позволяет скрывать состав армии героя, но не их численность. Вместо реальных типов существ противник видит, будто армия состоит из отрядов наиболее сильных существ героя. Сильное существо выбирается по AI Value одного существа.

Продвинутая Маскировка действует ещё сильнее – она скрывает и численность отрядов, заменяя количество на 0. Вместо реального количества существ противник видит, будто армия состоит из отрядов по паре (1-4/до 5) существ. При помощи Видений можно увидеть отряды по 0 существ, но не реальную их численность.

Экспертная Маскировка скрывает и самых сильных существ героя. Вместо реального самого сильного существа противник видит, будто армия состоит из отрядов наиболее сильных существ из стартового города игрока, т.е. из улучшенных существ 7 уровня. Если стартовых городов несколько, то приоритет выбирается по ряду: Замок – Сопряжение – Темница – Причал – Башня – Цитадель – Оплот – Некрополис – Инферно – Крепость, где Замок – наивысший приоритет. Если стартовых городов вообще нет, то выбирается по родному городу для класса героя.

Имея **Боров** в армии, герой получает эффект, аналогичный Экспертным Видениям.

Далее представлена таблица видимой игроку информации при одновременном использовании Маскировки противником и Видений.

Без Маскировки	Базовая Маскировка	Продвинутая Маскировка	Экспертная Маскировка
Информация, доступная противникам по ПКМ на герое:			

Реальная информация о герое, доступная вам и союзникам по ПКМ, а также противникам с Видениями или Ворами в армии:

--	--	--	--

Стоит учитывать, что при игре на последнем цвете игрока из имеющихся (например, на розовом), от Маскировки вообще не будет никакого эффекта, т.к. она будет действовать только до конца дня, т.е. перед началом хода красного игрока на следующий день, эффект Маскировки уже спадёт. В онлайн-игре на 2 игроков-людей, синему вообще нет смысла использовать Маскировку.

Также Маскировка не действует против ИИ, и он никак не меняет своего поведения с её наличием.

Внимание! Базовая Маскировка не работает в **HotA v.1.6.1** и не оказывает никакого эффекта (баг). Продвинутая Маскировка скрывает количество существ в отрядах, но не скрывает тип существ. Экспертная Маскировка работает как положено. Данные баги будут устраниены, а потому в таблице показана информация, которая видна в оригинальной игре, а которая должна быть по замыслу заклинания.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Horn**, heroesleague.ru, **Sav**, forum.df2.ru, **Roman Romanov**, vk.com, **AlexSpl**, heroesworld.ru, **Miguel Arcanjo**, vk.com, **Telder54**, heroesworld.ru, **Franz Liszt**, vk.com, heroes.thelazy.net, **Максим Бойко**, vk.com, **Aeternus**, forum.df2.ru, **Владимир Мендань**, vk.com, hommbase.ru.

2.3 Вероятности появления заклинаний в Гильдии магов

В каждом типе города можно построить Гильдию магов 1 уровня и улучшить её определённое количество раз, вплоть до 5 уровня в некоторых городах. Гильдия магов ограничена 3 уровнем в Цитадели и Крепости, 4 уровнем – в Замке и  Причале.

На 1 уровне Гильдии магов в ней появляются 5 случайных заклинаний 1 уровня, на 2 уровне – 4 заклинания 2 уровня, на 3 уровне – 3 заклинания 3 уровня, на 4 уровня – 2 заклинания 4 уровня, а на 5 уровне – 1 заклинание 5 уровня. Библиотека, построенная в Башне, добавляет по одному заклинанию на каждый уровень Гильдии магов.

Появляющиеся в Гильдии магов заклинания не совсем случайны. Для разных типов городов есть запрещённые или уникальные заклинания, а также свои вероятности.

Далее представлена таблица вероятностей появления заклинаний в %, в зависимости от типа города.

Заклинание	Ур.													Среднее
Магическая стрела	1	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Ускорение		5	10	5	5	5	10	5	10	10	10	10	10	8
Просмотр воздуха		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Щит		10	3	5	3	10	5	5	5	5	5	3	5	5
Медлительность		5	10	10	10	5	5	5	5	10	5	5	7	7
Каменная кожа		5	5	10	5	10	5	10	5	5	5	5	7	7
Просмотр земли		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Жажда крови		-	-	-	10	5	5	10	5	5	5	5	5	5
Проклятье		-	-	3	5	10	5	-	-	-	-	-	-	2
Защита от огня		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Благословение		10	5	5	-	-	3	3	5	5	5	10	5	5
Снятие заклинаний		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Защита от воды		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Вызов корабля		3	5	5	5	3	5	5	3	3	3	5	5	4
Лечение		10	10	5	5	-	5	5	10	5	5	5	6	6
Видения	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Маскировка		2	2	2	4	2	2	2	-	2	2	2	2	2
Разрушающий луч		6	4	6	12	4	6	6	6	8	4	4	6	6
Удача		4	6	4	4	2	2	4	4	2	4	4	4	4
Удар молнии		4	4	50	20	6	50	50	4	25	4	22	22	22
Точность		6	6	4	8	2	6	4	4	2	4	4	5	5
Защита от воздуха		2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Волна смерти		-	-	-	-	50	-	-	-	-	-	-	-	5
Зыбучие пески		4	4	6	4	4	4	6	6	4	4	4	5	5
Слепота		4	6	2	12	4	4	4	6	8	-	-	5	5
Стена огня		4	4	4	12	4	4	4	4	8	4	4	5	5
Ледяная молния		50	50	6	-	6	6	4	50	25	50	50	25	25
Устранение преград		4	4	6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Затопить корабль		6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	8	5	5
Слабость		2	2	2	8	4	4	4	4	4	4	8	4	4

Воздушный щит		4	8	8	2	4	4	8	4	4	2	5
Уничтожение мертвецов		12	8	8	2	-	4	4	2	4	2	5
Гипноз		4	4	8	6	-	8	4	4	12	4	5
Защита от земли		4	4	4	2	4	4	4	-	4	4	3
Оживление мертвецов		-	-	-	-	16	-	-	-	-	-	2
Антимагия		12	8	8	4	8	8	12	10	12	10	9
Землетрясение		4	8	4	6	4	4	4	50	4	8	10
Силовое поле		4	4	8	2	8	8	4	4	8	4	5
Огненный шар		8	8	8	50	12	16	12	2	12	2	13
Минное поле		8	8	8	6	8	12	8	2	4	4	7
Неудача		4	4	4	6	8	4	4	2	4	4	4
Забывчивость		8	8	4	4	4	4	4	4	8	8	6
Кольцо холода		16	16	16	-	12	12	12	4	12	30	13
Радость		4	4	4	2	4	4	12	2	4	8	5
Телепорт		8	8	8	8	8	8	8	10	8	10	8
Цепная молния		10	10	10	10	10	10	-	-	10	10	10
Контрудар		5	10	5	5	5	5	-	-	5	5	6
Метеоритный дождь		10	10	10	10	10	10	-	-	10	10	10
Воскрешение		10	10	10	10	10	10	-	-	5	5	9
Печаль		5	5	5	5	5	5	-	-	5	5	5
Городской портал		10	10	10	10	10	10	-	-	10	10	10
Армагеддон		-	-	-	5	5	10	-	-	-	-	3
Огненный щит		5	5	5	5	5	5	-	-	5	5	5
Бешенство		5	5	5	5	5	5	-	-	5	5	5
Берсерк		5	5	5	5	10	5	-	-	5	5	6
Инферно		5	5	5	10	5	5	-	-	10	5	6
Палач		5	5	5	5	5	5	-	-	5	5	5
Клон		5	5	10	5	5	5	-	-	10	10	7
Молитва		10	5	5	-	-	-	-	-	5	10	4
Хождение по воде		10	10	10	10	10	10	-	-	10	10	10
Элементаль воздуха		-	-	14	-	16	-	-	-	12	-	7
Дверь измерений		-	20	14	16	16	16	-	-	13	-	16
Полёт		-	16	16	16	16	12	-	-	13	-	15
Волшебное зеркало		-	16	14	-	-	12	-	-	13	-	9
Взрыв		-	16	14	16	20	12	-	-	13	-	15
Элементаль земли		-	16	14	16	16	12	-	-	12	-	14
Элементаль огня		-	-	-	16	-	12	-	-	12	-	7
Жертва		-	-	-	20	16	12	-	-	-	-	8
Элементаль воды		-	16	14	-	-	12	-	-	12	-	9

Жирным шрифтом выделены наиболее высокие шансы для заклинания; красным выделены шансы для заклинания, которые выше, чем в других городах; жёлтым выделены уникальные заклинания, появляющиеся только в этом городе.

Указанные в таблице значения справедливы для каждого слота заклинаний в Гильдии магов. Так, например, для заклинаний 1 уровня сначала вычисляется вероятность для первого слота. Если определённое заклинание там не выпадает, то вычисляется вероятность для второго слота и так далее. Если заклинание выпало в предыдущем слоте или запрещено, то вероятности появления других заклинаний в оставшихся слотах возрастают пропорционально.

Далее приведена таблица, отображающая абсолютный шанс появления заклинаний в Гильдии магов, полученный с учётом того, что невыпадение заклинания в первом слоте Гильдии повышает дальнейший его шанс. Для Гильдии магов Башни указана вероятность с условием отстройки Библиотеки.

Заклинание	Ур.											Среднее
Магическая стрела	1	89	89	94	89	89	88	89	89	89	89	89
Снятие заклинаний		54	54	63	53	54	52	53	53	53	53	54
Ускорение		32	54	39	31	32	52	31	53	53	53	43
Медлительность		32	54	63	53	32	30	31	31	53	31	41
Каменная кожа		32	32	63	31	54	30	53	31	31	31	39
Лечение		54	54	39	31	-	30	31	53	31	31	35
Щит		54	20	39	20	54	30	31	31	31	20	33
Благословение		54	32	39	-	-	19	20	31	31	53	28
Вызов корабля		20	32	39	31	20	30	31	20	20	31	27
Жажда крови		-	-	-	53	32	30	53	31	31	31	26
Защита от огня		20	20	25	20	20	19	20	20	20	20	20
Защита от воды		20	20	25	20	20	19	20	20	20	20	20
Просмотр воздуха		20	20	25	20	20	19	20	20	20	20	20
Просмотр земли		20	20	25	20	20	19	20	20	20	20	20
Проклятие		-	-	25	31	54	30	-	-	-	-	14
Ледяная молния	2	95	95	46	-	35	35	25	96	77	96	60
Удар молнии		25	25	98	65	35	95	95	25	77	25	57
Разрушающий луч		35	25	46	47	24	35	35	35	37	25	34
Стена огня		25	25	33	47	24	25	25	25	37	25	29
Зыбучие пески		25	25	46	18	24	25	35	35	20	25	28
Затопить корабль		35	25	33	18	24	25	25	25	20	45	28
Точность		35	35	33	34	13	35	25	25	11	25	27
Слепота		25	25	18	47	24	25	25	35	37	-	26
Устранение преград		25	25	46	18	24	25	25	25	20	25	26
Слабость		13	13	18	34	24	25	25	25	20	45	24
Удача		25	35	33	18	13	13	25	25	11	25	22
Защита от воздуха		13	13	18	18	13	13	13	13	11	13	14
Видение		13	13	18	18	13	13	13	13	11	13	14
Маскировка		13	13	18	18	13	13	13	-	11	13	13
Волна смерти		-	-	-	-	95	-	-	-	-	-	10

Кольцо холода		44	43	55	-	35	35	35	17	35	82	38
Огненный шар		24	24	32	90	35	44	35	9	35	7	34
Антимагия		35	24	32	17	25	24	35	40	35	30	30
Телепорт		24	24	32	32	25	24	24	40	24	30	28
Землетрясение		13	24	17	25	13	13	13	90	13	24	25
Минное поле		24	24	32	25	25	35	24	9	13	13	22
Гипноз		13	13	32	25	-	24	13	17	35	13	19
Забывчивость		24	24	17	17	13	13	13	17	24	24	19
Силовое поле		13	13	32	9	25	24	13	17	24	13	18
Воздушный щит		13	24	32	9	13	13	24	17	13	7	17
Уничтожение мертвецов		35	24	32	9	-	13	13	9	13	7	16
Радость		13	13	17	9	13	13	35	9	13	24	16
Неудача		13	13	17	25	25	13	13	9	13	13	15
Защита от земли		13	13	17	9	13	13	13	-	13	13	12
Оживление мертвецов		-	-	-	-	44	-	-	-	-	-	4
Цепная молния		20	20	29	20	20	20	-	-	20	20	21
Метеоритный дождь		20	20	29	20	20	20	-	-	20	20	21
Городской портал		20	20	29	20	20	20	-	-	20	20	21
Хождение по воде		20	20	29	20	20	20	-	-	20	20	21
Воскрешение		20	20	29	20	20	20	-	-	10	10	19
Клон		10	10	29	10	10	10	-	-	20	20	15
Инферно		10	10	16	20	10	10	-	-	20	10	13
Берсерк		10	10	16	10	20	10	-	-	10	10	12
Контрудар		10	20	16	10	10	10	-	-	10	10	12
Огненный щит		10	10	16	10	10	10	-	-	10	10	11
Бешенство		10	10	16	10	10	10	-	-	10	10	11
Палач		10	10	16	10	10	10	-	-	10	10	11
Печаль		10	10	16	10	10	10	-	-	10	10	11
Молитва		20	10	16	-	-	-	-	-	10	20	10
Армагеддон		-	-	-	10	10	20	-	-	-	-	5
Взрыв		-	16	28	26	20	12	-	-	13	-	19
Полёт		-	16	32	16	16	12	-	-	13	-	18
Дверь измерений		-	20	28	16	16	16	-	-	13	-	18
Элементаль земли		-	16	28	16	16	12	-	-	12	-	17
Волшебное зеркало		-	16	28	-	-	12	-	-	13	-	12
Элементаль воды		-	16	28	-	-	12	-	-	12	-	11
Элементаль воздуха		-	-	28	-	16	-	-	-	12	-	9
Жертва		-	-	-	20	16	12	-	-	-	-	8
Элементаль огня		-	-	-	16	-	12	-	-	12	-	7

Пример расчёта абсолютного шанса для Снятия заклинаний в Крепости:

Абсолютный шанс получения определенного заклинания в Гильдии магов отличается от цифр, полученных по формуле **1 - шанс_непоявления ^ кол-во_слотов**, поскольку одно и то же заклинание не может появиться более одного раза в Гильдии.

Для Снятия заклинаний шанс того, что оно выпадет в первом слоте Гильдии магов 1 уровня равен 10%. Если, например, в первом слоте выпала Защита от огня с шансом в 3%, это значит, что Защита от огня больше не может появится в следующих слотах, а значит шансы на выпадение других заклинаний увеличиваются. Шанс того, что Снятие заклинаний попадется во втором слоте тогда будет равен **10% / (100% - 3%) = 10,3%**. Если же Снятие заклинаний не попадётся во втором слоте, то шанс снова увеличивается. Для расчета полной вероятности нужно посчитать вероятность выпадения каждой возможной комбинации.

В Гильдии магов 1 уровня Крепости может появиться 5 заклинаний с шансом по 3%; 5 заклинаний с шансом по 5%; 3 заклинания с шансом по 10% (Снятие заклинаний среди них); 1 заклинание с шансом 30%.

Первый слот. Шанс выпадения Снятия заклинаний в первом слоте равен 10%.

Второй слот. Допустим, в первом слоте выпало заклинание с шансом 3%. Тут важно отметить, что комбинация заклинаний, например, «Магическая стрела, Лечение, Щит, Жажды крови, Ускорение» не равна комбинации «Ускорение, Щит, Магическая стрела Лечение, Жажды крови», так как вероятности выпадения одного и того же заклинания в этих комбинациях будут отличаться. Поскольку с шансом 3% есть 5 заклинаний, то вероятность этого $3\% * 5 = 15\%$. Шанс на выпадение Снятия заклинаний тогда равен **10% / (100% - 3%) = 10,3%**. Значит, что с 15% вероятностью шанс того, что Снятие заклинаний будет именно во втором слоте равен 10,3%.

Если же выпало заклинание с шансом 5% (5 заклинаний дадут 25% шанс того, что будет именно так), тогда шанс выпадения Снятия заклинаний будет равен **10% / (100% - 5%) = 10,5%**.

Если же выпало заклинание с шансом 10% (2 заклинания дадут 20% шанс того, что будет именно так), тогда шанс выпадения Снятия заклинаний будет равен **10% / (100% - 10%) = 11,1%**.

Если же выпало заклинание с шансом 30% (1 заклинание даст 30% шанс того, что будет именно так), тогда шанс выпадения Снятия заклинаний будет равен **10% / (100% - 30%) = 14,3%**.

Теперь можно посчитать общую вероятность выпадения Снятия заклинаний в первом или во втором слоте для Гильдии магов Крепости: $15\% * 10,3\% + 25\% * 10,5\% + 20\% * 11,1\% + 30\% * 14,3\% + \text{шанс выпадения в первом слоте (10\%)} = 20,7\%$.

Третий слот. Если же в первых двух слотах Снятие заклинаний не выпало, то существует 15 комбинаций заклинаний для этих слотов и их шансы следующие:

Комбинация	Кол-во таких комбинаций	Шанс выпадения такой комбинации	Шанс Снятия заклинаний в 3 слоте
3 + 3	$5 * (5 - 1) = 20$	$(3 / 100) * (3 / (100-3)) * 20 = 1,85\%$	$(10 / (100-3-3)) = 10,64\%$
3 + 5	$5 * 5 = 25$	$(3 / 100) * (5 / (100-3)) * 25 = 3,87\%$	$(10 / (100-3-5)) = 10,87\%$
3 + 10	$5 * 3 = 15$	$(3 / 100) * (10 / (100-3)) * 15 = 4,64\%$	$(10 / (100-3-10)) = 11,49\%$
3 + 30	$5 * 1 = 5$	$(3 / 100) * (30 / (100-3)) * 5 = 4,64\%$	$(10 / (100-3-30)) = 14,92\%$
5 + 3	$5 * 5 = 25$	$(5 / 100) * (3 / (100-5)) * 25 = 3,95\%$	$(10 / (100-5-3)) = 10,87\%$
5 + 5	$5 * (5 - 1) = 20$	$(5 / 100) * (5 / (100-5)) * 20 = 5,26\%$	$(10 / (100-5-5)) = 11,11\%$
5 + 10	$5 * 3 = 15$	$(5 / 100) * (10 / (100-5)) * 15 = 7,89\%$	$(10 / (100-5-10)) = 11,76\%$
5 + 30	$5 * 1 = 5$	$(5 / 100) * (30 / (100-5)) * 5 = 7,89\%$	$(10 / (100-5-30)) = 15,38\%$
10 + 3	$3 * 5 = 15$	$(10 / 100) * (3 / (100-10)) * 15 = 5\%$	$(10 / (100-10-3)) = 11,49\%$
10 + 5	$3 * 5 = 15$	$(10 / 100) * (5 / (100-10)) * 15 = 8,33\%$	$(10 / (100-10-5)) = 11,76\%$
10 + 10	$2 * (2 - 1) = 2$	$(10 / 100) * (10 / (100-10)) * 2 = 2,22\%$	$(10 / (100-10-10)) = 12,5\%$
10 + 30	$2 * 1 = 2$	$(10 / 100) * (30 / (100-10)) * 2 = 6,67\%$	$(10 / (100-10-30)) = 16,67\%$
30 + 3	$1 * 5 = 5$	$(30 / 100) * (3 / (100-30)) * 5 = 6,43\%$	$(10 / (100-30-3)) = 14,92\%$
30 + 5	$1 * 5 = 5$	$(30 / 100) * (5 / (100-30)) * 5 = 10,71\%$	$(10 / (100-30-5)) = 15,38\%$
30 + 10	$1 * 2 = 2$	$(30 / 100) * (10 / (100-30)) * 2 = 8,57\%$	$(10 / (100-30-10)) = 16,67\%$

Примечание к 1 строке (комбинация 3+3): выпало одно заклинание с шансом 3% и другое с шансом 3%, количество возможных комбинаций заклинаний. Шанс такой комбинации 1,85%. Шанс выпадения Снятия заклинаний в третьем слоте 10,64%.

Умножение и сложение всех этих комбинаций даёт Снятию заклинаний шанс в 11,98% появиться в 3-ем слоте. А вероятность появления в первом, втором или третьем слоте равна $20,7\% + 11,98 = 32,68\%$.

Для каждого следующего слота количество возможных комбинаций будет увеличиваться. Для 4-го слота уже будет 53 комбинации, для 5-го – 176.

Источник: heroescommunity.com/viewthread.php3?TID=17964&PID=357502#focus

Благодарности за помощь в написании раздела: **Максим Бойко**, vk.com, **Ecoris**, heroescommunity.com.

2.4 Исследование заклинаний

В аддоне **Horn of the Abyss** (Рог Бездны) v.1.5.0 добавлен полноценный механизм Исследований заклинаний, благодаря которому в Гильдии магов любого города можно проводить исследование, изменения имеющиеся в слотах заклинания.

Исследование можно проводить только 1 раз в день, т.е. менять только 1 заклинание в день.

Стоимость изменения 1 заклинания в Гильдии магов составляет:

Уровень заклинания	Стоимость исследования
1	по 2 ртути, серы, кристалла и самоцвета
2	по 4 ртути, серы, кристалла и самоцвета
3	по 6 ртути, серы, кристаллов и самоцветов
4	по 8 ртути, серы, кристаллов и самоцветов
5	по 10 ртути, серы, кристаллов и самоцветов

Для изменения заклинания нужно нажать на его свиток в Гильдии магов. Старое заклинание пропадает из слота (свёрнутый свиток) и предлагается на выбор одно из двух новых (на пятом уровне генерируется одно новое заклинание без выбора).



Левая кнопка завершает исследование и оставляет новое выбранное заклинание в этом слоте. Больше этот свиток изменить нельзя. Недоступные для изменения заклинания можно отличить по внешнему виду свитков в Гильдии магов (левые 2 свитка на рисунке ниже).



Правая кнопка продолжает исследование, если игрока не устраивают оба предлагаемых заклинания. При этом старое заклинание по-прежнему недоступно. На следующий день можно повторить попытку за новую плату, нажав на свёрнутый свиток в этом же слоте.

Возможность исследования заклинаний в городе (если не запрещено) визуально можно определить по наличию в окне Гильдии магов «сферы исследований»:



Выбранное заклинание при незавершённом исследовании отображается внутри сферы исследований и недоступно для изучения. Также в любой момент хода при нажатии по свёрнутому свитку или по сфере исследований можно посмотреть выбранное, но не завершённое исследование или бесплатно завершить его.

Исследование в одном и том же слоте можно проводить несколько раз, но промежуточные заклинания не могут быть изучены героями.

Последовательность выпадения заклинаний при исследованиях одинакова для любого слота среди заклинаний одного уровня и генерируется в начале игры. Также выбор любого из предлагаемых заклинаний без завершения исследования никак не влияет на следующую предлагаемую пару заклинаний. Однако заклинания выпадают в соответствии со стандартными шансами для города, но уже бывшие в Гильдии магов или отклонённые при выборе заклинания не могут быть предложены повторно, пока есть те, которых ещё не было. Недоступные или запрещённые заклинания также не могут появиться в Гильдии магов благодаря исследованиям.

Обязательные для города заклинания (установленные в Редакторе карт) не могут быть изменены на другие. В каждый момент в городе может идти только одно исследование, перед началом исследования в другом слоте текущее нужно завершить.

Существует миф, что заклинания, которые со старта отведены для появления при отстройке Библиотеки в Башне, не могут быть получены при помощи исследований. Однако это не правда и заслуживает отдельного упоминания.

Город	Недоступные заклинания в Гильдии магов
Замок	Волна смерти, Жажда крови, Проклятие, Армагеддон, Оживление мертвецов
Оплот	Волна смерти, Жертва, Элементаль воздуха, Жажда крови, Элементаль огня, Проклятие, Армагеддон, Оживление мертвецов
Башня	Волна смерти, Жертва, Жажда крови, Элементаль огня, Армагеддон, Оживление мертвецов
Инферно	Ледяная молния, Кольцо холода, Волшебное зеркало, Элементаль воды, Волна смерти, Элементаль воздуха, Благословение, Молитва, Оживление мертвецов
Некрополис	Лечение, Волшебное зеркало, Элементаль воды, Гипноз, Уничтожение мертвецов, Элементаль огня, Благословение, Молитва
Темница	Волна смерти, Элементаль воздуха, Молитва, Оживление мертвецов
Цитадель	Волна смерти, Проклятие, Оживление мертвецов
Крепость	Волна смерти, Защита от земли, Проклятие, Маскировка, Оживление мертвецов
Сопряжение	Волна смерти, Жертва, Проклятие, Армагеддон, Оживление мертвецов
Причал	Слепота, Волна смерти, Уничтожение мертвецов, Проклятие, Армагеддон, Оживление мертвецов

ГАРАНТИРОВАННАЯ ДВЕРЬ ИЗМЕРЕНИЙ

Возможность исследования заклинаний фактически даёт игроку 100%-ную вероятность получить требующееся ему заклинание, потратив определённое количество ресурсов, времени и испытав удачу. Наиболее интересным и желанным в этом плане заклинанием для игроков является Дверь измерений. Его стремятся получить все игроки как можно раньше, и возникает вопрос – в каком же типе города строить Гильдию магов 5 уровня, чтобы получить Дверь измерений с максимально высоким шансом?

Во-первых, очевидно, что для этой цели нужен город, в котором доступно строительство Гильдии магов 5 уровня.

Во-вторых, чем больше в городской Гильдии магов 5 уровня доступных заклинаний, тем большее количество исследований понадобится при самом неудачном раскладе, т.е. шанс получить нужную Дверь измерений при исследовании ниже.

В-третьих, важен и сам первоначальный шанс получить Дверь измерений.

Далее представлена таблица городов с их первоначальными шансами получения Двери измерений в Гильдии магов 5 уровня и шансами его получить при каждом исследовании.

Исследование	Оплот	Башня	Инферно	Некрополис	Темница	Сопряжение
Кол-во заклинаний 5 уровня	6	7	6	6	8	8
без исследований	20%	28%*	16%	16%	16%	13%
1-е исследование	24%	19%	19%	19%	18%	15%
2-е исследование	29%	24%	24%	24%	21%	17%
3-е исследование	38%	32%	31%	31%	25%	20%
4-е исследование	56%	47%	44%	44%	31%	25%
5-е исследование	100%	100%	100%	100%	40%	33%
6-е исследование	-	-	-	-	57%	50%
7-е исследование	-	-	-	-	100%	100%

* Шанс для Башни указан с учётом отстроенной Библиотеки.

То есть, быстрее всего со 100%-ной вероятностью получить Дверь измерений можно исследуя Гильдию магов 5 уровня в Оплоте, Башне, Инферно или Некрополисе. Однако вероятность получить Дверь измерений с каждым исследованием выше в Оплоте, а затем - в Башне. В аутсайдерах Темница и Сопряжение с большим списком возможных заклинаний, но из-за большего начального шанса лучше уж выбирать Темницу.

III АРМИЯ

3.1 Существа

В игре представлено огромное количество существ, разделённых на принадлежащих игровым городам и нейтралов. Каждое существо имеет свой уровень (1...7), может быть улучшенным или нет, имеет свои параметры атаки, защиты, урона, здоровья, скорости, стоимость найма и способности. Нейтральные существа не имеют улучшений. Боевые машины также можно рассматривать в качестве существ.

Одновременно в армии героя может быть до 7 отрядов существ и до 4 типов боевых машин. Баллиста и  Пушка занимают один и тот же слот боевых машин.

В бою каждое существо имеет общие и уникальные особенности. Урон существа – количество отнимаемого у цели здоровья при атаке. Разность атаки нападающего существа и защиты обороняющегося даёт модификатор базового урона. Скорость существа определяет его порядок и дальность хода. AI_Value – ценность существа с точки зрения ИИ, используемая во многих внутриигровых расчётах.

К общим и распространённым способностям существ можно отнести:

- Каждый отряд имеет возможность нанести ответный удар после получения атаки, но только 1 раз за раунд. Способность отвечать на 2 атаки за раунд имеют Грифоны, а Королевские грифоны и  Фангармы отвечают на все атаки. Способность «**Безответность**» не позволяет цели отвечать на атаки существа, включая грифонов.
- Один отряд может занимать на поле боя 1 или 2 гекса по горизонтальному ряду (**Широкие существа**).
- Способность «**Защита от ...**» защищает существа от указанного воздействия, т.е. на него не распространяется указанный эффект или оно не может быть выбрано целью этого эффекта.
- Способность «**Стрельба (N)**» позволяет атаковать цель на расстоянии, если на смежных гексах нет вражеских существ или боевых машин. Если вражеское существо находится на смежном гексе, то стрелок считается перекрытым, и может атаковать только в ближнем бою. По умолчанию за атаку в ближнем бою стрелок имеет штраф 50%. Стрельба по цели, которая находится на расстоянии более 10 гексов, также имеет штраф и наносит 50% урона. Если двухгексовое существо стоит так, что один из его гексов находится на расстоянии 10, а второй на расстоянии 11, то штрафа всё равно не будет, даже если выстрел будет по дальнему гексу. Если на линии выстрела находится гекс стены или врат города при осаде, то такой выстрел также имеет штраф и наносит 50% урона. У каждого стрелка имеется запас выстрелов (N). За один выстрел боезапас стрелка снижается на 1 и по достижении 0, стрелок больше не сможет стрелять. Двойная стрельба позволяет существу делать 2 выстрела подряд.
- Способность «**Полёт**» позволяет существу летать – перемещаться по полю боя в пределах своей дальности независимо от занятых препятствиями или другими существами гексов. На летающих существ не действуют Зыбучие пески.
- Способности, позволяющие существам колдовать заклинания, или магические эффекты, не зависят от наличия/отсутствия Книги магии у героя, наличия маны у героя или знания этого заклинания, а также на них не влияют никакие навыки героя. Заклинания существ, имеющие аналог среди обычных заклинаний, могут быть усилены до Экспертного уровня на Магических равнинах, ограничены запрещающими колдовать артефактами или объектами.
- Существо не накладывает на цель заклинание благодаря своей способности, если на ней уже наложено такое же заклинание, даже меньшего уровня. Исключениями являются  Жрицы моря и  Заклинательницы, которые могут накладывать Разрушающий луч несколько раз.
- Когда на цель наложено какое-либо заклинание от существа с ограниченной длительностью, то, если наложить на неё такое же заклинание от героя, его эффект останется того же уровня, но длительность изменится на величину, равную СМ героя (баг). Например, когда существо находится под действием Экспертного Благословения Чародея длительностью 3 раунда, герой с силой магии 15, даже не имея Экспертной Магии воды, может наложить на неё своё Благословение. При этом Благословение останется Экспертным, а её длительность изменится на 15 раундов.

Далее представлена таблица всех существ и их способностей, где **Ур** – уровень существа. **Жирным** выделены улучшенные существа. **Синим** выделены параметры, которые повышаются при улучшении.

Прирост указан без учёта дополнительных строений в городе и прочих бонусов.

Существа Замка

Существо	Ур	Базовые параметры						Цена найма		Способности	AI value		
		Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость	Прирост	Цена найма				
		мин.	макс.						Золото	Ресурсы			
Копейщик	1	1	3	4	5	10	4	14	60	-	Защита от Кавалерийского бонуса	80	
Алебардщик		2	3	6	5	10	5		75	-	Защита от Кавалерийского бонуса	115	
Арбалетчик	2	2	3	6	3	10	4	9	100	-	Стрельба (12)	126	
Стрелок (Искусный арбалетчик)		2	3	6	3	10	6		150	-	Двойная стрельба (24)	184	
Грифон	3	3	6	8	8	25	6	7	200	-	Полёт, Ответ на 2 атаки, Широкое существо	351	
Королевский грифон		3	6	9	9	25	9		240	-	Полёт, Ответ на все атаки, Широкое существо	448	
Рыцарь (Мечник)	4	6	9	10	12	35	5	4	300	-	-	445	
Крестоносец		7	10	12	12	35	6		400	-	Двойной удар	588	
Монах	5	10	12	12	7	30	5	3	400	-	Стрельба (12)	485	
Фанатик		10	12	12	10	30	7		450	-	Стрельба (24), Нет штрафа в ближнем бою	582	
Кавалерист	6	15	25	15	15	100	7	2	1000	-	Кавалерийский бонус, Широкое существо	1946	
Чемпион		20	25	16	16	100	9		1200	-	Кавалерийский бонус, Широкое существо	2100	
Ангел	7	50	50	20	20	200	12	1	3000	1 самоцвет	Полёт, Боевой дух +1, Ненависть к дьяволам	5019	
Архангел		50	50	30	30	250	18		5000	3 самоцвета	Полёт, Боевой дух +1, Ненависть к дьяволам, Воскрешение (A), Широкое существо	8776	

Двойной удар – за одну атаку Крестоносцы наносят два удара – до и после ответа на атаку (если есть). Урон рассчитывается отдельно для каждого удара. Если ответный удар цели ослепляет (единороги), парализует (Скорпикоры) или окаменяет (медузы, василиски) Крестоносцев, то второй удар не происходит.

Кавалерийский бонус* – итоговый урон увеличивается на 5% от базового за каждый гекс, пройденный перед атакой.

Боевой дух +1 – все дружественные существа на поле боя получают +1 к боевому духу. Не перестаёт действовать после гибели существа. Эффект не зависит от количества отрядов на поле боя.

Ненависть к дьяволам – +50% к базовому урону при атаке Дьяволов или Архидьяволов.

Воскрешение (A) – активируемая вместо хода способность (1 раз за бой). Эффект аналогичен Продвинутому Воскрешению 4 уровня – воскрешает и излечивает цель на 100 единиц здоровья за каждого Архангела в отряде. Целью может быть труп дружественного существа или дружественное существо, в отряде которого убито хотя бы 1 существо. Действует только на живых. Воскрешённые существа не исчезают после боя. Воскрешение не подействует на цель, если силы не хватит на воскрешение хотя бы одного существа. Любое воскрешённое существо теряет все наложенные на него до гибели заклинания и эффекты способностей, кроме Разрушающего луча, Кислотного дыхания и сниженного здоровья от Яда. Если на одной клетке несколько трупов, то воскрешаться будет последний из погибших на ней. Если часть убитых существ Воскресить заклинанием героя без Магии земли, а часть способностью Архангела (в любой последовательности), то те, что будут воскрешены заклинанием всё равно не сохранятся после боя. Специализация героя по Воскрешению никак не влияет на способность.

 Нельзя воскресить двухгексовое существо, на заднем гексе трупа которого лежит другой труп, даже если навести курсор на передний гекс трупа (баг). Исправлен в HotA.

Существа Оплота

Существо	Ур	Базовые параметры						Цена найма		Способности	AI value		
		Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость						
		мин.	макс.				Золото	Ресурсы					
	1	2	3	5	3	8	6	14	70	-	Широкое существо		
		2	3	6	3	10	8		90	-	Широкое существо		
	2	2	4	6	7	20	3	8	120	-	20% сопротивление		
		2	4	7	7	20	5		150	-	40% сопротивление		
	3	3	5	9	5	15	6	7	200	-	Стрельба (24)		
		3	5	9	5	15	7		225	-	Двойная стрельба (24)		
	4	5	9	9	8	30	8	5	250	-	Полёт, Цена магии +2, Широкое существо		
		5	9	9	10	30	12		275	-	Полёт, Цена магии +2, Широкое существо		
	5	10	14	9	12	55	3	3	350	-	Оплетение		
		10	14	9	12	65	4		425	-	Оплетение		
	6	18	22	15	14	90	7	2	850	-	20% Слепота, Аура сопротивления, Широкое существо		
		18	22	15	14	110	9		950	-	20% Слепота, Аура сопротивления, Широкое существо		
	7	40	50	18	18	180	10	1	2400	1 кристалл	Полёт, Защита от магии 1-3 уровня, Дыхание, Широкое существо		
		40	50	27	27	250	16		4000	2 кристалла	Полёт, Защита от магии 1-4 уровня, Дыхание, Широкое существо		

20%/40% сопротивление – гномы могут блокировать вражеское заклинание с вероятностью 20%/40%, являясь его основной целью, или могут блокировать его эффект по себе, являясь его побочной целью, включая эффекты Стены огня или Минного поля.

Цена магии +2 – повышает стоимость использования заклинаний в бою для противника на 2 маны, кроме Грома титана. Не перестаёт действовать после гибели существа. Эффект не зависит от количества отрядов на поле боя.



Оплетение – при ударе дэндроид оплетает цель – существо не может перемещаться, пока сковавший его отряд не погиб и находится на месте. Оплетение снимается Снятием заклинаний или Телепортом. Если на 2 вражеских отряда дэндроидов наложить Берсерк, то они, после взаимного ответа и ответа на атаку останутся прикованы к месту до тех пор, пока Оплетение не спадёт через 255 раундов или один из отрядов не будет уничтожен. Оплетение может быть наложено на боевые машины. Немагическая способность.

20% Слепота – при ударе единорог может ослепить цель с шансом 20%. Эффект аналогичен Базовой Слепоте 2 уровня и действует 3 раунда – цель пропускает ходы. Снимается при получении урона. Первый ответ на атаку, снявшую Слепоту наносит 50% урона.

Аура сопротивления – все дружественные существа на соседних гексах от единорога получают эффект ауры, которая снижает шанс срабатывания вражеского заклинания, если существо является его основной целью, или шанс срабатывания его эффекта по себе, если существо является его побочной целью. Даже если существо рядом с единорогом двухгексовое и один из его гексов (целевой для заклинания) не находится рядом с единорогом, оно всё равно получает эффект ауры. Одновременно на существо может действовать только одна Аура сопротивления. Шанс срабатывания заклинания и шанс блокирования – не одно и то же. Например, если рядом с единорогом находится Кентавр, то шанс срабатывания вражеского Проклятия по нему снижается со 100% до 80%. А если рядом с единорогом находится Гном, то шанс срабатывания снижается с 80% до $80\% * 0,8 = 64\%$, т.е. сопротивление Гнома становится равным 36%.

Дыхание – при атаке или ответе на атаку дракон наносит урон цели и любому существу прямо за ней по направлению удара. Урон рассчитывается отдельно для каждой цели. Побочной целью могут стать и дружественные существа. Двухгексовое существо, попавшее обоими гексами под Дыхание, получает одиночный урон.

Существа Башни

Существо	Ур	Базовые параметры						Цена найма		Способности	AI value		
		Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость						
		мин.	макс.				Золото	Ресурсы					
	1	1	2	3	3	4	4	16	30	-	-		
Гремлин		1	2	4	4	4	5		40	-	Стрельба (8)		
	2	2	3	6	6	16	6	9	130	-	Полёт, Горгулья		
Мастер-гремлин (Гремлин-мастер)		1	2	4	4	4	5		160	-	Полёт, Горгулья		
	3	2	3	6	6	16	6	6	150	-	Голем, -50% урона от магии		
Каменная горгулья		2	3	7	7	16	9		200	-	Голем, -75% урона от магии		
	4	4	5	7	10	30	3	4	350	-	Стрельба (24), Нет штрафа в ближнем бою, Нет штрафа при стрельбе через стены ¹ , Цена магии -2		
Обсидиановая горгулья		4	5	9	10	35	5		450	-	Стрельба (24), Нет штрафа в ближнем бою, Нет штрафа при стрельбе через стены, Цена магии -2		
	4	7	9	11	8	25	5	4	570	-	Стрельба (24), Нет штрафа в ближнем бою, Нет штрафа при стрельбе через стены ¹ , Цена магии -2		
Каменный голем		7	9	12	9	30	7		680	-	Стрельба (24), Нет штрафа в ближнем бою, Нет штрафа при стрельбе через стены, Цена магии -2		
	Железный голем	4	5	9	10	35	5	4	200	-	Стрельба (24), Нет штрафа в ближнем бою, Нет штрафа при стрельбе через стены ¹ , Цена магии -2		
		4	5	9	10	35	5		350	-	Стрельба (24), Нет штрафа в ближнем бою, Нет штрафа при стрельбе через стены, Цена магии -2		
	Маг	7	9	11	8	25	5	4	450	-	Стрельба (24), Нет штрафа в ближнем бою, Нет штрафа при стрельбе через стены, Цена магии -2		
		7	9	12	9	30	7		570	-	Стрельба (24), Нет штрафа в ближнем бою, Нет штрафа при стрельбе через стены, Цена магии -2		
	Архимаг	7	9	12	9	30	7	4	680	-	Стрельба (24), Нет штрафа в ближнем бою, Нет штрафа при стрельбе через стены, Цена магии -2		

	Джинн	5	13	16	12	12	40	7	3	550	-	Полёт, Ненависть к ифритам	884
	Мастер-джинн (Верховный джинн)		13	16	12	12	40	11		600	-	Полёт, Ненависть к ифритам, Случайная магия (A)	942
	Нага	6	20	20	16	13	110	5	2	1100	-	Безответность, Широкое существо	2016
	Королева наг (Нага-королева)		30	30	16	13	110	7		1600	-	Безответность, Широкое существо	2840
	Гигант	7	40	60	19	16	150	7	1	2000	1 самоцвет	Защита от магии разума	3718
	Титан		40	60	24	24	300	11		5000	2 самоцвета	Защита от магии разума, Стрельба (24), Нет штрафа в ближнем бою, Ненависть к Чёрным драконам	7500

1 – В документации к игре сказано, что только Архимаги не имеют штраф при стрельбе через стены, а неулучшенные Маги, соответственно, имеют. Это не так.

Горгулья – тип существ, защищённых от воскрешения и способностей, действующих только на живых, но подверженных действию боевого духа и магии разума.

Голем – тип существ, защищённых от воскрешения, способностей, действующих только на живых, действия боевого духа и магии разума.

-50%/75% урона от магии – големы получают сниженный урон от любых заклинаний, наносящих урон, включая Огненный щит, Стену огня, Минное поле (в т.ч. и мины при обороне Башни) и Удар молнии от Птиц грома.

Цена магии -2 – понижает стоимость использования заклинаний в бою для своего героя на 2 маны, но не ниже 1. Не перестаёт действовать после гибели существа. Эффект не зависит от количества отрядов на поле боя. На стоимость походных заклинаний не влияет, но если в бою посмотреть походные заклинания – у них будет показана сниженная стоимость.

Ненависть к ифритам – +50% к базовому урону при атаке Ифритов или Султанов-ифритов.

Случайная магия (A) – активируемая вместо хода способность (3 раза за бой). Накладывает на цель случайное Продвинутое заклинание: Антимагия, Бешенство, Благословение, Воздушный щит, Жажда крови, Защита от воды, Защита от воздуха, Защита от земли, Защита от огня, Каменная кожа, Контрудар, Лечение, Волшебное зеркало, Молитва, Огненный щит, Палач, Радость, Точность, Удача, Ускорение или Щит. Все заклинания действуют 6 раундов, кроме Бешенства (до следующего хода), а их эффект и уровень аналогичны обычным заклинаниям. Лечение колдуется как заклинание с силой магии 6, т.е. излечивает цель на 50 здоровья. Мастер-джинны не колдуют бесполезные в данный момент заклинания и те, которые уже лежат на цели. Полезность и возможность колдовства некоторых заклинаний имеет свои особенности:

- Антимагия, Защита от воды, Защита от воздуха, Защита от земли, Защита от огня и Волшебное зеркало могут использоваться только в битве против героя, имеющего Книгу магии
- Воздушный щит может использоваться только, если на поле боя есть вражеские стрелки или боевые машины способные стрелять и имеющие боезапас.
- Лечение может использоваться только, если целевое существо имеет неполный запас здоровья.
- Палач может использоваться только, если на поле боя есть вражеские драконы (включая нейтральных), Огненные птицы, Гидры, Чудища, Морские змеи или их улучшения, даже если эти существа уже уничтожены. Т.е. возможность колдовства Палача проверяется по условиям Базового эффекта, но сам эффект действует и против Ангелов, Дьяволов и их улучшений – Продвинутый эффект (баг).
- Точность может использоваться только, если целевое существо может стрелять и имеет боезапас.
- Молитва может использоваться только, если целевое существо ещё не ходило в этом раунде или Ждало в свой ход.
- Огненный щит и Щит могут использоваться только, если на поле боя есть вражеские отряды способные атаковать в ближнем бою и при этом не ослеплённые, окаменённые и не парализованные. Заблокированные стрелки считаются способными атаковать в ближнем бою.
- Жажда крови может использоваться только, если целевое существо способно атаковать в ближнем бою и не ослеплено, окаменено и не парализовано. Заблокированные стрелки считаются способными атаковать в ближнем бою.

На заклинания Мастер-джиннов не влияют эффекты специализаций по соответствующим заклинаниям, кроме специализации по Благословению Адели и Палачу Корониуса.

Радость Мастер-джиннов никак не влияет на шанс срабатывания боевого духа у цели, если она ходит сразу же после этого (после Мастер-джинна) (баг).

Ненависть к Чёрным драконам – +50% к базовому урону при атаке Чёрных драконов.

Существа Инферно

Существо	Ур	Базовые параметры						Цена найма		Способности	AI value		
		Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость						
		мин.	макс.				Золото	Ресурсы					
	1	1	2	2	3	4	5	15	50	-	-		
		1	2	4	4	4	7		60	-	Кражи маны		
	2	2	4	6	4	13	4	8	125	-	Стрельба (12)		
		2	4	7	4	13	6		175	-	Стрельба (24), Облако огня		
	3	2	7	10	6	25	7	5	200	-	Широкое существо		
		2	7	10	8	25	8		250	-	Три головы, Безответность, Широкое существо		
	4	7	9	10	10	35	5	4	250	-	-		
		7	9	10	10	40	6		270	-	-		
	5	13	17	13	13	45	6	3	500	-	-		
		13	17	13	13	45	7		700	-	Поднятие демонов (A)		
	6	16	24	16	12	90	9	2	900	-	Полёт, Защита от Магии огня, Ненависть к джиннам		
		16	24	16	14	90	13		1100	-	Полёт, Защита от Магии огня, Ненависть к джиннам, Огненный щит		
	7	30	40	19	21	160	11	1	2700	1 ртуть	Полёт, Безответность, Ненависть к ангелам, Удача -1		
		30	40	26	28	200	17		4500	2 ртути	Полёт, Безответность, Ненависть к ангелам, Удача -1, Удача -2		

Кража маны – после использования любого заклинания вражеским героем, Черти добавляют 20% от затраченной на него маны своему герою, учитывая изменения стоимости от наличия пегасов и магов. Округление вниз – заклинания дешевле 5 маны не активируют Кражу маны. Добавленная таким образом мана может превысить максимум маны героя. Эффект не зависит от количества отрядов на поле боя.

Облако огня – при стрельбе, вокруг цели возникает Облако огня, которое наносит урон всем существам в области диаметром 3 гекса. Урон рассчитывается отдельно для каждой цели. Побочной целью могут стать и дружественные существа. Двухгексовое существо, попавшее обоими гексами в облако, получает одиночный урон. Немагическая способность.

Магогам добавлен Прицельный выстрел (G) – целью выстрела может быть любой гекс на поле боя, кроме гексов рядом с собой.

Также Облако огня не наносит урон существам с Защитой от огня, если они не являются основной целью выстрела.

Три головы – при атаке или ответе на атаку Цербер наносит урон по трём гексам в направлении удара, смежных с собой. Урон рассчитывается отдельно для каждой цели. Побочной целью не могут стать дружественные существа. Двухгексовое существо, попавшее обоими гексами под такой удар, получает одиночный урон.

Поднятие демонов (A)* – активируемая вместо хода способность (1 раз за бой). Эффект не имеет аналога среди заклинаний, является полу-магическим эффектом 2 уровня – уничтожает труп дружественного существа и вызывает на его место отряд Демонов на 50 единиц здоровья за каждое Адское отродье в отряде. Количество Демонов в вызванном отряде не может превысить количества существ, которое было в трупе отряда. Действует только на трупы живых существ. Действует на трупы существ с защитой от магии.

Защита от Магии огня – существо не может быть целью заклинаний Магии огня, включая Магическую стрелу и магические способности. Если существо является побочной целью заклинания Магии огня, то эффект по нему не срабатывает.

Ненависть к джиннам – +50% к базовому урону при атаке Джиннов или Мастер-джиннов.

Огненный щит – эффект аналогичен постоянно наложенному Базовому щиту 4 уровня – при получении урона в ближнем бою, Огненный щит наносит атакующему 20% от полученного урона. Действует на существ с защитой от магии 4 уровня, но не действует на существ с Защитой от огня. Если на Султана-ифрита наложить заклинание Огненный щит, то его процент перекроет врождённую способность на Продвинутом или Экспертном уровне. Урон, от которого берётся процент, не может быть выше оставшегося у атакуемого здоровья, и рассчитывается с учётом всех бонусов к атаке, но без учёта всех штрафов. Округление вниз – Огненный щит не срабатывает, если его урон по расчёту равен 0. Способность не блокируется объектами и артефактами, запрещающими колдовать. На урон Огненного щита влияет Сфера бушующего огня, навык и специализация по Волшебству, игнорирование части урона големами и Защита от огня.

Ненависть к ангелам – +50% к базовому урону при атаке Ангелов или Архангелов.

Удача -1 / +2 – все вражеские существа на поле боя получают -1 / +2 к удаче. Не перестаёт действовать после гибели существ. Эффект не зависит от количества отрядов на поле боя.

Если в армии есть и Дьяволы и Архидьяволы, то берётся большее снижение удачи, т.е. удача вражеских существ будет снижена на 2 единицы.

Существа Некрополиса

Существо	Ур	Базовые параметры						Цена найма		Способности	AI value		
		Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость						
		мин.	макс.				Золото	Ресурсы					
Скелет	1	1	3	5	4	6	4	12	60	-	Nежить		
Скелет-воин		1	3	6	6	6	5		70	-	Nежить		
Живой мертвец Ходячий мертвец	2	2	3	5	5	15	3	8	100	-	Nежить		
Зомби		2	3	5	5	20	4		125	-	Nежить, 20% Болезнь		

	Страж Дух	3	3	5	7	7	18	5	7	200	-	Нежить, Полёт, Регенерация	252
	Привидение ¹		3	5	7	7	18	7		230	-	Нежить, Полёт, Регенерация, Сжигание маны	315
	Вампир	4	5	8	10	9	30	6	4	360	-	Нежить, Полёт, Безответность	555
	Вампир-лорд		5	8	10	10	40	9		500	-	Нежить, Полёт, Безответность, Вампиризм	783
	Лич	5	11	13	13	10	30	6	3	550	-	Нежить, Стрельба (12), Облако смерти	848
	Могущественный лич		11	15	13	10	40	7		600	-	Нежить, Стрельба (24), Облако смерти	1079
	Чёрный рыцарь	6	15	30	16	16	120	7	2	1200	-	Нежить, 25% Проклятье, Широкое существо	2087
	Рыцарь смерти (Рыцарь ужаса)		15	30	18	18	120	9		1500	-	Нежить, 25% Проклятье, 20% Смертельный удар, Широкое существо	2382
	Костяной дракон	7	25	50	17	15	150	9	1	1800	-	Нежить, Полёт, Боевой дух -1, Широкое существо	3388
	Дракон-привидение (Призрачный дракон)		25	50	19	17	200	14		3000	1 ртуть	Нежить, Полёт, Боевой дух -1, 20% Старость, Широкое существо	4696

1 – Иконки Стражей и Привидений в игре перепутаны, но с большими портретами существ всё в порядке (баг). Исправлено в данной таблице и в HotA.

Нежить – тип существ, защищённых от Проклятья, Благословения, Волны смерти, способностей, действующих только на живых, действия боевого духа и магии разума, но подверженных действию Уничтожения мертвецов и Оживления мертвецов.

20% Болезнь – при ударе Зомби может ослабить цель с шансом 20%. Эффект не имеет аналога среди заклинаний, является магическим эффектом 2 уровня и действует 3 рунда – атака и защита цели -2. Действует только на живых.

Регенерация – при получении очередного хода существо полностью восстанавливает своё здоровье (без воскрешения погибших). Если существо окаменено или парализовано, то Регенерация всё равно срабатывает в момент, когда к отряду должен был перейти ход.

Сжигание маны – при получении очередного хода (после Регенерации) существо сжигает 2 маны вражеского героя.

Вампиризм – после атаки (до ответного удара) здоровье Вампира-лорда восстанавливается на 1 за каждую единицу нанесённого урона. При этом погибшие Вампиры-лорды в отряде могут воскреснуть. Действует только на живых.

Облако смерти – при стрельбе, вокруг цели возникает Облако смерти, которое наносит урон всем существам в области диаметром 3 гекса. Урон рассчитывается отдельно для каждой цели. Побочной целью могут стать и дружественные существа. Действует только на живых. Двухгексовое существо, попавшее обоими гексами в облако, получает одиночный урон.

Личам добавлен Прицельный выстрел (G) – целью выстрела может быть любой гекс на поле боя, кроме гексов рядом с собой.

25% Проклятье – при ударе рыцарь может проклясть цель с шансом 25%. Эффект аналогичен Базовому Проклятью 1 уровня и действует 3 рунда – урон цели становится равен минимальному.

20% Смертельный удар – при ударе Рыцарь смерти может нанести цели дополнительный урон, равный базовому. Может сработать в один удар с Проклятьем. Немагическая способность.

Боевой дух -1 – все вражеские существа на поле боя получают -1 к боевому духу. Не перестаёт действовать после гибели существа. Эффект не зависит от количества отрядов на поле боя.



20% Старость – при ударе Дракон-привидение может состарить цель с шансом 20%. Эффект не имеет аналога среди заклинаний, является магическим эффектом 5 уровня и действует 3 раунда – максимальное и текущее здоровье цели снижаются на 50%. Если верхнее существо в целевом отряде имеет неполное здоровье, но больше половины, то полученный ранее урон вычитается из сниженного Старостью здоровья; если половину или меньше здоровья – текущее здоровье снизится до 1. Действует только на живых.

Пример: Архангел с 180 здоровьяя при получении Старости останется с 55 здоровьяя (здоровье не полное на 70 ед.; максимум здоровья – 250; $125-70=55$ здоровьяя).

Существа Темницы

Существо	Ур	Базовые параметры						Цена найма		Способности	AI value		
		Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость						
		мин.	макс.				Золото	Ресурсы					
Троглодит	1	1	3	4	3	5	4	14	50	-	Иммунитет к Слепоте и Окаменению (добавлено в v.1.1)		
Адский троглодит (Троглодит-охотник)		1	3	5	4	6	5		65	-	Иммунитет к Слепоте и Окаменению (добавлено в v.1.1)		
Гарпия	2	1	4	6	5	14	6	8	130	-	Полёт, Удар и возврат		
Гарпия-ведьма		1	4	6	6	14	9		170	-	Полёт, Удар и возврат, Безответность		
Бехолдер	3	3	5	9	7	22	5	7	250	-	Стрельба (12), Нет штрафа в ближнем бою		
Созерцатель (Зловещий глаз)		3	5	10	8	22	7		280	-	Стрельба (24), Нет штрафа в ближнем бою		
Медуза	4	6	8	9	9	25	5	4	300	-	Стрельба (4), Нет штрафа в ближнем бою, 20% Окаменение, Широкое существо		
Королева медуз (Медуза-королева)		6	8	10	10	30	6		330	-	Стрельба (8), Нет штрафа в ближнем бою, 20% Окаменение, Широкое существо		
Минотавр	5	12	20	14	12	50	6	3	500	-	Положительный боевой дух		
Король минотавров (Минотавр-король)		12	20	15	15	50	8		575	-	Положительный боевой дух		
Мантикора	6	14	20	15	13	80	7	2	850	-	Полёт, Широкое существо		
Скорпикора		14	20	16	14	80	11		1050	-	Полёт, 20% Паралич, Широкое существо		
Красный дракон	7	40	50	19	19	180	11	1	2500	1 сера	Полёт, Защита от магии 1-3 уровня, Дыхание, Широкое существо		
Чёрный дракон		40	50	25	25	300	15		4000	2 серы	Полёт, Защита от магии, Дыхание, Ненависть к Титанам, Широкое существо		

Удар и возврат – если гарпия перемещается и атакует, то после завершения атаки и получения ответного удара (если есть) она возвращается на исходную позицию хода.

Если Гарпия атакует дендроида и тот оплётёт её ответным ударом, то Гарпия всё равно вернётся на исходную позицию, но останется оплётённой и не сможет больше перемещаться (баг). Исправлен в HotA – Гарпия не возвращается после Оплетения.

Очень часто, гарпии под управлением компьютера, подлетают к стрелковым отрядам вплотную не ударяя, т.е. ИИ старается перекрыть стрелка и не атакует, чтобы гарпия не вернулась на исходную позицию. Также гарпии могут подлететь вплотную к Баллисте, Пушке или Катапульте не атаковав, т.е. для ИИ эти боевые машины видятся стрелковыми существами, стрельбу которых можно блокировать, хотя на самом деле нельзя (баг). В HotA Гарпиям и Гарпиям-ведьмам добавлено альтернативное действие (Alt) – перемещение и атака цели без возврата на исходную позицию, и ИИ реже показывает вышеописанное поведение.



20% Окаменение – при ударе в ближнем бою медуза может окаменить цель с шансом 20%. Эффект не имеет аналога среди заклинаний, является магическим эффектом 3 уровня и действует 3 раунда – цель пропускает ходы. Снимается при получении урона. Атака, снявшая Окаменение наносит только 50% урона.

При осаде города, существа под Окаменением получают двойной урон от Стрелковых башен (баг, коэффициент при расчёте урон 1,5 вместо 0,5). Присутствует не во всех версиях. Исправлен в HotA.

Положительный боевой дух – боевой дух минотавров не может быть ниже +1. Снижается до 0 в присутствии Духа уныния и на Проклятой земле. Если минотавр получает +1 к Боевому духу, то его боевой дух всё равно остаётся +1, и растёт только при большем бонусе.

На Святой земле у минотавров в бою появляется модификатор боевого духа «Заклинания: +1», как при действии Радости, но на самом деле он не влияет на боевой дух (баг). Если на минотавра наложить Печаль, то этот модификатор никак не изменится, и боевой дух не снизится ниже +1. Без прочих модификаторов боевой дух минотавров на Святой земле, даже под действием Экспертной Радости равен +1.

На Дьявольском тумане у минотавра в бою появляется модификатор боевого духа «Заклинания: -1», как при действии Печали, но на самом деле он не влияет на боевой дух (баг). Если на минотавра наложить Базовую Радость, то модификаторов заклинаний вообще не будет, но боевой дух станет равен +2.

20% Паралич – при ударе Скорпика может парализовать цель с шансом 20%. Эффект не имеет аналога среди заклинаний, является магическим эффектом 4 уровня и действует 3 раунда – цель пропускает ходы. Снимается при получении урона. Ответ на атаку, снявшую Паралич наносит только 25% урона (аналогично Продвинутой Слепоте).

Дыхание – при атаке или ответе на атаку дракон наносит урон цели и любому существу прямо за ней по направлению удара. Урон рассчитывается отдельно для каждой цели. Побочной целью могут стать и дружественные существа. Двухгексовое существо, попавшее обоими гексами под Дыхание, получает одиночный урон.

Защита от магии – Чёрные драконы защищены от любых заклинаний и магических эффектов, кроме урона Огненного щита и Снятия заклинаний.

Ненависть к Титанам – +50% к базовому урону при атаке Титанов.

Существа Цитадели

Существо	Ур	Базовые параметры						Цена найма		Способности	AI value		
		Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость						
		мин.	макс.				Золото	Ресурсы					
Гоблин	1	1	2	4	2	5	5	15	40	-	-		
Хобгоблин		1	2	5	3	5	7		50	-	-		
Наездник на волке	2	2	4	7	5	10	6	9	100	-	Широкое существо		
Налётчик		3	4	8	5	10	8		140	-	Двойной удар, Широкое существо		

	Орк	3	2	5	8	4	15	4	7	150	-	Стрельба (12)	192
	Орк-вождь		2	5	8	4	20	5		165	-	Стрельба (24)	240
	Огр	4	6	12	13	7	40	4	4	300	-	-	416
	Огр-маг		6	12	13	7	60	5		400	-	Жажда крови (A)	672
	Птица рух	5	11	15	13	11	60	7	3	600	-	Полёт, Широкое существо	1027
	Птица грома		11	15	13	11	60	11		700	-	Полёт, 20% Удар молнии, Широкое существо	1106
	Циклоп	6	16	20	15	12	70	6	2	750	-	Стрельба (16), Атака стен (Баз)	1266
	Король циклопов (Циклоп-король)		16	20	17	13	70	8		1100	-	Стрельба (24), Атака стен (Прод)	1443
	Чудище	7	30	50	17	17	160	6	1	1500	-	Игнорирует 40% защиты, Широкое существо	3162
	Древнее чудище		30	50	19	19	300	9		3000	1 кристалл	Игнорирует 80% защиты, Широкое существо	6168

Двойной удар – за одну атаку Налётчики наносят два удара – до и после ответа на атаку (если есть). Урон рассчитывается отдельно для каждого удара. Если ответный удар цели ослепляет (единороги), парализует (Скорпикоры) или окаменяет (медузы, василиски) Налётчиков, то второй удар не происходит.

Жажде крови (A) – активируемая вместо хода способность (3 раза за бой). Эффект аналогичен Продвинутой Жажде крови 1 уровня и действует 6 раундов – атака цели в ближнем бою +6. Специализация героя по Жажде крови никак не влияет на способность.

20% Удар молнии – при ударе Птица грома может нанести цели дополнительный урон, равный 10 за каждую Птицу грома в отряде. Эффект аналогичен заклинанию Удар молнии 2 уровня, но не усиливается магическими модификаторами. Блокируется Амулетом отрицательности. Элементали воздуха и Штурмовые элементали получают двойной урон.

Атака стен (Баз) / (Прод) – целью выстрела циклопа может быть элемент фортификации при осаде города – вместо хода Циклоп атакует целевой элемент с эффектом Базовой Баллистики, а Король циклопов – с эффектом Продвинутой Баллистики. Урон элементам фортификации не зависит от количества циклопов в отряде. Даже если циклопы перекрыты или находятся под действием Забывчивости, они всё равно смогут стрелять по элементам фортификации. Свои стены атаковать нельзя. Если закончился боезапас, то стрелять по стенам всё равно можно, а боезапас станет отрицательным (баг).

Атака стен не расходует боезапас (баг). Исправлен в HotA.

Игнорирует 40% / 80% защиты – при ударе чудища, в расчётах урона защита цели считается сниженной на 40% / 80% (округление вниз) и дополнительно на 1.

Существа Крепости

Существо	Ур	Базовые параметры						Цена найма		Способности	AI value		
		Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость						
		мин.	макс.				Золото	Ресурсы					
	1	2	3	3	5	6	4	12	50	-	-		
		2	3	4	6	6	5		70	-	-		

	Ящер	2	2	3	5	6	14	4	9	110	-	Стрельба (12)	126
	Ящер-воин		2	5	6	8	15	5		140	-	Стрельба (24)	156
	Змий ¹	3	2	5	7	9	20	9	8	220	-	Полёт, Снятие положительных заклинаний	268
	Стрекоза (Ядовитый змий)		2	5	8	10	20	13		240	-	Полёт, Снятие положительных заклинаний, Слабость	312
	Василиск ¹	4	6	10	11	11	35	5	4	325	-	20% Окаменение, Широкое существо	552
	Великий василиск		6	10	12	12	40	7		400	-	20% Окаменение, Широкое существо	714
	Горгона ¹	5	12	16	10	14	70	5	3	525	-	Широкое существо	890
	Могучая горгона		12	16	11	16	70	6		600	-	10% Смертельный взгляд, Широкое существо	1028
	Виверна ¹	6	14	18	14	14	70	7	2	800	-	Полёт, Широкое существо	1350
	Виверна-монарх		18	22	14	14	70	11		1100	-	Полёт, Широкое существо, 30% Яд	1518
	Гидра	7	25	45	16	18	175	5	1	2200	-	Окружающий удар, Безответность, Широкое существо	4120
	Гидра хаоса		25	45	18	20	250	7		3500	1 сера	Окружающий удар, Безответность, Широкое существо	5931

1 – Разработчиками изначально планировалось, что Горгоны будут существами 3 уровня, Змии – 4 уровня, Виверны – 5 уровня, а Василиски – 6 уровня. Это можно заметить в ресурсах игры и на ранних скринах бета-версии.

Снятие положительных заклинаний – при ударе Змий или Стрекоза снимают с цели все положительные заклинания. Эффект не имеет аналога среди заклинаний. Огненный щит с цели снимается сразу после удара, но, будучи снятым, он всё равно нанесёт свой урон на эту атаку. Снятие заклинаний не блокируется никакими способностями или артефактами, и срабатывает всегда.

Слабость – при ударе Стрекоза ослабляет цель. Эффект аналогичен Продвинутой Слабости 2 уровня и действует 3 раунда – атака цели -6, но не ниже 0. Специализация героя по Слабости никак не влияет на способность.

20% Окаменение – при ударе василиск может окаменеть цель с шансом 20%. Эффект не имеет аналога среди заклинаний, является магическим эффектом 3 уровня и действует 3 раунда – цель пропускает ходы. Снимается при получении урона. Атака, снявшая Окаменение наносит только 50% урона.

При осаде города, существа под Окаменением получают двойной урон от Стрелковых башен (баг, коэффициент при расчёте урон 1,5 вместо 0,5). Присутствует не во всех версиях. Исправлен в HotA.

10% Смертельный взгляд* – при ударе каждая Могучая горгона мгновенно убивает 1 существо в целевом отряде с шансом 10%, но не более N/10, где N – количество Могучих горгон. Округление вверх. Действует только на живых. Немагическая способность.



30% Яд* – при ударе Виверна-монарх может отравить цель с шансом 30%. Эффект не имеет аналога среди заклинаний, является магическим эффектом 1 уровня и действует 3 раунда – сразу после наложения и в начале каждого раунда боя максимальное и текущее здоровье цели снижаются на 10%, но в сумме (от нескольких наложений Яда) не более 50%. Если верхнее существо в целевом отряде имеет неполное здоровье, но больше 10%, то полученный ранее урон вычитается из сниженного Ядом здоровья; если 10% или меньше здоровья – текущее здоровье снижается до 1. Действует только на живых. Сниженное максимальное здоровье остаётся до конца боя. Этот эффект снимается только Лечением. После воскрешения отряда, на который был наложен Яд, эффект пропадает, но уже сниженное максимальное здоровье не восстанавливается. Если на цель уже наложена Старость, то 10% Яда берётся от уже сниженного Старостью здоровья.

Окружающий удар – при атаке или ответе на атаку гидра наносит урон по всем гексам вокруг себя. Урон рассчитывается отдельно для каждой цели. Побочной целью не могут стать дружественные существа. Двухгексовое существо, попавшее обоими гексами под такой удар, получает одиночный урон.

Существа Сопряжения

Существо	Ур	Базовые параметры							Цена найма		Способности	AI value		
		Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость	Прирост						
		мин.	макс.					Золото	Ресурсы					
Маленькая фея (Пикси)	1	1	2	2	2	3	7	20	25	-	Полёт	55		
Фея		1	3	2	2	3	9		30	-	Полёт, Безответность	95		
Элементаль воздуха (Воздушный элементаль)	2	2	8	9	9	25	7	6	250	-	Элементаль, Ненависть к земле, Защита от Метеоритного дождя, Уязвимость к молнии и Армагеддону	356		
Штурмовой элементаль (Элементаль шторма)		2	8	9	9	25	8		275	-	Элементаль, Ненависть к земле, Защита от Метеоритного дождя, Уязвимость к молнии и Армагеддону, Стрельба (24) ¹ , Защита от воздуха (A)	486		
Элементаль воды Водный элементаль	3	3	7	8	10	30	5	6	300	-	Элементаль, Ненависть к огню, Защита от холода, Уязвимость к огню, Широкое существо	315		
Ледяной элементаль ² (Элементаль льда)		3	7	8	10	30	6		375	-	Элементаль, Ненависть к огню, Защита от холода, Уязвимость к огню, Стрельба (24), Защита от воды (A), Широкое существо	380		
Элементаль огня Огненный элементаль	4	4	6	10	8	35	6	5	350	-	Элементаль, Защита от Магии огня, Ненависть к воде, Уязвимость к холоду	345		
Энергетический элементаль ² (Элементаль энергии)		4	6	12	8	35	8		400	-	Полёт, Элементаль, Защита от Магии огня, Ненависть к воде, Уязвимость к холоду, Защита от огня (A)	470		

	Элементаль земли Земляной элементаль	5	4	8	10	10	40	4	4	400	-	Элементаль, Ненависть к воздуху, Защита от молнии и Армагеддона, Уязвимость к Метеоритному дождю	330
	Магмовый элементаль² (Элементаль магмы)		6	10	11	11	40	6		500	-	Элементаль, Ненависть к воздуху, Защита от молнии и Армагеддона, Уязвимость к Метеоритному дождю, Защита от земли (A)	490
	Психический элементаль	6	10	20	15	13	75	7	2	750 950	-	Элементаль, Окружающий удар, Безответность, Слабый удар по существам с Защитой от магии разума	1669
	Магический элементаль (Элементаль магии)		15	25	15	13	80	9		800 1200	-	Элементаль, Окружающий удар, Безответность, Защита от магии, Слабый удар по существам с Защитой от магии	2012
	Огненная птица	7	30	40	18	18	150	15	2 1	1500 2000	-	Полёт, Дыхание, Широкое существо, Защита от Магии огня -50% урона от Магии огня	4547 4336
	Феникс		30	40	21	18	200	21		2000 3000	1 ртуть	Полёт, Защита от огня, Дыхание, Восстание из пепла, Широкое существо	6721

1 – Штормовые элементали имеют стандартный штраф 50% в ближнем бою, хотя в Мануале к игре и в описании способностей сказано, что не имеют. Описание исправлено в HotA.

2 – На самом деле Ледяные элементали считаются во внутриигровых расчётах как существа 4 уровня, Энергетические – 5 уровня, а Магмовые – 3 уровня (баг). Исправлен в HotA. Уровень любого существа можно проверить, например, действием заклинания от героя-специалиста по нему.

Элементаль – тип существ, защищённых от воскрешения, способностей, действующих только на живых, действия боевого духа и магии разума.

Ненависть к земле/огню/воде/воздуху – +100% к базовому урону при атаке Элементалей земли и Магмовых элементалей/Элементалей огня и Энергетических элементалей/Элементалей воды и Ледяных элементалей/Элементалей воздуха и Штормовых элементалей.

Уязвимость к молнии и Армагеддону – +100% к получаемому урону от Удара молнии (включая способность Птиц грома), Цепной молнии, Грома титана и Армагеддона.

Защита от воздуха/воды/огня/земли (A) – активируемая вместо хода способность (3 раза за бой). Эффекты аналогичны Продвинутым Защитам от воздуха/воды/огня/земли 2/1/1/3 уровня и действуют 3 рунда –

получаемый целью урон от Магии воздуха/воды/огня/земли -50%.

получаемый целью урон от Магии воздуха/воды/огня/земли -75%.

Защита от холода – Элементали воды и Ледяные элементали защищены от Ледяной молнии и Кольца холода.

Уязвимость к огню – +100% к получаемому урону от Огненного шара, Инферно и Армагеддона.

Защита от Магии огня – существо не может быть целью заклинаний Магии огня, включая Магическую стрелу и магические способности. Если существо является побочной целью заклинания Магии огня, то эффект по нему не срабатывает.

Уязвимость к холоду – +100% к получаемому урону от Ледяной молнии и Кольца холода.

Защита от молнии и Армагеддона – Элементали земли и Магмовые элементали защищены от Удара молнии (включая способность Птиц грома), Цепной молнии, Грома титана и Армагеддона.

Уязвимость к Метеоритному дождю – +100% к получаемому урону от Метеоритного дождя.

Окружающий удар – при атаке или ответе на атаку элементаль наносит урон по всем гексам вокруг себя. Урон рассчитывается отдельно для каждой цели. Побочной целью не могут стать дружественные существа. Двухгексовое существо, попавшее обоими гексами под такой удар, получает одиночный урон.

Слабый удар по существам с Защитой от магии разума – -50% к урону при атаке нежити, големов, элементалей, боевых машин, Гигантов, Титанов, Чёрных драконов и Фангармов.

Защита от магии – Магические элементали защищены от любых заклинаний и магических эффектов, кроме урона Огненного щита и Снятия заклинаний.

Слабый удар по существам с Защитой от магии – -50% к урону при атаке Магических элементалей и Чёрных драконов.

Дыхание – при атаке или ответе на атаку Огненная птица и Феникс наносят урон цели и любому существу прямо за ней по направлению удара. Урон рассчитывается отдельно для каждой цели. Побочной целью могут стать и дружественные существа. Двухгексовое существо, попавшее обоими гексами под Дыхание, получает одиночный урон.

-50% урона от Магии огня – -50% к получаемому урону от ударных заклинаний Магии огня, включая Магическую стрелу и урон от Огненного щита (заклинания или щита Султанов-ифритов).

Восстание из пепла – после гибели отряда Феников (1 раз за бой), из их трупа мгновенно воскрешается до N/5+X Феников, где N – начальное их количество в этом отряде, X – остаток от деления N/5. N/5 Феников воскрешается гарантированно, а каждый из X Феников имеет 20% шанс на воскрешение. Например, если в убитом отряде было 19 Феников, то Восстание из пепла воскresит 3 Феников (19/5), а 4 оставшихся Феникса воскresнут с 20% шансом на каждого.

Восставший Феникс теряет ход в этом раунде боя, если ещё не ходил. Но у него может сработать положительный Боевой дух, если основной отряд был убит, например, ответным ударом, и он получит дополнительный ход. Также с него снимаются все эффекты заклинаний и магических способностей, кроме Разрушающего луча, Кислотного дыхания и сниженного здоровья от Яда. Воскрешённый заклинанием Феникс не имеет способности Восстания из пепла, если она уже применялась.

Фениксы могут воскresнуть благодаря своей способности даже после принесения их в Жертву (с Медалью уязвимости) (баг). Воскрешение произойдёт не сразу, а в момент, когда к ним должен будет перейти ход в соответствии с очерёдностью. Если в момент воскрешения на этом же гексе находится другое существо, то оно станет невидимым, пока не переместится. Невидимое существо не могут атаковать. Если двухгексовое существо стоит частично на гексе принесённого в Жертву Феникса, то при воскрешении последнего просто произойдёт наложение графики. Перечисленные баги исправлены в HotA – Фениксы не могут Восстать из пепла после принесения их в Жертву.

Существа Причала

Существо	Ур	Базовые параметры						Цена найма		Способности	AI value		
		Урон		Атака	Задача	Здоровье	Скорость						
		мин.	макс.				Золото	Ресурсы					
Нимфа	1	1	2	5	2	4	6	16	35	-	Полёт, Защита от холода		
Океанида		1	3	6	2	4	8		45	-	Полёт, Защита от холода		
Матрос	2	2	4	7	4	15	5	9	110	-	-		
Головорез		3	4	8	6	15	6		140	-	-		
Пират	3	3	7	8	6	15	6	7	225	-	Стрельба (4), Нет штрафа в ближнем бою		
Корсар		3	7	10	8	15	7		275	-	Стрельба (4), Нет штрафа в ближнем бою, Безответность		
Морской волк ¹		3	7	12	11	15	8		375	-	Стрельба (12), Нет штрафа в ближнем бою, Безответность, Меткий выстрел		

	Дух океана	4	6	9	10	8	30	9	4	275	-	Полёт, Широкое существо	502
	Ассида		6	10	11	8	30	11		325	-	Полёт, Широкое существо, Кровожадность	645
	Жрица моря	5	10	14	12	7	35	6	3	515	-	Стрельба (12), Колдует после выстрела	790
	Заклинательница		10	16	12	9	35	7		565	-	Стрельба (12), Колдует после выстрела	852
	Никс	6	18	22	13	16	80	6	2	1000	-	Игнорирует 30% атаки	1415
	Никс-воин		18	22	14	17	90	7		1300	-	Игнорирует 60% атаки	2116
	Морской змей	7	30	55	22	16	180	9	1	2300	1 сера	30% Яд, Широкое существо	3953
	Аспид		30	55	29	20	300	12		4000	2 серы	30% Яд, Широкое существо, Месть	7220

1 – Морской волк является вторым улучшением Пирата.

Защита от холода – Нимфы и Океаниды защищены от Ледяной молнии и Кольца холода.

Меткий выстрел – при выстреле Морской волк мгновенно убивает до $X^*N/100$ существ в целевом отряде, где N – количество Морских волков, X – коэффициент штрафов при стрельбе, равный 3 при выстреле без штрафов за расстояние и стены, или равный 2 при выстреле со штрафом за расстояние. При наличии штрафа за стены Меткий выстрел не срабатывает. Округление вверх. X% шанс срабатывания считается для каждого Морского волка в отряде. Немагическая способность. Не действует на боевые машины.

Кровожадность – если после атаки (но не после ответа на атаку) Ассида убивает хотя бы одно существо в целевом отряде, то она наносит второй удар после ответа на атаку (если есть).

Колдует после выстрела – при выстреле Жрица морей или Заклинательницы накладывает на цель Слабость. Если на цель уже наложена Слабость, то накладывается Разрушающий луч. Эффект Слабости аналогичен Базовой Слабости у Жриц моря и Продвинутой Слабости у Заклинательниц 2 уровня и действует 3 раунда – атака цели -3 или -6 соответственно, но не ниже 0. Эффект Разрушающего луча аналогичен Базовому Разрушающему лучу у Жриц моря и Продвинутому Разрушающему лучу у Заклинательниц 2 уровня и действует до конца боя – защита цели -3 или -4 соответственно, но не ниже 0. Специализация героя по Слабости или Разрушающему лучу никак не влияет на способность.

Игнорирует 30% / 60% атаки – при получении удара, в расчётах урона атака нападающего считается сниженной на 30% / 60%. Итоговая атака округляется по общим правилам (к ближайшему целому; 0,5 округляется до 1). Бонусная атака от Жажды крови, Точности и Бешенства не снижается и добавляется к атаке отряда после снижения остальных значений (баг).

30% Яд* – при ударе Морской змей и Аспид могут отравить цель с шансом 30%. Эффект не имеет аналога среди заклинаний, является магическим эффектом 1 уровня и действует 3 раунда – сразу после наложения и в начале каждого раунда боя максимальное и текущее здоровье цели снижаются на 10%, но в сумме (от нескольких наложений Яда) не более 50%. Если верхнее существо в целевом отряде имеет неполное здоровье, но больше 10%, то полученный ранее урон вычитается из сниженного Ядом здоровья; если 10% или меньше здоровья – текущее здоровье снизится до 1. Действует только на живых. Сниженное максимальное здоровье остаётся до конца боя. Этот эффект снимается только Лечением. После воскрешения отряда, на который был наложен Яд, эффект пропадает, но уже сниженное максимальное здоровье не восстанавливается. Если на цель уже наложена Старость, то 10% Яда берётся от уже сниженного Старостью здоровья.

Месть – при атаке урон Аспида увеличивается в зависимости от оставшегося у него на момент удара здоровья, относительно изначального. Артефакты здоровья, Старость и Яд могут повлиять на рассчитываемое здоровье отряда в начале боя. Модификатор Мести считается по формуле:

$$M_{ат} = \sqrt{\frac{(N_{нач} + 1) * (3д.)}{\sum 3д. + 3д.}} - 1$$

где **Nнач** – количество Аспидов в начале боя, **3д.** – здоровье 1 Аспида, **Σ3д.** – суммарное здоровье отряда Аспидов сейчас. Так, например, 1 Аспид может нанести порядка 2-3 тыс.уруна (если их было около 4000 в начале боя).

Нейтральные существа

Существо	Ур	Базовые параметры							Цена найма		Способности	AI value		
		Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость	Прирост						
		мин.	макс.					Золото	Ресурсы					
Крестьянин	1	1	1	1	1	1	3	25	10	-	-	15		
Полуроупник (Хоббит)		1	3	4	2	4	5	15	40	-	Стрельба (24), Положительная удача	75		
Наездник на кабане	2	2	3	6	5	15	6	8	150	-	Широкое существо	145		
Вор		2	4	8	3	10	6	8	100	-	Видение	135		
Лепрекон		3	5	8	5	15	5	9	100	-	Удваивает удачу, Удача (A)	208		
Мумия	3	3	5	7	7	30	5	7	300	-	Нежить, 25% Проклятье	270		
Кочевник		2	6	9	8	30	7	7	200	-	Нет штрафа по песку, Широкое существо	345		
Снайпер	4	8	10	12	10	15	9	4	400	-	Стрельба (32), Нет штрафа за расстояние, Нет штрафа при стрельбе через стены	585		
Сатир		6	10	10	11	35	7	4	300	-	Радость (A)	518		
Стальной голем		6	8	10	11	45	6	4	400	-	Голем, -80% урона от магии	597		
Золотой голем	5	8	10	11	12	50	5	3	500	-	Голем, -85% урона от магии	600		
Тролль		10	15	14	7	40	7	3	500	-	Регенерация	1024		
Фангарт		8	12	12	12	50	6	3	600	-	Полёт, Защита от магии разума, Ответ на все атаки, Гипноз	929		
Алмазный голем	6	10	14	13	12	60	5	2	750	-	Голем, -95% урона от магии	775		

	Чародей	6	14	14	17	12	30	9	2	750	-	Стрельба (32), Нет штрафа в ближнем бою, Нет штрафа при стрельбе через стены, Случайная магия	1210
	Сказочный дракон ¹	7	20	30	20	20	500	15	1	10000	8 самоцветов	Полёт, Атака случайной магией (A), 20% Волшебное зеркало, Широкое существо	19580 30501
	Ржавый дракон ¹		50	50	30	30	750	17	1	15000	14 серы	Полёт, Дыхание, Кислотное дыхание, Широкое существо	26433
	Кристаллический дракон ¹ (Кристальный дракон)		60	75	40	40	800	16	1	20000	10 кристаллов	20% сопротивление, Приносит кристаллы, Широкое существо	39338
	Лазурный дракон ¹		70	80	50	50	1000	19	1	30000	20 ртути	Полёт, Защита от магии 1-3 уровня, Дыхание, 10% Страх, Защита от Страха, Широкое существо	78845

1 – В справке Редактора карт указано, что Сказочные драконы являются существами 8 уровня, а Ржавые, Кристаллические и Лазурные – существами 10 уровня (баг). На самом деле это не так и не соответствует игровой механике. Уровень любого существа можно проверить, например, действием заклинания от героя-специалиста по нему. Все драконы в игре являются существами 7 уровня.

Положительная удача – удача Полупросликов не может быть ниже +1. Снижается до 0 в присутствии Песочных часов недоброго часа и на Проклятой земле. Если Полупрослик получает +1 к Удаче, то его удача всё равно остаётся +1, и растёт только при большем бонусе.

На Полях славы у Полупросликов в бою появляется модификатор удачи «Заклинания: +2» (или +1, если имеются другие модификаторы), как при действии Продвинутой Удачи, но на самом деле он не влияет на удачу (баг). Если на Полупрослика наложить Неудачу, то этот модификатор никак не изменится, и удача не снизится ниже +1. Без прочих модификаторов удача Полупросликов на Полях славы, даже под действием Удачи от героя-специалиста по ней равна +1.

Видение – имея Воров в армии, герой получает эффект, аналогичный Экспертным Видениям 2 уровня – по ПКМ на нейтральном отряде показывает точное количество существ в нём, агрессивность и цену в случае присоединения; по ПКМ на герое показывает его первичные навыки, удачу, боевой дух, ману и точное количество существ в армии; по ПКМ на Гарнизоне или городе показывает уровень развития Сельской управы в нём, наличие Хранилища ресурсов и доход. Радиус Видений равен СМ*3, где СМ – сила магии героя. Клетки, на которых стоят герой и цель тоже считаются. Немагическая способность. Не блокируется Проклятой землёй и запрещающими артефактами.

Удваивает удачу – повышает вероятность выпадения положительной удачи для всех дружественных существ на поле боя в 2 раза. Судя по тестам, способность не работает (баг).

Удача (А) – активируемая вместо хода способность (3 раза за бой). Эффект аналогичен Продвинутой Удаче 2 уровня и действует 6 раундов – удача цели +2. Специализация героя по Удаче никак не влияет на способность.

Нет штрафа по песку – имея Кочевников в армии, герой не имеет штрафа при движении по песку. Эффект не зависит от количества отрядов.

Нежить – тип существ, защищённых от Проклятия, Благословения, Волны смерти, способностей, действующих только на живых, действия боевого духа и магии разума, но подверженных действию Уничтожения мертвцевов и Оживления мертвцевов.

25% Проклятье – при ударе Мумия может проклясть цель с шансом 25%. Эффект аналогичен Базовому Проклятью 1 уровня и действует 3 раунда – урон цели становится равен минимальному.

Радость (А) – активируемая вместо хода способность (3 раза за бой). Эффект аналогичен Продвинутой Радости 3 уровня и действует 6 раундов – боевой дух цели +2.

Голем – тип существ, защищённых от воскрешения, способностей, действующих только на живых, действия боевого духа и магии разума.

-80%/85%/95% урона от магии – големы получают сниженный урон от любых заклинаний, наносящих урон, включая Огненный щит, Стену огня, Минное поле (в т.ч. и мины при обороне Башни) и Удар молнии от Птиц грома.

Регенерация – при получении очередного хода существо полностью восстанавливает своё здоровье (без воскрешения погибших). Если существо окаменено или парализовано, то Регенерация всё равно срабатывает в момент, когда к отряду должен был перейти ход.

 **Гипноз** – при ударе Фангарм гипнотизирует цель, если достаточно силы для Гипноза. Эффект аналогичен Продвинутому Гипнозу 3 уровня и действует 3 раунда – даёт владельцу Фангарма контроль над целевым отрядом. Сила Гипноза рассчитывается как N^*25+20 , где N – количество Фангармов в отряде. Здоровье цели берётся с учётом артефактов здоровья, Старости и Яда. При срабатывании Гипноза цель не отвечает на эту атаку и не проводит второй удар (например, Крестоносцы), если Гипноз сработал от ответного удара Фангарма. Специализация героя по Гипнозу никак не влияет на способность.

Случайная магия – при получении хода Чародей автоматически колдует случайное Экспертное заклинание. Все заклинания действуют 3 раунда, кроме Лечения, а их эффект и уровень аналогичны обычным заклинаниям. Лечение колдуется как заклинание с силой магии 3, т.е. излечивает цель на 45 здоровья. Способность срабатывает каждые 3 раунда, даже если предыдущее заклинание снято. Если в армии несколько отрядов Чародеев, то все они колдуют Случайную магию одновременно при получении хода первого из них. Если Чародей загипнотизирован, то его способность активируется сразу, как только к нему впервые перейдёт ход под управлением нового владельца. Чародеи под Берсерком колдуют Случайную магию как обычно. Чародеи не колдуют бесполезные в данный момент заклинания и те, которые уже лежат на всех дружественных существах.

Если на какой-либо цели уже лежит колдуемое Чародеем заклинание, но меньшего уровня, то эффект способности Чародея на ней не сработает, но будет анимирован. Если какое-то заклинание нельзя использовать в данный момент или оно бесполезно, то шансы выбора для других заклинаний повышаются пропорционально.

Далее представлена таблица возможных заклинаний Чародея и их вероятность.

Заклинание	Ур	Стихия	Вероятность в долях
Каменная кожа	1	земля	15/84
Медлительность	1	земля	10/84
Слабость	2	вода	4/84
Благословение	1	вода	15/84
Лечение	1	вода	10/84
Жажда крови	1	огонь	5/84
Ускорение	1	воздух	15/84
Воздушный щит	3	воздух	10/84

Полезность и возможность колдовства некоторых заклинаний имеет свои особенности:

- Лечение может использоваться только, если в дружественной армии есть отряды с неполным здоровьем, а точнее – если первый отряд имеет неполное здоровье (см.п.4 ниже).
- Воздушный щит может использоваться только, если на поле боя есть вражеские стрелки или боевые машины способные стрелять и имеющие боезапас.
- Жажда крови может использоваться только, если все дружественные существа способны атаковать только в ближнем бою. Заблокированные стрелки считаются способными атаковать в ближнем бою.
- Полезность и возможность колдовства заклинаний проверяется только по первому отряду (верхнему в начальной расстановке), т.е., например, если он имеет полный запас здоровья, Чародеи не будут колдовать Лечение, даже если остальные отряды в армии ранены (баг). Исключением является Воздушный щит – он проверяется по всей армии. Баг исправлен в **HotA** и **SoD_SP** – проверка идёт по всей армии.

Однако с неисправленным багом появляется одна интересная возможность – если во вражеской армии нет стрелков (Чародеи не будут колдовать Воздушный щит), а верхний отряд ходит раньше Чародеев и погибает в этот ход (например, от ответного удара противника), то Чародеям остаётся в свой ход колдовать только Медлительность (71% вероятность) или Слабость. А, если перед ходом Чародеев наложить на противников Экспертную Слабость героем, то Чародеи со 100% вероятностью будут колдовать Медлительность.

На заклинания Чародеев не влияют эффекты специализаций по соответствующим заклинаниям, кроме специализации по Благословению Адели.

Атака случайной магией (A) – активируемая вместо хода способность (5 раз за бой). Колдует ударное заклинание с силой магии равной 5. По умолчанию при наведении курсора на вражеское существо используется именно способность. Возможность атаки в ближнем бою появляется только, если выбранное заклинание не действует на цель или по клавише альтернативного действия (**Alt**). Возможность использовать заклинание в режиме обычного колдовства (актуально для площадных заклинаний, которые можно направить на произвольный гекс, а не только на цель) можно активировать клавишей **F** или **G**.

Заклинание выбирается случайно с разными вероятностями. Если Сказочный дракон Ждёт, то его заклинание сменится в фазе хода ожидающих. Все заклинания действуют на Продвинутом уровне, а их урон зависит от количества Сказочных драконов в отряде (**N**).

- На урон целевых заклинаний (Магическая стрела, Ледяная молния, Удар молнии) не влияют Волшебство, специализация по заклинанию и Сфера стихий у героя, на урон площадных заклинаний (Метеоритный дождь, Кольцо холода, Огненный шар, Инферно, Цепная молния) – влияют.
- Стихийные ландшафты – никак не влияют на урон или эффект.
- Снижение урона големами, Огненными птицами и Защитой от стихии – влияют на урон корректно. Итоговый урон округляется вниз.
- Магические равнины – повышают урон на фиксированную величину (см.таблицу ниже).

Выбранное Сказочным драконом заклинание отображается в логе боя.

Далее представлена таблица возможных заклинаний Сказочного дракона, их вероятность и урон.

Заклинание	Ур	Стихия	Вероятность, %	Урон	Урон на Магических равнинах
Магическая стрела	1	-	10	$20 + 50*N$	+10
Метеоритный дождь	4	земля	5	$50 + 125*N$	+50
Ледяная молния	2	вода	22	$20 + 100*N$	+30
Кольцо холода	3	вода	10	$30 + 50*N$	+30
Огненный шар	3	огонь	21	$30 + 50*N$	+30
Инферно	4	огонь	5	$40 + 50*N$	+40
Удар молнии	2	воздух	22	$20 + 125*N$	+30
Цепная молния ¹	4	воздух	5	$50 + 200*N$	+50

1 – **Цепная молния** распространяется на 5 целей. Основной целью по наведению курсора (не по **F**) может быть дружественное существо (баг). Исправлен в **HotA**.

Сказочные драконы под управлением компьютера не могут колдовать на вызванных элементалей (баг). Исправлен в **HotA.**

Внимание! Атака случайной магией имеет серьёзный баг. Имея хотя бы одного Сказочного дракона, все остальные существа в армии героя, умеющие колдовать (Архангелы, Адские отродья, Огры-маги и т.д.), могут использовать свою способность бесконечное количество раз за битву, пока у Сказочного дракона есть такая возможность (он может Атаковать случайной магией 5 раз за бой). Для примера возьмём Архангела:



- Во время хода Архангела нужно нажать на Сказочного дракона (курсор будет в виде вопроса; нужно чтобы ни один Сказочный дракон в отряде не был убит, иначе будет курсор Воскрешения), чтобы посмотреть информацию о нём. См.рис 1.
- Кнопка колдовства в окне Сказочного дракона будет активна и нужно нажать на неё. В этот момент генерируется случайное заклинание Сказочного дракона, но ход идёт всё ещё Архангела. См.рис 2.
- Если будет выбрано площадное заклинание (например, Кольцо холода), то нужно направить его центральным гексом на дружественный труп. См.рис 3.
- Сработает способность Воскрешения, но колдовство Сказочного дракона и Архангела не будут потрачены. См.рис 4.

 Если направить заклинание на врага, то ход будет просто пропущен. Баг исправлен в HotA.

20% Волшебное зеркало – эффект аналогичен постоянно наложенному Базовому Волшебному зеркалу 5 уровня – даёт 20% шанс отражения вражеского заклинания на случайное вражеское существо, если Сказочный дракон является его основной целью. Если заклинание отражается на существо, которое к нему невосприимчиво, то его эффект мгновенно прерывается (анимация сопротивления), но от Сказочного дракона оно считается отражённым, герой потратит ману и возможность колдовства в этом раунде. Если на Сказочного дракона наложить заклинание Волшебное зеркало, то его процент перекроет врождённую способность на Продвинутом или Экспертном уровне. Герои под управлением компьютера никак не учитывают способность Сказочного дракона при расчёте ценности колдовства, в отличие от заклинания. Способность не блокируется на Проклятой земле, артефактами или Гарнизоном антимагии, а также не запрещает накладывать Гипноз.

Дыхание – при атаке или ответе на атаку дракон наносит урон цели и любому существу прямо за ней по направлению удара. Урон рассчитывается отдельно для каждой цели. Побочной целью могут стать и дружественные существа. Двухгексовое существо, попавшее обоими гексами под Дыхание, получает одиночный урон.

Кислотное дыхание – при ударе Ржавый дракон снижает защиту цели на 3, но не ниже 0, и с шансом 20% может нанести дополнительный урон, равный 25 за каждого дракона в отряде. Кислотное дыхание действует только на основную цель атаки. Эффекты снижения защиты аналогичны эффекту Базового Разрушающего луча и суммируются с ним и при повторном наложении. Эффект снижения защиты от Кислотного дыхания не отображается в наложенных на цель заклинаниях и не может быть снят Лечением или Снятием заклинаний. После воскрешения отряда, эффект Кислотного дыхания, наложенного до смерти, сохраняется. На Проклятой земле не проигрывается анимация при срабатывании Кислотного дыхания на урон (баг). Если существо находится под действием Каменной кожи и/или Молитвы, и в это время на него наложить несколько Разрушающих лучей и/или Кислотных дыханий Ржавого дракона, то по окончании действия Каменной кожи и/или Молитвы Защита этого существа станет отрицательной. Отрицательные баллы Защиты корректно учитываются при расчёте урона, т.е. урон по такому существу будет выше. Немагическая способность.

20% сопротивление – Кристаллические драконы могут блокировать вражеское заклинание с вероятностью 20%, являясь его основной целью, или могут блокировать его эффект по себе, являясь его побочной целью, включая эффекты Стены огня или Минного поля.

Приносит кристаллы – если у игрока есть хотя бы 1 Кристаллический дракон (у любого героя или в любом городе), то он получает 3 кристалла на первый день каждой недели. Кристаллические драконы в Гарнизоне или на шахте не учитываются.

10% Страх – все вражеские существа на поле боя получают 10% шанс пропустить свой очередной ход. Перестаёт действовать после гибели Лазурного дракона. Эффект не зависит от количества отрядов драконов на поле боя. Страх срабатывает раньше колдовства Чародеев, но после Регенерации и срабатывания отрицательного боевого духа. Если существо получило дополнительный ход от срабатывания положительного боевого духа, то на него может сразу же действовать Страх. Действует только на живых. Немагическая способность.

Боевые машины

Существо	Ур	Базовые параметры						Цена найма		Способности	AI value		
		Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость						
		мин.	макс.				Золото	Ресурсы					
 Тележка с боеприпасами Подвода с боеприпасами	1	-	-	0	5	100	-	-	1000	-	Боевая машина, Бесконечный боезапас	400	

	Палатка первой помощи Санитарная палатка	1	-	-	0	0	75	-	-	750	-	Боевая машина, Лечение, Широкое существо	300
	Катапульта		-	-	10	10	1000	-	-	-	-	Боевая машина, Атака стен (24), Широкое существо	500
	Баллиста	5	2	3	10	10	250	-	-	2500	-	Боевая машина, Стрельба (24), Защита от перекрытия, Широкое существо	600
	Пушка	6	4	7	20	10	250	-	-	4000	-	Боевая машина, Стрельба (8), Защита от перекрытия, Атака стен, Широкое существо	875

Боевая машина – тип существ, имеющих особые иммунитеты, связанные с их особенностями на поле боя – они не могут перемещаться, и защищены от перемещения или изменения скорости, не могут отвечать на атаки, и не могут быть обездвижены. Машины, не способные атаковать, защищены от изменения урона, атаки или удачи. Машины защищены от Взрыва, воздействия боевого духа и эффектов, действующих только на живых.

Бесконечный боезапас – все дружественные стрелки на поле боя не тратят боезапас при стрельбе. Перестает действовать после разрушения тележки. Даже если Тележка с боеприпасами отсутствует на поле боя (захват сокровищницы), то Бесконечный боезапас всё равно действует.

Лечение – Палатка первой помощи автоматически или по выбору игрока (с навыком Первой помощи) излечивает цель на 1...25 здоровья без воскрешения погибших существ в отряде. Сила лечения и цель (без навыка Первой помощи) выбираются случайно. В отличие от заклинания, Лечение Палатки не снимает заклинания с цели.

Атака стен – Катапульта или Пушка автоматически, или по выбору игрока (с навыком Баллистики или Артиллерии соответственно) делает выстрел по фортификационному укреплению. Каждый элемент фортификации имеет свои шансы на то, что Катапульта или Пушка выберет его целью (без навыка). Расходует запас выстрелов.

Защита от перекрытия – боевая машина может стрелять, даже если на смежных гексах находятся вражеские существа.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Zoog**, forum.heroesworld.ru, **HateYou**, heroesportal.net, **Wight**, heroesportal.net, **Navuchodonosor**, heroesportal.net, **Лорд Хаарт**, forum.df2.ru, **Sav**, forum.df2.ru, **SAG19330184**, forum.df2.ru, **Roman Romanov**, vk.com, **Серг Xiao**, vk.com, **DmitriyAS**, heroesportal.net, **Роман aka Belzer**, vk.com, **Marek Machberet**, vk.com, **Владимир Мендань**, vk.com, **Максим Бойко**, vk.com.

3.2 Способности существ

Некоторые способности существ, отмеченные * в предыдущем разделе, требуют более подробного рассмотрения.

КАВАЛЕРИЙСКИЙ БОНУС

Кавалерийский бонус увеличивает итоговый урон на 5% от базового за каждый гекс пройденного расстояния перед атакой. Этой способностью обладают Кавалеристы и Чемпионы, и она не действует против Копейщиков и Алебардщиков. Никакие модификаторы, включая дополнительный урон от Нападения, от Удачи и прочие, не влияют на этот показатель. Однако если атака Кавалериста или Чемпиона меньше защиты цели, т.е. модификатор базового урона отрицательный, то Кавалерийский бонус также снижается.

Например: 10 Кавалеристов под Базовым Благословением с разбегом в 5 гексов наносят отряду Рыцарей (защита 12) **349** урона:

$$250 + 250 \cdot 5\% \cdot 3 + 250 \cdot 5\% \cdot 5$$

где 250 – базовый урон 10 Кавалеристов, $5\% \cdot 3$ – модификатор урона (атака больше защиты на 3 ед.), $5\% \cdot 5$ – Кавалерийский бонус за 5 гексов. Каждый модификатор округляется вниз.

Если же Рыцарями будет командовать герой с защитой 10 (итого 22), то Кавалеристы нанесут **257** урона:

$$(250 + 250 \cdot 5\% \cdot 5) \cdot (1 - 2,5\% \cdot 7)$$

Таким образом, если имеется хороший разбег, всегда выгоднее ударить отряд противника с меньшей защитой. При этом будет нанесён и больший урон, и Кавалерийский бонус даст больший прирост.

Кавалерийский бонус и Зыбучие пески

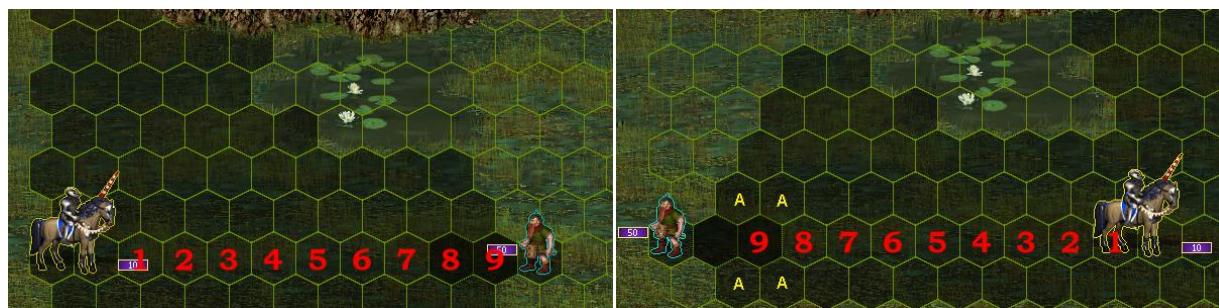
Кавалеристы и Чемпионы под управлением компьютера всегда стараются использовать Кавалерийский бонус по максимуму, даже если атакуют Копейщиков/Алебардщиков, или стоят вплотную к атакуемому. Причём обходить цель, стоящую вплотную, они будут по часовой стрелке, если цель стоит спереди, сзади или снизу от них; и против часовой стрелки, если цель стоит сверху них. Этим можно воспользоваться по-разному, но на один из способов стоит обратить внимание:

Если на поле боя разместить 2 Зыбучих песка на смежных гексах (см.рис) и встать за ними, то отряд Кавалеристов, попав в один из них, по непонятным причинам начнёт перемещаться между этими песками, всё время пропуская ход. Таким образом можно победить хоть сколько Кавалеристов или Чемпионов даже 1 Гарпиией- ведьмой, пропуская сам бой клавишей Q (**HD-мод**).



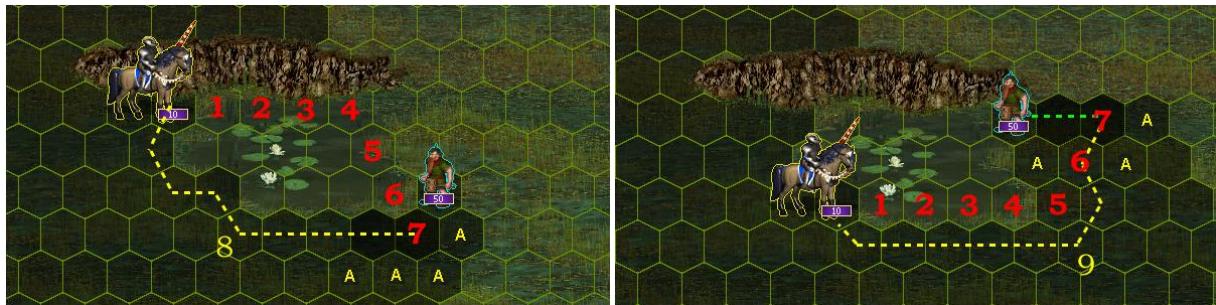
Как считается количество гексов при Кавалерийском разбеге:

Кавалерийский бонус зависит от количества гексов, пройденных перед атакой, а не от расстояния между начальным и конечным гексом, как считалось ранее и как показывает расчёт урона в логе перед атакой (баг). Расстояние считается от передней части («головы») Кавалериста/Чемпиона в положении перед перемещением до гекса передней части («головы») после атаки и получения ответного удара (не в момент удара, а именно при завершении хода). Т.е. не важно в какую сторону происходит движение Кавалериста/Чемпиона к цели и из какого положения он атакует.

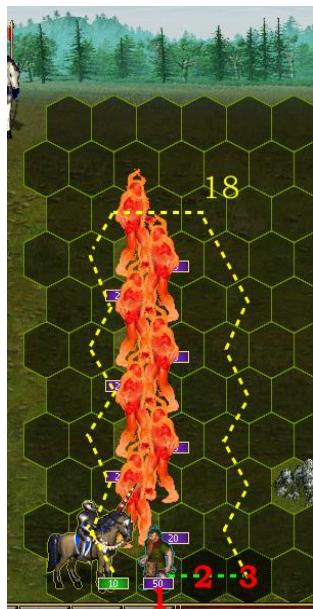


Самый простой случай - если Кавалерист атакует цель по прямой "лицом к лицу" без разворотов. На рис.1 пройденное расстояние в 9 клеток равно Кавалерийскому разбегу. Сложнее при разворотах. На рис.2 Кавалерист должен развернуться, подойти к цели, атаковать и развернуться обратно в обычное положение. Расстояние считается от «головы» в начальном положении до «головы» в конечном положении, а не до

«головы» в момент удара. Т.е., если бы цель стояла в любой из точек «A», то при ударе из этого же положения урон был бы такой же.



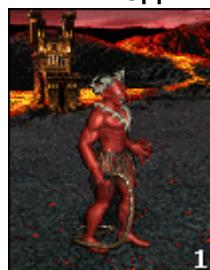
Рассмотрим препятствия. На рис.3 Кавалерист пойдёт по жёлтой пунктирной линии, чтобы атаковать цель. При этом он пройдёт 8 гексов, что и будет считаться Кавалерийским разбегом. Однако в логе битвы подсказка покажет сниженный урон, т.к. посчитает его просто по расстоянию в 7 гексов. Усложним ситуацию. На рис.4 Кавалеристу требуется развернуться перед атакой цели. Тут путь от «головы» до «головы» составляет 9 гексов (Кавалерийский разбег). И не важно, что в момент удара Кавалерист развернётся и фактически его «голова» будет на гекс левее.



Если верить подсказкам в логе, то совсем уж смешная ситуация складывается, когда Кавалерист имеет большую скорость, но путь к цели преграждают препятствия или другие существа.

В данном примере, чтобы ударить цель «сзади» Кавалеристу нужно пройти 18 гексов (очень приличный Кавалерийский разбег), но лог покажет, что эффект Кавалерийского бонуса будет такой же, как если бы он прошёл по прямой всего 3 клетки.

ПОДНЯТИЕ ДЕМОНОВ



Использование способности Адских отродий – один из достаточно эффективных приёмов пополнения своих войск сильными воинами.

Поднятие демонов – активируемая способность, которая призывает из трупов дружественных существ Демонов. Действует только на трупы живых существ. Принцип расчёта итогового количества призванных Демонов достаточно прост:

1. Каждое Адское отродье способно поднять Демонов на 50 единиц здоровья.
2. Здоровье 1 Демона равно 35 единицам.
3. Количество поднятых Демонов не может превышать количества существ, которые были в погибшем отряде на момент начала боя.
4. Суммарное здоровье призванных Демонов не может превышать суммарного здоровья существ, которые были в погибшем отряде на момент начала боя.

Например, 25 Адских отродий смогут поднять 11 Демонов из трупа 100 Гремлинов:

1. Сила 25 Адских отродий = $25 \times 50 = 1250$ здоровья.
2. Здоровье 1 Демона = 35. Т.е. Адские отродья способны призвать $1250 / 35 = 35$ Демонов. Округление вниз.
3. Ограничение по количеству: 100 шт.
4. Ограничение по здоровью: $100 \times 4 = 400$ здоровья. Т.е. Адские отродья способны призвать $400 / 35 = 11$ Демонов. Округление вниз.
5. В итоге выбирается меньшее из трёх рассчитанных чисел: 35 (по силе), 100 (по количеству) и 11 (по здоровью). Будет призвано 11 Демонов.

Также стоит знать некоторые нюансы демонологии:

- Каждый отряд Адских отродий может использовать свою способность только 1 раз за бой
- Клон Адских отродий также может использовать Поднятие демонов, даже если оригинал уже использовал эту способность

- Все призванные Демоны сохраняются в армии героя после боя. Если в процессе боя у героя появились и Демоны (благодаря Поднятию демонов) и Фангармы (благодаря Рогу бездны), а в армии героя только 1 свободное место, то сохраняются Демоны.
- Наличие артефактов здоровья корректно учитывается в расчётах, т.е. ограничение по здоровью считается с учётом бонусов. Однако здоровье Демонов считается без учёта артефактов и остаётся равным 35 единицам
- Сниженное Ядом здоровье также корректно учитывается в расчётах ограничения по здоровью. Однако Старость не учитывается.

Далее представлена таблица максимального количества призываемых Демонов определённым отрядом Адских отрядов и количество существ с определённым здоровьем в отряде, из которого будут призываться Демоны.

Кол-во Адских Отрядов	Кол-во Демонов	Здоровье 1 существа в целевом отряде										
		3	4	5	6	8	10	13	14	15	20	25
		Примеры существ:										
1	1	12	9	7	6	5	4	3	3	3	2	2
2	2	24	18	14	12	9	7	6	5	5	4	3
3	4	47	35	28	24	18	14	11	10	10	7	6
4	5	59	44	35	30	22	18	14	13	12	9	7
5	7	82	62	49	41	31	25	19	18	17	13	10
6	8	94	70	56	47	35	28	22	20	19	14	12
7	10	117	88	70	59	44	35	27	25	24	18	14
8	11	129	97	77	65	49	39	30	28	26	20	16
9	12	140	105	84	70	53	42	33	30	28	21	17
10	14	164	123	98	82	62	49	38	35	33	25	20
11	15	175	132	105	88	66	53	41	38	35	27	21
12	17	199	149	119	100	75	60	46	43	40	30	24
13	18	210	158	126	105	79	63	49	45	42	32	26
14	20	234	175	140	117	88	70	54	50	47	35	28
15	21	245	184	147	123	92	74	57	53	49	37	30
16	22	257	193	154	129	97	77	60	55	52	39	31
17	24	280	210	168	140	105	84	65	60	56	42	34
18	25	292	219	175	146	110	88	68	63	59	44	35
19	27	315	237	189	158	119	95	73	68	63	48	38
20	28	327	245	196	164	123	98	76	70	66	49	40

СМЕРТЕЛЬНЫЙ ВЗГЛЯД



При ударе каждая Могучая горгона мгновенно убивает 1 существо в целевом отряде с шансом 10%, но не более N/10, где N – количество Могучих горгон. Округление вверх. Действует только на живых. Немагическая способность.

Например, 31 Могучая горгона после атаки может дополнительно убить до 4 существ (31/10) Смертельным взглядом. Однако ключевым фактором является то, что шанс срабатывания рассчитывается для каждой горгоны отдельно, а не для всего отряда. Иначе бы 31 горгона всегда убивала 4 существ Смертельным взглядом.

Вероятность хотя бы одного успешного срабатывания способности можно рассчитать по формуле:

$$1 - (1 - p)^N$$

где p – шанс срабатывания Смертельного взгляда, равный 0,1 (10%), N – количество Могучих горгон.

Если 5 Могучих горгон разделить на 5 отрядов по 1 горгоне, то вероятность однократного срабатывания Смертельного взгляда такая же, как если бы они находились в одном отряде.

Из формулы можно заметить, что вероятность срабатывания всегда меньше 1. Тем не менее, это не означает, что всегда есть шанс на неудачу. При вероятностях близких к 1, в математический закон вступают особенности компьютерного округления. Причем довольно сложно предсказать, как будет округлено значение 99,99 – до 100 или до 99.

Немного теории вероятностей: шанс выпадения Смертельного взгляда i раз у N горгон подчиняется нормальному распределению по формуле:

$$P(p, N, i) = C(N, i) * p^i * (1 - p)^{(N-i)}$$

где

$$C(N, i) = N! / ((N-i)! * i!) = \text{ЧИСЛКОМБ}(N; i)$$

кроме шанса максимального убийства:

$$P_{\max} = 1 - (1-p)^N - \sum_{i=1}^{K-1} P(p, N, i)$$

где $K = N/10$ с округлением вверх – максимальное количество убийств для данного отряда горгон. Без этого ограничения горгоны имели бы теоретический шанс убивать Смертельным взглядом отряд равный своему количеству. С учётом этого ограничения весь «хвост» вероятностей, превышающих максимум, приходится на этот максимум.

Математическое ожидание – число, показывающее, сколько в среднем убьют горгоны, если это повторять бесконечное количество раз, рассчитывается по формуле:

$$M = K * P_{max} + \sum_{i=1}^{K-1} i * P(p, N, i)$$

Далее представлена таблица, которая демонстрирует некоторые пункты расчёта вероятности.

Кол-во Могучих горгон	Вероятность убить i существ Смертельным взглядом, %			
	i=1	i=2	i=3	i=4
1	10	-	-	-
2	19	-	-	-
5	41	-	-	-
10	65	-	-	-
11	69	30	-	-
15	79	45	-	-
20	88	61	-	-
21	89	63	35	-
25	93	73	46	-
30	96	81	59	-
31	96	83	61	38
40	99	92	78	58
и т.д.				

Можно заметить по таблице, что шансы возрастают с количеством горгон в отряде. Т.е. 31 горгона имеет шанс убить максимум (4 существ) с шансом 38%, а 21 горгона имеет шанс убить максимум (3 существ) с шансом 35% – на 2% меньше.

Тем не менее, иногда выгодно делить горгон на несколько отрядов. Например, 2 горгоны имеют 19% вероятность убить 1 существо Смертельным взглядом. Если разделить их на 2 отряда по 1 горгоне, то по итогу, они всё ещё имеют 19% вероятность убить 1 существо Смертельным взглядом, но на самом деле появляется 1% шанс, что каждый из отрядов убьёт по 1 существу, а оставшиеся 18% – вероятность, что, хотя бы один из отрядов убьёт 1 существо.

Ещё пример: имеется 30 Могучих горгон (вероятности см.по таблице) в одном отряде. Разделим их в 2 отряда по 15 горгон – каждый из отрядов имеет шанс убить 2 существ Смертельным взглядом. Внезапно появилась 20% ($45\% * 45\% = 20\%$) вероятность убить взглядом сразу 4-х врагов! У вас не было этого шанса, когда все 30 Могучих Горгон находятся в 1-ом отряде. И это при том, что минимальные шансы не ухудшились. Не имеет значения как именно разделять Могучих горгон, но, очевидно, не нужно создавать больших диспропорций, скажем, 20:10.

Стоти заметить, что делить отряды горгон числом 10^*N+1 не нужно. Разделение такого количества как 11, 21, 31, 41 и т.д. не имеет смысла и даже вредно.

Еще один минус от деления горгон: если полученные отряды слишком малы, их легко уложить даже низкоуровневыми войсками противника. Нужно помнить, что помимо взгляда горгоны наносят обычный урон, и лучше, если после удара весь отряд противника будет убит, чем бить его несколькими отрядами и получить ответный удар, если он выживет.

Вывод: не разделяйте Могучих горгон, пока не накопите их, по крайней мере, 32 особи.

С такой изумительной особенностью, главной целью Могучих горгон являются существа 7-го уровня. Не заботьтесь даже о снятии ответа другими войсками. Могучие горгоны могут выдержать приличный удар. Если у врага 13 Архангелов, а у вас 48 Могучих горгон (к тому времени как враг накопит 13 Архангелов, у вас уже вполне может быть большее количество) – не впадайте в отчаяние. Архангелы могут этого не знать, но они уже мертвецы. Своей первой атакой Могучие горгоны, скорее всего, убьют 4 Архангела. Ответным ударом Архангелы не убьют больше, чем 9 горгон. После двух последующих атак останется 2 или 3 Архангела и от 15-20 горгон. Надо иметь в виду, что такие параметры вашего героя как Защита и/или навык Доспехи ОЧЕНЬ сильно сдвигают преимущество в сторону горгон. Атаковать существ 6-го и ниже уровней имеет смысл, только если нет более сильных. Не тратьте горгон атакуя слабых существ.

Единственной неприятностью является факт, что Смертельный взгляд не действует на существ Некрополиса, Мумий, элементалей, горгулий и големов. Поэтому в противостоянии с Некрополисом, Башней или Сопряжением вы не можете так же сильно полагаться на Могучих горгон.

Яд



При ударе Виверна-монарх, Морской змей или Аспид могут отравить цель с шансом 30% – сразу после наложения и в начале каждого раунда боя максимальное и текущее здоровье цели снижаются на 10%. Итоговое здоровье округляется вверх.

Яд действует только на живых. Сниженное максимальное здоровье остаётся до конца боя. После воскрешения отряда, на который был наложен Яд, эффект пропадает, но уже сниженное максимальное здоровье не восстанавливается.

Действие Яда в начале раунда происходит после тактической фазы и до хода Стрелковых башен и существ.

	Здоровье	100(70)
	Текущее здоровье	70

Один эффект Яда действует 3 раунда, но на цель можно отравить повторно, увеличив тем самым длительность Яда. Всего Яд может суммироваться 5 раз, снизив максимум здоровья цели до 50%.

Например, если цель отравлена в первом раунде, то отравив её повторно во втором раунде, Яд будет действовать до четвёртого, т.е. суммарное снижение здоровья составит 40%. Чтобы достичь максимума (50%), повторное отравление нужно произвести минимум в третьем раунде.

Если суммарное снижение здоровья от очередного действия Яда составляет 0, то анимация не показывается. Она показывается только в момент наложения и тогда, когда здоровье снизится хотя бы на 1. Например, при отравлении существ, имеющих начальное здоровье от 2 до 7 единиц, их здоровье снижается не при каждом действии Яда, хотя оно происходит и учитывается для последующих расчётов.

	Здоровье	100(50)
	Текущее здоровье	1

Действие Яда снижает текущее здоровье первого в отряде существа, но оно не может убить его. Если снижение текущего здоровья существа выше остатка его здоровья, то Яд оставляет 1 единицу здоровья.

При применении к отряду, запас здоровья которого снижен Ядом, заклинания Воскрешение (в т.ч. от Архангелов), Гипноз или способности Адских отродий, расчёты производятся с учетом сниженного здоровья.

Исключением является заклинание Жертва, где расчёт идет от начального запаса.

Действие Яда относится к магическим способностям, но оно не имеет уровня, в отличие, например, от Паралича Скорпиков или Окаменения василисков. Однако в общих чертах оно тяготеет к 1 уровню магии. От Яда защищают иммунитеты драконов и артефакт Мощь отца драконов. Медаль Уязвимости позволяет отравлять драконов. От Яда не защищает Сфера запрещения, Плащ отречения или Накидка молчания. Яд действует на Проклятой земле и в Гарнизоне антимагии.

Яд не снимается Снятием заклинаний. Антимагия не защищает от Яда и также не снимает его. Снять Яд и восстановить сниженное им здоровье может заклинание Лечение. Лечение от Палатки первой помощи не снимает Яд.

Взаимодействие Яда со Старостью от Драконов-привидений:

В общих чертах – Старость в относительном выражении суммирует свой эффект с Ядом. Т.е., эффект Яда считается от уже сниженного на 50% (Старость) здоровья цели.

Пример: Кристаллический дракон (800 зд.) подвергается воздействию Старости. Максимальный запас его здоровья становится равен 400 единицам. Если после этого на него подействует Яд, то здоровье будет снижаться на 40 единиц (10% от 400) каждый раунд действия. За 3 раунда здоровье Кристаллического дракона может снизиться на 120 единиц.

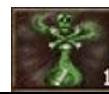
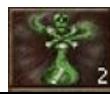
	Здоровье	800(400)	>>		Здоровье	800(280)
--	----------	----------	----	--	----------	----------

Если же Старость перестанет действовать (истечёт длительность или она будет снята), то произойдёт пересчёт и здоровье цели станет таким, каким бы оно было без действия Старости. В нашем случае 30% от 800 составят 240 единиц здоровья.

	Здоровье	800(400)	>>		Здоровье	800(280)	>>		Здоровье	800(560)
--	----------	----------	----	--	----------	----------	----	--	----------	----------

В информационном окне отряда, цифра на иконке, обозначающей Яд, указывает на то, сколько раундов (включая текущий) на отряде будет висеть заклинание Яд, и не имеет прямого отношения к тому, сколько раз Яд подействовал или подействует еще.

На деле выходит, что после того, когда Яд уже подействовал 3 раза, информация о том, что отряд отравлен, висит еще один дополнительный раунд, в течение которого при повторном отравлении Яд не подействует на отряд дважды:



1 раз Яд уже подействовал при отравлении. Осталось 2 срабатывания, но мы видим цифру 3, т.к. отряд будет считаться отравленным еще 3 раунда, включая текущий.	Второй раз Яд подействовал в начале следующего раунда. Осталось 1 срабатывание, но отображается цифра 2.	Третий раз Яд подействовал, но отряд будет считаться отравленным еще 1 раунд.
---	--	---

В информационной строке (в логе) битвы информация о действии Яда появляется раньше информации об ударе, отравившем отряд, хотя эффекты от Яда применяются только после удара (баг).

При срабатывании Яда появляется надпись: «(название отряда) корчается от боли, пока яд расходится по их венам», но не указывается, на сколько было снижено здоровье отравленной цели.

В логе не показывается действие Яда, если снижение здоровья от очередного действия составляет 0.

Способности, имеющие вероятность срабатывания

Отдельно стоит упомянуть о том, как срабатывают вероятностные способности существ. К таким способностям относятся: 20/40% сопротивление (гномы, Кристаллический дракон), 20% Слепота и Аура сопротивления (единороги), 20% Болезнь (Зомби), 25% Проклятье (Чёрный рыцарь, Рыцарь смерти, Мумия), 20% Старость (Дракон-привидение), 20% Окаменение (медузы, василиски), 20% Паралич (Скорпикора), 20%

Удар молнии (Птица грома), 10% Смертельный взгляд (Могучая горгона), 30% Яд (Виверна-монарх), Морской змей, Аспид), Восстание из пепла (Феникс), Меткий выстрел (Морской волк), 20% Волшебное зеркало (Сказочный дракон), Кислотное дыхание (Ржавый дракон) и 10% Страх (Лазурный дракон).

Так вот, вся суть срабатывания вероятностных способностей заключается в том, что в игре есть определённый неотображаемый «тайминг», и строго в определённое время та или иная способность будет срабатывать со 100%-ной вероятностью при попадании действия в этот тайминг. Вне попадания в тайминг способность не срабатывает.

Условно это можно описать следующим образом: в игре постоянно идёт отсчёт от 1 до 100 с интервалом в 1 секунду (все цифры случайны). Способность «20% Паралич» означает, что если момент проведения удара (а точнее определение срабатывания Паралича после удара) совпадает с моментом, когда внутренний игровой отсчёт (тайминг) находится на 5, 10, 15, 20 ... 100 единицах, то способность срабатывает, иначе – нет.

Да, в реальной игре эти тайминги считать не представляется возможным, и их интервал достаточно мал, однако в некоторых одиночных картах на прохождение, проведение такого боя с использованием способностей существ целенаправленно может быть задумано автором карты. Тем более, как говорится, предупреждён – значит вооружён.

Общим выводом может служить то, что в игре нет абсолютных случайностей, и всё работает в определённое время в определённом месте и строго по определённым правилам.

А возможно эта тема ещё шире, и подобным образом (наверняка) определяется выбор того или иного урона для удара, срабатывание боевого духа, удачи и т.д. В пользу этого говорит следующая ситуация, с которой наверняка сталкивался каждый: при нападении на героя или нейтралов, управляемых компьютером, если вражеское существо имеет первый ход, ходит и у него срабатывает боевой дух, то как бы вы не переигрывали этот бой, этот боевой дух будет срабатывать всегда, так как ИИ не тратит время на раздумья и всегда попадает в один и тот же тайминг.

Видео на эту тему: <https://www.youtube.com/watch?v=6PahDYnnpEg>

Способности защиты от заклинаний

Некоторые способности существ являются магическими или похожими на магические, и имеют свои особенности работы в присутствии запрещающих колдовать или ограничивающих факторов:

1. **Защита от магии 1-N уровня** – защищает существ от заклинаний и магических способностей 1-N уровня:

Уровни защиты	Не работают	Работают
1-3 уровень	Зелёный, Красный, Лазурный драконы	Яд, Болезнь, Окаменение
1-4 уровень	Золотой дракон, Мощь отца драконов	Яд, Болезнь, Окаменение, Паралич
1-5 уровень	Чёрный дракон, Магический элементаль	Яд, Болезнь, Окаменение, Паралич, Старость

Также не работают способности, имеющие аналог среди заклинаний в соответствии с уровнями:

- 1-3: Слепота, Проклятье, Слабость, Жажда крови, Удар молнии, Защита от воздуха/ воды/ огня/ земли, Разрушающий луч, Удача, Радость, Гипноз
- 4: Воскрешение.

Случайная магия (Мастер-джинн, Чародей) и Атака случайной магией (Сказочный дракон) работают в соответствии с уровнями случайных заклинаний.

2. **Запрет на магию N-N уровней** – запрещает герою и существам использовать заклинания и активируемые способности N-N уровней, включая срабатываемые после удара, но постоянно наложенные способности работают:

Уровни запрета	Не работают	Работают
1-2 уровень	Накидка молчания	Болезнь, Случайная магия (Чародей)
2-5 уровень	Проклятая земля	Болезнь, Окаменение, Паралич, Старость, Поднятие демонов, Случайная магия (Мастер-джинн), Огненный щит (Султан-ифрит), Снятие положительных заклинаний
3-5 уровень	Плащ отречения	Яд, Огненный щит (Султан-ифрит), Снятие положительных заклинаний

Также не работают способности, имеющие аналог среди заклинаний в соответствии с уровнями:

- 1: Проклятье, Жажда крови
- 2: Слепота, Слабость, Удар молнии, Разрушающий луч, Удача
- 3-5: Воскрешение, Радость, Гипноз.

Атака случайной магией (Сказочный дракон) работает в соответствии с уровнями случайных заклинаний только при нажатии на F или G.

Если Сказочным драконом выбрано площадное заклинание, то его всё равно можно использовать, но оно не будет наносить урон (баг). Исправлен в HotA – площадное заклинание использовать нельзя.

3. **Запрет на колдовство** (Сфера запрещения, Гарнизон антимагии) – запрещает герою и существам использовать любые заклинания и активируемые способности, но срабатываемые после удара и постоянно наложенные способности работают:

Не работают	Работают
Поднятие демонов	Яд, Болезнь, Окаменение, Паралич, Старость
	Огненный щит (Султан-ифрит)
	Снятие положительных заклинаний
	Волшебное зеркало (Сказочный дракон)

Также не работают способности, имеющие аналог среди заклинаний:

- Воскрешение, Жажда крови, Защита от воздуха/воды/огня/земли, Удача, Радость.

Случайная магия (Мастер-джинн, Чародей) не работает. Атака случайной магией (Сказочный дракон) работает только при нажатии на F или G.

4. **Защита и Иммунитеты некоторых типов существ** – защищает определённые типы существ от некоторых заклинаний и способностей. В англоязычной версии игры существуют термины, которые классифицируют существ по признаку «живой/не живой» (Alive/Undead). Однако в категории «не живой» можно выделить ещё несколько групп существ с различными особенностями. Далее приведена таблица условных групп существ и их особенностей по версии FizMiG.

Типы существ

Тип существ	Существа	Особенности
Нежить	Скелет / Скелет-воин Живой мертвец / Зомби Страж / Привидение Вампир / Вампир-lord Лич / Могущественный лич, Чёрный рыцарь / Рыцарь смерти Костяной дракон / Дракон-привидение Мумия	Нейтральный боевой дух. Иммунитет к Проклятию, Благословению и Слепоте. Защита от Магии разума: Печаль, Радость, Слепота, Гипноз, Бешенство, Забывчивость, Берсерк. Иммунитет к Волне смерти, Воскрешению, Жертве. Иммунитет к способностям: Яд, Болезнь, Старость, Облако смерти, Поднятие демонов, Смертельный взгляд, Вампиризм, Страх. Восприимчивость: Уничтожение мертвецов, Оживление мертвецов
Элементаль	Элементали воздуха, воды, огня и земли, Штормовые, Ледяные, Энергетические, Магмовые. Психические и Магические элементали	Нейтральный боевой дух. Защита от Магии разума: Печаль, Радость, Слепота, Гипноз, Бешенство, Забывчивость, Берсерк. Иммунитет к Воскрешению, Жертве, Уничтожению мертвецов, Оживлению мертвецов.
Голем	Каменный, Железный, Стальной, Золотой и Алмазный големы	Иммунитет к способностям: Яд, Болезнь, Старость, Облако смерти, Поднятие демонов, Смертельный взгляд, Вампиризм, Страх
Горгулья	Каменная и Обсидиановая горгулья	Иммунитет к Воскрешению, Жертве, Уничтожению мертвецов, Оживлению мертвецов. Иммунитет к способностям: Яд, Болезнь, Старость, Облако смерти, Поднятие демонов, Смертельный взгляд, Вампиризм, Страх
Боевая машина	Катапульта Палатка первой помощи Тележка с боеприпасами	Нейтральный боевой дух, Не отвечают на атаки, Не могут быть перекрыты. Иммунитет к Жажде крови, Ускорению, Медлительности, Проклятию, Благословению, Палачу, Удаче/Неудаче, Точности (кроме Катапульты), Волне смерти, Клону, Телепорту, Контрудару, Жертве, Воскрешению, Уничтожению мертвецов, Оживлению мертвецов, Взрыву. Иммунитет к Магии разума: Печаль, Радость, Слепота, Гипноз, Забывчивость, Берсерк. Иммунитет к способностям: Яд, Болезнь, Окаменение, Паралич, Старость, Облако смерти, Поднятие демонов, Смертельный взгляд, Вампиризм, Страх, Меткий выстрел

Боевая машина	Баллиста  Пушка	Нейтральный боевой дух, Не отвечают на атаки, Не могут быть перекрыты. Иммунитет к Жажде крови, Ускорению, Медлительности, Волне смерти, Клону, Телепорту, Контрудару, Жертве, Воскрешению, Уничтожению мертвцевов, Оживлению мертвцевов, Взрыву. Иммунитет к Магии разума: Печаль, Радость, Слепота, Гипноз, Забывчивость, Берсерк. Иммунитет к способностям: Яд, Болезнь, Окаменение, Паралич, Старость, Облако смерти, Поднятие демонов, Смертельный взгляд, Вампиритизм, Страх,  Меткий выстрел
Живой	Все остальные	Иммунитет к Уничтожению мертвцевов, Оживлению мертвцевов. Восприимчивость: Волна смерти, Воскрешение, воскрешение от Жертвы

5. **Сопротивление** – существа с сопротивлением могут блокировать вражеское заклинание, являясь его основной целью, или могут блокировать его эффект по себе, являясь его побочной целью, включая эффекты Стены огня или Минного поля. Все источники сопротивления суммируются: навык Сопротивления (+5/10/20%), специализация Торгрима (+0,05*Уровень*Сопротивление%), врождённые способности (гномы +20/40% и Кристаллический дракон +20%), артефакты (Колье отрицания +5%, Мантия равновесия +10%, Сапоги противодействия +15%, Кулон отражения +20%).

Герою не обязательно иметь навык Сопротивления, чтобы артефакты сопротивления давали эффект, в отличие от артефактов на Некромантию и артефактов на Стрельбу или Зоркость.

Аура сопротивления от единорогов (+20%) синергирует по-другому – она не повышает способность существ блокировать заклинание, а снижает шанс его срабатывания. Например, шанс срабатывания вражеского Проклятия по Кентавру под Аурой снижается со 100% до 80%, что равнозначно с Сопротивлением в 20%. Но, шанс срабатывания по Гному под Аурой снижается с 80% до $80\% * 0,8 = 64\%$, т.е. сопротивление Гнома становится равным 36% вместо 20%.

Если существо имеет 100% сопротивление, то оно больше не может быть выбрано целью какого-либо заклинания для противника, и ему будет показано сообщение об этом при попытке.

Благодарности за помощь в написании раздела: **AmberSoler**, heroesworld.ru, **Dirty_Player**, heroesworld.ru, **Self-seeking**, heroesworld.ru, **Jerky Fox**, heroesworld.ru, **Михаил Лукьянов**, vk.com, **Иоанн Кара**, vk.com, **Marek Machberet**, vk.com, **Серг Хао**, vk.com, **Максим Бойко**, vk.com, **Сергей Назаров**, vk.com.

3.3 Прирост существ в городах

Каждое существо имеет параметр Прироста – базовое количество существ, доступное дня найма в их жилище, захваченном героям на карте, или в строении города, построенном игроком, а также количество существ в жилище или строении, которое можно нанять в начале каждой недели. Для городских существ еженедельный прирост повышается в зависимости от уровня Форта в городе, наличия Храма Граала и особых строений, но на доступный прирост при отстройке строения это не влияет.

Постройка Цитадели в городе увеличивает еженедельный прирост всех существ города на 50% (округление вниз), а постройка Замка – ещё на 50% от базового (в сумме 100% от базового). Помимо этого, в разных типах городов существуют строения, дополнительно увеличивающие прирост определённых существ на фиксированную величину. На доступный прирост при отстройке жилища существ не влияет уровень Форта и наличие особых строений, он всегда остаётся базовым. Например, имея в Темнице Замок и Хранителя земли, при постройке Пещеры драконов будет доступен для найма только 1 Красный дракон, и только на следующей неделе доступных драконов станет 4 (прирост 3).

В общем виде прирост существ рассчитывается по формуле:

$$\text{Прирост} = (\text{Баз} * \Phi * \mathbf{C} + \mathbf{A} + \mathbf{Д} + \mathbf{В}) * \text{Грааль} + \text{Нед}$$

- где
- Баз** – базовый прирост существ;
 - Ф** – коэффициент фортификации города, равный **1,5** при наличии Цитадели или **2** при наличии Замка, иначе равный **1**;
 - С** – коэффициент наличия Статуи легиона в слоте Разное у любого героя, равный **1,5** при наличии и **1** при отсутствии. Если герой со Статуей легиона будет находиться в городе на начало первого дня новой недели, то прирост существ будет повышен дополнительно, благодаря действию составляющих Статуи;
 - А** – дополнительный прирост существ определённого уровня при наличии у гарнизонного героя и/или героя-гостя артефактов:

Артефакт	А	Действие
Ноги легиона	5	для существ 2 уровня
Поясница легиона	4	для существ 3 уровня
Туловище легиона	3	для существ 4 уровня
Руки легиона	2	для существ 5 уровня
Голова легиона	1	для существ 6 уровня

Герой с артефактом должен быть в городе на начало первого дня новой недели. Однаковые части Легиона не суммируются, и действует только одна. Однако если гарнизонный герой и герой-гость имеют одинаковые части Легиона, то действовать будут обе.

Д – дополнительный прирост определённых существ при наличии особых строений в городе:

Город	Строение	Д	Действие
Замок	Бастион грифонов	3	для существ 3 уровня
Оплот	Гильдия горняков	4	для существ 2 уровня
	Молодые дендроиды	2	для существ 5 уровня
Башня	Крылья ваятеля	4	для существ 2 уровня
Инферно	Инкубатор	8	для существ 1 уровня
	Клетки	3	для существ 3 уровня
Некрополис	Разрытые могилы	6	для существ 1 уровня
Темница	Грибные кольца	7	для существ 1 уровня
Цитадель	Столовая	8	для существ 1 уровня
Крепость	Квартира капитана	6	для существ 1 уровня
Сопряжение	Сад жизни	10	для существ 1 уровня
	Погребальная урна	1	для существ 7 уровня
Причал	Кабак	4	для существ 2 уровня
	Насест	3	для существ 4 уровня

В – дополнительный прирост определённых существ при наличии захваченных внешних жилищ этих существ, равный **1** за каждое такое жилище.

 Сопряжение стихий даёт +1 к приросту Элементалей воздуха и Штурмовых элементалей.

 Сопряжение стихий даёт +1 к приросту Элементалей воздуха, воды, огня, земли и их улучшений;

Грааль – коэффициент наличия Храма Граала в городе, равный **1,5** при наличии и **1** при отсутствии;
Нед – дополнительный прирост определённых существ в случае наступления Недели этих существ, равный **5**. Если объявлена неделя какого-либо неулучшенного существа, а в городе игрока уже отстроено улучшенное жилище этих существ, то он не получит дополнительный прирост. И наоборот. Если в любом Инферно на карте построен Храм Граала (Бог огня), то каждая неделя становится Неделей беса и для Бесов и Чертей значение **Нед** становится равным 15.

Баз*Ф*С округляется вниз. Итоговое значение округляется вниз.

Пример расчёта

<p>1. Исходные данные: Сопряжение с Цитаделью, Садом жизни, Храмом Граала и героем со Статуей легиона. Рассчитаем прирост Фей</p>		<p>Базовый прирост Фей = 20 Коэффициент фортификации = 1,5 Коэффициент Статуи легиона = 1,5 Прирост от Сада жизни = 10 Коэффициент Храма Граала = 1,5</p>
<p>2. Подставляем данные в формулу: Прирост = (20 * 1,5 * 1,5 + 10) * 1,5 = (45 + 10) * 1,5 = 82</p>		<p>Итоговый прирост Фей – +82 в неделю</p>
<p>Если мы построим в этом городе Замок, то расчет будет следующим: Прирост = (20 * 2 * 1,5 + 10) * 1,5 = 105</p>		<p>+105 Фей в неделю</p>
<p>Если мы берём под контроль 4 внешних жилища Фей, то расчёт будет следующим: Прирост = (20 * 2 * 1,5 + 10 + 4) * 1,5 = 111</p>		<p>+111 Фей в неделю</p>

Далее представлена сводная таблица прироста всех городских существ и стоимость их найма, где **Красным** выделены наибольшие значения среди всех городов с учётом HotA, **Синим** – наименьшие.

Уровень существ	Базовый прирост в зависимости от типа города									
1	14	14	16	15	12	14	15	12	20	16
2	9	8	9	8	8	8	9	9	6	9
3	7	7	6	5	7	7	7	8	6	7
4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4
5	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
Стоимость найма всех существ при наличии Форта										
неулучш.	10540	9740	9800	9750	10210	10390	8550	10025	11650 11050	10070
улучш.	14430	12585	15080	13430	13250	13375	12065	13120	14100 13900	14200
Стоимость найма всех существ при наличии Цитадели										
неулучш.	13960	13010	13360	12900	14040	13960	11630	13620	17300 15400	13530
улучш.	18725	16415	19740	17390	17960	17635	16070	17560	20950 19150	18760
Стоимость найма всех существ при наличии Замка										
неулучш.	21080	19480	19600	19500	20420	20780	17100	20050	23300 22100	20140
улучш.	28860	25170	30160	26860	26500	26750	24130	26240	28200 27800	28400
Стоимость найма всех существ при наличии всех строений в городе										
неулучш.	21680	20660	20120	20500	20780	21130	17420	20350	23550 24350	21405
улучш.	29580	26620	30800	28090	26920	27205	24530	26660	28500 31100	29935
Стоимость найма всех существ при наличии всех строений в городе и Храма Граала										
неулучш.	32420	30990	30180	31400	31170	31670	26130	30525	35325 35525	31970
улучш.	44250	39930	46200	42910	40380	40775	36795	39990	42750 45150	44740

* Стоимость найма существ Инферно с Храмом Граала учитывает дополнительный прирост +15 Бесов и Чертей в неделю от особого эффекта Граала.

** Стоимость найма улучшенных существ указана с наймом Морских волков, а неулучшенных – с Пиратами.

3.4 Неделя и месяц существ

Время игры измеряется в игровых днях, которые составляют недели (7 дней) и месяца (4 недели).

Неделя существа

Каждая неделя, начиная со второй, объявляется посвящённой какому-либо существу – городскому или «абстрактному».

Неделя «абстрактного» существа объявляется с вероятностью 75% и может быть посвящена следующим существам с равной вероятностью:

Неделя	Англ.название существа
Неделя Муравьеда	Aardvark
Неделя Барсука	Badger
Неделя Кондора	Condor
Неделя Собаки	Dog
Неделя Орла	Eagle
Неделя Суслика	Gopher
Неделя Дикобраза	Hedgehog
Неделя Ящерицы	Lizard
Неделя Мангуста	Mongoose
Неделя Кролика	Rabbit
Неделя Крысы	Rat
Неделя Ворона	Raven
Неделя Белки	Squirrel
Неделя Черепахи	Tortoise
Неделя Ласки	Weasel

Эти существа не имеют аналогов в игре. В случае появления недели этого существа – никаких изменений в игре не происходит.

Неделя городского существа объявляется с вероятностью 25%. Чем выше уровень существа, тем ниже вероятность объявления его недели. При генерации недели городского существа наблюдаются следующие особенности:

- Единоразовое увеличение прироста, выбранного случайным образом существа на 5 единиц в каждом из отстроенных соответствующих жилищ этого существа в городах. Если объявлена неделя неулучшенного существа, а в городе игрока уже отстроено улучшенное жилище этих существ, то он не получит дополнительный прирост. И наоборот. Если жилище существа в городе не построено, бонус не сработает;
- Существом недели может стать любое существо из любого города в игре, даже если этого города нет на карте, как простое, так и улучшенное. Нейтралы не могут являться номинантами;
- Неделя существа генерируется в начале второй, третьей и четвёртой недели месяца. Пятая неделя и каждая первая неделя месяца объявляется Месяцем существа. Первая неделя игры является нейтральной.

Отдельно стоит упомянуть Инферно. Ведь в случае установки Граала (Бог огня) все Недели существ отныне становятся Неделей Беса. Дополнительный прирост Бесов и Чертей (!) составляет 15 существ. Т.е. не важно, улучшен Котёл бесов в городе или нет, бонус всё равно будет. Также не имеет значения, кто из игроков возведёт это строение – действие распространяется на всех игроков (в том числе и на компьютерных). Помимо Недели Беса все Месяцы существ отныне становятся Месяцами Беса (дополнительный прирост также составляет 15 существ в неделю).

Месяц существа

Первая неделя каждого месяца, начиная со второго, объявляется месяцем, посвящённым какому-либо существу – городскому или «абстрактному». Также существует Месяц чумы.

Существо-номинант выбирается не из всех существ в игре, а из конкретного списка. В их числе также есть «абстрактные» существа и городские.

На картах Обучения не генерируется Месяцы существ и чумы.

Месяц «абстрактного» существа объявляется с вероятностью 50% и может быть посвящён следующим существам с равной вероятностью:

Месяц	Англ.название существа
Месяц Муравья	Ant
Месяц Паука	Spider
Месяц Бабочки	Butterfly
Месяц Саранчи	Locust
Месяц Кузнечика	Grasshopper
Месяц Шершня	Hornet
Месяц Шмеля	Bumblebee
Месяц Жука	Beetle
Месяц Божьей коровки	Ladybug

Эти существа не имеют аналогов в игре. В случае появления месяца этого существа – никаких изменений в игре не происходит.

Месяц городского существа объявляется с вероятностью 40% и может быть посвящён следующим существам с равной вероятностью:



RoE:

Существо	Город	Ур	Базовое здоровье	Кол-во существ, которое может появиться на карте		Суммарное здоровье
				мин.	макс.	
Копейщик	Замок	1	10	40	100	400...1000
Кентавр		1	8	40	100	320...800
Гном		2	20	32	60	640...1200
Пегас		4	30	20	40	600...1200
Единорог		6	90	10	24	900...2160
Каменная горгулья	Башня	2	16	32	60	512...960
Бес*	Инферно	1	4	40	100	160...400
Вампир	Некрополис	4	30	20	40	600...1200
Лич		5	30	16	32	480...960
Наездник на волке		2	10	32	60	320...600
Огр	Цитадель	4	40	20	40	800...1600
Циклоп		6	70	10	24	700...1680
Птица рух		5	60	16	32	960...1920

Остальные версии:

Существо	Город	Ур	Базовое здоровье	Кол-во существ, которое может появиться на карте		Суммарное здоровье
				мин.	макс.	
Грифон	Замок	3	25	24	50	600...1250
Кентавр		1	8	40	100	320...800
Пегас		4	30	20	40	600...1200
Гремлин	Башня	1	4	40	100	160...400
Бес*	Инферно	1	4	40	100	160...400
Гог		2	13	32	60	416...780
Страж	Некрополис	3	18	24	50	432...900
Троглодит	Темница	1	5	40	100	200...500
Гарпия		2	14	32	60	448...840
Хобгоблин		1+	5	40	60	200...300
Наездник на волке	Цитадель	2	10	32	60	320...600
Ящер		2	14	32	60	448...840
Змий		3	20	24	50	480...1000
Фея	Сопряжение	1+	3	40	60	120...180
Матрос	Причал	2	15	32	60	480...900
Дух океана		4	30	20	40	600...1200

* Месяц Беса объявляется всегда при наличии Бога огня у любого из игроков.

При генерации месяца городского существа наблюдаются следующие особенности:

- Единовременное удвоение всех невыкупленных на момент начала месяца существ этого типа в городских жилищах, т.е. сначала происходит добавление стандартного недельного прироста, а потом – удвоение полученного. Если объявлен месяц неулучшенного существа, а в городе игрока уже отстроено улучшенное жилище этих существ, то он не получит удвоение прироста. И наоборот. Если жилище существа в городе не построено, бонус не сработает;
- Появление на карте приключений некоторого количества нейтральных отрядов этих существ.
 - Агрессивность появляющихся отрядов случайна и равновероятна.
 - Количество существ в отряде определяется случайным образом – в пределах разброса значений (приведены в таблице). Оно может быть только чётным. Вероятность выпадения любого значения в пределах разброса для каждого существа одинакова.
 - Количество появляющихся отрядов на карте не ограничено. У каждой доступной (без воды и преград) клетки карты есть 0,5% шанса, что на ней появится отряд. То есть теоретически отряды могут появиться сразу на всех клетках или ни на одной.

Отдельно стоит упомянуть Инферно. Ведь в случае установки Грааля (Бог огня) все Месяцы существ отныне становятся Месяцем Беса. Удвоение Бесов не происходит, но происходит дополнительный их прирост – +15 существ, как и при Неделе Беса. Не важно, улучшен Котёл бесов в городе или нет, бонус всё равно будет. Также не имеет значения, кто из игроков возведёт это строение – действие распространяется на всех

игроков (в том числе и на компьютерных). Помимо Недели Беса все Месяцы существ отныне становятся Месяцами Беса (дополнительный прирост также составляет 15 существ в неделю).

Месяц чумы

Месяц чумы объявляется с вероятностью 10% и при этом наблюдаются следующие особенности:

- Отсутствует прирост существ во всех городах на карте;
- Единовременное уменьшение всех невыкупленных на момент начала месяца существ в городских жилищах в 2 раза. Итоговое значение оставшихся существ округляется вниз;
-  Количество невыкупленных существ в захваченных внешних жилищах также снижается в 2 раза. На жилища, не принадлежащие ни одному игроку, Месяц чумы не распространяется.

На картах Обучения не генерируется Месяцы чумы.

 Месяц чумы не генерируется на случайных картах.

На прирост в Портале вызова Темницы Месяц чумы никак не влияет.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Sav**, forum.df2.ru.

3.5 Описания существ

Каждое существо имеет своё художественное описание, представленное разработчиками в файле H3Blade.hlp и описывающее только оригинальных существ Возрождения Эрафии.

Существо	Ур	Город	Описание
Копейщик Алебардщик	1	Замок	Копейщики и Алебардщики — одни из сильнейших основных типов пехоты, доступных любой армии. Несмотря на некоторую медлительность, у них внушительные боевые возможности
Арбалетчик Стрелок	2		Арбалетчики и Стрелки — лёгкая пехота, вооружённая арбалетами для дистанционной атаки и кинжалами для ближнего боя. Стрелки могут сделать по два выстрела за каждую дистанционную атаку
Грифон Королевский грифон	3		Грифоны noctуют в специальных башнях, построенных для них у подножий замков. Обычный Грифон способен ответить двум нападающим за ход. Для Королевских грифонов это число неограниченно
Рыцарь Крестоносец	4		Отлично вооружённые и защищённые, Рыцари и Крестоносцы обладают гораздо лучшими боевыми качествами, чем Копейщики. Крестоносцы делают два удара за атаку
Монах Фанатик	5		Монахи и Фанатики упражняются в контролировании и использовании собственной энергетической силы, которую они превращают в дистанционные удары. Монахи несут обычный для дистанционного юнита урон в ближнем бою (50%), а лучше тренированные Фанатики — нет
Кавалерист Чемпион	6		Кавалеристы и Чемпионы при вступлении в битву наносят дополнительный урон (+5% на шестиугольник, пройденный для того, чтобы атаковать противника)
Ангел Архангел	7		Обладающие огромной наступательной и оборонительной силой, а также способностью летать, Ангелы и Архангелы — одни из самых могущественных персонажей в игре. Кроме того, Архангелы обладают способностью воскрешать войска своих союзников один раз за битву
Кентавр Капитан кентавров	1	Оплот	Вооружённые тяжёлыми копьями, быстрые и успешно атакующие Кентавры и Капитаны кентавров — возможно, лучшие из базовых пехотинцев в игре. Хотя они одновременно и самые дорогие базовые юниты, их способности и живучесть позволяют им оставаться полезными в игре значительно дольше, чем остальным
Гном Боевой гном	2		Из-за медлительности, гномы лучше использовать для прикрытия нападающих. Боевые гномы более мобильны. Гномы и Боевые гномы соответственно на 20 и 40 % невосприимчивы к магии, что дает им возможность отражать магические атаки врагов
Лесной эльф Великий эльф	3		Вооруженные луками, эльфы — единственное войско Оплота, способное к дистанционной атаке. Великие эльфы могут делать два выстрела за атаку
Пегас Серебряный пегас	4		Пегасы, крылатые лошади, управляемые эльфийскими наездницами — летающая кавалерия войск Оплота. Их появление на поле боя заставляет вражеских магов тратить по два лишних пункта на каждое заклинание
Дендроид-страж Дендроид-солдат	5		Медлительные и мощные Дендроиды бьют своих врагов руками-ветвями и хватают, и связывают их корнями-отростками. Жертва остается неподвижной пока Дендроид не передвинется или не будет убит
Единорог Боевой единорог	6		Единороги и Боевые единороги очень мобильны и наносят большой урон, атакуя выстреливающим рогом, который в 20% случаев приводит врага к слепоте. Единороги дают своему войску 20% шанс отразить враждебную магию
Зелёный дракон Золотой дракон	7		Зелёные и Золотые драконы опустошают земли своим ядовитым или сернистым дыханием. Зелёные драконы невосприимчивы к заклинаниям до 4-го уровня, а Золотые — до пятого
Гремлин Мастер-гримлин	1	Башня	Гремлины заняты грязной домашней работой вокруг башни. Они неважные воины, но зато многочисленны и храбры. Гремлины дерутся ядрами и цепями, к которым они прикованы. Мастер-гримлины, доказавшие свою верность, не прикованы и могут швырять свои ядра на цепях в дистанционной атаке
Каменная горгулья Обсидиановая горгулья	2		Каменные и Обсидиановые горгульи — статуи демонов, оживленные для участия в битвах, атакуют кривыми когтями
Каменный голем Железный голем	3		Каменные и Железные големы — продукт сложной магии и высшего мастерства. В их создании и оживлении принимает участие Птица рух. Они несколько медлительны, но сильны и живучи. Каменные големы несут только половину урона от магических атак, а Железные големы — лишь четверть

Маг Архимаг	4	Башня	Маги-подмастерья под руководством героев-магов служат в войсках Башни, пока не закончат свое обучение. И Маги, и Архимаги не несут потерь при атаке соседних вражеских юнитов и сокращают для союзных им героев цену заклинаний на 2. Удар Архимага проникает сквозь крепостные стены и наносит полный урон врагу
Джинн Мастер-джинн	5		Джинны и Мастер-джинны — союзники Башни из мира Магии воздуха. Они наносят сокрушительный 100% удар по всем врагам и 150% урон Ифритам. Один раз за ход Мастер-джинны помогают случайно выбранным заклинанием союзной армии
Нага Королева наг	6		Наги — защитницы необыкновенной силы. Их атаки несколькими мечами всегда наносят максимальный урон и не дают возможности ответного удара
Гигант Титан	7		Гиганты и Титаны не восприимчивы к заклинаниям, направленным на разум. Титаны наносят 150% урон Черным драконам, могут выпускать осветительные молнии в дистанционной атаке и не несут ущерба в рукопашной, что делает их самым сильным юнитом дистанционной атаки в игре
Бес Чёрт	1	Инферно	Маленькие, хилые, вооруженные только своими когтями, Бесы и Черты в числе самых слабых юнитов в игре. На поле битвы Черты направляют 20% баллов заклинаний, наложенных врагом, в распоряжение своего героя
Гог Магог	2		Гоги и Магоги швыряются огненными шарами и атакуют когтями в ближнем бою. Огненные шары Магогов поражают клетку- цель и окружающие ее клетки подобно заклинанию Огненный шар
Адская гончая Цербер	3		Эти дьявольские собаки быстро бегают и сильно кусаются. У Цербера три головы, и они могут атаковать сразу трех противников
Демон Рогатый демон	4		Оба типа демонов приспособлены к атаке в ближнем бою
Порождение зла Адское отродье	5		Порождения зла и Адские отродья атакуют исключительно болезненными ударами кнута. Один раз за битву Адские отродья вместо других действий могут оживить союзные им войска. Количество оживленных не может быть больше количества Адских отродий, выполняющих это действие
Ифрит Султан-ифрит	6		Ифриты и Султаны-ифриты были набраны в армию Инферно из мира Магии огня, поэтому они невосприимчивы к заклинаниям огненной школы. Они — непримиримые враги Джиннов и наносят им в бою 150% урона
Дьявол Архидьявол	7		Дьяволы и Архидьяволы могут телепортироваться на любую клетку на поле боя. Их бешеная атака не оставляет противнику возможностей для ответного удара. Они также наносят 150% урон Ангелам и уменьшают удачу противника на 1 при появлении на поле боя
Скелет Скелет-воин	1	Некрополис	Хотя Скелеты и Скелеты-воины — посредственные солдаты, из них можно создавать очень большие войска. Они генерируются в огромных количествах и являются главной продукцией приобретенного навыка Некромантии, кроме того, при помощи Преобразователя скелетов в них могут быть превращены существа других типов
Живой мертвец Зомби	2		Живые мертвецы и Зомби — это магически оживленные трупы. У Зомби есть 20% возможность заразить врага тяжелой болезнью. Заболевшее существо теряет по 2 пункта из рейтингов атаки и защиты на период трех раундов
Страж Привидение	3		Стражи и Привидения уничтожают врагов, выкачивая из них жизнь. Первый Страж или Привидение каждого войска восстанавливает свое здоровье в начале каждого раунда битвы. Когда на поле боя появляется Привидение, из книги заклинаний его врага исчезают два очка заклинаний за ход
Вампир Вампир-лорд	4		Атаки Вампиров и Вампиров-лордов не могут быть встречены контрударами. Вампиры-лорды способны оживлять своих воинов, восстанавливая их здоровье в соответствии с уроном, который эти воины нанесли врагу
Лич Могущественный лич	5		Личи атакуют при помощи облака смерти, которое всегда поражает клетку- цель и немертвые существа на прилегающих клетках. В ближнем бою они не очень эффективно защищают себя выстрелами из скипетров
Чёрный рыцарь Рыцарь смерти	6		В 20% случаев рыцари налагают на атакованного врага проклятие. Проклятые существа во время своей атаки могут нанести только минимальный урон. Рыцари смерти также в 20% случаев наносят удары двойной силы

Костяной дракон Дракон-привидение	7	Некрополис	Костяные драконы и Драконы-привидения появляются из драконьих трупов. Оба типа жестоко атакуют и снижают мораль противника на 1, появляясь на поле битвы. Атака дракона в 20% случаев ведет к старению войска. В результате удар, полученный одним его бойцом, распространяется на всех остальных
Троглодит Адский троглодит	1	Темница	Троглодиты невосприимчивы к заклинаниям ослепления, поскольку у них нет глаз и они "видят" в инфракрасном свете
Гарпия Гарпия-ведьма	2		Гарпии — полуженщины, полустервятники — совершают круговую атаку, которая возвращает их на ту клетку, с которой они начали. Атаки Гарпии-ведьмы столь яростны, что им невозможно противостоять
Бехолдер Созерцатель	3		Бехолдеры и Созерцатели могут атаковать на расстоянии при помощи лучей, исходящих из их глаз. В ближнем бою они наносят такой же урон своими многочисленными щупальцами
Медуза Королева медуз	4		Вооруженные луками, Медузы и Королевы медуз могут весьма эффективно атаковать на расстоянии. В ближнем бою они наносят такой же урон и, кроме того, в 20% случаев на протяжении трех раундов превращают свои цели в камни. Окаменевшие существа не могут двигаться до следующего нападения на них и получают 50% повреждения
Минотавр Король минотавров	5		Минотавры и Короли минотавров живут в лабиринтах и пожирают всякого, кто в них войдет. Эти быкообразные гуманоиды известны своей способностью лидировать в битвах и высоким боевым духом. Они весьма живучи и очень хорошо орудуют топором
Мантикора Скорпикора	6		Мантикоры и их ядовитые кузены Скорпикоры совмещают в себе черты летучей мыши, льва и скорпиона. Они атакуют остриями своих жалящих хвостов. В 20% случаев Скорпикор парализует врага, который при этом получает 50% повреждения и может двигаться только когда его атакуют или по прошествии трех раундов
Красный дракон Чёрный дракон	7		Красные и Чёрные драконы с их повышенной мобильностью, летательными способностями и мощным дыхательным оружием — одни из самых эффективных юнитов в игре. Красные драконы нечувствительны к заклинаниям до 4-го уровня. Чёрные драконы вдвое более живучи, наносят 150% урон гигантам и титанам и нечувствительны к любым заклинаниям
Гоблин Хобгоблин	1	Цитадель	Хотя Гоблины и Хобгоблины — посредственные солдаты, они весьма многочисленны и атакуют тяжелыми булавами
Наездник на волке Налётчик	2		Гоблины и Хобгоблины, севшие на волков, — гораздо более эффективная сила, чем их пешие собратья. Налётчик делает два удара за атаку
Орк Орк-вождь	3		Вооруженные метательными топорами, Орки и Орки-вожди эффективны в дистанционной атаке. В ближнем бою медлительность и слабая сопротивляемость ударам делают их беззащитными
Огр Огр-маг	4		Орудя своими деревянными дубинами, Огры и Огры-маги наносят большой урон и при этом очень живучи. Огры-маги могут наложить заклинание Жажды крови на любые союзные войска один раз за раунд
Птица рух Птица грома	5		Птицы рух и Птицы грома — единственные летающие юниты, доступные в городах Цитадели. Во время атаки Птицы грома в 20% случаев посыпают молнии, которые наносят дополнительный урон в размере 10x на количество атакующих Птиц грома
Циклоп Король циклопов	6		Циклопы и Короли циклопов атакуют с расстояния, бросая тяжелые булыжники. И те, и другие могут пробивать стены, как Катапульты. К стенобитным атакам циклопов применим основной навык Баллистики. Короли циклопов делают тоже самое на продвинутом уровне навыка Баллистика
Чудище Древнее чудище	7		Атака этих гигантских существ столь сокрушительна, что снижает возможности защиты их врага. Атака Чудища снижает защиту на 40%, а Древнего чудища — на 80%
Гнолл Гнолл-мародёр	1	Крепость	Вооруженные булавами, Гноллы и Гноллы-мародёры превосходят обычные соединения пехоты
Ящер Ящер-воин	2		Ящеры и Ящеры-воины вооружены луками для дистанционной атаки и кинжалами для рукопашной
Змий Стрекоза	3		Эти гигантские летающие насекомые атакуют врага своими хвостовыми жалами. Их нападения развеиваются любые заклинания помощи, обращенные на их жертвы
Василиск Великий василиск	4		Василиски и Великие василиски обладают способностью обездвиживать свою жертву на три раунда с вероятностью в 20%. Жертва получает 50% урон и оттаивает, когда на нее нападают

Горгона Могучая горгона	5	Крепость	Горгоны атакуют при помощи своего кислотного дыхания. Могучие горгоны обладают способностью в 10% случаев за одну атаку убить верховное существо в армии противника
Виверна Виверна-монарх	6		Виверны и Виверны-монархи атакуют ударами своего жалящего хвоста. Виверны-монархи могут отправить противника во время трех раундов. Верховное существо отправленной армии теряет 50% здоровья каждый раунд. Отравление преодолевается только заклинанием лечения
Гидра Гидра хаоса	7		Гидры и Гидры хаоса — это многоголовые змеи, атакующие ужасными укусами. Они атакуют все находящиеся поблизости вражеские войска разом. Их нападение столь сокрушительно, что никакая контратака невозможна
Элементаль воздуха	2	Нейтралы	Элементалами воздуха управляют те же силы, что и Магией воздуха. Они невосприимчивы к заклинаниям Ослепления и Метеорного дождя. Они несут двойной урон от заклинаний Армагеддон, Удар молнии и Цепной молнии
Элементаль воды	3		Магия воды оживляет Элементалей воды. Для них безвредны заклинания Кольцо холода и Ледяная молния, но Стена огня, Инферно, Огненный шар и Армагеддон причиняют им двойной урон
Элементаль огня	4		Пылающие элементали Магии огня. Для них безвредны заклинания школы огня, но они несут двойной урон от заклинаний Кольцо холода и Ледяная молния
Золотой голем	5		Как и Каменные и Железные големы городов Башни, Золотые големы — искусно сделанные статуи, оживленные при помощи магии. Заклинания наносят вред Золотым големам только в 15% случаев
Элементаль земли	5		Элементали земли — силы Магии земли. Для них безвредны заклинания Армагеддон, Удар молнии и Цепная молния. Они несут двойной урон от заклинания Метеорного дождя
Алмазный голем	6		Как и Каменные и Железные големы городов Башни, Алмазные големы — искусно сделанные статуи, оживленные при помощи магии. Заклинания наносят вред Алмазным големам только в 5% случаев

IV СНАРЯЖЕНИЕ ГЕРОЯ

4.1 Артефакты

Каждый герой одновременно может использовать до 14 артефактов, располагающихся на так называемой Кукле героя (см.рис). Кроме этого герой имеет Рюкзак на 64 места, в котором хранятся неиспользуемые в данный момент артефакты. Если у героя нет места среди 14 его слотов и в Рюкзаке, то он не сможет подбирать артефакты и копать Грааль, а получаемые артефакты просто будут пропадать (золото за покупку – тратиться).

Вы не можете поднять артефакт, так как вы уже загружены до отказа!

Внимание! Если у вашего героя полный рюкзак, но на кукле есть свободные слоты, то вы не получите никакие артефакты врага, если у вас не свободен слот наиболее приоритетного из вражеских артефактов (баг). Приоритеты определяются следующим порядком: Голова – Плечи – Шея – Правая рука – Левая рука – Грудь – Кольцо – Ноги – Разное, где Голова – наивысший приоритет. Например, если у врага есть Ожерелье божественной благодати (шея), Сапоги скорости (ноги) и Медаль уязвимости (разное), то после победы над ним:

- Если у вашего героя свободны только слоты Ног и Разное, то вы не получите никаких артефактов;
- Если у вашего героя свободны только слоты Шеи и Разное, то вы получите только Ожерелье;
- Если у вашего героя свободны только слоты Ног и Шеи, то вы получите только Ожерелье и Сапоги;
- Если у вашего героя свободен только слот Ног или Разное, то вы не получите ничего.

Помимо артефактов, каждый герой имеет особые специальные слоты под Книгу магии и Боевые машины. Все артефакты делятся по классам:

- Специальные – не имеют класса и не могут попасться на карте в каких-либо объектах
- Артефакты-сокровища – наименее ценные и наиболее частые артефакты с небольшим бонусом
- Малые артефакты
- Великие артефакты
- Реликты – наиболее ценные и редкие артефакты с очень сильными бонусами
- Сборные артефакты – Реликты, состоящие из нескольких других артефактов.

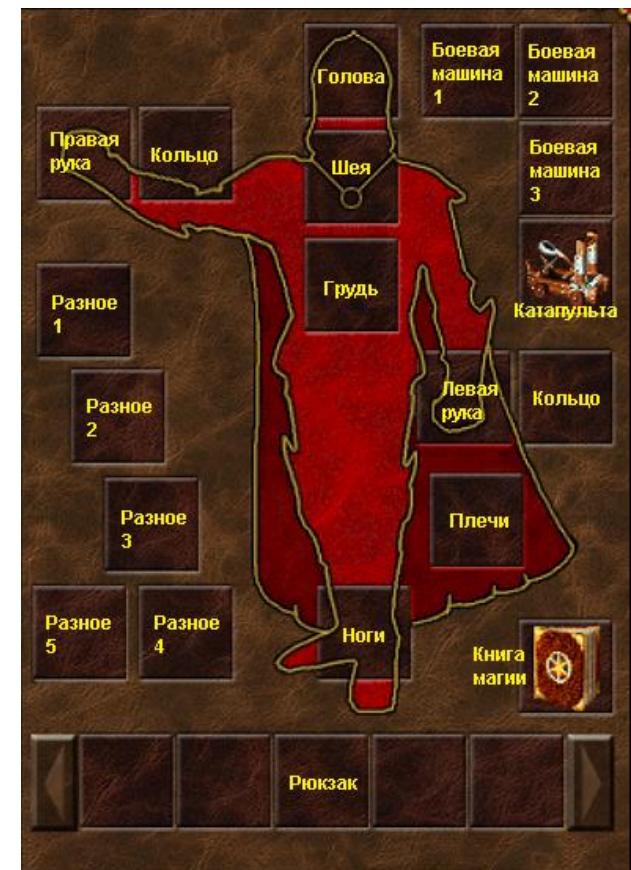
Каждый артефакт предназначен для его размещения на Кукле героя в определённом слоте:

- Голова
- Шея
- Кольцо (2 слота)
- Правая рука
- Левая рука
- Грудь
- Плечи
- Ноги
- Разное (5 слотов).

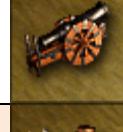
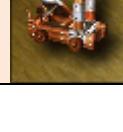
Несколько одинаковых артефактов, одновременно используемых героем, не суммируют свои эффекты, т.е. действует только один из них. Исключениями являются артефакты, приносящие ресурсы, и кольца Неподвижный глаз дракона (+1 к атаке и защите), эффект которых суммируется.

Далее представлен полный список артефактов, разбитых на группы. В колонке Цена имеется в виду базовая стоимость артефакта, относительно которой высчитываются его стоимости в разных местах.

Истории при поднятии артефактов взяты из версии HotA, как имеющие наиболее точный и корректный перевод. Оригинальные истории можно почитать в SoD-версиях FizMiG.



Специальные артефакты

Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии	
	Книга магии Книга заклинаний	500	Книга магии	Спец.	Покупается в Гильдии магов города. Герой получает возможность изучать заклинания. Отображает все заклинания героя	Чтобы сотворить заклинание, ваш герой должен сперва купить Книгу Заклинаний за 500 золотых. Вы хотите купить эту книгу? Вы натыкаетесь на Книгу Заклинаний, смахиваете с неё пыль и кладёте её в свой мешок.
	Свиток с заклинанием	2500	Разное	Спец.	Содержит случайное заклинание, кроме Грома титана, которое генерируется в начале игры. Позволяет герою использовать это заклинание, даже не зная его. Походные заклинания не требуют наличия Книги магии	Вы находите тубус со свитком внутри. Руны на тубусе очень древние, а сшит он с удивительным искусством. Вытащив свиток, вы ощущаете, как вас наполняет магическая сила.
	Грааль	0	Рюкзак	Спец.	Позволяет построить Храм Грааля в городе. Исчезает после постройки, при поражении героя в битве, при откупе или побеге с поля боя	Поздравляем! После многочасовых раскопок вашему герою достаётся... Грааль. Отнесите этот Грааль в любой город, чтобы жители воздвигли строение, которое даст невероятные преимущества хозяину города. Вы натыкаетесь на Грааль, смахиваете с него пыль и кладёте его в свой рюкзак.
	Баллиста	2500	Боевая машина 1	Спец.	Покупается в Кузнице некоторых городов, во Дворе баллист Цитадели или на Фабрике военной техники. Располагается на поле боя аналогично существам и имеет свои особенности	Вы натыкаетесь на брошенную кем-то Баллисту, вытираете с неё пыль и берёте полезную машину с собой.
	Пушка	4000	Боевая машина 1	Спец.	Покупается в Кузнице Причала или на Пушечном дворе. Располагается на поле боя аналогично существам и имеет свои особенности	-
	Тележка с боеприпасами Подвода с боеприпасами	1000	Боевая машина 2	Спец.	Покупается в Кузнице некоторых городов или на Фабрике военной техники. Располагается на поле боя аналогично существам и имеет свои особенности	Вы натыкаетесь на брошенную кем-то Подводу с Боеприпасами, смахиваете с неё пыль и берёте полезную вещь с собой.
	Палатка первой помощи Санитарная палатка	750	Боевая машина 3	Спец.	Покупается в Кузнице некоторых городов или на Фабрике военной техники. Располагается на поле боя аналогично существам и имеет свои особенности	Вы натыкаетесь на брошенную кем-то Палатку Первой Помощи, вытряхиваете из неё пыль и прячете полезную вещь в свой походный мешок.
	Катапульта	-	Боевая машина 4	Спец.	Имеется у каждого героя. Если разрушена в бою, то восстанавливается после его завершения. Располагается на поле боя аналогично существам и имеет свои особенности	Вы натыкаетесь на брошенную кем-то Катапульту, очищаете с колёс окаменелую грязь и берёте полезную машину с собой.

Простые артефакты для Правой руки (Оружие)

Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии
	Секира кентавра	2000	Правая рука	Сокровище +2 к атаке героя	Вы находитите тяжёлую секиру, глубоко засевшую в земле. Немного по наблюдав, как ваши солдаты без толку дёргают её, вы крепко берётесь за рукоять и одним движением вытаскиваете секиру из земли.
	Блэкшард мёртвого рыцаря Клинок мёртвого рыцаря	3000	Правая рука	Малый +3 к атаке героя. Часть Доспехов проклятого	Вдова бывшего капитана гвардейцев, восхищённая вашими подвигами, вручает вам меч своего погибшего мужа, которым тот вершил правое дело.
	Великий гноллий кистень Кистень великого гнолла	4000	Правая рука	Малый +4 к атаке героя	Неуклюжий гнолл зашиб себя собственным кистенём. Зная, что вы более опытны в обращении с этим оружием, вы вытаскиваете прекрасный кистень из лап покойника.
	Карающая дубина огра Дубина свирепого огра	5000	Правая рука	Великий +5 к атаке героя. Часть Железного кулака огра	В придорожной таверне вас вызывает на поединок пьяный огра. Не желая причинить ему вреда, вы оглушаете и связываете его, а потом забираете его огромную дубину, чтобы он больше не делал глупостей.
	Адский меч Меч пылающей преисподней	6000	Правая рука	Великий +6 к атаке героя	Неожиданно начинается буря, молния бьёт в дерево и раскалывает его на куски. Внутри дерева вы обнаруживаете таинственный меч.
	Трезубец могущества	7000	Правая рука	Великий +7 к атаке героя	После долгих поисков вам удалось найти колодец. Однако вашим солдатам не удавалось достать оттуда ведро воды, поскольку что-то мешало. Ваш оруженосец лично спустился, чтобы извлечь препятствие. Оказалось, что это трезубец
	Гладиус титана	10000	Правая рука	Реликт +12 к атаке героя. -3 к защите героя. Часть Грохота титана	На дороге вы встречаете Титана, и сразу видно, что он не в духе. Когда вы приближаетесь, Титан требует у вас пять тысяч золотых, грозя страшной смертью. Вы отказываетесь. Титан выхватывает из ножен огромный меч, однако вы успеваете проскочить у него между ног. Сбитый с толку вашей хитростью, он спотыкается и падает... прямо на свой меч.

Простые артефакты для Левой руки (Щиты)

Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии
	Щит гномьих богов Щит владыки гномов	2000	Левая рука	Сокровище +2 к защите героя	Осматривая завал в шахте, вы освобождаете из отрезанного штревка бригаду гномов-горняков. В знак благодарности старшина гномов дарит вам добротно сработанный щит.

	Щит тоскующих мертвецов	3000	Левая рука	Малый	+3 к защите героя. <i>Часть Доспехов проклятого</i>	Ваши солдаты находят мрачное святилище, посвящённое культу Смерти. Вы читаете молитву, из-за чего изображение щита над алтарём трескается. За осыпавшимся барельефом вы находитте настоящий щит, который решаете забрать из этого недоброго места.
	Великий щит гнолла Щит короля гнолов	4000	Левая рука	Малый	+4 к защите героя.	Каменная статуя изображает воина, держащего серебряный щит. Когда вы берёте щит, статуя обращается в прах.
	Щит яростного огра	5000	Левая рука	Великий	+5 к защите героя. 	Вы переходите по мосту глубокий овраг. Неожиданно с другой стороны моста навстречу вам выбегает огромный взбешённый огр, которого вам приходится убить. В качестве трофея вы берёте его щит.
	Щит проклятого Щит проклятых	6000	Левая рука	Великий	+6 к защите героя	Поднявшись на небольшой холм, вы видите забавную картину. Маленькая фея волочит щит едва ли не с себя величиной. Давясь от хохота, вы спрашиваете: «Вам помочь?». Фея мрачно смотрит на вас и отвечает: «Думаешь, это очень смешно? Вот ты теперь его и тащи. А я полетела».
	 Щит морской славы	7000	Левая рука	Великий	+7 к защите героя	В таверне вы встречаете старого адмирала. После нескольких часов рассказов о великих битвах давно минувших дней он дарит вам свой парадный щит
	Щит часового	10000	Левая рука	Реликт	+12 к защите героя. -3 к атаке героя. <i>Часть Грохота титана</i>	Вы находитте большой ящик, сделанный из какого-то странного металла. Когда вы касаетесь его, раздаётся шипение, и крышка распахивается. Внутри вы находите сверкающий щит.

Простые артефакты для Головы (Головные уборы)

Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии
	1000	Голова	Сокровище	+1 к знаниям героя	Оголодавший бродячий жестянщик предлагает вам шлем с рогом единорога в обмен на провизию и воду. Вы соглашаетесь, а позднее обнаруживаете, что шлем наделён магической силой.
	3000	Голова	Сокровище	+2 к знаниям героя. <i>Часть Доспехов проклятого</i>	За обедом на постоялом дворе вы заводите разговор с незнакомцем. Вскоре вы обнаруживаете, что, уходя, тот прихватил ваш мешок, оставив взамен свой. В его мешке вы обнаруживаете волшебный шлем.
	4000	Голова	Малый	+3 к знаниям героя	На вашу армию нападает небольшое племя диких (и не особенно умных) орков. После короткой драки уцелевшие разбегаются. На одном из убитых вы находитте симпатичный шлем с рогами и забираете его себе в качестве сувенира.

	Корона верховного мага Корона великого колдуна	5000	Голова	Малый	+4 к знаниям героя. Часть Железного кулака огра	На вас нападает безумный колдун, запугавший своими злодеяниями всю округу. Сообразив, что силу ему даёт корона у него на голове, вы сбиваете её стрелой и тем самым снимаете с него проклятие. Вы забираете корону себе, надеясь обуздать её разрушительную силу.
	Шлем сатанинской ярости Шлем бушующего пекла	6000	Голова	Великий	+5 к знаниям героя	На вашу армию нападает небольшое племя диких (и не особенно умных) орков. После короткой драки уцелевшие разбегаются. На одном из убитых вы находите симпатичный шлем с рогами и забираете его себе в качестве сувенира.
	Корона пяти морей	7000	Голова	Великий	+6 к знаниям героя	Вы едва-едва разбили лагерь, впервые за день позволив себе покинуть седло, как какой-то мелкий грызун утащил ваш сапог в свою нору. Подбадривая себя крепким словом, вы шарите рукой в норе этого мелкого вора. Вместо сапога ваша рука натыкается на что-то ост्रое. С удивлением вы вытаскиваете корону
	Шлем небесного грома	10000	Голова	Реликт	+10 к знаниям героя. -2 к силе магии героя. <i>Часть Грохота титана</i>	Ваше внимание привлекает какой-то отблеск в кустах. Осмотрев их, вы обнаруживаете красивый золотой шлем.

Простые артефакты для Груди (Доспехи)

Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии	
	Доспех из окаменелого дерева	1000	Грудь	Сокровище	+1 к силе магии героя	Шайка бродяг роется в вещах погибших воинов. Разогнав их, вы замечаете, что они обронили странный нагрудник.
	Доспехи из рёбер Рёбра	3000	Грудь	Малый	+2 к силе магии героя. <i>Часть Доспехов проклятого</i>	Вы натыкаетесь на грудную клетку какого-то крупного животного. Рассмотрев её поближе, вы обнаруживаете, что это не просто кости, а доспехи.
	Кольчуга великого василиска Чешуйчатый доспех василиска	4000	Грудь	Малый	+3 к силе магии героя	Вы встречаете старого оружейника, который утверждает, что чем-то вам обязан. Он удаляется в свою мастерскую, и вскоре вручает вам отличные доспехи, сделанные из скреплённых вместе чешуек василиска.
	Тунико короля циклопов Кираса короля циклопов	5000	Грудь	Великий	+4 к силе магии героя. Часть Железного кулака огра	Вы застаете циклопа, купающегося голышом, и, шутки ради, уносите его одежду. Позднее вы узнаёте, что его кираса — волшебная.
	Доспехи из серного камня Нагрудник из огненной серы	6000	Грудь	Великий	+5 к силе магии героя	Вы встречаете кузнеца, который переплавляет старые доспехи и оружие в новые изделия. Впечатлённый рассказами о ваших приключениях, он отдаёт вам нагрудник, который не пригодился ему, потому что никак не хотел плавиться.

	Королевские доспехи никсов	7000	Грудь	Великий	+6 к силе магии героя	На холме, мимо которого вы проезжаете, кто-то сражается. Подъехав ближе, вы замечаете двух никсов. Один из них побеждает и хочет добить противника, но вы вмешиваетесь. Проигравший благодарит вас за помощь и дарит вам свой доспех со словами: "Вы больше достойны его носить, нежели я"
	Латы титана	10000	Грудь	Реликт	+10 к силе магии героя. -2 к знаниям героя. <i>Часть Грохота титана</i>	На дороге вы встречаете Титана, и сразу видно, что он не в духе. Когда вы приближаетесь, Титан требует у вас пять тысяч золотых, грозя страшной смертью. Вы отказываетесь. Титан выхватывает из ножен огромный меч, однако вы успеваете проскочить у него между ног. Сбитый с толку вашей хитростью, он спотыкается и падает... прямо на свой меч.

Артефакты, влияющие на все первичные навыки героя (составляющие Альянса ангелов)

Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии	
	Магические доспехи Доспехи чудес	4000	Грудь	Малый	+1 к атаке, защите, силе магии и знаниям героя. <i>Часть Альянса ангелов</i>	Шайка бродяг роется в вещах погибших воинов. Спугнув их, вы обнаруживаете, что они не заметили на одном из покойных грязный, но надёжный нагрудник.
	Сандалии святого	8000	Ноги	Реликт	+2 к атаке, защите, силе магии и знаниям героя. <i>Часть Альянса ангелов</i>	Вы помогаете бродячему торговцу защититься от напавших гоблинов. В знак благодарности он дарит вам искусно сделанные сандалии из очень мягкой кожи. Рассмотрев их поближе, вы обнаруживаете, что на подошвы нанесены древние руны.
	Ожерелье божественной благодати Ожерелье небесной благодати	12000	Шея	Реликт	+3 к атаке, защите, силе магии и знаниям героя. <i>Часть Альянса ангелов</i>	Осматривая проклятую гробницу, вы спасаете из неё волшебницу. Спасённая награждает вас изысканным ожерельем с драгоценными камнями.
	Щит львиной храбрости	16000	Левая рука	Реликт	+4 к атаке, защите, силе магии и знаниям героя. <i>Часть Альянса ангелов</i>	Вы становитесь свидетелем схватки паладина и некроманта. Паладин сбит с ног огненным шаром, но вы успеваете сразить злодея, который уже готов добить лежащего. В знак благодарности паладин дарит вам щит, который принял на себя густок пламени.
	Меч правосудия	20000	Правая рука	Реликт	+5 к атаке, защите, силе магии и знаниям героя. <i>Часть Альянса ангелов</i>	Смертельно раненый паладин из последних сил отбивается от нескольких зомби. Умирая, он отдаёт вам свой меч с просьбой закончить бой. Когда вы берёте меч, он начинает гудеть, а ваш взор затмевает пелена. Придя в себя, вы обнаруживаете, что меч весь в протухшей крови, а зомби изрублены в куски. Вы кладёте меч в ножны и привязываете их к поясу.
	Шлем небесного просвещения Шлем божественного просветления	24000	Голова	Реликт	+6 к атаке, защите, силе магии и знаниям героя. <i>Часть Альянса ангелов</i>	Вы замечаете, что из земли торчит край какого-то сверкающего предмета. Вы посыпаете солдата осмотреть это место. Вскоре он возвращается с шлемом в руках. Вы догадываетесь, что это Шлем Божественного Просветления — на свете лишь он один отлит из чистого золота.

Артефакты, влияющие на 2 навыка героя (составляющие Мощи отца драконов)

Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии
	Неподвижный глаз дракона	2000	Кольцо	Сокровище +1 к атаке и защите героя. <i>Часть Мощи отца драконов</i>	Заглянув в ветхую избушку, вы обнаруживаете останки давно умершей ведьмы. На высохшем пальце вы обнаруживаете кольцо с глазом дракона.
	Языки пламени красного дракона	4000	Правая рука	Малый +2 к атаке и защите героя. <i>Часть Мощи отца драконов</i>	Вы идёте по лесной тропе, и тут неожиданно вспыхивает куст. Прямо на ваших глазах пламя принимает форму прекрасной женщины. Она протягивает вам превосходный меч.
	Щит из чешуи дракона	6000	Левая рука	Великий +3 к атаке и защите героя. <i>Часть Мощи отца драконов</i>	Вы встречаете старого оружейника, который утверждает, что чем-то вам обязан. Он удаляется в свою мастерскую, и вскоре вручает вам отличный щит, сделанный из скреплённых вместе чешуек дракона.
	Доспехи из чешуи дракона	8000	Грудь	Реликт +4 к атаке и защите героя. <i>Часть Мощи отца драконов</i>	Вы встречаете старого оружейника, который утверждает, что чем-то вам обязан. Он удаляется в свою мастерскую, и вскоре вручает вам отличные доспехи, сделанные из скреплённых вместе чешуек дракона.
	Наколенники из драконьей кости	2000	Ноги	Сокровище +1 к силе магии и знаниям героя. <i>Часть Мощи отца драконов</i>	Вы спотыкаетесь о кости какого-то крупного животного, скорее всего, дракона. Рассмотрев их поближе, вы обнаруживаете, что это не просто кости, а ножные латы.
	Плащ из драконьих крыльев	4000	Плечи	Малый +2 к силе магии и знаниям героя. <i>Часть Мощи отца драконов</i>	За избавление окрестностей от общества злобного дракона, который развлекался, пожирая рыцарей, вас награждают плащом из его крыла.
	Ожерелье из зубов дракона	6000	Шея	Великий +3 к силе магии и знаниям героя. <i>Часть Мощи отца драконов</i>	На дороге стоит дряхлый шаман и что-то кричит вам на непонятном языке. Неожиданно он исчезает в клубе дыма. Вы подходите ближе и обнаруживаете на месте, где он стоял, нитку с нанизанными на неё зубами дракона.
	Корона из зубов дракона	8000	Голова	Реликт +4 к силе магии и знаниям героя. <i>Часть Мощи отца драконов</i>	Во время охоты вы находите корону, каким-то образом висящую в воздухе. Подойдя ближе, вы замечаете надпись: «Разум есть сила, а магия — власть. Слушай меня — я не дам тебе пасть».
	Застывший глаз дракон	2000	Кольцо	Сокровище +1 к удаче и боевому духу героя. <i>Часть Мощи отца драконов</i>	Заглянув в ветхую избушку, вы обнаруживаете останки давно умершей ведьмы. На высохшем пальце вы обнаруживаете кольцо с глазом дракона.

Артефакты, влияющие на удачу и боевой дух героя

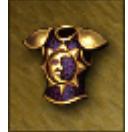
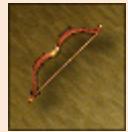
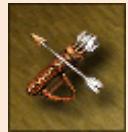
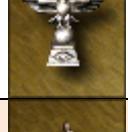
Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии
	Клевер удачи	1000	Разное	Сокровище	+1 к удаче героя Проходя по выжженному засухой лугу, вы с удивлением обнаруживаете живой и сочный четырёхлистный клевер.
	Карты пророчества	1000	Разное	Сокровище	+1 к удаче героя Вы встречаете путешественника, который предлагает вам вытянуть карту из колоды странного вида. Когда вы отказываетесь, он сам вытягивает карту, смотрит на неё, меняется в лице и с громким хлопком растворяется в воздухе. Карты падают на землю, вы собираете их.
	Голубка удачи	1000	Разное	Сокровище	+1 к удаче героя Старая ведьма, которая, по всей видимости, ожидала вашего появления, отдаёт вам маленькую статуэтку и уходит, не сказав ни слова.
	Значок смелости	1000	Разное	Сокровище	+1 к боевому духу героя. Даёт существам защиту от Магии разума (нейтрализуется Медалью уязвимости). Убрано в HotA Вы спасаете маленького мальчика от стаи злобных волков и возвращаете его в поместье родителей. Благодарный отец награждает вас Значком Смелости.
Это интересно! На самом деле Защита от Магии разума от Значка смелости не была багом. Изначально Значок смелости давал +1 к боевому духу и Защиту от заклинания Страх, но так как Страх убрали из финальной версии игры, то и дополнительное свойство Значка смелости заменили (целенаправленно) на Защиту от Магии разума. Подтверждение этому можно найти в ответах от Gus Smedstad: https://groups.google.com/forum/#!msg/comp.sys.ibm.pc.games.strategic/vNo9H4RUMpk/qyMVRAAPGqgJ					
	Герб доблести	1000	Разное	Сокровище	+1 к боевому духу героя Вы спасаете принцессу близлежащего королевства из лап работников, за что она награждает вас Гербом Доблести.
	Глиф отваги Знак отваги	1000	Разное	Сокровище	+1 к боевому духу героя За избавление окрестностей от общества злобного минотавра, который развлекался, пожирая рыцарей, вас награждают Знаком Отваги.
	Руны неизбежности	2000	Разное	Сокровище	-1 к удаче вражеских существ в бою Вы видите, как совсем рядом, на краю скалы, неизвестный маг пытается сотворить заклинание. В воздухе уже вспыхивают огненные символы, когда, ослеплённый светом, он спотыкается и погибает. Вы забираете цепь из таинственных камней себе в рюкзак
	Подкова демона	2000	Разное	Сокровище	-1 к удаче вражеских существ в бою Во время ночлега вы слышите цокот копыт. Осмотревшись в полутьме, замечаете фигуру демона, уже готового проткнуть вас рогами. Вы с трудом даёте ему отпор, оставив на память его подкову

	Кукла шамана	4000	Разное	Малый	-2 к удаче вражеских существ в бою	С самого утра день казался не слишком удачным. Вы прошли под лестницей, встретили женщину с пустым ведром, да ещё и наступили на чёрную кошку. Впрочем, это явно не ваша неудача, а вон того оборванца, который всё время был рядом. Вы приказываете схватить неудачника, но тот убегает, выронив необычную куклу
	Кольцо подавления	4000	Кольцо	Сокровище	-1 к боевому духу вражеских существ в бою	На завтрак вы потребовали яичницу. Повар не оплошал и добыл яйца. А кроме яиц он умудрился найти в гнезде птицы какое-то колечко, которое отдал вам вместе с завтраком
	Устрашающая маска	4000	Разное	Малый	-1 к боевому духу вражеских существ в бою	На пути вам встретился бродячий цирк, и вы решили посетить представление. Один из артистов был разукрашен так жутко, что вы выхватили меч и подготовились защищаться. Но выяснилось, что за устрашающей маской прячется миленькая актриса. Маску она оставила вам на память
	Кулон разорения	7000	Шея	Великий	-2 к боевому духу вражеских существ в бою	Вы посещаете лавку ювелира. Вам приглянулся один браслет, но хозяин лавки предупреждает, что браслет проклят. Вы не боитесь проклятий и надеваете браслет. Разумеется, браслет исчезает без следа. В ярости вы уже собираетесь прикончить лавочника, но он протягивает вам Кулон разорения взамен браслета. Подумав, вы соглашаетесь
	Амулет бесстрашия Кулон смелости	7000	Шея	Великий	+3 к удаче и боевому духу героя	Вы слышите крики о помощи и вскоре обнаруживаете нескольких речных фей, которые ради развлечения топят старика. Вы спасаете беднягу и в отместку вытаскиваете на берег одну из фей. Задыхаясь, фея просит вас отпустить её и отдаёт вам волшебный кулон.
	Песочные часы недоброго часа	2000	Разное	Сокровище	Нейтрализует положительную удачу всех существ на поле боя, включая способность Полурогих	За очередным поворотом открывается страшная картина — поле боя с останками воинов, которые пожирают стервятники. Вы осматриваете тела и находите песочные часы.
	Дух уныния	2000	Разное	Сокровище	Нейтрализует положительный боевой дух всех существ на поле боя, включая способность Минотавров и Королей минотавров	Во время исследования руин древней крепости вы находите оружие, уничтожившее её, — Дух Уныния.

Артефакты, влияющие на вторичные навыки героя

Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии
	Телескоп	1000	Разное	Сокровище +1 к радиусу обзора героя. При получении или надевании артефакта, обзор увеличивается только после шага или сохранения/загрузки игры. При получении или надевании артефакта, обзор увеличивается сразу	Торговец из далёких стран продаёт вам приспособление, недавно изобретённое в его краях. Оно позволяет путешественникам видеть удалённые объекты так, как если бы они находились прямо перед их глазами. Он называет его... Телескоп.

	Подзорная труба	1000	Разное	Сокровище	<p>+1 к радиусу обзора героя.</p> <p>🛡 При получении или надевании артефакта, обзор увеличивается только после шага или сохранения/загрузки игры.</p> <p>🔍 При получении или надевании артефакта, обзор увеличивается сразу</p>	Вы встречаете старика, который представляется изобретателем. Он предлагает вам опробовать свою последнюю разработку. Он называет её... Подзорная Труба.
	Амулет гробовщика	2000	Шея	Сокровище	<p>🛡 +5%</p> <p>🔍 +2,5%</p> <p>к навыку Некромантии героя (если есть).</p> <p>Часть Плаща короля нечисти</p>	Неподалёку от свежевырытой могилы вы находите грязный амулет. Разглядев его получше, вы понимаете, что это магический Амулет Гробовщика, который ранее считался безвозвратно утраченным.
	Мантия вампира Сутана вампира	4000	Плечи	Малый	<p>🛡 +10%</p> <p>🔍 +5%</p> <p>к навыку Некромантии героя (если есть).</p> <p>Часть Плаща короля нечисти</p>	Вы обнаруживаете вампира в его дневном укрытии и без труда расправляетесь с ним. Чтобы было чем похвастаться, вы присваиваете его сутану.
	Сапоги мертвеца	6000	Ноги	Великий	<p>🛡 +15%</p> <p>🔍 +7,5%</p> <p>к навыку Некромантии героя (если есть).</p> <p>Часть Плаща короля нечисти</p>	Вы находите пару сапог из мягкой кожи, расшитых бисером. Вознеся короткую молитву за здравие (ну, или за упокой) их прежнего владельца, вы забираете сапоги с собой.
	Колье отрицания Колье нейтрализации	2000	Шея	Великий	<p>Даёт существам 5% Сопротивление или +5% к навыку Сопротивления героя (если есть).</p> <p>🔍 Не генерируется на случайных картах.</p> <p>Часть Кулона отражения</p>	Вы становитесь свидетелем схватки паладина и некроманта. Паладин сбит с ног огненным шаром, но вы успеваете сразить злодея, который уже готов добить лежащего. В знак благодарности паладин дарит вам колье, которое поглотило большую часть сгустка пламени.
	Мантия равновесия Одеяние равновесия	4000	Плечи	Великий	<p>Даёт существам 10% Сопротивление или +10% к навыку Сопротивления героя (если есть).</p> <p>🔍 Не генерируется на случайных картах.</p> <p>Часть Кулона отражения</p>	Вы становитесь свидетелем схватки паладина и некроманта. Паладин сбит с ног огненным шаром, но вы успеваете сразить злодея, который уже готов добить лежащего. В знак благодарности паладин дарит вам плащ, который отразил сгусток пламени.
	Сапоги противодействия	6000	Ноги	Реликт	<p>Даёт существам 15% Сопротивление или +15% к навыку Сопротивления героя (если есть).</p> <p>🔍 Не генерируется на случайных картах.</p> <p>Часть Кулона отражения</p>	Вы помогаете бродячему торговцу защититься от напавших гоблинов. В знак благодарности он дарит вам искусно сделанные сапоги из очень мягкой кожи. Рассмотрев их поближе, вы обнаруживаете, что на подошвы нанесены древние руны.
	Амулет затмения	5000	Разное	Малый	Снижает силу магии вражеского героя на 10% на время боя, но не ниже 1	Забавляясь безделушкой, которую вам удалось выменять у бродячего торговца за что-то столь же ненужное, вы обнаруживаете, что она, хоть и сделана из металла, совершенно не отражает солнечных лучей, а наоборот, кажется, жадно их поглощает.

	 Печать заката	5000	Кольцо	Малый	Снижает силу магии вражеского героя на 10% на время боя, но не ниже 1	Получить в лоб кулаком с тяжёлым перстнем на пальце всегда неприятно. Именно это случилось с вами в дружеском поединке со знакомым героем, и после этого вы долго не могли соторить простейшее заклинание, чтобы унять головокружение. В ходе попойки после поединка перстень перекочевал на вашу руку.
	 Латы гаснущих светил	10000	Грудь	Реликт	Снижает силу магии вражеского героя на 25% на время боя, но не ниже 1	Гоблин, которого вы встретили в кабаке, ведёт себя невероятно нагло, и причиной этому, очевидно, роскошный доспех у него на груди. Быстро выясняется, что от хорошего пинка под зад эти латы не защищают, но кое на что способны – только вот откуда знать такие тонкости глупому гоблину?
	Лук из вишнёвого дерева эльфов Эльфийский вишнёвый лук	2000	Разное	Сокровище	+5% к навыку Стрельбы героя (если есть). <i>Часть Лука снайпера</i>	Случайно встретившись с известным лучником, вы предлагаете ему сыграть в кости — ваша лошадь против его лука. Вы побеждаете.
	Тетива из волоса гривы единорога	4000	Разное	Малый	+10% к навыку Стрельбы героя (если есть). <i>Часть Лука снайпера</i>	Вы находите единорога, попавшего ногой в ловчую петлю. Животное напугано и жалобно ржёт. Бормоча что-то успокоительное, вы распугиваете ловушку. Освобождённый единорог бьёт копытом по земле и с храпом бросается наутёк. Вы замечаете, что на том месте, по которому он ударил ногой, осталась отличная тетива для лука.
	Стрелы из ангельских перьев Стрелы с перьями ангела	6000	Разное	Великий	+15% к навыку Стрельбы героя (если есть). <i>Часть Лука снайпера</i>	Не мучаясь угрызениями совести по поводу судьбы ангела, чьи крылья пошли на оперение этих стрел, вы берёте их и без промедления скрываетесь.
	Птица познания Птица восприятия	1000	Разное	Сокровище	+5% к навыку Зоркости героя (если есть)	Старая ведьма, которая, по всей видимости, ожидала вашего появления, отдаёт вам маленькую статуэтку и уходит, не сказав ни слова.
	Бесстрашный хранитель Бдительный страж	2000	Разное	Сокровище	+10% к навыку Зоркости героя (если есть)	Старая ведьма, которая, по всей видимости, ожидала вашего появления, отдаёт вам маленькую статуэтку и уходит, не сказав ни слова.
	Символ знаний	3000	Разное	Малый	+15% к навыку Зоркости героя (если есть)	Старая ведьма, которая, по всей видимости, ожидала вашего появления, отдаёт вам маленький талисман и уходит, не сказав ни слова.
	Медаль дипломата Медаль чиновника	5000	Шея	Великий	-10% к цене откупа героя в бою.  <i>Часть Мантии дипломата</i>	Вы останавливаетесь, чтобы помочь послу приделать на место колесо, отвалившееся от его экипажа. В знак благодарности он вручает вам заряженную медаль и говорит: «Она поможет вам доказать другим вашу точку зрения».

	Кольцо дипломата	5000	Кольцо	Великий	<p>-10% к цене откупа героя в бою.</p> <p> <i>Часть Мантии дипломата</i></p>	Вы останавливаетесь, чтобы помочь послу приделать на место колесо, отвалившееся от его экипажа. В знак благодарности он вручает вам зачарованное кольцо и говорит: «Оно поможет вам доказать другим вашу точку зрения».
	Лента посла	5000	Плечи	Великий	<p>-10% к цене откупа героя в бою.</p> <p> <i>Часть Мантии дипломата</i></p>	Вы останавливаетесь, чтобы помочь послу приделать на место колесо, отвалившееся от его экипажа. В знак благодарности он вручает вам зачарованную ленту и говорит: «Она поможет вам доказать другим вашу точку зрения».
	Амулет маны Брелок маны	500	Разное	Сокровище	<p>Восстанавливает 1 ману в начале каждого дня, вплоть до максимума.</p> <p><i>Часть Волшебного колодца</i></p>	Вы встречаете лицедеев, которые пируют на привале. Они угождают вас мёдом и говорят: «Если ты сможешь станцевать Рама-Буту, то мы наградим тебя». Этот танец вам неизвестен, но вы всё равно пытаетесь что-то изобразить. Артисты хватаются за животы от смеха, но за находчивость вы получаете странный брелок.
	Талисман маны	1000	Разное	Сокровище	<p>Восстанавливает 2 маны в начале каждого дня, вплоть до максимума.</p> <p><i>Часть Волшебного колодца</i></p>	Вы встречаете лицедеев, которые пируют на привале. Они угождают вас мёдом и говорят: «Если ты сможешь станцевать Рама-Буту, то мы наградим тебя». Этот танец вам неизвестен, но вы всё равно пытаетесь что-то изобразить. Артисты хватаются за животы от смеха, но за находчивость вы получаете странный талисман.
	Магическая медаль маны Мистическая сфера маны	1500	Разное	Сокровище	<p>Восстанавливает 3 маны в начале каждого дня, вплоть до максимума.</p> <p><i>Часть Волшебного колодца</i></p>	Вы встречаете лицедеев, которые пируют на привале. Они угождают вас мёдом и говорят: «Если ты сможешь станцевать Рама-Буту, то мы наградим тебя». Этот танец вам неизвестен, но вы всё равно пытаетесь что-то изобразить. Артисты хватаются за животы от смеха, но за находчивость вы получаете странную сферу.
	Магический ошейник Колодовской шейный обруч	500	Шея	Сокровище	<p>+1 к длительности заклинаний в бою, зависящих от СМ.</p> <p><i>Часть Кольца мага</i></p>	Перед вами появляется стеклянный ящик, каким-то образом висящий в воздухе. Внутри вы видите золотой шейный обруч на бархатной подушке. При прикосновении ящик открывается, и обруч оказывается у вас в руках.
	Магическое кольцо Колодское кольцо	1000	Кольцо	Сокровище	<p>+2 к длительности заклинаний в бою, зависящих от СМ.</p> <p><i>Часть Кольца мага</i></p>	Вы замечаете небольшое дерево, которое здорово напоминает известного чернокнижника Бrimстоуна. На одной из ветвей вы видите кольцо. Обрывки одежды и кожи наводят вас на мысль, что это и есть Бrimстоун, только заколдованный. Придя к выводу, что снять заклятие вам не под силу, вы берёте кольцо себе.
	Магическая накидка Колодская накидка	1500	Плечи	Сокровище	<p>+3 к длительности заклинаний в бою, зависящих от СМ.</p> <p><i>Часть Кольца мага</i></p>	Перед вами появляется стеклянный ящик, каким-то образом висящий в воздухе. Внутри вы видите аккуратно сложенный плащ на бархатной подушке. При прикосновении ящик открывается, и плащ летит к вам в руки.

Артефакты, влияющие на скорость существ или очки хода героя

Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии
	5000	Шея	Сокровище	+1 к скорости существ героя в бою	При встрече с местным мудрецом вы рассказываете ему о цели вашего путешествия. Он развязывает свой мешок и достаёт оттуда странное ожерелье, которое затем передаёт вам.
	5000	Кольцо	Великий	+1 к скорости существ героя в бою	При встрече с местным мудрецом вы рассказываете ему о цели вашего путешествия. Он развязывает свой мешок и достаёт оттуда странное кольцо, которое затем передаёт вам.
	10000	Плечи	Великий	+2 к скорости существ героя в бою	За обедом на постоялом дворе вы заводите разговор с незнакомцем. Вскоре вы обнаруживаете, что, уходя, тот прихватил ваш мешок, оставив взамен свой. В его мешке вы обнаруживаете волшебный плащ.
	3000	Кольцо	Малый	очков хода по сухе к ежедневному запасу героя.	За обедом на постоялом дворе вы заводите разговор с незнакомцем. Вскоре вы обнаруживаете, что, уходя, тот прихватил ваш мешок, оставив взамен свой. В его мешке вы обнаруживаете волшебные перчатки.
	6000	Ноги	Малый	очков хода по сухе к ежедневному запасу героя.	При встрече с местным мудрецом вы рассказываете ему о цели вашего путешествия. Он отмыкает свой сундук и достаёт оттуда странные сапоги, которые затем передаёт вам.
	10000	Шея	Великий	+1000 очков хода по воде к ежедневному запасу героя. <i>Часть Шляпы адмирала</i>	Вы освобождаете старого капитана из лап огров, которые собирались пытать его. Он дарит вам ожерелье, которое помогает в морских путешествиях.
	15000	Голова	Реликт	+500 очков хода по воде к ежедневному запасу героя. Даёт герою заклинания Вызов корабля и Затопить корабль. Позволяет использовать их без Книги магии. Даёт герою защиту от потери существ в Водовороте. <i>Часть Шляпы адмирала</i>	Старый моряк рассказывает вам о волшебной шляпе, которой он некогда владел. Одним взмахом этой шляпы он открывал у своей команды второе дыхание. Затем он даёт вам потрёпанную карту, указывающую её местоположение. Уже сбившись с ног в поисках, вы случайно находите её под ближайшим камнем.
	5000	Ноги	Великий	Позволяет герою перемещаться по любому ландшафту без штрафов	На узкой тропинке вы встречаете скитальца в лохмотьях. Он предлагает обменять ваш плащ на его старые сапоги. Вы неохотно соглашаетесь, но когда он скрывается за горизонтом – понимаете, насколько выгодным оказался обмен
	20000	Плечи	Реликт	Позволяет герою перемещаться по любому ландшафту без штрафов, а также через препятствия аналогично действию Экспертного Полёта	Не мучаясь угрызениями совести по поводу судьбы ангела, крылья которого вы нашли, вы засовываете их в мешок и без промедления скрываетесь.

	Сапоги левитации	10000	Ноги	Реликт	<p>Позволяет герою перемещаться через воду аналогично действию Экспертного Хождения по воде. Герои компьютера могут останавливаться на воде в течении хода, но не завершать день на ней.</p> <p> Не генерируется на случайных картах без воды</p>	<p>При встрече с местным мудрецом вы рассказываете ему о цели вашего путешествия. Он отмывает свой сундук и достаёт оттуда странные сапоги, которые затем передаёт вам.</p>
--	-------------------------	-------	------	--------	---	---

Артефакты, влияющие на магию героя

Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии	
	Сфера небесного свода	6000	Разное	Великий	+50% к урону ударных заклинаний Магии воздуха, включая Гром титана	Вы встречаете чародея, который просит разрешения послужить какое-то время при вас, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь, и в знак благодарности он отдаёт вам таинственную стихийную сферу.
	Сфера илистого озера Сфера ила	6000	Разное	Великий	+50% к урону ударных заклинаний Магии земли	Вы встречаете чародея, который просит разрешения послужить какое-то время при вас, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь, и в знак благодарности он отдаёт вам таинственную стихийную сферу.
	Сфера бушующего огня	6000	Разное	Великий	+50% к урону ударных заклинаний Магии огня, включая Огненный щит	Вы встречаете чародея, который просит разрешения послужить какое-то время при вас, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь, и в знак благодарности он отдаёт вам таинственную стихийную сферу.
	Сфера проливного дождя	6000	Разное	Великий	+50% к урону ударных заклинаний Магии воды	Вы встречаете чародея, который просит разрешения послужить какое-то время при вас, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь, и в знак благодарности он отдаёт вам таинственную стихийную сферу.
	Книга магии воздуха	20000	Разное	Реликт	<p>Даёт герою все заклинания Магии воздуха, кроме Грома титана. Походные заклинания можно использовать без Книги магии.</p> <p> Запрещённые для карты заклинания не даются</p>	Вы встречаете чародея, который просит разрешения послужить какое-то время у вас, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь, и он в знак благодарности отдаёт вам Книгу Стихий.
	Книга магии земли	20000	Разное	Реликт	<p>Даёт герою все заклинания Магии земли. Походные заклинания можно использовать без Книги магии.</p> <p> Запрещённые для карты заклинания не даются</p>	Вы встречаете чародея, который просит разрешения послужить какое-то время у вас, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь, и он в знак благодарности отдаёт вам Книгу Стихий.
	Книга магии огня	20000	Разное	Реликт	<p>Даёт герою все заклинания Магии огня. Походные заклинания можно использовать без Книги магии.</p> <p> Запрещённые для карты заклинания не даются</p>	Вы встречаете чародея, который просит разрешения послужить какое-то время у вас, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь, и он в знак благодарности отдаёт вам Книгу Стихий.

	Книга магии воды	20000	Разное	Реликт	<p>Даёт герою все заклинания Магии воды. Походные заклинания можно использовать без Книги магии.</p> <p> Запрещённые для карты заклинания не даются</p>	<p>Вы встречаете чародея, который просит разрешения послужить какое-то время у вас, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь, и он в знак благодарности отдаёт вам Книгу Стихий.</p>
	Шляпа оратора Шляпа заклинателя	30000	Голова	Реликт	<p>Даёт герою все заклинания 5 уровня, кроме Грома титана. Походные заклинания можно использовать без Книги магии.</p> <p> Запрещённые для карты заклинания не даются</p>	<p>Мимо вас проносится волшебник, удирающий от дракона. Волшебник открывает портал между мирами и прыгает в него, уронив свою шляпу. Дракон следует за ним, после чего портал захлопывается. Вы подбираете шляпу, смахиваете пыль и примеряете её.</p>
	Плащ отречения	8000	Плечи	Великий	<p>Запрещает всем героям и существам использовать заклинания и магические способности 3...5 уровня в бою. Защищает существ от мин при осаде Башни. Не работают способности: Окаменение, Паралич и Старость.</p> <p> Не генерируется на случайных картах</p>	<p>Вы слышите крики о помощи и вскоре видите молодую женщину, которая убегает от голодного медведя. Вы мгновенно убиваете зверя, и благодарная волшебница создаёт из его шкуры магический плащ и дарит его вам в качестве награды.</p>
	Накидка молчания	7500	Плечи	Великий	<p>Запрещает всем героям и существам использовать заклинания и магические способности 1...2 уровня в бою. Не работают способности: Болезнь и Случайная магия Чародеев</p>	<p>Проезжая мимо кладбища, вы встретили старика, молча оплакивающего свою старуху. Только вы приблизились – старик упал замертво. Похоронив старика, вы решили оставить себе его накидку</p>
	Сфера запрещения	20000	Разное	Реликт	<p>Запрещает всем героям использовать заклинания в бою. Не работают активируемые способности существ, включая Поднятие демонов, но срабатывающие после удара – работают (в отличие от действия Плаща отречения и Накидки молчания).</p> <p> Не генерируется на случайных картах</p>	<p>Вы помогаете крестьянину поймать убежавшую лошадь. В знак благодарности он дарит вам маленькую сферу. Дотронувшись до неё, вы ощущаете, что магические силы покидают вас...</p>
Внимание! Герои компьютера всегда знают, используете ли вы Сферу запрещения или нет. В связи с этим они могут менять решение о нападении на вашего героя при наличии Сферы.						
	Шар постоянства	7500	Разное	Великий	<p>Запрещает всем героям и существам использовать Снятие заклинаний, включая способность Змиев и Стрекоз</p>	<p>Вы встречаете своего старого друга, волшебника. Он вручает вам подарок: сферу, которая не позволит врагу развеять заклинания, наложенные вами на ваших солдат.</p>
	Кольцо забвения	7500	Кольцо	Великий	<p>Запрещает всем героям и существам использовать Воскрешение, Оживление мертвцов и Жертву. Вампиризм Вампиров-лордов позволяет восстанавливать только здоровье верхнего существа, но не численность. Адские отродья не могут поднимать демонов. Фениксы не восстают из пепла. Способность Фангармов не срабатывает. Трупы всех существ в бою сразу исчезают. Некромантия не срабатывает после боя</p>	<p>Наткнувшись на поле, где недавно было крупное сражение, вы удивляетесь полному отсутствию трупов. Среди разбитых мечей и доспехов вы находите кольцо</p>

	Медаль уязвимости* Сфера уязвимости	25000	Разное	Реликт	Нейтрализует большинство способностей всех существ в бою, дающих защиту от заклинаний или сопротивление. Не влияет на защиту от артефактов и на Ауру сопротивления единорогов	Вы встречаете своего старого друга, волшебника. Он вручает вам подарок: сферу, позволяющую воздействовать магией на созданий, которые обычно к ней невосприимчивы.
--	---	-------	--------	--------	---	--

Артефакты, влияющие на здоровье существ

Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии	
	Кольцо жизненной силы Кольцо жизнестойкости	5000	Кольцо	Сокровище	+1 к здоровью всех существ героя. <i>Часть Эликсира жизни</i>	На привале вы замечаете рысь, которая пытается добраться до гнезда вороны на дереве. Вы решаете прогнать хищника и взбираетесь на дерево. Рысь бросается наутёк, а в гнезде рядом с птенцами вы находите несколько блестящих камешков и испачканное помётом кольцо.
	Кольцо жизни	5000	Кольцо	Малый	+1 к здоровью всех существ героя. <i>Часть Эликсира жизни</i>	На привале вы замечаете рысь, которая пытается добраться до гнезда вороны на дереве. Вы решаете прогнать хищника и взбираетесь на дерево. Рысь бросается наутёк, а в гнезде рядом с птенцами вы находите несколько блестящих камешков и испачканное помётом кольцо.
	Склянка жизненной силы	10000	Разное	Великий	+2 к здоровью всех существ героя. <i>Часть Эликсира жизни</i>	Забравшись в лесную чащу, вы находите таинственное святилище. В воздухе над алтарём висит та самая склянка, в которой якобы находится кровь жизни. Вы аккуратно забираете её, стараясь больше ничего не касаться.

Амулеты, дающие защиту от определённых заклинаний

Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии	
	Амулет хладнокровия Кулон бесстрастия	1000	Шея	Сокровище	Даёт существам героя защиту от Берсерка. Герои ИИ не умеют использовать Берсерк. Исправлено в HotA	Вы слышите звуки боя и вскоре видите сражающихся — варвара и восьмиглавую гидру. Ваше своевременное вмешательство склоняет чашу весов в пользу человека, за что он награждает вас кулоном, который помог ему подготовить свой разум к битве.
	Амулет ясновидения Кулон ясновидения	5000	Шея	Великий	Даёт существам героя защиту от Слепоты, включая способности единорогов	Вы находите дряхлую, давно ослепшую женщину, которая доживает свои последние часы, и помогаете ей спокойно отойти в мир иной, обещая затем похоронить её. В знак благодарности она отдаёт вам кулон, позволявший ей видеть с закрытыми глазами.
	Священный амулет Кулон святости	1000	Шея	Сокровище	Даёт существам героя защиту от Проклятия, включая способности Чёрных рыцарей, Рыцарей смерти и Мумий	В своих путешествиях вы находитите маленькую избушку, в которой живёт отшельник. Впечатлённый рассказом о ваших грандиозных планах, он благословляет вас и даёт брелок, защищающий от проклятий.
	Амулет жизни Кулон жизни	2500	Шея	Сокровище	Даёт существам героя защиту от Волны смерти	Сильная буря срывает плети плюща со скрытого входа в гробницу. Вы обнаруживаете, что она уже разграблена до вас, однако воры не заметили спрятанную в тёмном месте золотую цепь.

	Амулет смерти Кулон смерти	2500	Шея	Сокровище	Даёт существам героя защиту от Уничтожения мертвецов	После недолгой, но жесткой битвы с некромантом вы завладеваете его волшебным кулоном. Позднее вы узнаёте, что он защищает ваших солдат-мертвецов от заклинания, которое уничтожает их.
	Амулет свободной воли Кулон свободной воли	1000	Шея	Сокровище	Даёт существам героя защиту от Гипноза, включая способности Фангармов	Вы встречаете небольшой караван и выигрываете у одного из торговцев в кости волшебный кулон. Бывший владелец говорит вам, что он позволяет сопротивляться гипнозу.
	Амулет отрицательности Кулон отрицательности	5000	Шея	Великий	Даёт существам героя защиту от Магии молнии (кроме Грома титана), включая способности Птиц грома	Вы находите развалины небольшой избушки, которая, судя по всему, была разрушена необычайно сильным ударом молнии. Пошарив среди обломков, вы находите кулон, который слегка подрагивает в вашей руке.
	Амулет абсолютной памяти Кулон абсолютной памяти	3000	Шея	Сокровище	Даёт существам героя защиту от Забывчивости	Неподалёку от останков сожжённой ведьмы вы замечаете прекрасный, искусно украшенный кулон. Вы осторожно подходите и кладёте его в свой мешок.

Артефакты, приносящие ресурсы в начале дня

Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии
	Неистощимая подвода леса Неистощимая телега древесины	5000	Разное	Малый +1 к ежедневному доходу древесины игрока	Остановившись на привал, вы разжигаете костёр, чтобы сварить похлебку. Подкладывая в огонь дрова из оказавшейся поблизости подводы, вы обнаруживаете, что они появляются там вновь и вновь. Вы забираете с собой эту полезную магическую вещь.
	Неиссякаемая склянка ртути	5000	Разное	Великий +1 к ежедневному доходу ртути игрока. <i>Часть Рога изобилия</i>	Осматривая башню, которую хозяин-волшебник, похоже, покинул в большой спешке, вы находите пузырёк с ртутью. Повернув сосуд в руках, вы понимаете, что жидкий металл льётся из него бесконечной струйкой. Оценив пользу этой находки, вы забираете её с собой.
	Неистощимая подвода с рудой Неистощимая телега руды	5000	Разное	Малый +1 к ежедневному доходу руды игрока.	Вы находите гоблинскую кузницу, в которой куют оружие для войны с людьми. Заслышив боевые кличи ваших солдат, кузнецы разбегаются кто куда. В кладовой вы находите волшебную телегу, в которой никогда не кончается руда.
	Вечное кольцо серы Кольцо неисчерпаемой серы	5000	Кольцо	Великий +1 к ежедневному доходу серы игрока. <i>Часть Рога изобилия</i>	Вы посещаете алхимика, который, узнав о вашем походе, решает примкнуть к вам. Ваш новый подчинённый вручает вам кольцо серы, чтобы помочь вам в войне.
	Плащ бесконечных кристаллов Плащ бесчисленных кристаллов	5000	Плечи	Великий +1 к ежедневному доходу кристаллов игрока. <i>Часть Рога изобилия</i>	Укрываясь от дождя в одной из пещер, вы находите небольшую россыпь кристаллов. Подойдя поближе, вы обнаруживаете, что это плащ, покрытый кристаллами, которые вновь и вновь появляются на нём, если их отломить. Вы берёте полезную находку с собой.

	Кольцо драгоценных камней	5000	Кольцо	Великий	+1 к ежедневному доходу самоцветов игрока. <i>Часть Рога изобилия</i>	Вы слышите крик боли и вскоре обнаруживаете кентавра, попавшего в капкан. В знак благодарности за освобождение он дарит вам мешочек, в котором вы находитите изумительное кольцо с драгоценными камнями.
	Неистощимая сумка золота Бездонный кошель золота	5000	Разное	Великий	+500 к ежедневному доходу золота игрока. <i>Часть Золотого гуся</i>	Вы находите кожаный кошель, набитый золотом. Позднее вы узнаете, что он принадлежал великому королю-воителю, который мог превратить любой предмет в золото.
	Неистощимая сумка золота Бездонная сумка золота	7500	Разное	Великий	+750 к ежедневному доходу золота игрока. <i>Часть Золотого гуся</i>	Женщина знатного рода, отставшая от своих спутников, просит вас проводить её до дома. По прибытии домой она вручает вам сумку с золотом.
	Неистощимый мешок золота Бездонный мешок золота	10000	Разное	Реликт	+1000 к ежедневному доходу золота игрока. <i>Часть Золотого гуся</i>	Вы обнаруживаете лепрекона, радостно выплясывающего вокруг волшебного мешка. Увидев вас, он сердито топает ножкой и исчезает. Вспомнив лепреконскую поговорку «что нашёл, то моё», вы забираете мешок себе.

Артефакты, повышающие прирост существ (составляющие Статуи легиона)

Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии	
	Ноги легиона	5000	Разное	Сокровище	+5 к еженедельному приросту существ 2 уровня в городе, в котором находится герой. <i>Часть Статуи легиона</i>	Обыскивая развалины, вы с радостным изумлением обнаруживаете часть Статуи Легиона. Вы аккуратно смахиваете с неё пыль и кладёте в мешок.
	Поясница легиона	5000	Разное	Малый	+4 к еженедельному приросту существ 3 уровня в городе, в котором находится герой. <i>Часть Статуи легиона</i>	Обыскивая развалины, вы с радостным изумлением обнаруживаете часть Статуи Легиона. Вы аккуратно смахиваете с неё пыль и кладёте в мешок.
	Тулowiще легиона	5000	Разное	Малый	+3 к еженедельному приросту существ 4 уровня в городе, в котором находится герой. <i>Часть Статуи легиона</i>	Обыскивая развалины, вы с радостным изумлением обнаруживаете часть Статуи Легиона. Вы аккуратно смахиваете с неё пыль и кладёте в мешок.
	Руки легиона	5000	Разное	Великий	+2 к еженедельному приросту существ 5 уровня в городе, в котором находится герой. <i>Часть Статуи легиона</i>	Обыскивая развалины, вы с радостным изумлением обнаруживаете часть Статуи Легиона. Вы аккуратно смахиваете с неё пыль и кладёте в мешок.
	Голова легиона	5000	Разное	Великий	+1 к еженедельному приросту существ 6 уровня в городе, в котором находится герой. <i>Часть Статуи легиона</i>	Обыскивая развалины, вы с радостным изумлением обнаруживаете часть Статуи Легиона. Вы аккуратно смахиваете с неё пыль и кладёте в мешок.

Прочие артефакты

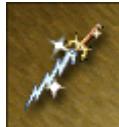
Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии	
	Золотой лук	8000	Разное	Великий	Все существа героя при стрельбе не имеют штрафа за расстояние и преграды	Случайно встретившись с известным лучником, вы предлагаете ему сыграть в кости — ваша лошадь против его лука. Вы побеждаете.
	Оковы войны	5000	Разное	Великий	Запрещает всем героям откупаться или сбегать с поля боя. Можно сбегать от нейтральных существ	Во время исследования руин древней крепости вы находите оружие, уничтожившее её, — Оковы Войны.
	Пузырёк с кровью дракона	20000	Разное	Реликт	+5 к атаке и защите всех драконов в армии героя, включая нейтральных	Вы обнаруживаете пещеру, в которой живёт древний дракон. Из тяжёлой битвы вы выходите победителем. Судя по всему, кровь дракона обладает магическими свойствами, поэтому вы аккуратно собираете её в бутылочку.
	Клинок Армагеддона	50000	Правая рука	Реликт	+3 к атаке, защите и силе магии героя. +6 к знаниям героя. Даёт герою заклинание Армагеддон, которое всегда действует на Экспертном уровне. Даёт существам героя защиту от Армагеддона, в том числе вражеским существам под вашим Гипнозом	Глубоко под землёй вы находите сокровищницу Древних, покинутую ещё до Безмолвия. Внутри вы обнаруживаете запечатанный ларец с выгравированными на нём словами предупреждения. Не обращая на них внимания, вы ломаете печать. В ларце вы находите Клинок Армагеддона.
<p>Это интересно! По сюжету основной кампании, Клинок Армагеддона создавался из Адского меча, Щита проклятых и Доспехов из серного камня. На самом деле Клинок Армагеддона не является сборным артефактом, как и его «составляющие» не являются частями какого-либо сборника.</p>						
	Рог бездны	50000	Разное	Реликт	При гибели любого живого отряда в бою, кроме Фангармов, уничтожает его труп и вызывает на его месте отряд Фангармов (не менее 1), служащих владельцу Рога, которые сохраняются после боя. При гибели двухгексового существа, Фангармы вызываются на месте «хвоста». Суммарное здоровье призванного отряда Фангармов равно 50% (с округлением вниз до целого Фангарма) от здоровья погибшего отряда, а их количество не больше 50% (с округлением вниз) от количества существ в погибшем отряде. Не призывает Фангармов из трупов Фангармов. Рог бездны срабатывает раньше, чем Восстание из пепла Феников	Этот водопад шумит и пенится, как водопаду и положено. Однако при ближайшем рассмотрении вы понимаете, что вода в нём течёт... вверх. Сколько же магических сил ушло, чтобы создать такой природный феномен? Тут явно не обошлось без могущественного артефакта. И действительно — над гребнем водопада парит богато отделанный рог

Сборные артефакты

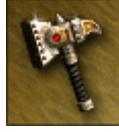
Сборные артефакты на Кукле героя занимают несколько слотов – тех же, что и занимают составляющие его артефакты. В колонке Слот **жирным** указан основной слот Сборного артефакта и через + указаны остальные слоты, закрытые для других артефактов.

Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии
	84000	Правая рука + Голова Левая рука Грудь Шея Ноги	Реликт Сборный	<p>Состоит из:</p>  <p>Свойства составляющих: +21 к атаке, защите, силе магии и знаниям героя.</p> <p>Свойства сборника: Нейтрализует штрафы боевого духа из-за смешения в армии героя существ Замка, Оплота, Башни, Крепости и Цитадели. В HotA также из-за существ Сопряжения и Причала.</p> <p>В начале первого хода любого из существ героя автоматически колдуется Экспертная Молитва длительностью 10 раундов. Работает в Гарнизоне антимагии и со Сферой запрещения. Проклятая земля и Плащ отречения блокируют Молитву. Специализация по Молитве влияет на эффект.</p> <p>В описании артефакта сказано, что заклинания накладываются в начале битвы, а не с первым ходом владельца (баг).</p>	Вы натыкаетесь на Альянс Ангелов, стряхиваете с него пыль и кладёте в свой мешок.
	12000	Плечи + Шея Ноги	Реликт Сборный	<p>Состоит из:</p>  <p>Свойства составляющих: +30% +15% к навыку Некромантии героя (если есть).</p> <p>Свойства сборника: Если герой не имеет Некромантию, то он получает её на Экспертном уровне и воскрешает убитых в виде Скелетов. Если герой имеет Некромантию, то благодаря ей после боя вместо Скелетов воскрешаются Живые мертвецы, Стражи или Личи в зависимости от уровня Некромантии</p>	Вы натыкаетесь на Плащ Короля Нечисти, стряхиваете с него пыль и кладёте в свой мешок.

	Эликсир жизни	20000	Разное + Кольцо Кольцо	Реликт Сборный	<p>Состоит из:</p>  <p>Свойства составляющих: +4 к здоровью всех существ героя.</p> <p>Свойства сборника: +25% к здоровью всех живых существ героя. Расчёт от базового здоровья с округлением вниз.</p> <p>Все живые существа героя получают способность Регенерации на 50 здоровья в начале каждого своего хода в бою (без воскрешения убитых)</p>	Вы натыкаетесь на Эликсир Жизни, стряхиваете с него пыль и кладёте в свой мешок.
	Доспехи проклятого Доспехи проклятых	12000	Грудь + Голова Правая рука Левая рука	Реликт Сборный	<p>Состоит из:</p>  <p>Свойства составляющих: +3 к атаке и защите героя. +2 к силе магии и знаниям героя.</p> <p>Свойства сборника: В начале первого хода любого из существ героя автоматически колдуются Экспертные Медлительность, Проклятье, Слабость и Неудача длительностью 50 раундов. Работает в Гарнизоне antimагии и со Сферой запрещения. Проклятая земля, Плащ отречения и Накидка молчания блокируют заклинания соответствующего уровня. Специализация по соответствующему заклинанию влияет на эффект.</p> <p>В описании артефакта сказано, что заклинания накладываются в начале битвы, а не с первым ходом владельца (баг).</p>	Вы натыкаетесь на Доспехи Проклятых, стряхиваете с них пыль и кладёте в свой мешок.
	Мощь отца драконов Могущество отца драконов	42000	Грудь + Голова Правая рука Левая рука Кольцо Кольцо Плечи Шея Ноги	Реликт Сборный	<p>Состоит из:</p>  <p>Свойства составляющих: +10 к атаке, защите, силе магии и знаниям героя. +1 к удаче и боевому духу героя.</p> <p>Свойства сборника: +6 к атаке, защите, силе магии и знаниям героя. Даёт существам героя Защиту от магии 1...4 уровня, которая не нейтрализуется Медалью уязвимости. Владельцу нельзя использовать Жертву</p>	Вы натыкаетесь на Могущество Отца Драконов, стряхиваете с неё пыль и кладёте в свой мешок.

	 Статуя легиона	25000	Разное + Разное Разное Разное Разное	Реликт Сборный	<p>Состоит из:</p>  <p>Свойства составляющих:</p> <p>+5 к еженедельному приросту существ 2 уровня в городе, в котором находится герой.</p> <p>+4 к еженедельному приросту существ 3 уровня в городе, в котором находится герой.</p> <p>+3 к еженедельному приросту существ 4 уровня в городе, в котором находится герой.</p> <p>+2 к еженедельному приросту существ 5 уровня в городе, в котором находится герой.</p> <p>+1 к еженедельному приросту существ 6 уровня в городе, в котором находится герой.</p> <p>Свойства сборника:</p> <p>+50% к еженедельному приросту всех существ во всех городах игрока. Расчёт от базового прироста с учётом Цитадели и Замка в городе с округлением вниз. Для игрока работает только одна Статуя легиона и сборка второй не даёт дополнительных бонусов</p>	Вы натыкаетесь на Статую Легиона, стряхиваете с неё пыль и кладёте в свой мешок.
	 Грохот титана	40000	Правая рука + Голова Левая рука Грудь	Реликт Сборный	<p>Состоит из:</p>  <p>Свойства составляющих:</p> <p>+9 к атаке и защите героя.</p> <p>+8 к силе магии и знаниям героя.</p> <p>Свойства сборника:</p> <p>Даёт герою заклинание Гром титана.</p> <p>Даёт герою Книгу магии (если нет)</p>	Вы натыкаетесь на Грохот Титана, стряхиваете с него пыль и кладёте в свой мешок.
	 Шляпа адмирала	25000	Голова + Шея	Реликт Сборный	<p>Состоит из:</p>  <p>Свойства составляющих:</p> <p>+1500 очков хода по воде к ежедневному запасу героя.</p> <p>Даёт герою заклинания Вызов корабля и Затопить корабль.</p> <p>Позволяет использовать их без Книги магии. Даёт герою защиту от потери существ в Водовороте.</p> <p>Свойства сборника:</p> <p>Герой не тратит очки хода на посадку и высадку с корабля. При высадке очки хода по суше пересчитываются в очки хода по воде, и наоборот</p>	Вы натыкаетесь на Шляпу Адмирала, стряхиваете с неё пыль и кладёте в свой мешок.

	Лук снайпера Колодец волшебника	12000	Разное + Разное Разное	Реликт Сборный	<p>Состоит из:</p>  <p>Свойства составляющих: +30% к навыку Стрельбы героя (если есть).</p> <p>Свойства сборника: Все существа героя при стрельбе не имеют штрафа за расстояние и преграды, а также защищены от перекрытия и могут стрелять даже если на соседних гексах находятся вражеские существа</p>	Вы натыкаетесь на Лук Снайпера, стряхиваете с него пыль и кладёте в свой мешок.
	Волшебный колодец Колодец волшебника	3000	Разное + Разное Разное	Реликт Сборный	<p>Состоит из:</p>  <p>Свойства составляющих: отменяются.</p> <p>Свойства сборника: Восстанавливает всю ману в начале каждого дня</p>	Вы натыкаетесь на Колодец Волшебника, стряхиваете с него пыль и кладёте в свой мешок.
	Кольцо мага Кольцо магов	3000	Кольцо + Шея Плечи	Реликт Сборный	<p>Состоит из:</p>  <p>Свойства составляющих: +6 к длительности заклинаний в бою, зависящих от СМ.</p> <p>Свойства сборника: +50 к длительности заклинаний в бою, зависящих от СМ</p>	Вы натыкаетесь на Кольцо Магов, стряхиваете с него пыль и кладёте в свой мешок.
	Рог изобилия	20000	Разное + Кольцо Кольцо Плечи	Реликт Сборный	<p>Состоит из:</p>  <p>Свойства составляющих: +1 к ежедневному доходу ртути, серы, кристаллов и самоцветов игрока.</p> <p>Свойства сборника: +4 к ежедневному доходу ртути, серы, кристаллов и самоцветов игрока</p>	Вы натыкаетесь на Рог Изобилия, стряхиваете с него пыль и кладёте в свой мешок.

	 Мантия дипломата	15000	Плечи + Кольцо Шея	Реликт Сборный	<p>Состоит из:</p>  <p>Свойства составляющих: -30% к цене откупа героя в бою.</p> <p>Свойства сборника: Герой может откупаться и сбегать с поля боя при обороне города и в боях против существ без героя.</p> <p>Увеличивает силу армии героя в 3 раза для Гильдии воров, а также при определении возможности присоединения или побега нейтральных существ на карте</p>	Сегодня вам встретилось необычное пугало. Вместо того чтобы распугивать ворон оно успешно убеждало их мирно покинуть поле. Вы согласились помочь пугалу найти ближайшего провидца в обмен на секрет. Пугало отдало вам свою мантию
	 Кулон отражения	12000	Шея + Плечи Ноги	Реликт Сборный	<p>Состоит из:</p>  <p>Свойства составляющих: Даёт существам 30% Сопротивление или +30% к навыку Сопротивления героя (если есть).</p> <p>Свойства сборника: Даёт существам 20% Сопротивление или +20% к навыку Сопротивления героя (если есть)</p>	Солдаты прибежали к вам, рассказывая о чуде. Вы заинтригованы и следите за ними. Действительно, рядом с лагерем происходит нечто необычное – посреди огненной ловушки сидит странник, не обращая внимания на жар. Вы предлагаете ему деньги за раскрытие секрета, но странник смеётся и тает в воздухе. В ловушке остаётся только необычный кулон
	 Железный кулак огра	20000	Правая рука + Голова Левая рука Грудь	Реликт Сборный	<p>Состоит из:</p>  <p>Свойства составляющих: +5 к атаке и защите героя. +4 к силе магии и знаниям героя.</p> <p>Свойства сборника: В начале первого хода любого из существ героя автоматически колдуются Экспертные Ускорение, Жажда крови, Контрудар и Огненный щит длительностью 50 раундов. При этом Огненный щит накладывается на всех дружественных существ, в отличие от заклинания героя. Работает в Гарнизоне antimагии и со Сферой запрещения. Проклятая земля, Плащ отречения и Накидка молчания блокируют заклинания соответствующего уровня. Специализация по соответствующему заклинанию влияет на эффект. В описании артефакта сказано, что заклинания накладываются в начале битвы, а не с первым ходом владельца (баг).</p>	Проходя мимо небольшой пещеры, вы слышите глухие удары. Зайдя под её своды, вы видите юного Циклопа, колющего орехи огромным молотом. После каждого удара крошки и скорлупки разлетаются во все стороны. Вы обучаете Циклопа более экономному способу колки орехов один о другой, и тот на радостях отдаёт вам молот

	 Золотой гусь	22500	Разное + Разное Разное	Реликт Сборный	Состоит из:    Свойства составляющих: +2250 к ежедневному доходу золота игрока. Свойства сборника: +4750 к ежедневному доходу золота игрока	В поисках подходящего места для лагеря вы набрели на покинутую башню коллекционера. Большую часть имущества давно растащили мародёры, но вам удалось найти несколько пыльных статуэток домашних животных. Одна из них кажется вам смутно знакомой. Вы стираете пыль с гуся и с удивлением обнаруживаете, что он золотой
--	--	-------	---------------------------------	-------------------	---	---

Стоит отметить, что по умолчанию Сборные артефакты, Пузырёк с кровью дракона, Клинок Армагеддона и  Рог бездны запрещены на случайных картах и не могут попасться ни в каких объектах.

Также на случайных картах есть такое понятие как «круги артефактов». Суть в том, что при генерации карты ГСК сперва размещает все артефакты игры по одному экземпляру и, если ему не хватает артефактов для всех мест (объектов и артефактов на земле за охраной), то он начинает второй круг, т.е. берёт по второму экземпляру каждого артефакта. И так далее. Таким образом, например, если вы обнаружите на карте два одинаковых артефакта, то это значит, что ГСК использовал два круга артефактов и все игровые артефакты присутствуют на карте минимум в одном экземпляре, т.е. наверняка можно найти, например, Книгу магии земли или Меч правосудия.

Герои под управлением компьютера всегда знают, какие артефакты есть у противника. В некоторых случаях, например, они могут передумать нападать на героя, если у него есть Сфера запрещения и т.д. Подобные приёмы иногда используются для прохождения авторских карт.



 **Это интересно!** В ресурсах оригинальной игры остались файлы трёх нереализованных Сборных артефактов – Костюм дипломата (Diplomat's Suit), Завязший в нейтральности (Mire of Neutrality) и Железный кулак огра (Ironfist of the Ogre). Эти артефакты по-своему реализованы в HotA как Мантия дипломата, Кулон отражения (для Шеи, а не для Груди) и Железный кулак огра.

 **Внимание!** При игре на карте, созданной в Редакторе карт Возрождения Эрафии, сборные артефакты и Клинок Армагеддона некорректно отображаются графически (баг). В самом Редакторе карт эти артефакты недоступны (они появились только в Клинке Армагеддона и Дыхании смерти), но они могут сгенерироваться на месте «Случайного артефакта 4» (Реликта) при загрузке карты в Дыхании смерти. В этом случае на карте приключений будет графически отображаться один артефакт, а при его поднятии герой будет получать другой. Далее представлен перечень таких артефактов.

Артефакт на карте													
Получаемый артефакт													

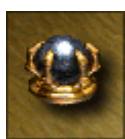
1 – Ящик Пандоры и в Редакторе карт может быть установлен автором. В этом случае невозможно визуально отличить настоящий Ящик Пандоры от Клинка Армагеддона отображённого Ящиком Пандоры.

АРТЕФАКТЫ ПО КЛАССАМ

Далее представлена таблица всех артефактов, разделённым по классам, позволяющая лучше ориентироваться при представлении награды, получаемой в определённых объектах на карте.

Сокровища	Малые	Великие	Реликты
		 	 

МЕДАЛЬ УЯЗВИМОСТИ



Как известно, в игре есть ряд существ, не подверженным действию тех или иных заклинаний или типов магии. Медаль уязвимости нейтрализует большинство способностей всех существ в бою, дающих защиту от заклинаний или сопротивление. Не влияет на защиту от артефактов и на Ауру сопротивления единорогов. Медаль уязвимости полностью нейтрализует навык Сопротивления и его артефакты, а также Защиту от разума, которую даёт оригинальный Значок смелости.

Однако это описание не совсем полно разъясняет механику действия артефакта.

Во-первых, начнем с того, что Медаль действует неодинаково для её владельца и противника:

- Владелец Медали может насытить ранее не работавшие заклинания как на свои, так и на чужие войска.
- Противник также получает возможность насытить ранее не работавшие заклинания, но только на отряды владельца Медали.

Пример: красный имеет Медаль и нападает на синего. Синий сможет колдовать Слепоту на Титанов противника, но не может Воскресить (Благословить и т.д.) своих Чёрных драконов. Этот же принцип распространяется и на заклинания, колдуемые на свои войска существами (Архангел, Джинн, Чародей и т.д.) – только у носителя они начинают работать там, где не работали.

Плащ отречения и Сфера запрещения, например, действуют одинаково на обе стороны. Правда, по аналогии действует, скажем, Шар постоянства: Снятие заклинаний не действует только на существ владельца.

Во-вторых, из описания может показаться, что при его наличии можно колдовать любые заклинания на любых существ. Но это не так. Существа частично сохраняют иммунитет к некоторым заклинаниям или типам магии. Далее представлена таблица существ, их иммунитетов и иммунитетов при наличии Медали уязвимости.

Существа	Защита от заклинаний	Защита от заклинаний при наличии Медали уязвимости
	Защита от магии 1-3 уровня	-
	Защита от магии 1-4 уровня	-
	Иммунитет к Воскрешению, Жертве, Уничтожению мертвецов, Оживлению мертвецов	Иммунитет к Воскрешению, Жертве, Уничтожению мертвецов, Оживлению мертвецов
	Защита от Магии разума: Слепота, Гипноз, Бешенство, Забывчивость, Берсерк Иммунитет к Воскрешению, Жертве, Уничтожению мертвецов, Оживлению мертвецов	Иммунитет к Печали и Радости (благодаря Нейтральному боевому духу) Иммунитет к Воскрешению, Жертве, Уничтожению мертвецов, Оживлению мертвецов
	Защита от Магии разума: Слепота, Гипноз, Бешенство, Забывчивость, Берсерк	-
	Защита от Магии огня, включая Магическую стрелу	-
Вся нежить	Иммунитет к Проклятию, Благословению и Слепоте Защита от Магии разума: Печаль, Радость, Слепота, Гипноз, Бешенство, Забывчивость, Берсерк Иммунитет к Волне смерти, Воскрешению, Жертве	Иммунитет к Проклятию, Благословению, Слепоте, Печали и Радости (благодаря Нейтральному боевому духу) Иммунитет к Волне смерти, Воскрешению, Жертве
	Иммунитет к Слепоте и Окаменению	Иммунитет к Слепоте и Окаменению
	Защита от магии	-

Все элементали	Защита от Магии разума: Слепота, Гипноз, Бешенство, Забывчивость, Берсерк Иммунитет к Воскрешению, Жертве, Уничтожению мертвцев, Оживлению мертвцев	Иммунитет к Печали и Радости (благодаря Нейтральному боевому духу) Иммунитет к Воскрешению, Жертве, Уничтожению мертвцев, Оживлению мертвцев
	Защита от Метеоритного дождя	-
	Защита от холода	-
	Защита от молнии и Армагеддона	-

Из таблицы видно, что Медаль уязвимости снимает именно Защиты от заклинаний, но не врождённые Иммунитеты, имеющиеся у существ благодаря их типу. Т.е. благодаря Медали уязвимости големы, Гиганты/Титаны, нежить, элементали и  Фангармы становятся уязвимы к Магии разума, но все неживые существа из них остаются защищены от Печали и Радости, т.к. свойство Нейтральный боевой дух никуда не делось. Врождённая способность троглодитов сохраняется. Прочие Защиты от магии и отдельных заклинаний полностью нейтрализуются.

Некоторые особенности:

- **Снятие заклинаний** не укладывается в схему «Владелец – на всех, противник – только на чужих». Так, например, если владелец Медали использовал массовую Медлительность на противника, у которого, в армии Чёрные драконы, Магические элементали и обычные существа, то противник, использовав Снятие заклинаний, может снять Медлительность с любых своих войск, то есть он все-таки накладывает заклинание на такие свои войска, на которые в нормальной ситуации не смог бы. Лечение действует нормально, и в том же примере, Медлительность можно снять только с элементалей и обычных существ.
- **Площадные ударные заклинания и Армагеддон** владельца Медали действует на всех существ, а эти же заклинания противника – всех существ владельца и только тех своих существ, на которых он действовал бы и без Медали, т.е. существа противника сохраняют Защиты.
- **Цепная молния**. Выбор первой цели происходит корректно, т.е. владелец Медали уязвимости сможет колдовать Цепной молнией, например, на Чёрных драконов противника, но не на своих. А вот вторая и последующие цели уже не вписываются в схему работы артефакта. Независимо от того, кто владелец Медали, "хвост" цепи наносит урон и его существам, и существам его противника.
- **Огненный щит** никак не изменяется по механике нанесения урона в присутствии Медали уязвимости. Т.е. существа с Иммунитетом к огню не получают урон от Огненного щита (заклинания или способности Султана-ифрита). По механике наложения Огненный щит подчиняется схеме Владелец – на всех, противник – только на чужих».
- Медаль уязвимости не влияет на действие других **артефактов**, например, Брелка отрицательности или Моши отца драконов, и не отменяет их иммунитеты.

 **Это интересно!** С Медалью уязвимости Феников можно приносить в Жертву, так как Иммунитет к огню у них пропадает. Однако их способность Восстания из пепла может сработать даже в этом случае, т.е. они могут восстать в некотором количестве после того, как будут убиты Жертвой. Восстание произойдёт не сразу, а в момент, в который к ним должен был бы перейти ход (баг). Исправлен в HotA.

Помимо заклинаний героя, Медаль уязвимости влияет и на магические способности существ:

- **Змии и Стрекозы** получают возможность накладывать Снятие заклинаний и Слабость на всех врагов, ранее невосприимчивых к этим заклинаниям.
- **Сказочные драконы** получают возможность накладывать все боевые заклинания на всех вражеских существ. Заклинания Цепная молния, Метеоритный дождь, Огненный шар, Инферно или Кольцо холода работают аналогично заклинаниям героя с особенностями, описанными выше.
- Остальные магические способности существ, схожие с заклинаниями героя, работают аналогично с особенностями, описанными выше.
- Уникальные способности существ, вроде Окаменения, Старости или Смертельный взгляда, никак не изменяют своего действия в присутствии Медали уязвимости.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Антоний Васильев**, vk.com, **Турист**, heroes.ag.ru, **huMMer**, gdb.diaspora.ru, **Wight**, heroes.ag.ru, **Владимир Мендаль**, vk.com, **Николай Сергеев**, vk.com.

4.2 Покупка и продажа артефактов

Помимо получения артефактов с карты приключений, герой может купить их на Чёрном рынке или у Торговца артефактами. Также можно продать артефакты у Торговца артефактами или Старьевщика (**HotA**).

- Стоимость артефактов на Чёрном рынке составляет 250% от их базовой цены.
- Стоимость артефактов у Торговца артефактами зависит от количества Рынков во всех городах игрока. При наличии 1 Рынка стоимость покупки артефактов составляет 500% от их базовой цены. При продаже стоимость артефактов составляет 20% от их базовой цены. При увеличении количества Рынков, вплоть до 9, стоимости артефактов меняются по формулам:

$$\text{Стоимость покупки} = 5 * \text{Баз.} / (1 + (N-1) * 0,25)$$

$$\text{Стоимость продажи} = \text{Баз.} * (1 + (N-1) * 0,25) / 5$$

где Баз. – базовая цена артефакта; N – количество Рынков у игрока.

Далее представлена таблица стоимости артефактов, в зависимости от количества Рынков у игрока, где за 100% (x 1) принята базовая цена.

Операция	Количество Рынков у игрока								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
Покупка	500%	400%	x 10/3	x 20/7	250%	x 20/9	200%	x 20/11	x 5/3
Продажа	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%

Округление вверх с точностью до 1 золота.

- Стоимость продажи артефактов Старьевщику составляет 50% от их базовой цены.

 Нельзя продать артефакт Торговцу артефактами из слота Разное 5 – он не отображается в диалоговом окне (баг). Исправлен в **HotA**.

Нельзя продавать Боевые машины и Книгу магии с Куклы героя.

Для того, чтобы узнать стоимость покупки артефакта за другие ресурсы, нужно поделить стоимость в золоте на **250** – для ртути, серы, кристаллов и самоцветов, или на **125** – для древесины и руды. Округление вниз.

Для того, чтобы узнать стоимость продажи артефакта за другие ресурсы, нужно поделить стоимость в золоте на **500** – для ртути, серы, кристаллов и самоцветов, или на **250** – для древесины и руды. Округление вверх.

Грааль или Книгу магии из Рюкзака героя можно продать за 1 золото или 1 единицу любого другого ресурса. Свитки с заклинанием продаются, как и обычные артефакты.

По умолчанию на Чёрном рынке и у Торговца артефактами не могут продаваться Сборные артефакты, а также Пузырёк с кровью дракона, Клинок Армагеддона и  Рог бездны.

 Герои под управлением компьютера не видят Торговца артефактами Сопряжения - не строят его и не скапают артефакты, даже если он построен (баг). Исправлен в **HotA**.

4.3 Типы использования артефактов

Для эффективной игры против сильного противника очень важно не только наличие артефактов у героя, но и умение ими распоряжаться. Практически все артефакты в той или иной ситуации дают хороший бонус герою или его армии, но проблема в том, что герой может одновременно использовать только 14 из них, а большинство слотов могут быть заняты только одним артефактом определённого типа. Вследствие этого часто возникает выбор между несколькими хорошими артефактами.

Опытные игроки знают, как грамотно манипулировать отдельными артефактами и целыми их наборами, чтобы получить максимальную выгоду. В первую очередь все артефакты можно разделить на 3 категории:

- Боевые артефакты – те артефакты, которые дают бонус герою в битвах.
- «Пижамы» – артефакты, которые дают бонус в начале дня и дальше не играют никакой роли.
- «Трико» – артефакты, которые дают бонус только в течение хода и при передвижении.

Боевые артефакты

В эту категорию относятся все артефакты, дающие бонус к первичным или вторичным навыкам, к боевому духу или удаче, к скорости или здоровью существ, к длительности, силе заклинаний, а также разрешающие или запрещающие колдовать магию. Однако всё равно некоторые из них являются ситуативными и необходимо знать их особенности:

- **Дух уныния**, **Кольцо подавления**, **Устрашающая маска** и **Кулон разорения** – можно не брать в бой против нежити, големов или элементалей. А Дух уныния – также при уверенности, что ваш боевой дух в бою будет положительным и намного выше боевого духа противника.
- **Амулет гробовщика**, **Мантия вампира**, **Сапоги мертвца** и **Плащ короля нечисти** – действуют по окончании битвы, если у героя имеется навык Некромантия и место в армии для поднимаемых существ.
- **Колье отрицания**, **Мантия равновесия**, **Сапоги противодействия** и **Кулон отражения** – понадобятся герою только в битве против вражеских героев, имеющих Книгу магии и ману, или против существ, умеющих колдовать.
- **Амулет затмения**, **Печать заката** и **Паты гаснущих светил** – понадобятся герою только в битве против героев с Книгой магии и высокой силой магии, способных колдовать.
- **Птица познания**, **Бесстрашный хранитель** и **Символ знаний** – дают бонус герою только при наличии навыка Зоркости и понадобятся только в битве против вражеских героев, имеющих возможность колдовать заклинания, которые герой не знает.
- **Лук из вишнёвого дерева эльфов**, **Тетива из волоса гривы единорога** и **Стрелы из ангельских перьев** – дают бонус герою только при наличии навыка Стрельбы. Также, очевидно, что эти артефакты, **Золотой лук** и **Лук снайпера** бесполезны, если в вашей армии нет стрелков.
- **Медаль дипломата**, **Кольцо дипломата** и **Лента посла** – понадобятся только в битве против героя, от которого есть возможность откупа (у него нет Оков войны и у вас достаточно золота). **Мантия дипломата** также применяется в этих условиях, но позволяет откупаться и от существ без героя.
- **Плащ отречения** и **Сфера запрещения** – полезны не прокаченным по магической части героям или в битве против сильного мага. С Плащом ваш герой также сможет использовать только заклинания 1 и 2 уровня. **Накидка молчания** наоборот, поможет защититься от слабых магических героев или от низкоуровневых массовых заклинаний.
- **Шар постоянства** – полезен не только против героев, но и против Змиев или Стрекоз.
- **Кольцо забвения** – полезно против Вампиров-lordов, Адских отродий, Архангелов, героев с Воскрешением, Оживлением мертвцев, Жертвой или с Рогом бездны. Но оно вредно и вашему герою.
- **Рог бездны** – пригодится в битвах только против живых существ.
- **Значок смелости** – пригодится не только против героев, но и против единорогов, т.к. он даёт защиту от Магии разума. Убрано в **HotA**.

Артефакты-пижамы

В эту категорию относятся те артефакты, которые не нужно постоянно носить героем или использовать в битве. Для получения их бонуса достаточно лишь надеть их на героя перед завершением хода, и снять после начала следующего. Конечно, такая махинация безопасна только в том случае, когда герою нет угрозы нападения противника во время ночёвки. К таким артефактам относятся:

- **Амулет маны**, **Талисман маны**, **Магическая медаль маны** и **Волшебный колодец** – восстанавливают ману героя к началу нового дня.
- **Перчатки всадника**, **Сапоги скорости**, **Ожерелье морского проведения**, **Шляпа морского капитана** и **Шляпа адмирала** – дают бонус к запасу хода героя в начале дня. После их можно смело снимать с героя.
- **Плащ бесконечных кристаллов**, **Кольцо драгоценных камней**, **Неиссякаемая склянка ртути**, **Вечное кольцо серы**, **Неистощимая подвода с рудой**, **Неистощимая подвода леса**, **Неистощимый мешок золота**, **Неистощимая сумка золота**, **Неистощимая сумка золота**, **Рог изобилия** и **Золотой гусь** – добавляют ресурсы в казну королевства уже к началу вашего хода.

- **Ноги легиона, Поясница легиона, Туловище легиона, Руки легиона, Голова легиона и Статуя легиона** – пригодятся только в конце 7-го дня, и к началу 1-го уже дадут дополнительный прирост, если герой находится в городе. Помимо прироста от своих составляющих, Статуя легиона также даёт бонус прироста в 50% даже если не находится в городе. Однаковые части легиона у одного героя в городе не суммируют свои эффекты, т.е. действует только одна. Но если одинаковые части легиона находятся у разных героев в городе (герой-гость и гарнизонный герой), то действовать будут обе. При снятии/надевании артефактов легиона или сборке/разборке Статуи легиона в городе, численно не изменяется прирост существ, отображаемый в левом-нижнем окне, пока вы не смените экран – зайдёте/выйдете в жилище существ, Гильдию магов, Сельскую управу, Форт или не перезайдёте в город (баг). Окна Рынка, Кузницы, Хранилища ресурсов и Храма Граала не считаются сменой экрана.
- **Артефакты, добавляющие знания** полезно одевать, когда герой пополняет ману при ночёвке в городе, а также, если текущая мана равна максимуму и необходимо этот максимум повысить, чтобы получить восстановление маны на следующий день. При снятии/надевании таких артефактов в окне героя, численно не изменяется максимум маны, отображаемый через «/», пока вы не перезайдёте в это окно (баг).

Артефакты-трико

В эту категорию можно отнести те артефакты, которые герою необходимо иметь на себе, чтобы получать их бонус в течение всего хода. Однако эти артефакты не нужны ни в битве, ни при ночёвке:

- **Телескоп и Подзорная труба** – открывают дополнительную территорию при движении героя.
- **Шляпа морского капитана и Шляпа адмирала** частично относятся в эту категорию, так как дают герою заклинания Вызыва и Затопления корабля, а также защищают от потерь войск (если их больше 1) при прохождении через Водоворот. Шляпа адмирала также позволяет не тратить ход при посадке и высадке с корабля.
- **Шляпа оратора и Книги магии огня/воды/воздуха/земли** частично относятся в эту категорию, если вы их используете только для возможности применения Двери измерений, Полёта, Хождения по воде или Городского портала.
- **Крылья ангела и Сапоги левитации** позволяют герою ходить через преграды и воду. Крылья ангела и  Сапоги странника также убирают штраф за движение по некоторым типам земли.
-  **Мантия дипломата** увеличивает силу армии героя в глазах нейтральных монстров (при определении их желания присоединиться или убежать) и Гильдии воров в 3 раза.

Также стоит отметить следующее:

- **Артефакты, добавляющие знания** полезно одевать, когда герой пополняет ману вне города (посещение Магического колодца, Магического ручья и т.д.).
-  **Сапоги скорости и Перчатки всадника** полезно снимать перед посадкой в корабль, имея Шляпу адмирала. Это приведёт к увеличению запаса хода героя на воде. При высадке же наоборот – полезно одеть эти артефакты. Именно с этим связан один из самых серьёзных багов в игре, позволяющий получать бесконечно большое количество очков хода из ниоткуда. Исправлен в HotA.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Сергей Назаров**, vk.com.

4.4 Грааль и его получение



Грааль – единственный игровой элемент, который нельзя отнести однозначно в какую-либо группу, потому как Грааль сам по себе не имеет строго фиксированного набора свойств. Сам по себе

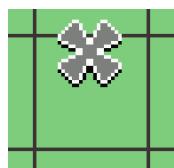
Грааль является артефактом, присутствующим на карте в единственном экземпляре. Он получается героям особым образом и переносится в Рюкзаке. После того, как герой принесёт его в какой-либо город и согласится оставить его там, построив Храм Грааля, он работает как обычное городское строение с уникальными свойствами для этого типа города.

КАК НАЙТИ ГРААЛЬ

Грааль невидим на карте приключений (закопан). Чтобы узнать, где находится клетка Грааля, нужно открыть специальную карту-загадку, показывающую примерную местность с расположением, отмеченным крестом.

Чтобы открыть карту-загадку, скрытую частями паззла, необходимо посетить все Обелиски на карте, по мере посещения которых карта будет постепенно открываться. Часто бывает так, что крестик становится виден до момента открытия всей карты. В данном случае необходимости посещать оставшиеся Обелиски нет.

Если автор карты установил Обелиски, но не размесил Грааль, то он будет размещён автоматически в случайном месте.



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

Карта-загадка своя для каждого игрока, но счётчик посещённых Обелисков у союзников один. Т.е. посещение союзником Обелиска открывает и часть вашей карты-загадки. Т.к. расположение кусочков паззла у разных городов различно, то один Обелиск у союзников открывает разные части карты, если они играют за разные города.

Иногда обнаружить местоположение Грааля даже по открытой карте-загадке очень сложно, так как на ней не отображаются многие элементы (в основном – добавленные в АВ и позже):

Неотображаемые элементы

Все объекты, доступные для посещения героям, включая подбираемые

Города, герои и существа на карте

Дороги, Мосты, Реки и Дельты рек

Попутный ветер.

Накладные ландшафты

Нора (Яма), Пласт породы (Овраг) – на любом ландшафте



Грязь: Кратер (6 шт.), Озеро (3 шт.)



Земляные холмы (12 шт.)



2 новых Кустарника и животные (Курица, Петух, Свинья)

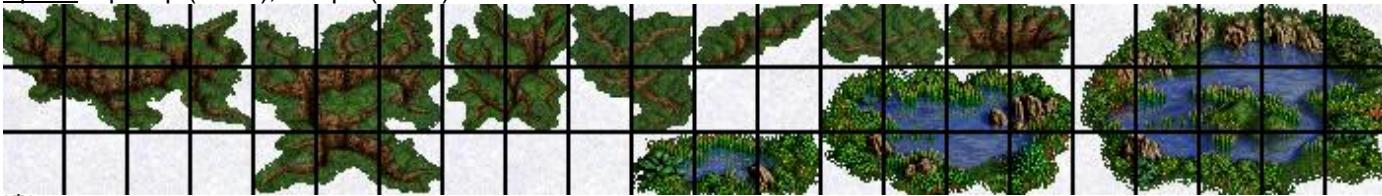
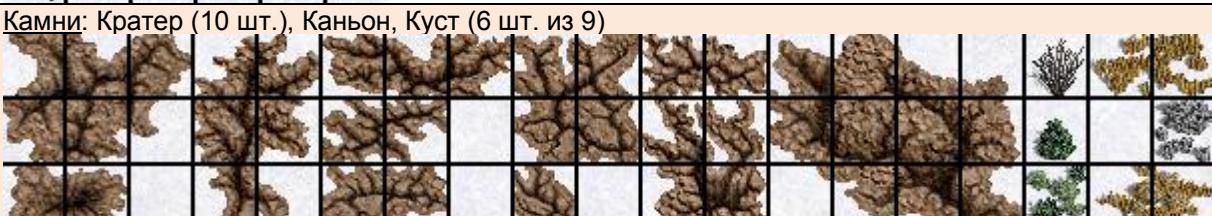


Песок: Кратер

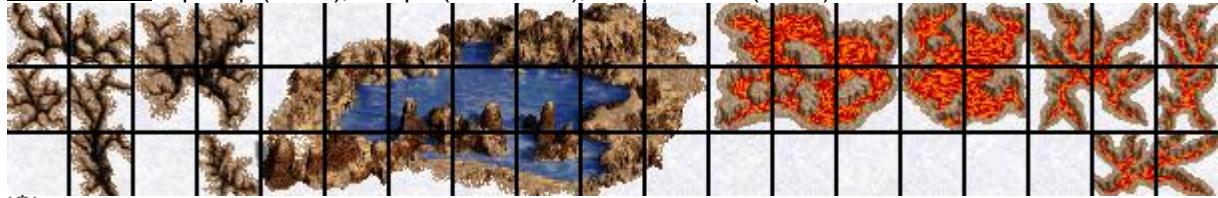


Необитаемые холмы (12 шт.)



 Песчаная дюна (3 шт.), Челюсть, Кости (5 шт.), Брошенная лодка (2 шт.), Бочки (2 шт.), Верёвки (2 шт.), Ящик, Ящики (4 шт.), Мешок (2 шт.)	
Трава: Кратер (7 шт.), Озеро (3 шт.)	
 Травяные холмы (12 шт.)	
 Забор (6 шт.) и животные (Курица, Петух, Свинья)	
Снег: Кратер, Замёрзшее озеро (3 шт.)	
 Новые Холмы (4 шт.)	
Болото: Кратер, Озеро (4 шт.), Куст (4 шт.), Мёртвая растительность (брёвна) (2 шт.)	
 Болотные листья (11 шт.)	
 Плотоядный цветок, Лягушки, Лягушка (2 шт.)	
Камни: Кратер (10 шт.), Каньон, Куст (6 шт. из 9)	
 Дикие холмы (12 шт.)	
 Новый Кустарник, Кости (4 шт.) и животные (Курица, Петух, Свинья)	

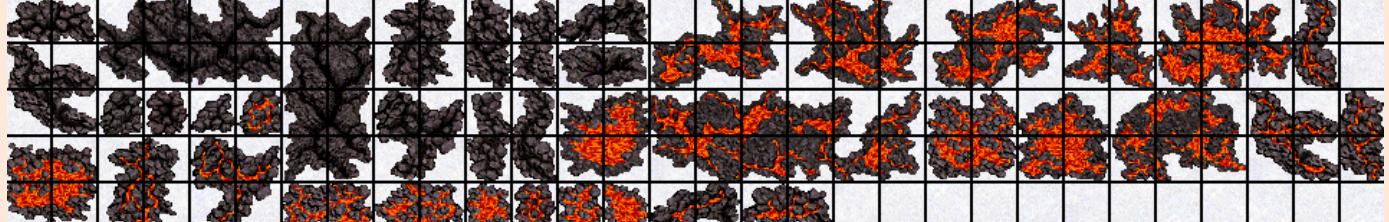
Подземный: Кратер (5 шт.), Озеро (1 шт. из 3), Озеро лавы (5 шт.)



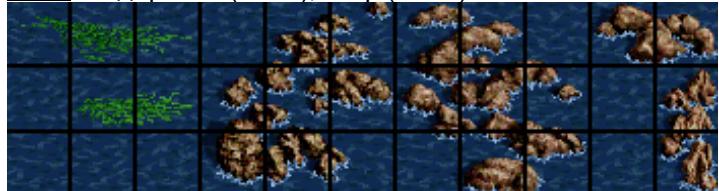
Подземные скалы (12 шт.)



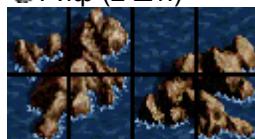
Лава: Кратер (15 шт.), Озеро лавы, Поток лавы (25 шт.)



Вода: Водоросль (2 шт.), Риф (4 шт.)



Риф (2 шт.)



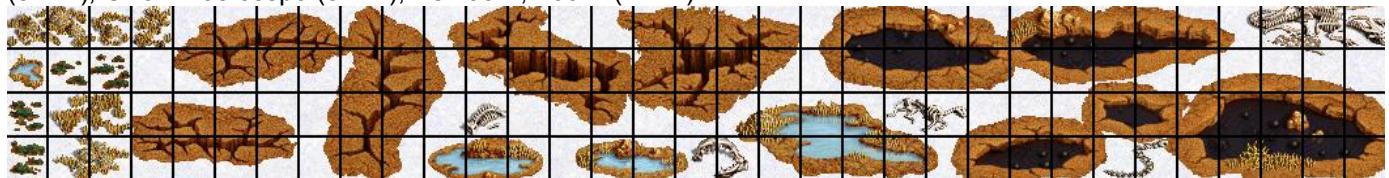
Новые Рифы (3 шт.), Португальский кораблик, Руины (8 шт.)



Высокогорье: Лужи (8 шт.), Кратер, Водопады (3 шт.), Озеро (4 шт.), Цветы (8 шт. из 21)



Пустоши: Известняковая лужа, Кустарник (8 шт. из 10), Кратер (3 шт.), Каньон (2 шт.), Известняковое озеро (3 шт.), Смоляное озеро (5 шт.), Челюсть, Кости (4 шт.)



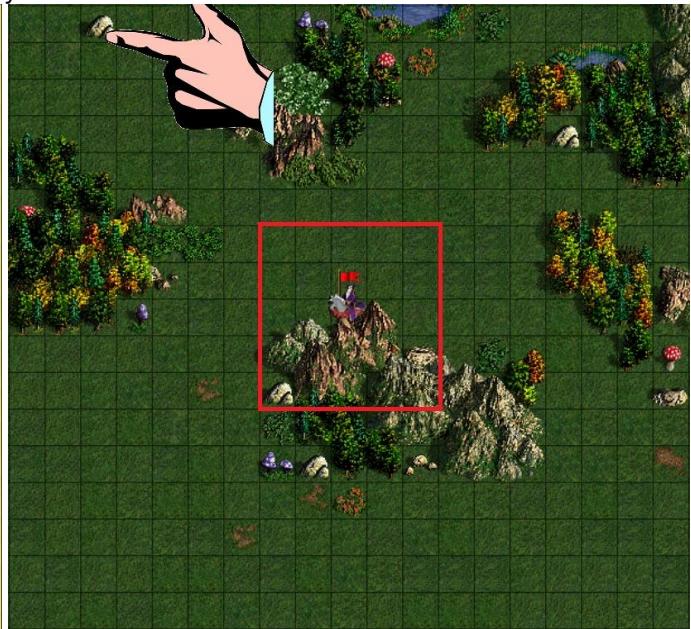
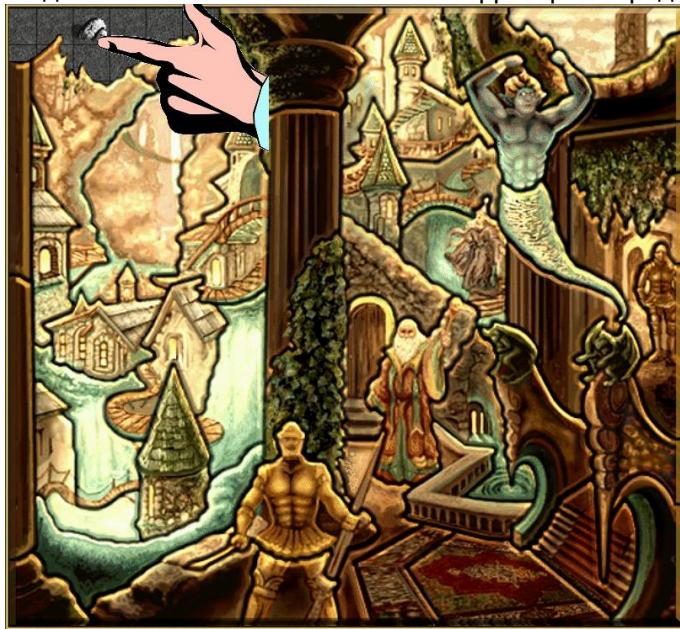
Карта-загадка имеет размер 19*17 клеток, с центром по координатам 10;9. Грааль случайным образом может быть закопан в радиусе 2 клеток от центра карты-загадки, включая диагонали, т.е. в квадрате 5*5 клеток. Грааль не может быть закопан ближе, чем в 9 клеток от края карты.

Чтобы найти местность с карты-загадки, необходимо увидеть на открытой её части какой-либо «примечательный объект» или характерный ландшафт. Например, кусок скалы или остров. После этого нужно найти этот объект на карте приключений и прибыть в его окрестности своим героям.

Если карта-загадка открыта полностью, то найти местность и клетку Граала не составляет особого труда. Но вот, если открыта только часть карты и, тем более, не видно крестика, можно использовать так называемый «Метод пальца», предложенный пользователем **vava** для поиска центра карты-загадки.

Согласно этому Методу нужно открыть карту-загадку, ткнуть пальцем в монитор по тому самому «примечательному объекту» и оставить палец на этом месте (см.рис.1). После этого выйти из окна карты-

загадки на карту приключений и походить героем так, чтобы «примечательный объект» на карте приключений оказался прямо под пальцем на мониторе (см.рис.2). Место, где оказался герой, является центром карты-загадки. Можно начинать окапывать территорию в радиусе 2 клеток.



КАК ПОЛУЧИТЬ ГРААЛЬ

Получить Грааль можно только встав на клетку его расположения и произведя специальное действие – раскопку. В день, когда герой прибыл на место, выкопать Грааль он не может, для этого нужен полный запас хода. После раскопок Вы получите сообщение о том, что Грааль успешно выкопан. Сам же он появится в Рюкзаке героя, который вёл раскопки. Однако для этого в Рюкзаке должно быть хотя бы одно свободное место.

На самом деле в игре всё-таки можно выкопать Грааль в тот же день, в который герой перемещался. Возможность раскопок определяется от запаса хода, вычисляемого в момент попытки раскопок, а не от запаса хода героя на начало дня. Т.е. текущий запас хода сравнивается с расчётным на данный момент. Например, если герой с Фениксом (запас хода в начале дня равен 2000 очков) сделал 5 шагов по прямой (-500 очков хода), а затем при помощи другого героя обменял Феникса на Гнома, то он сможет копать, т.к. расчёт запаса хода при раскопках будет вестись от Гнома (запас хода равен 1500 очков). Однако текущий запас хода и расчётный должны совпадать с точностью до 1. Аналогичный трюк можно провернуть имея, например, Перчатки всадника, которые позволяют сделать несколько шагов, а затем можно будет снять их и произвести раскопки. Иногда требуется зайти, например, в окно героя или какого-нибудь города, чтобы запас хода пересчитался. Применение этого приема требует досконального знания принципов логистики, однако, тем не менее, в Мануале указано, что копать Грааль в тот день, когда герой двигался нельзя. Во многих турнирах и сообществах данный приём считается багом и запрещён.

Это интересно! Возможность «Копать» имеет и вторую игровую функцию. Дело в том, что высадка с корабля на сушу невозможна на клетке карты, на которой располагается Яма, оставленная после раскопок. Таким образом в определённых ситуациях можно окопать весь берег и заблокировать высадку противника на сушу в этом месте. Можно просто поставить ненужного на данный момент героя на берегу - противник не сможет высадиться в эту клетку, а также не сможет напасть - нападение из корабля на берег невозможно. Также высадиться на берег нельзя, если там размещено Событие, даже единоразовое и уже активированное.

На любой земле, кроме воды и раскопанной (Яма), можно определить, есть ли Событие на клетке или нет, по клику ПКМ. Если информационное окно показывает «Можно копать» - События нет, если просто «Трава», «Болото» и т.д. (тип земли) - есть Событие.

КАК ПОСТРОИТЬ ХРАМ ГРААЛЯ

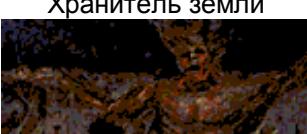
Если вы определились, в какой из своих городов хотите доставить Грааль, то тогда вам остаётся принести его в этот город и зайти в городскую управу (Капитолий, Муниципалитет или Префектура). После подтверждения вашего намерения об установке Грааля, в этом городе появится новое строение – Храм Грааля.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

Если герой, имеющий выкопанный Грааль в Рюкзаке, проиграет бой, откупится или сбежит с поля боя, то Грааль у него не сохранится при повторном найме в Таверне, и пропадёт. Однако Грааль не пропадёт, если героя просто уволить и нанять снова (правда это сложно сделать). Если герой имеет в рюкзаке 2 Грааля, то при проигрыше битвы, откупе или побеге с поля боя, пропадёт только один из них.



Помимо свойств, зависящих от типа города, Храм Грааля имеет фиксированные свойства – после установки он приносит в казну игрока 5000 золота ежедневно, а также увеличивает на 50% прирост существ в замке, где он установлен.

Уникальные свойства Храма Грааля, в зависимости от типа города:

Замок	Оплот	Башня	Инферно
<p>Колосс  +2 к боевому духу всех дружественных героев</p>	<p>Хранитель духа  +2 к удаче всех дружественных героев</p>	<p>Небесный корабль  Открывает всю карту приключений, включая подземелье. +150 к мане героя при обороне (не сохраняется в случае победы). В описании сказано, что добавляет +15 к Знаниям, но это не так (баг)</p>	<p>Бог огня (Огненное божество)  Каждая неделя становится Неделей беса</p>
Некрополис	Темница	Цитадель	Крепость
<p>Темница душ  +20% к навыку Некромантии всех героев игрока</p>	<p>Хранитель земли  +12 к силе магии героя при обороне</p>	<p>Памятник богам войны (Памятник полководцам)  +20 к атаке героя при обороне</p>	<p>Плотоядное растение  +10 к атаке и защите героя при обороне</p>
Сопряжение			
<p>Радуга (Северное сияние) </p> <p>Позволяет героям изучить все игровые заклинания, кроме Грома титана, даже запрещённые на карте, но не запрещённые для города.</p> <p>Позволяет героям изучить все игровые заклинания, кроме Грома титана, в соответствии с уровнем Гильдии магов в городе, кроме запрещённых на карте и для города, если они не отмечены как обязательные.</p> <p>В ранней версии АВ (v.2.0) Радуга давала в том числе и Гром титана (баг)</p>			<p>Причал  Путеводная звезда</p> <p>Любой тип земли становится родным для всех существ Причала на карте</p>

В случае потери города, в котором установлен Храм Грааля, его действие прекращается для вас до момента, пока город не вернётся себе обратно.

Храм Грааля можно установить и в городе союзника, если вы, например, Некромант и хотите постоянные недели Бесов, а у вас нет своего Инферно.

На союзников также распространяются эффекты Храма Грааля Башни, Сопряжения, Темницы, Цитадели, Крепости и Причала. Не распространяются эффекты Грааля Замка, Оплота и Некрополиса.

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

КАРТЫ-ЗАГАДКИ РАЗНЫХ ГОРОДОВ

Каждый игровой город имеет свою карту-загадку, отличающуюся графически и расположением кусочков паззла. Тип карты-загадки определяется типом стартового города. Если стартовых городов несколько, то тип карты-загадки определяется случайно и не меняется при рестарте.

Если стартового города нет, то тип карты-загадки определяется по стартовому герою. Если стартовых героев несколько, то тип определяется по первому герою в списке героев. Очередность героев (колонка под мини-карты) определяется следующей последовательностью: герои Замка, Оплота, Башни, Инферно, Некрополиса, Темницы, Крепости, Цитадели, Сопряжения и Причала. Причём герои-воины имеют больший приоритет, чем герои-маги одного и того же города.

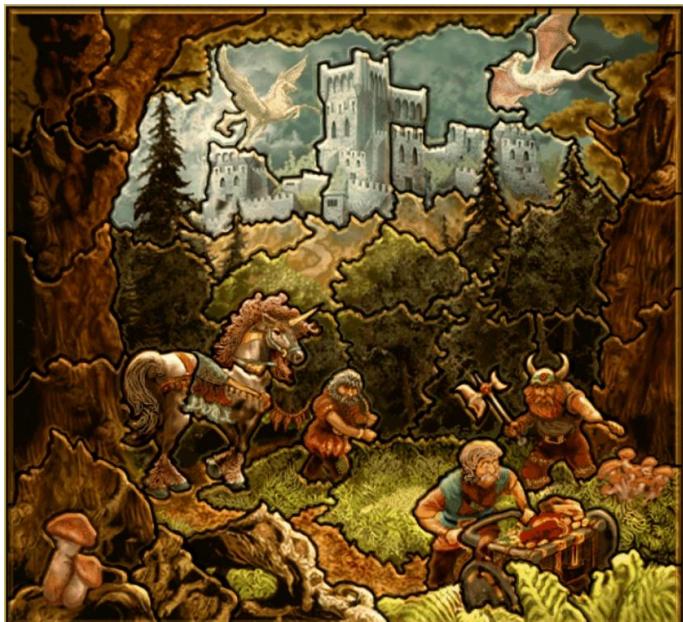
Каждая карта-загадка имеет 48 частей, а на карте может быть максимум 48 Обелисков. Каждый Обелиск открывает одну или несколько (если всего обелисков на карте менее 48) частей карты-загадки в определённой последовательности. В большинстве случаев крестик расположения Грааля находится под 46-48 частями карты-загадки.

 **Внимание!** В HotA маркер местоположения Грааля на карте-загадке был сдвинут на 1 пиксель влево, что может быть довольно критично для некоторых карт городов, ведь теперь этот пиксель может не попасть в открытую часть карты-загадки (или наоборот попасть в другую).

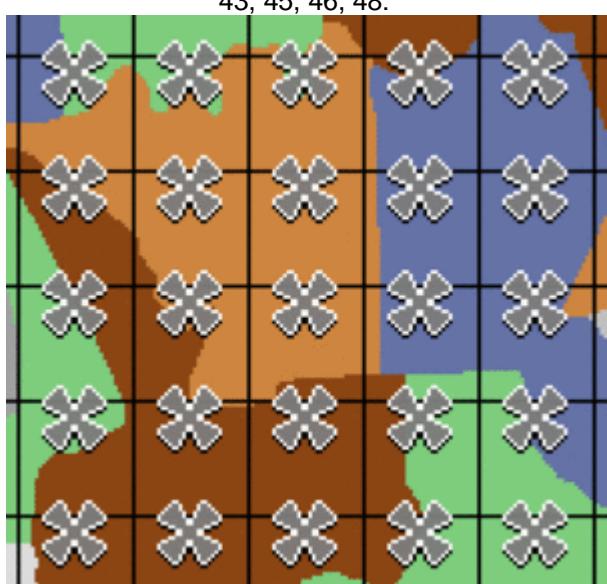
ЗАМОК:



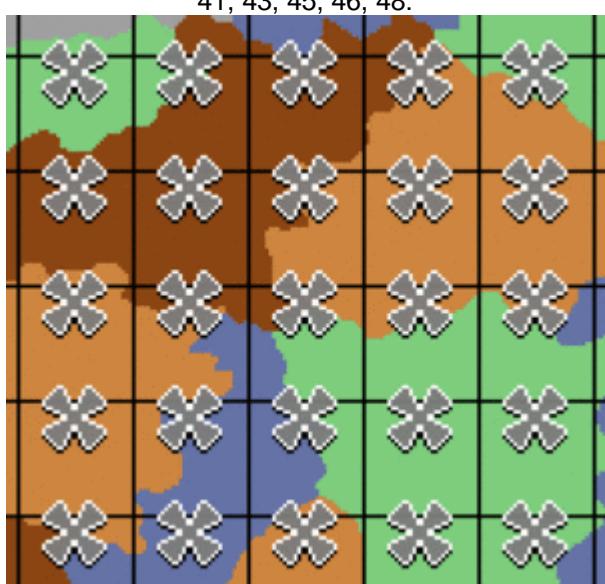
ОПЛОТ:



Грааль находится под плитками 16, 21, 28, 30, 35, 43, 45, 46, 48:



Грааль находится под плитками 25, 29, 31, 39, 40, 41, 43, 45, 46, 48:

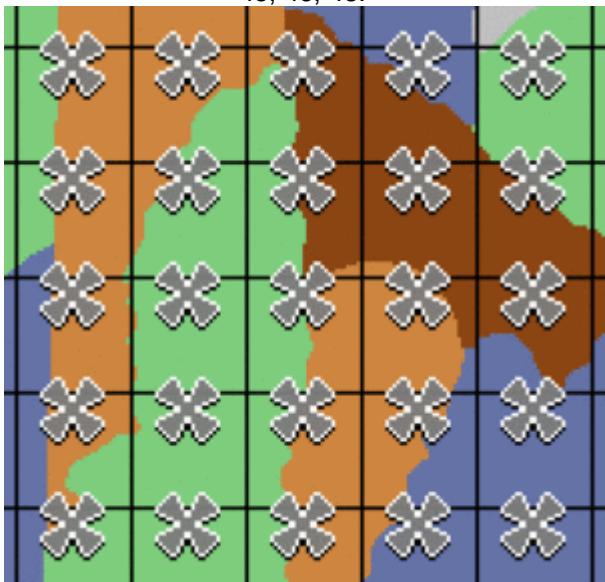


Далее представлены карты-загадки для разных городов и порядок открытия их частей.

БАШНЯ:



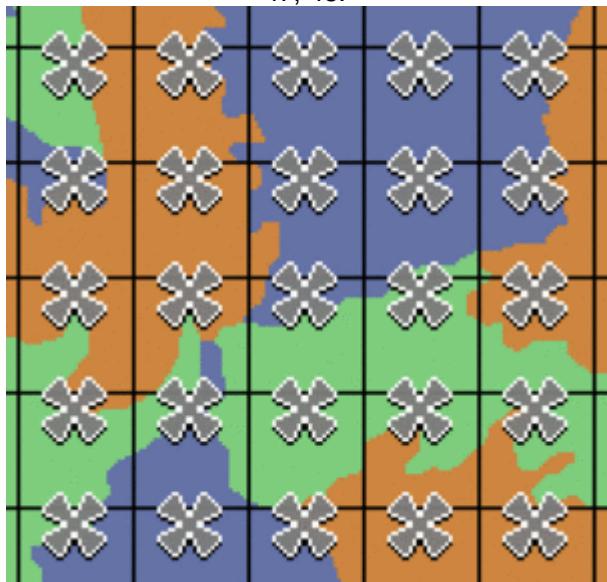
Грааль находится под плитками 21, 35, 36, 41, 43, 44, 45, 46, 48:



ИНФЕРНО:



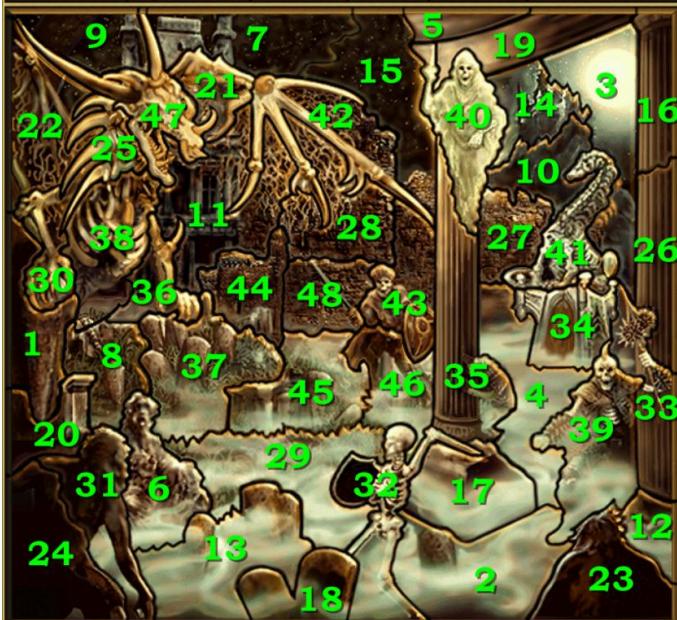
Грааль находится под плитками 16, 36, 40, 41, 43, 45, 47, 48:



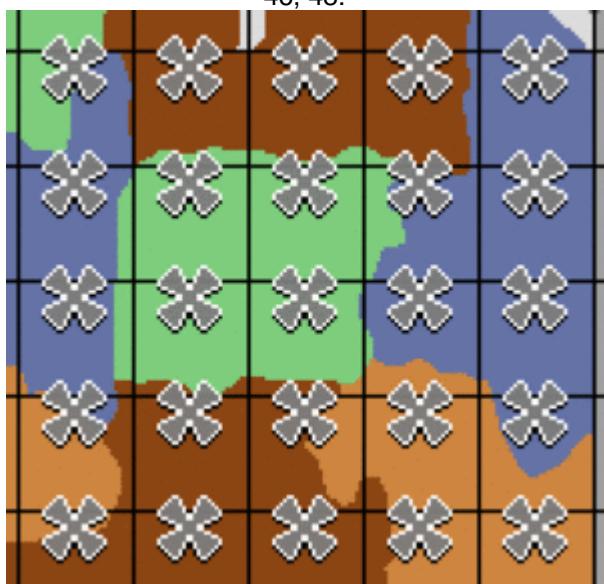
НЕКРОПОЛИС:



ТЕМНИЦА:



Грааль находится под плитками 11, 28, 37, 43, 44, 45, 46, 48:



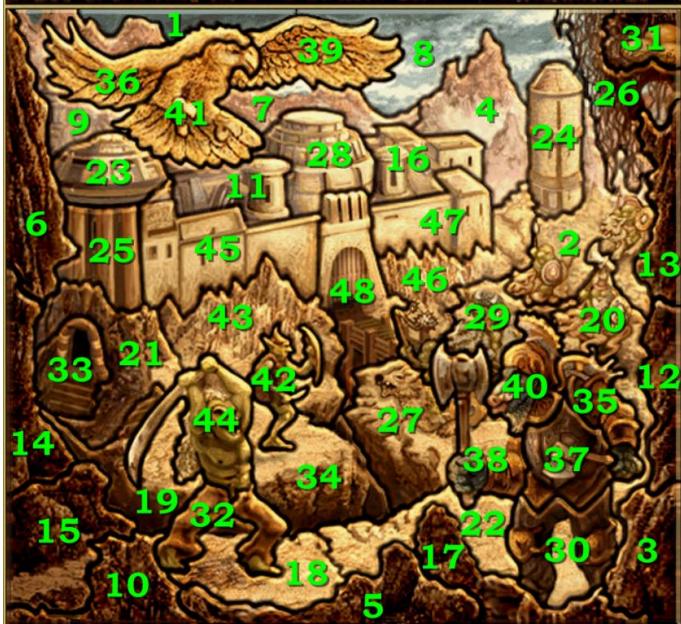
Грааль находится под плитками 23, 28, 34, 42, 43, 45, 46, 48:



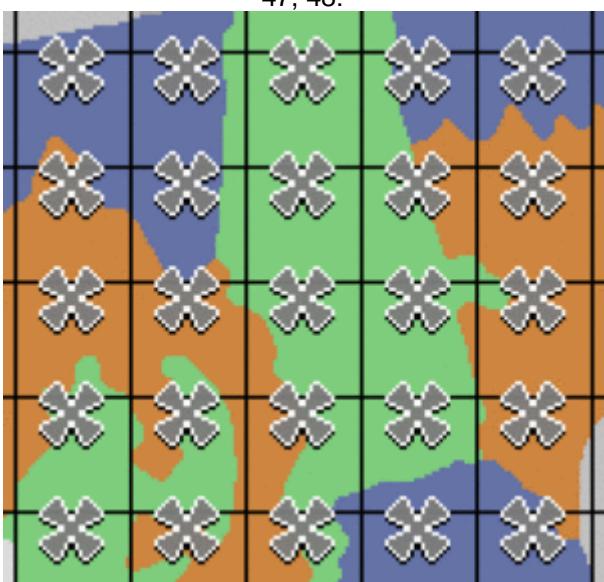
ЦИТАДЕЛЬ:



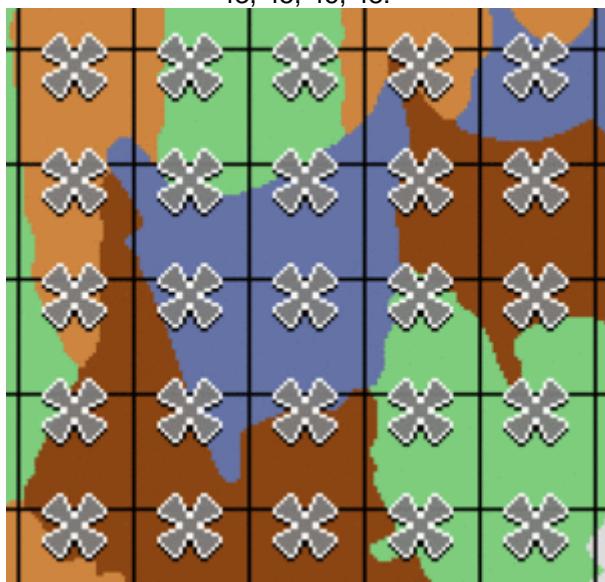
КРЕПОСТЬ:



Грааль находится под плитками № 27, 42, 43, 45, 46, 47, 48:



Грааль находится под плитками № 16, 18, 19, 21, 24, 26, 43, 45, 46, 48:



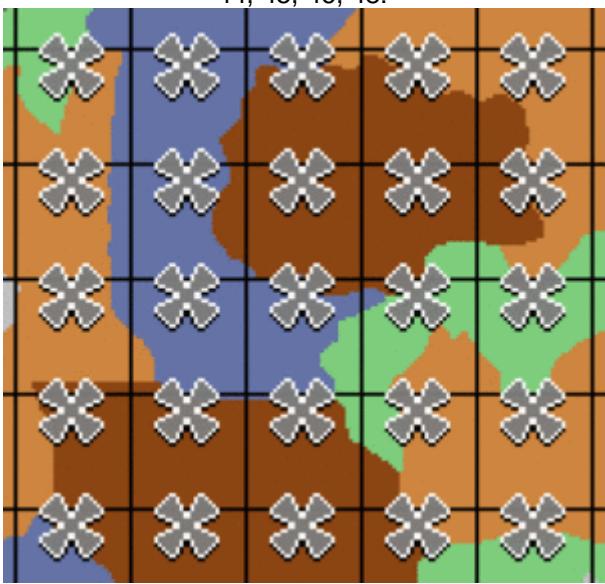
СОПРЯЖЕНИЕ:



ПРИЧАЛ:



Грааль находится под плитками 35, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48:



Грааль находится под плитками 31, 35, 36, 39, 40, 41, 42, 43, 45, 48:



Каждая карта-загадка состоит из 48 частей, поэтому максимальное количество Обелисков на карте составляет 48, и каждый Обелиск в этом случае будет открывать по 1 плитке карты согласно нумерации. Та же, когда на карте всего один Обелиск – он открывает сразу все плитки карты. Во всех остальных случаях (от 2 до 47 Обелисков на карте) каждый Обелиск будет открывать разное количество плиток.

Далее представлена таблица, показывающая сколько частей будут открыты на карте-загадке каждым посещённым Обелиском.

4.5 Боевые машины

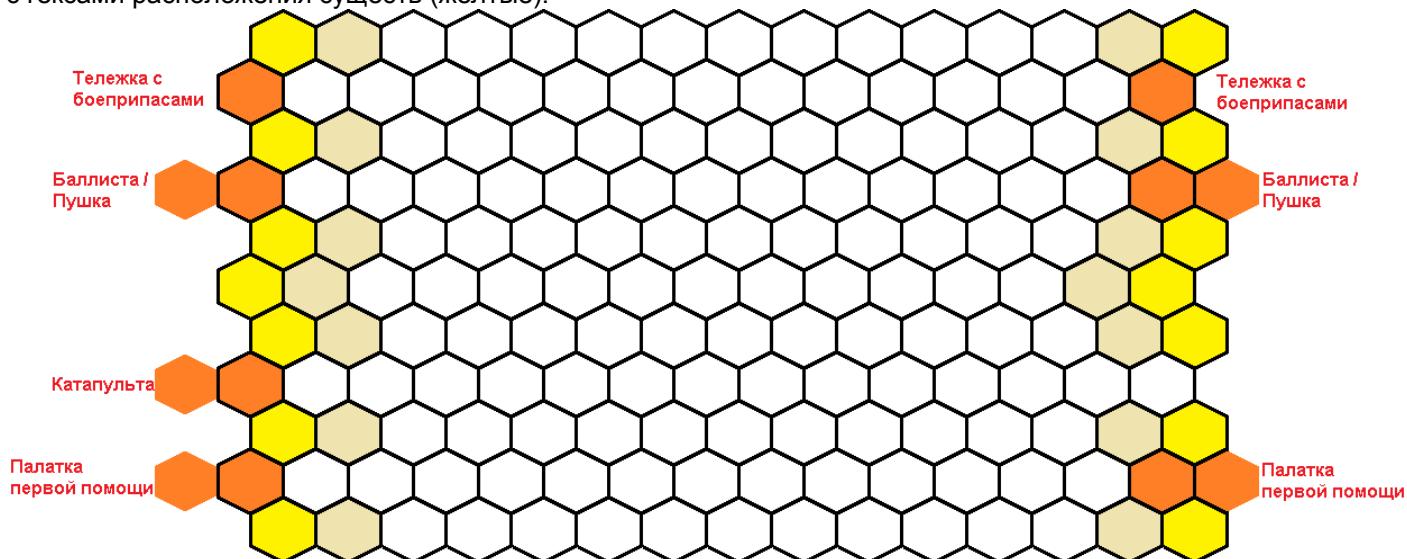
Всего в игре существует 5 типов Боевых машин, с учётом Пушки. По умолчанию, каждый герой обладает Катапультой, которая помогает в бою разрушать укрепления осаждаемого города. Также, в Кузнице различных городов, во Дворе баллист Цитадели или во внешних строениях на карте, герой может приобрести другие виды машин. Во время боя Боевые машины располагаются на поле аналогично существам героя и могут быть атакованы противником.

Особенностью машин является то, что они имеют особые иммунитеты, связанные с их особенностями на поле боя – они не могут перемещаться, и защищены от перемещения или изменения скорости, не могут отвечать на атаки, и не могут быть обездвижены. Машины, не способные атаковать, защищены от изменения урона, атаки или удачи. Машины защищены от Взрыва, воздействия боевого духа и эффектов, действующих только на живых.

Также Боевые машины не участвуют при захвате Сокровищниц, однако, если у героя есть Тележка с боеприпасами, то его стрелки всё равно будут иметь бесконечный боезапас.

Это интересно! Отряды под управлением компьютера считают Катапульту, Баллисти и Пушку стрелковыми отрядами, но они не знают, что их нельзя перекрыть, встав вплотную. В результате это влияет на некоторые моменты поведения отрядов в битве. Порой даже перекрыть Катапульту, например, Гарпийей, становится более приоритетным действием, чем атаковать вражеские войска.

На поле боя Боевые машины имеют свои гексы расположения (оранжевые), которые не пересекаются с гексами расположения существ (жёлтые):



КАТАПУЛЬТА

Ур	Базовые параметры			Способности	AI Value
	Атака	Защита	Здоровье		
1	10	10	1000	Боевая машина, Атака стен (24), Широкое существо	500

Катапульту нельзя где-либо продать или купить. Она автоматически или под управлением игрока (при наличии навыка Баллистики) может стрелять по укреплениям осаждаемого города (башни, стены и ворота). Катапульта не может атаковать существ и отвечать на их атаки. Её нельзя перекрыть.

Изначально Катапульту имеют все герои. Она появляется на поле боя только при осаде вражеского города. Если Катапульта уничтожена, то она автоматически появится у героя вновь после боя.

Навык Баллистики позволяет управлять выстрелами Катапульты, повышает урон и шансы на попадания по выбранным укреплениям.

Минимальное число выстрелов, достаточных для полного уничтожения всех укреплений города равно 12 (при Экспертной Баллистике). После разрушения всех укреплений Катапульта не будет получать ход, даже если она управляема благодаря Баллистике.

Иногда бывает ситуация, когда крайне важно не позволить нелетающим войскам противника выйти из города. В этом случае, чтобы Катапульта не наделала ненужных брешей в стене, можно уничтожить её применив, например, против неё заклинание Метеоритный дождь (Взрыв и другие целевые ударные заклинания на неё не действуют). Естественно, если герой имеет навык Баллистики, то необходимости в её разрушении нет – можно просто пропустить ход. Как вариант, ворота блокируются любым одиночным существом – причем неважно жив он или уже нет (ровно так же он может удерживать ворота открытыми, если требуется именно это). При отсутствии Стрелковых башен и не стреляющем гарнизоне на этой клетке идеально размещается отряд улучшенных Гарпий.

Подробнее об эффективности Катапульты см.в разделе «[Фортификация и штурм городов](#)».

ПАЛАТКА ПЕРВОЙ ПОМОЩИ

	Ур	Базовые параметры			Цена найма	Способности	AI Value
		Атака	Защита	Здоровье			
	1	0	0	75	750	Боевая машина, Лечение, Широкое существо	300

Палатку первой помощи нельзя продать, но можно купить на Фабрике военной техники и в Кузницах Оплота, Некрополиса и Крепости. Если Палатка уничтожена, то можно купить её повторно. Она автоматически или под управлением игрока (при наличии навыка Первая помощь) может лечить дружественных существ. Палатка первой помощи не может атаковать и отвечать на атаки.

Изначально Палатку первой помощи имеют лишь некоторые герои: Рион, Джем и Вердиш.

Без навыка Первой помощи Палатка автоматически в конце каждого раунда восстанавливает здоровье случайного дружественного существа на 1...25 единиц, но не выше максимума и без воскрешения.

Лечение от Палатки действует на нежить, големов, горгулей и элементалей, но не действует на боевые машины.

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

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

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

ТЕЛЕЖКА С БОЕПРИПАСАМИ

	Ур	Базовые параметры			Цена найма	Способности	AI Value
		Атака	Защита	Здоровье			
	1	0	5	100	1000	Боевая машина, Бесконечный боезапас	400

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

Тележка с боеприпасами не получает ход в очерёдности ходов. Она не участвует при захвате сокровищниц, где отрядам героя приходится занимать круговую оборону, но боезапас стреляющих существ героя остаётся бесконечным.

БАЛЛИСТА

	Ур	Базовые параметры			Цена найма	Способности	AI Value
		Атака	Защита	Здоровье			
	5	10	10	250	2500	Боевая машина, Стрельба (24), Защита от перекрытия, Широкое существо	600

Баллиста нельзя продать, но можно купить на Фабрике военной техники, во Дворе баллист Цитадели и в Кузницах Замка, Темницы и Сопряжения. Если Баллиста уничтожена, то можно купить её повторно. Она автоматически или под управлением игрока (при наличии навыка Артиллерия) может стрелять по вражеским существам. Баллиста не может отвечать на атаки. Её нельзя перекрыть. Баллиста имеет штраф за стрельбу на расстояние более 10 клеток, как и обычные стрелки.

Изначально Баллиста имеют лишь некоторые герои: Кристиан, Торосар, Пир, Арлаш, Гурниссон, Гервульф и Ранульф.

В параметрах Баллисты количество её выстрелов указано как 24, однако в реальности при достижении нулевого уровня Баллиста продолжает стрелять, а отсчет выстрелов становится отрицательным (баг). Баллиста компьютерного противника ведёт себя точно так же. Исправлен в HotA.

Базовый урон Баллисты рассчитывается по следующей формуле:

$$\text{Урон} = 2\ldots3 * (\text{Атака_героя} + 1)$$

где 2...3 – урон Баллисты без героя; **Атака_героя** – значение первичного параметра Атаки героя.

Итоговый урон Баллисты рассчитывается аналогично существам при стрельбе, т.е. зависит от её собственной Атаки, навыков Стрельбы и прочих модификаторов.

Навык Артиллерии позволяет управлять выстрелами Баллисты и даёт шанс Двойного урона.

Баллиста не участвует при защите города (если отстроен Форт), но, вместо этого, навык Артиллерии позволяет игроку управлять выстрелами Стрелковых башен.

 ПУШКА

	Ур	Базовые параметры			Цена найма	Способности	AI Value
		Атака	Защита	Здоровье			
	6	20	10	250	4000	Боевая машина, Стрельба (8), Защита от перекрытия, Атака стен, Широкое существо	875

Пушку нельзя продать, но можно купить на Пушечном дворе и в Кузнице Причала. Пушка занимает тот же слот боевой машины, что и Баллиста. Если Пушка уничтожена, то можно купить её повторно. Она автоматически или под управлением игрока (при наличии навыка Артиллерия) может стрелять по вражеским существам или городским укреплениям, подобно Катапульте. Пушка не может отвечать на атаки. Её нельзя перекрыть. Пушка имеет штраф за стрельбу на расстояние более 10 клеток, как и обычные стрелки.

Изначально Пушку имеет лишь Джереми.

Базовый урон Пушки рассчитывается по следующей формуле:

$$\text{Урон} = 4\dots7 * (\text{Атака_героя} + 1)$$

где 4...7 – урон Пушки без героя; **Атака_героя** – значение первичного параметра Атаки героя.

Итоговый урон Пушки рассчитывается аналогично существам при стрельбе, т.е. зависит от её собственной Атаки, навыков Стрельбы и прочих модификаторов.

Навык Артиллерии позволяет управлять выстрелами Пушки, даёт шанс Двойного и Тройного урона по существам, повышает урон и шансы на попадания по выбранным укреплениям.

Пушка не участвует при защите города (если отстроен Форт), но, вместо этого, навык Артиллерии позволяет игроку управлять выстрелами Стрелковых башен.

БАЛЛИСТА ПРОТИВ ПУШКИ

После появления Пушки в HotA у некоторых игроков возник резонный вопрос – на сколько Пушка эффективнее Баллисты, т.к. у героя может быть только одна из этих машин. Ответ – в таблице далее. Но не стоит забывать, что у Пушки всего 8 выстрелов, а у Баллисты – 24.

АТАКА ГЕРОЯ	СРЕДНИЙ УРОН					
	Баллиста + навык Артиллерии			Пушка + навык Артиллерии		
	Нет /Базовая	Продвинутая	Экспертная	Нет / Базовая	Продвинутая	Экспертная
0	5,5	11	14	11	22	33
1	12	24	30	22	44	66
2	18,5	37	46	34,5	69	103,5
3	25,5	51	64	47	94	141
4	33,5	67	84	60,5	121	181,5
5	41,5	83	104	74	148	222
6	49,5	99	124	88	176	264
7	58,5	117	146	103	206	309
8	68	136	170	118,5	237	355,5
9	77,5	155	194	134,5	269	403,5
10	88	176	220	151	302	453
15	144	288	360	242	484	726
20	209,5	419	524	346,5	693	1039,5
25	285,5	571	714	464,5	929	1393,5
30	372	744	930	596,5	1193	1789,5
35	468	936	1170	742,5	1485	2227,5
40	573,5	1147	1434	902	1804	2706
45	689,5	1379	1724	1075	2150	3225
50	816	1632	2040	1262	2524	3786
60	1097,5	2195	2744	1677,5	3355	5032,5
70	1420,0	2840	3550	2147,5	4295	6442,5
80	1782	3563	4454	2673	5346	8019
90	2184	4368	5460	3253	6506	9759
99	2580	5160	6450	3822,5	7645	11467,5

В таблице показан урон с учётом собственной атаки Баллисты (10) и Пушки (20). Средний урон рассчитан как среднеарифметическое значение от минимально возможного (минимальный базовый урон и несрабатывание Двойного урона) и максимально возможного урона (максимальный базовый урон и срабатывание Двойного урона).

Благодарности за помощь в написании раздела: Miguel Arcanjo, vk.com, Чёрный Ветер, vk.com.

В КАРТА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

5.1 Объекты на карте

Карта приключений – важнейшая стратегическая составляющая игры. Игрок перемещается по ней при помощи своих героев, посещает ими различные объекты, собирает ресурсы и артефакты, проводит бои и захватывает города. Все объекты в игре можно сгруппировать в несколько категорий.

СОКОРОВИЩНИЦЫ

Сокровищницы – особый тип объектов, в которых герою предстоит вступить в бой с охраной, чтобы получить награду. Расстановка при захвате Сокровищниц отличается от стандартной (см.рис), и армии героя приходится занимать круговую оборону. На рисунке цифрами показаны позиции отрядов героя (в центре) на поле боя Сокровищницы в соответствии с их расположением в окне героя слева-направо. Если существа двухгексовые, то они располагаются на отмеченные (оранжевые) гексы «хвостом», т.е. занимают ещё и жёлтые гексы. Выбранная группировка не влияет на расстановку существ в Сокровищнице.

Серым цветом отмечены возможные места расположения отрядов охраны, задействованность которых зависит от типа Сокровищницы. Цифрами показан порядок хода отрядов охраны в случае наличия на нескольких позициях существ одного типа и/или с одинаковой скоростью.

Позиции 6-8 задействованы только в Сокровищницах **HotA**.

В Сокровищницах не работает навык Тактика, а боевые машины не участвуют в битве, однако, если у героя есть Тележка с боеприпасами, то его стрелки всё равно будут иметь бесконечный боезапас.

Узнать численность охраны Сокровищницы можно не вступая в бой. Достаточно посетить её, но отказаться от сражения. После этого при наведении курсора на Сокровищницу в строке статуса (логе) или по ПКМ будет доступна информация о примерном количестве существ в охране, а также о наличии среди них улучшенного отряда.

Исключениями являются Склеп, Покинутый корабль и Кораблекрушение – численность охраны не показывается. Изменено в **HotA** – добавлено отображение охраны.

Улучшенный отряд может появиться в Сокровищнице с шансом 50% на позиции 3 в том же количестве, если охрана состоит из неулучшенных существ одного типа (Исключения – Покинутый корабль, Кораблекрушение, Погост, Пиратская пещера).

Если герой перебил охрану Сокровищницы, но не смог забрать награду (ни одно существо не выжило вследствие, например, Армагеддона или победы при помощи вызванных элементалей), то она достанется первому герою, который вновь посетит Сокровищницу. При этом в подсказке будет указан статус «Посещено». Чтобы забрать награду, герою нужно иметь хотя бы 1 существо в армии и согласиться на бой (которого не будет). Герой без армии не сможет забрать награду и будет объявлен проигравшим после согласия на бой.

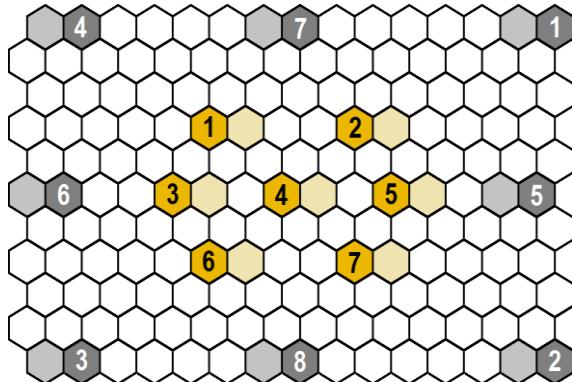
Охрана Сокровищницы не восстанавливается до начального значения в случае поражения героя, и при последующем посещении любым героем, придётся сражаться только с оставшимися после прошлого боя охранниками. При этом, если один из отрядов охраны убит полностью, то при следующей попытке захвата все выжившие отряды сохранят свою численность и сместятся к позиции 1. Например, если среди отрядов 1-2-3-4-5 убиты отряды 1 и 4, то при следующей попытке захвата отряды 2-3-5 окажутся в позициях 1-2-3, а гексы 4-5 останутся пустыми.

Сокровищницы могут иметь различные вариации своей охраны, которая генерируется в начале игры. Каждому виду охраны соответствует своя награда в случае победы.

Каждую Сокровищницу можно посетить только 1 раз за игру одним героем, чтобы получить награду.

В Редакторе карт **HotA** можно настраивать вариацию охраны и награды, а также наличие или отсутствие улучшенного отряда.

Далее представлены виды Сокровищниц, их вариации охраны и награды.



Склеп

Вы осторожно приближаетесь к склепам [склепу] древних воинов. Решаетесь ли вы обыскать могилы?



Шанс	Охрана	Награда
30%	3 по 10 Скелетов 2 по 10 Живых мертвецов	1500 золота
30%	2 по 13/12 Скелетов 2 по 10 Живых мертвецов 5 Стражей	2000 золота
30%	20 Скелетов 20 Живых мертвецов 10 Стражей 5 Вампиров	2500 золота Артефакт-Сокровище
10%	20 Скелетов 20 Живые мертвецов 10 Стражей 10 Вампиров	5000 золота Артефакт-Сокровище

При посещении уже разграбленного Склепа герой получает -1 к боевому духу на ближайшую битву.

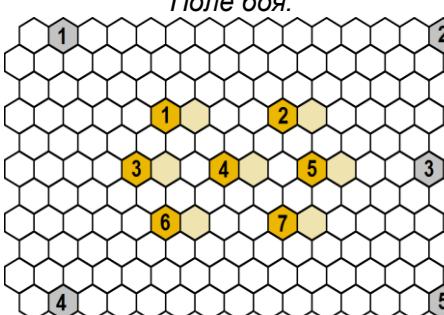
Тип	Позиции на поле боя
1	1, 2, 3 – Скелеты; 4, 5 – Живые мертвецы
2	1, 5 – Живые мертвецы; 2 – 13 Скелетов; 3 – 12 Скелетов; 4 – Стражи
3, 4	1 – Вампиры; 2 – Скелеты; 3 – нет; 4 – Стражи; 5 – Живые мертвецы

В файлах игры ценность Склепов (Combat Value) равна 75/94/169/225 Бесов

После победы над нечистью, охраняющей кладбище, вы обыскиваете могилы и кое-что обнаруживаете!

После победы над нечистью [нечистью], охраняющей склеп [кладбище], вы обыскиваете могилы и кое-что обнаруживаете!

Поле боя:



После победы над нечистью, охраняющей кладбище, вы обыскиваете могилы и кое-что обнаруживаете!

После победы над нечистью [нечистью], охраняющей склеп [кладбище], вы обыскиваете могилы и кое-что обнаруживаете!

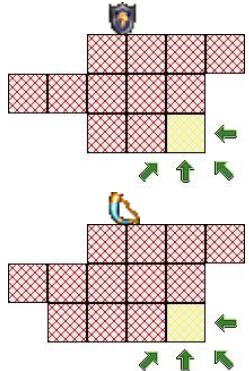
Это интересно! На самом деле речь про кладбище не случайна. Дело в том, что эти тексты – копия текстов из Героев II, где похожий объект назывался Кладбищем.

Победив нечисть, охраняющую могилы, вы копаетесь в останках в течение нескольких часов и ничего не находите. Такие недостойные действия резко снижают мораль и боевой дух вашей армии.

Вы копаетесь в останках в течение нескольких часов и ничего не находите. Такие недостойные действия резко снижают боевой дух вашей армии.

Утопия драконов (Драконья утопия)

Вы стоите перед Утопией Драконов, местом, запретным для простых смертных. Хотите ли вы нарушить это [древнее] правило и вызвать драконов на бой?

Шанс	Охрана	Награда
30%	8 Зелёных драконов 5 Красных драконов 2 Золотых дракона 1 Чёрный дракон	20000 золота Артефакт-Сокровище Малый артефакт Великий артефакт Реликты
30%	8 Зелёных драконов 6 Красных драконов 3 Золотых дракона 2 Чёрных дракона	30000 золота Малый артефакт Великий артефакт 2 Реликта
30%	8 Зелёных драконов 6 Красных драконов 4 Золотых дракона 3 Чёрных дракона	40000 золота Великий артефакт 3 Реликта
10%	8 Зелёных драконов 7 Красных драконов 6 Золотых драконов 5 Чёрных драконов	50000 золота 4 Реликта

Тип

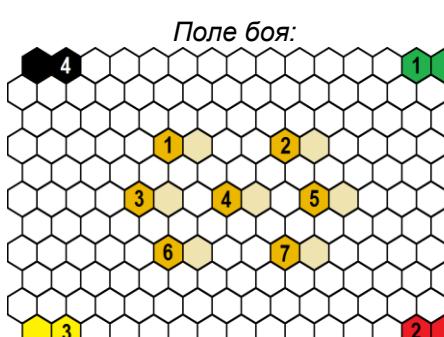
Позиции на поле боя
1-4 1 – Зелёные драконы; 2 – Красные драконы; 3 – Золотые драконы; 4 – Чёрные драконы

В файлах игры ценность Утопии драконов (Combat Value) равна 1769/2209/2556/3343 Бесов

Чёрные драконы [-] больше не помеха, и %s у вас в руках.

Много лет назад этот город был домом для драконов и их несметных сокровищ, но сегодня только ветер свистит среди развалин.

Поле боя:



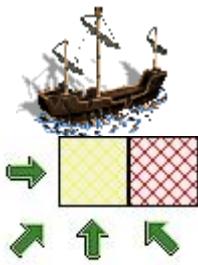
Чёрные драконы [-] больше не помеха, и %s у вас в руках.

Много лет назад этот город был домом для драконов и их несметных сокровищ, но сегодня только ветер свистит среди развалин.

Это интересно! В файлах игры есть текст при посещении Утопии драконов: *Если ты читаешь это, то это баг. Не ясно при каких обстоятельствах он должен был показываться.*

Покинутый корабль

Прогнивши остав пиратского корабля издаєт странные скрипы, когда накатывает волна. Хотите ли вы обыскать корабль?



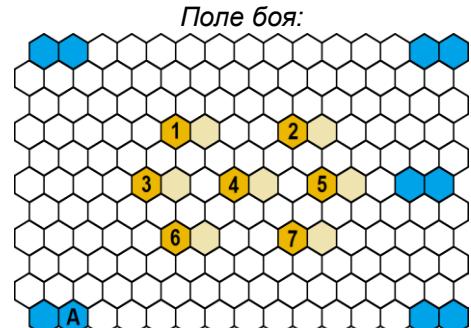
Шанс	Охрана	Награда
30%	5 по 4 Элементаля воды	3000 золота
30%	5 по 6 Элементалей воды	3000 золота Артефакт-Сокровище
30%	5 по 8 Элементалей воды	4000 золота Артефакт-Сокровище
10%	5 по 12 Элементалей воды	6000 золота Малый артефакт

При посещении уже разграбленного Покинутого корабля герой получает -1 к боевому духу на ближайшую битву.

Герой не встает на клетку входа в объект.

В файлах игры ценность Покинутых кораблей (Combat Value) равна 138/207/276/414 Бесов

Value	4000
Частота	20



Победив Элементалей Воды, вы очень долго роетесь в обломках и разном хламе и что-то [кое-что] находите!

Победив Элементалей Воды, вы очень долго роетесь в обломках и разном хламе, однако ничего не находите. Подобный результат поисков не может не сказаться на боевом духе и морали войска.

Вы очень долго роетесь в обломках и разном хламе, однако ничего не находите. Подобный результат поисков не может не сказаться на боевом духе войска.

Кораблекрушение (Место кораблекрушения)

Прогнивши остав пиратского [разрушенного] корабля издаєт странные скрипы, когда накатывает волна. Хотите ли вы обыскать корабль?



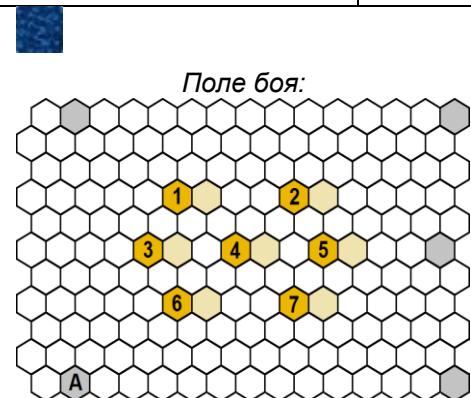
Шанс	Охрана	Награда
30%	5 по 2 Стража	2000 золота
30%	5 по 3 Стража	3000 золота
30%	5 по 5 Стражей	4000 золота Артефакт-Сокровище
10%	5 по 10 Стражей	5000 золота Малый артефакт

При посещении уже разграбленного Кораблекрушения герой получает -1 к боевому духу на ближайшую битву.

Герой не встает на клетку входа в объект.

В файлах игры ценность Кораблекрушений (Combat Value) равна 31/46/77/154 Бесов

Value	2000
Частота	100



Победив Гарпий [Стражей / Духов], вы очень долго роетесь в обломках и разном хламе, и кое-что находите.

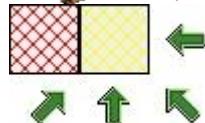
Победив Гарпий [Стражей], вы очень долго роетесь в обломках и разном хламе, однако ничего не находите. Подобный результат поисков не может не сказаться на боевом духе и морали войска.

Это интересно! Судя по текстам после победы над охраной, изначально охранять Кораблекрушение должны были Гарпии вместо Стражей (баг описания).

Вы очень долго роетесь в обломках и разном хламе, однако ничего не находите. Подобный результат поисков не может не сказаться на боевом духе войска.

Консерватория грифонов

Перед вами Консерватория Грифонов. Вы хотите атаковать стражников?



Шанс	Охрана	Награда
30%	5 по 10 Грифонов	1 Ангел
30%	5 по 20 Грифонов	2 Ангела
30%	5 по 30 Грифонов	3 Ангела
10%	5 по 40 Грифонов	4 Ангела

В позиции «A» может появиться отряд Королевских грифонов вместо Грифонов с шансом 50% в том же количестве.

В файлах игры ценность Консерваторий грифонов (Combat Value) равна 351/702/1053/1404 Бесов

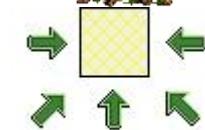
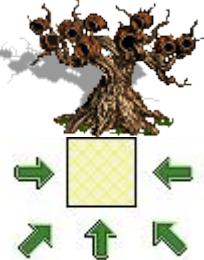
Value	2000
Частота	100
Любой тип земли	
Поле боя:	
A	

[Королевские] Грифоны [-] больше не помеха, и %s у вас в руках.

Перед вами Консерватория Грифонов. В результате бесплодных исследований вы понимаете, что здесь уже кто-то побывал.

Улей змиеv (Улей ядовитых змиеv)

Перед вами Улей Змиеv [Улей Ядовитых Змиеv]. Вы хотите атаковать стражников?



Шанс	Охрана	Награда
30%	5 по 6 Стрекоз	4 Виверны
30%	5 по 9 Стрекоз	6 Виверн
30%	5 по 12 Стрекоз	8 Виверн
10%	5 по 18 Стрекоз	12 Виверн

В файлах игры ценность Ульев змиеv (Combat Value) равна 154/230/307/461 Бесов

Value	9000
Частота	100
Любой тип земли	
Поле боя:	

Стрекозы [Ядовитые Змии -] больше не помеха, и %s у вас в руках.

Перед вами Улей Змиеv [Улей Ядовитых Змиеv]. В результате бесплодных исследований вы понимаете, что здесь уже кто-то побывал.

Тайник бесов

Перед вами Тайник Бесов. Вы хотите атаковать стражников?



Шанс	Охрана	Награда
30%	5 по 20 Бесов	1000 золота 2 ртути
30%	5 по 30 Бесов	1500 золота 3 ртути
30%	5 по 40 Бесов	2000 золота 4 ртути
10%	5 по 60 Бесов	3000 золота 6 ртути

В позиции «A» может появиться отряд Чертей вместо Бесов с шансом 50% в том же количестве.

В файлах игры ценность Тайников бесов (Combat Value) равна 100/150/200/300 Бесов

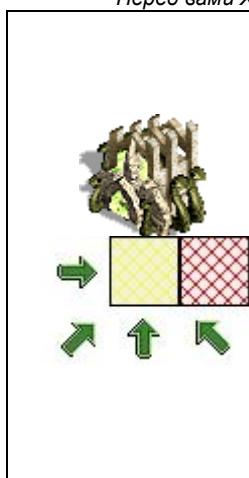
Value	5000
Частота	100
Любой тип земли	
Поле боя:	
A	

Бесы [Черти -] больше не помеха, и %s у вас в руках.

Перед вами Тайник Бесов. В результате бесплодных исследований вы понимаете, что здесь уже кто-то побывал.

Хранилище медуз (Кладовые медуз)

Перед вами Хранилище Медуз [Кладовые Медуз]. Вы хотите атаковать стражников?



Шанс	Охрана	Награда
30%	5 по 4 Медузы	2000 золота 5 серы
30%	5 по 6 Медуз	3000 золота 6 серы
30%	5 по 8 Медуз	4000 золота 8 серы
10%	5 по 10 Медуз	5000 золота 10 серы

В позиции «A» может появиться отряд Королев медуз вместо Медуз с шансом 50% в том же количестве.

В файлах игры ценность Хранилищ медуз (Combat Value) равна 207/310/414/517 Бесов

Value	1500
Частота	100
Поле боя:	
Любой тип земли	
Поле боя:	

[Королевы] Медузы [-] больше не помеха, и %s у вас в руках.

Перед вами Хранилище Медуз [Кладовые Медуз]. В результате бесплодных исследований вы понимаете, что здесь уже кто-то побывал.

Сокровищница гномов

Перед вами Сокровищница Гномов. Вы хотите атаковать стражников?



Шанс	Охрана	Награда
30%	5 по 10 Гномов	2500 золота 2 кристалла
30%	5 по 15 Гномов	4000 золота 3 кристалла
30%	5 по 20 Гномов	5000 золота 5 кристаллов
10%	5 по 30 Гномов	7500 золота 10 кристаллов

В позиции «A» может появиться отряд Боевых гномов вместо Гномов с шансом 50% в том же количестве.

В файлах игры ценность Сокровищниц гномов (Combat Value) равна 194/291/388/582 Бесов

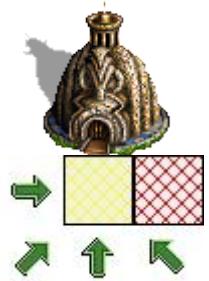
Value	2000
Частота	100
Любой тип земли	
Поле боя:	
Поле боя:	

[Боевые] Гномы [-] больше не помеха, и %s у вас в руках.

Перед вами Сокровищница Гномов. В результате бесплодных исследований вы понимаете, что здесь уже кто-то побывал.

Банк наг (Нага-банк)

Перед вами Банк Наг [Нага-банк]. Вы хотите атаковать стражников?



Шанс	Охрана	Награда
30%	5 по 2 Наги	4000 золота 8 серы 8 самоцветов
30%	5 по 3 Наги	6000 золота 12 серы 12 самоцветов
30%	5 по 4 Наги	8000 золота 16 серы 16 самоцветов
10%	5 по 6 Наг	12000 золота 24 серы 24 самоцвета

В позиции «A» может появиться отряд Королев наг вместо Наг с шансом 50% в том же количестве.

В файлах игры ценность Банков наг (Combat Value) равна 403/605/806/1210 Бесов

Value	3000
Частота	100
Любой тип земли	
Поле боя:	
Поле боя:	

Банк наг даёт серу, хотя в справке Редактора карт сказано о самоцветах (баг). Исправлен в WoG, HotA и HD-моде.

[Королевы] наг [-] больше не помеха, и %s у вас в руках.

Перед вами Банк Наг [Нага-банк]. В результате бесплодных исследований вы понимаете, что здесь уже кто-то побывал.

Склады циклопов

Перед вами Склады Циклопов. Вы хотите атаковать стражников?



Шанс	Охрана	Награда	Value	3000
30%	5 по 4 Циклопа	4 ртути 4 серы 4 кристалла 4 самоцвета	Частота	100
30%	5 по 6 Циклопов	6 ртути 6 серы 6 кристаллов 6 самоцветов	Любой тип земли	
30%	5 по 8 Циклопов	8 ртути 8 серы 8 кристаллов 8 самоцветов	Поле боя:	
10%	5 по 10 Циклопов	10 ртути 10 серы 10 кристаллов 10 самоцветов		

В позиции «A» может появиться отряд Королей циклопов вместо Циклопов с шансом 50% в том же количестве.

В файлах игры ценность Складов циклопов (Combat Value) равна 506/760/1013/1266 Бесов

Циклопы [Короли циклопов] - больше не помеха, и % у вас в руках.

Перед вами Склады Циклопов. В результате бесплодных исследований вы понимаете, что здесь уже кто-то побывал.

Особняк

Перед вами древний особняк, еще не утративший былой роскоши. Похоже, здесь давно никого нет. Хотите ли вы войти внутрь?



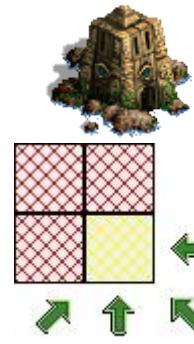
Шанс	Охрана	Награда	Value	5000
30%	5 по 8 Вампиров-лордов	2500 золота по 2 ртути, серы, кристалла и самоцвета Великий артефакт	Частота	50
30%	5 по 12 Вампиров-лордов	5000 золота по 3 ртути, серы, кристалла и самоцвета Великий артефакт	Любой тип земли	
30%	5 по 16 Вампиров-лордов	7500 золота по 4 ртути, серы, кристалла и самоцвета Великий артефакт	Поле боя:	
10%	5 по 20 Вампиров-лордов	10000 золота по 5 ртути, серы, кристаллов и самоцветов Великий артефакт		

Лорды Вампиров - больше не помеха, и % у вас в руках.

Этот особняк еще не утратил былой роскоши, но ничего ценного в нем уже нет.

Святилище бехолдеров

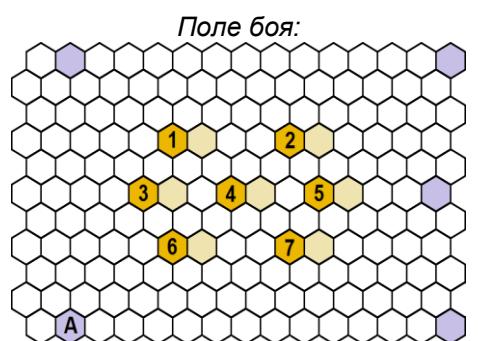
Перед вами Святилище Бехолдеров. Вы хотите атаковать стражников?



Шанс	Охрана	Награда	Value	2500
30%	5 по 10 Бехолдеров	3000 золота Малый артефакт	Частота	100
30%	5 по 15 Бехолдеров	5000 золота Малый артефакт		
30%	5 по 20 Бехолдеров	6000 золота Великий артефакт		
10%	5 по 30 Бехолдеров	9000 золота Великий артефакт		

В позиции «A» может появиться отряд Созерцателей вместо Бехолдеров с шансом 50% в том же количестве.

Герой не встает на клетку входа в объект



Бехолдеры [Зловещие глаза] - больше не помеха, и % у вас в руках.

Перед вами Святилище Бехолдеров. В результате бесплодных исследований вы понимаете, что здесь уже кто-то побывал.

Храм моря

Вы находитесь перед вратами Храма Моря, внутрь которого еще не решался зайти ни один смертный. Решитесь ли вы стать первым?



Шанс	Охрана	Награда
30%	8 Гидр 6 Морских змей 2 Аспида 3 Гидры хаоса	10000 золота 2 Артефакта-Сокровища Малый артефакт Реликт
30%	8 Гидр 7 Морских змей 3 Аспида 4 Гидры хаоса	15000 золота Артефакт-Сокровище Малый артефакт Великий артефакт Реликт
30%	8 Гидр 7 Морских змей 4 Аспида 5 Гидр хаоса	20000 золота Малый артефакт 2 Великих артефакта Реликт
10%	10 Гидр 9 Морских змей 5 Аспидов 6 Гидр хаоса	30000 золота 2 Великих артефакта 2 Реликта

Тип	Позиции на поле боя
1-4	1 – Гидры; 2 – Морские змеи; 3 – Аспиды; 4 – Гидры хаоса

Герой не встает на клетку входа в объект

Аспиды - больше не помеха, и %s у вас в руках.

Когда-то здесь был Храм Моря, но теперь здесь нет ни души.

Погост

Вы находитесь перед заброшенным кладбищем. Хотите ли вы обыскать его?



Шанс	Охрана	Награда
100%	6 по 15 Зомби	2500 золота Малый артефакт

Особенностью Погоста являются 2 новые точки, задействованные для отрядов охраны (середина сверху и снизу).

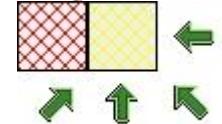
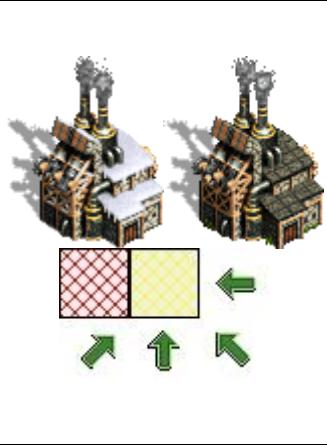
При посещении уже разграбленного Погоста герой получает -1 к боевому духу на ближайшую битву

Value	10000
Частота	100
Поле боя:	

Победив мертвецов, вы обыскиваете кладбище и находите кое-что ценное!

Опытный Цех

Перед вами Опытный Цех. Вы хотите атаковать стражников?



Шанс	Охрана	Награда
30%	5 по 5 Стальных големов	1 Гигант
30%	5 по 10 Стальных големов	2 Гиганта
30%	5 по 15 Стальных големов	3 Гиганта
10%	5 по 20 Стальных големов	4 Гиганта

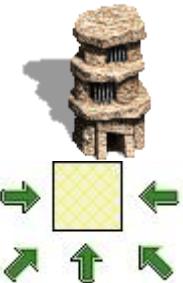
Value	3500
Частота	80
Любой тип земли	
Поле боя:	

Стальные големы - больше не помеха, и %s у вас в руках.

Перед вами Опытный Цех. В результате бесплодных исследований вы понимаете, что здесь уже кто-то побывал.

Застава налётчиков

Перед вами Застава Налётчиков. Вы хотите атаковать стражников?



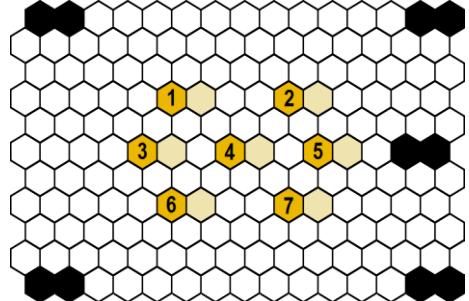
Шанс	Охрана	Награда
30%	5 по 10 Налётчиков	4 Циклопа
30%	5 по 15 Налётчиков	6 Циклопов
30%	5 по 20 Налётчиков	8 Циклопов
10%	5 по 30 Налётчиков	12 Циклопов

Value 9500

Частота 70

Любой тип земли

Поле боя:



Налётчики - больше не помеха, и %s у вас в руках.

Перед вами Застава Налётчиков. В результате бесплодных исследований вы понимаете, что здесь уже кто-то побывал.

Алая башня

Пленённые Огненные Птицы будут рады вам служить, готовы ли вы сразиться со стражниками?



Шанс	Охрана	Награда
30%	5 по 7 Элементалей огня	1 Огненная птица
30%	5 по 14 Элементалей огня	2 Огненные птицы
30%	5 по 21 Элементалю огня	3 Огненные птицы
10%	5 по 28 Элементалей огня	4 Огненные птицы

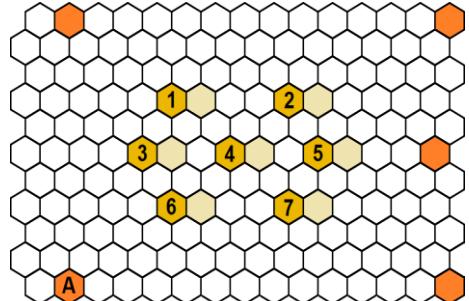
Value 4000

Частота 20

Максимум в зоне 1

Любой тип земли

Поле боя:



Огненные Элементали - больше не помеха, и %s у вас в руках.

Некогда здесь томились в плену Огненные Птицы, но теперь царит запустение.

Пиратская пещера

Перед вами Пиратская Пещера. Вы хотите атаковать стражников?



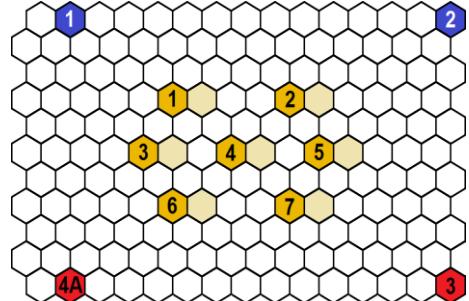
Шанс	Охрана	Награда
30%	2 по 10 Пиратов 2 по 10 Корсаров	1 Морской змей
30%	2 по 20 Пиратов 2 по 20 Корсаров	2 Морских змея
30%	2 по 30 Пиратов 2 по 30 Корсаров	3 Морских змея
10%	2 по 40 Пиратов 2 по 40 Корсаров	4 Морских змея

Value 3500

Частота 100



Поле боя:



В позиции «А» может появиться отряд Корсаров вместо Пиратов с шансом 50% в том же количестве.

Не генерируется на случайных картах.

Тип	Позиции на поле боя
1-4	1, 2 – Пираты; 3, 4 - Корсары

Пираты [Корсары] - больше не помеха, и %s у вас в руках.

Перед вами Пиратская Пещера. В результате бесплодных исследований вы понимаете, что здесь уже кто-то побывал.



Башня из Слоновой Кости

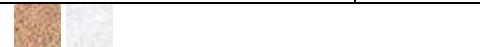
Вы стоите напротив Башни из Слоновой Кости. Враждующие маги держат под замком узников. Встав на защиту последних, вы сможете обзавестись ценным союзником. Готовы ли вы испытать судьбу?



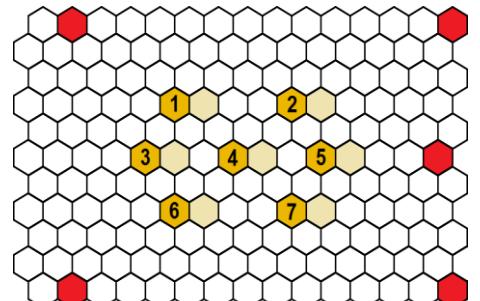
Шанс	Охрана	Награда
30%	5 по 7 Архимагов	3 Чародея
30%	5 по 10 Архимагов	6 Чародеев
30%	5 по 13 Архимагов	9 Чародеев
10%	5 по 16 Архимагов	12 Чародеев

Не генерируется на случайных картах

Value	7000
Частота	100



Поле боя:



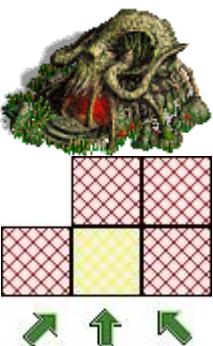
Архимаги - больше не помеха, и %s у вас в руках.

Вы заходите в Башню из Слоновой Кости, но там уже нет ни одной живой души.



Вертеп

Вы стоите перед входом в заросшее мохом строение. Изнутри доносится еле слышное рыцание. Осмелитесь ли вы войти?

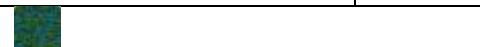


Шанс	Охрана	Награда
30%	4 по 4 Василиска	3000 золота
30%	4 по 6 Василисков	4500 золота
30%	4 по 8 Василисков	6000 золота
10%	4 по 12 Василисков	9000 золота

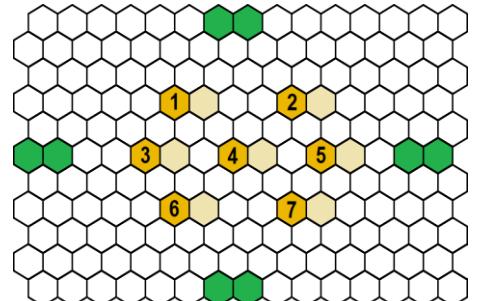
Особенностью Вертепа является уникальная расстановка отрядов охраны.

Не генерируется на случайных картах

Value	1500
Частота	100



Поле боя:

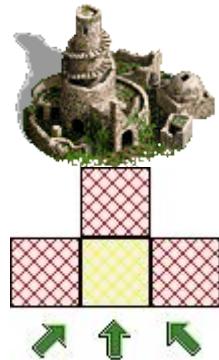


Василиски - больше не помеха, и %s у вас в руках.

Кто-то побывал здесь до вас, все сокровища уже разграблены.

Руины

Среди осыпавшихся башен и стен гуляет эхо, в котором явно слышен костяной стук и потустороннее завывание. Хотите осмотреть руины?

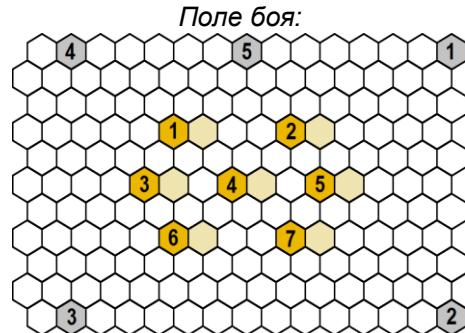


Шанс	Охрана	Награда	Value	1000
30%	20 Скелетов 3 Стражи 3 Привидения 10 Скелетов-воинов 1 Могущественный лич	1000 золота Открывает Терру Инкогнито в радиусе 12 клеток (диаметр 25)	Частота	100
30%	30 Скелетов 5 Стражей 5 Привидений 10 Скелетов-воинов 1 Могущественный лич	2000 золота Открывает Терру Инкогнито в радиусе 12 клеток (диаметр 25)		
30%	40 Скелетов 7 Стражей 7 Привидений 20 Скелетов-воинов 2 Могущественных лица	3000 золота Открывает Терру Инкогнито в радиусе 12 клеток (диаметр 25)		
10%	50 Скелетов 9 Стражей 9 Привидений 20 Скелетов-воинов 3 Могущественных лица	4000 золота Открывает Терру Инкогнито в радиусе 12 клеток (диаметр 25)		

Особенностью Руин является задействованное пятное место для отряда охраны (середина сверху).

Посещение разграбленных Руин также открывает Терру Инкогнито без битвы с охраной

Тип	Позиции на поле боя
1-4	1 – Скелеты; 2 – Стражи; 3 – Привидения; 4 – Скелеты-воины; 5 – Могущественные лица



Забравшись по куче костей на самую высокую из сохранившихся башен, вы находитите наверху горку старинных монет. Кроме того, с высоты вам удается сориентироваться на местности.

В руинах затейливо свищет ветер, а больше ничего интересного здесь нет. Разве что можно осмотреть округу, поднявшись на башню.

КАК УЗНАТЬ ЧИСЛЕННОСТЬ ОХРАНЫ СОКОРОВИЩНИЦЫ

Как говорилось выше, узнать численность охраны Сокровищницы можно не вступая в бой. Достаточно посетить её, но отказаться от сражения. После этого при наведении курсора на Сокровищницу в строке статуса или по ПКМ будет доступна информация о примерном количестве существ в охране, а также о наличии среди них улучшенного отряда. Исключениями являются Склеп, Покинутый корабль и Кораблекрушение – численность охраны не показывается. Изменено в HotA – добавлено отображение охраны.

Узнать численность Улья змиеv сразу же после посещения нельзя, так как на карте он занимает 1 клетку и невозможно посмотреть подсказку по ПКМ не отойдя героя.

Далее представлена таблица игровых сообщений по ПКМ на Сокровищнице, после того как её посетил, но не вступил в сражение, герой.

Сокровищница	Охрана			сообщение по ПКМ	Улучшенный отряд	сообщение по ПКМ	Улучшенный отряд
		сообщение по ПКМ	Улучшенный отряд				
	1	20 Ж.мертвецов+	Охрана не отображается			Охрана: толпа (20-49) Скелеты и толпа (20-49) Ходячие Мертвецы	
	2	5 Стражей+				Охрана: толпа (20-49) Скелеты, толпа (20-49) Ходячие Мертвецы и мало (5-9) Духи	
	3	5 Вампиров+				Охрана: толпа (20-49) Скелеты, толпа (20-49) Ходячие Мертвецы, группа (10-19) Духи и мало (5-9) Вампиры	
	4	10 Вампиров+				Охрана: толпа (20-49) Скелеты, толпа (20-49) Ходячие Мертвецы, группа (10-19) Духи и группа (10-19) Вампиры	
	1	1 Чёрн.дракон+		Охраняется Мало Зеленые Драконы, и Мало Красные Драконы, и Пара Золотые Драконы, и Пара Черные Драконы		Охрана: мало (5-9) Зелёные Драконы, мало (5-9) Красные Драконы, пара (1-4) Золотые Драконы и пара (1-4) Чёрные Драконы	
	2	2 Чёрн.дракона+				Охрана: мало (5-9) Зелёные Драконы, мало (5-9) Красные Драконы, мало (5-9) Золотые Драконы и мало (5-9) Чёрные Драконы	
	3	3 Чёрн.дракона+				Охрана: мало (5-9) Зелёные Драконы, и Мало Красные Драконы, и Мало Золотые Драконы, и Мало Черные Драконы	
	4	5 Чёрн.драконов+				Отличить типы Утопии драконов можно по логу при наведении мыши на карте приключений: 1, 2 – группа (10-19) существ; 3, 4 – толпа (20-49) существ	
	1	20 Эл.воды	Охрана не отображается			Охрана: толпа (20-49) Водные Элементали	
	2	30 Эл.воды				Охрана: орда (50-99) Водные Элементали	
	3	40 Эл.воды				Охрана: группа (10-19) Духи	
	4	60 Эл.воды				Охрана: толпа (20-49) Духи	
	1	10 Стражей	Охрана не отображается			Охрана: орда (50-99) Духи	
	2	15 Стражей				Охрана: сотня (100-249) Грифоны	
	3	25 Стражей				Охрана: толпа (20-49) Грифоны	
	4	50 Стражей				Охрана: орда (50-99) Грифоны	
	1	50 Грифонов	Охраняется Орда Грифоны			Охрана: орда (50-99) Грифоны	Охрана: толпа (20-49) Грифоны и группа (10-19) Королевские Грифоны
	2	100 Грифонов				Охрана: орда (50-99) Грифоны и толпа (20-49) Королевские Грифоны	
	3	150 Грифонов				Охрана: сотня (100-249) Грифоны	
	4	200 Грифонов				Охрана: сотня (100-249) Грифоны и толпа (20-49) Королевские Грифоны	
	1	30 Стрекоз	Охраняется толпа Стрекозы			Охрана: толпа (20-49) Ядовитые Змии	
	2	45 Стрекоз				Охрана: орда (50-99) Ядовитые Змии	
	3	60 Стрекоз				Охрана: орда (50-99) Ядовитые Змии	
	4	90 Стрекоз				Охрана: орда (50-99) Ядовитые Змии	

	1	100 Бесов	Охраняется Сотня Бесы	Охраняется Орда Бесы, итолпа Чертги	Охрана: сотня (100-249) Бесы	Охрана: орда (50-99) Бесы и толпа (20-49) Чертги
	2	150 Бесов		Охраняется Сотня Бесы, итолпа Чертги		Охрана: сотня (100-249) Бесы и толпа (20-49) Чертги
	3	200 Бесов		Охраняется Сотня Бесы, итолпа Чертги		Охрана: сотня (100-249) Бесы и толпа (20-49) Чертги
	4	300 Бесов		Охраняется туча Бесы		Охрана: туча (250-499) Бесы
	1	20 Медуз	Охраняется толпа Медузы	Охраняется группа Медузы, иПара Королевы Медуз	Охрана: толпа (20-49) Медузы	Охрана: группа (10-19) Медузы и пара (1-4) Королевы Медуз
	2	30 Медуз		Охраняется толпа Медузы, иМало Королевы Медуз		Охрана: толпа (20-49) Медузы и мало (5-9) Королевы Медуз
	3	40 Медуз		Охраняется Орда Медузы		Охрана: толпа (20-49) Медузы и группа (10-19) Королевы Медуз
	4	50 Медуз		Охраняется толпа Медузы, игруппа Королевы Медуз		Охрана: орда (50-99) Медузы
	1	50 Гномов	Охраняется Орда Гномы	Охраняется толпа Гномы, игруппа Боевые Гномы	Охрана: орда (50-99) Гномы	Охрана: толпа (20-49) Гномы и группа (10-19) Боевые Гномы
	2	75 Гномов		Охраняется Орда Гномы, игруппа Боевые Гномы		Охрана: орда (50-99) Гномы и группа (10-19) Боевые Гномы
	3	100 Гномов		Охраняется Орда Гномы, итолпа Боевые Гномы		Охрана: орда (50-99) Гномы и толпа (20-49) Боевые Гномы
	4	150 Гномов		Охраняется Сотня Гномы, итолпа Боевые Гномы		Охрана: сотня (100-249) Гномы
	1	10 Наг	Охраняется группа Наги	Охраняется Мало Наги, иПара Королевы Наги	Охрана: группа (10-19) Наги	Охрана: мало (5-9) Наги и пара (1-4) Королевы Наг
	2	15 Наг		Охраняется группа Наги, иПара Королевы Наги		Охрана: группа (10-19) Наги и пара (1-4) Королевы Наг
	3	20 Наг		Охраняется толпа Наги, иМало Королевы Наги		Охрана: толпа (20-49) Наги и мало (5-9) Королевы Наг
	4	30 Наг		Охраняется толпа Наги, иМало Королевы Наги		Охрана: толпа (20-49) Наги и мало (5-9) Королевы Наг
	1	20 Циклопов	Охраняется толпа Циклопы	Охраняется группа Циклопы, иПара Короли Циклопов	Охрана: толпа (20-49) Циклопы	Охрана: группа (10-19) Циклопы и пара (1-4) Короли Циклопов
	2	30 Циклопов		Охраняется толпа Циклопы, иМало Короли Циклопов		Охрана: толпа (20-49) Циклопы и мало (5-9) Короли Циклопов
	3	40 Циклопов		Охраняется толпа Циклопы, игруппа Короли Циклопов		Охрана: толпа (20-49) Циклопы и группа (10-19) Короли Циклопов
	4	50 Циклопов		Охраняется Орда Циклопы		Охрана: орда (50-99) Циклопы



Сокровищницы HotA:

Сокровищница	Охрана	Подсказка по ПКМ	Улучшенный отряд
	1 40 Вампиров-л.	Охрана: толпа (20-49) Лорды Вампиров	
	2 60 Вампиров-л.	Охрана: орда (50-99) Лорды Вампиров	
	3 80 Вампиров-л.	Охрана: сотня (100-249) Лорды Вампиров	
	4 100 Вампиров-л.	Охрана: сотня (100-249) Лорды Вампиров	
	1 50 Бехолдеров	Охрана: орда (50-99) Бехолдеры	Охрана: толпа (20-49) Бехолдеры и группа (10-19) Зловещие Глаза
	2 75 Бехолдеров		Охрана: орда (50-99) Бехолдеры и группа (10-19) Зловещие Глаза
	3 100 Бехолдеров	Охрана: сотня (100-249) Бехолдеры	Охрана: орда (50-99) Бехолдеры и толпа (20-49) Зловещие Глаза
	4 150 Бехолдеров		Охрана: сотня (100-249) Бехолдеры и толпа (20-49) Зловещие Глаза
	1 2 Аспида+	Охрана: мало (5-9) Гидры, мало (5-9) Морские Змеи, пара (1-4) Гидры Хаоса и пара (1-4) Аспиды	
	2 3 Аспида+		
	3 4 Аспида+	Охрана: мало (5-9) Гидры, мало (5-9) Морские Змеи, мало (5-9) Гидры Хаоса и пара (1-4) Аспиды	
	4 5 Аспидов +	Охрана: группа (10-19) Гидры, мало (5-9) Морские Змеи, мало (5-9) Гидры Хаоса и мало (5-9) Аспиды	
Отличить типы Храма моря можно по логу при наведении мыши на карте приключений: 1 – группа (10-19) существ; 2, 3, 4 – толпа (20-49) существ			
	1 25 Ст.големов	Охрана: толпа (20-49) Стальные Големы	
	2 50 Ст.големов	Охрана: орда (50-99) Стальные Големы	
	3 75 Ст.големов		
	4 100 Ст.големов	Охрана: сотня (100-249) Стальные Големы	
	1 50 Налётчиков	Охрана: орда (50-99) Налётчики	
	2 75 Налётчиков		
	3 100 Налётчиков	Охрана: сотня (100-249) Налётчики	
	4 150 Налётчиков		
	1 35 Эл.огня	Охрана: толпа (20-49) Огненные Элементали	Охрана: толпа (20-49) Огненные Элементали и мало (5-9) Элементали Энергии
	2 70 Эл.огня	Охрана: орда (50-99) Огненные Элементали	Охрана: орда (50-99) Огненные Элементали и группа (10-19) Элементали Энергии
	3 105 Эл.огня		Охрана: орда (50-99) Огненные Элементали и толпа (20-49) Элементали Энергии
	4 140 Эл.огня	Охрана: сотня (100-249) Огненные Элементали	Охрана: сотня (100-249) Огненные Элементали и толпа (20-49) Элементали Энергии
	1 20 Корсаров+	Охрана: толпа (20-49) Пираты и толпа (20-49) Корсары	Охрана: толпа (20-49) Корсары и группа (10-19) Пираты
	2 40 Корсаров+		Охрана: орда (50-99) Корсары и толпа (20-49) Пираты
	3 60 Корсаров+	Охрана: орда (50-99) Пираты и орда (50-99) Корсары	
	4 80 Корсаров+		Охрана: сотня (100-249) Корсары и толпа (20-49) Пираты
Отличить типы Пиратской пещеры можно по логу при наведении мыши на карте приключений: 1 – толпа (20-49) существ; 2 – орда (50-99) существ; 3, 4 – сотня (100-249) существ			
	1 35 Архимагов	Охрана: толпа (20-49) Архимаги	
	2 50 Архимагов		
	3 65 Архимагов	Охрана: орда (50-99) Архимаги	
	4 80 Архимагов		
	1 16 Василисков	Охрана: группа (10-19) Василиски	
	2 24 Василиска		
	3 32 Василиска	Охрана: толпа (20-49) Василиски	
	4 48 Василисков		
	1 20 Скелетов+	Охрана: толпа (20-49) Скелеты, пара (1-4) Духи, пара (1-4) Привидения, группа (10-19) Скелеты-Воины и пара (1-4) Могущественные Личи	
	2 30 Скелетов+	Охрана: толпа (20-49) Скелеты, мало (5-9) Духи, мало (5-9) Привидения, группа (10-19) Скелеты-Воины и пара (1-4) Могущественные Личи	
	3 40 Скелетов+	Охрана: толпа (20-49) Скелеты, мало (5-9) Духи, мало (5-9) Привидения, толпа (20-49) Скелеты-Воины и пара (1-4) Могущественные Личи	
	4 50 Скелетов+	Охрана: орда (50-99) Скелеты, мало (5-9) Духи, мало (5-9) Привидения, толпа (20-49) Скелеты-Воины и пара (1-4) Могущественные Личи	
Отличить типы Руин можно по логу при наведении мыши на карте приключений: 1 – толпа (20-49) существ; 2, 3, 4 – орда (50-99) существ			

ПОЛУЧЕНИЕ И ПРОДАЖА АРТЕФАКТОВ

Получить артефакты можно в качестве награды при захвате следующих Сокровищниц: Склеп, Покинутый корабль, Кораблекрушение, Утопия драконов, Особняк, Святилище бехолдеров, Храм моря, Погост. Кроме этого, получить артефакты можно в других объектах, приведённых далее.

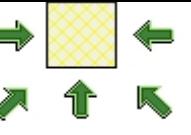
Если на карте запрещены какие-либо заклинания, то артефакты, содержащие эти заклинания, не могут появиться на карте или попасться в объектах. К таким артефактам относятся: Шляпа морского капитана, Книга магии огня, Книга магии воздуха, Книга магии воды, Книга магии земли, Шляпа оратора, Клинок Армагеддона, Грохот титана и Шляпа адмирала.

Если на карте запрещены какие-либо артефакты, то они не могут появиться на карте или попасться в объектах. Если все артефакты определённого класса запрещены, то на карте и в объектах будут генерироваться артефакты любого другого класса. Все артефакты запретить в Редакторе нельзя, должен быть хотя бы 1 разрешённый.

Сборные артефакты также относятся к Реликтам и могут попасться в объектах, если они разрешены автором карты. По умолчанию они запрещены.

Чёрная башня

Вы стоите перед жилищем дракона, терроризирующего всю окрестную территорию. Хотите ли вы сразиться с ним?

	Шанс	Охрана	Награда	 Value 1500 Частота 100 Любой тип земли
30%	1 Зелёный дракон	2000 золота Малый артефакт		
30%	1 Красный дракон	2250 золота Малый артефакт		
30%	1 Золотой дракон	3500 золота Малый артефакт		
10%	1 Чёрный дракон	3750 золота Малый артефакт		

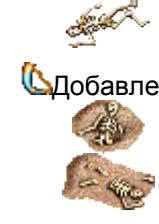
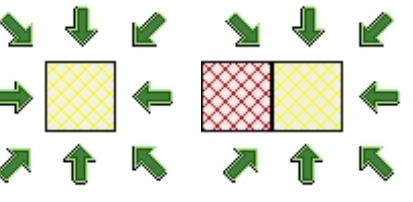
Поле боя – стандартное

%s дракон - больше не помеха, и %s у вас в руках.

Когда-то в этой башне жил дракон, но сейчас здесь нет ничего интересного.

Скелет на земле (Труп)

Вы натыкаетесь на скелет незадачливого путешественника. Копаясь в его бренных останках, вы обнаруживаете %s.

 Добавлено: 	Шанс	Награда	Тип 1 и 2:  Value 500 Частота 100 Максимум на карте 32 
10%	Артефакт-Сокровище		
10%	Малый артефакт		
80%	Ничего		

Герой не встаёт на клетку входа в объект.

Если Рюкзак героя полон, то он получит 1000 золота вместо артефакта, который должен был получить при посещении.

Если навести курсор на Скелета на земле без выделенного героя, то в строке состояния не будет показан его статус (Посещено/Не посещено), в отличие от прочих посещаемых объектов (баг)

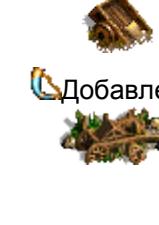
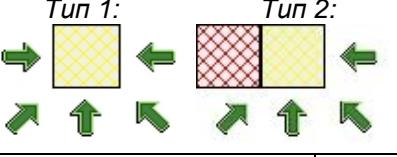
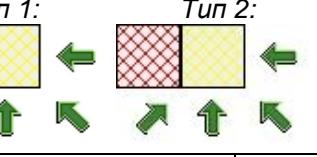
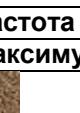
Вы натыкаетесь на скелет незадачливого путешественника. Копаясь в его бренных останках, вы ничего не обнаруживаете.

Телега (Брошенная повозка / Повозка)

Вы нашли старую повозку торговца, который, наверное, заблудился в опасных территориях. [Внутри.] Часть груза уцелела.

 Вы нашли старую повозку торговца, который наверное заблудился в опасных территориях. Внутри повозки часть груза уцелела. Среди всякой всячины %s.

 Вы нашли старую повозку торговца, который, наверное, заблудился в опасных территориях. Часть груза уцелела. Среди всякой всячины вы находитите %s.

 Добавлено: 	Шанс	Награда	Тип 1:  Тип 2:  Value 500 Частота 50 Максимум на карте 32 
50%	2...5 случайного ресурса, кроме золота		
20%	Артефакт-Сокровище		
20%	Малый артефакт		
10%	Ничего		

Если Рюкзак героя полон, то он получит 2...5 случайного ресурса, кроме золота, вместо артефакта, который должен был получить при посещении

 Вы нашли старую повозку торговца, который наверное заблудился в опасных территориях. Внутри, часть груза уцелела. К сожалению, кто-то здесь уже побывал, повозка пуста.

 Вы нашли старую повозку торговца, который наверное заблудился в опасных территориях. К сожалению, кто-то здесь уже побывал, повозка пуста.

Потерпевший кораблекрушение (Оставшийся в живых)

Вы вернули попавшего в кораблекрушение с того света, вытащив его из беснующегося океана. Бедняга очень живо выражает свою благодарность. От него вам достается %s.

Вы вернули попавшего в кораблекрушение с того света, вытащив его из воды. Бедняга очень живо выражает свою благодарность и дарит вам %s.

	Шанс		Награда			
	55%		Артефакт-Сокровище			
	20%		Малый артефакт			
	20%		Великий артефакт			
	5%		Реликт			

Исчезает после посещения.
Если Рюкзак героя полон, то он ничего не получит

Value	1500
Частота	50

Вы вернули попавшего в кораблекрушение с того света, вытащив его из беснующегося океана [из воды]. Бедняга, едва отдохнувшись, молвил: "Я бы дал вам кое-что. Но у Вас нет места в рюкзаке".

Могила воина (Гробница воина)

Здесь покоятся безымянный солдат. Хотите ли вы обыскать его могилу [гробницу]?

	Шанс		Награда			
	30%		Артефакт-Сокровище			
	50%		Малый артефакт			
	15%		Великий артефакт			
	5%		Реликт			

При посещении Могилы воина герой получает -3 к боевому духу на ближайшую битву.
Если Рюкзак героя полон, то он не получит артефакт, но он не пропадёт, и он останется там до следующего героя со свободным Рюкзаком

Value	6000
Частота	20
Максимум на карте	32
Любой тип земли	

Очень неохотно ваши войска начинают обыскивать могилу [гробницу]. %s - удачная находка, однако такой отвратительный поступок как осквернение могил подрывает [мораль и] боевой дух армии.

Очень неохотно ваши войска начинают обыскивать могилу [гробницу]. В ней ничего ценного нет и такой отвратительный поступок, как осквернение могил, подрывает [мораль и] боевой дух армии.

Могила

Эта могила свежая, и даже лопату, которой её рыли, никто не успел унести. Воспользовавшись ей и завязав платком нос, вы извлекаете из земли кое-что ценное.

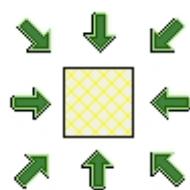
	На клетке Могилы можно использовать раскопки (как при копании Граала). При этом герой получает 500...5000 золота (кратно 500), случайный артефакт-Сокровище и -3 к боевому духу на ближайшую битву.					
	После проведения раскопок на месте Могилы остаётся яма, как после выкапывания Граала.					
	Фактически клетка Могилы является обычной проходимой клеткой и не влияет на построение маршрутов. Посещение Могилы осуществляется при помощи раскопок.					
	Если Рюкзак героя полон, то он не получит артефакт, и он пропадёт					

Морской сундук

Потратив несколько часов на то, чтобы выловить сундук из воды, вы открываете его и находите 1500 золотых.

Потратив несколько часов на то, чтобы выловить сундук из воды, вы открываете его и находите 1000 золотых и впридачу, %s достаётся своего хозяина.

Потратив несколько часов на то, чтобы выловить сундук из воды, вы открываете его и находите 1000 золотых и %s. Потратив несколько часов на то, чтобы выловить сундук из воды, вы открываете его и ничего в нем не находите.

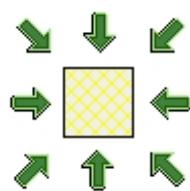
 	Шанс	Награда	 Value Частота 	
	70%	1500 золота		
	10%	1000 золота Артефакт-Сокровище		
	20%	Ничего		
Исчезает после посещения				
Если Рюкзак героя полон, то он получит 1500 золота, вместо 1000 золота и артефакта, который должен был получить при посещении				

Сундук с сокровищами (Сундук сокровищ / Сундук)

 Обследовав местную территорию, вы обнаруживаете тщательно спрятанный сундук. Вы можете забрать золото или раздать его крестьянам ради накопления опыта. Ваш выбор?

 Обследовав местную территорию, вы обнаруживаете тщательно спрятанный сундук. Вы можете забрать золото или раздать его крестьянам, которые будут рады поделиться с вами своим опытом. Ваш выбор?

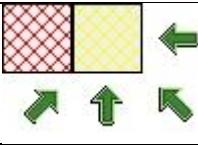
Обследовав местную территорию, вы обнаруживаете тщательно спрятанный сундук, в котором хранится древний артефакт '%s'.

	Шанс	Награда	 Value Частота Любой тип земли	
	32%	На выбор: 1000 золота или 500 опыта		
	32%	На выбор: 1500 золота или 1000 опыта		
	31%	На выбор: 2000 золота или 1500 опыта		
	5%	Артефакт-Сокровище		
Исчезает после посещения				
Если Рюкзак героя полон, то он получит на выбор 1000 золота или 500 опыта, вместо артефакта, который должен был получить при посещении				

Кроме получения из объектов, артефакты можно купить. Каждый артефакт имеет свою базовую стоимость, которая модифицируется коэффициентами при их покупке или продаже. Артефакты могут быть проданы у городского Торговца артефактами или Старьевщику.

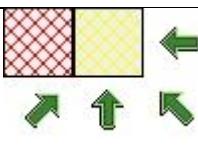
Чёрный рынок

Пожалуйста, взгляните на наши товары. Если вам захочется обменяться, щёлкните на свой и наш товар мышью.
Я могу предложить вам артефакт %s за %s единиц ресурса %s.

	Для покупки предлагается ассортимент из 7 случайных артефактов: 3 Артефакта-Сокровища, 3 Малых артефакта и 1 Реликт.	 Value Частота Максимум на карте Любой тип земли
	Стоимость покупки равна 2,5 базовой стоимости.	
	Ассортимент генерируется в начале игры и больше не меняется, а на месте купленных артефактов остаются пустые слоты.	
	По умолчанию на Чёрном рынке не могут продаваться Сборные артефакты, а также Пузырёк с кровью дракона, Клинок Армагеддона и  Рог бездны	

Старьевщик

Пожалуйста, взгляните на наши товары. Если вам захочется обменяться, щёлкните на свой и наш товар мышью.
Я могу предложить вам %s единиц ресурса %s за ваш артефакт %s.

	Можно продать любой артефакт, имеющийся у героя за золото.	 Value Частота Максимум в зоне
	Стоимость продажи равна 0,5 базовой стоимости.	
	У Старьевщика нельзя продать Свитки с заклинаниями, боевые машины и Книгу магии. Но можно продать Грааль из Рюкзака за 1 единицу любого ресурса. Также можно подать Книгу магии из Рюкзака за 1 ресурс, но получить её в Рюкзак можно только при помощи чит-кода nwccgrail	

ПОЛУЧЕНИЕ НАВЫКОВ

Библиотека просвещения

Хозяин впускает вас в Храм Знаний [Библиотеку Просвещения]. За то короткое время, которое вы проведете здесь, вы многому научитесь.



Добавлено:

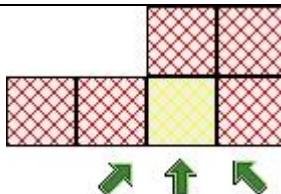


Повышает Атаку, Защиту, Силу магии и Знания героя на 2, если его уровень не менее 10.

Требуемый уровень героя для посещения Библиотеки просвещения снижается при наличии навыка Дипломатии у героя:

Дипломатия	Требование Библиотеки
Базовая	8
Продвинутая	6
Экспертная	4

Получить навыки в каждой Библиотеке просвещения на карте можно только 1 раз каждым героем



Value	12000
Частота	20
Максимум на карте	32
Любой тип земли	

Признав вас, библиотекарь отказывается вас принять: "В Библиотеку Просвещения", — говорит он, — "попасть можно только раз".

Библиотекарь выглядывает из-за двери и внимательно осматривает вас с ног до головы: "Вы из простых и не дипломат", — заявляет он. — "Возвращайтесь, когда вы будете достойны знания".

Учёный

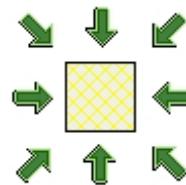
Проезжая лесом, вы встречаете учёного мужа, который соглашается научить вас тому, что знает сам перед тем, как отправиться дальше.

Выехав на пустырь, вы видите университетского профессора с лошадью, устроивших тут привал. Он предлагает поведать вам на досуге кое-что полезное.



Учёный имеет 3 возможные вариации и может научить героя новому заклинанию, дать новый вторичный навык или улучшить его, либо повысить первичный навык на 1. Вариация генерируется в начале игры или задаётся автором карты.

Исчезает после посещения



Value	1500
Частота	100
Любой тип земли	

1. Новое заклинание

Учёный обучает героя случайному заклинанию, если герой не знает его, у него хватает уровня Мудрости и у него есть Книга магии. Если какое-либо из требований не выполняется, то Учёный повышает случайный первичный навык на 1. Случайное заклинание и первичный навык, который будет предложен в случае невыполнения требований, генерируются в начале игры.

2. Вторичный навык

Учёный даёт герою случайный вторичный навык, если он им не владеет и у него есть свободный слот вторичных навыков. Если у героя есть этот вторичный навык и он не Экспертный, то Учёный улучшит его на одну ступень. Если у героя нет навыка и нет свободных слотов, либо предлагаемый навык Экспертный, то Учёный повышает случайный первичный навык на 1. Случайный вторичный и первичный навык, который будет предложен в случае невыполнения требований, генерируются в начале игры.

Учёный может дать вторичный навык любому герою, даже если этот навык запрещён для героев определённого класса. Если герой получает вторичный навык, который запрещён для его класса, то вероятность улучшения этого навыка при получении новых уровней устанавливается на минимально возможное значение – 1.

3. Первичный навык

Учёный даёт герою +1 к случайному первичному навыку (атака, защита, сила магии или знания). Случайный первичный навык генерируется в начале игры.

Можно отказаться от предлагаемого Учёным вторичного навыка. При этом Учёный исчезает, не дав ничего. Отказаться от первичного навыка или заклинания нельзя

Это интересно! В игре существует такое понятие, как «Дерево навыков» – определённая последовательность выпадения вторичных навыков при выборе того или иного варианта из предлагаемых при получении каждого нового уровня. Т.е., когда герой получает новый уровень, ему предлагается на выбор 2 вторичных навыка (новый или улучшение имеющегося). Если выбрать один из них и снова повысить уровень, то предложат ещё 2 вторичных навыка и т.д. Если заново загрузить сохранение и начать улучшать вторичные навыки в той же последовательности, что и в первом случае, то все окна выбора будут идентичны тем, что

были в первый раз. Таким образом, можно нарисовать некую схему «Дерева навыков». Для каждого героя генерируется своё «Дерево навыков» в начале игры.

Получение или улучшение вторичного навыка у Учёного вне «Дерева навыков» нарушает его последовательность и генерирует новое «Дерево навыков» для этого героя.

Лагерь наёмников

Вы попадаете в лагерь наёмников, тренирующих свои боевые навыки. Они приветствуют вас и ваших воинов и приглашают потренироваться с ними.

	<p>Повышает Атаку героя на 1.</p> <p>Получить атаку в каждом Лагере наёмников на карте можно только 1 раз каждым героем</p>	<table border="1"> <tr> <td>Value</td><td>1500</td></tr> <tr> <td>Частота</td><td>100</td></tr> <tr> <td>Максимум на карте</td><td>32</td></tr> <tr> <td>Любой тип земли</td><td></td></tr> </table>	Value	1500	Частота	100	Максимум на карте	32	Любой тип земли	
Value	1500									
Частота	100									
Максимум на карте	32									
Любой тип земли										

Вы попадаете в лагерь наёмников, улучшающих свои боевые навыки. "Вы слишком опытный боец", говорит капитан наёмников. "Мы уже не можем вас научить [не сможем научить вас] чему-либо новому".

Башня Марлетто

Солдаты, охраняющие башню, обучаю Вас некоторым приёмам защиты.

	<p>Повышает Защиту героя на 1.</p> <p>Получить защиту в каждой Башне Марлетто на карте можно только 1 раз каждым героем.</p> <p>Это интересно! Название башни явно отсылает к британским круглым укреплениям XIX века, которые назывались Башня Мартелло. Остаётся неизвестным, является ли название Марлетто просто опечаткой или намеренным искажением названия башни</p>	<table border="1"> <tr> <td>Value</td><td>1500</td></tr> <tr> <td>Частота</td><td>100</td></tr> <tr> <td>Максимум на карте</td><td>32</td></tr> <tr> <td>Любой тип земли</td><td></td></tr> </table>	Value	1500	Частота	100	Максимум на карте	32	Любой тип земли	
Value	1500									
Частота	100									
Максимум на карте	32									
Любой тип земли										

"Простите, сэр", — говорит командир солдат, — "но вы уже всему у нас научились".

Звёздное колесо (Звёздная ось)

Вы попадаете на собрание лучших астрологов страны у Звездной Оси. Они рады, что у них есть с кем поделиться своими знаниями и объясняют вам как использовать Солнце, Луну и Звезды для усиления магических способностей.

	<p>Повышает Силу магии героя на 1.</p> <p>Получить силу магии в каждом Звёздном колесе на карте можно только 1 раз каждым героем</p>	<table border="1"> <tr> <td>Value</td><td>1500</td></tr> <tr> <td>Частота</td><td>100</td></tr> <tr> <td>Максимум на карте</td><td>32</td></tr> <tr> <td>Любой тип земли</td><td></td></tr> </table>	Value	1500	Частота	100	Максимум на карте	32	Любой тип земли	
Value	1500									
Частота	100									
Максимум на карте	32									
Любой тип земли										

Вы попадаете на собрание лучших астрологов страны у Звездной Оси. Некоторое время вы беседуете с ними, но вскоре становится ясно, что вам не узнать [здесь] ничего нового.

Сад откровения

Монах, сидящий в центре сада, приглашает вас помедитировать вместе с ним. Вы присаживаетесь рядом и через некоторое время чувствуете, как Дух Просветления посещает вас.

	<p>Повышает Знания героя на 1.</p> <p>Получить знания в каждом Саду откровения на карте можно только 1 раз каждым героем</p>	<table border="1"> <tr> <td>Value</td><td>1500</td></tr> <tr> <td>Частота</td><td>100</td></tr> <tr> <td>Максимум на карте</td><td>32</td></tr> <tr> <td>Любой тип земли</td><td></td></tr> </table>	Value	1500	Частота	100	Максимум на карте	32	Любой тип земли	
Value	1500									
Частота	100									
Максимум на карте	32									
Любой тип земли										

Вы входите в сад и монах, узнав вас, говорит: "Дитя мое, благословенное знание даруется человеку лишь единожды".

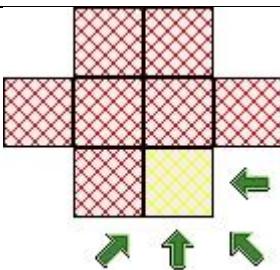
Школа войны (Военная школа)

Военный инструктор, чье лицо покрыто боевыми шрамами, ворчит что-то неразборчивое, когда вы проходите мимо него. За 1000 золотых он обучит вас новейшим навыкам [как] нападения так и [или] обороны.



За 1000 золота повышает на выбор: Атаку героя на 1 или Защиту героя на 1. Можно отказаться от выбора. Если золота нет, то ничего не произойдёт.

Получить навык в каждой Школе войны на карте можно только 1 раз каждым героем



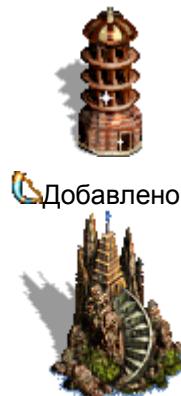
Value	1000
Частота	50
Максимум на карте	32
Любой тип земли	

Главный инструктор отвечает нецензурной бранью, когда вы просите его научить вас чему-нибудь еще. "Да вам нужно идти в инструкторы!" — кричит он в запале.

Военный инструктор, чье лицо покрыто боевыми шрамами, ворчит что-то неразборчивое, когда вы проходите мимо него. Он может научить вас новым приемам и современной тактике ведения боя за 1000 золотых, однако в настоящий момент у вас нет таких денег.

Школа магии

Воздух школы мистических наук заряжен магией. Служитель предлагает вам записаться на курсы за 1000 золотых. Вы научитесь увеличивать запас своих знаний, фокусировать свою магическую энергию.



Добавлено:

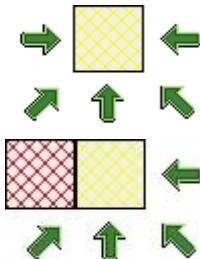


За 1000 золота повышает на выбор: Силу магии героя на 1 или Знания героя на 1. Можно отказаться от выбора. Если золота нет, то ничего не произойдёт.

Получить навык в каждой Школе магии на карте можно только 1 раз каждым героем

Герой не встаёт на клетку входа в объект при посещении водной Школы магии

Тип 1: Тип 2:



Value	1000
Частота	50
Максимум на карте	32
Тип 1: Любой тип земли	
Тип 2:	

Пожилой маг материализуется перед вами. "Господин", — говорит он, — "вы уже научились всему, чему мы собирались вас научить".

Воздух школы мистических наук заряжен магией. Служитель говорит, что он мог бы записать вас на курсы, однако у Вас нет необходимых 1000 золотых.

Арена

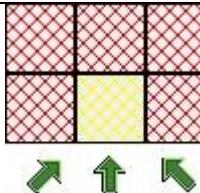
Вы вступаете на арену, где вас уже поджидают полтора десятка диких львов. К восторгу толпы, вы легко расправляетесь с ними, и пожилой инструктор гладиаторов, на которого произвёл впечатление ваш эффектный выход, предлагает обучить вас любому навыку по вашему выбору.



Повышает на выбор: Атаку героя на 2 или Защиту героя на 2.

Получить навык в каждой Арени на карте можно только 1 раз каждым героем.

🛡 В диалоговом окне присутствует кнопка Отмена, подразумевающая отказ от выбора. Однако она не работает как положено и вместо отказа автоматически делает выбор в пользу получения +2 к атаке героя (баг). Исправлен в HotA — можно отказаться от выбора



Value	3000
Частота	50
Максимум на карте	32
Любой тип земли	

🛡 Стражники Арены непускают вас. "Вы уже победили самых лучших. Ступайте прочь".

🛡 Стражники арены непускают вас: "Вы уже выступили на арене. Ступайте прочь".

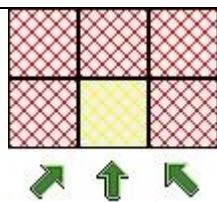
Колизей магов

В Колизее сегодня показательные выступления. Вы выходите на арену и приводите публику в восторг демонстрацией своих колдовских талантов. В качестве приза вам предлагают одно из новейших учебных пособий — истинный маг должен идти в ногу с достижениями науки.



Повышает на выбор: Силу магии героя на **2** или Знания героя на **2**. Можно отказаться от выбора.

Получить навык в каждом Колизее на карте можно только **1** раз каждым героем



Value	3000
Частота	50
Максимум на карте	32
Любой тип земли	

Распорядитель Колизея, узнав вас, распланивается, но на арену пускать не спешит. Ваше место не среди соискателей, а в судейской ложе.

Хижина ведьмы



Старая ведьма по одной ей понятным причинам приглашает вас к себе и теперь %s ваш.

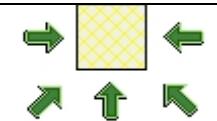
Старая ведьма приглашает вас зайти к ней в хижину. Не разводя лишних разговоров, она предлагает изучить у неё навык %s.



Хижина ведьмы даёт герою случайный вторичный навык, если он им не владеет и у него есть свободный слот вторичных навыков.

Случайный навык генерируется в начале игры.

Хижина ведьмы может дать вторичный навык любому герою, даже если этот навык запрещён для героев определённого класса. Если герой получает вторичный навык, который запрещён для его класса, то вероятность улучшения этого навыка при получении новых уровней устанавливается на минимально возможное значение – 1



Value	1500
Частота	80
Максимум на карте	32
Максимум в зоне	3
Любой тип земли	

Добавлено:



Получить навык в каждой Хижине ведьмы на карте можно только **1** раз каждым героем.

Получение вторичного навыка в Хижине ведьмы вне «Дерева навыков» (см. Учёный) нарушает его последовательность и генерирует новое «Дерево навыков» для этого героя.

На случайных картах в Хижине ведьмы не могут попасться навыки Доспехи, Артилерия, Магия земли, Первая помощь, Интеллект, Обучение, Навигация, Некромантия, Нападение, Сопротивление, Грамотность, Волшебство, Тактика и Магия воды (баг).

На случайных картах в Хижине ведьмы не могут попасться навыки Лидерства и Некромантии.

Можно отказаться от предлагаемого в Хижине ведьмы вторичного навыка

Вы приближаетесь к хижине, но обнаруживаете, что она заброшена.

Вы подходите к странной хижине и видите ведьму, которая читает книгу. Тема книги: %s. Когда вы подходите совсем близко [приближаетесь], она поднимает голову и произносит: "Вы уже все знаете. Я не могу вам ничем [больше] помочь".

Вы подходите к странной хижине и видите ведьму, которая читает книгу. Тема книги: %s. Когда вы подходите совсем близко, она поднимает голову и восклицает: "Ха! Не думала и не гадала, что у меня будет такой мудрый ученик! Такие мне не по зубам!" Вы уходите в недоумении, догадываясь, что над вами посмеялись.

Вы подходите к странной хижине и видите ведьму, которая читает книгу. Тема книги: %s. Когда вы приближаетесь, она поднимает голову, вонзает в вас взор стеклянного глаза, и восклицает: "Ха! Такого гиганта мысли мне учить ещё не доводилось. Бойся, вы мне по зубам!" Вы отправляетесь восвояси, но в голове вертится мысль, что вас только что изъяли оскорбили."

Университет

Шаги вашего героя отдаются в тихих залах древнего университета. Служитель сообщает вам, что ваш герой может изучить здесь следующие предметы:

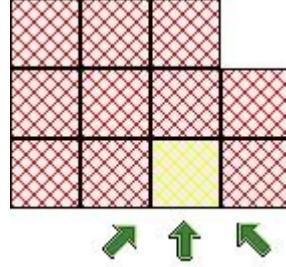
Слегка улыбнувшись и приподняв бровь, служитель сообщает вам: "Обучение %s стоит 2000 ед. золота".



Университет предлагает получить герою 4 случайных вторичных навыков за 2000 золота каждый. Выбрать можно любое количество или отказаться.

Случайные навыки генерируются в начале игры.

Если герой имеет какой-либо из предлагаемых навыков или у него нет свободных слотов вторичных навыков, то навыки будут запрещены для получения (выделяются красным). Также в Университете соблюдаются классовые ограничения, и герои не могут получить навык, запрещённый для его класса



Value	2500
Частота	20
Максимум на карте	32
Любой тип земли	

Университет можно посещать повторно.

Получение вторичного навыка в Университете вне «Дерева навыков» (см.Учёный) нарушает его последовательность и генерирует новое «Дерево навыков» для этого героя.

Академия мореплавания

Шум парусов и скрип канатов – музыка для ушей выпускников этой древней академии. Гардемаринам здесь преподают следующие предметы.

Служитель, прищурив зрячий глаз и почесав бровь над повязкой, сообщает вам: "Обучение %s стоит 2000 ед. золота."

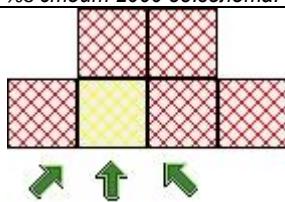


Академия мореплавания предлагает получить герою 3 случайных вторичных навыка за 2000 золота каждый. Выбрать можно любое количество или отказаться. Одним из навыков обязательно должна быть Навигация.

Остальные случайные навыки генерируются в начале игры.

Если герой имеет какой-либо из предлагаемых навыков или получил его только что, то сразу же предлагается его улучшить на 1 ступень за 2000 золота (сперва до Продвинутого, затем до Эксперта).

Если у героя нет свободных слотов вторичных навыков, то навыки будут запрещены для получения (выделяются красным). Также в Академии мореплавания соблюдаются классовые ограничения, и герои не могут получить или улучшить навык, запрещённый для его класса



Value	8000
-------	------

Частота	20
---------	----

Максимум в зоне	1
-----------------	---



Академию мореплавания можно посещать повторно.

Герой не встаёт на клетку входа в объект

Получение или улучшение вторичного навыка в Академии мореплавания вне «Дерева навыков» (см.Учёный) нарушает его последовательность и генерирует новое «Дерево навыков» для этого героя.

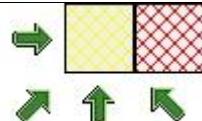
Лачуга отшельника



Лачуга отшельника автоматически улучшает герою случайный из имеющихся вторичных навыков на 1 ступень. Если у героя нет неэкспертных вторичных навыков, то ничего не происходит.

Улучшить навык в каждой Лачуге отшельника на карте можно только 1 раз каждым героем.

Улучшение вторичного навыка вне «Дерева навыков» (см.Учёный) нарушает его последовательность и генерирует новое «Дерево навыков» для этого героя



Value	1500
-------	------

Частота	80
---------	----

Максимум на карте	32
-------------------	----

Максимум в зоне	1
-----------------	---



Зайдя в лачугу, вы обнаруживаете, что ремонта с момента вашего предыдущего визита тут не делали, и на стенах всё те же знакомые манускрипты.

Зайдя в лачугу, вы обнаруживаете, что хозяина дома нет, а вот стены обклеены страницами из научных книг. Пособия интересные, но сложные – сначала придётся где-нибудь почтить учебник для начинающих.

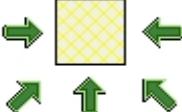
ПОЛУЧЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Получить заклинания можно у Учёного, а также в других объектах, приведённых далее.

Если на карте запрещены какие-либо заклинания, то они не могут попасться в объектах. Также для получения какого-либо заклинания герой должен иметь Книгу магии, достаточный уровень Мудрости и не знать его, иначе ничего не произойдёт.

Святыня магического воплощения (Святыня магического слова / Храм магических заклинаний)

Вы попадаете в небольшой храм и заводите беседу со служителями. В обмен за то, что вы будете их охранять, они соглашаются обучить Вас простому заклинанию —

 Добавлено: 	<p>Святыня даёт герою случайное заклинание 1 уровня, если он его не знает. Случайное заклинание генерируется в начале игры. Герой не встаёт на клетку входа в объект при посещении водной Святыни</p>	 <table border="1"> <tr> <td>Value</td><td>500</td></tr> <tr> <td>Частота</td><td>100 50</td></tr> <tr> <td>Максимум на карте</td><td>32</td></tr> <tr> <td>Тип 1: Любой тип земли</td><td></td></tr> <tr> <td>Тип 2:</td><td></td></tr> </table>	Value	500	Частота	100 50	Максимум на карте	32	Тип 1: Любой тип земли		Тип 2:	
Value	500											
Частота	100 50											
Максимум на карте	32											
Тип 1: Любой тип земли												
Тип 2:												

К сожалению, вам не хватает мудрости, чтобы понять заклинание, а тем более выучить его.

К сожалению, вам некуда записывать заклинания, у вас нет Книги Заклинаний.

К сожалению, вы уже знаете это заклинание, так что ничего нового здесь не узнаете.

Святыня магического жеста (Храм магических жестов)

Вы попадаете в небольшой храм и заводите беседу со служителями. В обмен за то, что вы будете их охранять, они соглашаются обучить Вас простому заклинанию —

 Добавлено: 	<p>Святыня даёт герою случайное заклинание 2 уровня, если он его не знает. Случайное заклинание генерируется в начале игры. Герой не встаёт на клетку входа в объект при посещении водной Святыни</p>	 <table border="1"> <tr> <td>Value</td><td>2000</td></tr> <tr> <td>Частота</td><td>100</td></tr> <tr> <td>Максимум на карте</td><td>32</td></tr> <tr> <td>Тип 1: Любой тип земли</td><td></td></tr> <tr> <td>Тип 2:</td><td></td></tr> </table>	Value	2000	Частота	100	Максимум на карте	32	Тип 1: Любой тип земли		Тип 2:	
Value	2000											
Частота	100											
Максимум на карте	32											
Тип 1: Любой тип земли												
Тип 2:												

К сожалению, вам не хватает мудрости, чтобы понять заклинание, а тем более выучить его.

К сожалению, вам некуда записывать заклинания, у вас нет Книги Заклинаний.

К сожалению, вы уже знаете это заклинание, так что ничего нового здесь не узнаете.

Святыня магической мысли (Храм магической мысли)

Вы попадаете в небольшой храм и заводите беседу со служителями. В обмен за то, что вы будете их охранять, они соглашаются обучить Вас простому заклинанию —

 Добавлено: 	<p>Святыня даёт герою случайное заклинание 3 уровня, если он его не знает и у него есть Мудрость. Случайное заклинание генерируется в начале игры. Герой не встаёт на клетку входа в объект при посещении водной Святыни</p>	 <table border="1"> <tr> <td>Value</td><td>3000</td></tr> <tr> <td>Частота</td><td>100 50</td></tr> <tr> <td>Максимум на карте</td><td>32</td></tr> <tr> <td>Тип 1: Любой тип земли</td><td></td></tr> <tr> <td>Тип 2:</td><td></td></tr> </table>	Value	3000	Частота	100 50	Максимум на карте	32	Тип 1: Любой тип земли		Тип 2:	
Value	3000											
Частота	100 50											
Максимум на карте	32											
Тип 1: Любой тип земли												
Тип 2:												

К сожалению, вам не хватает мудрости, чтобы понять заклинание, а тем более выучить его.

К сожалению, вам некуда записывать заклинания, у вас нет Книги Заклинаний.

К сожалению, вы уже знаете это заклинание, так что ничего нового здесь не узнаете.



Святыня магической тайны

Вы попадаете в небольшой храм и заводите беседу со служителями. В обмен за то, что вы будете их охранять, они соглашаются обучить Вас простому заклинанию —



Святыня даёт герою случайное заклинание 4 уровня, если он его не знает и у него есть Продвинутая или Экспертная Мудрость.

Случайное заклинание генерируется в начале игры.

Герой не встаёт на клетку входа в объект при посещении водной Святыни.



К сожалению, вам не хватает мудрости, чтобы понять заклинание, а тем более выучить его.

К сожалению, вам некуда записывать заклинания, у вас нет Книги Заклинаний.

К сожалению, вы уже знаете это заклинание, так что ничего нового здесь не узнаете.

Пирамида

Вы стоите у входа в пирамиду великого [древнего] владыки. Вас влечут несметные сокровища, скрытые в ней, однако надписи на стенах предупреждают об ужасных проклятиях и магических стражах. Вы готовы пуститься в поиски сокровищ?



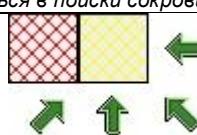
Шанс	Охрана	Награда
100%	40 Золотых големов 2 по 10 Алмазных големов	Случайное заклинание 5 уровня

Поле боя – стандартное.

Случайное заклинание генерируется в начале игры.

В RoE случайными заклинаниями также могли оказаться Бешенство и Страх.

При посещении уже разграбленной пирамиды герой получает **-2** к удаче на ближайшую битву



Отряд Золотых големов может быть разделён на несколько, вплоть до 5 отрядов в равном количестве. Количество отрядов Золотых големов определяется в зависимости от соотношения сил атакующего героя и сил охраны по AI_Value.

Если навести курсор на Пирамиду без выделенного героя, то в строке состояния не будет показан её статус (Посещено/Не посещено), в отличие от прочих посещаемых объектов (баг)

После победы над монстрами, вы расшифровываете древний иероглиф, раскрывающий секрет заклинания —

В своих странствиях вы находитите пирамиду великого владыку древности. Осмотрев пирамиду и не найдя сокровищ, вы приходите к выводу, что кто-то побывал здесь до вас.

Осмотрев пирамиду и не найдя сокровищ, вы приходите к выводу, что кто-то побывал здесь до вас.

В своих странствиях вы находитите пирамиду великого древнего владыки. Осмотрев пирамиду и не найдя сокровищ, вы приходите к выводу, что кто-то побывал здесь до вас. Тем не менее, вас не покидает ощущение того, что проклятия пирамиды всё ещё могут быть действующими.

К сожалению, вам не хватает мудрости, чтобы понять это заклинание и выучить [тем более] его.

К сожалению, у Вас нет магической книги, чтобы записать заклинание.

К сожалению, вы уже знаете это заклинание, так что ничего нового здесь не узнаете.

ПОЛУЧЕНИЕ СУЩЕСТВ

Получить существ можно в качестве награды при захвате следующих Сокровищниц: Консерватория грифонов, Улей змииев, Опытный цех, Застава наплётчиков, Алая башня, Пиратская пещера, Башня из слоновой кости. Кроме этого, получить существ в армию героя можно в других объектах, приведённых далее.

Жилища существ

Каждое городское Жилище существ имеет свой аналог на карте приключений. Нейтральные существа также имеют свои Жилища.

Чтобы взять под контроль Жилище существ 1-4 уровня, герою достаточно посетить его. Чтобы взять под контроль Жилище существ 5-7 уровня, герою необходимо победить его охрану, состоящую из одного отряда этих же существ в количестве тройного прироста. В отличие от Сокровищниц, охрана Жилищ существ 5-7 уровня восстанавливается в начале каждой недели, т.е. если игрок захватил Жилище существ, то другой игрок может перезахватить его без битвы с охраной до конца недели.

Над взятым под контроль Жилищем существ установлен флаг игрока, а прирост этих существ во всех его городах того же типа увеличится на 1. Также в самом Жилище в начале каждой недели доступны для найма существа в количестве одного прироста. Невыкупленные существа не накапливаются. Стоимость найма существ 2-7 уровня стандартная, а существа 1 уровня присоединяются к герою при посещении бесплатно.

 Невыкупленные существа накапливаются в захваченном Жилище от недели к неделе. Не захваченные Жилища (под серым флагом) имеют одинарный прирост, доступный для найма и не накапливают существ. Если игрок уничтожен, то накопленный в его Жилищах прирост всё ещё будет доступен для найма до конца недели, а после будет установлен на одинарный.

Для Каменных големов нет обычного Жилища на карте, но имеется Фабрика големов, где помимо них можноанимать Железных, Золотых и Алмазных големов (см.далее).

 Для Стальных големов нет жилища.

 Всего на карте может находиться не более 144 Жилищ существ. Ограничение убрано в HotA.

Если условием победы на карте является захват всех Жилищ существ, то при захвате последнего из них будет показано сообщение о победе, а затем окно найма (баг). Независимо от действий, после выхода с этого окна игра завершится победой.

Далее представлены Жилища нейтральных существ.

Жилище существ	Ур	Существа	Прирост		
 Сарай Лачуга	1	Крестьянин	25	                             	
 Тростниковая лачуга Хижина полуросликов		Полурослик	15	                         	
 Кабанья лощина Кабанья ложбина	2	Наездник на кабане	8	                     	
 Убежище воров Пещера воров		Вор	8	                 	
 Трактир	3	Лепрекон	9	             	
 Палатка кочевников		Кочевник	7	           	
 Могила проклятых Проклятая гробница	3	Мумия	7	         	
 Винодельня	4	Сатир	4		

	Башня на дереве	4	Снайпер	4	
	Мост троллей	5	Тролль	3	
	Зиккурат		Фангарт	3	
	Ложбина чародеев Лощина чародеев		Чародей	2	
	Магический лес Волшебный лес	7	Сказочный дракон	1	
	Серная берлога Серное логово		Ржавый дракон	1	
	Кристаллическая пещера		Кристаллический дракон	1	
	Замороженный утёс Оледеневшие скалы		Лазурный дракон	1	

Механика посещения внешних Жилищ городских существ:

 Сторожевой пост Заоблачный храм Волчий загон	 Золотой павильон Форт огров	 Хижины матросов	 Башня стрелков Коттедж гномов Усадьба Дворец пороков Огненное озеро Камень душ Поместье Склеп драконов Камень глаз Лабиринт Пещера драконов Гнездо виверн Пруд гидр Фрегат	 Все остальные
--	------------------------------------	---------------------	---	-------------------

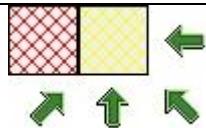
Фабрика големов



Шанс	Охрана
100%	9 Золотых големов 6 Алмазных големов

Поле боя – стандартное.

После захвата Фабрика големов работает для игрока как жилище Каменных големов, но в самой Фабрике можно нанимать Каменных (6 в неделю), Железных (6 в неделю), Золотых (3 в неделю) и Алмазных (2 в неделю) големов (Мультижилище)



Value	~4500
Частота	20
Любой тип земли	

🛡 Не генерируется на случайных картах. Изменено в HotA

Сопряжение стихий



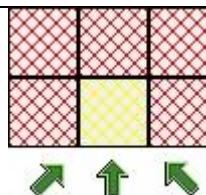
Шанс	Охрана
100%	12 Элементалей земли

Поле боя – стандартное.

🛡 После захвата Сопряжение стихий (не имеет флага захвата) работает для игрока как жилище Элементалей воздуха.

⚠️ После захвата Сопряжение стихий (имеет флаг захвата) работает как жилище всех элементалей, т.е. прирост Элементалей воздуха, воды, огня и земли в городах увеличивается на 1.

В самом Сопряжении стихий можно нанимать Элементалей воздуха (6 в неделю), воды (6 в неделю), огня (5 в неделю) и земли (4 в неделю) (Мультижилище)



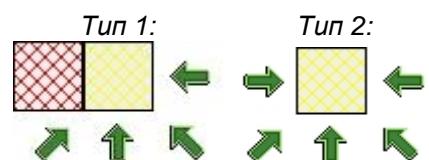
Value	~6000
Частота	20
Любой тип земли	

🛡 Не генерируется на случайных картах. Изменено в HotA

Хижина гноллов



Альтернативный вариант Хижины гноллов не используется в игре. Он был бета-версией Жилища, впоследствии доработанным и использованным для одной из Хижин провидца. Однако эту Хижину гноллов можно встретить на официальных картах – например, «Защитники Гелеи» (Gelea's Champions). Объект не имеет флага при захвате, но по действию ничем не отличается от обычной Хижины гноллов.



Альтернативные жилища существ:

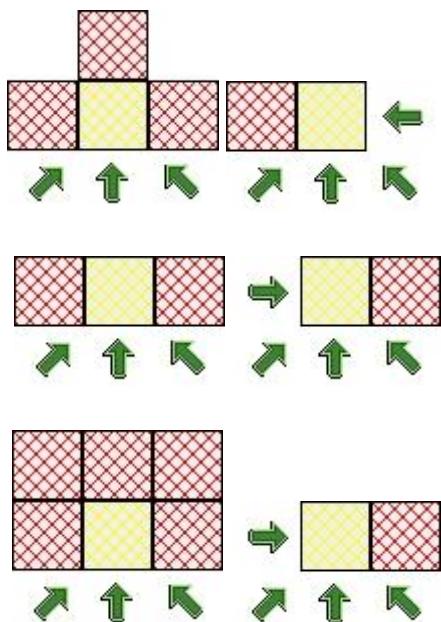
Лужайка единорогов, Разлом/Алтарь элементалей, ⚡Форт никсов и ⚡Водоворот змеев:

	<p>Лужайка единорогов, Алтари и Разломы элементалей, ⚡Форт никсов, ⚡Водоворот змеев – единственные Жилища существ, имеющие по 2 варианта объекта. Увеличенная и уменьшенная версии ничем не отличаются, кроме количества занимаемых клеток на карте приключений. Малые вариации данных Жилищ были добавлены для совместимости с функцией Редактора карт по размещению на карте Случайного жилища.</p> <p>🛡 Разломы элементалей не имеют флага захвата. Исправлено в HotA.</p>	
--	---	--



В Обзоре королевства оба вида Лужаек единорогов выглядят как малая Лужайка единорогов, но считаются как разные жилища. Разломы элементалей воздуха, огня и земли выглядят как Алтари элементалей, но считаются отдельными жилищами. Алтарь элементалей воды выглядит как Разлом элементалей воды, но считается отдельным жилищем (баги).

Разные виды Водоворота змеев и Форта никсов выглядят по разному и считаются как разные жилища.

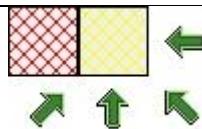


Далее представлены прочие объекты, в которых можно получить существ.

Лагерь беженцев



В Лагере беженцев в начале каждой недели доступен для найма отряд случайных существ в количестве одного прироста. Невыкупленные существа не накапливаются и в начале каждой новой недели заменяются новым отрядом случайных существ. Тип существ генерируется с началом новой недели и при загрузке сохранения меняется



Value	5000
Частота	20
Любой тип земли	

В Лагере беженцев могут быть доступны для найма и улучшенные существа, но не могут появиться Снайперы, Чародеи, Сказочные драконы, Ржавые драконы, Кристаллические драконы и Лазурные драконы.

На случайных картах присутствует баг – если охрана Лагеря беженцев располагается на любой из смежных клеток со входом, то в Лагере всегда доступны только Копейщики по своей цене, но в количестве тех существ, которые должны были быть. Например, если в Лагере доступно 2 Копейщика, значит там должны были быть существа 6 уровня, если бы не баг. Исправлен в **HD-моде и HotA**

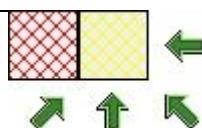
Лагерь пуст. Попробуйте прийти на следующей неделе.

Форт на холме



При посещении герой может улучшить существ в своей армии, если у игрока достаточно ресурсов. Существа 1 уровня улучшаются бесплатно, а остальные – по ценам, зависящим от их уровня:

Ур	Стоимость
2	25% от базовой
3	50% от базовой
4	75% от базовой
5-7	100% от базовой



Value	7000
Частота	20
Максимум в зоне	1

Добавлено:



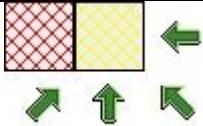
Под базовой стоимостью имеется ввиду стоимость улучшения в городе, равная разнице стоимостей улучшенного и неулучшенного существа. Также стоит помнить, что существа 7 уровня помимо золота могут требовать ресурсы для их улучшения. Итоговая стоимость улучшения округляется вниз.

Форт на холме не генерируется на случайных картах. Вместо него добавлен деревянный Форт на холме (см.далее)

Форт на холме (деревянный)



При посещении герой может улучшить существ 1-5 уровня в своей армии, если у игрока достаточно золота. Существа улучшаются за 200% стоимости от базовой. Под базовой стоимостью имеется ввиду обычная стоимость улучшения в городе, равная разнице стоимостей найма улучшенного и неулучшенного существа



Value	7000
Частота	20
Максимум в зоне	1
Любой тип земли	

Конюшня (Конюшни)

 Местный конюх обещает снабдить вашу армию лошадьми, что поможет иметь большее количество ходов армии до конца недели.

 Местный конюх обещает снабдить вашу армию лошадьми, что позволит вам двигаться дальше до конца недели.

 Местный конюх обещает снабдить вашу армию лошадьми (что поможет иметь большее количество ходов армии до конца недели), а также поможет Кавалеристам стать Чемпионами.

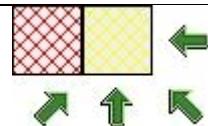
 Местный конюх обещает снабдить вашу армию лошадьми, что поможет вашим Кавалеристам стать Чемпионами.

 Местный конюх обещает снабдить вашу армию лошадьми, что позволит вам двигаться дальше до конца недели, а также поможет вашим Кавалеристам стать Чемпионами.



При посещении все Кавалеристы в армии героя автоматически бесплатно улучшаются до Чемпионов. Герой получает **400** очков хода и **+400** очков хода к его максимальному запасу до конца недели, т.е. на первый день следующей недели бонус не распространяется.

Получить очки хода в Конюшне можно только **1** раз в неделю каждым героем



Value	200
Частота	40
Максимум в зоне	1
	

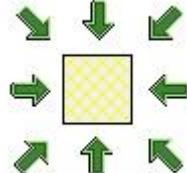
На этой неделе вы уже посещали конюшни.

Древняя лампа



В Древней лампе единоразово доступен для найма отряд Мастер-джиннов в количестве 4-7 существ. Количество Мастер-джиннов генерируется в начале игры.

После найма всех доступных существ Древняя лампа исчезает



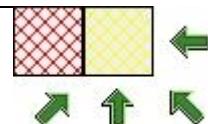
Value	5000
Частота	200
	

Преобразователь скелетов



Действует аналогично одноимённому строению Некрополиса. При посещении герой может бесплатно преобразовать существ своей армии в нежить. При этом все живые драконы (Зелёный, Красный, Сказочный, Ржавый и Лазурный), Гидры,

 Морские змеи и их улучшения преобразовываются в Костяных драконов. Все остальные существа, включая Костяных драконов и Драконов-привидений, преобразовываются в Скелетов



Value	500
Частота	15
Максимум в зоне	1
	

ПОЛУЧЕНИЕ РЕСУРСОВ

Получить ресурсы можно во многих объектах, перечисленные в предыдущих пунктах. Далее представлен краткий перечень таких объектов и количества ресурсов в них, помимо прочей награды.

Объект	Получаемые ресурсы
Склеп	1500 / 2000 / 2500 / 5000 золота
Покинутый корабль	3000 / 3000 / 4000 / 6000 золота
Кораблекрушение	2000 / 3000 / 4000 / 5000 золота
Утопия драконов	20000 / 30000 / 40000 / 50000 золота
Тайник бесов	1000 / 1500 / 2000 / 3000 золота + 2 / 3 / 4 / 6 ртути
Хранилище медуз	2000 / 3000 / 4000 / 5000 золота + 5 / 6 / 8 / 10 серы
Сокровищница гномов	2500 / 4000 / 5000 / 7500 золота + 2 / 3 / 5 / 10 кристаллов
Банк наг	4000 / 6000 / 8000 / 12000 золота + 8 / 12 / 16 / 24 серы + 8 / 12 / 16 / 24 самоцвета
Склады циклопов	по 4 / 6 / 8 / 10 ртути, серы, кристаллов и самоцветов
Особняк	2500 / 5000 / 7500 / 10000 золота + по 2 / 3 / 4 / 5 ртути, серы, кристаллов и самоцветов
Святилище бехолдеров	3000 / 5000 / 6000 / 9000 золота
Храм моря	10000 / 15000 / 20000 / 30000 золота
Погост	2500 золота
Вертеп	3000 / 4500 / 6000 / 9000 золота
Руины	1000 / 2000 / 3000 / 4000 золота
Чёрная башня	2000 / 2250 / 3500 / 3750 золота
Телега	50% шанс 2...5 случайного ресурса, кроме золота
Морской сундук	70% шанс 1500 золота / 10% шанс 1000 золота
Сундук с сокровищами	1000 / 1500 / 2000 золота
Старьевщик	Продажа артефактов за 50% от их базовой стоимости

Кроме этого, получить ресурсы можно в других объектах, приведённых далее.

Шахты ресурсов

Каждый ресурс в игре для каждого типа ландшафта имеет свои источники ежедневного получения на карте приключений – Шахты. Чтобы взять под контроль Шахту ресурсов, герою достаточно посетить её. Захватив Шахту, герой может оставить на ней часть своих войск для охраны (добавлено в RoE v.1.3). На Шахте союзника нельзя оставить охрану.

К несчастью, владелец оставил охранников. Хотите ли Вы сразиться с ними?

Если другой игрок посещает Шахту с охраной, то ему необходимо победить её, чтобы взять Шахту под контроль. При этом охрана показывается в подсказке по ПКМ и при посещении выводится предупреждение с возможностью отказаться. При согласии битва будет проходить на стандартном поле боя, а войсками Шахты будет управлять игрок, которому она принадлежит. Все вышеописанные особенности распространяются и на Заброшенную шахту.

Если герой оставил существ в Шахте и на этом же месте закончил ход, а другой герой атаковал его, то армии героя и Шахты не сольются в одну (в отличие от города) и противнику нужно будет сначала победить героя, а затем охрану Шахты. Битва в Пещере кристаллов, Золотой или Заброшенной (независимо от типа) шахте всегда проходит на подземном ландшафте (бой с охраной или героем, ночующем на входе в Шахту), т.е. бонус родной земли будет у существ Темницы.

Над взятой под контроль Шахтой ресурсов будет установлен флаг игрока, и в начале каждого нового дня он будет получать определённый доход ресурсов.

Вы захватили %. Теперь она будет приносить вам % единиц [-у] % в день.

Лесопилка

+2 древесины в день			Value 1500

Шахты руды (Рудник)

+2 руды в день	Value	1500

Лаборатория алхимика и Залежи серы

+1 ртуть / сера в день	Value	3500

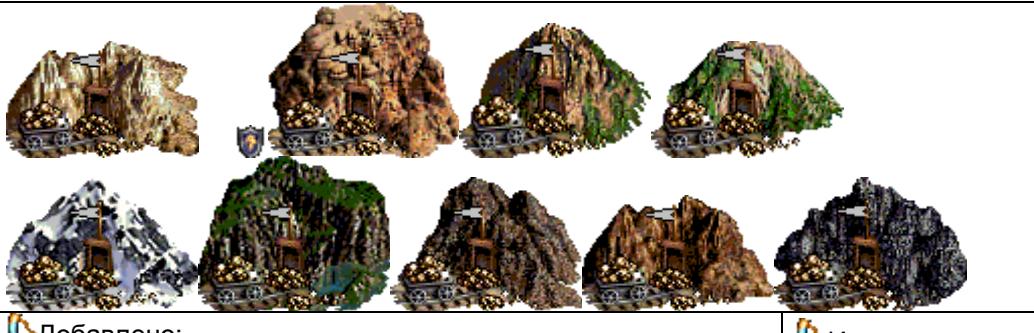
Пещера кристаллов

+1 кристалл в день	Value	3500

Пруд драгоценных камней

	Value	3500

Золотая шахта



Добавлено:

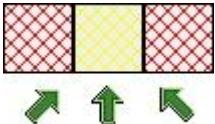


Изменено (тип 2):

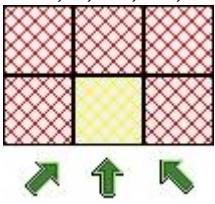


+1000 золота в день

Тип 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 11:



Тип 8, 9, 10, 12, 13:

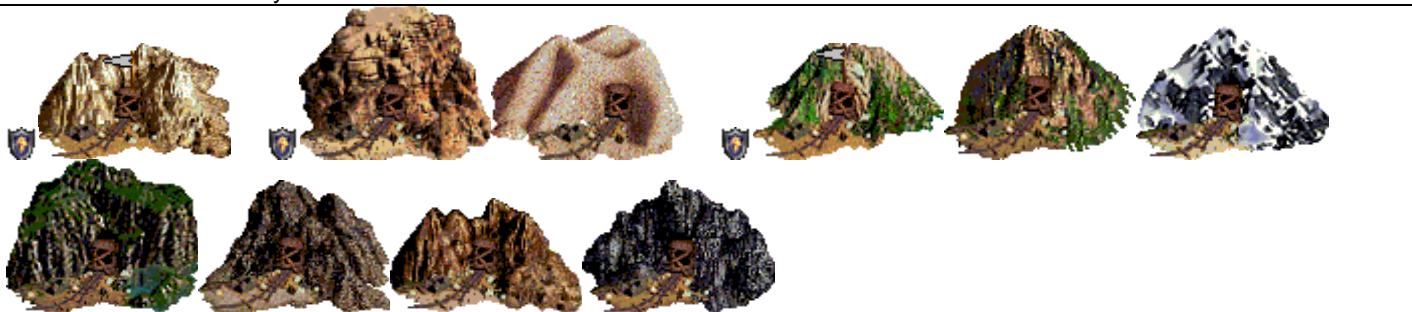


Value

7000

Заброшенная шахта

Вы стоите у входа в заброшенную шахту. По всем признакам, Троллодиты [там] устроили там свое логово [Троллодиты].
Вы хотите войти в шахту?



Добавлено:



Изменено (тип 1, 2, 4):



Шанс	Охрана
100%	100...249 Троллодитов

Поле боя – стандартное.

После захвата Заброшенная шахта работает для игрока как Шахта ресурсов и новая охрана не появляется. Тип шахты генерируется в начале игры и может быть любым, кроме Лесопилки.

Охрана Заброшенной шахты не восстанавливается. Троллодиты могут делиться на несколько отрядов. Среди них может оказаться отряд Адских троллодитов с вероятностью 50%, если всего отрядов больше одного.

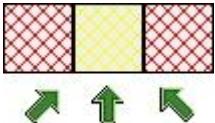
Внимание! Если в условиях победы требуется захватить все шахты ресурсов, то для прохождения такой карты надо захватить также и все Заброшенные шахты (а также Маяки – баг. Исправлен в HotA).

Не генерируется на случайных картах.

Через окно Просмотр мира, а также через заклинания Просмотр воздуха и Просмотр земли, Заброшенные шахты отображаются как кучка древесины (баг).

Вы перебили Троллодитов, и теперь шахта может работать в нормальном режиме.

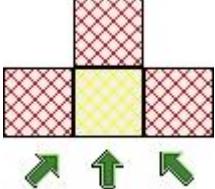
Тип 1, 3, 4, 5, 8, 13, 15:



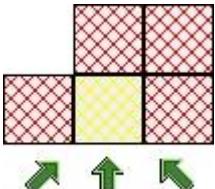
Тип 2, 6, 10, 12, 14:



Тип 9, 11:



Тип 7:



Далее представлены прочие объекты, в которых можно получить ресурсы.

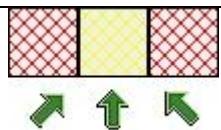
Мистический сад

Звуки музыки привели вас в маленький сад, где вы сумели подкрасться к Лепрекону, который беззаботно танцует по полянке. Вы хватаете его, и взамен за [в обмен на] свободу Лепрекон дает вам горшок драгоценностей.



Шанс	Награда
50%	500 золота
50%	5 самоцветов

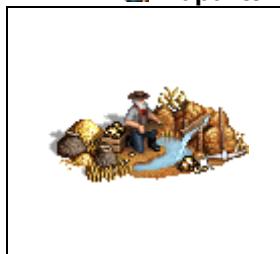
Получить ресурсы в каждом Мистическом саду на карте можно только 1 раз в неделю



Value	500
Частота	50 30
Максимум на карте	32

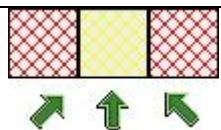
Звуки музыки привели вас в маленький сад, где вы сумели подкрасться к Лепрекону, который беззаботно танцует [танцевал] по полянке. Однако вам не удается схватить его, он проворно ускользает от вас.

Старатель



Шанс	Награда
50%	500 золота
50%	5 серы

Получить ресурсы у каждого Старателя на карте можно только 1 раз в неделю



Value	500
Частота	30

Старатель то ругается на истощённую жилу, то причитает и умоляет. Очевидно, на этой неделе от него больше ничего не добиться.

Водяная мельница (Водяное колесо)

Хозяин мельницы объявляет: "Милорд, я работал очень добросовестно и заработал много золота для вас, приходите еще на следующей неделе".



При посещении на первой неделе игры, игрок получает 500 золота.

При посещении на второй неделе игры и далее, игрок получает 1000 золота.

Получить ресурсы в каждой Водяной мельнице на карте можно только 1 раз в неделю



Value	750
Частота	50 30
Максимум на карте	32

Хозяин мельницы объявляет: "Милорд, в настоящий момент золота нет, приходите на следующей неделе".

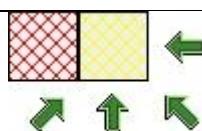
Скважина



При посещении на первой неделе игры, игрок получает 500 золота.

При посещении на второй неделе игры и далее, игрок получает 1000 золота.

Получить ресурсы в каждой Скважине на карте можно только 1 раз в неделю.

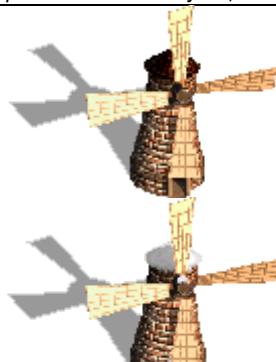


Value	750
Частота	30
Максимум на карте	32

Буровой мастер очень занят, из его бурчания вы понимаете, что пока порадовать вас ему нечем. Надо будет заехать на следующей неделе.

Ветряная мельница (Мельница)

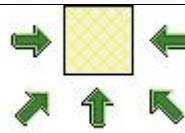
Мельник объявляет: "Милорд, я хорошо поработал, чтобы обеспечить вас этими ресурсами, [а] за следующей партией приходите на следующей неделе".



При посещении, игрок получает 3...6 случайного ресурса. Тип ресурса генерируется в начале недели и может быть любым, кроме золота и древесины.

Получить ресурсы в каждой Ветряной мельнице на карте можно только 1 раз в неделю.

Это интересно! В ресурсах игры есть Ветряная мельница с флагом захвата. Возможно, планировалось, что Ветряную мельницу можно будет брать под контроль и получать еженедельный доход



Value	2500
-------	------

Частота	150
	90

Максимум на карте	32
-------------------	----

Любой тип земли	
-----------------	--

Мельник объявляет: "Милорд, простите, но в настоящий момент свободных ресурсов нет. Пожалуйста, приходите на следующей неделе".

Костёр (Бивачный костёр)

Осматривая свою добычу во вражеском лагере, вы обнаруживаете тайник, а в нем клад.

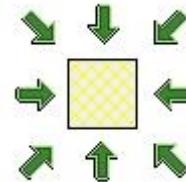
Ваше внимание привлекает свет костра. Подъехав поближе, вы обнаруживаете вокруг него остатки брошенного лагеря. Осмотрев их повнимательнее, вы находите кое-что ценное.



Шанс	Награда
34%	400 золота + 4 случайного ресурса
33%	500 золота + 5 случайного ресурса
33%	600 золота + 6 случайного ресурса

Тип ресурса генерируется в начале игры и может быть любым.

Исчезает после посещения



Value	2000
-------	------

Частота	500
---------	-----

Любой тип земли	
-----------------	--

Навес (Сарай / Прислониться к)

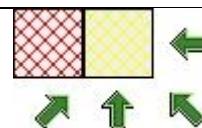
Этот сарай [навес] уже давно всеми забыт и никому не нужен. Но, роясь в старом хламе, вы обнаруживаете полезные ресурсы.



При посещении, игрок получает 1...5 случайного ресурса. Тип ресурса генерируется в начале игры и может быть любым.

Получить ресурсы в каждом Навесе на карте можно только 1 раз.

Если навести курсор на Навес без выделенного героя, то в строке состояния не будет показан его статус (Посещено/Не посещено), в отличие от прочих посещаемых объектов (баг)



Value	500
-------	-----

Частота	100
---------	-----

Максимум на карте	32
-------------------	----



Этот сарай [навес] уже давно всеми забыт и никому не нужен. Здесь нет ничего ценного.

Обломки кораблекрушения (Обломки)

Вы обыскиваете обломки кораблекрушения и находите дерево.

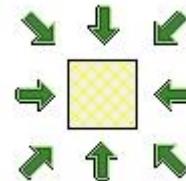
Вы обыскиваете обломки кораблекрушения и находите дерево и золото.

Вы обыскиваете обломки кораблекрушения, но ничего не находите.



Шанс	Награда
25%	5 древесины
25%	200 золота + 5 древесины
25%	500 золота + 10 древесины
25%	Ничего

Исчезает после посещения



Value	500
-------	-----

Частота	1000
---------	------



Морская бочка

Эта бочка доверху заполнена... морской водой. Непонятно, почему она всё ещё на плаву.

	Шанс	Награда	Value 500	Частота 400
	80%	3...6 случайного ресурса. Тип ресурса генерируется в начале игры и может быть любым, кроме золота, древесины и руды		
Исчезает после посещения				

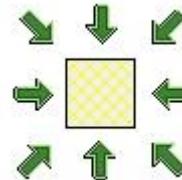
Потерянный груз

Вы осматриваете груз. К сожалению, всё безвозвратно испорчено.

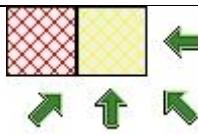
	Шанс	Награда	Value 500	Частота 600
	25%	5 руды		
Исчезает после посещения				

Отдельно лежащие ресурсы

Каждый ресурс в игре может быть размещён на карте в виде кучки ресурсов. Количество ресурса в каждой кучке случайно в определённом диапазоне и генерируется в начале игры. Кучка ресурсов исчезает после посещения.

	5...10 древесины 5...10 руды 3...6 ртути 3...6 серы 3...6 кристаллов 3...6 самоцветов 500...1000 золота, кратно 100 Исчезает после посещения	
		Value Древесина, Руда: Ртуть, Сера, Кристаллы, Самоцветы: Золото:
Любой тип земли		1400 2000 750

Склады ресурсов

	10 древесины 10 руды 6 ртути 6 серы 6 кристаллов 6 самоцветов 2000 золота. Получить ресурсы в каждом Складе ресурсов на карте можно только 1 раз в неделю	
		Value Древесина, Руда: Ртуть, Сера, Кристаллы, Самоцветы: Золото:
Любой тип земли		2250 2500 6000

Хозяин склада извиняется: "К сожалению, Милорд, %s сейчас нет, приходите на следующей неделе."

Рынок (Торговый пост)

Пожалуйста, взгляните на наши товары. Если вам захочется обменяться, щёлкните на свой и наш товар мышью.
Предлагается обмен. %s единиц ресурса %s. Требуется %s единиц ресурса %s.

	При посещении, игрок может обменять свои ресурсы на другие по курсу в 3 раза ниже базового:																						
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Ресурсы игрока</th> <th colspan="3">Курс обмена на другой ресурс</th> </tr> <tr> <th></th> <th>[Wood]</th> <th>[Ore]</th> <th>[Gold]</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>[Wood]</td> <td>3</td> <td>7</td> <td>1/75</td> </tr> <tr> <td>[Ore]</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>1/150</td> </tr> <tr> <td>[Gold]</td> <td>833</td> <td>1667</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>				Ресурсы игрока	Курс обмена на другой ресурс				[Wood]	[Ore]	[Gold]	[Wood]	3	7	1/75	[Ore]	2	3	1/150	[Gold]	833	1667
Ресурсы игрока	Курс обмена на другой ресурс																						
	[Wood]	[Ore]	[Gold]																				
[Wood]	3	7	1/75																				
[Ore]	2	3	1/150																				
[Gold]	833	1667	1																				
Например, игрок может обменять 3 древесины на 1 руду; 1 кристалл на 150 золота; 1667 золота на 1 самоцвет.																							
Также можно отправить ресурсы другому игроку																							

Лаборатория чернокнижника

Превращению поддаются только редкие ресурсы. Если хотите что-либо трансмутировать – щёлкните на исходный и желаемый ресурсы мышью.

Трансмутировать: получить %s единиц %s из %s единиц %s.

	При посещении, игрок может менять ртуть, серу, кристаллы и самоцветы друг на друга по курсу 1 к 1								
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Value</th> <th>10000</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Частота</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>Максимум в зоне</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>				Value	10000	Частота	100	Максимум в зоне
Value	10000								
Частота	100								
Максимум в зоне	1								

Гильдия наёмных работников (Гильдия наёмников)

Пожалуйста, взгляните на наши товары. Если вам захочется обменяться, щёлкните на свой и наш товар мышью.
Я могу предложить вам %s единиц ресурса %s за %s сущ. %s.

	При посещении, герой может обменять существ из своей армии на золото за 70% от их базовой стоимости найма. Для существ 7 уровня учитывается только золото. Также можно обменять существ на древесину и руду за 70%/250 от их базовой стоимости, или на ртуть, серу, кристаллы, самоцветы за 70%/500 от из базовой стоимости. Округление вниз.										
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Value</th> <th>100</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Частота</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>Максимум в зоне</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Любой тип земли</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Value	100	Частота	50	Максимум в зоне	1	Любой тип земли
Value	100										
Частота	50										
Максимум в зоне	1										
Любой тип земли											

Курс обмена существ на ресурсы в Гильдии наёмных работников:

Существа	Курс обмена на ресурсы			
	[Wood]	[Ore]	[Gold]	[Crystals]
	1/36		1/71	
	1/14		1/29	
	1/12		1/24	
	1/10		1/20	
	1/9		1/18	
	1/8		1/16	
	1/7		1/14	

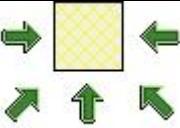
	1/6	1/12
	1/5	1/10
	1/4	1/8
		1/7
	1/3	1/6
		1/5
	1/2	1/4
		1/3
	1	1/2
		1
	2	1
	3	1
	4	2
	5	
	6	3
	7	
	8	4
	10	5
	11	6
	13	
	14	7
	28	14
	42	21
	56	28
	84	42

ПОЛУЧЕНИЕ ОПЫТА

Получить опыт можно в любом объекте с охраной за победу над вражескими существами. Получить опыт без сражения можно в Сундуке с сокровищами (500 / 1000 / 1500 опыта) или в объектах, приведённых далее.

Камень знаний

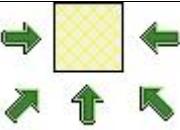
Гладкая полированная поверхность камня подергивается рябью, и на ней проявляются надписи. Вашему удивлению нет предела! Вы нашли ответы на вопросы, которые мучают вас уже давно! Камень теряет прозрачность, но вам достаточно того, что вы уже узнали.

 Добавлено: 	<p>При посещении, герой получает 1000 опыта.</p> <p>Получить опыт в каждом Камне знаний на карте можно только 1 раз каждому герою</p>	 <table border="1"> <tr> <td>Value</td><td>1500</td></tr> <tr> <td>Частота</td><td>200</td></tr> <tr> <td>Максимум на карте</td><td>32</td></tr> <tr> <td>Любой тип земли</td><td></td></tr> </table>	Value	1500	Частота	200	Максимум на карте	32	Любой тип земли	
Value	1500									
Частота	200									
Максимум на карте	32									
Любой тип земли										

Вы подходите к камню, в надежде получить ответы на важные вопросы, однако камень лишь играет [с вами] в солнечные зайчики.

Беседка

Из беседки выходит пожилой рыцарь. "Я обучаю вас всему, что знаю, это поможет вам в странствиях. Однако, замечу, потребуется небольшое пожертвование в пользу Лиги Рыцарей на Покое. Тысячи монет будет довольно".

	<p>Беседка предлагает получить герою 2000 опыта за 1000 золота. Можно отказаться.</p> <p>Получить опыт в каждой Беседке на карте можно только 1 раз каждому герою</p>	 <table border="1"> <tr> <td>Value</td><td>1500</td></tr> <tr> <td>Частота</td><td>50</td></tr> <tr> <td>Максимум на карте</td><td>32</td></tr> <tr> <td>Любой тип земли</td><td></td></tr> </table>	Value	1500	Частота	50	Максимум на карте	32	Любой тип земли	
Value	1500									
Частота	50									
Максимум на карте	32									
Любой тип земли										

Из беседки доносится богатырский храп. Очевидно, Лига уже пустыла ваше пожертвование на благое дело.

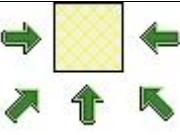
Из беседки выходит пожилой рыцарь. "Я обучаю вас всему, что знаю, это поможет вам в странствиях. Однако, замечу, потребуется небольшое пожертвование в пользу Лиги Рыцарей на Покое. Наскребёте тысячу монет – приходите".

Древо знаний (Дерево знания)

Когда вы приближаетесь, дерево открывает глаза: "Путешественник, позвольте мне обучить вас тому, чему я научился за века".

Когда вы приближаетесь, дерево открывает глаза: "Путешественник, позвольте мне обучить вас тому, чему я научился за века, за символическую плату в 2000 золотых" (просто закопайте деньги среди моих корней).

Когда вы приближаетесь, дерево открывает глаза: "Путешественник, позвольте мне обучить вас тому, чему я научился за века, за символическую плату в 10 драгоценных камней" (просто закопайте их среди моих корней).

 Добавлено: 	<p>Древо знаний предлагает получить герою +1 уровень за определённую плату:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Шанс</th> <th>Плата</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>34%</td> <td>бесплатно</td> </tr> <tr> <td>33%</td> <td>2000 золота</td> </tr> <tr> <td>33%</td> <td>10 самоцветов</td> </tr> </tbody> </table> <p>При этом от бесплатного повышения уровня нельзя отказаться, а от платного – можно.</p> <p>Получить уровень в каждом Древе знаний на карте можно только 1 раз каждому герою</p>	Шанс	Плата	34%	бесплатно	33%	2000 золота	33%	10 самоцветов	 <table border="1"> <tr> <td>Value</td><td>2500</td></tr> <tr> <td>Частота</td><td>50</td></tr> <tr> <td>Максимум на карте</td><td>32</td></tr> <tr> <td>Любой тип земли</td><td></td></tr> </table>	Value	2500	Частота	50	Максимум на карте	32	Любой тип земли	
Шанс	Плата																	
34%	бесплатно																	
33%	2000 золота																	
33%	10 самоцветов																	
Value	2500																	
Частота	50																	
Максимум на карте	32																	
Любой тип земли																		

Повышение уровня идёт при помощи добавления герою определённого количества опыта, равного разности между требуемым опытом для текущего уровня героя и следующим. Это количество опыта добавляется к текущему опыту независимо от того, сколько опыта осталось до следующего уровня. Иногда, после посещения Древа знаний, количество опыта будет чуть-чуть выше требуемого для следующего уровня. Дело в том, что Древо знаний не принимает в расчёт стартовое количество опыта у героев, которое находится в диапазоне от 0 до 100 ед. Навык Обучения никак не влияет на получаемую порцию опыта. Каждое Древо знаний на карте можно посетить только 1 раз каждым героем. Особенности работы Древа знаний после 75 уровня см. в разделе «[Опыт и уровень](#)»

Когда вы приближаетесь, дерево открывает глаза: "Какое счастье видеть вас, ученик. Надеюсь, что мои уроки помогли вам".

В глазах дерева стоят слёзы. "Мне нужно 2000 золотых", — шепчет оно. [(-чих-)] — "Приходите, когда сможете мне заплатить".

В глазах дерева стоят слёзы. "Мне нужно 10 драгоценных камней", — шепчет оно. [(-чих-)] — "Приходите, когда сможете мне заплатить".

Сирены

Пение, напоминающее плач, исходит от скал, на которых сидят сирены. Много моряков утонуло, поддавшись их гипнозу и бросившись в воду. Вы мудрее опрометчивых романтиков, и за это %d ед. опыта переходит вам.

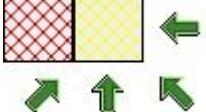
	<p>При посещении, в каждом отряде героя погибают 30% существ. Округление вниз. Герой получает опыт в количестве, равном суммарному здоровью погибших существ. Навык Обучения повышает получаемый опыт.</p> <p> Сирен можно посещать повторно после каждой битвы (баг, т.к. в описании сказано, что только 1 раз каждым героем). Исправлен в HotA.</p> <p>Герой не встает на клетку входа в объект</p>	 
		Value 100 Частота 20 Максимум на карте 32 

Вы заранее заставили матросов забить уши воском, чтобы печальное пение сирен не заманило их в коварные воды, где их ждет неминуемая смерть.

Сирены запевают свои жалобные песни, а [но] ваша маленькая армия пересиливает непреодолимое желание броситься в море.

Алтарь жертвоприношений (Жертвенный алтарь)

Чтобы принести существа в жертву, отведите его на алтарь и щелкните "Принести в жертву".

	<p>Алтарь жертвоприношений действует неодинаково для героев разных мировоззрений. Герои добра (Замок, Оплот, Башня) могут обменивать на Алтаре артефакты на опыт. Герои зла (Инферно, Некрополис, Темница) могут обменивать существ на опыт. Нейтральные герои (Цитадель, Крепость, Сопряжение, Причал) могут обменивать и артефакты, и существ на опыт.</p> <p> Строение Грот в Причале работает аналогично Алтарю жертвоприношений</p>	 
		Value 100 Частота 20 Максимум в зоне 1 Любой тип земли

1. Обмен артефактов на опыт

На Алтаре жертвоприношений за 1 раз можно отдать до 22 артефактов с куклы или из Рюкзака героя в обмен на опыт, зависящий от класса жертвенных артефактов. Навык Обучения повышает получаемый опыт.

Класс артефакта	Опыт
Сокровище	1000
Малый	1500
Великий	3000
Реликт	6000

Нельзя обменять Книгу магии с героя и Катапульту. Можно обменять Грааль, Баллисти,  Пушку, Палатку первой помощи, Тележку с боеприпасами, Свиток с заклинанием или Книгу магии из Рюкзака на 0 опыта,  но только их положить на Алтарь нельзя – нужен хотя бы 1 ненулевой артефакт. В HotA – можно.

Все Сборные артефакты также считаются Реликтами и обмениваются на 6000 опыта. Однако не все из них выгодно менять в собранном виде, ведь в разобранном большинство из них дают больше опыта:

Сборный артефакт	Собранный	По отдельности
Альянс ангелов	6000	31500
Плащ короля нечисти	6000	5500
Эликсир жизни	6000	5500
Доспехи проклятого	6000	5500
Статуя легиона	6000	10000
Мощь отца драконов	6000	24000
Грохот титана	6000	24000
Шляпа адмирала	6000	9000
Лук снайпера	6000	5500
Волшебный колодец	6000	3000
Кольцо мага	6000	3000
Рог изобилия	6000	12000
 Мантия дипломата	6000	9000
 Кулон отражения	6000	12000
 Железный кулак огра	6000	10500
 Золотой гусь	6000	12000

- Если у героя нет ни одного артефакта в Рюкзаке при входе в окно Алтаря жертвоприношений или Грота, то кнопка «Положить все артефакты на Алтарь» работать не будет, даже если переместить артефакты в Рюкзак, не выходя из окна (баг).

- Кнопки «Положить все артефакты из рюкзака на алтарь» и «Положить все артефакты на Алтарь» не перемещают артефакт из слота Разное 5 в окне Алтаря жертвоприношений или Гrotta (баг).

2. Обмен существ на опыт

На Алтаре жертвоприношений можно отдать всех существ из армии героя, кроме последнего. Количество опыта рассчитывается для каждого существа отдельно, а потом суммируется по отряду и по армии. Количество опыта за 1 существо рассчитывается по формуле:

$$\text{Опыт} = 5 * (\text{AI_Value} / 40)$$

Значение в скобках округляется вниз. Навык Обучения повышает получаемый опыт.

Курс обмена существ на опыт на Алтаре жертвоприношений:

Существо	Опыт	Существо	Опыт	Существо	Опыт
	0	За любое существо с AI_Value < 40 будет получено 0 опыта			420
	5		110		460
			115		490
	10		125		515
	15		130		540
			135		565
	20		150		585
	25		155		605
	30		165		625
	35		175		635
	40		180		740
	45		185		770
	50		190		840
	55		195		885
	60		205		900
	65		225		935
	70		230		1075
	75		240		1090
	80		250		1095
	85		260		2445
	90		290		3300
	95		295		3810
	100		355		4915
	105		395		9855

ПОЛУЧЕНИЕ БОЕВОГО ДУХА, УДАЧИ, МАНЫ И ОЧКОВ ХОДА

Получить штрафы к боевому духу и удаче можно в некоторых объектах, перечисленных в предыдущих пунктах:

Объект	Получаемые штрафы
Склеп	При посещении уже разграбленного Склепа герой получает -1 к боевому духу на ближайшую битву
Покинутый корабль	При посещении уже разграбленного Покинутого корабля герой получает -1 к боевому духу на ближайшую битву
Кораблекрушение	При посещении уже разграбленного Кораблекрушения герой получает -1 к боевому духу на ближайшую битву
Погост	При посещении уже разграбленного Погоста герой получает -1 к боевому духу на ближайшую битву
Могила воина	При посещении Могилы воина герой получает -3 к боевому духу на ближайшую битву
Могила	После раскопок Могилы герой получает -3 к боевому духу на ближайшую битву
Пирамида	При посещении уже разграбленной пирамиды герой получает -2 к удаче на ближайшую битву

Кроме этого, получить бонусы или штрафы к боевому духу и удаче, а также ману или очки хода можно в других объектах, приведённых далее. Бонусы и штрафы боевого духа и удачи не суммируются, если герой уже имеет аналогичный бонус или штраф от этого же объекта.

Общей особенностью всех объектов, дающих дополнительные очки хода до ближайшей битвы, является то, что они могут быть получены повторно в течение дня, если герой провёл битву после предыдущего посещения. Таким образом, проведя несколько битв в районе такого объекта, и посещая его после каждой из них, герой может накапливать большое количество очков хода, что часто используется на авторских картах.

Домик фей (Грибное кольцо фей / Домики фей)

Вы заходите в Домик Фей [Грибное Кольцо Фей] и ваша армия наделяется удачей для следующей битвы.

	+1 к удаче на ближайшую битву									
		<table border="1"> <tr> <td>Value</td><td>100</td></tr> <tr> <td>Частота</td><td>100</td></tr> <tr> <td>Максимум в зоне</td><td>1</td></tr> <tr> <td></td><td></td></tr> </table>	Value	100	Частота	100	Максимум в зоне	1		
Value	100									
Частота	100									
Максимум в зоне	1									

Вы входите в Домик Фей [Грибное Кольцо Фей], но, к сожалению, ничего не происходит.

Русалки (Русалка)

Колдовская, чарующая красота Русалок [Русалки], пусть ненадолго, но держит в своей власти весь экипаж вашего корабля. На какое-то мгновение вы забываете о [обо] всех невзгодах и наслаждаетесь моментом счастья. Очаровательные [-ая] Русалки [-а] благословляют вас на следующую битву.

	+1 к удаче на ближайшую битву. Герой не встает на клетку входа в объект							
		<table border="1"> <tr> <td>Value</td><td>100</td></tr> <tr> <td>Частота</td><td>100</td></tr> <tr> <td></td><td></td></tr> </table>	Value	100	Частота	100		
Value	100							
Частота	100							

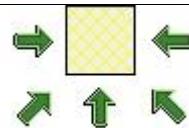
Русалки [-а] околдовывают [очаровывают] вас, и вы даете себе слово вернуться за очередным благословлением.

Фонтан удачи

По мере того, как вы утоляете жажду горько-сладкой водой из фонтана, вы чувствуете, как прибывает удача [что-то меняется].



-1...+3 к удаче на ближайшую битву.
Значение для каждого Фонтана генерируется в начале недели из диапазона, исключая 0



Value	100
Частота	100
Максимум в зоне	1

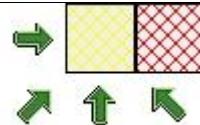
Вы пьете из заколдованных фонтанов, но ничего не происходит.

Озеро алых лебедей (Лебединый пруд / Пруд лебедей)

В детстве вы слышали легенды о пурпурном [алом] лебеде, который сулит удачу. Вы решаете остановиться здесь на ночлег.



+2 к удаче на ближайшую битву.
Отнимает все оставшиеся очки хода. Если бонус к удаче не даётся (он уже имеется), то и очки хода не отнимаются



Value	100
Частота	100
Максимум в зоне	1

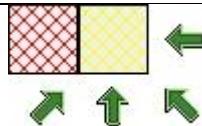
В детстве вы слышали легенды о пурпурном [алом] лебеде, который сулит удачу. Однако вы были здесь и уже наделены удачей. [Больше] Делать [здесь] нечего, и вы проходите мимо.

Флаг единства (Знамя великой битвы)

Вы собираете свои войска вокруг этого флага [знамени], тем самым поднимая боевой дух воинов и восстанавливая их силы. Сегодня вы чувствуете себя превосходно, и можете пройти немного дальше.



+1 к удаче и боевому духу на ближайшую битву.
+400 очков хода до ближайшей битвы или конца дня

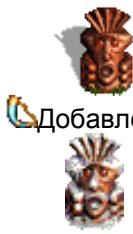


Value	100
Частота	100
Максимум в зоне	1
Любой тип земли	

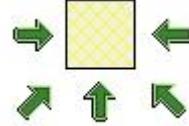
Вы собираете свои войска вокруг этого флага.

Идол удачи

В своих странствиях вы натыкаетесь на древний каменный идол. Говорят, что человеку, поцеловавшему эту статую, обязательно улыбнется удача, поэтому вы долго не раздумываете. Холодок пробегает по телу, когда вы прикасаетесь к камню.



На 1, 3 и 5 день +1 к удаче на ближайшую битву.
На 2, 4 и 6 день +1 к боевому духу на ближайшую битву.
На 7 день +1 к удаче и боевому духу на ближайшую битву



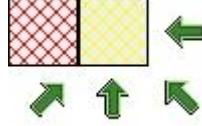
Value	100
Частота	100
Максимум в зоне	1
Любой тип земли	

В своих странствиях вы натыкаетесь на древний каменный идол. Эта статуя дарует удачу тем, кто поклоняется ей, однако поскольку звезды уже к вам благосклонны, ничего не происходит.

Минеральный источник



+1 к удаче на ближайшую битву.
+600 очков хода до ближайшей битвы или конца дня



Value	500
Частота	50
Максимум в зоне	1

Животы лошадей и солдат булькают от выпитой воды. На сегодня целебных процедур достаточно.

Фонтан молодости (Фонтан юности)

Вы пьёте воду из фонтана и снова чувствуете себя молодым! Со свежими силами и воспрянув [боевым] духом, вы готовы устремиться в новый бой.



Добавлено:

+1 к боевому духу на ближайшую битву.
+400 очков хода до ближайшей битвы или конца дня.

Герой не встаёт на клетку входа в объект при посещении водного Фонтана молодости

 Тип 1: Тип 2:	<table border="1"> <tr> <td>Value</td><td>100</td></tr> <tr> <td>Частота</td><td>50</td></tr> <tr> <td>Максимум в зоне</td><td>1</td></tr> <tr> <td>Type 1:</td><td></td></tr> <tr> <td>Type 2:</td><td></td></tr> </table>	Value	100	Частота	50	Максимум в зоне	1	Type 1:		Type 2:	
Value	100										
Частота	50										
Максимум в зоне	1										
Type 1:											
Type 2:											

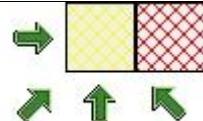
Вы пьете из [заколдованныго] фонтана, но ничего не происходит.

Храм

Приходить и молиться в храме должен [следует] любой [-ому] здравомыслящий [-ему] герой [-ю]. Это повышает боевой дух войска.



На 1, 2, 3, 4, 5 и 6 день +1 к боевому духу на ближайшую битву.
На 7 день +2 к боевому духу на ближайшую битву



<table border="1"> <tr> <td>Value</td><td>100</td></tr> <tr> <td>Частота</td><td>100</td></tr> <tr> <td>Максимум в зоне</td><td>1</td></tr> <tr> <td>Любой тип земли</td><td></td></tr> </table>	Value	100	Частота	100	Максимум в зоне	1	Любой тип земли	
Value	100							
Частота	100							
Максимум в зоне	1							
Любой тип земли								

Дажды перед битвой не молятся. Приходите завтра [в другой раз].

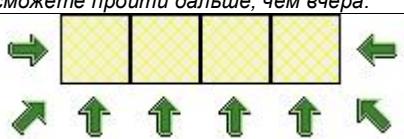
Водоём

Глоток воды из водоёма освежает ваши войска и поднимает боевой дух. Сегодня вы сможете пройти дальше, чем вчера.



+1 к боевому духу на ближайшую битву.
+400 очков хода до ближайшей битвы или конца дня.

Имеет 4 независимые точки посещения



<table border="1"> <tr> <td>Value</td><td>500</td></tr> <tr> <td>Частота</td><td>50</td></tr> <tr> <td>Максимум в зоне</td><td>1</td></tr> <tr> <td>Любой тип земли</td><td></td></tr> </table>	Value	500	Частота	50	Максимум в зоне	1	Любой тип земли	
Value	500							
Частота	50							
Максимум в зоне	1							
Любой тип земли								

Глоток воды из водоёма освежает, но сейчас пользы от него мало. К водоёму нужно идти после участия в битве.

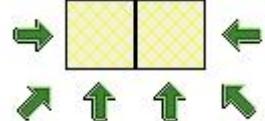
Оазис

Глоток воды из оазиса придает вашим воинам силы и поднимает их боевой дух. Сегодня вы пройдете дальше, чем обычно.



+1 к боевому духу на ближайшую битву.
+800 очков хода до ближайшей битвы или конца дня.

Имеет 2 независимые точки посещения



<table border="1"> <tr> <td>Value</td><td>100</td></tr> <tr> <td>Частота</td><td>50</td></tr> <tr> <td>Максимум в зоне</td><td>1</td></tr> <tr> <td>Любой тип земли</td><td></td></tr> </table>	Value	100	Частота	50	Максимум в зоне	1	Любой тип земли	
Value	100							
Частота	50							
Максимум в зоне	1							
Любой тип земли								

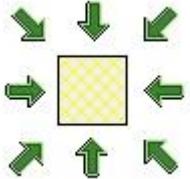
Глоток воды из оазиса освежает, однако по сути не сулит выгоды. Оазис мог бы пригодиться, если до этого вы побывали в бою.

Глоток воды из оазиса освежает, но не более того. Оазис мог бы восстановить ваши силы, если бы до этого вы побывали в бою.

Буй

Ваши воины заметили навигационный буй, который показывает, что вы не сбились с курса. Настроение, а соответственно и мораль ваших воинов заметно повысились.

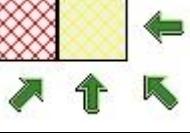
Ваши воины заметили навигационный буй, который показывает, что вы не сбились с курса. Настроение ваших воинов заметно улучшилось.

	<p>+1 к боевому духу на ближайшую битву. Герой не встаёт на клетку входа в объект</p>	 <table border="1"> <tr> <td>Value</td><td>100</td></tr> <tr> <td>Частота</td><td>100</td></tr> <tr> <td>Любой тип земли</td><td></td></tr> </table>	Value	100	Частота	100	Любой тип земли	
Value	100							
Частота	100							
Любой тип земли								

Ваши воины заметили навигационный буй, который показывает, что вы не сбились с курса.

Храм лояльности

Вы молитесь в необычном храме и чувствуете, как под влиянием его атмосферы ваше войско становится более сплочённым.

	<p>Нейтрализует отрицательный боевой дух из-за состава армии всех дружественных существ на ближайшую битву</p>	 <table border="1"> <tr> <td>Value</td><td>100</td></tr> <tr> <td>Частота</td><td>20</td></tr> <tr> <td>Максимум в зоне</td><td>1</td></tr> <tr> <td>Любой тип земли</td><td></td></tr> </table>	Value	100	Частота	20	Максимум в зоне	1	Любой тип земли	
Value	100									
Частота	20									
Максимум в зоне	1									
Любой тип земли										

Молитва в Храме Лояльности помогает сплотить войско перед битвой, однако ваша армия и так действует как единое целое.

Конюшня (Конюшни)

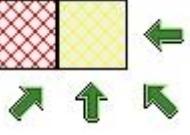
 Местный конюх обещает снабдить вашу армию лошадьми, что поможет иметь большее количество ходов армии до конца недели.

 Местный конюх обещает снабдить вашу армию лошадьми, что позволит вам двигаться дальше до конца недели.

 Местный конюх обещает снабдить вашу армию лошадьми (что поможет иметь большее количество ходов армии до конца недели), а также поможет Кавалеристам стать Чемпионами.

 Местный конюх обещает снабдить вашу армию лошадьми, что поможет вашим Кавалеристам стать Чемпионами.

 Местный конюх обещает снабдить вашу армию лошадьми, что позволит вам двигаться дальше до конца недели, а также поможет вашим Кавалеристам стать Чемпионами.

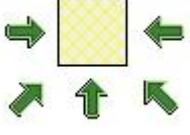
	<p>При посещении все Кавалеристы в армии героя автоматически бесплатно улучшаются до Чемпионов. Герой получает 400 очков хода и +400 очков хода к его максимальному запасу до конца недели, т.е. на первый день следующей недели бонус не распространяется.</p> <p>Получить очки хода в Конюшне можно только 1 раз в неделю каждым героем</p>	 <table border="1"> <tr> <td>Value</td><td>200</td></tr> <tr> <td>Частота</td><td>40</td></tr> <tr> <td>Максимум в зоне</td><td>1</td></tr> <tr> <td>Любой тип земли</td><td></td></tr> </table>	Value	200	Частота	40	Максимум в зоне	1	Любой тип земли	
Value	200									
Частота	40									
Максимум в зоне	1									
Любой тип земли										

На этой неделе вы уже посещали конюшни.

Маяк

 Теперь маяк под вашим контролем, и теперь корабли делают на один ход больше.

 Теперь маяк под вашим контролем, и ваши корабли могут плавать дальше.

	<p>+500 очков хода по воде к максимальному запасу героев игрока (но не союзника), начиная со следующего дня и до тех пор, пока Маяк находится под контролем игрока.</p> <p>Бонусы нескольких Маяков суммируются.</p> <p>Внимание! Если в условиях победы требуется захватить все шахты ресурсов, то для прохождения такой карты надо захватить также Заброшенные шахты</p> <p> и Маяки (баг). Исправлен в HotA.</p> <p>Не генерируется на случайных картах</p>	 <table border="1"> <tr> <td>Максимум на карте</td><td>144</td></tr> <tr> <td>Максимум в зоне</td><td></td></tr> <tr> <td>Любой тип земли</td><td></td></tr> </table>	Максимум на карте	144	Максимум в зоне		Любой тип земли	
Максимум на карте	144							
Максимум в зоне								
Любой тип земли								

Водопой

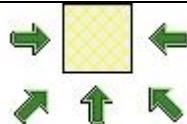
О отличное место, чтобы устроить привал и завтра с новыми силами ринуться на поиски приключений. Хотите встать здесь лагерем?



+1000 очков хода к максимальному запасу героя на следующий день.

Отнимает все оставшиеся очки хода.

Герой, уволенный после посещения Водопоя и нанятый в Таверне, будет иметь запас хода 3000 очков. Если он переночует, будучи видимым в Таверне, то его запас хода пересчитается. Если его нанять в день увольнения, то статус Водопоя для него будет показан как «Не посещено» (баг), но при попытке посетить его, герой получит отказ, а статус сменится



Value	500
-------	-----

Частота	50
---------	----

Максимум в зоне	1
-----------------	---



Воины уже расположились на привал. Вряд ли удастся до завтра поднять их строй.

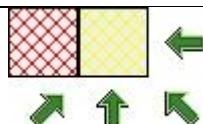
Проводник

«Я знаю эти пустоши как свои пять пальцев. Даже если я где-то ещё не был – разберусь, как найти дорогу. Пожалуй, я могу на недельку отправиться с вами, если вам нужен проводник», – говорит обитатель этого шатра.



-50% к затратам очков хода при движении по Пустошам до конца недели, вплоть до дня 7 (затраты на шаг равны 75%).

Получить бонус в Проводнике можно только 1 раз в неделю каждым героем



Value	200
-------	-----

Частота	40
---------	----

Максимум в зоне	1
-----------------	---



«Эй, это же мой шатёр. Заметьте, это не по моей вине мы ходим кругами», – качает головой проводник.

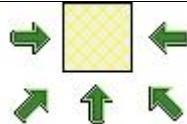
Магический колодец (Колодец магии)

Глоток из колодца восстановил ваши магические очки [вашу ману] до максимума.



При посещении пополняет ману героя до его максимального запаса (с учётом Интеллекта). Не даёт ничего, если запас маны героя выше максимума.

Получить ману в Магическом колодце можно только 1 раз в день каждым героем



Value	250
-------	-----

Частота	100
---------	-----

Максимум в зоне	1
-----------------	---

Любой тип земли	
-----------------	--

Второй глоток воды из колодца в один день не поможет [не оказывает эффекта].

Глоток воды из колодца должен [может] восстановить ваши магические очки [вашу ману], однако вы уже имеете [их / её] максимальное количество.

Магический ручей (Магический источник)

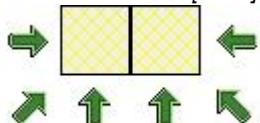
Глоток воды из источника заряжает ваше тело магией! В резерве у вас двойное количество магических очков [маны].



При посещении пополняет ману героя до 200% от его максимального запаса (с учётом Интеллекта). Не даёт ничего, если запас маны уже равен или выше 200% от максимального запаса.

Имеет 2 независимые точки посещения.

Получить ману в Магическом ручье можно только 1 раз в неделю каждым героем



Value	500
-------	-----

Частота	50
---------	----

Максимум на карте	32
-------------------	----

Максимум в зоне	1
-----------------	---



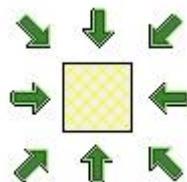
[Магический] Источник наполняется вновь [водой] лишь раз в неделю, а на этой неделе здесь уже кто-то побывал.

Глоток воды из источника удваивает количество магических очков, однако вы уже достигли двойного максимума.

Склянка маны



+30...60 маны герою, кратно 10.
Часть маны, превышающая максимальный запас для героя, даётся ему в количестве 50%.
Исчезает после посещения



Value	3000
Частота	50

Алтарь маны

Чтобы принести существа в жертву, отведите его на алтарь и щёлкните "Принести в жертву".



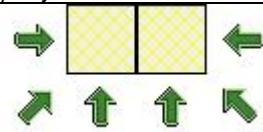
На Алтаре маны можно отдать всех существ из армии героя, кроме последнего, в обмен на ману, вплоть до 400% максимального запаса (с учётом Интеллекта) героя. Количество маны за 1 существо рассчитывается по формуле:

$$\text{Мана} = \text{AI_Value} / 80$$

Округление вниз.

Герой не встаёт на клетку входа в объект.

Имеет 2 независимые точки посещения



Value	100
Частота	20
Максимум в зоне	1

Курс обмена существ на ману на Алтаре маны:

Существо	Мана	Существо	Мана	Существо	Мана
	0				
	16				
	1		17		58
	2		18		60
	3		19		62
	4		20		63
	5		22		74
	6		24		77
	25				84
	26				88
	7		29		90
	8		35		93
	9		39		107
	10		42		109
	11		46		330
	12		49		381
	13		51		491
	15		54		985

ПРОЧИЕ ОБЪЕКТЫ

Врата подземного мира

Монолиты
Водоворот



Городские врата

Верфь и Корабль

Вуаль и Обсерватории

Святилище
Хижина и Глаз мага
Картографы
Гильдия воров

Гарнизоны
Ключники и Стражи
Провидцы и задания
Тюрьма
Рынок времени

Знаки и бутыли
Обелиск
Нейтральный город
Таверна

Фабрика военной техники (Военный завод)

 	<p>На Фабрике военной техники можно покупать боевые машины, если у героя их нет и достаточно золота:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Боевая машина</th><th>Цена</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Баллиста</td><td>2500 золота</td></tr> <tr> <td>Тележка с боеприпасами</td><td>1000 золота</td></tr> <tr> <td>Палатка первой помощи</td><td>750 золота</td></tr> </tbody> </table>	Боевая машина	Цена	Баллиста	2500 золота	Тележка с боеприпасами	1000 золота	Палатка первой помощи	750 золота	
Боевая машина	Цена									
Баллиста	2500 золота									
Тележка с боеприпасами	1000 золота									
Палатка первой помощи	750 золота									
		Value 1500 Частота 50 Максимум в зоне 1 Любой тип земли								

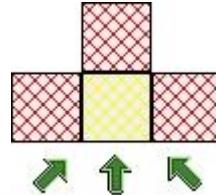
Пушечный двор

	<p>На Пушечном дворе можно покупать Пушку за 4000 золота, если у героя нет её или Баллисты, и у него достаточно золота</p>	
		Value 3000 Частота 25 Максимум в зоне 1 Любой тип земли

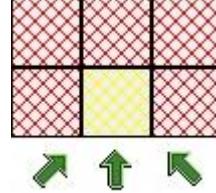
Врата подземного мира

 	<p>Добавлено:</p> <p>При посещении герой мгновенно перемещается на другой уровень карты (поверхность/подземелье) к ближайшим Вратам подземного мира. Если другого уровня на карте нет, то ничего не происходит («проход завален щебнем»). Если ближайшие Врата перекрыты героем, то происходит контакт – обмен с дружественным героем (герой остаётся на клетке входа) или сражение с вражеским героем (в случае победы, герой перемещается на клетку выхода).</p> <p>Ближайшие Врата определяются по расстоянию до них от клетки входа. Расстояние считается по сумме расстояний до них по горизонтали и по вертикали. Например, клетки карты с координатами 5;0 и 0;5 равноудалены от клетки 5;5. Если несколько Врат равноудалены от клетки входа, то приоритет имеют более верхние по карте Врата. Если координата Y совпадает, то приоритет имеют более левые по карте Врата</p>	
<p>Уже войдя в туннель, вы обнаруживаете приличную кучу щебня, которым завален проход. Вы не можете пройти дальше и поэтому уходите.</p>		

Тип 1, 2:

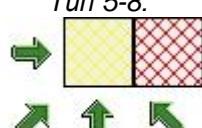


Тип 3:

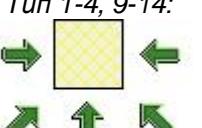
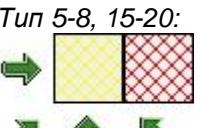
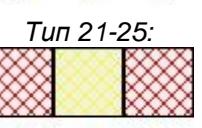


Монолит входа и Монолит выхода

Это строение позволяет [должно позволять] путешествовать в другие земли, но похоже что-то сломалось.

	Добавлено: 
<p>При посещении Монолита входа герой мгновенно перемещается к соответствующему типу Монолиту выхода. Соответствие типов Монолитов входа и выхода см.слева. Если Монолит выхода перекрыт дружественным героем, то герой не перемещается. Если Монолит выхода перекрыт вражеским героем, то происходит сражение (в случае победы, герой перемещается к Монолиту выхода).</p> <p>Если Монолитов выхода этого типа несколько, то выбирается случайный из них. Монолиты выхода, занятые дружественными героями не будут учитываться при выборе случайного. Таким образом, перекрывая Монолиты выхода можно управлять перемещением героя (актуально в некоторых онлайн-картах).</p> <p>При посещении Монолита выхода ничего не происходит.</p> <p>Герои под управлением компьютера тратят 1 очко хода при посещении любого Монолита.</p> <p>Это интересно! Если вражеский герой, на открытой для Вас территории, войдёт в Монолит входа, то экран автоматически переместится за ним к Монолиту выхода, даже если он скрыт Террой Инкогнито.</p> <p> В HotA добавлены названия типов Монолитов по цветам</p>	<p>Тип 1-4, 9-12:  </p> <p>Тип 5-8:  </p>

Двусторонний монолит

 Добавлено: 	<p>Тип 1-4, 9-14:  </p> <p>Тип 5-8, 15-20:  </p> <p>Тип 21-25:  </p>
<p>При посещении герой мгновенно перемещается к другому Двустороннему монолиту этого же типа. Если другой монолит перекрыт дружественным героем, то герой не перемещается. Если другой монолит перекрыт вражеским героем, то происходит сражение (в случае победы, герой перемещается к другому монолиту).</p> <p>Если других Двусторонних монолитов этого типа несколько, то выбирается случайный из них. Монолиты, занятые дружественными героями не будут учитываться при выборе случайного.</p> <p>Это интересно! Если вражеский герой, на открытой для Вас территории, войдёт в Двусторонний монолит, то экран автоматически переместится за ним к другому Двустороннему монолиту, даже если он скрыт Террой Инкогнито.</p> <p>Герои под управлением компьютера тратят 1 очко хода при посещении любого монолита. Бывают случаи, когда герой ИИ зацикливается на бесконечных телепортациях через Двусторонний монолит. В этом случае не стоит паниковать, ведь рано или поздно у него закончатся очки хода.</p> <p> В HotA добавлены названия типов монолитов по цветам и монолиты для воды</p>	<p>Тип 1-20: Любой тип земли</p> <p>Тип 21-25: </p>

Водоворот (Ураган)

 Ураган проходит рядом с вашим кораблем. Ваши воины падают за борт.

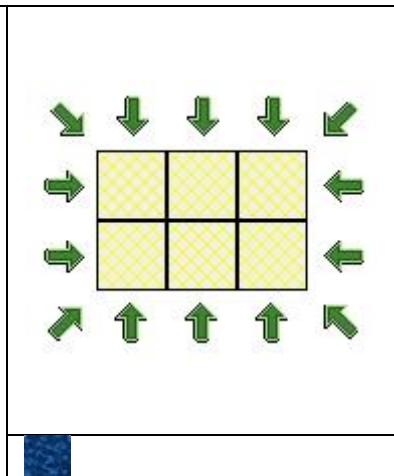
 Корабль затягивает в водоворот. Ваши воины падают за борт.

 Водоворот поглощает ваш корабль. Ваши воины падают за борт.



При посещении герой мгновенно перемещается к другому Водовороту. Имеет 6 независимых точек посещения. Перемещение происходит на любую случайную из них, кроме занятых. Если передвинуться с одной точки Водоворота на другую соседнюю этого же Водоворота, то герой может переместиться не к другому Водовороту, а к этому же, но на другую точку.

При каждом перемещении через Водоворот в армии героя погибают 50% существ в самом слабом отряде по Fight_Value («падают за борт»). Количество погибших округляется вверх, т.е. в отряде из 1 Копейщика погибнет 1 Копейщик. Последнее существо в армии не может погибнуть. При равенстве сил нескольких отрядов, уполовинен будет тот, который находится левее в окне героя



Если все клетки других Водоворотов заняты дружественными героями, то при посещении Водоворота ничего не произойдёт, но часть существ всё равно будет потеряна.

Если выбранная при перемещении клетка Водоворота занята вражеским героем, то Ваш герой всё равно переместится на неё прямо поверх врага (наложение графики) (баг).

- 1) Если отплыть в сторону, то никаких дальнейших багов не последует.
- 2) Если посетить этот же Водоворот при помощи пробела, произойдёт обмен героя с самим собой:
 - Если при этом попробовать передать существ из одного слота в этот же, но у другого героя, то у обоих героев существа пропадут. А если передать в свободный слот, то у обоих героев появятся копии этих существ.
 - Если одеть артефакт из Рюкзака на куклу героя или передать боевую машину, то они будут появляться или убираться у обоих героев, а если убрать артефакт в Рюкзак, то он окажется только у одного героя. Пропасть артефакт (в отличие от существ) не может.
- 3) Если пропустить ход, то в свой ход «нижний» герой может спокойно отплыть в сторону, но Ваш герой станет невидимым и на него нельзя будет напасть. Когда ход вновь перейдёт к уже невидимому герою, то вернётся эффект наложения графики и баг с возможностью обмена с самим собой (хоть и враг уже отплыл):
 - Если враг в свой ход повторно побывал на клетке с невидимкой (вошёл в Водоворот), то все баги пропадут.
 - Если отплыть в сторону, то на карте станет 2 вражеских героя-клона (тот, который отплыл и тот, что был «снизу»). Напасть можно на любого из них, но «клон», поверх которого был Ваш герой, исчезнет, если он пропадёт из поля видимости экрана (или будет заслонён подсказкой по ПКМ). Клетка, с которой пропал «клон», становится неактивной и при её посещении ничего не происходит.

Артефакты Шляпа морского капитана и Шляпа адмирала позволяют не терять существ в Водовороте.

Герои под управлением компьютера не теряют существ в Водовороте (баг)

Ещё один **баг**, связанный с Водоворотом: На самом деле имеется ограничение по Fight_Value отряда, часть которого может быть потеряна. Если в самом слабом отряде героя суммарно более 100 000 000 Fight_Value, то в Водовороте ни одно существо не будет потеряно. Кроме того, если у героя все отряды с суммарным FV более 100 млн., то не произойдёт ничего, за исключением ещё одного бага – существа в крайнем правом слоте армии героя (слот 7) трансформируются в других существ в том же количестве. Ниже приведена таблица всех существ, их «несгораемых» количеств, когда эффект Водоворота на них не подействует, а также существ, в которых они трансформируются вследствие данного бага.

Из	«Несгораемое» число	В	Из	«Несгораемое» число	В	Из	«Несгораемое» число	В
	1 000 000	-		1 000 000			1 818 182	
	869 566			869 566			1 818 182	
	869 566			515 464			666 667	
	869 566			478 469			645 162	
	308 642			512 821			294 986	

	274 726			512 821			242 719	
	224 720			245 701			239 235	
	170 069			239 235			214 133	
	206 186			144 928			147 059	
	200 000			130 719			133 690	
	59 953			64 600			49 604	
	55 556			49 262			35 212	
	27 895			27 368			31 787	
	16 576			16 078			20 000	
	2 000 000			1 333 334			1 369 864	
	1 666 667			1 176 471			1 190 477	
	689 656			714 286			714 286	
	476 191			625 000			510 205	
	363 637			432 901			416 667	
	324 676			396 826			408 164	
	224 720			193 051			263 853	
	208 334			153 375			236 407	
	130 719			134 771			119 761	
	93 371			112 486			112 360	
	70 772			57 046			82 305	
	63 132 55 494			49 286			80 129	
	26 603			41 323			26 582	
	19 074			30 979			14 743	
	1 666 667			1 428 572			2 500 000	
	1 538 462			1 111 112			1 428 572	
	769 231			869 566			308 642	
	574 713			769 231			308 642	
	571 429			465 117			317 461	
	500 000			400 000			317 461	
	192 308			197 629			289 856	
	148 810			178 254			277 778	

	126 583			112 360			240 964	
	115 075			97 277			204 082	
	94 787			95 239			69 882	
	90 091			65 877			58 005	
	31 626			24 272			30 789 32 290	
	18 529			18 969			20 289	

Вот тут начинается небольшой сбой в системе. Видно, что существа в лайнапе Крепости ранее были на других уровнях – Горгоны 3 ур., Змии 4 ур., Василиски 5 ур. Так разработчики изначально и планировали, ведь это также можно заметить в других ресурсах игры и на ранних скринах бета-версии. Далее система беспорядочна. Исходные существа соответствуют порядку добавления: первыми в RoE были добавлены Элементали воздуха и земли (преобразуются в Скелетов), затем Элементали воды и огня (преобразуются в Скелетов-воинов) и Золотые и Алмазные големы (см.ниже) (преобразуются в Живых мертвецов).

В АВ добавили остальных в следующем порядке: Маленькая фея и Фея, Психический, Магический, Ледяной, Магмовый, Штормовой и Энергетический элементали, Огненная птица и Феникс, нейтралы – в порядке согласно данной таблице

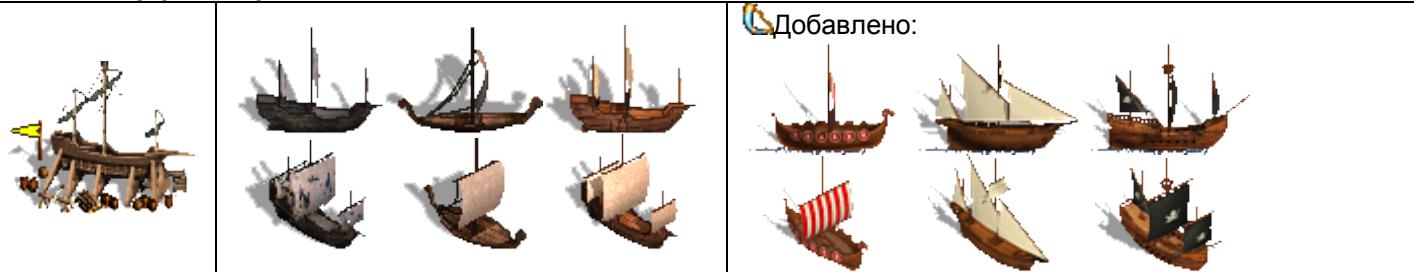
	166 667			1 923 077			212 315	
	129 033			1 666 667			480 770	
	1 776			645 162			107 643	
	3 305			574 713			167 505	
	4 162			480 770				
	6 129			321 544			В аддоне HotA добавлен новый город (Причал) и новые нейтралы. При этом сперва добавлен Морской волк, потом существа Причала, а затем нейтралы – в порядке согласно данной таблице.	
	240 964			265 958				
	124 224			259 068				
	6 666 667			209 206				
	1 666 667			164 474				
	689 656			152 672				
	370 371			70 672				
	740 741			56 722				
	350 878			31 626				
	97 657			18 006				

Городские врата

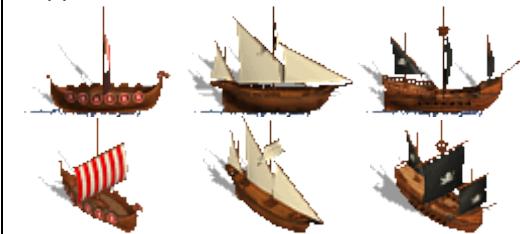
	Pри посещении герою предоставляется возможность переместиться в любой дружественный (свой или союзника) город из списка (аналогично Экспертному Городскому порталу, но без дополнительных затрат очков хода). Герой не встает на клетку входа в объект			

Value	10000
Частота	20
Максимум в зоне	1
Любой тип земли	

Верфь и Корабль



Добавлено:



Чтобы взять под контроль Верфь, герою достаточно посетить её. Над взятой под контроль Верфью будет установлен флаг игрока. После захвата игрок сможет строить корабли при посещении героем или дистанционно по ЛКМ. Стоимость корабля – 1000 золота и 10 древесины. Любая из трёх клеток Верфь должна граничить с водой, включая диагонали.

Корабль, построенный в Верфи, появляется на соседней клетке воды, а если их несколько – на случайной из них согласно приоритету (см.рис), где 1 – наивысший приоритет. Корабль появляется на клетке воды из числа не занятых, имеющую высший приоритет.

Если корабль построен на Верфи, то другой строить нельзя, пока первый не отплывёт, даже если есть свободные клетки воды.

При посещении корабля с суши, герой садится в него, тратит оставшийся запас очков хода, и может перемещаться по воде на следующий день. При высадке с корабля на сушу герой тратит весь оставшийся запас очков хода, и может перемещаться по суше на следующий день. Шляпа адмирала позволяет не тратить очки хода при посадке и высадке с корабля.

При посещении корабля на корабле ничего не происходит.

Корабли также можно строить в городских Верфях.

При этом в окне покупки внешний вид кораблей отличается в зависимости от города, но по факту на карте приключений всегда появляется корабль 2 виде (баг). Исправлен в HotA



Внешний вид корабля зависит от места строительства:

- Первый вид корабля строится в Верфи Некрополиса или Сопряжения, а также создаётся Вызовом корабля.
- Второй вид корабля строится в Верфи Крепости.
- Третий вид корабля строится в Верфи Замка или в Верфи на карте приключений.

В HotA добавлены 3 новых вида кораблей:

- Четвёртый вид корабля строится в Верфи Сопряжения.
- Пятый вид корабля строится в Верфи на карте приключений.
- Шестой вид корабля строится в Верфи Причала.

Максимум кораблей на карте равен **64**. При его достижении нельзя построить корабль в Верфи, призвать его Вызовом корабля (если нет свободных или дружественных кораблей) или освободить героя из Тюрьмы на воде. Герой, установленный на карте сразу в корабле, не считается в максимум, но при загрузке такой карты он окажется стоящим на воде без корабля (баг).

Дружественный корабль – неиспользовавшийся ранее корабль или корабль, из которого последним высадился свой герой. Корабли союзника не считаются дружественными

Это заброшенная верфь. К несчастью, спуск на воду заблокирован, и строить корабли здесь невозможно.

Вуаль Тьмы

Вы дотрагиваетесь до Вуали Тьмы, и земли вокруг вас начинает окутывать туман, сквозь который способны видеть только вы.

	<p>При посещении закрывает разведенную область для врагов диаметром 41 клетка с центром на точке входа. Не генерируется на случайных картах</p>		Value	500
			Частота	25
			Максимум в зоне	1
			Любой тип земли	

Обсерватория

Астроном просит вас взять с собой его ученика. Юноша засиделся в башне, а вам могут пригодиться его навыки в обращении с подзорной трубой. Но через неделю астроном проводит важные наблюдения, и ученик понадобится ему самому.

	<p>+2 к радиусу разведки героя до конца недели, вплоть до дня 7. Герой не встаёт на клетку входа в объект. Получить бонус в Обсерватории можно только 1 раз в неделю каждым героем</p>	<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Value</td> <td>500</td> </tr> <tr> <td>Частота</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> </tr> </tbody> </table>							Value	500	Частота	20		
Value	500													
Частота	20													

Астронома нет на месте. На двери обсерватории записка: "буду через неделю".

Обсерватория красного дерева (Обзорная площадка / Обсерватория красного леса),

Огненный столп (Столп огня) и Обзорная башня

 Из обсерватории вы способны увидеть дальние земли.

 Со смотровой площадки, расположенной на секвойе, вы способны увидеть дальние земли.

Вы обнаружили высокую башню-маяк. Вы зажигаете газ, и света хватает, чтобы разогнать подземный мрак.

<p>Обсерватория красного дерева и Огненный столп:</p>    <p> Обзорная башня:</p> 	<p>При посещении открывает Терру Инкогнито диаметром 41 клетка с центром на точке входа</p>	<p>Обсерватория красного дерева и Огненный столп:</p> <p>Обзорная башня:</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>Value</td> <td>750</td> </tr> <tr> <td>Частота</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>Максимум в зоне</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Обсерватория красного дерева:</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Огненный столп:</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Обзорная башня:</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Value	750	Частота	100	Максимум в зоне	1	Обсерватория красного дерева:				Огненный столп:				Обзорная башня:			
Value	750																			
Частота	100																			
Максимум в зоне	1																			
Обсерватория красного дерева:																				
Огненный столп:																				
Обзорная башня:																				

Святилище

Вы входите в священный храм и сразу же чувствуете облегчение. Здесь вы в безопасности.

	<p>При посещении Святилища ничего не происходит, однако герой, находящийся на клетке входа в Святилище не может быть атакован вражескими героями. Дружественные герои спокойно могут контактировать с героем в Святилище.</p> <p> Не генерируется на случайных картах</p>	<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Value</td><td>100</td></tr> <tr> <td>Частота</td><td>50</td></tr> <tr> <td>Максимум в зоне</td><td>1</td></tr> <tr> <td colspan="2">Любой тип земли</td></tr> </tbody> </table>							Value	100	Частота	50	Максимум в зоне	1	Любой тип земли	
Value	100															
Частота	50															
Максимум в зоне	1															
Любой тип земли																

Хижина мага и Глаз мага

Вы входите в лачугу и заводите беседу с хозяином-магом. Он рассказывает вам о местах землях [] отдаленных [далёких] и не столь, и такая [Подобная] информация, без сомнения, полезна для такого путешественника как вы.

Странный глаз поворачивается [вслед] за вами. Вы не можете отделаться от чувства, что кто-то или что-то наблюдает за происходящим здесь издалека.

 	<p>При посещении Хижины мага вокруг всех Глаз мага на карте по очереди открывается Терра Инкогнито диаметром 21 клетка, а экран при этом показывает эти места, центрируясь на каждом Глазе. Если на клетке входа Глаза мага находится какой-либо герой, то такой Глаз не будет открывать Терру Инкогнито и показываться при посещении Хижины мага. Каждый Глаз мага показывается по 2 секунды, и прервать череду показов нельзя</p>	<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Value</td><td>100</td></tr> <tr> <td>Частота</td><td></td></tr> <tr> <td>Хижина мага:</td><td>25</td></tr> <tr> <td>Глаз мага:</td><td>50</td></tr> <tr> <td>Максимум в зоне</td><td>1</td></tr> <tr> <td colspan="2">Любой тип земли</td></tr> </tbody> </table>							Value	100	Частота		Хижина мага:	25	Глаз мага:	50	Максимум в зоне	1	Любой тип земли	
Value	100																			
Частота																				
Хижина мага:	25																			
Глаз мага:	50																			
Максимум в зоне	1																			
Любой тип земли																				

Порядок показа Глаз мага:

- Первыми показываются Глаза мага на поверхности, затем – в подземелье
- Первыми показываются Глаза мага, которые находятся левее по карте
- Если координаты нескольких Глаз мага по X совпадают, то первыми показываются Глаза мага, которые находятся выше по карте.

При посещении Глаза мага ничего не происходит.

Хижина мага и Глаз мага не генерируются на случайных картах

Картограф

Вы встретили рыбака, у которого есть самые подробные карты морей, которые вы когда-либо видели. Хотите ли вы купить набор карт всего за 1000 золотых?

Вы встретили рыбака, у которого есть самые подробные карты морей, из всех, которые вы когда-либо видели. Хотите ли вы купить набор карт за 10000 золотых?

Вам повстречался картограф, который продаёт карты земель за 1000 [10000] золотых. Хотите ли вы купить себе одну?

Вы обнаружили старого гнома—шахтёра, который сохранил несколько карт подземных проходов ещё со старых времён. Он продаёт карту туннелей за 1000 [10000] золотых. Вы согласны купить её?

Наземный: Подземный: Водный: 	<p>Существует три типа Картографов, различающихся внешним видом и действием: «Наземный», «Подземный» и «Водный».</p> <p>При посещении за</p> <ul style="list-style-type: none"> 1000 золота 10000 золота <p>открывается вся подконтрольная типу Картографа территория на карте:</p> <ul style="list-style-type: none"> Наземный Картограф открывает всю карту приключений, кроме воды и типа почвы «подземелье». Подземный Картограф открывает всю территорию на карте с типом почвы «подземелье» (даже если она есть на поверхности) Водный Картограф открывает всю территорию воды на карте 	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Value</th> <th>Наземный:</th> <th>10000</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <th></th> <th>Подземный:</th> <th>7500</th> </tr> <tr> <th></th> <th>Водный:</th> <th>5000</th> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Частота</th> <th>20</th> </tr> </thead> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Максимум в зоне</th> <th>1</th> </tr> </thead> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Наземный:</th> <th>Подземный:</th> <th>Водный:</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Value	Наземный:	10000		Подземный:	7500		Водный:	5000	Частота	20	Максимум в зоне	1	Наземный:	Подземный:	Водный:												
Value	Наземный:	10000																												
	Подземный:	7500																												
	Водный:	5000																												
Частота	20																													
Максимум в зоне	1																													
Наземный:	Подземный:	Водный:																												

Каждый тип Картографа можно посетить только 1 раз. Даже если территории вновь оказались закрыты из-за Вуалей тьмы, Картографа всё равно нельзя будет посетить повторно.

Герой не встаёт на клетку входа в объект при посещении водного Картографа

Мои карты стоят 1000 [10000] золотых. Их у вас нет. Так что не морочьте мне голову.

Ты уже видел все мои карты, парень, ступай.

Гильдия воров (Убежище воров)

В высокой траве вы обнаруживаете секретный вход в Логово Воров [Убежище воров]. Ваш знакомый [Vас] вводит [-ят] вас в курс дела.

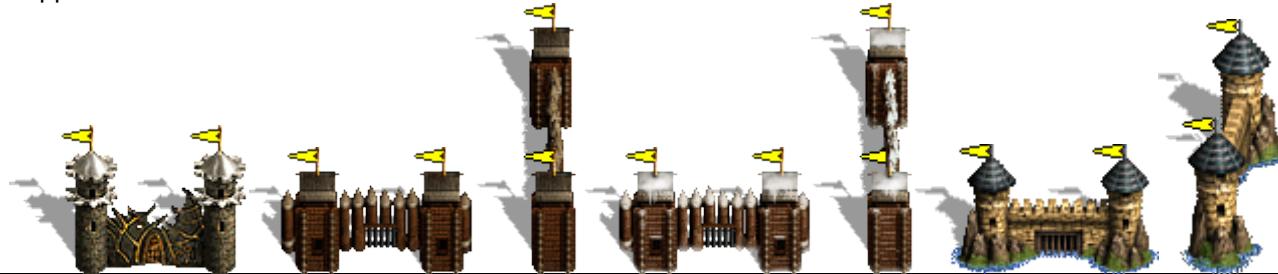
 Добавлено: 	<p>Открывает полный экран Гильдии воров и показывает всю информацию обо всех игроах:</p> <ul style="list-style-type: none"> Место по количеству городов Место по количеству героев на карте. Герои в городах не учитываются Место по текущему количеству золота Место по текущему количеству древесины и руды (суммарно) Место по текущему количеству ртути, серы, кристаллов и самоцветов (суммарно) Место по количеству посещённых Обелисков Место по количеству артефактов. Учитываются только артефакты в Рюкзаке всех героев Место по мощи армии королевства (сумма сил всех героев и армий в городах. Сила героя зависит от его атаки, защиты и суммы AI_Value его армии. Сила армии без героя равна сумме AI_Value существ в ней) Место по размеру ежедневного дохода золота Портрет лучшего героя и его первичные навыки. Лучший герой выбирается по силе 	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Value</th> <th>100</th> </tr> </thead></table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Частота</th> <th>100</th> </tr> </thead></table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Максимум в зоне</th> <th>1</th> </tr> </thead> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Любой тип земли</th> <th></th> </tr> </thead> </table>	Value	100	Частота	100	Максимум в зоне	1	Любой тип земли	
Value	100									
Частота	100									
Максимум в зоне	1									
Любой тип земли										

	<ul style="list-style-type: none"> • Тип поведения игрока: Человек (для всех игроков-людей), Исследователь (только для ИИ), Строитель (только для ИИ), Воин (только для ИИ) • Портрет лучшего существа среди всех героев игрока (по AI_Value) <p>Подробнее см. в разделе «Таверна».</p>	
--	---	--

Гарнизон и Гарнизон антимагии (Антимагический гарнизон)



Добавлено:



Гарнизоны предназначены для перекрытия узких проходов. Они имеют единственную насквозь проходимую клетку посещения и предназначены для ручного создания карт.

Суммарный максимум Гарнизонов на карте равен **48**.

Чтобы взять под контроль Гарнизон, герою достаточно посетить его. Захватив Гарнизон, герой может оставить в нём часть своих войск для охраны. Если другой игрок посещает Гарнизон с охраной, то ему необходимо победить её, чтобы взять Гарнизон под контроль. При этом охрана не показывается в подсказке по ПКМ, но курсор имеет вид меча (сражение). Информация о Гарнизоне по ПКМ появляется при наличии Таверн у игрока: 1 Таверна – показываются типы отрядов Гарнизона; 2 Таверны и более – показывается примерная численность отрядов.

Битва проходит на стандартном поле боя, а войсками Гарнизона управляет игрок, которому он принадлежит.

Если герой оставил существ в Гарнизоне и на этом же месте закончил ход, а другой герой атаковал его, то армии героя и Гарнизона не ссылаются в одну (в отличие от города) и противнику нужно будет сначала победить героя, а затем охрану Гарнизона.

Над взятым под контроль Гарнизоном будет установлен флаг игрока. При построении маршрутов движения героя, клетка дружественного Гарнизона считается свободно проходимой, и герой может пробежать через неё без остановки.

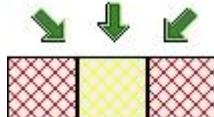
В Редакторе карт для Гарнизона доступна настройка «Неудаляемые солдаты». При её активации, существ, оставленных в Гарнизоне, нельзя будет забирать героем обратно.

Все вышеописанные особенности распространяются и на **Гарнизон антимагии**, особенностью которого является запрет герою и существам на использование любых заклинаний и активируемых способностей в битве с охраной. Атака случайной магией Сказочных драконов работает только при нажатии на  F или  G. Артефакты Альянса ангелов, Доспехи проклятого и  Железный кулак огра накладывают свои заклинания без проблем.

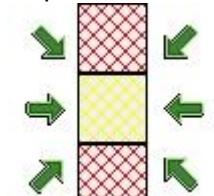
Если напасть на героя, находящегося на клетке входа в Гарнизон антимагии, то запрет на магию будет действовать. Походные заклинания также нельзя использовать, находясь на клетке входа в Гарнизон антимагии. Однако герои под управлением компьютера могут это делать (баг).

Если под Гарнизоном антимагии находится любой накладной ландшафт, то он также будет проигнорирован – не будет отображен в битве и не будет действовать его эффект

Горизонтальный:



Вертикальный:



Тип 1-4, 6: **Любой тип земли**

Тип 5:



Палатка ключника, Пограничные ворота и Страж границы

Ключник рад видеть вас: "Ну, наконец-то, достойный герой", — молвят он. — "Я немедленно отправлю гонца к Стражу Границы, чтобы вас пропустили"

Когда вы натягиваете поводья, чтобы остановить лошадь и спешиться, к вам подходит стражник и говорит: "Добро пожаловать. Я знал о вашем прибытии. Вы желаете пройти?"

Палатка ключника:



Пограничные ворота:



Добавлено:



Страж границы:



Добавлено:



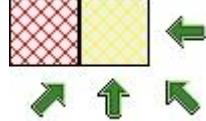
Стражи границы и Пограничные ворота предназначены для перекрытия узких проходов на 1 и 3 клетки карты приключений соответственно. Стражи прохода исчезают после их открытия (посещения героем, имеющим ключ). Пограничные ворота имеют насквозь проходимую клетку посещения. Посещение Палатки ключника позволяет открывать Стражей прохода и проходить через Пограничные ворота.

Типы Палаток ключника, Стражей границы и Пограничных ворот различаются по цветам: голубой, зелёный, красный, синий, коричневый, фиолетовый, белый и чёрный. Посещение Палатки ключника любым дружественным героем позволяет игроку открывать Стражей границы и проходить через Пограничные ворота того же цвета.

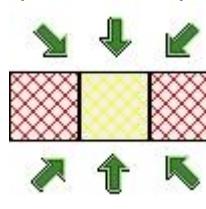
Палатка ключника, посещённая союзником, не даст Вам возможность открывать Стражей и проходить через Ворота.

Герой не встает на клетку входа Пограничных ворот, если соответствующая Палатка ключника не посещена

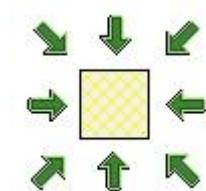
Палатка ключника:



Пограничные ворота:



Страж границы:



**Палатка ключника, Пограничные ворота и Страж границы:
Любой тип земли**

Пограничные ворота (тип 9-16) и Страж границы (тип 9-16):

Ключник выглядывает из палатки: "Я уже выслал гонца, чтобы вас пропустили", — говорит он. — "Ступайте".

Меня никто не предупреждал о вашем прибытии, — говорит Страж Границы. — Вы не можете пройти дальше. Возможно, сперва вам стоит посетить Палатку Ключника".

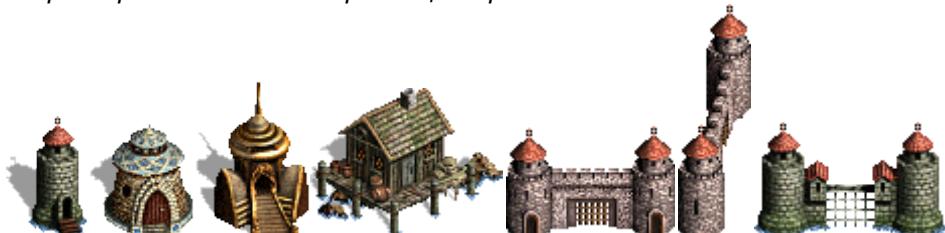
Страж прохода, Хижина провидца и Врата задания

Страж прохода / Хижины провидца:

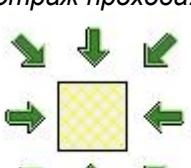


Добавлено:

Страж прохода / Хижина провидца / Врата задания:



Страж прохода:



Хижина провидца:



Стражи прохода предназначены для перекрытия узких проходов и исчезают после их открытия. Чтобы открыть Стража прохода, нужно выполнить его задание, которое выдаётся при первом посещении и отображается в Журнале событий.

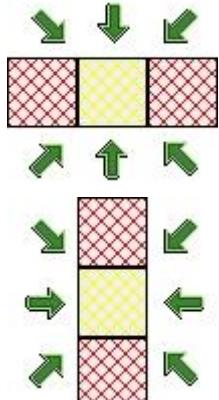
Хижины провидцы предназначены для выдачи герою наград после выполнения задания, которое выдаётся при первом посещении и отображается в Журнале событий.

Типы заданий:

- Иметь определённый уровень героя или выше (1...99, несмотря на невозможность получения некоторых уровней, например 75)
- Иметь определённое значение одного или нескольких первичных навыков (1...99)
- Победить определённого героя (имя). Если герой убит, то выполнить задание может только тот игрок, который его убил. Если герой откупился или сбежал, то задание считается выполненным
- Победить определённый отряд существ на карте (название и регион). Если отряд убит, то выполнить задание может только тот игрок, который его убил. Регион указывается относительно сторон света, если разделить карту на 9 квадратов со стороной равной 1/3. Верхний-левый квадрат – северо-запад; Нижний-правый – юго-восток; Квадрат в середине – центральный регион. Уровень карты указывается в тексте как «...регионе мира» и «...регионе подземного мира»
- Отдать артефакт (1 или несколько). Если требуется несколько одинаковых артефактов, то для выполнения задания достаточно иметь только один (баг), однако имея всё требуемое их количество, герой отдаст их все
- Отдать определённое количество существ (1 или нескольких типов)
- Отдать определённое количество ресурсов (1 или нескольких типов)
- Быть определённым героем (класс, имя)
- Быть определённым цветом игрока (1 или несколько цветов)
- Быть героем определённого класса
- Вернуться не раньше даты (месяц:неделя:день)



Врата задания:



Страж прохода (тип 1),
Хижина провидца (тип 1-5), Врата задания (тип 1):
Любой тип земли

Страж прохода (тип 2),
Врата задания (тип 2),
Хижина провидца
(тип 6):

Если в задании требуется принести какой-либо артефакт, то этот артефакт автоматически запрещается к генерации на карте, включая его наличие в Сокровищницах, Сундуках и прочих объектах. Также его нельзя будет найти на Чёрном рынке или у Торговцев артефактами. На случайных картах Хижины провидца не могут требовать артефакт, являющийся частью Сборного.

После выполнения задания Стража границы можно открыть его (он исчезает) при повторном посещении. После выполнения задания Хижины провидца можно получить одну из следующих наград:

- Опыт (1...32767)
- Мана (1...999, даже сверх максимума)
- Боевой дух (+1...+3)
- Удача (+1...+3)
- Ресурсы (только 1 тип в определённом количестве)
- Первичные навыки (только 1 тип в определённом количестве)
- Вторичные навыки (только 1 тип любой ступени)
- Артефакт (любой, включая Сборные)
- Заклинание (любое, кроме Грома титана, если герой имеет Книгу магии, не знает его и имеет соответствующий уровень Мудрости)
- Существа (только 1 тип в определённом количестве).

На случайных картах тип заданий Хижины провидца ограничен только требованием артефакта. Наградой за артефакт с равной вероятностью может быть:

- Случайное количество опыта: 5000, 10000, 15000 или 20000
- Случайное количество золота: 5000, 10000, 15000 или 20000
- Определённое количество существ в армию героя.

Зачастую награда не сопоставима с ценностью артефакта, который Хижина провидца просит принести. Например, провидец может дать 3 Архангела всего лишь за Секиру кентавра, а может дать всего 30 Гарпий за Магическую медаль маны. Но, всё же, награда пропорциональна внешней охране квестового артефакта. Таким образом, если найти на карте малоценный артефакт, охраняемый группой сильных существ, то почти наверняка он будет являться квестовым, а в Хижине провидца дадут за него хорошую награду.

Артефакт, который является квестовым, всегда находится на карте в единственном экземпляре. Подробнее о наградах в виде существ см. в подразделе «[Ящик Пандоры и награда Хижины провидца](#)».

Всего на карте может быть не более **48** Хижин провидцев.

Для каждой Хижины провидца в Редакторе карт можно настраивать несколько заданий: последовательность одноразовых заданий и последовательность заданий, которые можно выполнять по кругу.

Врата задания обладают аналогичным Стражу прохода свойствами. Отличие состоит в том, что они занимают на карте 3 клетки и могут перекрыть собой более широкий проход. К тому же Врата задания не исчезают после выполнения квеста, а остаются на карте, пропуская героев, удовлетворяющих требованиям задания (по уровню, навыкам, классу), героями игрока, победившего героя или существ задания. Задания Принести ресурсы / артефакт / существ требуется выполнять за каждый проход через Врата задания, каждый раз отдавая ресурсы / артефакт / существ.

Герой не встает на клетку входа во Врата задания, если не может или не соглашается выполнить задание

Вы уверены, что здесь должен жить %s, но всё указывает на то, что дом уже давно пуст.

На случайных картах и по умолчанию, текст задания в Хижинах провидца генерируется случайным образом из трёх возможных вариантов для каждого типа задания. Для каждого варианта, есть три текста (первое посещение, повторное посещение и завершение задания):

Задание	Вариант 1	Вариант 2	Вариант 3
Без задания или после его выполнения	Здесь, должно быть, жил Провидец %s, но такое ощущение, что дом уже некоторое время заброшен.	Местные говорят, что это в этом доме живёт %s, но очевидно, что здесь никого нет.	Вы уверены, что здесь должен жить %s, но всё указывает на то, что дом уже давно пуст.
Иметь определённый уровень героя	Я стар и мудр, и я не позволю входить в мой дом первому встречному. Я впущу вас, только когда вы достигнете %d уровня.	Моя награда предназначена тем, кто достаточно мудр, чтобы обладать ею. Доберитесь до уровня %d, и награда не заставит себя ждать.	Я стар, я умираю. Я готов завещать всё тому, кто будет этого достоин. Достигните уровня %d, и я поверю в вас.
	Тыфу! Опять ты. Возвращайся, только когда достигнешь уровня %d.	Наглец, ты все ещё не добрался до уровня %d, и смеешь мозолить мне глаза? Убирайся, пока цел!	Ты недостоин. Только достигший уровня %d будет моим наследником.
	Я знал, что вы сдержите обещание. Вы достигли уровня %d. Заходите, у меня есть награда за ваши старания. Хотите получить её сейчас?	А, вы всё-таки достигли уровня %d. Желаете получить награду сейчас?	Наконец появился тот, кому я могу завещать всё. Вы достигли уровня %d, желаете подписать документы о наследовании прямо сейчас?
Иметь определённое значение одного или нескольких первичных навыков	Я собираю истории великих героев. Мне бы очень хотелось встретить того, кому покорились такие навыки, как %s. Я бы хорошо заплатил за его рассказ.	Великие награды ждут тех, кто сумел изучить такие навыки, как %s. Возвращайтесь ко мне, когда овладеете ими.	Я по праву горжусь тем, чего достиг в жизни, и не собираюсь разговаривать ни с кем ниже себя. Если бы вы изучили такие навыки, как %s, ваши познания превзошли бы мои, и тогда, возможно, мне было бы о чём с вами побеседовать.
	Вы нашли мне для беседы великого героя? Он должен иметь навыки, не меньшие, чем %s.	Мне очень жаль, но вы ещё не изучили такие навыки, как %s, и я не буду вам помогать.	Вы всё ещё недостойны. Вы сможете добиться моего уважения, если достигнете успехов в развитии таких навыков, как %s.
	Наконец сбылась мечта моей жизни! Вы — настоящая легенда! И вы владеете такими навыками, как %s. Позволите ли вы записать вашу историю?	Я знал, что вы в конце концов выучите такие навыки, как %s. Готовы ли вы принять награду?	Не скрою, приятно встретить превзошедшего меня в познании мира. Вы изучили такие навыки, как %s, примете ли вы от меня подарок?
Победить определённого героя	Когда-то я был богат и знаменит, но меня предали, и судьба обошлась со мной жестоко. Я потерял свои земли, титул и семью, а предатель, %s, наслаждается жизнью. Пожалуйста, восстановите справедливость.	Давным-давно я был влюблён, но герой %s погубил мою возлюбленную. Ради Бога, отомстите за меня этому негодяю, и я смогу умереть спокойно, зная, что справедливость восторжествовала.	Мы сбежали из страны, где правит жестокий герой %s. Если вы прогоните этого негодяя из наших родных краёв, мы щедро вас вознаградим.
	Я так надеялся, что вы порадуете меня. Я не могу спокойно смотреть, как %s гуляет на свободе.	Убийца моей любимой, %s, всё ещё жив и здравствует.	Говорят, %s всё ещё жив и сидит на троне. Мы не сможем вернуться домой, пока с ним не будет покончено.
	Я думал, этот день никогда не придёт! %s отравлял мою жизнь самим фактом своего существования! Не хотите ли принять от меня награду?	Герой %s получил по заслугам, и я могу дожить свою печальную жизнь в мире. Примете ли вы от меня награду за ваш подвиг?	Герой %s побеждён, наконец-то мы можем вернуться на родину! Примете ли вы эту награду — символ нашей благодарности?
Победить определённый отряд существ на карте	%s разбойничают %s мира. Я вас щедро вознагражу, если в вас найдётся достаточно отваги, чтобы победить их.	%s выжили нас из наших домов %s мира. Если вы сможете их прогнать, мы щедро вас вознаградим.	Мне нужно срочно ехать к больной матери, а %s %s мира преграждают мне путь. Я не воин, сам я с ними не справлюсь. Если бы вы убрали их с дороги, я бы отплатил вам за услугу хорошей ценой.
	Не отчаивайтесь. Победить таких чудовищ, как %s %s мира, — трудное задание, но, я верю, вы справитесь.	%s всё ещё %s мира, мы не можем вернуться домой.	%s всё ещё стоят на моём пути %s мира. Пожалуйста, поторопитесь. Маме хуже с каждым днём.
	Наконец-то, %s побеждены, и местность %s мира в безопасности! Готовы ли вы принять награду?	%s покинули наши дома %s мира, и мы можем вернуться! Примите ли вы нашу награду?	%s побеждены! Я благодарю вас: дорога %s мира свободна. Примите эту награду в знак моей благодарности.

Отдать артефакт	<p>В былье времена могущественные волшебники могли создавать зачарованные артефакты, но с годами эти знания были утрачены. Я бы хотел вновь открыть эти секреты, но для этого мне нужно изучить какой-нибудь созданный мудрецами прошлого предмет. Для опытов подойдут такие артефакты, как %. Если вы их добудете, я щедро вас награжу.</p>	<p>Я всю жизнь торгуя артефактами: покупаю, продаю, обмениваю. Закупив последнюю партию новинок, я оказался на мели — спрос на них пока очень низкий. Чтобы поправить дела, я хочу открыть массовое производство популярных, проверенных товаров, но мне нужны образцы. Если вы принесёте мне такие артефакты, как %, я щедро вас награжу.</p>	<p>Ох, был бы я помогаю — спрашивается бы сам, но сейчас мне нужна ваша помощь. У моего друга недавно украли фамильные ценности, которые ему очень дороги. Выглядят они в точности как %. Пожалуйста, принесите мне какие-нибудь предметы, подходящие под описание. Даже если это будут не те, что у него украли, я всё равно вас награжу.</p>
	<p>Нечем похвастаться? Ничего, такие предметы как % найти, как правило, не составляет труда. Продолжайте поиски.</p>	<p>Вы все ещё не нашли это — %? Продолжайте поиски, но знайте — с каждым днём я теряю деньги!</p>	<p>Ещё не нашли? Ну ладно, продолжайте, я уверен, что % где-то есть.</p>
	<p>О, % — это именно то, что мне нужно! Вот награда, которую я обещал. Желаете ли получить её сейчас?</p>	<p>О да! Это же % — великолепно! Давайте то, о чём я просил, а я расплачусь с вами согласно договорённости.</p>	<p>Да, % — это то, что я всё время искал! Вы отдавайте это мне?</p>
Отдать определённое количество существ	<p>Я агент императора в отдалённых провинциях. Недавно его армии понесли в боях серьёзные потери. Нам бы очень не помешало пополнение: %. Я готов вам щедро за них заплатить.</p>	<p>Путешествия через эти земли опасны, и моему посланнику требуется хорошая охрана. Я думаю, такой отряд, как %, — то, что нужно. Если бы вы его собрали, я бы был бы чрезвычайно благодарен.</p>	<p>У нас есть традиция: когда жених едет за невестой, его должен сопровождать почётный эскорта: %. Я отправился в путь, но попал в засаду — меня ограбили, а свиту перебили. Если вы сможете найти мне новый эскорта, я буду крайне благодарен.</p>
	<p>Вы ещё не нашли таких войск, как %? Пожалуйста, поторопитесь — судьба империи в ваших руках.</p>	<p>Очень жаль, но нам действительно нужна такая охрана, как %.</p>	<p>Нет, так ничего не получится. Нужен именно такой эскорта: %, иначе невеста меня отвергнет!</p>
	<p>Наконец-то! Это пополнение, %. спасёт нашу империю! Вот ваша плата. Вы готовы передать эти войска под моё командование?</p>	<p>Великолепно! Вы привели нам отличную охрану: %. Согласны ли вы отдать её, получив награду?</p>	<p>Спасибо тебе, друг мой! За такой эскорта, как %, я щедро тебя награжу. Примешь мою благодарность?</p>
Отдать определённое количество ресурсов	<p>Я ищу способ обращения металлов в золото, но у меня недостаточно материалов для экспериментов. Если бы вы смогли принести мне %, я бы щедро вас вознаградил.</p>	<p>Пожалуйста, помогите местным сиротам. Если вы пожертвуете %, мы сможем выстроить им новое жильё. Я готов оказать вам услугу взамен.</p>	<p>Пожалуйста, помогите мне! Меня ограбили по дороге на свадьбу, а на бесприданница моему любимому жениться не позволяют! Если бы вы дали мне %, я бы вас постаралась отблагодарить.</p>
	<p>Бог ты мой, этого же недостаточно. Мне нужно %. Я не смогу завершить свои изыскания с теми крохами, что вы принесли.</p>	<p>Если не принесёте %, нам не хватит на дома для сирот.</p>	<p>Если я не соберу для приданого %, свадьбы не будет. Помогите мне, молю!</p>
	<p>Наконец-то! Ну вот, давайте мне %, а я вам — кое-что взамен.</p>	<p>Вы принесли нам %. Теперь мы сможем построить сиротам хорошие дома. Хотите принять кое-что в качестве благодарности?</p>	<p>Спаситель мой! Дайте же мне %, и я вас отблагодарю. Вы согласны?</p>
Быть определённым героем	<p>У меня кое-что есть — но только для героя %. И ни для кого больше.</p>	<p>Я ищу своего пропавшего родственника. Это герой %. Больше я ни с кем разговаривать не собираюсь.</p>	<p>У меня кое-что есть — но только для героя %. И ни для кого больше.</p>
	<p>Ты не %. Проваливай!</p>	<p>Ты не %. Проваливай!</p>	<p>Ты не %. Проваливай!</p>
	<p>Наконец-то! Это вы, %. Вот что у меня есть для вас. Берёте?</p>	<p>Наконец-то! Это ты, %. Вот что у меня есть для тебя. Возьмёшь?</p>	<p>Наконец-то! Это вы, %. Вот что у меня есть для вас. Берёте?</p>
Быть определённым цветом игрока	<p>У меня есть награда для того, кто носит % флаг.</p>	<p>У меня есть награда для того, кто носит % флаг.</p>	<p>У меня есть награда для того, кто носит % флаг.</p>
	<p>Ваш флаг не %. У меня нет ничего для вас. Убирайтесь!</p>	<p>Ваш флаг не %. У меня нет ничего для вас. Убирайтесь!</p>	<p>Ваш флаг не %. У меня нет ничего для вас. Убирайтесь!</p>
	<p>О, вы несёте % флаг. Вот ваша награда. Примите её?</p>	<p>О, вы несёте % флаг. Вот ваша награда. Примите её?</p>	<p>О, вы несёте % флаг. Вот ваша награда. Примите её?</p>
Быть героем определённого класса	<p>У меня есть награда для того, кто принадлежит классу %.</p>	<p>У меня есть награда для того, кто принадлежит классу %.</p>	<p>У меня есть награда для того, кто принадлежит классу %.</p>
	<p>Вы не %. У меня нет ничего для вас. Убирайтесь!</p>	<p>Вы не %. У меня ничего нет для вас. Убирайтесь!</p>	<p>Вы не %. У меня ничего нет для вас. Убирайтесь!</p>
	<p>О, вы %. Вот ваша награда. Примите её?</p>	<p>О, вы %. Вот ваша награда. Примите её?</p>	<p>О, вы %. Вот ваша награда. Примите её?</p>
Вернуться не раньше даты	<p>Я занят. Возвращайтесь не раньше %.</p>	<p>Я занят. Возвращайтесь не раньше %.</p>	<p>Я занят. Возвращайтесь не раньше %.</p>
	<p>Я занят. Возвращайтесь не раньше %.</p>	<p>Я занят. Возвращайтесь не раньше %.</p>	<p>Я занят. Возвращайтесь не раньше %.</p>
	<p>Теперь у меня есть время поговорить с вами. Вот что у меня есть для вас. Берёте?</p>	<p>Теперь у меня есть время поговорить с вами. Вот что у меня есть для вас. Берёте?</p>	<p>Теперь у меня есть время поговорить с вами. Вот что у меня есть для вас. Берёте?</p>

Всего на карте может быть не более 48 Хижин провидца, и каждый из них имеет уникальное имя, для упрощения ориентирования на карте (выбирается случайно):

Эбрахам	Исслок	Йем	Норвуд	Рэкс	Виолет
Голдуин	Эвандер	Джулиус	Клова	Хестер	Венделл
Брюс	Фредерик	Джозеф	Тим	Спиридон	Уинстон
Блейн	Фэй	Кай	Герь	Скай	Ксанф
Энгл	Женевьеве	Кендрик	Пейдж	Райвал	Ксавье
Карстен	Хорас	Линвуд	Пирс	Тимеус	Иветт
Дульси	Хизер	Кирелл	Рэй	Сульман	Зарай
Донард	Айк	Мериголд	Рафаэль	Ризлав	Зои

Аналогично случайные тексты имеют Стражи прохода:

Задание	Вариант 1	Вариант 2	Вариант 3
Без задания или после его выполнения	Время вышло. Вы никогда не сможете пройти здесь.	Время вышло. Вы никогда не сможете пройти здесь.	Время вышло. Вы никогда не сможете пройти здесь.
Иметь определённый уровень героя	Земли по ту сторону очень опасны. Стражи смотрят на вас с сомнением, но соглашаются вас пропустить, если вы достигнете уровня %d.	Извините, но это Дом Гильди, и вход разрешён лишь членам. Пока вы не достигнете уровня %d, мы не примем вас.	Наш король не любит молокососов. Чтобы пройти на его земли, вам нужно достигнуть уровня %d.
	Стражи не пропустят того, кто не достиг уровня %d.	Такого простофилю, как ты, мы ни за что не возьмём в Гильдию. Когда доберёшься до уровня %d, приходи снова.	Король позволит вам войти, только когда вы достигнете уровня %d.
	Стражи признали, что вы действительно достигли уровня %d. Желаете пройти прямо сейчас?	Теперь, когда вы достигли уровня %d, мы можем принять вас в Гильдию. Членство в ней бесплатно. Желаете вступить прямо сейчас?	Великолепно! Вы достигли уровня %d, и с королём проблем не будет. Желаете пройти прямо сейчас?
Иметь определённое значение одного или нескольких первичных навыков	Местная охрана — бывшие герои. Они не позволяют вам пройти, пока вы не докажете им, что владеете такими навыками, как %s.	Лишь тем, кто овладел такими навыками, как %s, разрешается здесь проходить. И это не ваше дело, почему.	Прекрасная дева изнывает от скучи в башне. Только те, кто может как-то её позабавить, могут пройти. Вам необходимо иметь такие навыки, как %s, чтобы ей было с вами интересно.
	Старые герои заставили вас пройти ряд испытаний, и вы их, к сожалению, провалили. Очевидно, что вы ещё не владеете такими навыками, как %s.	Вы не овладели такими навыками, как %s, проваливайте.	Дева строит недовольную гримасу — вы ещё не готовы продемонстрировать владение такими навыками, как %s, и абсолютно не производите на неё впечатления.
	Старые герои заставили вас пройти ряд испытаний, которые вы легко преодолели, демонстрируя владение такими навыками, как %s. Желаете пройти?	Вы изучили такие навыки, как %s, желаете пройти?	Вы произвели неизгладимое впечатление на Деву Башни благодаря таким навыкам, как %s. Желаете пройти прямо сейчас?
Победить определённого героя	Местные стражи охраняют земли от грабительских набегов героя %s и его шайки. Они никому не позволят пройти, пока этот бандит топчет землю.	Охрана была поставлена здесь, чтобы не выпускать героя %s, обладающего великой силой и злыми намерениями. Пока он не разбит, никому нельзя проходить.	Королева желает, чтобы кто-нибудь преподал урок хороших манер герою %s, обозвавшему её старой жирной ведьмой. Пока невежа не проучен, она не откроет границу.
	Стражи всё ещё опасаются героя %s, поэтому они вас не пропустят.	%s всё ещё жив и вынашивает чёрные замыслы.	Герой %s до сих пор ещё не научен уму-разуму.
	Теперь, когда вы победили героя %s, опасности больше нет. Желаете пройти?	Герой %s побеждён, и охрана может покинуть свой пост. Желаете пройти прямо сейчас?	Вы преподали урок герою %s, и теперь Королева позволит людям проходить. Желаете пройти прямо сейчас?
Победить определённый отряд существ на карте	Эту башню охраняют Опоясанные Рыцари Эрафии. Они позволяют проходить только своим. Чтобы присоединиться к ним, вам необходимо победить таких монстров, как %s %s мира.	%s разгуливают %s мира. Мы не можем открыть ворота, пока они не изгнаны из тех земель.	Мы не открываем двери первому встречному. Докажите свою преданность правому делу — победите таких монстров, как %s %s мира. Только тогда мы разрешим вам пройти.
	Опоясанные Рыцари не позволяют вам пройти, так как %s %s мира ещё не побеждены вами.	%s всё ещё разгуливают %s мира.	Вы ещё не доказали, что идёте с нами одной дорогой. %s %s мира не побеждены. Оставьте нас.
	Вести о том, что %s %s мира побеждены вами, быстро дошли до рыцарей. Они согласны принять вас в орден. Желаете пройти?	Теперь, когда %s %s мира побеждены, мы можем открыть ворота. Желаете пройти прямо сейчас?	%s %s мира побеждены, и ваши намерения более не вызывают сомнений. Желаете пройти прямо сейчас?

Отдать артефакт	Могущественный волшебник владеет этой башней. Он не пропустит вас, пока вы не принесёте ему такие артефакты, как %s.	Эти ворота открываются только специальным ключом: %s. Принесите этот ключ, и вы сможете пройти.	Над закрытыми на засов воротами показывается испуганное носатое лицо. "Я сбежал из дома. Мой безмозглый пёс сожрал драгоценности моей жены, и среди прочего — %s. Я не уйду отсюда, пока не найду замены, чтобы успокоить эту фурию!"
	Волшебник непоколебим. Без таких артефактов, как %s, никто не пройдёт.	Ключ: %s — ещё не найден, без него никто не пройдёт.	Извините, но так просто её не одурячить. Пока не принесёте %s, я отсюда ни ногой.
	Волшебник согласился пропустить вас в обмен на такие артефакты, как %s. Желаете пройти прямо сейчас?	Вы можете открыть ворота при помощи ключа: %s, — но при этом он исчезнет. Желаете пройти сейчас?	О, да это же %s, давайте скорее сюда! Хотите, я подарю вам взамен эту писну? Шучу-шучу! Желаете пройти сейчас?
Отдать определённое количество существ	Король хочет получить в свою свиту таких существ, как %s. Необходимо начать поиски за пределами королевства. Приведите их нам, и мы позволим вам пройти.	Каждый год у нас проходит Фестиваль Жизни, и для празднеств нам требуются существа: %s. Приведите их, иначе мы вас не пропустим.	Армия наёмников оккупировала башню. Они говорят, что пропустят вас, если вы приведёте им отряд рекрутов: %s.
	Очень жаль, но наш король хочет видеть только таких существ, как %s, а больше никто ему не нужен.	Никто, кроме таких существ, как %s, не подходит для Фестиваля. Идите и не возвращайтесь без них.	Наёмники всё ещё требуют рекрутов: %s — прежде чем вас пропустить.
	Замечательно! Вы нашли существ: %s — которых король так хотел увидеть. Позвольте им пойти с нами, и мы откроем вам дорогу.	Прекрасно! Мы пропустим вас, если передадите нам существ: %s. Хотите пройти прямо сейчас?	Наёмники согласны вас пропустить в обмен на рекрутов: %s. Желаете произвести обмен сейчас?
Отдать определённое количество ресурсов	Здесь стража требует с каждого путника плату за проход. Они пропустят вас за %s.	Все должны платить Королевскую Подорожную Пошлину. Её размер — %s. Пока не заплатите, не проедете.	Просим прощения, но наш дом — не проходной двор. Если вы принесёте нам %s, мы купим себе другой, а этот хоть с землёй можете сравнять.
	Если вы не принесёте %s, стража вас не пропустит.	Этого недостаточно. Королевская Подорожная Пошлина — %s.	За эти жалкие гроши мы и лачуги не сможем купить. Нам требуется %s, чтобы купить хороший дом.
	Здесь стража требует с каждого путника плату за проход. Они пропустят вас за %s. Вы готовы заплатить пошлину?	Если вы заплатите нам Королевскую Подорожную Пошлину: %s — мы позволим вам пройти. Вы готовы платить?	Этого достаточно. За %s мы сможем построить или купить себе прекрасный дом в другом месте. Вы платите, и мы уходим отсюда, по рукам?
Быть определённым героем	Местная стража говорит, что у неё приказ: пропускать только героя %s.	Местная стража говорит, что у неё приказ: пропускать только героя %s.	Местная стража говорит, что у неё приказ: пропускать только героя %s.
	Местная стража пропустит только героя %s.	Местная стража пропустит только героя %s.	Местная стража пропустит только героя %s.
	Наконец-то, это вы, %s. Желаете пройти?	Наконец-то, это вы, %s. Желаете пройти?	Наконец-то, это вы, %s. Желаете пройти?
Быть определённым цветом игрока	Местная стража пропускает только тех, у кого %s флаг.	Местная стража пропускает только тех, у кого %s флаг.	Местная стража пропускает только тех, у кого %s флаг.
	Местная стража пропускает только тех, у кого %s флаг.	Местная стража пропускает только тех, у кого %s флаг.	Местная стража пропускает только тех, у кого %s флаг.
	Стражи заметили ваш %s флаг и позволяют вам пройти. Хотите сделать это сейчас?	Стражи заметили ваш %s флаг и позволяют вам пройти. Хотите сделать это сейчас?	Стражи заметили ваш %s флаг и позволяют вам пройти. Хотите сделать это сейчас?
Быть героем определённого класса	Местная стража пропускает только героев класса %s.	Местная стража пропускает только героев класса %s.	Местная стража пропускает только героев класса %s.
	Местная стража пропускает только героев класса %s.	Местная стража пропускает только героев класса %s.	Местная стража пропускает только героев класса %s.
	Стражи заметили, что вы %s, и позволяют вам пройти. Хотите сделать это сейчас?	Стражи заметили, что вы %s, и позволяют вам пройти. Хотите сделать это сейчас?	Стражи заметили, что вы %s, и позволяют вам пройти. Хотите сделать это сейчас?
Вернуться не раньше даты	Проход закрыт до %s.	Проход закрыт до %s.	Проход закрыт до %s.
	Проход закрыт до %s.	Проход закрыт до %s.	Проход закрыт до %s.
	Теперь я могу пропустить вас. Желаете пройти?	Теперь я могу пропустить вас. Желаете пройти?	Теперь я могу пропустить вас. Желаете пройти?

И Врата задания:

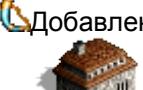
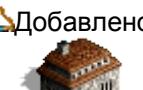
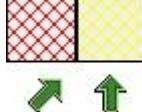
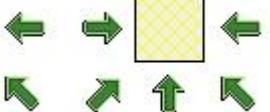
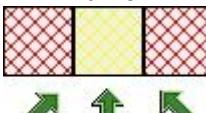
Задание	Вариант 1	Вариант 2	Вариант 3
Без задания или после его выполнения	Время вышло. Врата закрыты навсегда.	Время вышло. Врата закрыты навсегда.	Время вышло. Врата закрыты навсегда.
Иметь определённый уровень героя	По ту сторону лежат земли, о которых известно очень мало. Стражи поставлены здесь, чтобы не пропускать плохо подготовленных искателей приключений. Достигните уровня %d, чтобы вам разрешили пройти.	За этими воротами расположены охотничьи угодья, населенные очень опасными bestиями. Пока вы не достигнете уровня %d, мы не пропустим вас.	Вы читаете надпись: «Открыть эти врата может только поистине могучий герой. Чтобы запоры поддались, достигни уровня %d».

	Стражи не пропустят того, кто не достиг уровня %d.	Такого слабака, как ты, за воротами мигом слопают дикие твари. Когда доберёшься до уровня %d, приходи снова.	Запоры откроются, только когда вы достигнете уровня %d.
	Стражи признали, что вы действительно достигли уровня %d. Желаете пройти прямо сейчас?	Теперь, когда вы достигли уровня %d, мы можем пропустить вас в охотничьи угодья. Желаете пройти прямо сейчас?	Вы достигли уровня %d, и теперь врата откроются для вас. Желаете пройти прямо сейчас?
Иметь определённое значение одного или нескольких первичных навыков	Капитан местной стражи очень ответственно относится к подготовке своих солдат. Он хочет, чтобы они прослушали лекцию по таким навыкам, как %s, и ищет наставника, владеющего ими. Никого другого он не пропустит.	Лишь тем, кто овладел такими навыками, как %s, разрешается здесь проходить. И это не ваше дело, почему.	Подойдя к воротам, вы слышите голос, исходящий будто бы из ниоткуда. Он изрекает: «Мастера, владеющего такими навыками, как %s, желаем увидеть мы.» Попытки открыть ворота самостоятельно ни к чему не приводят.
	Капитан требует продемонстрировать ваше владение науками, но вам не удается его удовлетворить. Очевидно, что вы ещё не владеете такими навыками, как %s.	Вы не овладели такими навыками, как %s, проваливайте.	Вы решаете еще раз попытать счастья, хотя и не овладели такими навыками, как %s. Ворота по-прежнему крепко заперты, а откуда-то слышится хихиканье.
	Вы оказались хорошим наставником и прочли солдатам лекцию по таким навыкам, как %s. Теперь капитан согласен пропустить вас - желаете пройти?	Вы изучили такие навыки, как %s, желаете пройти?	Голос из торжественного постепенно становится раздраженным: "Удалось удивить нас тебе. Такими навыками, как %s, овладел ты. И на что только не пойдут эти герои, чтобы залезть туда, где их никто не ждет."
Победить определённого героя	На воротах прибит грубо исполненный портрет, а также есть подпись: «Предъявите ухо героя %s, чтобы пройти.»	Королева желает, чтобы кто-нибудь преподал урок хороших манер герою %s, обозвавшему её старой жирной ведьмой. Пока невежа не проучен, она не откроет границу.	Из-за ворот высовывает нос дряхлый старикашка и шамкает: «Сорок лет назад я служил в отряде героя %s, и мне было приказано стеречь эти ворота. С тех пор мне так и не прислали смену. Я хочу, чтобы кто-нибудь проучил эту сволочь!»
	Герой %s всё ещё на свободе и при обоих ушах.	Герой %s до сих пор ещё не научен уму-разуму.	Героя %s все еще не научили, как надо обращаться с подчиненными.
	Ворота отворяются, лишь только вы приближаетесь к ним. Кажется, ухо героя %s наконец можно выбросить — носить с собой эту гадость вам уже надоело. Желаете пройти?	Вы преподали урок герою %s, и теперь Королева пропустит вас. Желаете пройти прямо сейчас?	Старикашка смущенно бормочет: «Знаешь, я тут вспомнил — моим командиром был Бук Красный Нос, а вовсе не %s... Я надеюсь, бедолаге не очень сильно досталось? А ты проходи, проходи, если хочешь...»
Победить определённый отряд существ на карте	Эти врата охраняют Опоясанные Рыцари Эрагии. Они позволяют проходить только своим. Чтобы присоединиться к ним, вам необходимо победить таких монстров, как %s %s мира.	Здешний гарнизон в неважной форме — недавно отряд здорово потрепали в бою. Командир просит отомстить обидчикам - тогда он вас пропустит. Вам необходимо победить таких монстров, как %s %s мира.	Мы не открываем двери первому встречному. Докажите свою преданность правому делу — победите таких монстров, как %s %s мира. Только тогда мы разрешим вам пройти.
	Опоясанные Рыцари не позволяют вам пройти, так как %s %s мира ещё не побеждены вами.	Стражи не позволяют вам пройти, так как %s %s мира ещё не побеждены вами.	Вы ещё не доказали, что идёте с нами одной дорогой. %s %s мира не побеждены. Оставьте нас.
	Вести о том, что %s %s мира побеждены вами, быстро дошли до рыцарей. Они согласны принять вас в орден. Желаете пройти?	Вести о том, что %s %s мира побеждены вами, быстро дошли до стражей. Обрадованный командир согласен пропустить вас. Желаете пройти?	%s %s мира побеждены, и ваши намерения более не вызывают сомнений. Желаете пройти прямо сейчас?
Отдать артефакт	Эти ворота открываются только специальным ключом: %. Принесите этот ключ, и вы сможете пройти.	Командир стражи этих ворот — отъявленный игрок, и недавно продул в кости не только денежное довольствие на всю роту, но и свой талисман, это %. Найдите хотя бы эту безделушку, и он позволит вам пройти.	Возле ворот стоит какой-то проходимец. Он окликает вас: «Эй, я знаю, где достать ключ от ворот. Меняю его на артефакт — %s.»
	Ключ: %s — ещё не найден, без него никто не пройдёт.	Талисман, который проиграл командир стражи — %s — ещё не найден, без него никто не пройдёт.	«Вам нужен ключ, а мне нужно только одно — %. Больше ни на что я его менять не согласен», — отрезает проходимец.
	Вы можете открыть ворота при помощи ключа: %s, — но при этом он исчезнет. Желаете пройти сейчас?	Видя, что %s у вас в руках, командир стражи подпрыгивает от возбуждения. Теперь у него снова будет что проигрывать. Хотите отдать ему желаемое и пройти?	«Ага! %s! Ну же, давайте скорее сюда и получайте ваш ключ! Кстати, он одноразовый.» Желаете обменяться и пройти?
Отдать определённое количество существ	За этими пограничными вратами засела армия наёмников. Они заявляют, что пропустят вас, если вы приведёте им отряд рекрутов: %s.	Стражи этих ворот давно не были в бою и хотят размяться. Они просят вас привести хороших воинов, чтобы устроить с ними тренировочную битву. Найдите %s — тогда они вас пропустят.	Эти врата находятся под властью могущественного чернокнижника. Гнусно ухмыляясь, он выдвигает требование. В обмен на разрешение пройти он хочет получить в свое распоряжение «живую силу»: %s.

	<p>Наёмники всё ещё требуют рекрутов: %s — прежде чем вас пропустить.</p>	<p>Стражи всё ещё требуют достойных соперников — %s. Пока не приведете — вас не пропустят.</p>	<p>Чернокнижник всё ещё требует «живой силы»: %s — прежде чем вас пропустить.</p>
	<p>Наёмники согласны вас пропустить в обмен на рекрутов: %s. Желаете произвести обмен сейчас?</p>	<p>Вы привели стражам достойных соперников — %s, и они согласны вас пропустить. Желаете произвести обмен?</p>	<p>%s в наличии, и чернокнижник согласен вас пропустить. Что он с ними собирается делать — вам даже думать не хочется. Желаете произвести обмен?</p>
Отдать определённое количество ресурсов	<p>Здесь стража требует с каждого путника плату за проход. Они откроют вам ворота за %s.</p>	<p>Все должны платить Королевскую Подорожную Пошлину. Её размер — %s. Пока не заплатите, не проедете.</p>	<p>Эти ворота накрепко заколочены и завалены. Если хотите пройти, придется нанять местных крестьян, чтобы они расчистили проход. Это обойдется вам в %s.</p>
	<p>Если вы не принесёте %s, стража вас не пропустит.</p>	<p>Этого недостаточно. Королевская Подорожная Пошлина — %s.</p>	<p>За расчистку прохода через заколоченные и заваленные ворота крестьяне требуют плату — %s. Приходите, когда разбогатеете.</p>
	<p>Здесь стража требует с каждого путника плату за проход. Они откроют вам ворота за %s. Вы готовы заплатить пошлину?</p>	<p>Если вы заплатите нам Королевскую Подорожную Пошлину: %s — мы позволим вам пройти. Вы готовы платить?</p>	<p>Крестьяне готовы принять плату — %s — и расчистить проход. Почему-то вам кажется, что свободным он будет оставаться недолго. Хотите отдать требуемое и пройти?</p>
Быть определённым героям	<p>Местная стража говорит, что у неё приказ: пропускать только героя %s.</p>	<p>Местная стража говорит, что у неё приказ: пропускать только героя %s.</p>	<p>Местная стража говорит, что у неё приказ: пропускать только героя %s.</p>
	<p>Местная стража пропустит только героя %s.</p>	<p>Местная стража пропустит только героя %s.</p>	<p>Местная стража пропустит только героя %s.</p>
	<p>Наконец-то, это вы, %s. Желаете пройти?</p>	<p>Наконец-то, это вы, %s. Желаете пройти?</p>	<p>Наконец-то, это вы, %s. Желаете пройти?</p>
Быть определённым цветом игрока	<p>Местная стража пропускает только тех, у кого %s флаг.</p>	<p>Местная стража пропускает только тех, у кого %s флаг.</p>	<p>Местная стража пропускает только тех, у кого %s флаг.</p>
	<p>Местная стража пропускает только тех, у кого %s флаг.</p>	<p>Местная стража пропускает только тех, у кого %s флаг.</p>	<p>Местная стража пропускает только тех, у кого %s флаг.</p>
	<p>Стражи заметили ваш %s флаг и позволяют вам пройти. Хотите сделать это сейчас?</p>	<p>Стражи заметили ваш %s флаг и позволяют вам пройти. Хотите сделать это сейчас?</p>	<p>Стражи заметили ваш %s флаг и позволяют вам пройти. Хотите сделать это сейчас?</p>
Быть героем определённого класса	<p>Местная стража пропускает только героев класса %s.</p>	<p>Местная стража пропускает только героев класса %s.</p>	<p>Местная стража пропускает только героев класса %s.</p>
	<p>Местная стража пропускает только героев класса %s.</p>	<p>Местная стража пропускает только героев класса %s.</p>	<p>Местная стража пропускает только героев класса %s.</p>
	<p>Стражи убедились, что вы %s, и позволяют вам пройти. Хотите сделать это сейчас?</p>	<p>Стражи убедились, что вы %s, и позволяют вам пройти. Хотите сделать это сейчас?</p>	<p>Стражи убедились, что вы %s, и позволяют вам пройти. Хотите сделать это сейчас?</p>
Вернуться не раньше даты	<p>Проход закрыт до %s.</p>	<p>Проход закрыт до %s.</p>	<p>Проход закрыт до %s.</p>
	<p>Проход закрыт до %s.</p>	<p>Проход закрыт до %s.</p>	<p>Проход закрыт до %s.</p>
	<p>Теперь я могу пропустить вас. Желаете пройти?</p>	<p>Теперь я могу пропустить вас. Желаете пройти?</p>	<p>Теперь я могу пропустить вас. Желаете пройти?</p>

Тюрьма

Подчиняясь непонятному импульсу, вы врываитесь в местную тюрьму и освобождаете героя, что был заточен там и который в свою очередь, [Он] клянется вам в вечной верности и обязуется служить верой и правдой.

   Добавлено:   	<p>Тюрьма исчезает после её открытия, а на клетке входа появляется герой под Вашим флагом. На случайных картах определённые герои помещаются в Тюрьмы в начале игры. На авторских картах в Тюрьму может быть помещён любой герой.</p> <p>Если у игрока уже есть 8 героев на карте, то открыть Тюрьму будет нельзя.</p> <p>По умолчанию герой в Тюрьме имеет стандартную стартовую армию, как если бы он был куплен в Таверне на первый день.</p> <p> Герой из Тюрьмы на воде появляется сразу в корабле.</p> <p> На случайных картах количество Тюрем ограничено таким образом, чтобы свободных героев оставалось не меньше 128 (чего достаточно для любой игры) и не менее 2 в каждом классе (включая стартовых)</p>	<p>Тип 1: </p> <p>Тип 2: </p> <p>Тип 3: </p> <table border="1"> <tr> <td>Value (в зависимости от уровня героя в Тюрьме)</td> <td>2500-30000</td> </tr> <tr> <td>Частота</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Тип 1, 2: Любой тип земли</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Тип 3: </td> </tr> </table>	Value (в зависимости от уровня героя в Тюрьме)	2500-30000	Частота	30	Тип 1, 2: Любой тип земли		Тип 3: 	
Value (в зависимости от уровня героя в Тюрьме)	2500-30000									
Частота	30									
Тип 1, 2: Любой тип земли										
Тип 3: 										

У Вас уже есть восемь героев, и к великому сожалению, вам приходится оставить узника томиться в темнице, где вероятно он и встретит свою смерть.

 Тюремщик рассказывает вам, что героя, содержавшегося здесь, освободил король, который ранее приговорил его к тюремному заключению.

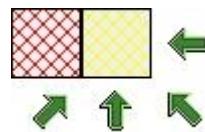
 Тюремщик рассказывает вам, что герой, содержавшийся здесь, был амнистирован.



Рынок времени



Этот объект изначально планировался в игре, но в финальной версии так и не появился. Однако он остался в некоторых сценариях, например, «Зима Титанов» (Titans Winter.h3m [54:102]) или «Разжигатель войны» (Warmongers.h3m [38:61]). При посещении героем ничего не происходит, но по одной из версий этот объект предназначался для разового увеличения времени хода в мультиплеере с лимитом времени на ход.



По другой версии от **George Ruof** (старший программист NWC) свойства Рынка времени пересматривались несколько раз. По его предложению это должен был быть Рынок, который появлялся и исчезал с карты приключениях по определённому графику.

Greg Fulton (один из ведущих дизайнеров NWC) рассказал, что Рынок времени первоначально назывался Бригадун. Он случайным образом появлялся после длительных периодов времени, и в течение дня герой мог покупать очень ценные артефакты и очень дешёвые ресурсы. Его вырезали потому что для этого требовалась новые программные функции, а времени на разработку было мало. Грэг беспокоился, что игроки могут припарковать героя в месте появления Рынка и просто ждать его.

Знак и Океанский бутыль (Бутылка с письмом)



При посещении Знака можно прочитать надпись, оставленную автором карты на нём. Океанский бутыль имеет аналогичное свойство, но предназначен только для размещения на воде, а также исчезает после посещения.

Не генерируются на случайных картах

По умолчанию на Знаке или в Океанском бутыле генерируется одна из стандартных надписей:

Не входить Do Not Enter	Скользко когда мокро Slippery When Wet	Живым не входить No Living
Нет доступа No Trespassing	Не слоняйся No Loitering	Вход – 2 золотых Admission – 2 Gold
Прохода нет No Admittance	Не курить No Smoking	Путник, отдохни Rest Stop
Только для своих Members Only	Опасность возгорания – не разводить костры Fire danger – No Campfires	Здесь был Вася Scenic Overlook
Держись подальше Keep Out	Зверей не кормить Please don't feed the animals	Ночные передвижения запрещены Nighttime Travel Prohibited
Продолжайте на свой страх и риск Proceed at Your Own Risk	Лагерь в 10 милях Campsite – 10 miles	Олени Deer Xing
Опасность Danger	Не суетиться No Littering	Медленнее Slow
Близок конец The end is near!	Мертвцам не входить No Undead	Время ожидания – 90 минут Wait from this point – 90 minutes
Драконы близки Beyond here be Dragons		



Максимум на карте (суммарно) 128

Знак: Любой тип земли
Океанский бутыль:

Случайный текст зависит от координаты места нахождения Знака или бутыли по оси X, и не зависит от Y и слоя карты. Начиная с самой левой клетки карты (X=0) и по порядку (направо) в соответствии с таблицей (сперва по столбцу 1)

Обелиск

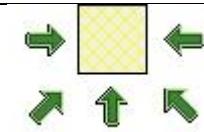
Ранее вы не встречали обелиска, сделанного из такого странного камня. Пристально взглянувшись в него, вы неожиданно наблюдаете, как [что] на обелиске проступает надпись. Надпись является частью древней, давно потерянной карты. Опасаясь, что она пропадет так же стремительно, как и появилась, вы быстро переписываете ее. Надпись исчезает.



Обелиски предназначены для поисков Граала на карте. При посещении открывается 1 или несколько частей карты-загадки игрока, в зависимости от общего количества Обелисков на карте. Кarta-загадка имеет 48 частей.

Обелиски, посещённые союзником, также учитываются и открывают части Вашей карты-загадки.

Иногда, крест расположения Граала становится виден даже при неполном открытии карты-загадки. Большинство правил онлайн-игры запрещают копать

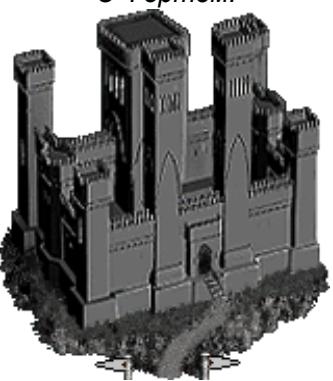
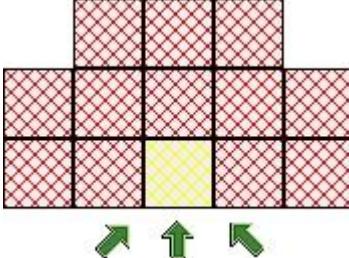


Value	3500
HotA:	350
Частота	200
Максимум на карте	48
Максимум в зоне	-

 Добавлено:	<p>Грааль, если карта-загадка не открыта полностью.</p> <p>Каждый вид ландшафта имеет свой тип обелиска (по цвету): Грязь – зелёный; Трава – белый; Снег – фиолетовый; Болото – синий; Камни – голубой; Лава – коричневый; Песок – чёрный;</p> <p>Подземелье – чёрный, хотя в ресурсах игры имеется красный Обелиск для Подземелья(баг).</p> <p>Подземелье – красный; Высокогорье – оранжевый; Пустоши – тёмно-зелёный</p>	Любой тип земли
--	--	------------------------

Вы уже посещали этот обелиск.

Нейтральный город

<p>Внешний вид Случайного города в Редакторе карт: Без Форта:</p>  <p>С Фортом:</p> 	<p>На любой карте могут быть Нейтральные города любого типа.</p> <p>Чтобы взять под контроль город, герою необходимо посетить его, победив охрану (если она есть). Над взятым под контроль городом будет установлен флаг игрока, и он сможет им пользоваться как любым другим своим городом.</p> <p>По умолчанию на первой неделе Нейтральный город (под серым флагом) может быть без охраны или иметь охрану в виде 1...4 отрядов неулучшенных существ 1-4 уровня из этого города. При этом каждый отряд, в зависимости от уровня, имеет свой шанс на появление в качестве охраны: 1 и 2 уровней – около 1/3; 3 уровня – около 1/5; 4 уровня – около 1/10. Не вдаваясь в теорию вероятностей, на практике выходит, что около трети городов оказываются без охраны.</p> <p>Количество существ в отрядах охраны одинаково для любого типа города:</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Уровень</th><th>Кол-во</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Существа 1 ур.</td><td>8...15</td></tr> <tr> <td>Существа 2 ур.</td><td>5...7</td></tr> <tr> <td>Существа 3 ур.</td><td>3...5</td></tr> <tr> <td>Существа 4 ур.</td><td>1...3</td></tr> </tbody> </table>	Уровень	Кол-во	Существа 1 ур.	8...15	Существа 2 ур.	5...7	Существа 3 ур.	3...5	Существа 4 ур.	1...3	
Уровень	Кол-во											
Существа 1 ур.	8...15											
Существа 2 ур.	5...7											
Существа 3 ур.	3...5											
Существа 4 ур.	1...3											

Количество существ в отрядах охраны не увеличивается в начале новой недели с вероятностью 20%. В остальных случаях к охране добавляется 1 отряд существ, в количестве базового недельного прироста этих существ в городе. Из наблюдений, с большей вероятностью добавляются существа 3 уровня, существа 2 и 4 уровней приходят реже, а существа 1 уровня – очень редко. Например, для нейтрального Замка в начале недели может добавиться 14 Копейщиков, 9 Арбалетчиков, 7 Грифонов или 4 Рыцаря.

Добавляемые отряды одного типа с имеющимися сливаются в один отряд. Примерно с шансом 10% добавляемый отряд может оказаться улучшенным. В этом случае имеющиеся отряды этого же типа также улучшаются и сливаются с добавляемым.

Начиная с 6 недели, в охрану города могут добавляться отряды 6 уровня, с 7 недели – 6 уровня, а с 10 недели – отряды 7 уровня. Месяцы существ и Чумы никак не влияют на численность охраны и её прирост.

Герой не встаёт на клетку входа в город, если в нём имеется охрана.

Суммарный максимум городов на карте равен **48**.

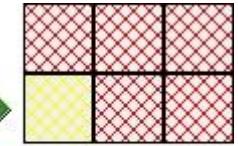
Каждый город на карте имеет своё название. Если автором карты название не задано, то город получает его случайно из списка ниже. Если свободных названий для данного типа города не хватает, то далее берутся случайные названия других типов городов.

	
Castellatus	Кастеллатус
Cornerstone	Корнерстон
Kanan	Кэнан
Highcastle	Хайкастл
Whitemoon	Уйтмон
Кастеллатус	Кастеллатус
Корнерстон	Корнерстоун
Кэнан	Кэнан
Хайкастл	Хайкастл
Уйтмон	Уйтмун
Wise Oak	Уисоак
Forest	Форэст
Fortune Keep	Фортункип
Still Water	Стайлвотэр
Elfwind	Элввинд
Мудрый Дуб	Форест
Форест	Твердыня Удачи
Стоячая Вода	Элфвинд

Transom	Трэнсом	Трэнсом	Serenity	Серенити	Серенити
Middleheim	Мидлхейм	Мидлхейм	Ceiliedgh	Силид	Силид
Brettonia	Бреттония	Бреттония	Gladeroot	Глэтерот	Глэйдрут
Alexandretta	Александретта	Александретта	Forest Glen	Форестглен	Лесная Долина
Whitestone	Уйтстоун	Уайтстоун	Rainhaven	Райхавен	Рэйнхейвен
Claxton	Клэкстон	Клакстон	Strongglen	Стронглен	Лесистый Холм
Armitage	Армитаг	Эрмитейдж	Marishen	Маришэн	Маришен
Whistledale	Уистлдейл	Уистлдейл	Bath'iere	Бафир	Бафьеर
Gateway	Гэтвэй	Гейтуэй	Green Falls	Гринфаллс	Цветущий Водопад
Dunwall	Дунвол	Дануолл	Emerald Moor	Эмералдмор	Изумрудная Роща
Kildare	Килдар	Килдэйр	Wild Willow	Вилвиллоу	Вербная Роща
					
Machina	Мачина	Машина	Abaddon	Абаддон	Аваддон
Stronggale	Стронгал	Стронгаль	Acheron	Ачерон	Ахерон
Corona	Корона	Корона	Ashden	Ашден	Ашден
Silverwing	Сильвервинг	Сильвервинг	Brimstone	Бримстон	Бримстон
Facture	Фактур	Фактура	Cudent	Кандент	Кандент
Cloudfire	Клоудфир	Клаудфайр	Cinderspire	Киндерспир	Циндерспир
Cloudspire	Клоудспир	Клаудспайр	Daemon Gate	Дэмонгат	Врата Преисподней
Equinox	Эквинокс	Эквинокс	Enkindle	Энкиндл	Энкиндель
Athenaeum	Афэнум	Афиниум	Gehenna	Жехенна	Геенна
Valtara	Валтара	Вальтара	Firebrand	Фирбранд	Фирбранд
Tirith	Тириф	Тирит	Ashcombe	Ашкомб	Ашкомб
Fallen Star	Фалленстар	Упавшая Звезда	Hellwind	Хэлвинд	Хеллвинд
Mystos	Мустос	Мистос	Stygium	Стугиус	Стигиус
Ayer	Аүэр	Айер	Styx	Стукс	Стикс
Silverspire	Сильверспир	Сильверспайр	Tartaros	Тартарос	Тартарос
Manufactury	Мануфэктур	Фабрика	Blackburn	Блэкбурн	Чёрное Пламя
					
Haunt's Wind	Хаунтвинд	Ветер Теней	Veks	Векс	Векс
Cessacioun	Цессацион	Цессацион	Sorrow Crown	Сорокроун	Венец Скорби
Agony	Агону	Агония	Chillwater	Чилватер	Чилватер
Sanctum	Сэнктиум	Санктум	Deepshadow	Дипшэдов	Пещерный Мрак
Terminus	Терминис	Терминус	Darkhold	Дархолд	Дархолд
Blackquarter	Блэкквотер	Блекквотер	Blindroot	Блингрот	Блейндрут
Death's Gate	Дэфгат	Врата Смерти	Shadowden	Шадоуден	Шедоуден
Grave Raven	Грэвравен	Вороний Пир	Scar	Скар	Утёс
Dark Cloud	Даркклуд	Покров Тьмы	Malev	Малев	Малев
Coldsoul	Колдсоул	Колдсоул	Castigare	Кастигар	Кастигар
Coldreign	Колдригн	Колдрейн	Dragonnaire	Дрэгоннад	Драгоннейд
Dark Eternal	Дарктернал	Вечная Тьма	Shade	Шадэ	Тень
Ghostwind	Гоствинд	Гоствинд	Evernight	Эверниг	Эвернайт
Blight	Блигт	Упадок	Darkburrow	Даркбирроу	Даркбарроу
Shadow Keep	Шэдоукип	Бастион Теней	Lost Hold	Лостхолд	Забытая Крепость
Worm Warren	Вормварэн	Червивая Яма	Coldshadow	Колдшэдоу	Колдшедоу
					
Kragg	Крагг	Крэгг	Marshank	Маршанк	Маршанк
Drago Breach	Драгобрич	Пролом Драконов	Deadfall	Дидфалл	Бурелом
Hartgrim	Хартгрим	Хартгрим	Coolmire	Кулмир	Кулмайр
Sandflash	Сандфлэш	Сэндфлэш	Backwater	Бэквотер	Тихая Заводь
Morganheim	Моргенхейм	Морганхайм	Marshchoke	Маршчок	Маршчок
Cragmoor	Крэгмур	Крэгмур	Lostmoor	Лостмор	Затерянная Бухта
Dragonspire	Дрэгонспир	Драгонспир	Silt	Силт	Слякоть
Battlement	Батлмент	Зубчатый Вал	Deadwood	Дидвуд	Валежник
Bocc	Босс	Бокк	Edgewater	Эджвотэр	Эджуотер
Slau	Слау	Слау	Stillbog	Стиллбог	Стиллбог
Tormina	Тормина	Тормина	Drakenmoor	Дракенмор	Дракенмур

Dolere	Долэр	Долер	Hermit Cove	Хермитков	Приют Отшельника
Rockwarren	Рокварен	Рокваррен	Mosswood	Моссвуд	Моссвуд
Strongglen	Стронглэн	Стронглен	Marshwall	Мэршвол	Маршволл
Kruber	Крубер	Крубер	Mossden	Моссден	Моссден
Rovener	Ровенер	Ровенер	Mudshire	Мидшир	Мадшир
Elementon	Элементон	Элементон	Brown's Bay		Бухта Браун
Styriam	Стирайам	Стириам	Downhaven		Даунхавен
Fenderen	Фендерен	Фендерен	Hitchgrove		Хитчроув
Lagumoor	Лагумор	Лагумур	Jordanhall		Джорданхолл
Wazzar	Ваззар	Уоззар	Lakenshire		Лейкеншир
Lanting	Лантинг	Лентинг	Lewindale		Левиндейл
Vluchton	Влючтон	Влактон	Nithenes		Нивены
Solum	Солиум	Солиум	Noral		Норал
Massein	Массейн	Массейн	Port Crowland		Порт Крауленд
Magmetin	Магметин	Магметин	Port Evendore		Порт Эвендор
Ventu	Венту	Венту	Rotunda		Ротонда
Fleogan Mills	Флеоган Миллс	Флоган	Sleepy Creek		Спящий Залив
Electrising	Электризинг	Электризинг	Tartaglia		Тарталья
Ceald	Цилд	Килд	Walendale		Вайлендейл
Igne	Иgne	Иgne	Watergate		Вотергейт
Froisan	Фройзан	Фройзан	Westland Pier		Вестленд Пир

Таверна

  	<p>Добавлено:</p> <p>Свойства Таверны аналогичны городской Таверне. При посещении можно нанять новых героев, почитать слухи и посмотреть информацию Гильдии воров.</p> <p>Герой не встаёт на клетку входа в объект. При найме героя, он появляется на клетке входа в Таверну, но не сможет посетить её при помощи пробела.</p> <p>В HotA добавлена Таверна для воды. При найме героя в ней, герой появляется сразу на корабле.</p> <p>Новые слухи генерируются в начале новой недели и одинаковы для всех городов всех игроков и всех внешних Таверн. Среди слухов есть множество вариантов, не представляющих особой ценности или рассказывающих о некоторых особенностях городов, существ и заклинаний. Однако имеется 4 варианта слухов, рассказывающих о лучшем игроке по доходам, по силе армии, по количеству артефактов или по количеству посещённых обелисков. Эти слухи основываются на той же информации, что и данные в Гильдии воров</p>	<p>Тип 1, 2:</p>   <p>Тип 3:</p>   <table border="1"> <tr><td>Value</td><td>100</td></tr> <tr><td>Частота</td><td>20</td></tr> <tr><td>Максимум на карте</td><td>-</td></tr> <tr><td>Максимум в зоне</td><td>1</td></tr> </table> <p>Тип 1, 2: Любой тип земли</p> <p>Тип 3: </p>	Value	100	Частота	20	Максимум на карте	-	Максимум в зоне	1
Value	100									
Частота	20									
Максимум на карте	-									
Максимум в зоне	1									
<p>Кроме того, есть ещё 2 варианта слухов, рассказывающих о местоположении Граала на карте. Один из них говорит о направлении от центра карты, а другой – об уровне (подземелье или поверхность), либо о типе ландшафта местности, где он закопан (см.в списке слухов далее)</p>										

Стандартные слухи в Таверне

Далее приведены слухи, взятые из версии HotA, как имеющие наиболее точный и корректный перевод. Оригинальные слухи можно почитать в SoD-версиях FizMiG.

Слухи	Примечания
Возможно, Чёрный Дракон сильнее Титана, но даже Титан не сможет победить Архангела без посторонней помощи.	
Реже драгоценных камней только мистические камни. Никогда нельзя узнать точно, какой ресурс вы найдёте.	о Таинственном пруде Оплота
Алый лебедь плавает в маленьком озере.	об Озере алых лебедей
Кровь гуще воды.	
Где Бесы и Черты проигрывают силой, там они берут числом.	
Верь только себе.	
Вуаль Тьмы поможет избежать встречи с врагами.	
Найди Грааль. Он гораздо сильнее, чем ты можешь представить.	

Найдите хорошего картографа. Его карты могут стоить дорого, но они достаточно точны.	
Бойтесь Криганов, дары приносящих.	Кригане – раса существ Инферно
Всегда в битве защищайте своих стрелков.	
Иногда лучший способ избежать поражения — не вступать в схватку.	
Используйте слабые стороны противника.	
Вы когда-нибудь слышали о лягушке, мечтавшей стать царицей... И потом ставшей ею?	отсылка к сказке Царевна-лягушка
Волшебник недавно открыл заклинание, которое позволит всей армии летать!	о заклинании Полёт
Хаос — лучший друг Лордов.	
Говорят, что нет способа защититься от атаки Древнего Чудища.	о способности Древних чудищ
Никогда не начинайте войн в Эрафии.	
У Троглодитов нет глаз, но они всё равно могут видеть.	
Чтобы не дать врагу подобраться незамеченным, не упускайте из виду Врат Подземного Мира.	
Только зелёные и золотые драконы добры. Красные и чёрные драконы служат Нигону, а костяные и призрачные драконы — творения некромантов.	
Сегодня — это завтрашнее вчера.	
Путешественник сказал мне, что правители Энрота потеряли Мандат Рая.	
Если вы окончили школу магии, многие заклинания будут воздействовать сразу либо на всю вашу армию, либо на вражескую, а иногда — одновременно на всех!	о массовых заклинаниях с Экспертной Магией стихии
Если вы путешествуете по пустыне, постарайтесь найти оазис: это ускорит ваше странствие.	о бонусе Оазиса
Старайтесь находить Камни Знаний, которые разбросаны по всей земле. Можно использовать знания камня только один раз, но вы можете узнать достаточно много.	
Безопасность в количестве, особенно если оно измеряется в тысячах!	
Помните: никакая магия не может нанести вреда Чёрным Драконам. Разве что Палач может косвенно причинить им вред.	
Ускоряющие и замедляющие заклинания могут быть мощным оружием в схватке, особенно в руках опытного мастера.	об Ускорении и Медлительности
Побеждай огонь заклинанием Защита от Огня.	о заклинании Защита от огня
Вода не может нанести вреда тем, кто умеет подчинять её себе.	о заклинании Защита от воды
Воздух не может нанести вреда тем, кто может управлять им.	о заклинании Защита от воздуха
Земля не может нанести вреда тем, кто может подчинить её себе.	о заклинании Защита от земли
В университете вы можете научиться всему... За определённую цену.	
Архангелы — самые могущественные создания Замка.	
Золотые Драконы — самые могущественные создания Оплота.	
Титаны — самые могущественные создания Башни.	
Архидьяволы — самые могущественные создания Инферно.	
Призрачные Драконы — самые могущественные создания Некрополиса.	
Чёрные Драконы — самые могущественные создания Темницы.	
Древние Чудища — самые могущественные создания Цитадели.	
Гидры Хаоса — самые могущественные создания Крепости.	
С помощью заклинаний вы можете разрушать ваши корабли, чтобы враги не могли ими пользоваться. Используйте заклинание Вызвать Корабль, чтобы возвращать их обратно!	о заклинаниях Вызов корабля и Затопить корабль
Ничто не может сравниться с моим знаменитым Эрафийским Угрём. Нет? Хорошо, а как насчёт горшочка с Легасским Пирогом?	
Эй, я не в курсе последних слухов, потому что такие люди, как ты, не заходят сюда, чтобы поделиться ими со мною!	
В это время года вокруг острова эльфов Вори океан замерзает.	
Вори — нация, живущая в изоляции от остальных.	о снежных эльфах с острова Вори. Джелу является наполовину эльфом Вори
Я слышал, что эльфы Вори имеют белоснежную кожу.	
Вы знаете, что эльфы АвЛи являются потомками эльфов Вори?	
Города с Цитаделью больше привлекают воинов, чем города с Фортом.	
Я слышал, что Башни торгуют артефактами.	о Торговцах артефактами
Вы знаете, что Цитадели торгуют тварями?	о Гильдии наёмных работников
Я слышал, что можно пройти в Инферно без движения.	о Вратах замка Инферно
Любой замок, находящийся под охраной, имеет хорошие шансы отбиться от любой осады.	
Я слышал, что жители Замка построят статую гигантского Колосса в честь того, кто принесёт им Грааль.	
Я слышал, что жители Оплота построят статую Хранителя Духа в честь того, кто принесёт им Грааль.	
Я слышал, что жители Башни построят великий Небесный Корабль в честь того, кто принесёт им Грааль.	
Я слышал, что жители Инферно призовут Огненное Божество в честь того, кто принесёт им Грааль.	
Я слышал, что жители Некрополиса построят Темницу Душ в честь того, кто принесёт им Грааль.	
Я слышал, что жители Темницы вызовут Хранителя Земли в честь того, кто принесёт им Грааль.	

Я слышал, что жители Цитадели построят Памятник Полководцам в честь того, кто принесёт им Грааль.	
Я слышал, что жители Крепости вырастят Плотоядное Растение в честь того, кто принесёт им Грааль.	
Эрафийские лошади самые быстрые.	о Конюшнях Замка
Эрафийские стрелки могут стрелять одновременно двумя стрелами.	о способности Арбалетчиков
Грифоны, тренированные в королевских дворах, — самые беспощадные защитники.	о способности грифонов
Эрафийские крестоносцы могут рубить мечом дважды.	о способности Крестоносцев
Вы слышали? Фанатики — существа из чистой энергии.	
Пусть ваши Чемпионы пронзают врагов насквозь. Вам это понравится. Чем быстрее — тем лучше.	о способности Чемпионов
Ангелы воюют беспощадней против Дьяволов.	о ненависти Ангелов
В самом разгаре битвы я видел, как Архангелы воскрешают из мёртвых братьев по оружию.	о способности Архангелов
Говорят, что Ангелы повышают боевой дух любой армии, кроме армий мёртвых.	о способности Ангелов
Однажды я видел, как Гном сопротивляется посланному в него заклинанию.	о сопротивлении Гномов
Говорят, что эльфы-стрелки АвЛи лучше, чем эрафийские стрелки.	об эльфах и Стрелках
Говорят, что Пегасы защищают от вражеских заклинаний.	о способности Пегасов
Корни Дендроидов прикуют их врагов к земле.	о способности Дендроидов
Если хотите защититься от заклинаний, стойте за Единорогом.	об Ауре Единорогов
Не настолько защищённые от заклинаний, как Золотые Драконы, Зелёные Драконы всё же могут противостоять большинству заклинаний.	
Золотые Драконы могут противостоять большему количеству заклинаний, чем Зелёные Драконы, но всё-таки не такому большому, как Чёрные Драконы.	об иммунитете драконов
Черти высосут ману из любого используемого вами заклинания и используют по своему усмотрению.	о Краже маны Чертей
Магги бросают взрывающиеся шары огня, сжигающие всё вокруг себя.	об Облаке огня
Невозможно защититься от атаки яростного трёхглавого Цербера.	о безответности Церберов
Я видел однажды Властителя Пропasti, поднимающего Демонов из падших.	об Адских отродьях
Будучи порождением огня, Ифрит невосприимчив к заклинаниям огненной магии.	о Защите от огня Ифритов
Ифрит дерётся с удвоенной силой, если он атакован Джинном.	о ненависти Ифритов
Ифрит-Султан защищён от природы огненным щитом.	о способности Ифритов
Удача не место в присутствии Дьяволов.	о способности Дьяволов
Путешествующий Дьявол посещает свою равнину перед возвращением в наш мир.	о телепортации Дьяволов
Невозможно ответить на удар косы Дьявола.	о безответности Дьяволов
Дьявол сражается против Ангела с укасающей яростью.	о ненависти Дьяволов
Остерегайтесь прикосновений Зомби. Вы рискуете заполучить страшные болезни.	о Болезни Зомби
Духи и Привидения — нечистые создания. Если вы не убиваете их с одного взмаха, они могут себя вылечить.	о Регенерации Стражей и Привидений
Привидения могут кормиться магической энергией. Мана исчезает в их присутствии.	о Сжигании маны Привидениями
Я слышал, что Привидения Энрота куда опаснее, чем Духи и Привидения Эрафии.	о Призраках из Героев I и II
На поле боя армия, наносящая удар первой, выигрывает чаще.	
На поле боя скорость — это выживание, а выживание — это скорость.	
Я видел оживающего полумёртвого Вампира-Лорда, пьющего кровь своих мёртвых врагов.	о Вампирисме Вампиров-lordов
Невозможно спокойно противостоять зловещей атаке Вампира.	о способности Вампиров
Атаки Лича причиняют вред только живым.	об Облаке смерти Личей
Удар Чёрного Рыцаря может проклясть свою жертву.	
Рыцари Ужаса — могучие воины, способные разрубить своих врагов мощным взмахом.	о способностях Чёрных рыцарей и Рыцарей смерти
На поле боя костяные и призрачные драконы сеют страх и ужас в сердцах своих врагов.	о способности Костяных драконов
Призрачные Драконы высасывают жизненные силы молодых. Остерегайтесь их, вы можете сойти в могилу раньше своего срока.	о Старости Дракона-призрака
У големов нет своих мозгов.	о Защите от разума големов
Големы оживают неизвестной большинству людей магией.	о невозможности Воскрешения
По своей природе големы выдерживают урон заклинаний лучше остальных.	о снижении урона от магии
Говорят, что Маги и Архимаги помогают посыпать заклинания.	о способности магов
Архимаги используют свои боевые заклинания куда точней, чем лучники используют свои стрелы.	об стрельбе через стены без штрафа у Архимагов
Ифриты — естественные противники Джиннов.	о ненависти Джиннов
Джинны сражаются против Ифритов с редкой ненавистью к ним.	
Верховые Джинны могут посыпать заклинания так же, как и любой герой.	о способности Мастер-джиннов
Никто не может и подумать о победе, будучи атакуемым четырёх- или шестирукой Нагой.	о безответности Наг
Атака Наги — изящное мастерство фехтования.	о постоянном уроне Наг и ангелов
Только Ангелы и Архангелы лучше Наги в мастерстве фехтования.	
Самым высоким интеллектом обладают Гиганты и Титаны. Их разумами практически невозможно завладеть.	о Защите от разума гигантов
Титаны сражаются против Чёрных Драконов с невиданной жестокостью.	о ненависти Титанов
Налётчики — необычайно быстрые создания. Они успеют ударить вас дважды, прежде чем вы поднимите ваш щит.	о способности Налётчиков

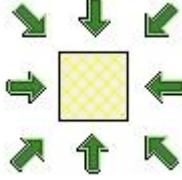
Огры-Маги — ужасающие монстры. Они распространяют жажду крови среди своих союзников с невиданной скоростью.	о Жажде крови от Огров-магов
Говорят, что атака Птицы Грома вызывает небесные молнии.	о способности Птиц рух
Если вы хотите завоевать город, имейте в своей армии несколько Циклопов. Их камнеметательные способности лучше любой катапульты.	о способности атаки стен Циклопами
Немногие выжившие после атаки Чудища рассказывали, что нет защиты против него.	о способности Чудищ снижать защиту
Троглодиты не могут быть ослеплены: у них нет глаз.	о способности Троглодитов
Многие армии пали жертвами внезапных атак Гарпий.	о способности Гарпий
Хищные Гарпии-Ведьмы быстро атакуют и также быстро скрываются, не оставляя шанса нанести ответный удар.	о безответственности Гарпий-ведьм
Минотавры — самые самоуверенные создания. Даже будучи окружёнными, они не теряют хладнокровия.	о способности Бехолдеров
Многие опасаются атаки Медузы, способной обратить в камень. Но вам лучше опасаться её золотых стрел.	об Окаменении Медуз
Даже сражаясь с превосходящим по численности противником, Минотавр наслаждается жаждой крови.	о положительном боевом духе Минотавров
Говорят, что могущественный яд Скорпиков может парализовать даже голема.	о Параличе Скорпиков
Никакое заклинание в мире не может причинить вреда Чёрным Драконам.	об иммунитете Чёрных драконов и Медали уязвимости
Говорят, что Сфера Уязвимости может усмирить даже могущественных Чёрных Драконов.	о ненависти Чёрных драконов
Говорят, что во время боя Чёрные Драконы ищут Титанов.	Некорректный перевод. Речь о Стрекозах (Dragon Fly)
Мало кто понимает, почему полёт дракона может гасить заклинания.	о Смертельном взгляде Могучих горгон
Мало что известно о Могучей Горгоне. Я как-то слышал, что один взгляд в её глаза означает мгновенную смерть.	о Яде Виверн-монархов
Остерегайтесь яда Виверны-Монарха. Он похитит ваше здоровье быстрее, чем вы можете подумать.	о безответственности Гидр
Невозможно противостоять бешеной атаке многоголовой Гидры.	
Если вы хотите быстро обучиться, посетите Академию Боевых Искусств в Темнице.	
Похоже на правду, что колдуны могут создавать Вихри Маны, способные удвоить их запас маны.	
Портал Вызыва в Темницах может вызывать существ с поверхности.	
В Крепостях строят Обелиск Крови, чтобы повышать жестокость своих защитников.	
После дня, проведённого в Клетке Воителей, вы узнаете, как лучше себя защищать.	
Завоёвывая Инферно, вы увидите Серные Тучи. Остерегайтесь, их колдуны берут свою энергию из них.	
Говорят, что города Инферно связаны межпространственными порталами. В простонародье их называют Вратами Замка.	
Если вашим героям нужна большая сила магии, пусть они посетят Культ Огня в Инферно.	
Вуаль Тьмы покрывает всех под господством Некромантов.	
Говорят, правда, что пленников войны отводят в Некрополис, чтобы превратить их в скелетов, которые будут частью несметных войск Некромантов и Рыцарей Смерти.	о Преобразователе скелетов
Некоторые верят, что в каждом Некрополисе строят Усилители Некромантии, которые увеличивают силу магии некромантов.	
На проклятой земле ни у кого нет преимущества.	
В Оплотах создают Фонтаны Удачи, чтобы насытить своих защитников удачей.	о Фонтане удачи Оплота
Если вы хотите сохранить деньги, храните их в Сокровищнице Гномов в Оплотах.	о Сокровищнице Оплота
В некоторых Цитаделях строят подземные тунNELи, по которым можно сбежать из осаждённого города.	о Чёрном ходе Цитадели
Герои, посетившие Чертоги Вальгаллы в Цитадели, становятся лучшими воинами.	
Если вы хотите знать больше, посетите Стену Знаний в Башне.	
Говорят, Змеи с морских глубин поднялись на сушу и сметают всё на своём пути.	о Морских змеях Причала
Аспиды — самые могущественные создания Причала.	об Аспидах
Один пират уверял меня, что знает секрет изготовления порошка, от одной искры которого в воздух взлетают гигантские ядра.	о Пушке
Говорят, Гильдия Воров сотрудничает с пиратами.	о Гильдии воров Причала
Поговаривают, что в городах на берегу лучше видны Путеводные Звёзды.	о Путеводной звезде
Никсы имеют превосходную броню.	о способности Никсов
Корсар — не предел возможностей истинного Пирата.	о Морских волках
В прибрежных Причалах торгуют судами с чёрным парусом.	
В бездне океанов, на самом дне, лежит таинственный Рог. Он придаст тебе невиданную силу.	о Роге бездны
На магических равнинах даже обычный человек может владеть заклинаниями как величайший маг.	
Гильдия Воров друг всем и никому.	
Мудрец сказал однажды: "Ни с кем не делись своей мудростью".	

Слухи о лучшем игроке:	
... нашёл(а) всех больше артефактов.	Вместо ... вставляется имя игрока (ник)
... имеет больше всех войск.	Вместо ... вставляется цвет игрока
... нашел(а) всех больше обелисков.	Вместо ... вставляется имя игрока (ник)
... зарабатывает больше всех.	Вместо ... вставляется цвет игрока
Слухи о местонахождении Граала (комбинируются из двух частей, в зависимости от реального расположения Граала):	
Грааль может быть найден в ... областях наземного мира.	Вместо ... вставляется область карты
Грааль может быть найден в ... областях подземного мира.	
север	
северо-восток	
восток	
юго-восток	
юг	
юго-запад	
запад	Вместо ... вставляется описание типа ландшафта:
северо-запад	
центр	
Самый важный артефакт можно найти ...	Грязь
под плавучими песками	Песок
на зелёной равнине	Трава
на снежных равнинах	Снег
в сумрачных болотах	Болото
в выжженной пустыне	Камни
 высоко в горах	Высокогорье
 в иссохших землях	Пустоши
в глубокой пещере	Подземелье
под раскалённой лавой	Лава
в тёмных глубинах океана	Вода (хотя Грааль нельзя поставить на воду)
под скалой	Пустота (хотя Грааль нельзя поставить на скалы (пустоту))

ЯЩИК ПАНДОРЫ И НАГРАДА В ХИЖИНЕ ПРОВИДЦА

Ящик Пандоры

Вы хотите открыть ящичек?

   Добавлено: 	<p>Ящик Пандоры – уникальный, по своим свойствам, объект. Он имеет очень много настроек и функций. Для авторов карт он позволяет воплотить практически любую идею и может содержать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Текстовое сообщение от автора карты • Охрану, с которой герою придётся сражаться на стандартном поле боя • Награду, аналогичную наградам в Хижине провидца, но с возможностью отрицательных значений для некоторых видов и в любом количестве любых типов: опыт, мана (снижение или повышение), боевой дух и удача (снижение или повышение), ресурсы (прибавляются или отнимаются; все типы), первичные навыки (все типы), вторичные навыки (любое количество любого уровня), артефакты (любое количество), заклинания (любое количество, кроме Грома титана), существа (любое количество любых типов). <p>Исчезает после посещения</p>	
	<p>Value (в зависимости от содержимого) 5000-30000</p> <p>Частота (в зависимости от содержимого) 2-20</p> <p>Максимум на карте 200</p> <p>Любой тип земли</p>	

 Вы осторожно заглядываете вовнутрь. К вашему облегчению, коробка пуста.

 Вы осторожно заглядываете вовнутрь. К вашему облегчению, ящик пуст.

 Вы осторожно заглядываете внутрь. К вашему облегчению, коробка пуста.

В следующий раз будьте думать — вас атакуют!

Однако на случайных картах Ящики Пандоры тоже присутствуют и требуют отдельной темы для их описания. На случайной карте Ящик Пандоры может содержать:

Шанс	Награда
40%	Случайное количество опыта: 5000, 10000, 15000 или 20000
20%	Случайное количество золота: 5000, 10000, 15000 или 20000
20%	Обучение героя всем заклинаниям случайного уровня, кроме Грома титана: 1, 2, 3, 4 или 5
20%	Обучение героя всем заклинаниям случайной стихии, кроме Грома титана: воздуха, земли, огня или воды
20%	Обучение героя всем заклинаниям, кроме Грома титана
20%	Определённое количество существ в армию героя

Внутренней охраны Ящика Пандоры не бывает, но сила внешней охраны на карте пропорциональна награде – чем больше охрана, тем лучше награда.

Если после открытия Ящика Пандоры оказалось, что он пуст, это означает, что в нём была магия, которую ваш герой либо уже знал, либо не смог изучить из-за отсутствия Книги магии или соответствующего уровня Мудрости.

В Хижинах провидца наградой за принесённый артефакт может служить опыт, золото или определённое количество существ в армию героя с равной вероятностью:

Шанс	Награда
33%	Случайное количество опыта: 5000, 10000, 15000 или 20000
33%	Случайное количество золота: 5000, 10000, 15000 или 20000
33%	Определённое количество существ в армию героя

В отличие от Ящиков Пандоры, награда в Хижине провидца зачастую не сопоставима с ценностью артефакта, который они просят принести. Например, провидец может дать 3 Архангелов всего лишь за Секиру кентавра, а может дать всего 30 Гарпий за Магическую медаль маны. Но, всё же, награда пропорциональна охране квестового артефакта. Таким образом, если найти на карте малоценный артефакт, охраняемый группой сильных существ, то почти наверняка он будет являться квестовым, а в Хижине провидца дадут за него хорошую награду.

Артефакт, который является квестовым всегда находится на карте в единственном экземпляре и автоматически запрещается к генерации в других местах и объектах.

Награда в виде существ определяется одинаково для Ящиков Пандоры и Хижин провидца, и зависит от типа города, которому принадлежит зона (Town types в шаблоне из rmg.txt). Т.е. все Ящики Пандоры в пределах одной зоны дают существ одного типа города.

Тип зоны Хижины провидца определяется зоной, где лежит квестовый артефакт.

Если тип города не указан, то могут появиться любые существа, в т.ч. нейтральные. Выпадение некоторых существ может быть ограничено начинкой зоны (Treasure min/max).

Расчётное количество существ в Ящике Пандоры или награде Хижины провидца рассчитывается по формуле:

$$k = \text{MonsterPrizeValues} / \text{AI_Value}$$

где MonsterPrizeValues – общая ценность уровня существ, определяемая по таблице:

1 ур.	2 ур.	3 ур.	4 ур.	5 ур.	6 ур.	7 ур.
5000	7000	9000	12000	16000	21000	27000

Внимание! Следует учитывать, что Ледяные элементали считаются существами 4 уровня, Энергетические элементали – 5 уровня, а Магмовые элементали – 3 уровня (баг). Исправлен в HotA.

Результат округляется вниз, но не ниже 1, и далее модифицируется в итоговое количество K:

- Если $k = 1\dots 5$, то $K = k$
- Если $k = 6\dots 12$, то $K = k$, округлённое вверх до ближайшего чётного значения
- Если $k = 13\dots 50$, то $K = k$, округлённого по общим правилам до ближайшего значения, кратного 5
- Если $k > 50$, то $K = k$, округлённого по общим правилам до ближайшего значения, кратного 10. 5 округляется до 10.

Итоговое K не может быть более 150, но при расчёте ценности такого Ящика Пандоры или артефакта для Хижины провидца используется реальное расчётное K. Например, для Крестьян K = 330.

Пример 1: Копейщики – $k = 5000/80 = 62,5 = 62$. K = 60.

Пример 2: Минотавры – $k = 16000/835 = 19,2 = 19$. K = 20.

Пример 3: Фениксы – $k = 27000/6721 = 4,02 = 4$. K = 4.

Далее приведена таблица существ и их количества в Ящиках Пандоры или награде Хижины провидца.

	60		50		110		100		80		80
	45		35		80		80		60		60
	60		50		40		45		70		45

	40		35		35		30		50		30
	25		40		35		25		35		25
	20		25		20		20		30		25
	25		25		20		25		20		25
	20		20		15		25		15		20
	30 25		30		20		20		20		20
	20		20		15		15		15		15
	10		12		10		12		10		15
	10		10		8		12 8		8		15
	5		5		8		5		8		5
	3		3		3		3		5		3
	80		90		90		90		330 150		15
	60		60		50		70		70		15
	50		60		20		45		50		25
	35		45		15		40		50		15
	45		35		30		30				1 0
	35		35		30 25		20		15		1
	30		20		35		25				0
	15		15		45 25		20		35		0
	15		15		50		20		25		
	15		15		20 30		20		35		
	15		15		12		15		20		
	15		15		10		10		25		
	8		6		5 6		6		20		
	4		4		4		4		25		

Кристаллические и Лазурные драконы

Сказочные, Кристаллические и Лазурные драконы
не могут появиться в Ящице Пандоры или награде Хижины провидца.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Турист**, heroes.ag.ru, **ThatOne**, heroes.ag.ru, **MaximusX**, heroes.ag.ru, **Vladimir Kazemir**, vk.com, **Sav**, vk.com, **DmitriyAS**, heroesportal.net, **Arseniy Shestakov**, vk.com, **Roman Romanov**, vk.com, **SAG19330184**, forum.df2.ru, **Aeternus**, forum.df2.ru, **Максим Бойко**, vk.com, **Денис Гончарук**, vk.com.

5.2 Механика посещения объектов

На карте приключений существует множество объектов. Чтобы запомнить свойства каждого из них необходимо провести не один час в игре. Но помимо самих свойств, некоторые объекты имеют особенности механики их посещения.

1. Объект исчезает после посещения

Некоторые объекты являются единоразовыми (подбираемыми), и исчезают после первого посещения любым героем. Их перечень приведён ниже. Остальные же объекты являются статичными, находятся на карте на протяжении всей игры и могут посещаться сколько угодно раз любыми героями.

Объект	Свойства
Потерпевший кораблекрушение	Герой получает случайный артефакт случайного класса
Морской сундук	Герой получает золото, артефакт или ничего
Сундук с сокровищами	Герой может выбрать золото или опыт, либо получает артефакт
Учёный	Герой получает заклинание, вторичный или первичный навык
Древняя лампа	Герой может нанять до 7 Мастер-джиннов. Исчезает после найма всех
Костёр	Герой получает золото и случайные ресурсы
Обломки кораблекрушения	Герой получает древесину, золото или ничего
Морская бочка	Герой получает случайные ресурсы
Потерянный груз	Герой получает руду, золото или ничего
Отдельно лежащие ресурсы	Герой получает ресурсы соответствующего типа
Склянка маны	Герой получает ману
Страж границы	Исчезает, если посещена Палатка ключника соответствующего цвета
Страж прохода	Исчезает, если выполнено задание
Тюрьма	Исчезает, освобождая героя для игрока
Океанский бутыль	Игрок может прочитать послание
Ящик Пандоры	Герой получает случайный бонус
Могила	Исчезает после раскопок. На месте Могилы появляется яма

2. Герой не встаёт на клетку входа в объект

При посещении большинства объектов, чтобы их посетить, герой должен встать на клетку входа, но существуют исключения, когда герой остаётся на месте. При этом очки хода за посещение всё равно тратятся.

К таким объектам относятся **все единоразовые** (подбираемые) объекты, контакт с другим **героем**, объекты, размещаемые **на воде** (кроме Монолитов, Водоворотов и  Покинутого корабля). Изменено в HotA – герой не встаёт на клетку входа Покинутого корабля), а также объекты, приведённые далее.

Объект	Свойства
Скелет на земле	Герой получает артефакт или ничего
Пограничные ворота и Страж границы (если Палатка ключника не посещена)	Клетка входа становится свободно проходимой после посещения Палатки ключника или выполнения задания
Врата задания и Страж прохода (если герой не может или не соглашается выполнить задание)	Игрок может нанять героя, прочитать слухи и посмотреть информацию Гильдии воров
Таверна	Герой может переместиться в любой дружественный город
Городские врата	Сражение с охраной. В случае победы город переходит под контроль игрока

3. Независимые точки входа

Большинство объектов имеют только одну клетку входа, при посещении которой активируются свойства объекта. Однако некоторые объекты имеют вплоть до 6 клеток входа, независимых друг от друга, т.е. действующие как самостоятельный объект.

Объект	Свойства
Оазис	2 точки входа. Герой получает бонус к боевому духу и очкам хода
Водоём	4 точки входа. Герой получает бонус к боевому духу и очкам хода
Магический ручей	2 точки входа. Мана героя удваивается
Алтарь маны	2 точки входа. Герой может обменять существ на ману
Водоворот	6 точек входа. Герой перемещается к другому Водовороту

4. Стороны подхода

Посещать объекты можно с разных сторон, включая диагональные направления. Далее представлена таблица основных типов подхода к объектам.

С любой стороны	Кроме верха	Слева и снизу	Только снизу	Справа и снизу
Все единоразовые и некоторые объекты на 1 клетку	Объекты на 1 клетку	Объекты на 2 и более клеток, с входом слева	Объекты на 3 и более клеток, с входом в середине	Объекты на 2 и более клеток, с входом справа
Подбираемые объекты Скелет на земле Буй Водоворот Корабль (посадка) Страж границы (без ключа) Страж прохода (без выполнения задания) Контакт с другим героем Могила Тюрьма (1 клетка)	Улей змей Застава налётчиков Алая башня Чёрная башня Телега (1 клетка) Звёздное колесо Сад откровения Школа магии (на сушке) Хижина ведьмы Святыни магии Ветряная мельница Камень знаний Беседка Древо знаний Фонтан удачи Идол удачи Фонтан молодости (на воде) Водоём Оазис Маяк Водопой Магический колодец Магический ручей Алтарь маны Монолит (1 клетка) Обсерватория красного дерева Огненный столп Хижина мага Глаз мага Хижина провидца (на сушке) Знак Обелиск	Покинутый корабль Хранилище медуз Банк наг Склады циклопов Лачуга отшельника Домик фей Озеро ал.лебедей Храм Фабрика военной техники Монолит (2 клетки) Картограф Таверна Вуаль тымы	Склеп Сокровищница гномов Особняк Храм моря Погост Пиратская пещера Вертеп Руины Библиотека просвещения Лагерь наёмников Арена Колизей магов Университет Академия мореплавания Шахты ресурсов Заброшенная шахта Мистический сад Старатель Гильдия наёмников Сирены Русалки Врата подземного мира Монолит (на воде) Верфь Городские врата Хижина провидца (на воде) Тюрьма (на воде) Город Обсерватория	Утопия драконов Консерв.грифонов Тайник бесов Святилище бехолд. Опытный цех Башня из спон.кост. Телега (2 клетки) Могила воина Чёрный рынок Старьевщик Башня Марлетто Школа войны Школа магии (на воде) Пирамида Лагерь беженцев Форт на холме Конюшня Преобр.скелетов Водяная мельница Скважина Навес Склады ресурсов Рынок Лаб.чернокнижника Алтарь жертвоприн. Флаг единства Минеральный ист. Фонтан молодости (на сушке) Проводник Храм лояльности Пушечный двор Обзорная башня Гильдия воров Святилище Палатка ключника Тюрьма (2 клетки)
Жилища существ				
-	Хижина гнолов (альтернативная)	Башня стрелков Коттедж гномов Усадьба Дворец пороков Огненное озеро Камень душ Поместье Склеп драконов Камень глаз Лабиринт Пещера драконов Гнездо виверн Пруд гидр Хижины матросов Фрегат Форт никсов (мал.)	Лужайка един.(бол.) Разлом эл.воздуха Разлом эл.воды Разлом эл.огня Разлом эл.земли Сопряжение стихий Форт никсов (бол.) Водов.змеев (бол.)	Все остальные

		Водов.змеев (мал.) Могила проклятых Винодельня Трактир		
--	--	---	--	--

Кроме вышеперечисленного имеются 6 объектов, не попадающих в данные категории:

Кораблекрушение. Имеется 2 типа	Горизонтальные гарнizonы	Вертикальные гарнizonы	Пограничные ворота и Врата задания	Скелет на земле (2 клетки)
 Можно посещать с любой стороны, кроме справа  Можно посещать с любой стороны, кроме слева	 Можно посещать только сверху и снизу, включая диагонали. Клетка входа является свободно проходимой при построении маршрутов	 Можно посещать только слева и справа, включая диагонали. Клетка входа является свободно проходимой при построении маршрутов	 Можно посещать только сверху и снизу, включая диагонали. Клетка входа является свободно проходимой при построении маршрутов	 Можно посещать с любой стороны, кроме слева

5. Частота посещения

Различные игровые объекты можно посещать в течение игры, недели или дня определённое количество раз. Все их можно разделить на несколько категорий:

1 раз за игру одним героем	Сокровищницы, Подбираемые объекты, Объекты, в которых можно получить артефакт, Пирамида, Могила, Навес и Картографы
1 раз за игру каждым героем	Объекты, в которых можно получить навыки (кроме Университета и Академии мореплавания), Святыни, Камень опыта, Беседка, Древо знаний и Сирены
1 раз в неделю одним героем	Мистический сад, Старатель, Водяная и Ветряная мельницы, Скважина, Склады ресурсов и Магический источник (имеет 2 независимые точки входа)
1 раз в неделю каждым героем	Конюшня, Обсерватория и Проводник
1 раз в день каждым героем	Магический колодец
Захватываемые объекты	Их нужно посетить (захватить) только 1 раз, но, если объект будет перезахвачен противником, бонус будет потерян и нужно захватывать снова. К таким объектам относятся Жилища существ, Шахты ресурсов, Заброшенная шахта, Маяк и Города
Можно посещать повторно после каждой битвы	Домик фей, Русалки, Фонтан удачи, Озеро алых лебедей, Флаг единства, Минеральный источник, Фонтан молодости, Храм, Водоём, Оазис, Буй, Храм лояльности и Сирены

Остальные объекты можно посещать неограниченное количество раз любыми героями.

6. Подтверждение посещения

Многие объекты, дающие те или иные бонусы, автоматически посещаются при перемещении героя на клетку их входа. Однако некоторые объекты открывают окно подтверждения, где можно согласиться или отказаться от посещения:

Окно подтверждения	Сокровищницы (даже разграбленные), Чёрная башня, Могила воина, (вторичный навык), Школа войны, Школа магии, Арена, Хижина ведьмы, Пирамида, Жилища существ, Шахты ресурсов (с охраной), Заброшенная шахта, Беседка, Древо знаний (платное), Сирены, Водопой, Городские врата, Картограф, Гарнизон (с охраной), Страж границы (если можно убрать), Страж прохода (если можно убрать), Фабрика военной техники, Лагерь беженцев, Ящик Пандоры
Окно торговли / обмена	Чёрный рынок, Старьевщик, Университет, Академия мореплавания, Форт на холме, Древняя лампа, Преобразователь скелетов, Рынок, Гильдия наёмных работников, Лаборатория чернокнижника, Алтарь жертвоприношений, Алтарь маны, Пушечный двор, Верфь (возможно и дистанционное посещение захваченной Верфи), Таверна

Остальные объекты посещаются без подтверждения и возможности отмены. Иногда на авторских картах посещение объекта без подтверждения может оказаться критичным или не нужным, если клетка его входа является единственным проходом дальше. Например, нельзя отказаться от посещения бесплатного Древа знаний, если Вы не хотите сейчас повышать уровень героя.

5.3 Нейтральные существа на карте

Сражения с нейтральными существами на карте приключений – одна из наиболее важных и интересных составляющих игры. На случайных картах такие отряды появляются в виде охраны важных объектов, ресурсов, артефактов или же в качестве стражников прохода в другую зону. При этом количество существ в отрядах фиксировано, зависит от уровня существ и их улучшения. Однако имеются и исключения.

Далее приведена таблица стартового количества существ на карте.

Ур.		Кол-во	Существа
1	неул.	20...50	Все
	улучш.	20...30	Все
2	неул.	16...30	Все, кроме Элементалей воздуха
	улучш.	16...25	Все, кроме Штормовых элементалей
3	неул.	12...25	Все
	улучш.	12...20	Все, кроме Морских волков
4	неул.	10...20	Все, кроме Снайперов и Элементалей огня. и Стальных големов
	улучш.	10...16	Все кроме Энергетических элементалей
5	неул.	8...16	Все, кроме Элементалей земли, Золотых големов и Троллей
	улучш.	8...12	Все, кроме Магмовых элементалей
6	неул.	5...12	Все, кроме Алмазных големов и Психических элементалей
	улучш.	5...10	Все кроме Магических элементалей
7	неул.	4...10	Все
	улучш.	3...8	Все, кроме нейтральных драконов и Фениксов
Исключения:		16...30	Элементали земли
		16...25	Магмовые элементали
		16...25	Элементали огня
		12...25	Энергетические элементали
		12...18	Морские волки
		10...16	Золотые големы и Стальные големы
		8...16	Психические элементали
		8...12	Элементали воздуха, Алмазные големы, Тролли и Магические элементали
		6...12	Штормовые элементали
		5...12	Снайперы
		4...10	Фениксы
		1...3	Сказочные, Ржавые, Кристаллические и Лазурные драконы

Количество существ в нейтральных отрядах на карте увеличивается на 10% в начале каждой недели, включая Неделю чумы. Округление вниз. При малом количестве +10% может не дать ничего, но этот процент учитывается при расчёте количества на следующую неделю. Примерное количество существ в нейтральном отряде на карте можно рассчитать по формуле:

$$\text{Кол-во} = \text{Нач} * 1,1^{(i-1)}$$

где **Нач** – начальное количество существ на карте из таблицы; **i** – порядковый номер недели, начиная с первой.

Однако, если начальное количество существ на карте равно 1, то 2 их станет только на 11 неделе. Эта неделя для такого отряда будет считаться первой в дальнейших расчётах, и прирост будет происходить согласно формуле выше.

Визуально бывает сложно различить опасность нападения на нейтральный отряд существ на карте, особенно плохо разбираясь во всех существах в игре. Однако имеется одна общая особенность - все неулучшенные существа повёрнуты и смотрят вправо, а улучшенные - влево.

Исключения: Элементали воды и Элементали земли - повёрнуты влево (баг, исправлен в HotA).

Все нейтральные существа повёрнуты и смотрят вправо.

Исключение: Алмазные големы - повёрнуты влево.

По умолчанию численность существ в отряде нейтралов на карте приключений по **ПКМ** отображается в виде текстовых обозначений и/или цифровых диапазонов, в зависимости от версии игры:

Количество существ		только в Complete	
1...4	few	Пара	до 5
5...9	several	Мало	до 10
10...19	pack	Группа	до 20
20...49	lots	Толпа	до 50
50...99	horde	Орда	до 100
100...249	throng	Сотня	до 250
250...499	swarm	Туча	до 500
500...999	zounds...	Тьма...	до 1000
1000 и более	legion	Легион	Легион

В зависимости от перевода могут быть другие текстовые обозначения. Подробнее см.в разделе «[Английская терминология и переводы](#)».

Примерные обозначения численности существ видны игроку и в других случаях:

SoD	Complete	HotA
группа Орков	до 20 Орков	10-19 Орков
группа Орков	до 20 Орков	Группа (10-19) Орков
группа Орков	до 20 Орков	Группа (10-19) Орков
не пишется	не пишется	Группа (10-19) Орков

По **ПКМ** на вражеском герое на карте приключений, вражеском или нейтральном городе или Гарнизоне (при наличии не менее 2 Таверн)

По **ПКМ** на вражеской Шахте с охраной, Заброшенной шахте или разведанной Сокровищнице*, а также в логе

При посещении охраняемого Жилища в предложении сразиться

При посещении не разграбленной Сокровищницы* в предложении сразиться

* Наличие улучшенного отряда в охране показывается в сообщении при посещении и по **ПКМ**, но не показывается в логе карты на уже разведенной Сокровищнице – там показывается общая численность существ в охране и соответствующее ей обозначение.

В логе карты на уже разведенных Утопии драконов, Склепа, Руин, Храма моря и Пиратской пещеры, где охрана состоит из разных типов существ, показывается общая численность существ в охране и соответствующее ей обозначение.

Численность охраны не отображается вообще при посещении, в логе и по **ПКМ** на Склепе, Покинутом корабле и Кораблекрушении. Добавлено в **HotA**.

В Чёрной башне в подсказке всегда пишется 1-4 дракона, несмотря на то, что дракон там всегда 1.

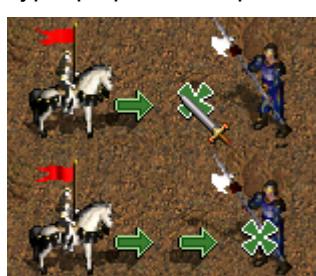
При помощи Видений или Воров в армии, игрок может видеть точное количество существ.

Приоритет нападения

Каждый отряд нейтральных существ на карте имеет некую «область контроля» – квадрат 3*3 клетки с центром в клетке, где отряд находится. Если герой шагает на одну из подконтрольных клеток, то инициируется контакт с существами – сражение, бегство или присоединение.

Однако телепортация при помощи Двери измерений на подконтрольную клетку не активирует контакт (баг). Исправлен в **HotA**.

Телепортация при помощи Двери измерений на подконтрольную клетку активирует контакт, и курсор при телепортации показывает, что он будет (см.справа).



Нет разницы как направлять героя при атаке нейтральных существ (см.слева). В любом случае контакт произойдёт на ближней к герою клетке карты и потратится соответствующее количество очков хода. Если бой окончился в пользу героя, то он останется на той же клетке, а отряд нейтралов исчезнет.

Иногда случается, что области контроля нескольких существ накладываются, если они стоят близко друг к другу. В этом случае при шаге на такую клетку сражение произойдёт только с одним из отрядов, имеющим наибольший приоритет по схеме:



То есть приоритет имеет:

- Отряд, располагающийся левее других;
- При одинаковом расположении по горизонтали – отряд, располагающийся выше других.

После победы над первым отрядом, герой останется на месте и бой со вторым отрядом будет, если он сделает ещё один шаг на клетку, попадающую в область контроля второго отряда.

При помощи Двери измерений теоретически можно попасть на клетку карты, которая будет находиться в области контроля сразу восьми отрядов существ.

Знание правил приоритетов полезно во многих ситуациях, особенно если один из отрядов имеет шанс присоединиться к герою, а другой может нанести недопустимые потери.

Также следует отметить, что сражение с нейтральным отрядом происходит на ландшафте той клетки карты, на которой находится атакуемый.

Разделение на несколько отрядов в битве

При нападении на отряд нейтралов на карте действие переносится на поле боя, в котором с левой стороны будут располагаться отряды героя, а справа – отряды атакованных существ. При этом нейтралы могут быть разделены на 1…7 отрядов в равных количествах. Если количество существ не кратно количеству отрядов, то остаток от деления по 1 распределится на отряды, которые находятся выше.

Распределение нейтральных существ по отрядам в бою подчиняется своим строгим законам и зависит от значения **k**, равному отношению силы армии атакующего героя **A** и силы армии нейтралов **H**. Сила армии считается по сумме AI_Value всех существ, входящих в неё. Итоговое количество отрядов определяется по таблице:

Значение k	< 0,5	0,5...0,66	0,67...0,99	1...1,49	1,5...1,99	≥ 2
Кол-во отрядов	7	6	5	4	3	2

С вероятностью 40% к количеству отрядов добавится или отнимется 1 (по 20%).

Количество отрядов не может быть больше 7. Т.е. когда армия героя в 2 раза сильнее нейтралов, они встанут в 1 отряд с вероятностью 20%.

Этим же правилам подчиняются любые охраны объектов, в которых сражение происходит на стандартном поле боя, и охрана состоит из существ одного типа. При сражении в Пирамиде, Алмазные големы всегда делятся на 2 отряда, а Золотые големы – на количество, определяемое по таблице с вычетом 2.

Это интересно! Иногда полезно манипулировать силой своей армии, чтобы добиться разделения нейтралов на выгодное вам количество отрядов. Например, если ваш герой нападает на Гигантов, а они делятся на 3 отряда, среди которых 1 отряд Титанов. Эти Титаны имеют стрельбу, и способны нанести вашему герою колоссальные потери. В этом случае можно попробовать заранее уменьшить свою собственную армию, передав её часть другому герою или уволив, тогда, возможно, Гиганты разделятся на 5 отрядов, среди которых также будут Титаны, но уже в меньшем количестве, достаточном, чтобы вы могли справиться с ними. Подобные бои часто используются на авторских картах и требуют достаточных знаний механики игры.

Улучшенный отряд среди нейтралов

Если нейтральные существа не являются улучшенными (но имеют улучшение), то при нападении на них, один из отрядов (если по таблице выше их получилось более 1) окажется улучшенным с вероятностью 50%.

Внимание! Если герой проигрывает или сбегает при сражении с нейтральными существами, среди которых имеется улучшенный отряд, то этот отряд исчезает после боя и общее количество существ уменьшается (баг). Исправлен в HotA.

Пример 1: Нападаем на отряд из 100 Грифонов. В начале боя, Грифоны были разделены на 3 отряда, и один из них стал состоять из Королевских грифонов в количестве 33 существ. Сражаемся до последнего и убиваем по 20 существ в каждом отряде, а затем сбегаем. По окончании боя выживают: 14 Грифонов, 13 Грифонов и 13 Королевских грифонов. Однако при последующем нападении другим героем мы видим, что Грифонов осталось 27, т.е. отряд Королевских грифонов пропал.

Пример 2: Нападаем на отряд из 100 Грифонов. В начале боя, Грифоны были разделены на 3 отряда, и один из них стал состоять из Королевских грифонов в количестве 33 существ. Ослепляем Королевских грифонов и убиваем всех оставшихся Грифонов (67), а затем сбегаем. Отряд нейтралов полностью исчезает с карты, будто был побеждён.

Также стоит отметить, что эта механика (Multidefeat) не действует в битвах в Сокровищницах, и, как правило, является запрещённой при проведении турниров. Она убрана и в HotA – численность нейтралов не уменьшается.

Шанс 50% на появление улучшенного отряда является условным, и появление напрямую зависит от расположения отряда нейтралов на карте – его координат x, у и z. Хотя особой практической пользы от этого знания немного, так как довольно сложно в игре высчитывать координату клетки, но это может быть полезно при картостроительстве. Появление улучшенного отряда зависит от соблюдения следующего условия:

$$([a*x + b*y + c*z + d] \bmod 32768) \bmod 100 < 50$$

где **x**, **y**, **z** – координаты отряда (**z=1** для подземного уровня карты. Иначе **z=0**); **mod 32768** и **mod 100** – остаток от деления на 32768 и 100 соответственно; **a**, **b**, **c**, **d** – постоянные коэффициенты. Значение в квадратных скобках **[]** округляется вниз.

$$a = 2992,911117$$

$$b = 14174,264968$$

$$c = 5325,181015$$

$$d = 32788,72792$$

Если условие выполняется, то улучшенный отряд появляется (при соблюдении прочих условий, приведённых выше).

Далее представлен пример куска карты 24*24 клеток, где знаками «+» обозначены клетки появления улучшенного отряда.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
0	+	+	+								+					+	+	+	+	+	+	+	+		
1												+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		
2									+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+						
3					+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		+					
4	+	+	+					+	+	+	+	+	+	+			+	+							
5												+	+	+							+				
6	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+											+	+	+	
7	+	+	+	+	+	+												+	+	+	+	+	+	+	
8	+	+							+								+	+	+	+	+	+	+	+	
9			+														+	+	+	+	+	+	+		
10												+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		
11												+	+	+	+	+	+	+	+	+	+				
12												+	+	+	+	+	+	+	+						
13	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+													+	
14		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+										+	+	+		
15	+	+	+	+																		+	+	+	+
16	+	+	+	+	+																	+	+	+	+
17	+	+																					+	+	+
18																	+	+	+	+	+	+	+	+	
19																	+	+	+	+	+	+	+	+	
20																									
21																									
22	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+														
23																									+
	и т.д.																								

В Редакторе карт можно настраивать наличие или отсутствие улучшенного отряда, а также количество отрядов при разделении.

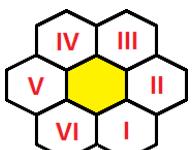
Движение существ по полю боя

Перемещение отрядов существ по полю боя подчиняется своим правилам. Игрок в данном случае может выбирать лишь конечную точку маршрута движения, с которой будет проведена атака или на которой будет завершён ход существа. Алгоритм расчёта маршрута следующий:

Имеется поле боя (см.справа). Наш пеший отряд **A** имеет неограниченную скорость и будет атаковать вражеский отряд с гекса **Б** по указанному направлению. Также на поле боя имеются всевозможные преграды и другие существа, отмеченные серыми клетками. Попробуем построить маршрут перемещения нашего существа

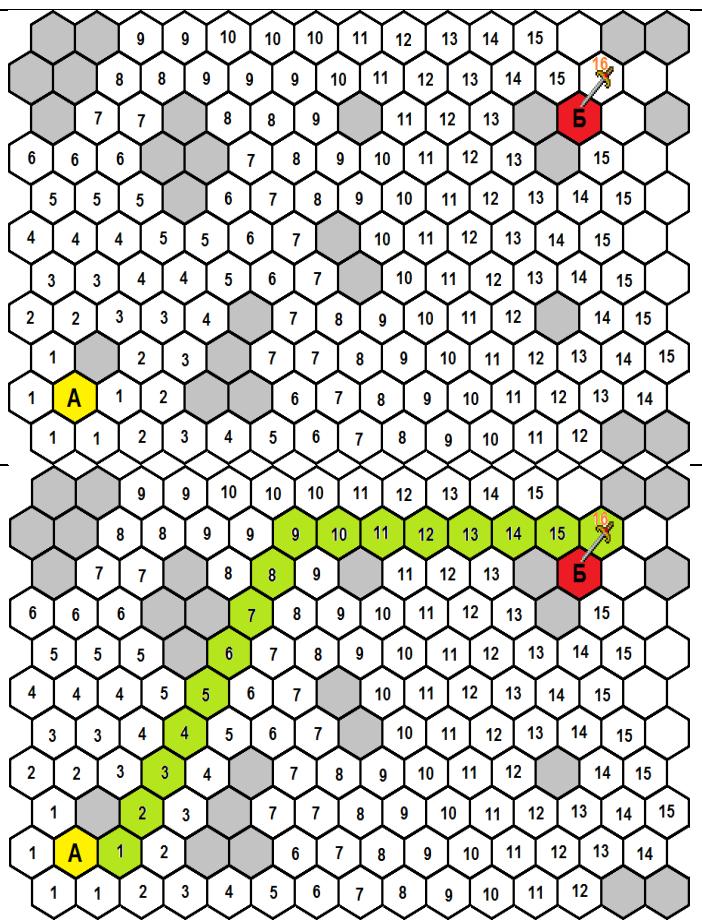
- Гекс **A** будет начальным гексом с меткой «0»
- Все доступные смежные гексы с начальным гексом отмечаем как «1»
- Все доступные смежные гексы с «1» отмечаем как «2» и т.д.
- Продолжаем отмечать гексы до тех пор, пока конечный гекс не получит свою метку. Цифра, которую он получит, будет означать расстояние до него от гекса A

- В нашем случае конечный гекс получил метку «16». На этот гекс наш отряд должен перейти с гекса «15» и т.д. Если гексов с предыдущей меткой несколько, то выбираем согласно приоритету:



где I – наивысший приоритет.

- Приоритетные гексы, по которым и пройдёт путь отряда, отмечены зелёным



Вкратце данное правило можно интерпретировать как:

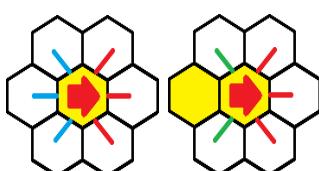
- Если отряду нужно идти вниз-влево или вверх-вправо, то он старается сначала идти по диагонали, а остаток пути – по горизонтали;
- Если отряду нужно идти вверх-влево или вниз-вправо, то он старается сначала идти по прямой, а остаток пути – по диагонали;
- Если отряду нужно идти строго вниз, то он сначала пойдёт по максимуму по вниз-вправо по диагонали, а остаток пути – вниз-влево по диагонали, сделав минимум разворотов;
- Если отряду нужно идти строго вверх, то он сначала пойдёт по максимуму по вверх-вправо по диагонали, а остаток пути – вверх-влево по диагонали, сделав минимум разворотов.



Для двухгексовых существ маршрут строится аналогично, только гексы, на которые отряд не может встать из-за своей ширины, не получают метку. Меткой «0» отмечается гекс «головы» двухгексового отряда.

Разворот летающего отряда перед атакой

Разворот перед атакой бывает критичен для существ со способностью Дыхание – драконов, Огненных птиц и Феников. Ведь в этом случае побочной целью атаки может стать не тот отряд, который мы планировали, или даже дружественный отряд. Поэтому нужно знать следующие правила разворота:



- Одногексовые существа имеют 2 типа атаки (см.рис): основную (красная) и с разворотом (синяя). Если отряд не может произвести основную атаку, то он атакует с разворота.
- Двухгексовые существа имеют 3 типа атаки (см.рис.слева): основную (красная), дополнительную (зелёная) и с разворотом. Если произвести основную атаку, то он производит дополнительную. Если отряд не может произвести основную и дополнительную атаку, то он атакует с разворота.

Пример: Атака Красного дракона по 2 отрядам Зелёных драконов (см.рис.справа). Красный дракон никак не сможет поразить дыханием оба отряда Зелёных, т.к. для этого требуется атака с разворотом, но она произведена не будет, потому что приоритет получит дополнительная атака по «хвосту».

Однако есть ситуации, когда существо при перемещении само вынуждено развернуться, а атака после такого перемещения будет произведена в повёрнутом положении. На этот счёт есть следующие правила:



- Если существу надо переместиться перед атакой, то узнать, развернётся ли оно перед перемещением можно по разности **DEST – SOURCE**, где **DEST** – порядковый номер гекса по горизонтали со «своей» стороны, с которого происходит перемещение («голова» для двухгексовых существ), а **SOURCE** – то же, но гекс на который перемещается существо («голова» для двухгексовых существ в конечном положении, в котором она окажется после завершения хода). Если эта разность положительна, то отряд развернётся, иначе - нет. После перемещения приоритет атаки выбирается уже из положения, в котором существо закончило перемещение, несмотря на то, что при завершении атаки оно развернётся обратно.

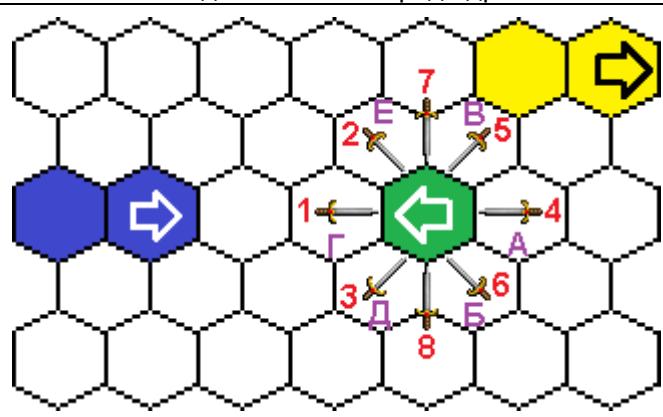
- Пешие существа всегда разворачиваются, когда идут назад.

Пример 2: Атака Красного дракона по 2 отрядам Зелёных драконов (см.рис.слева). Красный дракон развернётся при перемещении согласно правилу выше. Соответственно атака (основная) будет произведена из повёрнутого положения и оба вражеских дракона будут поражены дыханием.

Дыхание драконов, Огненных птиц и Фениксов

Помимо сложностей с разворотом, иногда бывает трудно понять, с какого гекса производить атаку, чтобы не ошибиться с направлением драконьего Дыхания.

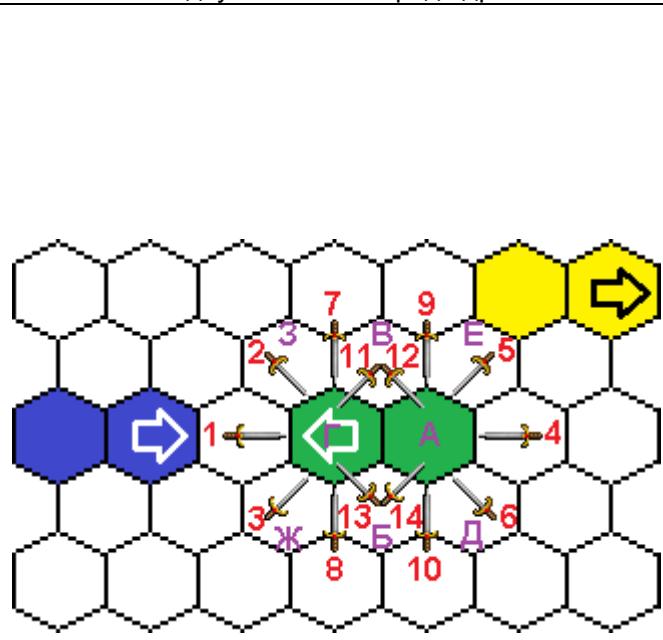
1. Атака одногексового отряда драконом:



- Атаки по направлениям 1, 2 и 3 будут основными и побочными целями Дыхания станут гексы А, Б и В соответственно.
- Атаки по направлениям 4, 5 и 6 будут с разворота и побочными целями Дыхания станут гексы Г, Д и Е соответственно.
- Атаки по направлениям 7 и 8 будут дополнительными и побочными целями Дыхания станут гексы Д и Е соответственно.

Если изначально дракон будет с другой стороны от цели (жёлтые гексы), то он развернётся при перемещении и атаки по направлениям 4, 5 и 6 для него станут основными, а 1, 2 и 3 – дополнительными. Также в этом случае побочными целями дополнительных атак 7 и 8 будут гексы Б и В соответственно

2. Атака двухгексового отряда драконом:



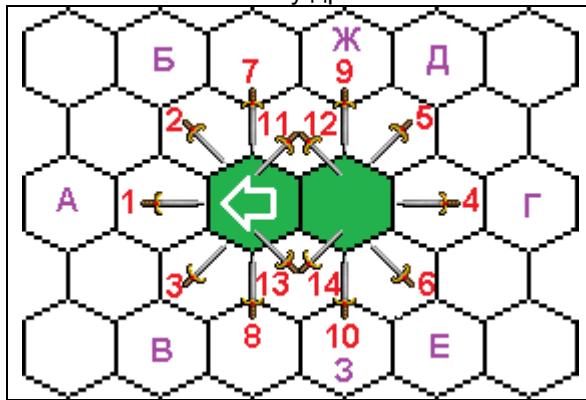
- Атаки по направлениям 1, 2 и 3 будут основными и побочными целями Дыхания станут гексы А, Б и В соответственно. Так как на гексе А находится это же существо, то Дыхание не нанесёт ему дополнительного урона.
- Атаки по направлениям 4, 5 и 6 будут с разворота и побочными целями Дыхания станут гексы Г, Б и В соответственно. Так как на гексе Г находится это же существо, то Дыхание не нанесёт ему дополнительного урона.
- Атаки по направлениям 7, 8, 12 и 14 (выбор между основной атакой по «хвосту» цели и дополнительной атакой по «голове») будут основными и побочными целями Дыхания станут гексы Д, Е, Д и Е соответственно.
- Атаки по направлениям 9, 10, 11 и 13 (выбор между дополнительно атакой по «хвосту» цели и атакой с разворота) будут дополнительными и побочными целями Дыхания станут гексы Б, В, Б и В соответственно.

Если изначально дракон будет с другой стороны от цели (жёлтые гексы), то он развернётся при перемещении и атаки по направлениям 4, 5 и 6 для него станут основными, а 1, 2 и 3 – дополнительными.

Атаки 7, 8, 12 и 14 будут дополнительными и побочными целями станут гексы Б, В, Б и В соответственно.

Атаки 9, 10, 11 и 13 будут основными и побочными целями станут гексы Ж, З, Ж и З соответственно

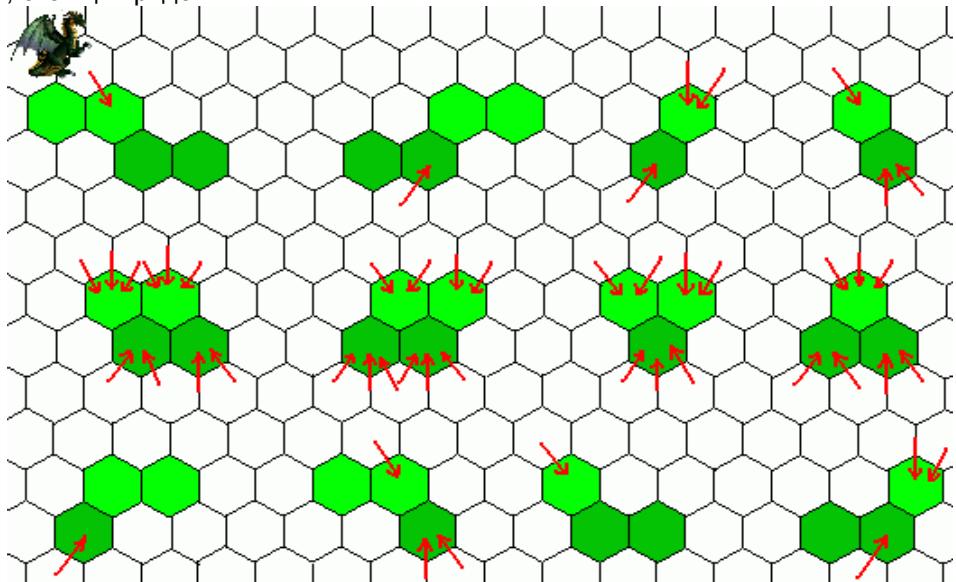
3. Ответ на атаку драконом:



- Ответ при получении удара по направлениям 1, 2, 3, 7, 8, 12 и 14 будет основной атакой и побочными целями Дыхания станут гексы А, Б, В, Б, В, Б и В соответственно.
- Ответ при получении удара по направлениям 4, 5 и 6 будет атакой с разворотом и побочными целями Дыхания станут гексы Г, Д и Е соответственно.
- Ответ при получении удара по направлениям 9, 10, 11 и 13 будет дополнительной атакой и побочными целями Дыхания станут гексы Ж, З, Ж и З соответственно.

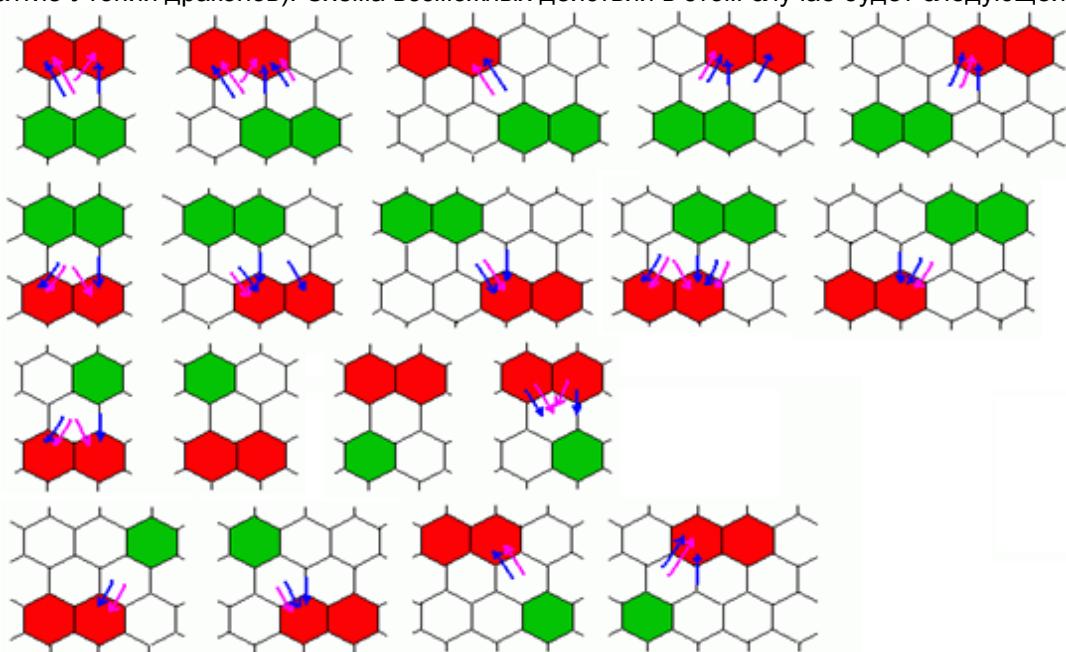
Если изначально дракон будет повернут в другую сторону, то схема будет отражена зеркально

В общем случае можно использовать следующие направления атаки, чтобы прожечь два вражеских отряда, стоящих рядом:



где зелёным отмечены вражеские отряды; красные стрелки – направления атаки дракона (Огненной птицы или Феникса). Если вы являетесь обороняющейся стороной, то схема отражается зеркально по горизонтали.

Также часто возникает ситуация, когда необходимо наоборот, атаковать вражеского дракона так, чтобы он ответным ударом попал Дыханием по своему же отряду, нанеся приличный урон (драконы во вражеской армии или взятие Утопии драконов). Схема возможных действий в этом случае будет следующей:



где красным отмечены вражеские драконы; зелёным – вражеские отряды, которых надо прожечь; синие стрелки – направления атаки вашего двухгексового отряда; фиолетовые стрелки – направления атаки вашего одногексового отряда. Существует только 2 ситуации расположения вражеских отрядов, когда невозможно заставить вражеского дракона прожечь своего же Дыханием.

Пример: Атака Лазурного дракона Фениксом и Стрекозой.



При атаке дракона Фениксом (рис.1), ответный удар будет произведён по «хвосту» (основная атака) и вражеские Чародеи не будут задеты (рис.2). При атаке Стрекозой (рис.3) будет произведена дополнительная атака и вражеские Чародеи будут уничтожены (рис.4).

Ослабление Утопии драконов на сложности 100%

Иногда, взять полную Утопию драконов достаточно сложно, из-за наличия неприятных и быстрых отрядов Чёрных и Золотых драконов. В этом случае возможно ослабление Утопии путём использования дыхания драконов против них самих же. Для этого нам понадобится второстепенный герой с любыми одногексовыми существами, которых не жалко, в количестве 5-1-3-1-4-2-1 штук по отрядам.

В первом раунде ход нашему герою придёт в следующем виде:



После этого можно сократить количество Красных драконов или убить Чёрных при помощи дыхания от Зелёных драконов.

Если целью стоит ослабление отряда Золотых драконов, то нам понадобится группировка в 1-4-1-3-2-1-1 существ по отрядам. Тогда картина первого раунда будет следующей:



Приведённые выше примеры справедливы для битвы на траве. Однако на любой другой территории нам понадобится группировка 2-4-1-1-1-3-1 существ по отрядам.

Атака тремя головами Цербера

При атаке Цербером сложных ситуаций направления атаки значительно меньше, ведь Цербер никогда не заденет своих, но всё же они есть, когда вокруг только существа противника и нужно ударить кого-то конкретного.

1. Основной тип атаки:



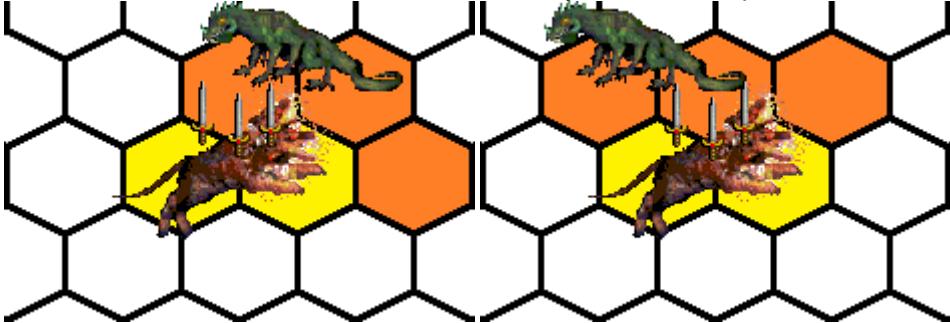
С основными направлениями атаки проблем не возникает. Цербер всегда ударит основную цель и гексы по соседству.

2. Дополнительный тип атаки по одногексовым отрядам:



При атаке по гексу снизу или сверху от Цербера (дополнительный тип атаки) в любом из отмеченных мечом положений, удар тремя головами будет нанесён по трём оранжевым гексам, если цель такой атаки – одногексовое существо.

3. Дополнительный тип атаки по двухгексовым отрядам:



При атаке по гексу снизу или сверху от Цербера в любом из отмеченных мечом положений, направление удара и тип атаки будет зависеть от того, какой своей частью находится противник на этом гексе.

Если на целевом гексе вражеский отряд находится своей передней частью («головой»), то будет произведена основная атака по его задней части («хвосту») и урон будет нанесён по оранжевым гексам с первой картинки.

Если на целевом гексе вражеский отряд находится своей задней частью («хвостом»), то будет произведена дополнительная атака и урон будет нанесён по оранжевым гексам со второй картинки.

4. Атака с разворота аналогична основной атаке, отзеркаленной по горизонтали.

5. Если изначально Цербер сражается на противоположной стороне и его передняя часть направлена влево, то все приведённые схемы отзеркаливаются.

Фейк-прожиг

В битвах против вражеских драконов, Огненных птиц или Феников, профессиональные игроки часто используют так называемый «фейк-прожиг» (англ.fake – не настоящий), основанный на провоцировании драконов ИИ атаковать наших существ так, чтобы попытаться прожечь наш основной ударный отряд при помощи Дыхания. Однако из-за некорректного учёта особенностей механики, ИИ не может этого сделать правильно.

Данный приём используется для сохранения в целостности основного ударного отряда, путём жертвования более слабых – в идеале «единичек», отрядов из 1 существа. Идеально подходит для захвата Чёрной башни или жилища драконов. Далее пример.

1. Нам понадобится, три единички Чертей и основной ударный отряд из 90 Чертей (рис.1).

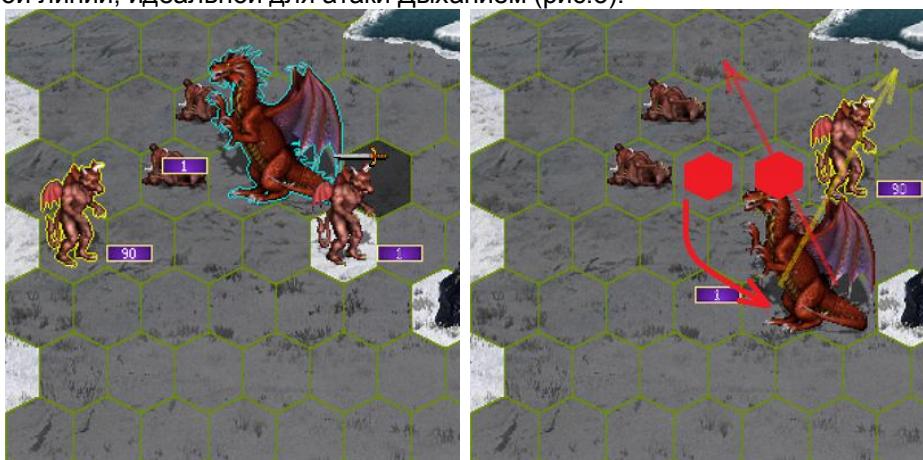
2. Одну единичку мы используем для приманивания дракона поближе, например, подставляя её на фазе тактической расстановки.

3. Вторую единичку мы используем для снятия ответного удара.

4. Третей единичкой нужно встать позади дракона сверху или снизу от него, как показано на рис.2. Можно даже ударить.



5. Основным ударным отрядом атакуем дракона по «хвосту». Теперь наша последняя единичка и основной отряд стоят на одной линии, идеальной для атаки Дыханием (рис.3).



6. Дракон учитывает возможность атаки Дыханием и понимает, что наиболее выгодно атаковать единичку и прожечь основной отряд, не получив ответного удара (жёлтая линия на рис.4). Однако ИИ не учитывает, что перед перемещением дракон развернётся и с этого же положения будет атака, т.е. Дыхание по факту пройдёт по красной линии, и основной отряд не будет задет. Далее нам остаётся добить дракона следующим ходом основного отряда.

7. Если основной отряд не способен убить дракона за пару ударов, тогда следует брать с собой больше единичек и использовать фейк-прожиг несколько раз. На лишние единички дракон не будет отвлекаться и будет пытаться прожечь основной отряд.

Благодарности за помощь в написании раздела: [Zlatovlas](#), [heroesportal.net](#), [AlexSpl](#), [heroescommunity.com](#), [Zoom](#), [heroesworld.ru](#), [Rainalcar](#), [heroescommunity.com](#).

5.4 Ландшафты и типы земли

На карте приключений территория суши может быть представлена одним из нескольких типов земли. Тип земли определяет ландшафт в битве и даёт бонусы родным для него существам, а также влияет на логистику перемещения героя по карте.

Существа каждого города имеют свой родной тип земли:

Город	Родная земля
Замок	Трава
Оплот	Трава
Башня	Снег
Инферно	Лава
Некрополис	Грязь
Темница	Подземный
Цитадель	Камни
Крепость	Болото
Сопряжение	Трава Высокогорье
Причал	Болото

В битве существа на родной земле получают +1 к атаке, защите и скорости.

Если в армии есть хотя бы 1 отряд (даже уже убитый), для которого земля является родной, то игрок видит расположение вражеских Зыбучих песков, а его противник не может колдовать Минное поле. Зыбучие пески Дюн невидимы для всех, даже если у героев есть существа на родной земле.

На карте приключений типы земли различаются графически, но есть некоторые нюансы:

- Песок и Пустоши являются абсолютно нейтральными типами земли и не имеют родных для них существ.
- Нейтральные существа (не принадлежащие городам) не имеют родного для них типа земли.
- Если битва происходит на клетке карты, граничащей с водой (включая диагонали), то независимо от типа земли, битва будет на Песке и бонусов родной земли не будет ни у одной из сторон.
- Если битва происходит на клетке входа или с охраной Пещеры кристаллов, Заброшенной или Золотой шахты, то независимо от типа земли, битва будет на Подземном ландшафте.
- Если битва происходит на подземном уровне карты приключений, то независимо от типа земли, битва будет на Подземном ландшафте (кроме битв на корабле). Изменено в HotA – тип земли в битве соответствует типу земли на карте приключений.
- При осаде города, независимо от типа земли, битва будет на родной для этого города земле.
- Если в Причале установлен Грааль (Путеводная звезда), то любой тип земли становится родным для существ Причала.

Также некоторые типы земли влияют на затраты очков хода при движении героев по ним (штрафы):

Тип земли	Затраты очков хода	Типы земли без штрафов		
	Камни	+25%		Грязь
	Пустоши	+25%		Трава
	Песок	+50%		Лава
	Снег	+50%		Подземный
	Болото	+75%		Высокогорье

Если армия героя состоит из существ, для которых тип земли является родным, то герой не получает штраф при движении по этой земле. Подробнее см. в следующем разделе.

НАКЛАДНЫЕ ЛАНДШАФТЫ

Помимо основных типов земли, существуют особый тип объектов – накладные ландшафты, обладающие особыми свойствами. Они располагаются на карте поверх основной земли, скрывая её, влияют на ландшафт поля боя, но не влияют на бонусы родной земли (кроме Проклятой земли) и на логистику перемещения героя по карте (кроме Попутного ветра).

Накладной ландшафт	Особые свойства
	<p>Проклятая земля</p> <p>Нейтрализует удачу и боевой дух (положительные и отрицательные) всех существ на поле боя, включая способности Полурогиков, Минотавров и Королей минотавров. Нейтрализует бонусы родной земли. Запрещает использование заклинаний выше 1 уровня, включая походные, и большинство магических способностей существ.</p> <p>🛡 Герои ИИ могут использовать походные заклинания выше 1 уровня (баг). Исправлен в HotA.</p> <p>Не работают следующие способности существ: способности, имеющие аналог среди заклинаний (даже если они 1 уровня, как Жажды крови у Огров-магов); Болезнь; Окаменение; Паралич; Старость; Поднятие демонов. Случайная магия Мастер-джиннов и Сказочных драконов работает в соответствии с уровнями случайных заклинаний.</p> <p>🛡 Если Сказочным драконом выбрано площадное заклинание, то его всё равно можно использовать (F), но оно не будет наносить урон (баг). Исправлен в HotA – площадное заклинание использовать нельзя</p>
	<p>Магические равнины</p> <p>Все заклинания героев, включая походные, и магические способности существ используются на уровне Эксперт, кроме Снятия заклинаний Змиями и Стрекозами.</p> <p>Это интересно! Вражеские Мумии/Стрекозы/Жрицы моря/Заклинательницы под нашим Берсерком на Магических равнинах накладывают массовое Проклятье/Слабость на все наши войска. А под нашим Гипнозом – на все вражеские войска. Отвечая на атаку вражеских существ под нашим Берсерком вражеские Мумии/Стрекозы накладывают массовое Проклятье/Слабость на все вражеские войска. А под нашим Гипнозом – на все наши войска. Вражеские Чародеи под нашим Берсерком всё равно накладывают массовые благословления на все вражеские войска, включая себя, а проклятия – на все наши войска. Но под нашим Гипнозом – благословления – на все наши войска (без анимации колдовства (баг)), а проклятия – на все вражеские войска, кроме себя.</p> <p>В обычном бою, когда Мумия, Чёрный рыцарь или Рыцарь смерти накладывают на цель Проклятье, то в логе битвы пишется «существо ничего не может сделать толком». Где вместо «существо» вставляется название существа-цели. На Магических равнинах Проклятье накладывается массово и поэтому возникает текстовая ошибка в логе: "(null) ничего не может сделать толком".</p>
Магические способности существ , колдуемые на уровне Эксперт: Слепота от Единорогов и Боевых единорогов, заклинания Мастер-джиннов (возможность колдовства Палача всё равно проверяется по условиям Базового эффекта), Проклятие (массово) от Чёрных рыцарей, Рыцарей смерти и Мумий, Слабость (массово) от Стрекоз, Жриц моря и Заклинательниц, Жажды крови (массово) от Огров-магов, Защиты от стихий (массово) от элементалей, Разрушающий луч от Заклинательниц, Удача (массово) от Лепреконов, Радость (массово) от Сатиров, ударные заклинания Сказочных драконов. Заклинания Чародеев остаются без изменений, т.к. они Экспертные по умолчанию. Снятие заклинаний от Змьев и Стрекоз не становится Экспертным и массовым, а действует только на цель атаки	
	<p>Огненные поля Огненные равнины</p> <p>Все заклинания Магии огня, включая походные, используются на уровне Эксперт. На магические способности существ не влияет</p>
	<p>Чистые пруды Прозрачные пруды</p> <p>Все заклинания Магии воды, включая походные, используются на уровне Эксперт. На магические способности существ не влияет</p>
	<p>Магические облака Волшебные облака</p> <p>Все заклинания Магии воздуха, включая походные, используются на уровне Эксперт. На магические способности существ не влияет</p>

	Скальная земля Скалистые земли	Все заклинания Магии земли, включая походные, используются на уровне Эксперт. На магические способности существ не влияет
Внимание! Находясь на магическом ландшафте (Магические равнины, Огненные поля, Чистые пруды, Магические облака или Скальная земля), герой также использует заклинания по сниженной стоимости, как при наличии навыка Магии стихии, но только боевые заклинания. Для походных заклинаний в Книге магии указывается сниженная стоимость, но на самом деле тратится полное количество маны (баг).		
	Клеверное поле	+2 к удаче всех существ Цитадели, Крепости, Сопряжения и Причала. Существа без героя не получают бонус, хотя иконка удачи у них изменяется графически (баг). Исправлен в HotA – существа без героя получают бонус
	Дьявольский туман Зловещий туман	+1 к боевому духу всех существ Инферно и Темницы -1 к боевому духу всех существ Замка, Оплота и Башни
	Святая земля	+1 к боевому духу всех существ Замка, Оплота и Башни -1 к боевому духу всех существ Инферно и Темницы
	Растрескавшиеся льды	-5 к защите всех существ
	Дюны	На поле боя присутствуют 15...20 Зыбучих песков, невидимых для игрока. Пески действуют аналогично заклинанию и при попадании в него отряда, его ход прерывается, а песок становится видимым для всех. Расположение песков случайно в каждом бою, но зависит от координаты клетки, т.е. пески будут располагаться одинаково в любой битве на одной и той же клетке карты. Пески не могут появиться на гексах, занятых препятствиями, а также в двух левых и двух правых вертикальных рядах гексов. В отличие от заклинания, пески Дюн не исчезают при использовании массового Снятия заклинаний, на их видимость не влияет родная земля, и от них не защищает Сфера запрещения или Накидка молчания. Во время тактической расстановки Зыбучие пески не действуют, но, если после расстановки какой-либо пеший отряд оказывается на песке, этот песок становится видимым
	Поля славы	-2 к удаче всех существ
	Попутный ветер Попутные ветры	-33% к затратам очков хода при движении героя по воде. Итоговые затраты округляются вниз. В подсказке Редактора карт сказано, что Попутный ветер увеличивает навык навигации на 50%, но это не так (баг). Исправлено в HotA.

Определить то, какая земля лежит под накладной довольно сложно. Это можно сделать по наличию/отсутствию бонусов родной земли, по мини-карте или по музыкальной теме.

Несколько накладных ландшафтов не работают совместно, и действует только тот, что сверху.

Накладным ландшафтом может быть укрыта, в том числе и вода, что не отменяет необходимости перемещаться по ней на корабле. Битва на воде, укрытой накладным ландшафтом (кроме Попутного ветра), проходит на поле боя этого ландшафта, а не корабля.

Накладным ландшафтом может быть укрыта дорога, которая не прекратит снижать затраты хода героя.

Дороги всегда прокладываются сверху накладного ландшафта (кроме Попутного ветра).

Если битва происходит на клетке входа или с охраной Гарнизона антимагии, то независимо от накладного ландшафта, битва будет на земле, находящейся под ним и будут действовать её бонусы, а не бонусы накладного ландшафта.

При осаде города, независимо от накладного ландшафта, битва будет на родной для этого города земле, но бонусы накладного ландшафта будут действовать (кроме Дюн) совместно с бонусами земли.

Благодарности за помощь в написании раздела: [AlexSpl](#), [heroesworld.ru](#), [Wight](#), [heroesportal.net](#), [Roman Romanov](#), [vk.com](#), [SAG19330184](#), [forum.df2.ru](#), [Zoog](#), [heroesworld.ru](#).

5.5 Логистика и перемещение по карте

Каждый герой имеет определённый запас хода, который состоит из базового запаса и дополнительного, рассчитывается в начале дня и измеряется в очках хода (mp – movement points). Очки хода могут быть потрачены на перемещение по карте, сбор и посещение объектов, контакт с дружественными героями или нападение на вражеских героев и на города. Максимальный запас хода героя может составлять примерно 715500 единиц (выявлено экспериментально с использованием бага Шляпы адмирала), однако чит-код на бесконечные очки хода даёт 1000000 единиц.

ЗАПАС ХОДА

Запас хода по суше

Базовый запас хода героя по суше в начале дня зависит от скорости самого медленного существа в его армии (SCS – Slowest Creature Speed). Далее приведена таблица соответствия SCS и запаса хода героя в начале дня.

SCS	Запас хода	Примеры существ
0	1300	Боевые машины*
1	1360	-
2	1430	-
3	1500	Гном, Живой мертвец, Крестьянин
4	1560	Копейщик, Гремлин, Троллодит
5	1630	Маг, Бес, Страж, Гоблин, Матрос
6	1700	Грифон, Кентавр, Гарпия, Нимфа
7	1760	Адская гончая, Птица рух, Виверна
8	1830	Король минотавров, Океанида
9	1900	Змий, Фея, Ифрит, Костяной дракон
10	1960	Зелёный дракон
11 и выше	2000	Ангел, Титан, Птица грома, Стрекоза

* Без стороннего вмешательства, нулевую скорость получить невозможно, однако технически она является начальной точкой расчёта. Нулевую скорость получают герои, которые имеют в армии только боевые машины, выданные в слоты существ при помощи сторонней модификации карты.

Вкратце – на 1 шаг по горизонтали или вертикали по обычной земле герой тратит 100 очков хода, а по диагонали – 141 очко. Разница между смежными SCS не велика, и герой с 1 Кентавром или с 1 Виверной смогут за ход сделать по 17 шагов. Кстати, в мануале к игре так и написано, и создаётся впечатление, что нет разницы между некоторыми SCS, но это не так. Например, если герой начинает ход с диагонального шага, то после у него остаётся 1559 очков хода с Кентавром или же 1619 очков хода с Виверной – т.е. в дальнейшем на 1 шаг по прямой больше. Эта разница может проявиться и при движении по земле, имеющей штраф для героя или, наоборот, по дороге.

На скорость самого медленного существа **не** влияют артефакты скорости, специализация Сэра Мюллиха (+2 к скорости) и бонус родной земли. Однако влияет специализация героя по этому существу, зависящая от уровня. Фиксированные специализации по существам – не влияют.

Уволенные или проигравшие битву герои, при найме их в этот же день, имеют максимальный запас хода – 2000 очков. Герои, откупившиеся или сбежавшие с поля боя, имеют оставшийся у них перед побегом запас хода (не важно была эта битва на суше или на корабле).

Герой без армии

Герои без существ имеют максимальный запас хода – 2000 очков. Есть несколько способов оставить героя без армии:

- Отдать последних существ в армии, выполнив задание Хижины провидца или Стража прохода.
- Откупиться в битве, имея среди выживших существ только призванных элементалей. При этом такой откуп будет стоить 0 золота. Сбежавший герой будет иметь 1 существо из первого слота его стартовой армии, в отличие от откупившегося.
- Переместить последних существ из армии героя в Преобразователь скелетов и дождаться окончания таймера. Существа пропадут, а герой останется без армии.
- Выиграть осаду или оборону города с отстроенным Фортом (или выше), имея в армии только воскрешённых существ без Продвинутой Магии земли. В битве на обычном поле боя такой способ не сработает.
- Выиграть битву, имея в армии только воскрешённых существ без Продвинутой Магии земли и одновременно призванных элементалей.
- Организовать встречу двух ваших героев и передать последнее существо в армии используя стрелки на клавиатуре при попытке разделить отряд. Скролл при этом останется на месте, но по факту передача/разделение произойдёт. Исправлено в **HotA** и **HD-моде**.
- Уволить последнее существо из армии через Обзор королевства > Просмотр городов. Герой при этом должен быть в городе. Исправлено в **HotA** и **HD-моде**.

Герой в Таверне

Стартовый запас хода героя при найме в Таверне зависит от его стартовой армии. При старте игры или начале новой недели в Таверне доступны для найма 2 героя со стартовой армией. Все последующие герои, кроме этих двух, покупаемые игроком в течение недели, будут иметь армию, состоящую из 1 существа из первого отряда стартовой армии. Их стартовый запас хода не всегда соответствует скорости этого существа, т.к. сперва герой генерируется со стартовой армией (и считается его запас хода), а затем эта армия заменяется 1 существом. Т.е. стартовый запас хода считается по той армии, которая могла бы быть у героя.

Если герой **откупается** или **сбегает** с поля боя, то он становится доступен для найма в Таверне с оставшимся до боя запасом хода.

Если герой **уволен** или **проигрывает в битве**, то можно его найти («откопать») и нанять с максимальным запасом хода – 2000 очков. Герои, **исчезнувшие** с карты в связи с поражением игрока, считаются уволенными.

Герой, уволненный после посещения **Водопоя** и нанятый в Таверне, будет иметь запас хода 3000 очков.

Если герой ночует в Таверне будучи «видимым», то его запас хода будет пересчитан по армии.

Стартовый запас хода героев:

Запас хода (mp)	Герои
1936	Монер
1900	Джелу, Дракон (Маг)
1848	Монер
1793	Пир
1760	Пикедрам, Лорелей, Тираксор, Пасис, Кассиопея, Бидли, Тарк
1723	Гуннар, Десса
1711	Пир, Мириам
1700	Ивор, Игнат, Гретчин, Джереми, Иллор, Дерек
1657	Киррь
1641	Гуннар, Десса
1630	Валеска, Фиона, Калх, Ксерон, Галтран, Шакти, Жабаркас, Дракон (Хозяин зверей), Вистан, Все Путешественники (кроме Пасиса и Монера), Все Элементалисты , Коркес, Элмор, Лина, Анабель, Все Навигаторы
1578	Киррь
1560	Все Рыцари (кроме Валески), Все Священники , Уфретин, Жозефина, Рашка, Мариус, Октавия, Нимус, Все Еретики , Стракер, Чарна, Ранлу, Арлах, Дас, Аджит, Дамакон, Синка, Мутаре, Мутаре Дрэйк, Все Чернокнижники , Иог, Гурниссон, Шива, Креллион, Крэг Хэк, Борагус, Килгор, Все Боевые маги (кроме Дессы), Все Хозяева зверей (кроме Дракона и Вистана), Все Ведьмы
1500	Мефала, Енова, Риланд, Торгрим, Кланси, Жизель, Тан, Нелла, Торосар, Фаффнер, Ризза, Иона, Все Маги (кроме Дракона), Вокиал, Моандор, Тамика, Ибра, Клавиус, Лорд Хаарт (Рыцарь смерти), Все Некроманты

Навык Логистики



Навык Логистики повышает базовый запас хода героя. В зависимости от его уровня, запас хода героя увеличивается:

Логистика	Бонус	
Базовая	+10%	+5%
Продвинутая	+20%	+10%
Экспертная	+30%	+20%

Специализация по Логистике увеличивает эффективность Логистики на 5% за каждый уровень героя, и запас хода увеличивается на $k*(1+N*0,05)\%$, где k – бонус Логистики из таблицы выше, N – уровень героя.

Запас хода по воде



Базовый запас хода героя по воде фиксирован и зависит только от наличия у героя навыка Навигации:

Навигация	Запас хода	Бонус
Нет	1500	-
Базовая	2250	+750
Продвинутая	3000	+1500
Экспертная	3750	+2250

Специализация по Навигации увеличивает запас хода на 75 очков за каждый уровень героя. Итоговый запас хода рассчитывается как **Баз.запас+75*N**, где N – уровень героя, Баз.запас – базовый запас хода героя по воде, равный 1500...3750 очков в зависимости от уровня Навигации.

Общей особенностью большинства объектов на воде является то, что при их посещении герой в корабле не встаёт на клетку входа, однако на посещение такого объекта всё равно тратится соответствующее количество очков хода. Исключениями являются Гарнизоны, Порталы, Водоворот и Покинутый корабль (изменено в HotA).

Прочие бонусы

Прочие бонусы влияют только на дополнительный запас хода героя, который просто прибавляется к базовому при расчёте:

Объекты	Бонус	Примечания
Оазис	+800 по суше	Бонус добавляется единоразово до конца дня или ближайшей битвы, т.е. посетить объект повторно можно сразу после боя, получив бонус ещё раз
Водоём	+400 по суше	
Фонтан молодости (на суше)	+400 по суше	
Минеральный источник	+600 по суше	
Флаг единства	+400 по суше	
Водопой	+1000 по суше	Бонус добавляется на следующий день. Все оставшиеся очки хода на этот день отнимаются
Конюшня (на карте или в Замке)	+400 по суше	Конюшня на карте и в Замке имеют одинаковые бонусы, которые не могут действовать одновременно. Бонус будет добавляться к запасу хода героя в начале каждого дня до конца недели
Фонтан молодости (на воде)	+400 по воде	Свойства аналогичны Фонтану молодости на суше
Маяк (на карте)	+500 по воде	Бонус взятого под контроль Маяка будет добавляться к запасу хода героя в начале каждого дня и суммироваться с другими Маяками под контролем и с Маяком Замка
Маяк (в Замке)	+500 по воде	В отличие от Маяка на карте, даёт бонус всем игрокам (баг). Исправлен в HotA – даёт бонус только героям владельца города
Артефакты	Бонус	Примечания
Перчатки всадника	+300 +200 по суше	Бонусы двух Перчаток всадника не суммируются
Сапоги скорости	+600 +400 по суше	-
Шляпа морского капитана	+500 по воде	-
Ожерелье морского проведения	+1000 по воде	-
Шляпа адмирала	+1500 по воде	Бонусы составных частей сборного артефакта

ТРАТА ОЧКОВ ХОДА

Передвижение по карте

- Перемещение героя на 1 клетку по горизонтали или вертикали карты приключений тратит 100 очков хода. Перемещение по диагонали – 141 очко ($100 * 2^{0,5}$).
- Посещение объекта, даже когда герой не встаёт на клетку его входа (например, Таверна), также считается перемещением и тратит соответствующее количество очков хода. Повторное посещение объекта при помощи пробела не отнимает очков хода.

Это интересно! Герои ИИ тратят 1 очко хода (tr) при подборе и посещении любых объектов на карте (видимо, намеренный штраф), даже при помощи пробела. Именно поэтому, в случаях, когда герой ИИ входит в длительный цикл перемещения через Монолиты, рано или поздно у него закончатся очки хода и он завершит ход.

- Посадка на корабль или высадка на сушу отнимает все оставшиеся очки хода на этот день. Шляпа адмирала позволяет не терять остаток хода. Посадка и высадка с корабля в этом случае тратят обычное количество очков хода, как при перемещении, а оставшиеся очки хода по суше пересчитываются в очки хода по воде, и наоборот.

Внимание! Высадка с корабля на сушу невозможна на клетке карты, на которой располагается какой-либо объект, даже невидимый – Яма, оставленная после раскопок, закопанный Грааль, герой или объект, невидимое Событие, даже единоразовое и уже активированное.

- Посещение Озера алых лебедей или Водопоя отнимает все оставшиеся очки хода на этот день. Если бонус Озера алых лебедей ещё действует (герой не вступал в битвы), то его посещение не отнимает оставшиеся очки.

- Попытка раскопки Граала или Могилы отнимает весь запас хода героя. Возможность раскопок определяется от запаса хода, вычисляемого в момент попытки раскопок, а не от запаса хода героя на начало дня. Например, если герой с Фениксом (запас хода в начале дня равен 2000 очков) сделал 5 шагов по прямой (-500 очков хода), а затем при помощи другого героя обменял Феникса на Гнома, то он сможет копать, т.к. расчёт запаса хода при раскопках будет вестись от Гнома (запас хода равен 1500 очков). Однако текущий запас хода и расчётный должны совпадать с точностью до 1.

Типы земли

Как сказано в предыдущем разделе, на карте приключений возможны различные типы земли.

Перемещение героя по Грязи, Траве, Лаве, Подземному ландшафту или по Высокогорью не несёт никаких штрафов за перемещение.

Однако существуют типы земли, которые повышают затраты очков хода при движении героев по ним (штрафы) – Камни, Пустоши, Песок, Снег и Болото. Для вычисления затрат на 1 шаг по такой земле следует умножить базовые значения (100 очков хода по прямой и 141 по диагонали) на коэффициент штрафа, представленный в таблице далее. Навык Поиск пути позволяет герою снижать штраф движения.

Тип земли	Затраты очков хода	Поиск пути		
Камни	125%	100%	100%	100%
Пустоши	125%	100%	100%	100%
Песок	150%	125%	100%	100%
Снег	150%	125%	100%	100%
Болото	175%	150%	125%	100%

Также штрафы местности не действуют в следующих случаях:

- Армия героя состоит из существ, для которых тип земли является родным.
- Наличие в армии героя хотя бы 1 Кочевника позволяет герою не получать штраф при движении по Песку.
- Наличие у героя Сапог странника.
- Герой находится под действием заклинания Полёт. Однако на Базовом и Продвинутом уровне заклинание имеет свою собственную систему штрафов (подробнее см.далее).
- Армия героя состоит из существ Причала, а в одном из городов на карте установлена Путеводная звезда (Грааль), делающая любой тип земли родными для них.
- Армия героя состоит из нейтральных существ и, хотя бы 1 отряда, для которого земля является родной. Штраф местности не будет действовать, если в окне героя родной для местности отряд находится левее всех нейтральных существ («Пронос нейтралов» – баг). Исправлен в HotA.
- Посещение Проводника снижает затраты хода при движении по Пустошам до конца недели на 50%, т.е. убирает 25% штраф и даёт 25% бонус, как Земляная дорога.

Герой без армии всегда имеет штраф местности, независимо от его класса и ранее бывших у него существ.

Внимание! На последнем шаге штрафы местности действуют всегда (подробнее см.далее).

Далее представлена сравнительная таблица запаса хода героя при движении по штрафным типам земли, в зависимости от наличия у него навыков Логистики и Поиска пути, где за 100% принят запас хода по обычной земле, зависящий только от SCS.

Поиск пути	Тип земли	Логистика			
		нет			
нет	Камни	80%	88%	96%	104%
	Пустоши	80%	84%	88%	96%
	Песок/Снег	67%	73%	80%	87%
	Болото	57%	63%	69%	74%
	Камни	100%	110% 105%	120% 110%	130% 120%
	Песок/Снег	80%	88%	96%	104%
	Болото	67%	73%	80%	87%
			70%	73%	80%

	Камни Пустоши	100%	110% 105%	120% 110%	130% 120%
	Песок/Снег	100%	110% 105%	120% 110%	130% 120%
	Болото	80%	88% 84%	96% 88%	104% 96%
	Камни Пустоши	100%	110% 105%	120% 110%	130% 120%
	Песок/Снег	100%	110% 105%	120% 110%	130% 120%
	Болото	100%	110% 105%	120% 110%	130% 120%

Помимо штрафных типов земли существуют дороги и Попутный ветер, которые снижают затраты очков хода при движении героев по ним (бонусы):

Дорога / Накладной ландшафт	Затраты очков хода
	Земляная дорога
	Гравийная дорога
	Мощёная дорога
	Попутный ветер

В случае, когда герой перемещается через границу двух типов земли, затраты очков хода на этот шаг считаются по тому типу, с которого он перемещается, а не на который.

Если герой перемещается с дороги на «бездорожье», то затраты очков хода на этот шаг считаются сразу по типу земли. Посещение объекта с клеткой входа на бездорожье, также считается по типу земли (а не дороги), даже если герой не перемещается на клетку входа (например, Таверна) (см.рис.).



Пересечение дороги поперёк, не несёт для героя никаких бонусов.

При шаге с одного типа дороги на другой, стоимость этого шага считается по той дороге, с которой делается этот шаг.

При перемещении с клетки Попутного ветра на клетку без него, затраты очков хода на этот шаг будут считаться по Попутному ветру, а наоборот – по воде.

Внимание! Мосты, соединяющие части какой-либо дороги, являются лишь декоративными объектами и не снижают затраты на перемещение по их клеткам, если автор карты под ними не провёл дорогу.



Далее представлена сравнительная таблица затрат хода героя на 1 шаг, в зависимости от наличия у него Поиска пути.

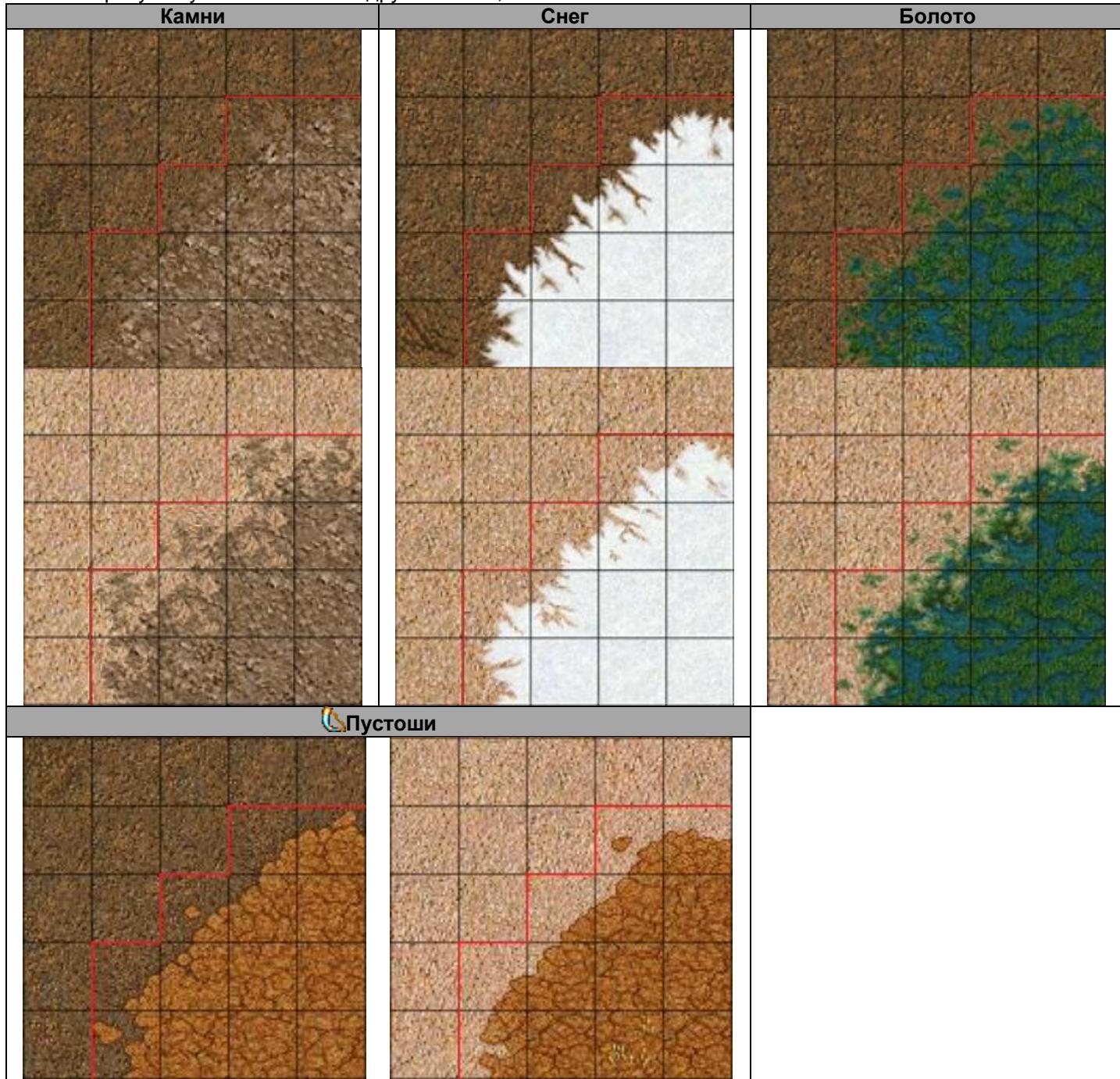
Тип земли / ландшафт	Шаг	Поиск пути			
		нет			
Без штрафа/Вода	прям.	100	100	100	100
	диаг.	141	141	141	141
Камни/Пустоши	прям.	125	100	100	100
	диаг.	176	141	141	141
Песок/Снег	прям.	150	125	100	100
	диаг.	212	176	141	141
Болото	прям.	175	150	125	100
	диаг.	247	212	176	141
Земляная дорога	прям.	75			
	диаг.	106			

Гравийная дорога	прям.	65
	диаг.	91
Мощёная дорога	прям.	50
	диаг.	70
Попутный ветер	прям.	66
	диаг.	93

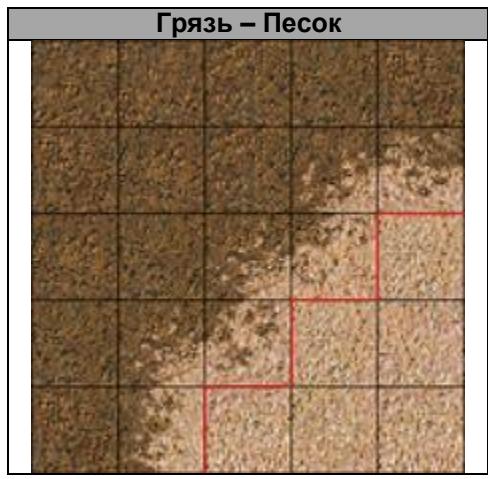
Границы между двумя типами земли и между накладными ландшафтами

Границы типов земли и ландшафтов визуально определяются достаточно сложно, однако есть некоторые общие особенности:

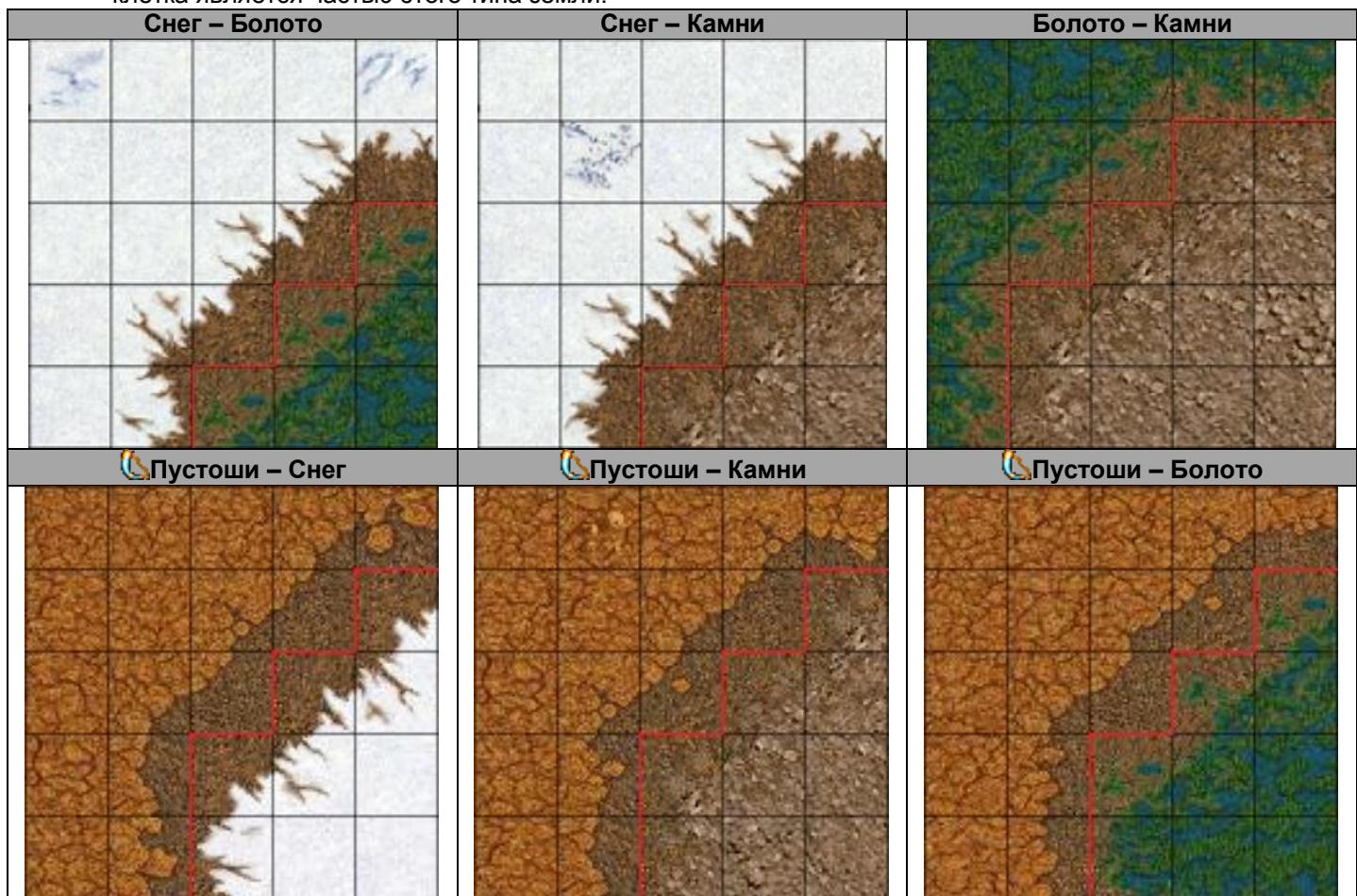
- Базовыми типами земли являются Грязь и Песок. Они не создают «швов» при стыке друг с другом и другими типами земли.
- Граница между базовым типом земли и другим типом определяется **Правилом**: если на клетке присутствует хотя бы часть другой земли, то клетка является частью этого типа земли:



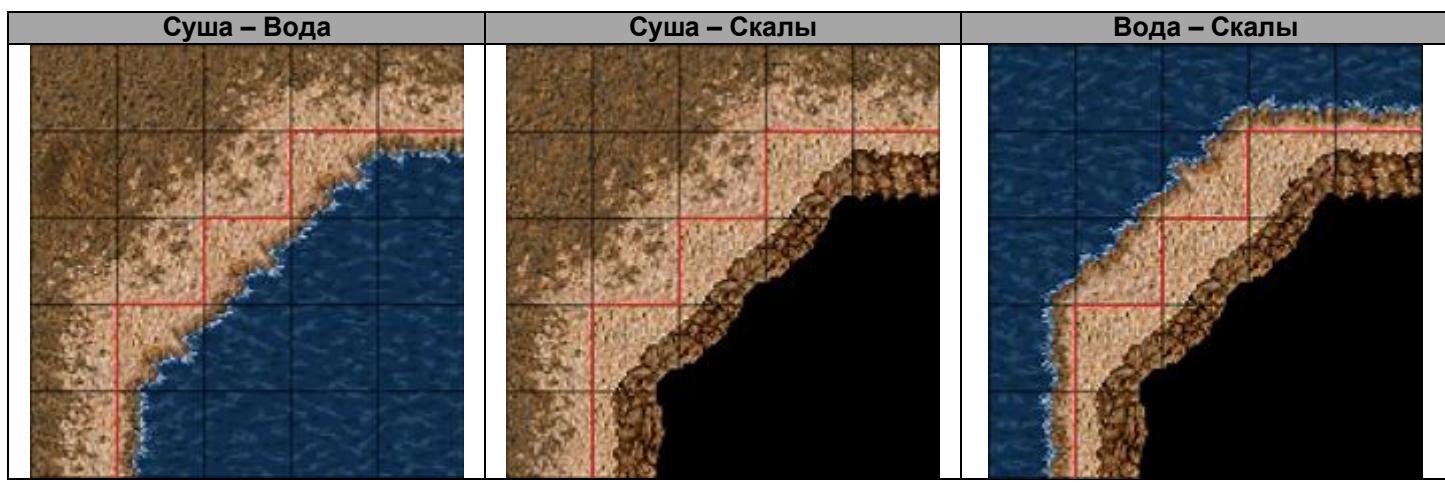
- При стыке Грязи и Песка между собой, граница определяется частным случаем общего Правила: если на клетке Песка присутствует хотя бы часть Грязи, то клетка является частью Грязи.



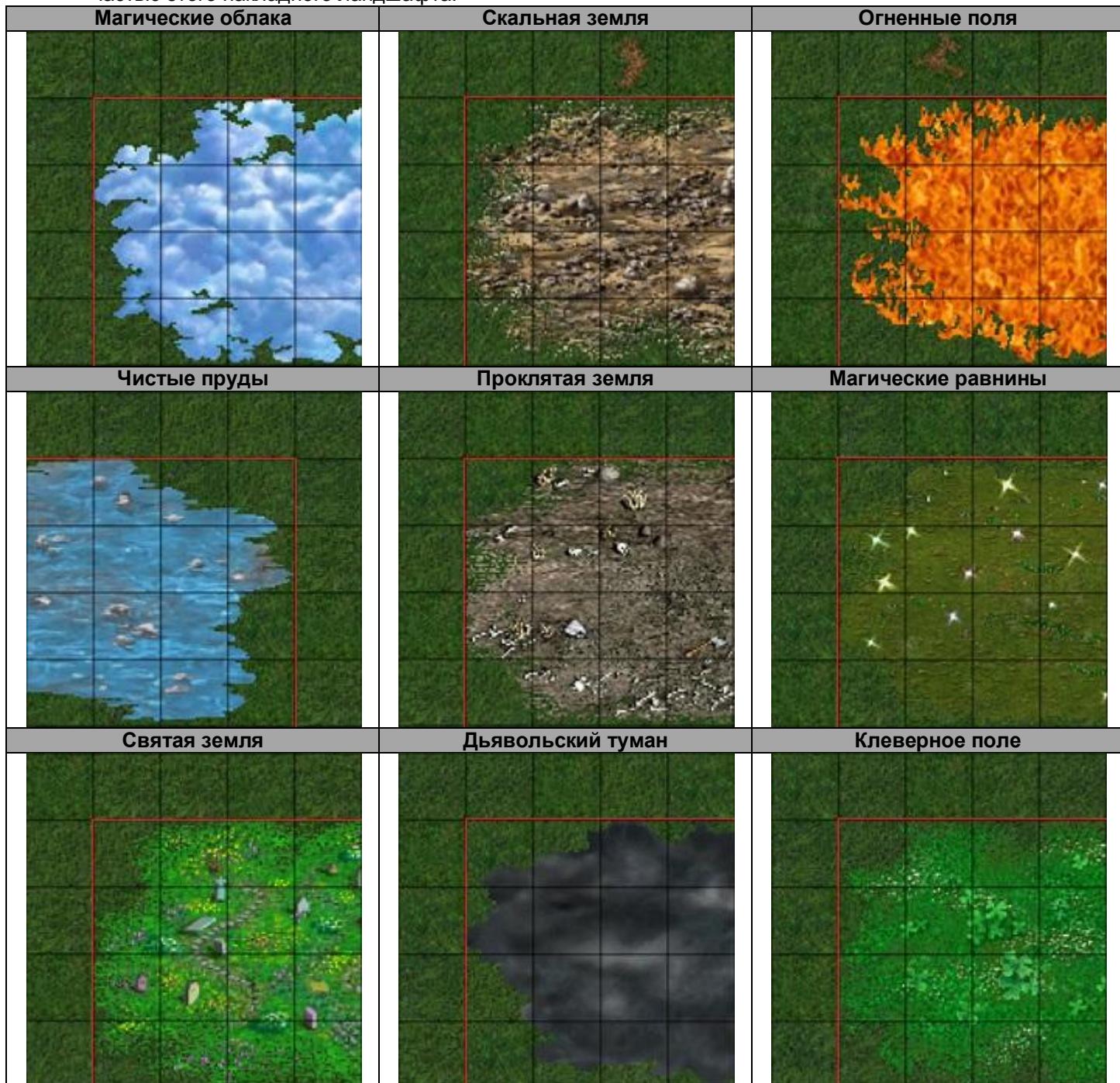
- Небазовые типы земли при стыке между собой графически создают «швы» из Грязевой полосы. Однако эта полоса не является Грязью, не влияет на логистику и является границей, подчиняющейся тому же Правилу: если на клетке пограничной грязи, присутствует хотя бы часть другой земли, то клетка является частью этого типа земли:

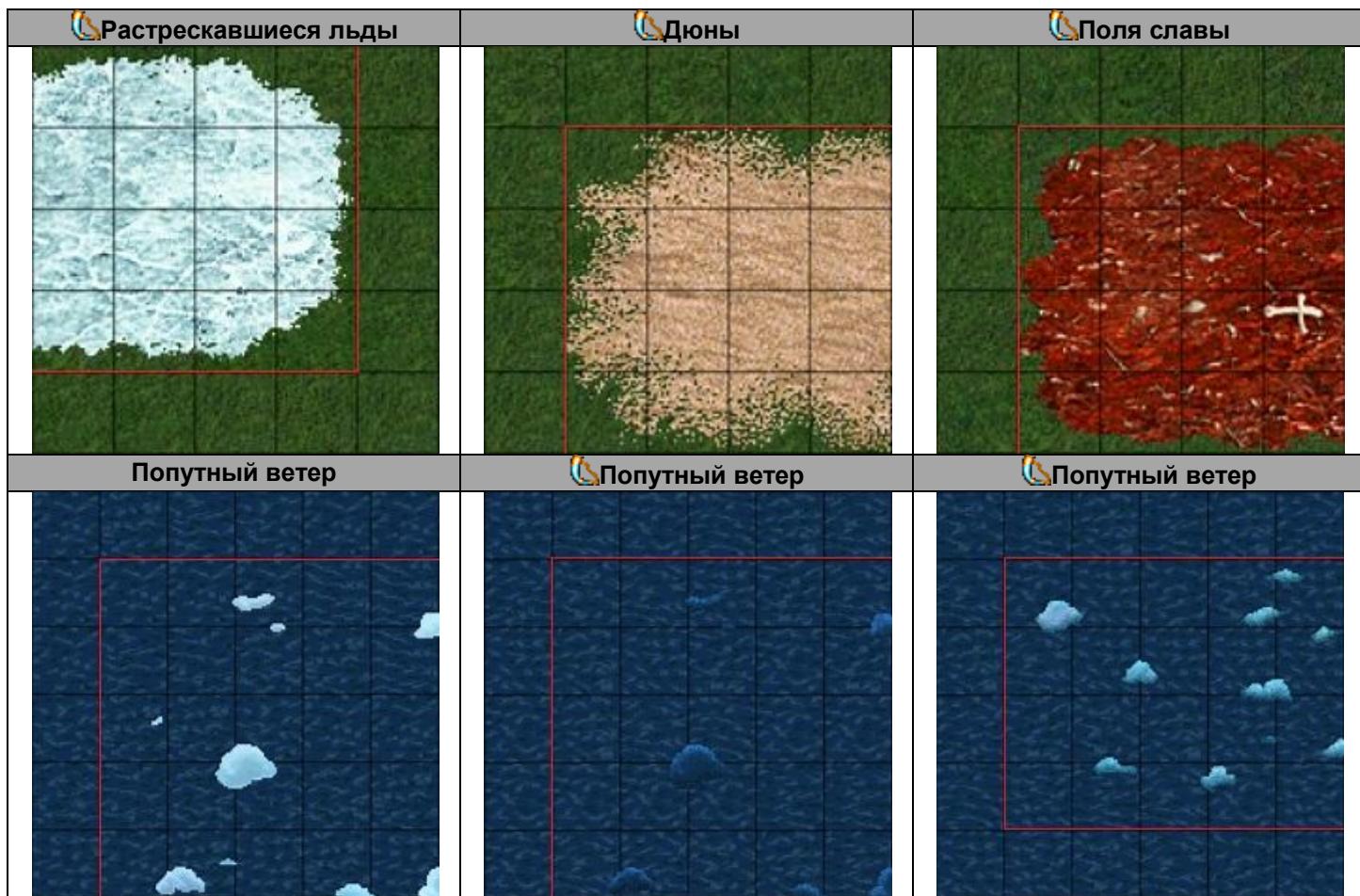


- При стыке между сушей и водой графически создаются «швы» из Прибрежной полосы (Песок). Этот Песок не влияет на логистику, но битва на такой клетке будет проходить на ландшафте Песка и бонусы родной земли не будут ни у одной из сторон. Граница воды также подчиняется Правилу.
- При стыке между сушей/водой и Скалами в подземелье, графически создаются «швы» из Каменной полосы (Песок). Этот Песок не влияет на логистику или битву, и также подчиняется Правилу.

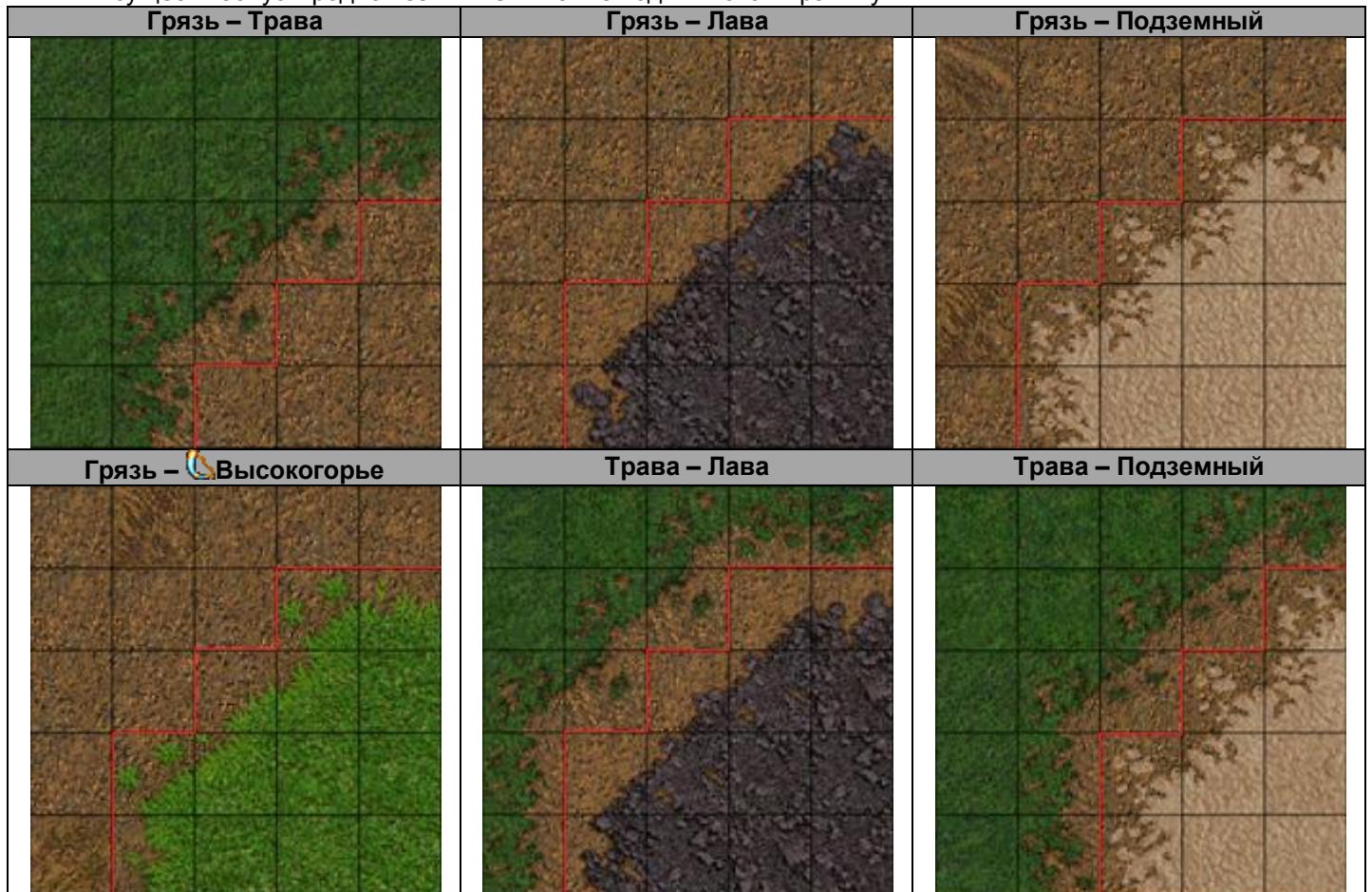


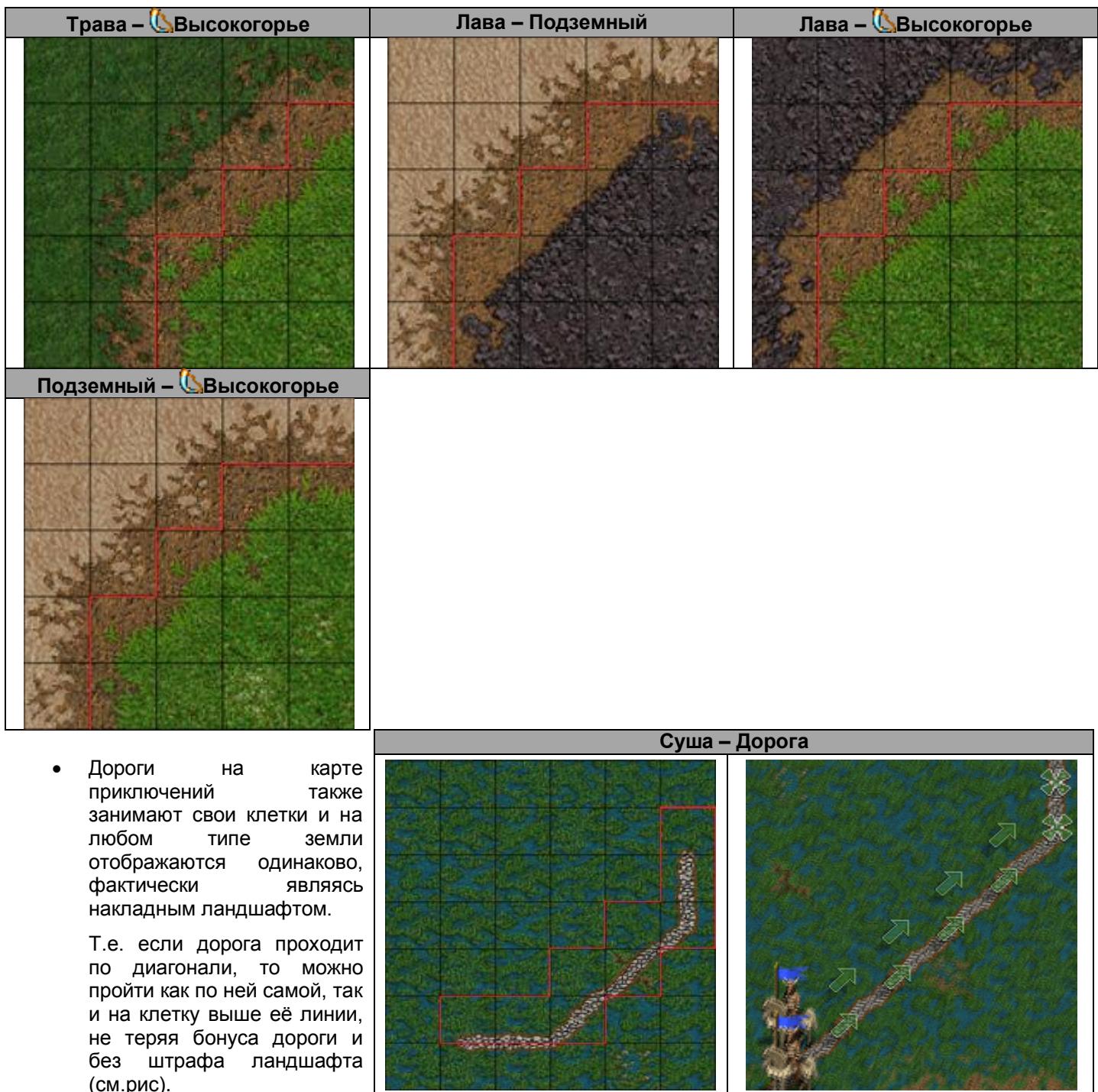
- Все накладные ландшафты являются элементами прямоугольной формы, и также подчиняются Правилу: если на клетке присутствует хотя бы часть накладного ландшафта, то клетка является частью этого накладного ландшафта:





- Границы типов земли, не имеющих штрафов логистики, важны для того, чтобы понимать, будут ли у существ бонусы родной земли. Они также подчиняются Правилу:





Последний шаг

Правило последнего шага – если у героя недостаточно очков хода для шага по диагонали, но достаточно для шага по прямой, то на последнем шаге он всё же сможет сделать шаг по диагонали, но только если он не имеет штрафа за передвижение. Штраф местности на последнем шаге действует всегда, независимо от состава армии, наличия дорог или Полёта.

Пример:

У героя с 1 Джинном осталось 100 очков хода на снегу, и у него нет Поиска пути. Сделать шаг по диагонали он не сможет (требуется 150 очков хода). С Базовым Поиском пути он всё ещё не сможет сделать шаг по диагонали (требуется 125 очков хода), но с Продвинутым Поиском пути – сможет.

Правило последнего шага работает, если остаток хода героя лежит в диапазоне от $100*k$ до $141*k$, где k – коэффициент штрафа (%) из таблиц выше. Отсюда следуют несколько более сложных выводов и особенностей применения Правила на практике:

- Для Камней и Пустошей нужно иметь остаток хода от 125 до 176 очков, чтобы сделать диагональный шаг, но при 141 и более очков герою и так хватило бы на этот шаг без штрафа, и наибольший остаток хода был бы равен 35 очкам, недостаточным даже для шага по дороге. В этом случае этот остаток обнуляется, и выгоды игроком не ощущается. И только при остатке хода от 125 до 140 очков можно выгадать возможность диагонального шага.

2. Для Песка и Снега нужно иметь остаток хода от 150 до 212 очков, чтобы начало действовать Правило последнего шага. В этом случае:

- При остатке хода от 200 и более очков, герой сможет сделать диагональный шаг за 100 очков хода. Останется ещё от 100 до 112 очков. Этого хватит на ещё один шаг по прямой (см.рис). Таким образом, Правило последнего шага распространилось на предпоследний шаг. Диапазон для этого явления небольшой, но содержит значение 200, поэтому может наблюдаться не так уж редко.
- При остатке хода менее 200 очков, герой также сможет сделать диагональный шаг за 100 очков хода. Остатка от 50 до 99 очков хватит только на шаг по дороге, но тем не менее.



3. Для Болота нужно иметь остаток хода от 175 до 247 очков, чтобы начало действовать Правило последнего шага. Работает аналогично и 247 очков может хватить на 2 диагональных шага по 100 очков с остатком 47.

4. Особые нюансы Правила наблюдаются на дорогах. При минимальном остатке очков хода, достаточном для шага по земле, которая лежит под дорогой, диагональные шаги будут отнимать столько же очков, что и горизонтальные (не важно, по дороге или нет). Например, если у героя осталось 200 очков хода на Мощёной дороге на Снегу. В этом случае:

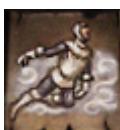
- 200 очков хода хватает на 1 шаг по Снегу, поэтому начинает действовать Правило последнего шага (см.п.2 а). Герой сможет сделать диагональный шаг по дороге за 50 очков (вместо 70). Останется ещё 150 очков и Правило продолжает действовать (см.п.2 б). Герой сможет сделать ещё один диагональный шаг по дороге за 50 очков. Останется ещё 100 очков, которых уже не хватает для шага по Снегу. Герой не сможет больше делать диагональные шаги, но сможет сделать 2 шага по дороге по горизонтали. В итоге мы имеем 4 шага, на которые действует Правило последнего шага.
- Если в этом же примере герой будет иметь Базовый Поиск пути, то он сможет сделать только 3 шага. 200 очков хода не попадают под Правило последнего шага с Поиском пути (требуется от 125 до 176 очков), поэтому диагональный шаг по дороге отнимет 70 очков. Останется 130 очков и начнёт действовать Правило. Следующий диагональный шаг отнимет 50 очков хода и оставшихся 80 очков хватит только на 1 шаг по дороге по горизонтали. Т.е. в данном случае Поиск пути портит логистику на дорогах

Дальность хода при остатке 200 очков			Дальность хода при остатке 200 очков с Базовым Поиском пути
--------------------------------------	--	--	---

5. Перемещение на корабле по воде тоже считается «шагами» и аналогично перемещению по любому типу земли без штрафов. Правило последнего шага работает, если остаток хода героя лежит в диапазоне от 100 до 141. Попутный ветер на воде действует аналогично дорогам, и действующее Правило последнего шага позволит герою сделать диагональный шаг, потратив 66 очков хода вместо 93.

6. Таким образом, максимальное количество очков хода, которое можно сэкономить, используя Правило последнего шага, составляет 98 очков. Для этого нужен остаток хода равный 247 очкам на Гравийной дороге на Болоте. Диагональный шаг по дороге отнимет 65 очков (вместо 91), затем диагональный шаг по Болоту отнимет 175 очков (вместо 247). В итоге будет сэкономлено $26+72 = 98$ очков хода.

Полёт



Использование Полёта позволяет герою игнорировать штраф местности, однако заклинание имеет собственную систему штрафов при полёте над водой, препятствиями на карте, непроходимыми клетками объектов или над штрафной землёй (с учётом Поиска пути):

Полёт над	Магия воздуха			
	нет			
Водой, препятствиями и непроходимыми клетками объектов	140%	140%	120%	100%
Камни 	125%	125%	120%	100%
Песок/Снег	140%	140%	120%	100%
Болото	140%	140%	120%	100%

Если герой имеет Поиск пути и штраф местности на него не действует, то он не будет получать штраф и при Полёте над такой землёй.

Использование Крыльев ангела аналогично использованию Экспертного Полёта.

 Если использовать заклинание Полёт с надетыми Крыльями ангела, а затем снять их, то эффект заклинания пропадёт, и герой не сможет летать (баг).

 Если герой с Полётом улучшил навык Магии воздуха, то повторное использование заклинания Полёт не снизит штраф перемещения в соответствии с новым уровнем (баг).

Полёт можно использовать, даже если между героем и целевой клеткой есть закрытая Террой Инкогнито территория. Главное, чтобы целевая клетка была на открытой земле.

Клетки входа в объект не считаются препятствиями, даже если на эту клетку герой не встаёт при посещении (например, Таверна), и соответственно герой не будет получать штраф при Полёте над ними. Однако имеется неприятный нюанс (баг) – клетки входа имеют некую невидимую преграду по верхней своей части. Спокойно перелететь через такую клетку (и эту преграду) можно только снизу-вверх, но не сверху-вниз (см.рис). Некоторые объекты состоят только из клеток входа, и пролетать над ними сверху-вниз становится проблемой. Это ограничение не относится к подбираемым объектам, Гарнизонам и объектам, которые можно посещать сверху.



Далее представлена сравнительная таблица затрат хода героя на 1 шаг в Полёте, в зависимости от наличия у него Магии воздуха (затраты без Магии воздуха равны затратам при наличии Базовой Магии воздуха) и Поиска пути:

Полёт над	Магия воздуха					
						
	прям.	диаг.	прям.	диаг.	прям.	диаг.
Водой, препятствиями и непроходимыми клетками объектов	140	197	120	169	100	141
Земля без штрафов или: - Камни/Пустоши с Баз.Поиском пути - Песок/Снег с Продв.Поиском пути - Болото с Эксп.Поиском пути	100	141	100	141	100	141
Камни/Пустоши или: - Песок/Снег с Баз.Поиском пути - Болото с Эксп.Поиском пути	125	176	120	169	100	141
Песок/Снег или: - Болото с Баз.Поиском пути	140	197	120	169	100	141
Болото	140	197	120	169	100	141

Хождение по воде



Использование Хождения по воде позволяет герою перемещаться над водой без корабля, но не останавливаться или завершать ход на ней. Однако заклинание имеет систему штрафов при перемещении над клетками воды:

Полёт над	Магия воды			
	нет			
Водой	140%	140%	120%	100%

Т.е. по сути, Хождение по воде является «урезанной» версией Полёта.

Использование Сапог левитации аналогично использованию Экспертного Хождения по воде.

Попутный ветер не влияет на затраты хода при Хождении по воде.

Хождение по воде можно использовать, даже если между героем и целевой клеткой есть закрытая Террой Инкогнито территория. Главное, чтобы целевая клетка была на открытой земле.

Городской портал и Дверь измерений



На перемещение в город при помощи Городского портала или на выбранную клетку карты при помощи Двери измерений тратится определённое количество очков хода:

Магия земли или Магия воздуха			
нет	Базовая	Продвинутая	Экспертная
300	300	300	200

Городской портал не сработает, если у героя не будет достаточного остатка хода.

Дверь измерений срабатывает, даже если у героя меньше необходимого остатка хода. При этом этот остаток обнуляется.

На перемещение в город при помощи Врат замка Инферно или  Городских врат на карте, очки хода не тратятся.

ОТКРЫТИЕ КАРТЫ И РАЗВЕДКА



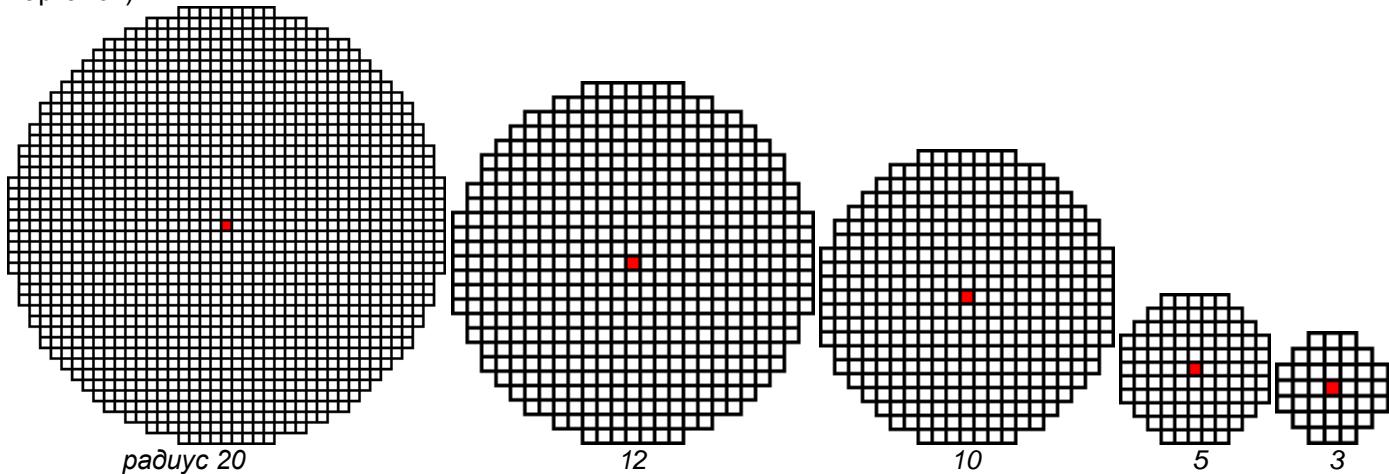
Изначально при старте игры вся карта приключений покрыта Террой Инкогнито, через которую не видно никаких объектов, ландшафта или типа земли. В процессе игры эта Терра Инкогнито может открываться или закрываться под действием различных факторов:

1. Каждый герой на карте открывает вокруг себя и держит открытой область Терры Инкогнито радиусом 5 клеток (диаметр 11). При перемещении героя Терра Инкогнито открывается в режиме реального времени. Герои союзника также открывают Терру Инкогнито для игрока.
2. Использование артефактов Подзорная труба и Телескоп увеличивает радиус разведки героя на 1 клетку за каждый из них. Использование нескольких одинаковых артефактов не даёт дополнительного эффекта.
💡 При получении или надевании артефакта, обзор увеличивается только после шага или сохранения/загрузки игры (баг). Изменено в HotA.
💡 При получении или надевании артефакта, обзор увеличивается сразу.
3. Наличие навыка Разведка увеличивает радиус разведки героя на 1/2/3 клетки.
💡 1/3/5 клеток. Специализация героя по Разведке увеличивает радиус обзора на 1 клетку за каждый 6 уровень героя, и радиус разведки рассчитывается по формуле:
$$\text{Радиус} = 5 + k + N / 6$$

где k – дополнительный радиус разведки от навыка, N – уровень героя. Округление вниз.

4. Посещение Обсерватории увеличивает радиус разведки героя на 2 клетки до конца недели.
5. Объекты, взятые под контроль игроком или союзником (с флагом), держат открытой область вокруг себя в радиусе 3 клеток (диаметр 7) от входа.
6. Города игрока или союзника держат открытой область вокруг себя в радиусе 5 клеток (диаметр 11) от входа.
7. Посещение героем или союзником Обсерватории красного дерева, Огненного столпа или Обзорной башни открывает область в радиусе 20 клеток (диаметр 41) от входа.
8. Посещение героем или союзником Хижины мага открывает область вокруг всех Глаз мага на карте в радиусе 10 клеток (диаметр 21) от их входа.
9. Посещение героем или союзником Руин (после победы над охраной или разграбленных) открывает область в радиусе 12 клеток (диаметр 25) от входа.
10. Посещение героем или союзником Картографа открывает всю подконтрольную ему территорию на карте. Водный картограф открывает все клетки воды, Подземный Картограф – все клетки с Подземным типом земли, Наземный Картограф – все клетки карты, кроме воды и Подземного типа земли.
11. Постройка игроком или союзником Смотровой башни в Башне открывает и держит открытой область вокруг города в радиусе 20 клеток (диаметр 41) от входа.
12. Постройка игроком или союзником Небесного корабля (Грааль) в Башне открывает всю карту приключений, включая подземный уровень. В отличие от Смотровой башни, Небесный корабль не держит область открытой.
13. Постройка игроком Вуали тьмы в Некрополисе закрывает для противников открытую область Террой Инкогнито вокруг города в радиусе 20 клеток (диаметр 41) от входа и будет закрывать в начале каждого дня противников. Вуаль тьмы в нейтральном Некрополисе закрывает открытую область для всех игроков в начале каждого дня.
14. Посещение Вуали тьмы на карте закрывает для противников открытую область Террой Инкогнито в радиусе 20 клеток (диаметр 41) от входа.

Это интересно! В плане открытия или закрытия карты приключений, все радиусы в игре являются геометрическими (Евклидова метрика), в отличие от радиусов действия Двери измерений/Затопления корабля (Метрика Чебышева), или ограничения хода компьютерных героев в Редакторе карт (Метрика городских кварталов).



МЕНЕДЖМЕНТ ХОДА

Запас хода каждого героя в течение одного дня ограничен и целью игрока является его максимально эффективное расходование. Именно от этого зависит общая эффективность игры и в большем случае победа в игре против равного соперника.

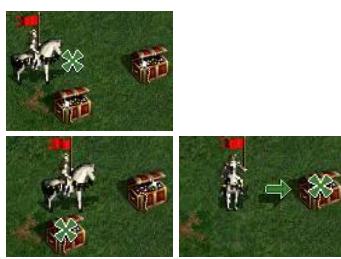
При клике по любому объекту или по клетке карты, игра автоматически проложит кратчайший маршрут к цели. Этот маршрут, бесспорно, является наименее затратным по очкам хода, но всё же он не всегда является оптимальным, т.к. игра не может учесть ваши дальнейшие планы и дальнейшее направление движения героя. Поэтому существует несколько простых приёмов, позволяющих использовать очки хода оптимальнее с точки зрения эффективности и тактической составляющей.

Далее приведены примеры.

«200 лучше, чем 141»



Герою нужно собрать 2 Сундука с сокровищами. При клике по первому из них и сбору по маршруту игры (рис.1), герой потратит 141 очко хода, но при этом останется на месте.



Затем, при клике по второму Сундуку и сбору по маршруту игры (рис.2), герой потратит ещё 300 очков хода. Итого **441** очко.

Если не использовать предлагаемые игрой маршруты, то можно потратить меньше очков хода.

Перемещаем героя на 1 клетку в направлении второго Сундука (рис.3), тратя 100 очков хода. Собираем (по пути) первый Сундук (рис.4), тратя ещё 100 очков. И далее уже собираем второй Сундук по маршруту игры (рис.5), тратя ещё 200 очков. Итого **400** очков, что на 41 меньше, чем в первом случае.

«Всё моё!»



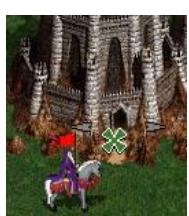
Иногда встречаются целые скопления объектов и ресурсов в одном месте, и тут можно сэкономить ещё больше.



Герою нужно собрать 3 Сундука с сокровищами и встать на клетку, отмеченную зелёным. При поочерёдном клике по Сундукам и сборе по маршруту игры (рис.1-4), герой потратит $141+241+241+100 = 723$ очка.

Попробуем сходить вручную. Перемещаем героя на 1 клетку в направлении конечной точки (рис.1), тратя 100 очков хода. Собираем первый Сундук (рис.2), тратя ещё 100 очков. Повторяем 2 предыдущие операции для второго и третьего Сундуков (рис.3) и оказываемся на конечной точке, тратя ещё $200+200 = 400$ очков. Итого **600** очков, что на 123 меньше, чем в первом случае.

«Осада»



Иногда всё же стоит доверять маршрутам игры, особенно при посещении или захвате объектов по диагонали.

Герою нужно захватить город, победив охрану, и зайти в него для пополнения маны. Если атаковать город диагональным шагом, а затем зайти в него, то герой потратит $141+141 = 282$ очка хода.

Если при этом сделать шаг вправо, атаковать город вертикальным шагом, а затем зайти в него, то герой потратит $100+100+100 = 300$ очков хода.

«Нормальные герои всегда идут в обход»



Бывают случаи, когда обойти кучку ресурсов или иной подбираемый объект гораздо выгоднее, чем собирать его, особенно если он не так важен для героя.



Герою нужно пройти вправо, но на его пути находится Сундук с сокровищами. Если собрать его и сделать ещё 2 шага, то герой потратит **300** очков хода. А если просто обойти (рис.1), то будет потрачено $141+141 = 282$ очка, что на 18 меньше, чем в первом случае.

Во втором случае (рис.2), когда герою нужно идти по диагонали, можно сэкономить ещё больше. При сборе Сундука и двух шагах по диагонали герой потратит $141+141+141 = 423$ очка хода. А если обойти, то всего $100+141+100 = 341$ очко, что уже на 82 меньше!

«Эх, дороги...»



Не стоит забывать и о неоспоримой пользе дорог.

Герою нужно собрать 2 Сундука с сокровищами и встать на крайнюю клетку дороги. При поочерёдном клике по Сундукам и сборе по маршруту игры (рис.1-3), герой потратит $100+300+141 = 541$ очко.



А если использовать дорогу? Перемещаем героя на дорогу по диагонали (рис.4), тратя 141 очко хода. Собираем первый Сундук (рис.5), тратя ещё 100 очков. Идём до конечной точки (рис.6) и собираем второй Сундук, тратя ещё $75+75+100 = 250$ очков. Итого **491** очко, что на 50 меньше, чем в первом случае.

ВОСПОЛНЕНИЕ ЗАПАСА ХОДА

Запас хода всех героев полностью восстанавливается до максимума в начале хода игрока. Таким образом, полезно использовать так называемый «Разгон героя», чтобы получить больше очков хода на следующий день. Для этого герою необходимо оставить в армии только самых быстрых существ (достаточно скорости хотя бы 11, т.к. при ней уже даётся максимальный базовый запас хода). Никакие бонусы к скорости при этом не учитываются для существа, кроме +1 к скорости от специалиста по нему. Более медленных существ можно передать другому герою, оставить в городе, Гарнизоне или на Шахте, а в начале дня забрать обратно. Артефакты, дающие дополнительные очки хода также полезно надеть перед ночёвкой и снять в начале дня.

Однако не стоит забывать и об опасности Разгона героя вблизи территорий вражеских героев, которые в свой ход могут атаковать вашего героя без армии и с бесполезными в бою артефактами.

Ориентировочная оценка запаса хода

Для приблизительного отслеживания оставшегося запаса хода у героев, в интерфейсе игры встроен специальный индикатор – зелёный столбик слева от портрета каждого героя, имеющий свою условную индикацию:

	Уровень +++ соответствует 2800 очкам хода и более		Уровень ++ соответствует 2500...2799 очкам хода.		Уровень + соответствует 2300...2499 очкам хода.		Полная шкала соответствует 2200...2299 очкам хода		Далее 22 промежуточных заполнения шкалы, по 100 очков хода, вплоть до 0.
--	--	--	---	--	--	--	--	--	---

ПОСАДКА И ВЫСАДКА С КОРАБЛЯ С ШЛЯПОЙ АДМИРАЛА

По умолчанию посадка на корабль или высадка на сушу отнимает все оставшиеся очки хода на этот день. Шляпа адмирала позволяет не терять остаток хода. Посадка и высадка с корабля в этом случае тратят обычное количество очков хода, как при перемещении, а оставшиеся очки хода по суше пересчитываются в очки хода по воде, и наоборот. Далее представлена детализация пересчёта очков хода.

Для расчётов используются 4 параметра, измеряемые в очках хода героя (mp):

- M – запас хода героя на суше, состоящий из базового и дополнительного
- M' – запас хода героя на воде, состоящий из базового и дополнительного
- $M_{тек}$ – текущий остаток хода героя на суше
- $M'_{тек}$ – текущий остаток хода героя на воде.

Введем промежуточный коэффициент K , постоянный для каждого героя при его текущем уровне развития:

$$K = M' / M$$

При посадке в корабль, текущий остаток хода героя на суше пересчитывается по формуле:

$$M'_{тек} = (M_{тек} - m) * K$$

где m – затраты очков хода при посадке на корабль, равные 100 очкам на земле без штрафов при посадке по прямой или 141 очко – по диагонали.

При высадке с корабля, текущий остаток хода героя на воде пересчитывается по формуле:

$$M_{тек} = (M'_{тек} - m) / K$$

где m – затраты очков хода при высадке с корабля на сушу, равные 100 очкам при высадке по прямой или 141 очко – по диагонали.

Затраты очков хода на посадку в корабль и последующую высадку на сушу (без движения) составляют:

$$\Delta = m * (1 + M_{\text{тек}} / M'_{\text{тек}})$$

Все округления вниз.

При расчёте коэффициента **K**, запас хода рассчитывается в момент посадки на корабль или высадки, а не на начало дня (аналогично определению возможности раскопок Грааля). Т.е. на этот расчёт влияют изменения SCS, надевание/снятие артефактов, дающих дополнительный запас хода, посещение Оазиса, наличие и уровень Логистики и Навигации. Именно с этим связан один из самых серьёзных багов в игре, позволяющем при наличии Шляпы адмирала получить бесконечно большое количество очков хода. Исправлен в HotA (см.справа).

Если обратимся к формуле расчёта остатка хода при посадке на корабль, увидим, что для максимальной **Дельты** нам необходимо иметь максимальный коэффициент **K**, что достигается при минимальном значении **M**. И наоборот, из формулы расчёта остатка хода при высадке, определяем, что максимальная **Дельта** будет при минимальном коэффициенте **K**

При расчёте коэффициента **K**, запас хода рассчитывается по базовым **M** и **M'** на начало дня, а не по расчётным на момент посадки или высадки. Т.е. на этот расчёт **не** влияют изменения SCS перед посадкой, надевание/снятие артефактов, дающих дополнительный запас хода, посещение Оазиса, наличие и уровень Логистики и Навигации

- Артефакты** Сапоги скорости и Перчатки всадника, используемые героем, увеличивают расчётный запас хода **M**, тем самым снижая **K**. Если герой не снимет эти артефакты перед посадкой на корабль, то повышение **M** приведёт к потере 31...38% очков хода на воде. Верно и обратное – если их надеть перед высадкой, герой получит 45...60% очков хода из ниоткуда.
- Изменение **SCS** при помощи обмена существ с другим героями и имеет тот же эффект. Чем медленнее существо есть у героя, тем ниже **M**.
- Объекты**, добавляющие очки хода повышают **M_{тек}**, но, если после их посещения ни разу не открыть окно героя, а просто сесть на корабль, то эти дополнительные очки хода включаются и в **M**, что в итоге снизит **M'**. Поэтому нужно обязательно открыть окно героя в этом случае, чтобы всё встало на свои места. Это позволит иметь повышенный **M_{тек}**. Следует отметить, что посещение Конюшни добавляет очки хода к **M** до конца недели и открытие окна героя этого не изменит

Пример расчёта:

Герой с Экспертной Логистикой (+30%) и Экспертной Навигацией (+2250) переночевал, имея в армии 1 Лазурного дракона (SCS=19). При этом у него имеются Перчатки всадника (+300), Сапоги скорости (+600), Шляпа адмирала (+1500) и посещённая Конюшня (+400)

То же, но Экспертная Логистика (+20%), Перчатки всадника (+200), Сапоги скорости (+400)

$$M = 2000 * 1,3 + 300 + 600 + 400 = 3900 \text{ очков}$$

$$M = 2000 * 1,2 + 200 + 400 + 400 = 3400 \text{ очков}$$

$$M' = 3750 + 1500 = 5250 \text{ очков}$$

- Перед посадкой на корабль, герой посещает Оазис (+800), тратя 100 очков хода: $M_{\text{тек}} = 3900 - 100 + 800 = 4600 \text{ очков}$
- Герой снимает артефакты и меняет у другого героя Лазурного дракона на Крестьянин (SCS=3):
Расчётный $M = 1500 * 1,3 + 400 = 2350 \text{ очков}$
 $K = 5250 / 2350 = 2,234$
- После чего герой садится на корабль, тратя 100 очков хода:
 $M'_{\text{тек}} = (4600 - 100) * 2,234 = 10053 \text{ очка}$
- Находясь на корабле, герой забирает Лазурного дракона обратно, а Крестьянина увольняет. Надевает Перчатки всадника и Сапоги скорости:
Расчёмный $M = 2000 * 1,3 + 300 + 600 + 400 = 3900 \text{ очков}$
 $K = 5250 / 3900 = 1,34615$
- Герой высаживается обратно на берег по диагонали:
 $M_{\text{тек}} = (10053 - 141) / 1,34615 = 7363 \text{ очка}$
Т.е. прирост очков хода после посадки и высадки составил около 3000 очков хода! А если повторить?

- Перед посадкой на корабль, герой посещает Оазис (+800), тратя 100 очков хода:
 $M_{\text{тек}} = 3400 - 100 + 800 = 4100 \text{ очков}$
 $K = 5250 / 3400 = 1,5441$

- После чего герой садится на корабль, тратя 100 очков хода:
 $M'_{\text{тек}} = (4100 - 100) * K = 6176 \text{ очков}$
- Герой высаживается обратно на берег по диагонали:
 $M_{\text{тек}} = (6176 - 141) / K = 3908 \text{ очков}$

Собственно, именно эти особенности некорректного программирования игры и породили такого монстра, каким является Шляпа адмирала. Но, предупрежден, значит вооружен! При любом раскладе - случайное применение этого бага, крайне маловероятно. Знать эти нюансы не повредит, а вот уж применять их или нет на практике - остается на усмотрение игрока. А результат - на его совести

Т.е. затраты очков хода на посадку и высадку составили 192 очка хода

Аналогично считается запас хода героя в Таверне, который Откупился или Сбежал с поля боя. Однако в случае бегства, герой появляется в Таверне с 1 существом из первого слота его стартовой армии и его запас хода **M** считается по той армии, которая могла бы быть у героя, а не по этому существу.



Увильнение героя в городе

Иногда герой, у которого закончились очки хода, остаётся в городе и мешает найму других героев. В этом случае его нельзя уволить обычным способом, но можно, если переместить его в гарнизон и войти в окно Обзор королевства – Снаряжение. При нажатии на героя там уже будет доступна кнопка «Уволить героя».



В HotA разрешено обычное увильнение героя в городе через окно героя.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Турист**, heroes.ag.ru, **Magnus Incognitus**, heroesportal.net, **Антон Львов**, vk.com, **Dandy**, heroesworld.ru, **RoseKavalier**, heroescommunity.com, **cyberB**, heroesportal.net, **vbn**, heroesworld.ru, **Костя Ковалёв**, vk.com, **Максим Бойко**, vk.com.

VI ГОРОДА

6.1 Строения в городах

В каждом городе, которым владеет игрок, доступны для строительства определённые строения. Они подразделяются на общие (одинаковые для всех типов городов) и уникальные, которые можно строить только в определённом типе города. В Редакторе карт можно запрещать любому городу строительство некоторых строений.

Строительство доступно 1 раз в день для каждого города и требует траты ресурсов игрока.

Далее представлена сводная таблица общий строений и их подробное описание ниже.

Строение*	Ресурсы для строительства								Свойства
Сельская управа ¹	-	-	-	-	-	-	-	-	+500 золота в день
Префектура	2500	-	-	-	-	-	-	-	+1000 золота в день
Муниципалитет	5000	-	-	-	-	-	-	-	+2000 золота в день
Капитолий ²	10000	-	-	-	-	-	-	-	+4000 золота в день
Форт	5000	20	20	-	-	-	-	-	Даёт городу стены при обороне. Позволяет нанимать существ в общем окне, а также строить Жилища существ в городе. Изменяет внешний вид города на карте приключений и иконку в списке городов
Цитадель	2500	-	5	-	-	-	-	-	+50% к базовому приросту существ. Даёт городу ров и Стрелковую башню при обороне
Замок	5000	10	10	-	-	-	-	-	+100% к базовому приросту существ (вместо +50%). Даёт 2 боковые Стрелковые башни при обороне
Таверна	500	5	-	-	-	-	-	-	+1 к боевому духу существ при обороне. Позволяет нанимать героев за 2500 золота, узнавать Слухи и посетить Гильдию воров
Кузница	1000	5	-	-	-	-	-	-	Позволяет покупать боевые машины: Тележку с боеприпасами за 1000 золота в Башне, Инферно и Цитадели; Палатку первой помощи за 750 золота в Оплоте, Некрополисе и Крепости; Баллисту за 2500 золота в Замке, Темнице и Сопряжении; Пушку за 4000 золота в Причале
Рынок	500	5	-	-	-	-	-	-	Позволяет менять ресурсы друг на друга и передавать их другим игрокам
Хранилище ресурсов	5000	-	5	-	-	-	-	-	Приносит ресурсы каждый день: +1 древесина и руда в Замке, Некрополисе, Цитадели и Крепости; +1 кристалл в Оплоте; +1 самоцвет в Башне; +1 ртуть в Инферно и Сопряжении; +1 сера в Темнице и
Торговец артефактами ³ (Торговцы артефактами)	10000	-	-	-	-	-	-	-	Позволяет купить до 7 предложенных артефактов
Верфь ⁴	2000	20	-	-	-	-	-	-	Позволяет построить корабль за 1000 золота и 10 древесины
Гильдия магов 1 уровня	2000	5	5	-	-	-	-	-	Позволяет купить Книгу магии за 500 золота. Восполняет ману героев в городе до максимума в начале дня. Позволяет героям изучить до 5 предложенных заклинаний 1 уровня. Позволяет проводить
Гильдия магов 2 уровня	1000	5	5	4	4	4	4	-	Позволяет героям изучить до 4 предложенных заклинаний 2 уровня

Гильдия магов 3 ур.	1000	5	5	6	6	6	Позволяет героям изучить до 3 предложенных заклинаний 3 уровня
Гильдия магов 4 ур. ⁵	1000	5	5	8	8	8	Позволяет героям изучить до 2 предложенных заклинаний 4 уровня
Гильдия магов 5 ур. ⁶	1000	5	5	10	10	10	Позволяет героям изучить 1 предложенное заклинание 5 уровня

* – Строения, прописанные с отступом, являются улучшением предыдущих строений.

1 – Сельская управа всегда имеется в городе изначально.

2 – Игрок может иметь только один Капитолий в игре. При его строительстве, во всех других его городах (включая захватываемые в будущем) строительство Капитолия становится недоступным. Если игрок захватывает чужой город с Капитолием, то уровень Капитолия автоматически снижается до Муниципалитета. Через Редактор карт можно предварительно настроить несколько городов с Капитолиями или отстраивать их через городские События. Они будут работать корректно, но при потере города и повторном захвате, уровень Капитолия будет также понижен до Муниципалитета.

3 – Торговец артефактами доступен для строительства только в Башне, Темнице и Сопряжении.

4 – Верфь доступна для строительства только в Замке, Некрополисе, Крепости и  Причале, если клетка входа в город граничит с клеткой воды, включая диагонали.

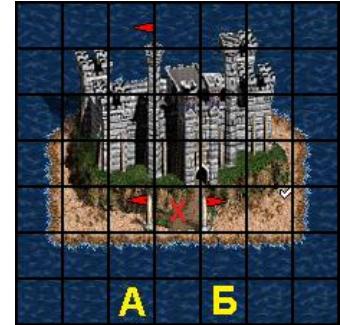
 Если клетки воды рядом с городом заняты другими кораблями, то при постройке Верфи всё равно можно будет построить корабль (баг). Он появится поверх другого корабля. Исправлен в HotA.

 Если клетки воды рядом с городом заняты другими кораблями, то новый строить нельзя.

Место появления корабля при его покупке на Верфи города строго определено. По умолчанию корабль появляется в точке «А» (см.рис). Если точка «А» занята другим кораблём или героем в корабле, то построить новый корабль не получится.

Если точка «А» изначально на карте занята каким-то объектом или сушей, то корабль будет появляться в точке «Б». Даже если этот объект подбираемый и уже убран с точки «А», то корабль всё равно будет появляться в точке «Б». Если точка «Б» занята другим кораблём или героем в корабле, то построить новый корабль не получится.

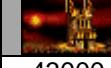
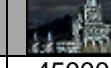
Если обе точки заняты изначально объектами или сушей, то Верфь будет вообще запрещена к строительству. А если Верфь построена в городе через Редактор карт, то она будет разрушена. Даже если оба объекта будут убраны с точек, Верфь всё равно не станет доступной.



5 – Гильдия магов 4 уровня доступна для строительства только в Замке, Оплоте, Башне, Инферно, Некрополисе, Темнице, Сопряжении и  Причале.

6 – Гильдия магов 5 уровня доступна для строительства только в Оплоте, Башне, Инферно, Некрополисе, Темнице и Сопряжении.

Итоговые затраты ресурсов на полную отстройку общих строений в городе:

										
	44000	43000	53000	43000	45000	53000	41000	43000	55000	44000
	85	70	70	70	90	70	60	80	90	85
	60	65	65	65	65	65	55	55	65	60
	18	28	28	28	28	28	10	10	28	18
	18	28	28	28	28	28	10	10	28	18
	18	28	28	28	28	28	10	10	28	18
	18	28	28	28	28	28	10	10	28	18

ПОДРОБНЕЕ О НЕКОТОРЫХ СТРОЕНИЯХ

Таверна

Наличие Таверны в города даёт +1 к боевому духу существ при его обороне. Также Таверна позволяет нанимать героев за 2500 золота, узнавать Слухи и посетить Гильдию воров.

НАЙМ ГЕРОЕВ

В начале каждой недели, начиная с первой, герои в Таверне обновляются – один из двух новых героев (левый слот) является родным для стартового города игрока (если остались такие герои), а второй герой (правый слот) – случайный, который также может оказаться родным (но другого класса). Новые герои имеют стандартную стартовую армию.

При найме героя со стартовой армией, в освободившемся слоте Таверны становится доступен другой случайный герой, но с армией из 1 существа из первого слота его стартовой армии. Т.е. в неделю доступно лишь 2 героя для каждого игрока со стартовой армией.

Для каждого игрока доступны свои герои в Таверне. При захвате города другого игрока, а также во внешней Таверне или Таверне союзника, к найму доступны те же герои, что и в других ваших городах.

 **Внимание!** В версии RoE («Возрождение Эрафии») в Таверне на карте приключений доступны для найма другие герои, чем в городской.

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

- Если герой откупился или сбежал с поля боя, то он появляется в Таверне. Второй герой в Таверне может оказаться такого же класса.
- Если на карте присутствует много героев и невозможно создать пару героев разных классов.
- Если автором карты запрещены некоторые герои и невозможно создать пару героев разных классов.

Следующий в слоте случайный герой для Таверны определяется в момент покупки предыдущего героя в этом слоте, т.е. нет какой-либо заранее сгенерированной последовательности или очереди героев. При этом сначала выбирается класс героя (родной в левом слоте новой недели, либо по шансам фракции игрока с учётом запрета на класс из соседнего слота), а только после этого выбирается герой из класса (случайно, с равными шансами). Это значит, что чем меньше осталось доступных героев данного класса, тем больше шанс их появления в Таверне.

Если на карте вообще не осталось героев доступных для найма, то слот в Таверне останется пустым. Если на карте осталось доступно для найма менее, чем **2*кол-во_игроков**, то в начале недели в Таверну красного игрока будут добавлены 2 героя для найма. Если ещё остались герои, то они будут добавлены в Таверну синего и т.д. Если для игрока остался только 1 герой для найма, то он будет доступен в левом слоте Таверны.

Если герой **откупается** в битве с вражеским героем или **сбегает** с поля боя, то он становится доступен для найма в случайном слоте Таверны, заменяя собой бывшего там до этого героя. Если его нанять, то на его месте в Таверне появится случайный герой с армией из 1 существа. Если он не будет нанят до конца недели, то он перейдёт в список случайных героев, которые могут появиться в начале недели у любого игрока (со стартовой армией) или на месте нанятого героя (с армией из 1 существа). Все последующие откупившиеся или сбежавшие герои игрока в этот же день будут попадать в другой слот Таверны не «затирая» первого сбежавшего героя. Сбежавшие герои в другой день уже могут «затереть» первого.

Если герой **сбегает** или **откупается** в битве на 7 день в свой ход и завершает его (например, кончается таймер), то сбежавший герой будет затёрт на первый день новой недели новыми героями. Если герой сбегает в битве на 7 день **не в свой ход** (нападение синего на красного), то сбежавший герой останется в Таверне и будет доступен на первый день новой недели.

Если герой **уволен** или **проигрывает в битве**, то он не отправляется в Таверну, но может появиться в Таверне любого игрока в случайном порядке, как и любые другие герои. Если его найти («откопать») и нанять, то он будет иметь максимальный запас хода – 2000 очков. Однако, если такой герой переночует, будучи «видимым» в Таверне, его запас хода будет пересчитан по армии.

Герои, **исчезнувшие** с карты в связи с поражением игрока, считаются уволенными, их можно «откопать» в Таверне с сохранённым опытом и артефактами, а также с запасом хода в 2000 очков.

Если герой побеждает противника, но при этом у него в армии остаются **только призванные элементали**, то он считается проигравшим и исчезает с карты. Опыт и артефакты побеждённого он при этом не получает.

 В HotA этот случай попадает под новую механику – если в битве оба героя проигрывают (например, вследствие Армагеддона или, когда в армии победителя остались только призванные элементали), то они оба считаются проигравшими, исчезают с карты и больше не появляются в Тавернах (кроме случаев, когда других доступных героев вообще не осталось).

Если герой побеждает противника, но при этом у него в армии остаются **только воскрешённые существа без Магии земли**, то он остаётся на карте с 1 существом из числа этих воскрешённых, которое изначально было в самом правом слоте армии героя.

Герои, пришедшие повторно в Таверну, сохраняют все бонусы ранее посещённых объектов, типа Конюшен (даже если наступила следующая неделя) или Фонтана молодости, а также на их запас хода влияет бонус навыка Логистики, в том числе на героев с 2000 очками хода.

Герои ИИ, которые сбегают из битвы, на самом деле всегда откупаются, причём бесплатно и без вашего разрешения (возможно, баг).

Герои различных классов имеют разную вероятность (волях) появления в Тавернах разных типов городов в начале недели или на месте случайного героя после найма:

Класс										
Рыцарь	6	6	6	5	5	5	6	6	6	6
Священник	6	6	6	5	5	5	6	6	5	6
Рейнджер	6	6	6	5	5	5	6	5	5	6
Друид	6	6	6	5	5	5	5	6	6	6
Алхимик	6	6	6	5	5	5	6	5	5	6
Маг	6	6	6	5	5	5	5	6	6	6
Демон	5	5	5	6	6	6	6	5	5	5
Еретик	5	5	5	6	6	6	5	6	5	5

Рыцарь смерти	5	5	5	6	6	6	6	5	5	5
Некромант	5	5	5	6	6	6	5	6	6	5
Лорд	5	5	5	6	6	6	6	5	5	5
Чернокнижник	5	5	5	6	6	6	5	6	6	5
Варвар	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6
Боевой маг	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6
Хозяин зверей	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
Ведьма	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6
Путешественник	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5
Элементалист	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5
Капитан	6	6	6	5	5	6	6	5	6	6
Навигатор	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6

Несколько советов, которые помогут быстрее «откопать» нужного героя в Таверне:

1. Нужный герой не попадётся в Таверне при «копке», если во втором слоте доступен герой того же класса. Даже если вам нужен не конкретный герой, а любой конкретной фракции, то вероятность его прихода снижается фактически вдвое, из-за героя этой фракции во втором слоте;
2. Вероятность появления конкретного героя тем выше, чем меньше героев этого класса доступно для появления в Таверне. Например, если нужен Гуннар, то лучше пока не увольнять других Лордов;
3. Увольнение героев других классов, чем нужный конкретный герой, не влияет на шанс его появления при «копке», за исключением ситуации, когда до увольнения ни одного героя этого другого класса не было доступно для появления в Таверне.

СЛУХИ

Новые слухи генерируются в начале новой недели и одинаковы для всех городов всех игроков и всех внешних Таверн. Среди слухов есть множество вариантов, не представляющих особой ценности или рассказывающих о некоторых особенностях городов, существ и заклинаний. Однако имеется 4 варианта слухов, рассказывающих о лучшем игроке по доходам, по силе армии, по количеству артефактов или по количеству посещённых обелисков. Эти слухи основываются на той же информации, что и данные в Гильдии воров.

Кроме того, есть ещё 2 варианта слухов, рассказывающих о местоположении Граала на карте. Один из них говорит о направлении от центра карты, а другой – об уровне (подземелье или поверхность), либо о типе ландшафта местности, где он закопан.

Полный список слухов см. в разделе [«Стандартные слухи в Таверне»](#).

ГИЛЬДИЯ ВОРОВ

 Доступ к городской Гильдии воров осуществляется через Таверну. Гильдия воров выполняет 2 функции: показывает сводную информацию об играх в специальном окне; показывает информацию о вражеских и нейтральных Гарнизонах, Гарнизонах antimагии и городах по ПКМ.

Информация, отображаемая в специальном окне Гильдии воров, в зависимости от количества Таверн у игрока:

Кол-во Таверн	Показываемая информация
0*	<ul style="list-style-type: none"> • Место по количеству городов • Место по количеству героев на карте. Герои в городах не учитываются
1	<p>То же +</p> <ul style="list-style-type: none"> • Портрет лучшего героя. Лучший герой выбирается по силе
2	<p>То же +</p> <ul style="list-style-type: none"> • Место по текущему количеству золота • Место по текущему количеству древесины и руды (суммарно) • Первичные навыки лучшего героя. Лучший герой выбирается по силе
3	<p>То же +</p> <ul style="list-style-type: none"> • Место по текущему количеству ртути, серы, кристаллов и самоцветов (суммарно) • Место по количеству посещённых обелисков • Тип поведения игрока: Человек, Исследователь (ИИ), Строитель (ИИ), Воин (ИИ)
4	<p>То же +</p> <ul style="list-style-type: none"> • Место по количеству артефактов. Учитываются только артефакты в Рюкзаке героев • Место по мощи армии королевства (сумма сил всех героев и армий в городах) • Портрет лучшего существа среди всех героев игрока (по AI_Value)
5+	<p>То же +</p> <ul style="list-style-type: none"> • Место по размеру ежедневного дохода золота

* – без Таверн, игрок может попасть в Гильдию воров через Таверну союзника.

Сила героя рассчитывается по формуле:

$$\text{Сила} = \sqrt{(1 + 0,05 * \text{Ат}) * (1 + 0,05 * \text{Заш})} * \Sigma \text{AI_Value}$$

где **Ат**, **Заш** – атака и защита героя; **$\Sigma \text{AI_Value}$** – сумма AI_Value всех существ в армии героя.

- Герои, находящиеся внутри города, не учитываются при выборе показа лучшего героя.
- Сила героя, имеющего Мантию дипломата, в глазах Гильдии воров увеличивается в 3 раза.
- Мощь армии королевства рассчитывается как сумма сил всех героев и армий в городах.
- Сила армии без героя рассчитывается как сумма AI_Value всех существ.
- Лучшее существо в армии игрока определяется по AI_Value среди всех существ игрока, включая находящихся в городе.
- Строение Гильдия воров в Причале увеличивает количество показываемой информации на 2 уровня, как если бы у игрока было ещё 2 дополнительных Таверны.
- Информация обновляется непосредственно при входе в Таверну.

Информация, отображаемая по ПКМ на вражеском или нейтральном Гарнизоне, Гаризоне антимагии или городе на карте приключений, в зависимости от количества Таверн у игрока:

Кол-во Таверн	Показываемая информация
0	<ul style="list-style-type: none"> • Виден уровень фортификации города • Видно название города
1	То же + <ul style="list-style-type: none"> • Видны отряды существ в армии гарнизона
2	То же + <ul style="list-style-type: none"> • Видны диапазоны количества существ в каждом отряде

Экспертные Видения или наличие Воров в армии позволяет видеть уровень Сельской управы города, доход золота, наличие Хранилища ресурсов и вид приносимого им ресурса.

Рынок

Наличие хотя бы 1 Рынка, позволяет игроку менять ресурсы друг на друга и передавать их другим игрокам. При этом курс обмена зависит от количества Рынков во всех городах игрока. Также каждый Рынок улучшает курс покупки и продажи артефактов у Торговца артефактами, и курс продажи существ в Гильдии наёмных работников Цитадели.

Стоимость покупки и продажи ресурсов за золото, в зависимости от количества Рынков у игрока:

Операция	Ресурс	Количество Рынков у игрока								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9+
Покупка		2500	1667	1250	1000	833	714	625	556	500
		5000	3333	2500	2000	1667	1429	1250	1111	1000
Продажа		25	37	50	62	75	88	100	112	125
		50	75	100	125	150	175	200	225	250

Для того, чтобы узнать стоимость покупки ресурса за другие ресурсы, нужно поделить стоимость в золоте на **500** – для ртути, серы, кристаллов и самоцветов, или на **250** – для древесины и руды.

Стоимость покупки ресурсов за древесину или руду:

Операция	Ресурс	Количество Рынков у игрока								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9+
Покупка		10	7	5	4	3	3	3	2	2
		20	13	10	8	7	6	5	4	4

Пример 1: 1 руду при наличии 1 Рынка можно купить за $2500/500 = 5$ ртути или $2500/250 = 10$ древесины.

Пример 2: 1 руду при наличии 1 Рынка можно продать за $25/500 = 0,05$ ртути, т.е. только 20 руды можно обменять на 1 ртуть.

Стоимость покупки ресурсов за ртуть, серу, кристаллы или самоцветы:

Операция	Ресурс	Количество Рынков у игрока								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9+
Покупка		5	3	3	2	2	1	1	1	1
		10	7	5	4	3	3	3	2	2

Пример 3: 1 кристалл при наличии 1 Рынка можно продать за $50/250 = 0,2$ руды, т.е. только 5 кристаллов можно обменять на 1 руду.

Стоимость покупки и продажи артефактов Торговцу артефактами, в зависимости от количества Рынков у игрока, см.далее в описании Торговца артефактами.

Стоимость продажи существ в Гильдии наёмных работников, в зависимости от количества Рынков у игрока, см.в разделе «[Гильдии наёмных работников](#)».

Торговец артефактами (Торговцы артефактами)



Торговец артефактами доступен для строительства только в Башне, Темнице и Сопряжении.

У Торговца артефактами герой может купить или продать артефакты за ресурсы. Стоимость артефактов зависит от количества Рынков во всех городах игрока. При наличии 1 Рынка стоимость покупки артефактов составляет 500% от их базовой цены. При продаже стоимость артефактов составляет 20% от их базовой цены. При увеличении количества Рынков, вплоть до 9, стоимости артефактов меняются по формулам:

$$\text{Стоимость покупки} = \text{Баз.} / (1 + (N-1) * 0,25)$$

$$\text{Стоимость продажи} = \text{Баз.} * (1 + (N-1) * 0,25) / 5$$

где Баз. – базовая цена артефакта; N – количество Рынков у игрока.

Далее представлена таблица стоимости артефактов, в зависимости от количества Рынков у игрока, где за 100% (x 1) принята базовая цена.

Операция	Количество Рынков у игрока								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
Покупка	x 5	x 4	x 10/3	x 20/7	x 2,5	x 20/9	x 2	x 20/11	x 5/3
Продажа	x 0,2	x 0,25	x 0,3	x 0,35	x 0,4	x 0,45	x 0,5	x 0,55	x 0,6

Округление вверх с точностью до 1 золота.

Нельзя продать артефакт Торговцу артефактами из слота Разное 5 – он не отображается в диалоговом окне (баг). Исправлен в HotA.

Нельзя продавать Боевые машины и Книгу магии с Куклы героя.

Для того, чтобы узнать стоимость покупки артефакта за другие ресурсы, нужно поделить стоимость в золоте на **250** – для ртути, серы, кристаллов и самоцветов, или на **125** – для древесины и руды. Округление вниз.

Для того, чтобы узнать стоимость продажи артефакта за другие ресурсы, нужно поделить стоимость в золоте на **500** – для ртути, серы, кристаллов и самоцветов, или на **250** – для древесины и руды. Округление вверх.

Грааль или Книгу магии из Рюкзака героя можно продать за 1 золото или 1 единицу любого другого ресурса. Свитки с заклинанием продаются, как и обычные артефакты.

По умолчанию у Торговца артефактами не могут продаваться Сборные артефакты, а также Пузырёк с кровью дракона, Клинок Армагеддона и Рог бездны.

Внимание! Герои под управлением компьютера не видят Торговца артефактами в Сопряжении – не строят его и не покупают артефакты, даже если он построен (баг). Исправлен в HotA.

Торговец артефактами предлагает ассортимент из 7 случайных артефактов (3 Сокровища, 3 Малых и 1 Великий). Ассортимент Торговца одинаковый для всех игроков и всех городов. Т.е. если один из игроков первым отстроит Торговца артефактами и купит у него 2 артефакта, то остальные игроки, отстроив Торговца позже, обнаружат в его ассортименте 2 пустых слота. Однако ассортимент обновляется в начале каждого месяца. Хотя, все же замечено, что наборы артефактов каким-то образом стандартизированы, и многоократные перегрузки игры приводят к нескольким немногочисленным вариантам раскладки артефактов – по всей видимости, комбинации генерируются в начале игры.

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

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

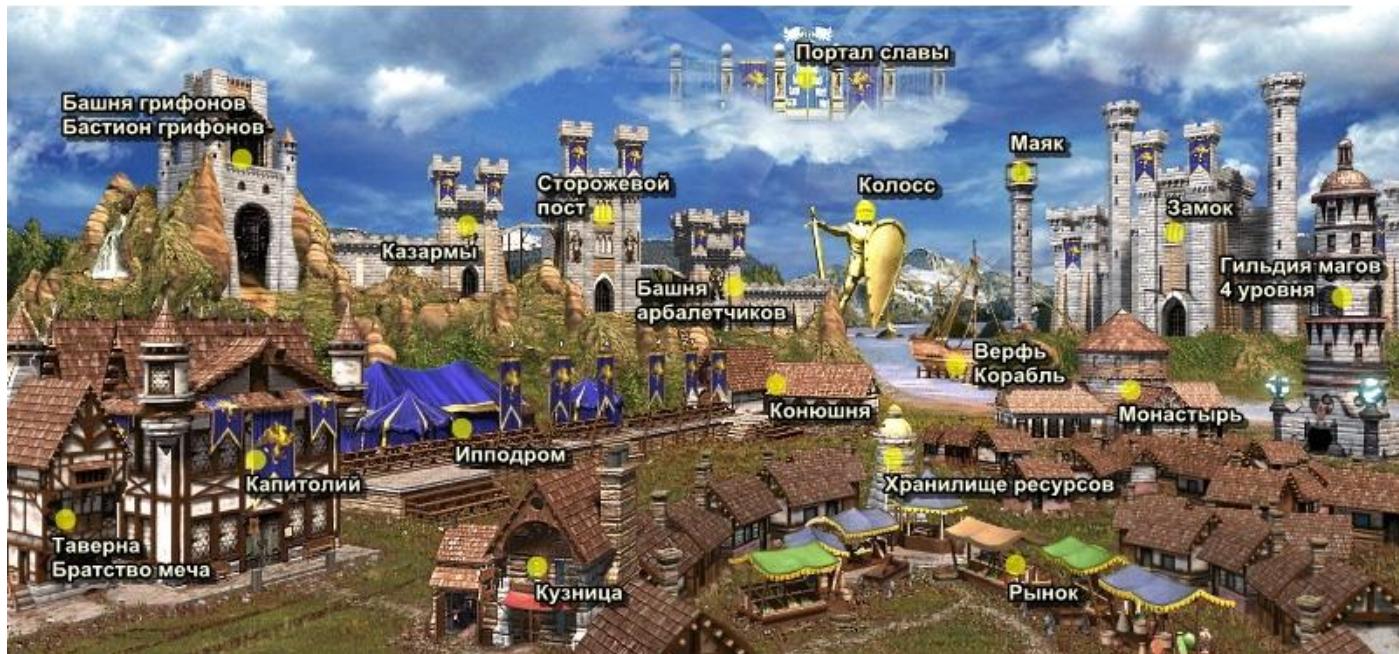
Т.е. нужно добиться того, чтобы герои компьютера отсутствовали на карте приключений, пусть даже и на время (сидели «запертными» нашим героям в гарнизоне замка). Наём компьютером нового героя при передаче тому хода считается активным действием. Запираем всех героев компьютера в гарнизоне городов и ловим удачу. Также замечено, что некоторые артефакты из указанных классов не появляются к началу данного месяца у Торговца вовсе.

УНИКАЛЬНЫЕ СТРОЕНИЯ ГОРОДОВ

К уникальным строениям относятся все Жилища существ города, включая их улучшения, а также специальные строения, дающие определённые бонусы.

Далее представлены таблицы уникальных строений для каждого города.

ЗАМОК



Строение	Ресурсы для строительства								Свойства
Сторожевой пост	500	-	10	-	-	-	-	-	Жилище Копейщиков
Ул.Сторожевой пост	1000	-	5	-	-	-	-	-	Жилище Алебардщиков
Башня арбалетчиков	1000	5	5	-	-	-	-	-	Жилище Арбалетчиков
Ул.Башня арбалетчиков	1000	5	5	-	-	-	-	-	Жилище Стрелков
Башня грифонов (Грифонова башня)	1000	-	5	-	-	-	-	-	Жилище Грифонов
Ул.Башня грифонов	1000	-	5	-	-	-	-	-	Жилище Королевских грифонов
Казармы	2000	-	5	-	-	-	-	-	Жилище Рыцарей
Ул.Казармы	2000	-	5	-	-	-	5	-	Жилище Крестоносцев
Монастырь	3000	5	5	2	2	2	2	2	Жилище Монахов
Ул.Монастырь	1000	2	2	2	2	2	2	2	Жилище Фанатиков
Ипподром (Манеж)	5000	20	-	-	-	-	-	-	Жилище Кавалеристов
Ул.Ипподром	3000	10	-	-	-	-	-	-	Жилище Чемпионов
Портал славы	20000	-	-	10	10	10	10	10	Жилище Ангелов
Ул.Портал славы	20000	-	-	10	10	10	10	10	Жилище Архангелов
Братство меча	500	5	-	-	-	-	-	-	+1 к боевому духу существ при обороне
Бастион грифонов	1000	-	-	-	-	-	-	-	+3 к приросту грифонов
Маяк	2000	-	10	-	-	-	-	-	+500 к запасу хода на воде всех героев (баг), дружественных и союзных героев, начиная со следующего дня
Конюшня (Конюшни)	2000	10	-	-	-	-	-	-	+400 к запасу хода на суше до конца недели для всех героев, посетивших город
Колосс	-	-	-	-	-	-	-	-	+5000 золота в день. +50% к итоговому приросту всех существ города. +2 к боевому духу всех дружественных героев
Итоговые затраты:	67000	62	62	24	24	29	24		
С учётом общих строений:	111000	147	122	42	42	47	42		

ОПЛОТ



Строение	Ресурсы для строительства								Свойства
Конюшни кентавров	500	10	-	-	-	-	-	-	Жилище Кентавров
Ул.Конюшни кентавров	1000	5	-	-	-	-	-	-	Жилище Капитанов кентавров
Коттедж гномов	1000	5	-	-	-	-	-	-	Жилище Гномов
Ул.Коттедж гномов	1000	5	-	-	-	-	-	-	Жилище Боевых гномов
Усадьба	1500	10	-	-	-	-	-	-	Жилище Лесных эльфов
Ул.Усадьба	1500	10	-	-	-	-	-	-	Жилище Великих эльфов
Заколдованный ручей (Зачарованный ручей)	2000	-	-	-	-	10	-	-	Жилище Пегасов
Ул.Заколдованный ручей	2000	-	-	-	-	5	-	-	Жилище Серебряных пегасов
Арка дендроидов	2500	-	-	-	-	-	-	-	Жилище Дендроидов-стражей
Ул.Арка дендроидов	1500	-	-	-	-	-	-	-	Жилище Дендроидов-солдат
Лужайка единорогов	4000	5	5	-	-	-	10	-	Жилище Единорогов
Ул.Лужайка единорогов	3000	-	-	-	-	-	5	-	Жилище Боевых единорогов
Драконьи скалы	10000	-	30	-	-	20	-	-	Жилище Зелёных драконов
Ул.Драконьи скалы	20000	-	30	-	-	20	-	-	Жилище Золотых драконов
Таинственный пруд	2000	2	2	2	2	2	2	+1...4 случайного ресурса в начале недели, кроме золота, древесины и руды. Тип ресурса генерируется в начале недели	
Фонтан удачи	1500	-	-	-	-	10	-	+2 к удаче существ при обороне	
Гильдия горняков	1000	-	-	-	-	-	-	+4 к приросту гномов	
Сокровищница	5000	5	10	-	-	-	-	+10% золота в начале недели от его количества на конец недели. Округление вниз	
Молодые дендроиды (Побеги дендроидов)	2000	-	-	-	-	-	-	+2 к приросту дендроидов	
Хранитель духа	-	-	-	-	-	-	-	+5000 золота в день. +50% к итоговому приросту всех существ города. +2 к удаче всех дружественных героев	
Итоговые затраты:	63000	57	77	2	2	67	17		
С учётом общих строений:	106000	127	142	30	30	95	45		

БАШНЯ

Строение	Ресурсы для строительства							Свойства
Мастерская	300	5	5	-	-	-	-	Жилище Гремлинов
Ул.Мастерская	1000	-	-	-	-	-	-	Жилище Мастер-гримлинов
Парапет	1000	-	10	-	-	-	-	Жилище Каменных горгульй
Ул.Парапет	1500	-	5	-	-	-	-	Жилище Обсидиан.горгульй
Фабрика големов	2000 1500	5	5	-	-	-	-	Жилище Каменных големов
Ул.Фабрика големов	2000 1500	5	5	5	-	-	-	Жилище Железных големов
Башня магов	2500 2000	5	5	5	5	5	5	Жилище Магов
Ул.Башня магов	2000	5	-	-	-	-	-	Жилище Архимагов
Алтарь желаний	3000 2500	5	5	-	-	6	6	Жилище Джиннов
Ул.Алтарь желаний	2000	5	-	-	-	-	-	Жилище Мастер-джиннов
Золотой павильон	4000	5	5	2	2	2	2	Жилище Наг
Ул.Золотой павильон	3000	-	-	3	3	3	3	Жилище Королев наг
Заоблачный храм	5000	10	10	-	-	-	10	Жилище Гигантов
Ул.Заоблачный храм	25000 20000	5	5	-	-	-	30	Жилище Титанов
Библиотека	1500	5	5	5	5	5	5	+1 заклинание к каждому уровню Гильдии магов города
Крылья ваятеля	1000	-	-	-	-	-	-	+4 к приросту горгульй
Смотровая башня	1000	5	-	-	-	-	-	Открывает и держит область вокруг города открытой в радиусе 20 клеток (диаметр 41) от входа
Стена знаний	1000	-	5	-	-	-	-	+1 к знаниям героя-гостя. 1 раз для каждого героя
Небесный корабль	-	-	-	-	-	-	-	+5000 золота в день. +50% к итоговому приросту всех существ города. Открывает всю карту приключений, включая подземелье. +150 к мане героя при обороне (не сохраняется в случае победы)
Итоговые затраты:	58800 51800	65	70	20	15	21	61	
С учётом общих строений:	111800 104800	135	135	48	43	49	89	

ИНФЕРНО



Строение	Ресурсы для строительства							Свойства
	Золото	Серебро	Медь	Люкс	Огненные кристаллы	Легкие кристаллы	Средние кристаллы	
Котёл бесов	300	5	5	-	-	-	-	Жилище Бесов
Ул.Котёл бесов	1000	-	-	-	-	-	-	Жилище Чертей
Дворец пороков (Чертоги пороков)	1000	-	5	-	-	-	-	Жилище Гогов
Ул.Дворец пороков	1000	-	-	5 4	-	-	-	Жилище Магогов
Псаарни	1500	10	-	-	-	-	-	Жилище Адских гончих
Ул.Псаарни	1500	-	-	-	5 4	-	-	Жилище Церберов
Врата демонов	2000	5	5	-	-	-	-	Жилище Демонов
Ул.Врата демонов	2000	5	5	-	-	-	-	Жилище Рогатых демонов
Провал	3000	-	-	-	-	-	-	Жилище Порождений зла
Ул.Провал	3000	-	-	5	5	-	-	Жилище Адских отродий
Огненное озеро	4000	-	10	3	3	-	3	Жилище Ифритов
Ул.Огненное озеро	3000	-	5	5	5	-	5	Жилище Султанов-ифритов
Покинутый дворец	15000	10	10	20	-	-	-	Жилище Дьяволов
Ул.Покинутый дворец	20000	5	5	20	-	-	-	Жилище Архидьяволов
Орден огня (Культ огня)	1000	5	-	-	-	-	-	+1 к силе магии героя-гостя. 1 раз для каждого героя
Серные тучи	1000	-	-	-	5 4	-	-	+2 к силе магии героя при обороне
Врата замка	10000	5	5	-	-	-	-	Позволяют герою-гостю переместиться в другой дружественный Инферно с Вратами замка
Инкубатор	1000	-	-	-	-	-	-	+8 к приросту бесов
Клетки	1000	-	-	-	-	-	-	+3 к приросту адских гончих
Бог огня (Огненное божество)	-	-	-	-	-	-	-	+5000 золота в день. +50% к итоговому приросту всех существ города. Каждая неделя становится Неделей беса
Итоговые затраты:	72300	50	55	58 57	23 21	-	8	
С учётом общих строений:	115300	120	120	86 85	51 49	28	36	

НЕКРОПОЛИС



Строение	Ресурсы для строительства								Свойства
Проклятый храм	400	5	5	-	-	-	-	-	Жилище Скелетов
Ул.Проклятый храм	1000	5	5	-	-	-	-	-	Жилище Скелетов-воинов
Кладбище	1000	-	5	-	-	-	-	-	Жилище Живых мертвецов
Ул.Кладбище	1000	5	5	-	-	-	-	-	Жилище Зомби
Камень душ (Пристанище душ)	1500	5	5	-	-	-	-	-	Жилище Стражей
Ул.Камень душ	1500	-	-	5 4	-	-	-	-	Жилище Привидений
Поместье	2000	5	5	-	-	-	-	-	Жилище Вампиров
Ул.Поместье	2000	5	-	-	-	10	10	10	Жилище Вампиров-lordов
Мавзолей	2000	-	10 5	-	10 4	-	-	-	Жилище Личей
Ул.Мавзолей	2000	-	5	-	5 4	-	-	-	Жилище Могущественных личей
Дворец тьмы	6000	10	10	-	-	-	-	-	Жилище Чёрных рыцарей
Ул.Дворец тьмы	3000	5	5	2	2	2	2	2	Жилище Рыцарей смерти
Склеп драконов	10000	5	5	5	5	5	5	5	Жилище Костяных драконов
Ул.Склеп драконов	15000	5	5	20	-	-	-	-	Жилище Драконов-привидений
Усилитель чёрной магии (Усилитель некромантии)	1000	-	-	-	-	-	-	-	+10% +5% к навыку Некромантии всех героев игрока
Вуаль тьмы	1000	-	-	-	-	-	-	-	Закрывает для противников открытую область Террой Инкогнито вокруг города в радиусе 20 клеток (диаметр 41) от входа и будет закрывать в начале каждого дня противников. Вуаль тьмы в нейтральном Некрополисе закрывает открытую область для всех игроков в начале каждого дня
Преобразователь скелетов	1000	-	-	-	-	-	-	-	Позволяет преобразовывать существ героя-гостя в Скелетов. Все живые драконы и гидры преобразовываются в Костяных драконов. Костяные драконы и Драконы-привидения преобразовываются в Скелетов
Разрытые могилы	1000	-	-	-	-	-	-	-	+6 к приросту скелетов

Темница душ	-	-	-	-	-	-	-	+5000 золота в день. +50% к итоговому приросту всех существ города. +20% к навыку Некромантии всех героев игрока
Итоговые затраты:	52400	55	70 65	32 31	22 15	17	17	
С учётом общих строений:	97400	145	135 130	60 59	50 43	45	45	

ТЕМНИЦА

Строение	Ресурсы для строительства								Свойства
	Золото	Маны	Бонусов	Героев	Материала	Медальей	Навыков	Артефактов	
Загон (Питомник)	400	10	-	-	-	-	-	-	Жилище Троллодитов
Ул.Загон	1000	5	-	-	-	-	-	-	Жилище Адских троллодитов
Чердак гарпий (Гнездовые гарпии)	1000	-	-	-	-	-	-	-	Жилище Гарпий
Ул.Чердак гарпий	1000	-	-	-	2	2	-	-	Жилище Гарпий-ведьм
Камень глаз (Камень бехолдеров)	1000	1	1	1	1	1	1	1	Жилище Бехолдеров
Ул.Камень глаз	1000	1	1	1	1	1	1	1	Жилище Созерцателей
Часовня безмолвия (Зал застывших голосов)	2000	5	10	-	-	-	-	-	Жилище Медуз
Ул.Часовня безмолвия	1500	5	-	-	-	-	-	-	Жилище Королев медуз
Лабиринт	4000	-	10	-	-	-	10	-	Жилище Минотавров
Ул.Лабиринт	3000	-	5	-	-	-	5	-	Жилище Королей минотавров
Логово мантикор	5000	5	5	5	5	-	-	-	Жилище Мантикор
Ул.Лового мантикор	3000	5	5	5	5	-	-	-	Жилище Скорпиков
Пещера дракона (Пещера драконов)	15000	15	15	-	20	-	-	-	Жилище Красных драконов
Ул.Пещера дракона	15000	15	15	-	20	-	-	-	Жилище Чёрных драконов
Академия боевых искусств ¹	1000	5	5	-	-	-	-	-	+1000 опыта герою-гостю. 1 раз для каждого героя
Водоворот маны ^{1,2} (Вихрь маны)	1000	-	-	-	-	-	-	-	Восполняет ману героя и удваивает её сверх максимума при постройке или при ближайшем входе в город. Срабатывает автоматически 1 раз в неделю. Не срабатывает, если герой уже имеет двойной или более запас маны
Грибные кольца	1000	-	-	-	-	-	-	-	+7 к приросту троллодитов

Портал вызова ³	2500	-	5	-	-	-	-	Rаботает как случайное из захваченных игроком Жилищ существ на карте приключений и позволяет нанимать базовый прирост таких же существ
Хранитель земли	-	-	-	-	-	-	-	+5000 золота в день. +50% к итоговому приросту всех существ города. +12 к силе магии героя при обороне
Итоговые затраты:	59400	72	77	12	54	4	17	
С учётом общих строений:	112400	142	142	40	82	32	45	

1 – В Темнице есть 2 строения, срабатывающие автоматически при посещении города героем или при найме в Таверне – Академия боевых искусств и Водоворот маны. При этом Водоворот маны срабатывает раньше, чем Академия. Если герой после получения опыта от Академии повышает свой уровень и получает +1 к Знаниям, это не учитывается при удвоении маны Водоворотом.

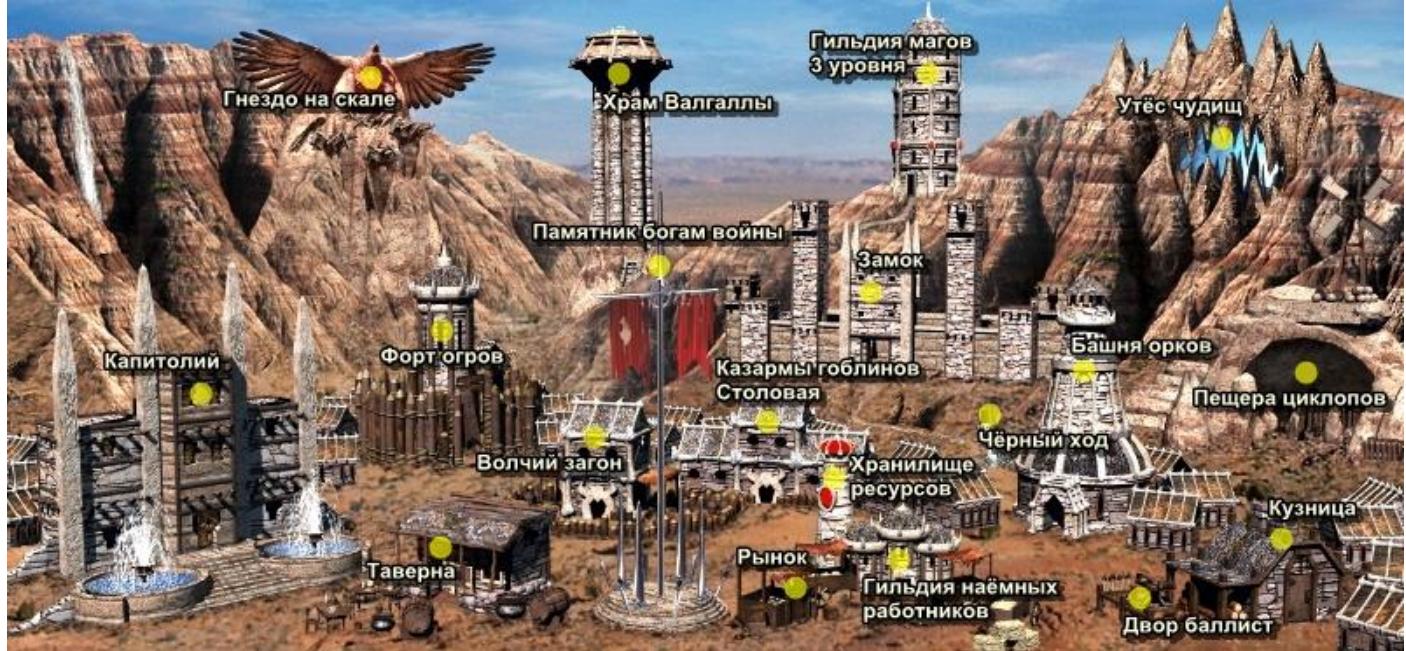
2 – Если в городе есть 2 героя в момент постройки Водоворота маны или перехода на экран города, то эффект сработает лишь на гарнизонного героя, но не на героя-гостя. Если необходимо, чтобы эффект сработал на героя-гостя при переходе на экран города, то можно уволить гарнизонного героя через Обзор королевства или там же снять с внутреннего героя артефакты, добавляющие Знания, чтобы текущее количество маны стало в 2 или более раза больше, чем максимум. Чтобы Водоворот маны не сработал вообще, можно перейти на экран города с экрана другого своего города, через иконки городов сбоку.

3 – Тип существ в Портале вызова случаен и генерируется в начале каждой недели и в момент строительства. Если у игрока имеется мульти-жилище (Фабрика големов или Сопряжение стихий), то Портал вызова случайно выбирает любого из существ этого жилища. Если у игрока всего 1 внешнее Жилище, то в Портале вызова появятся существа именно из него. При этом, даже будучи выкупленными через Портал, существа остаются доступными и при посещении этого Жилища на карте. Другими словами, Портал вызова создает для игрока из ниоткуда войско, равное недельному приросту существ. На прирост в портале не влияет Месяц чумы.

Это интересно! Учитывая тот факт, что Портал вызова стоит всего 2500 золота и 5 руды, и не требует никаких дополнительных условий, вы можете его построить в своем городе в любой момент. Если Темница является стартовым городом, и вы не успели обзавестись никакими внешними жилищами, то можете не торопиться это делать пока. Лучше, при возможности, захватите в конце первой недели близлежащее жилище хороших существ, и у вас гарантированно в Портале тут же возникнет точно такая же армия, как в этом жилище. Дождитесь восьмого дня и получите еще такую же партию. После этого уж можете собирать бесплатных Троглодитов – существо в портале вызова генерируется в начале недели и выкупить его можете даже на 14 день. Никуда оно уже не денется. Понятно, что имеет смысл только в начале игры и в том случае, если по тактическим соображениям вы можете позволить себе не захватывать внешние жилища существ ради привлечения бесплатных существ.

Если у Вас уже имеется несколько внешних жилищ существ, то имеет смысл поэкспериментировать в постройке Портала вызова, предварительно сохранившись. При создании этого строения существа в нем выбираются случайным образом, что при достаточной степени усердия позволит добиться появления того существа, которое наиболее интересно в данный момент.

ЦИТАДЕЛЬ



Строение	Ресурсы для строительства							Свойства
Казармы гоблинов	200	5	5	-	-	-	-	Жилище Гоблинов
Ул.Казармы гоблинов	1000	5	5	-	-	-	-	Жилище Хобгоблинов
Волчий загон	1000	10	5	-	-	-	-	Жилище Наездников на волках
Ул.Волчий загон	1000	5	5	-	-	-	-	Жилище Налётчиков
Башня орков	1000	5	5	-	-	-	-	Жилище Орков
Ул.Башня орков	1000	2	2	-	-	-	-	Жилище Орков-вождей
Форт огров	2000	20	-	-	-	-	-	Жилище Огров
Ул.Форт огров	2000	5	5	-	-	-	5	Жилище Огров-магов
Гнездо на скале	2500	-	10	-	-	-	-	Жилище Птиц рух
Ул.Гнездо на скале	2000	5	5	-	-	-	-	Жилище Птиц грома
Пещера циклопов	3500	-	20	-	-	20	-	Жилище Циклопов
Ул.Пещера циклопов	3000	5	5	-	-	-	10	Жилище Королей циклопов
Утёс чудищ	10000	10	10	-	-	10	-	Жилище Чудищ
Ул.Утёс чудищ	15000	10	10	-	-	20	-	Жилище Древних чудищ
Храм Валгаллы (Чертоги Вальгаллы)	1000	-	-	-	-	-	-	+1 к атаке героя-гостя. 1 раз для каждого героя
Чёрный ход	2000	5	5	-	-	-	-	Позволяет герою откупиться или сбежать при обороне
Гильдия наёмных работников ¹ (Гильдия наёмников)	1000	-	-	-	-	-	-	Позволяет герою-гостю обменивать существ из своей армии на золото. Курс обмена зависит от количества Рынков
Столовая	1000	-	-	-	-	-	-	+8 к приросту гоблинов
Двор баллист	1000	5	-	-	-	-	-	Позволяет купить Баллиста за 2500 золота
Памятник богам войны (Памятник полководцам)	-	-	-	-	-	-	-	+5000 золота в день. +50% к итоговому приросту всех существ города. +20 к атаке героя при обороне
Итоговые затраты:	51200	97	97	-	-	50 40	5	
С учётом общих строений:	92200	157	152	10	10	60 50	15	

1 – При наличии 1 Рынка стоимость продажи существ за золото составляет 30% от их базовой цены. Для существ 7 уровня стоимость ресурсов для их найма никак не учитывается. Для того, чтобы узнать стоимость продажи существ за другие ресурсы, нужно поделить стоимость в золоте на **500** – для ртути, серы, кристаллов и самоцветов, или на **250** – для древесины и руды. Округление вниз. Далее представлена таблица стоимости продажи существ, в зависимости от количества Рынков у игрока, где за 100% принята базовая стоимость существ.

Количество Рынков у игрока								
1	2	3	4	5	6	7	8+	
30%	45%	50%	65%	70%	85%	90%	100%	

Пример 1: 10 Копейщиков при наличии 1 Рынка можно продать за $10 \cdot 60 \cdot 0,3 = 180$ золота.

Пример 2: 10 Копейщиков при наличии 1 Рынка можно продать за $10 \cdot 60 \cdot 0,3 / 500 = 0,36$ ртути, т.е. только 28 Копейщиков можно обменять на 1 ртуть.

Пример 3: 1 Архангела при наличии 8 Рынков можно продать за $5000 \cdot 1 / 250 = 20$ руды.

КРЕПОСТЬ



Строение	Ресурсы для строительства								Свойства
Хижина гноллов	400	10	-	-	-	-	-	-	Жилище Гноллов
Ул.Хижина гноллов	1000	10	-	-	-	-	-	-	Жилище Гноллов-мародёров
Логово ящериц (Шалаши ящеров)	1000	5	-	-	-	-	-	-	Жилище Ящеров
Ул.Логово ящериц	1000	5	-	-	-	-	-	-	Жилище Ящеров-воинов
Улей змиев	1000	5	-	2	2	-	-	-	Жилище Змиев
Ул.Улей змиев	1000	-	-	2	2	-	-	-	Жилище Стрекоз
Яма василисков	2000	5	10	-	-	-	-	-	Жилище Василисков
Ул.Яма василисков	2000	5	5	-	-	-	-	-	Жилище Великих василисков
Логово горгон	2500	10	10	5	5	-	-	-	Жилище Горгон
Ул.Логово горгон	2000	5	5	-	-	-	-	-	Жилище Могучих горгон
Гнездо виверн	3500	15	-	-	-	-	-	-	Жилище Виверн
Ул.Гнездо виверн	3000	10	-	10	-	-	-	-	Жилище Виверн-монархов
Пруд гидр	10000	10	10	-	10	-	-	-	Жилище Гидр
Ул.Пруд гидр	15000	10	10	-	20	-	-	-	Жилище Гидр хаоса
Клетка богов войны (Клетка воителей)	1000	-	-	-	-	-	-	-	+1 к защите героя-гостя. 1 раз для каждого героя
Знаки страха ¹	1000	-	-	-	-	-	-	-	+2 к атаке +2 к защите героя при обороне
Обелиск крови ¹	1000	-	-	-	-	-	-	-	+2 к защите +2 к атаке героя при обороне
Квартира капитана (Пост капитана)	1000	-	-	-	-	-	-	-	+6 к приросту гноллов
Плотоядное растение	-	-	-	-	-	-	-	-	+5000 золота в день. +50% к итоговому приросту всех существ города. +10 к атаке и защите героя при обороне
Итоговые затраты:	49400	105	50	19	39	-	-	-	
С учётом общих строений:	92400	185	105	29	49	10	10		

1 – В описании строений сказано, что Обелиск крови повышает атаку, а Знаки страха – защиту. На самом деле наоборот (баг). Описание исправлено в HotA.

Это интересно! В ресурсах игры среди строений Крепости числится Водяная мельница (см.рис) с неизвестными свойствами, к сожалению, не использованная в игре.



СОПРЯЖЕНИЕ



Строение	Ресурсы для строительства								Свойства
Волшебный фонарь	300	5	5	-	-	-	-	-	Жилище Маленьких фей
Ул.Волшебный фонарь	1000	-	-	-	-	-	-	-	Жилище Фей
Алтарь воздуха	1500	-	5	-	-	-	-	-	Жилище Элементалей воздуха
Ул.Алтарь воздуха	1500	2	-	2	-	-	-	2	Жилище Шторм.элементалей
Алтарь воды	1500	-	5	-	-	-	-	-	Жилище Элементалей воды
Ул.Алтарь воды	2000	-	5	5	-	-	-	-	Жилище Ледяных элементалей
Алтарь огня	2000	5	5	-	-	-	-	-	Жилище Элементалей огня
Ул.Алтарь огня	2000	-	5	5	-	-	-	-	Жилище Энерг.элементалей
Алтарь земли	2000	-	10	-	-	-	-	-	Жилище Элементалей земли
Ул.Алтарь земли	1000	-	-	-	5	-	-	-	Жилище Магм.элементалей
Алтарь мысли	3000	5	5	2	2	2	2	-	Жилище Психич.элементалей
Ул.Алтарь мысли	3000	-	-	3	3	3	3	-	Жилище Магич.элементалей
Костёр (Погребальный костёр)	10000 15000	10	10	10 20	-	-	-	-	Жилище Огненных птиц
Ул.Костёр	15000	10	10	20	-	-	-	-	Жилище Феников
Университет магии	5000	10	10	-	-	-	-	-	Позволяет купить навыки Магия воздуха, Магия земли, Магия огня и Магия воды за 2000 золота каждый. Классовые ограничения соблюдаются
Сад жизни	1000	-	-	-	-	-	-	-	+10 к приросту фей
Погребальная урна	5000	-	-	5	-	-	-	-	+1 к приросту огненных птиц
Радуга (Северное сияние)	-	-	-	-	-	-	-	-	+5000 золота в день. +50% к итоговому приросту всех существ города. Позволяет героям изучить все игровые заклинания, кроме Грома титана, даже запрещённые на карте, но не запрещённые для города. в соответствии с уровнем Гильдии магов, кроме запрещённых на карте и для города, если они не отмечены как обязательные
Итоговые затраты:	51800 61800	47	75	47 62	10	5	7	-	
С учётом общих строений:	106800 116800	137	140	75 90	38	33	35	-	



Строение	Ресурсы для строительства								Свойства
Водопад нимф	300	5	5	-	-	-	-	-	Жилище Нимф
Ул. Водопад нимф	1000	-	-	-	-	-	-	-	Жилище Океанид
Хижины матросов	1000	10	-	-	-	-	-	-	Жилище Матросов
Ул. Хижины матросов	1000	5	-	-	-	-	-	-	Жилище Головорезов
Фрегат	1000	10	-	-	-	-	-	-	Жилище Пиратов
Ул. Фрегат	1500	5	-	-	-	-	-	-	Жилище Корсаров
Пороховой склад	3000	5	5	5	5	5	5	5	Жилище Морских волков
Гнездо	2000	-	5	-	-	2	2	2	Жилище Духов океана
Ул. Гнездо	1500	-	-	-	-	2	2	2	Жилище Ассид
Башня морей	3000	5	5	-	-	5	-	-	Жилище Жриц моря
Ул. Башня морей	2000	-	-	-	-	5	-	-	Жилище Заклинательниц
Форт никсов	4000	5	10	-	-	-	-	-	Жилище Никсов
Ул. Форт никсов	3000	5	5	-	5	-	-	-	Жилище Никсов-воинов
Водоворот змеев	15000	15	15	-	10	-	-	-	Жилище Морских змееев
Ул. Водоворот змеев	15000	15	15	-	20	-	-	-	Жилище Аспидов
Кабак	1000	-	-	-	-	-	-	-	+4 к приросту матросов
Насест	1000	-	-	-	-	-	-	-	+3 к приросту духов океана
Гильдия воров	500	5	-	-	-	-	-	-	+2 к уровню информации в Гильдии воров (см.в разделе «Таверна»)
Грот	7500	15	15	-	-	-	-	-	Позволяет герою-гостю обменивать существ из своей армии или артефакты на опыт, в зависимости от его мировоззрения. Работает аналогично Алтарю жертвоприношений
Путеводная звезда	-	-	-	-	-	-	-	-	+5000 золота в день. +50% к итоговому приросту всех существ города. Любой тип земли становится родным для всех существ Причала на карте
Итоговые затраты:	64300	105	80	5	40	19	9		
С учётом общих строений:	108300	190	140	23	58	37	27		

Итоговые затраты ресурсов на полную отстройку уникальных строений в городе:

	67000	63000	58800 51800	72300	52400	59400	51200	49400	51800 61800	64300	
	62	57	65	50	55	72	97	105	47	105	
	62	77	70	55	70 65	77	97	50	75	80	
	24	2	20	58 57	32 31	12	-	19	47 62	5	
	24	2	15	23 21	22 15	54	-	39	10	40	
	29	67	21	-	17	4	50 40	-	5	19	
	24	17	61	8	17	17	5	-	7	9	

Итоговые затраты ресурсов на полную отстройку всех строений в городе:

	111000	106000	111800 104800	115300	97400	112400	92200	92400	106800 116800	108300	
	147	127	135	120	145	142	157	185	137	190	
	122	142	135	120	135 130	142	152	105	140	140	
	42	30	48	86 85	60 59	40	10	29	75 90	23	
	42	30	43	51 49	50 43	82	10	49	38	58	
	47	95	49	28	45	32	60 50	10	33	37	
	42	45	89	36	45	45	15	10	35	27	
Σ	264 750	273 250	293 800 286 800	277 050 275 550	267 400 262 150	282 900	216 950 211 950	213 900	266 550 284 050	263 300	

Σ – суммарная ценность всех ресурсов для отстройки города, где 1 древесина или руда приравнены к 250 золота, а 1 ртуть, сера, кристалл или самоцвет приравнены к 500 золота.

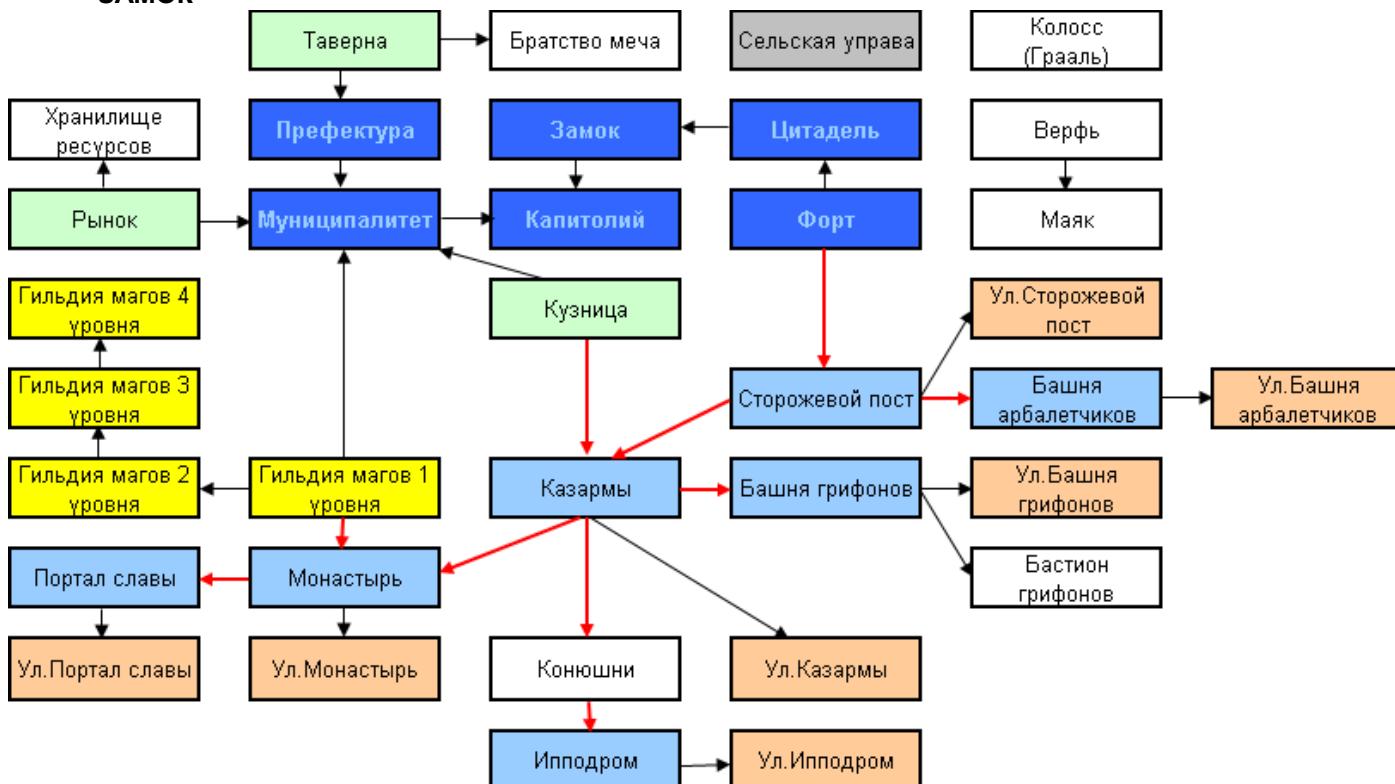
Благодарности за помощь в написании раздела: **Леонид Козинский**, vk.com, **Sav**, forum.df2.ru, **Костя Бобров**, vk.com, **VDV_forever**, heroesworld.ru, **Mortarial**, forum.df2.ru, **Эрдамон Магманов**, vk.com, **Илья Индиго**, vk.com.

6.2 Дерево отстройки

Для того, чтобы возвести нужное строение в городе, для некоторых из них предварительно требуется построить определенное количество других строений, на которые придется также потратить ресурсы. Схема отображения последовательностей строительства зданий в городе называется Деревом отстройки и зависит от типа города.

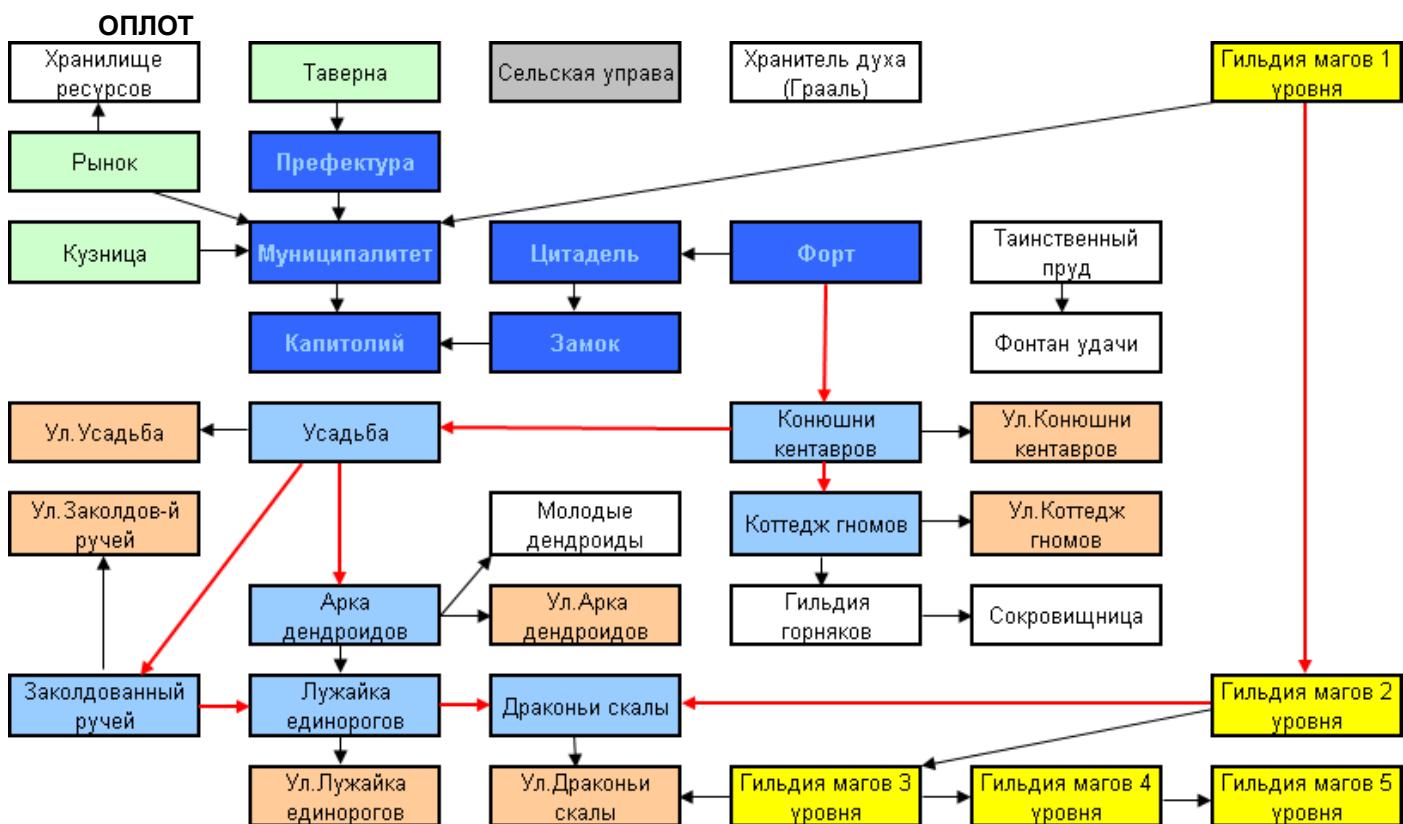
Далее представлены Деревья отстройки всех городов, где красной стрелкой отображена последовательность отстройки всех Жилищ существ, а также сводные таблицы отстройки всех Жилищ города с учётом изначального наличия Форта и Жилища существ 1 уровня.

ЗАМОК



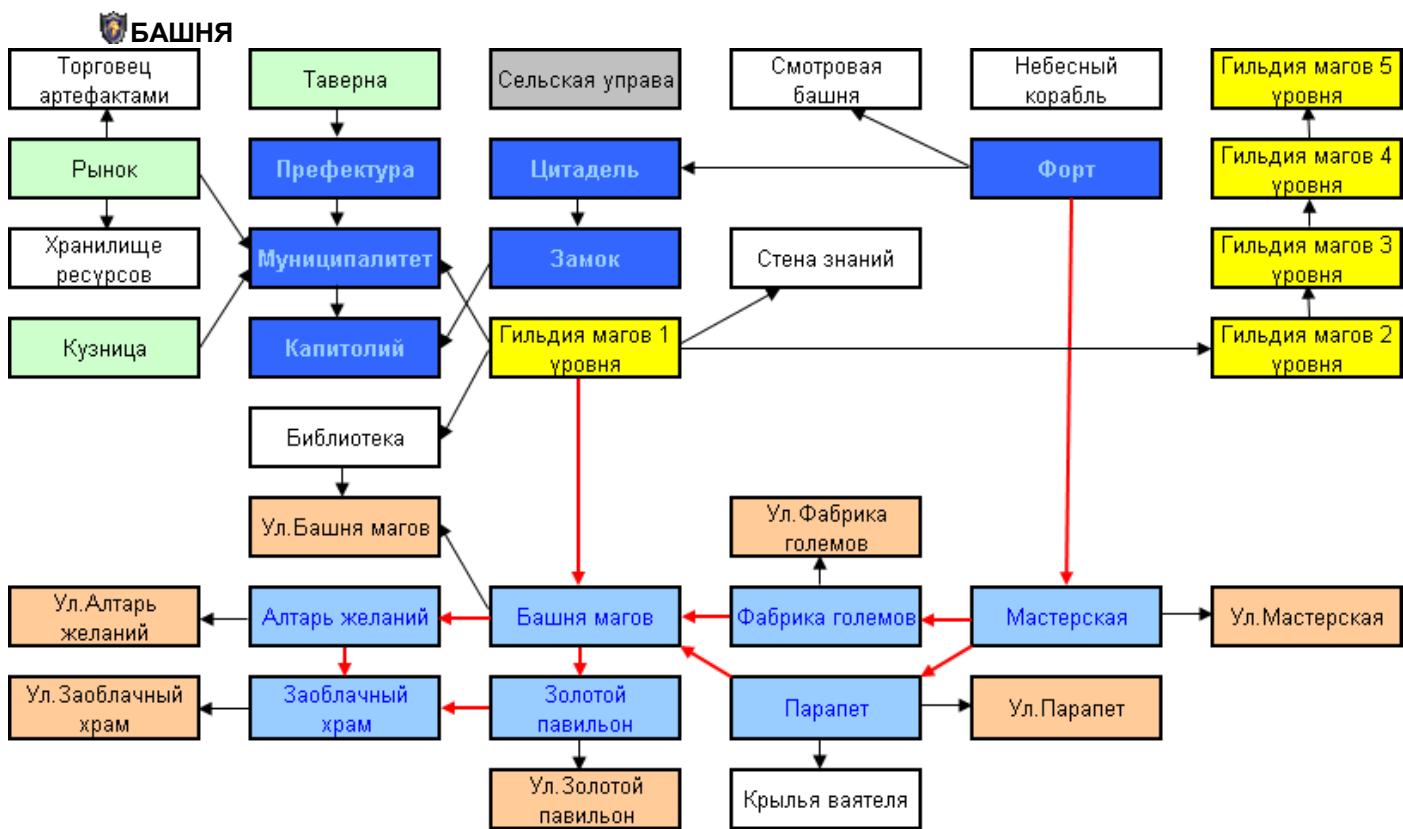
Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
1+	500	-	10	-	-	-	-	1	-
2	1000	5	5	-	-	-	-	1	-
2+	2000	10	10	-	-	-	-	2	-
3	4000	5	10	-	-	-	-	3	Казармы
3+	5000	5	15	-	-	-	-	4	-
4	3000	5	5	-	-	-	-	2	Кузница
4+	5000	5	10	-	-	5	-	3	-
5	8000	15	15	2	2	2	2	4	Казармы, Гильдия магов 1 ур.
5+	9000	17	17	4	4	4	4	5	-
6	10000	35	5	-	-	-	-	4	Казармы, Конюшня
6+	13000	45	5	-	-	-	-	5	-
7	28000	15	15	12	12	12	12	5	Монастырь
7+	48000	15	15	22	22	22	22	6	-



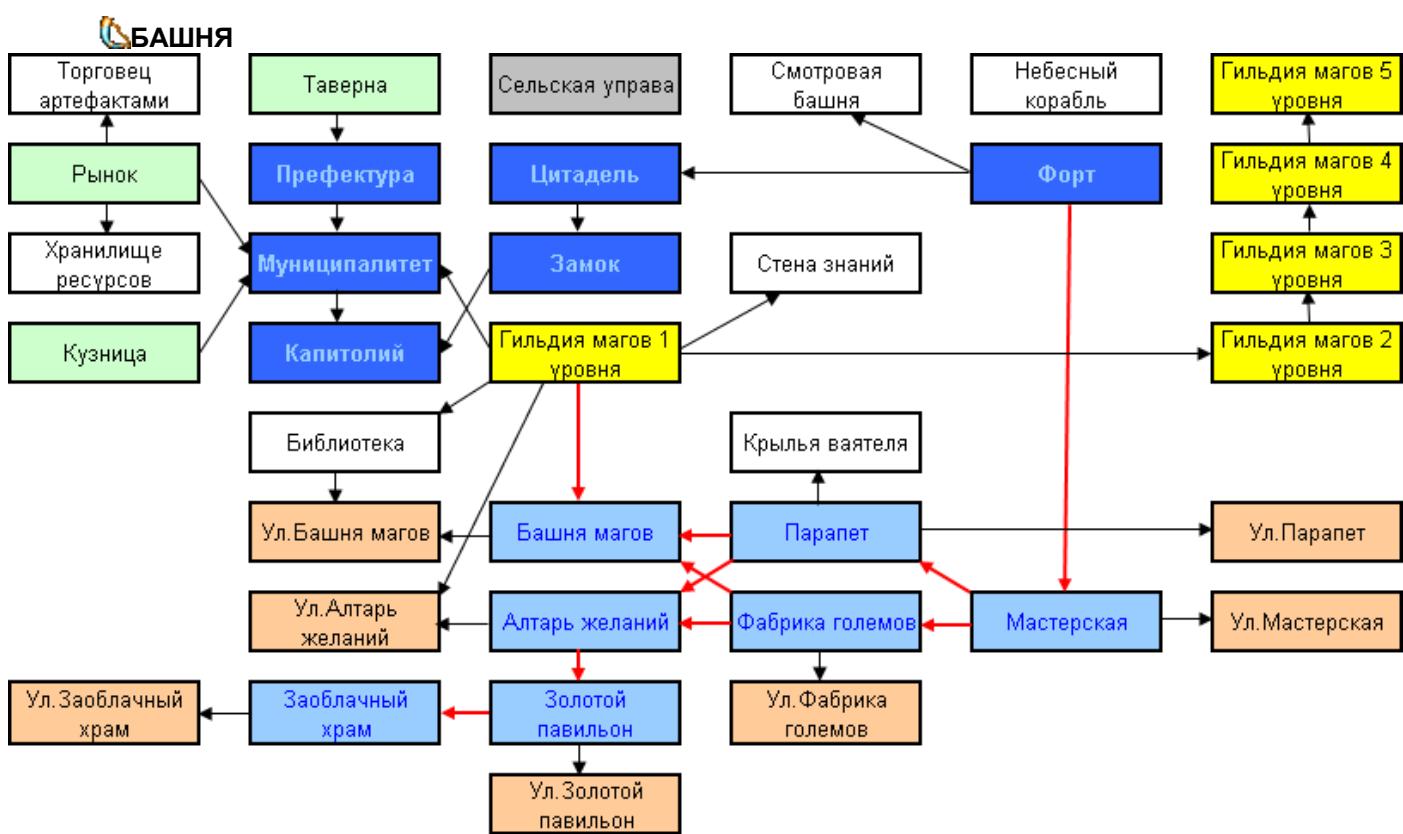
Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства								Дни	Требуются
	1	2	3	4	5	6	7	8		
1+	1000	5	-	-	-	-	-	-	1	-
2	1000	5	-	-	-	-	-	-	1	-
2+	2000	10	-	-	-	-	-	-	2	-
3	1500	10	-	-	-	-	-	-	1	-
3+	3000	20	-	-	-	-	-	-	2	-
4	3500	10	-	-	-	10	-	-	2	Усадьба
4+	5500	10	-	-	-	15	-	-	3	-
5	4000	10	-	-	-	-	-	-	2	Усадьба
5+	5500	10	-	-	-	-	-	-	3	-
6	10000	15	5	-	-	10	10	4	Заколдованный ручей, Арка дендроидов	
6+	13000	15	5	-	-	10	15	5	-	
7	23000	25	45	4	4	34	14	7	Лужайка единорогов, Гильдия магов 2 ур.	
7+	44000	30	80	10	10	60	20	9	Гильдия магов 3 ур.	



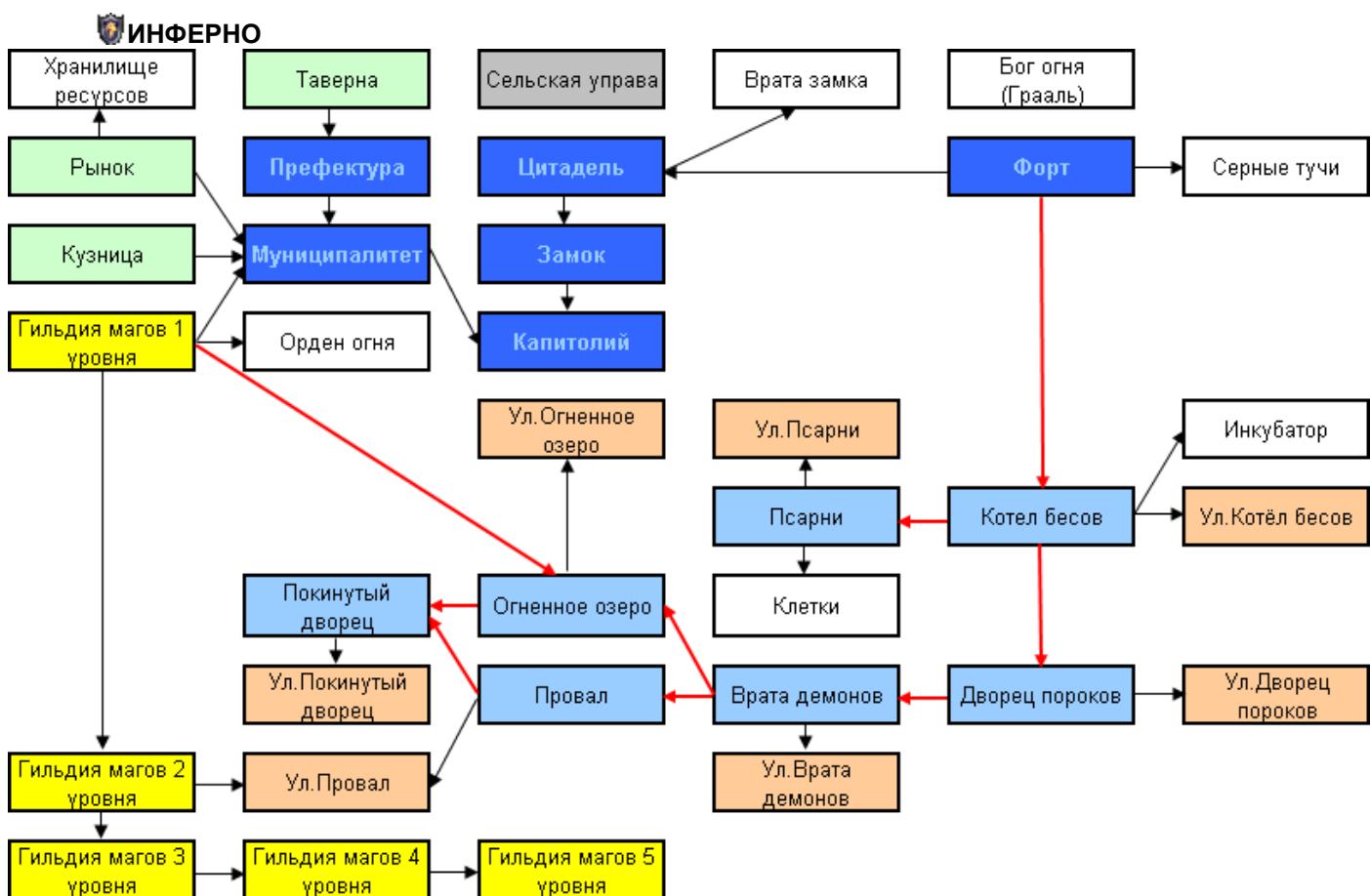
Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
1+	1000	-	-	-	-	-	-	1	-
2	1000	-	10	-	-	-	-	1	-
2+	2500	-	15	-	-	-	-	2	-
3	2000	5	5	-	-	-	-	1	-
3+	4000	10	10	5	-	-	-	2	-
4	7500	15	25	5	5	5	5	4	Парапет, Фабрика големов, Гильдия магов 1 ур.
4+	11000	25	30	10	10	10	10	6	Библиотека
5	10500	20	30	5	5	11	11	5	Башня магов
5+	12500	25	30	5	5	11	11	6	-
6	11500	20	30	7	7	7	7	5	Башня магов
6+	14500	20	30	10	10	10	10	6	-
7	19500	35	45	7	7	13	23	7	Алтарь желаний, Золотой павильон
7+	44500	40	50	7	7	13	23	8	-



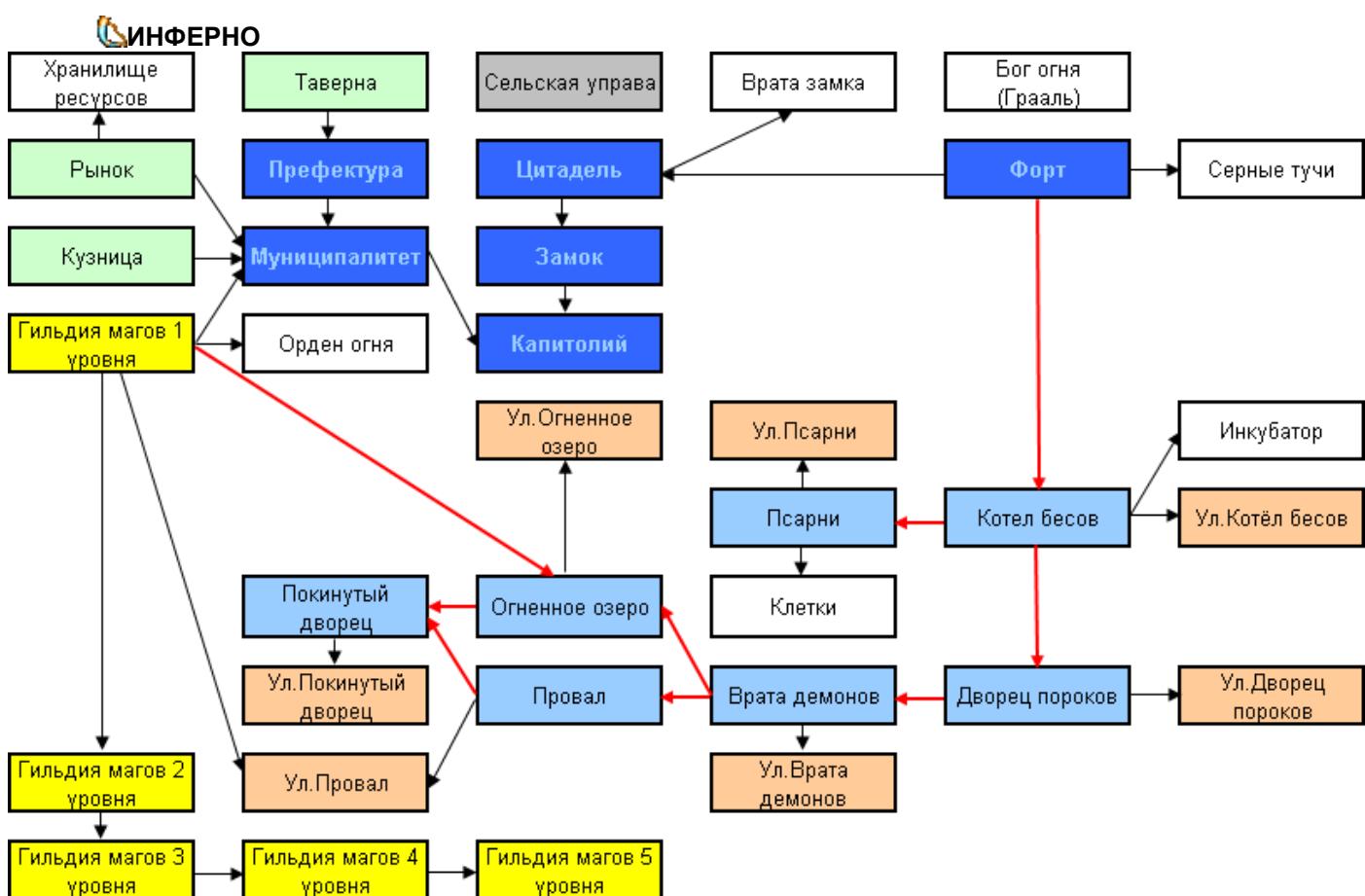
Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
1+	1000	-	-	-	-	-	-	1	-
2	1000	-	10	-	-	-	-	1	-
2+	2500	-	15	-	-	-	-	2	-
3	1500	5	5	-	-	-	-	1	-
3+	3000	10	10	5	-	-	-	2	-
4	6500	15	25	5	5	5	5	4	Парапет, Фабрика големов, Гильдия магов 1 ур.
4+	10000	25	30	10	10	10	10	6	Библиотека
5	5000	10	20	-	-	6	6	3	Парапет, Фабрика големов
5+	9000	20	25	-	-	6	6	5	Гильдия магов 1 ур.
6	9000	15	25	2	2	8	8	4	Алтарь желаний
6+	12000	15	25	5	5	11	11	5	-
7	14000	25	35	2	2	8	18	5	Золотой павильон
7+	34000	30	40	2	2	8	48	6	-



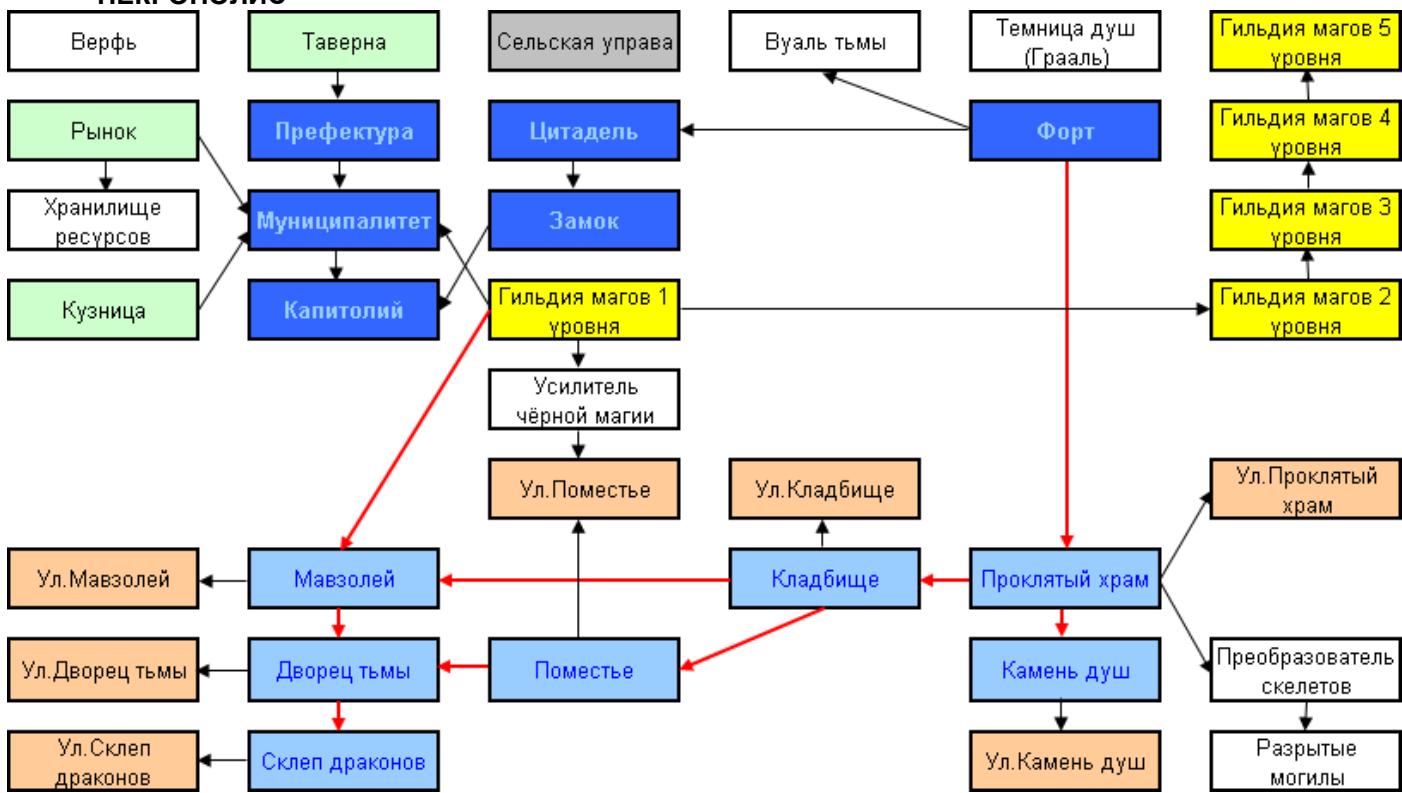
Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
1+	1000	-	-	-	-	-	-	1	-
2	1000	-	5	-	-	-	-	1	-
2+	2000	-	5	5	-	-	-	2	-
3	1500	10	-	-	-	-	-	1	-
3+	3000	10	-	-	5	-	-	2	-
4	3000	5	10	-	-	-	-	2	Дворец пороков
4+	5000	10	15	-	-	-	-	3	-
5	6000	5	10	-	-	-	-	3	Врата демонов
5+	12000	15	20	9	9	4	4	6	Гильдия магов 2 ур.
6	9000	10	25	3	3	-	3	4	Врата демонов, Гильдия магов 1 ур.
6+	12000	10	35	8	8	-	8	5	-
7	30000	20	35	23	3	-	3	6	Провал, Огненное озеро
7+	50000	25	40	43	3	-	3	7	-



Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
1+	1000	-	-	-	-	-	-	1	-
2	1000	-	5	-	-	-	-	1	-
2+	2000	-	5	4	-	-	-	2	-
3	1500	10	-	-	-	-	-	1	-
3+	3000	10	-	-	4	-	-	2	-
4	3000	5	10	-	-	-	-	2	Дворец пороков
4+	5000	10	15	-	-	-	-	3	-
5	6000	5	10	-	-	-	-	3	Врата демонов
5+	11000	10	15	5	5	-	-	5	Гильдия магов 1 ур.
6	9000	10	25	3	3	-	3	4	Врата демонов, Гильдия магов 1 ур.
6+	12000	10	35	8	8	-	8	5	-
7	30000	20	35	23	3	-	3	6	Провал, Огненное озеро
7+	50000	25	40	43	3	-	3	7	-

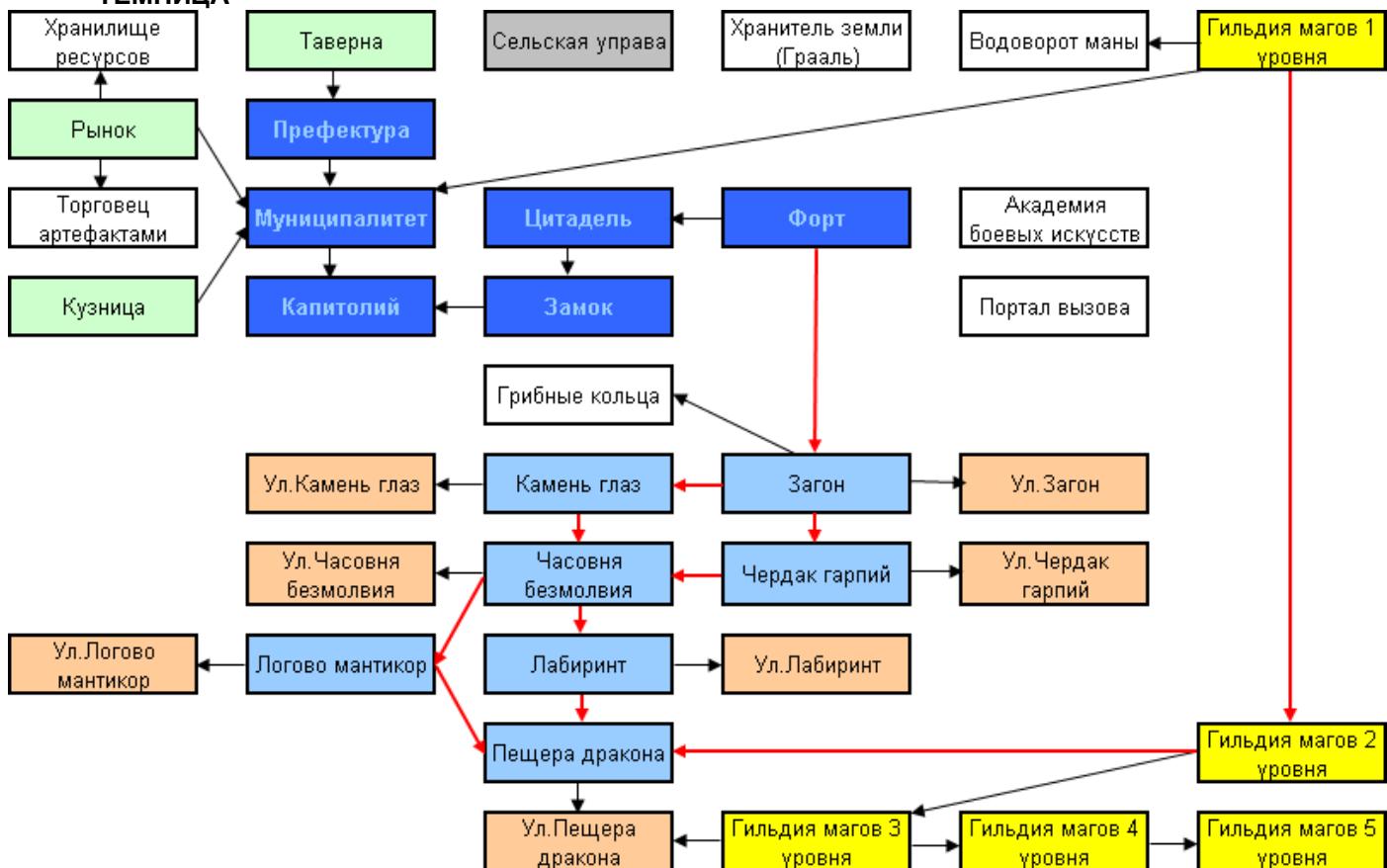
НЕКРОПОЛИС

🛡 Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
	💰	📦	📦	📦	🔥	👉	📦		
1+	1000	5	5	-	-	-	-	1	-
2	1000	-	5	-	-	-	-	1	-
2+	2000	5	10	-	-	-	-	2	-
3	1500	5	5	-	-	-	-	1	-
3+	3000	5	5	5	-	-	-	2	-
4	3000	5	10	-	-	-	-	2	Кладбище
4+	8000	15	15	-	-	10	10	5	Гильдия магов 1 ур., Усилитель чёрной магии
5	5000	5	20	-	10	-	-	3	Кладбище, Гильдия магов 1 ур.
5+	7000	5	25	-	15	-	-	4	-
6	13000	20	35	-	10	-	-	5	Поместье, Мавзолей
6+	16000	25	40	2	12	2	2	6	-
7	23000	25	40	5	15	5	5	6	Дворец тьмы
7+	38000	30	45	25	15	5	5	7	-

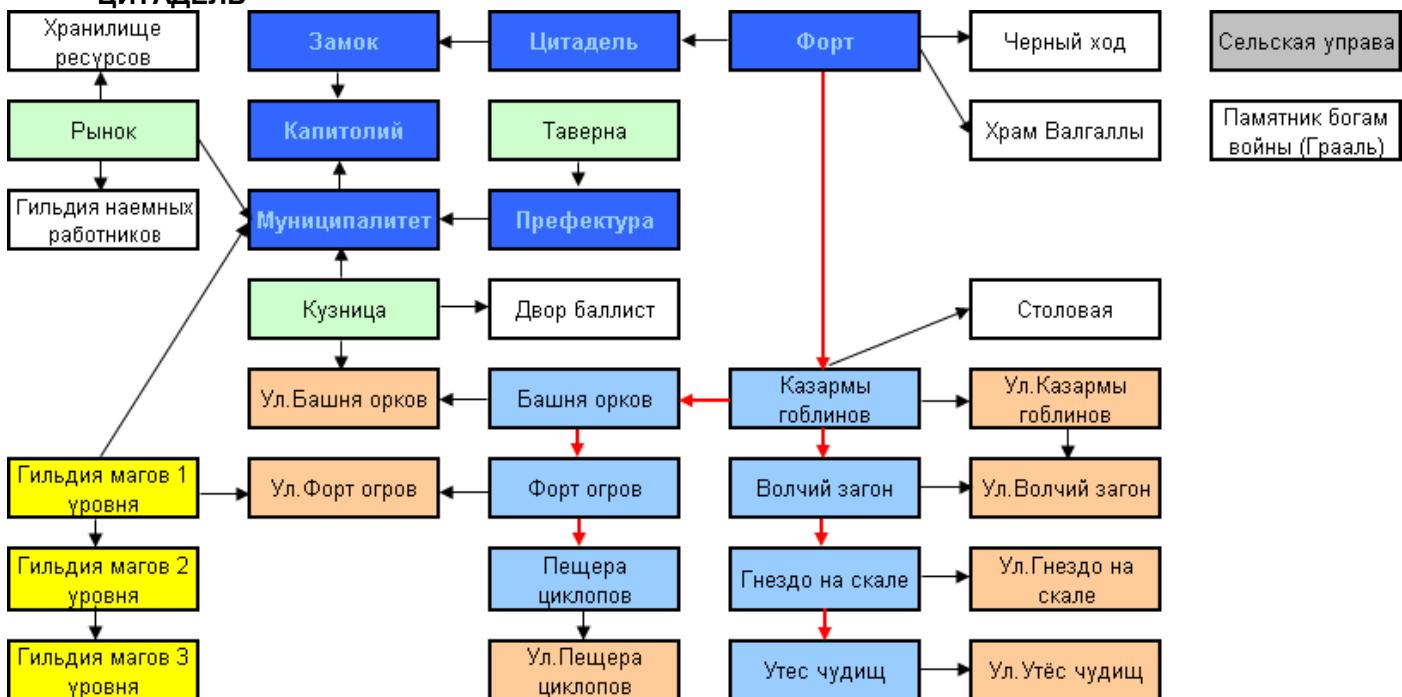
💰 Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
	💰	📦	📦	📦	🔥	👉	📦		
1+	1000	5	5	-	-	-	-	1	-
2	1000	-	5	-	-	-	-	1	-
2+	2000	5	10	-	-	-	-	2	-
3	1500	5	5	-	-	-	-	1	-
3+	3000	5	5	4	-	-	-	2	-
4	3000	5	10	-	-	-	-	2	Кладбище
4+	8000	15	15	-	-	10	10	5	Гильдия магов 1 ур., Усилитель чёрной магии
5	5000	5	15	-	4	-	-	3	Кладбище, Гильдия магов 1 ур.
5+	7000	5	20	-	8	-	-	4	-
6	13000	20	30	-	4	-	-	5	Поместье, Мавзолей
6+	16000	25	35	2	6	2	2	6	-
7	23000	25	35	5	9	5	5	6	Дворец тьмы
7+	38000	30	40	25	9	5	5	7	-

ТЕМНИЦА

Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
1+	1000	5	-	-	-	-	-	1	-
2	1000	-	-	-	-	-	-	1	-
2+	2000	-	-	-	2	2	-	2	-
3	1000	1	1	1	1	1	1	1	-
3+	2000	2	2	2	2	2	2	2	-
4	4000	6	11	1	1	1	1	3	Чердак гарпий, Камень глаз
4+	5500	11	11	1	1	1	1	4	-
5	8000	6	21	1	1	1	11	4	Часовня безмолвия
5+	11000	6	26	1	1	1	16	5	-
6	9000	11	16	6	6	1	1	4	Часовня безмолвия
6+	12000	16	21	11	11	1	1	5	-
7	31000	36	51	10	30	5	15	8	Лабиринт, Логово мантикор, Гильдия магов 2 ур.
7+	47000	56	71	16	56	11	21	10	Гильдия магов 3 ур.

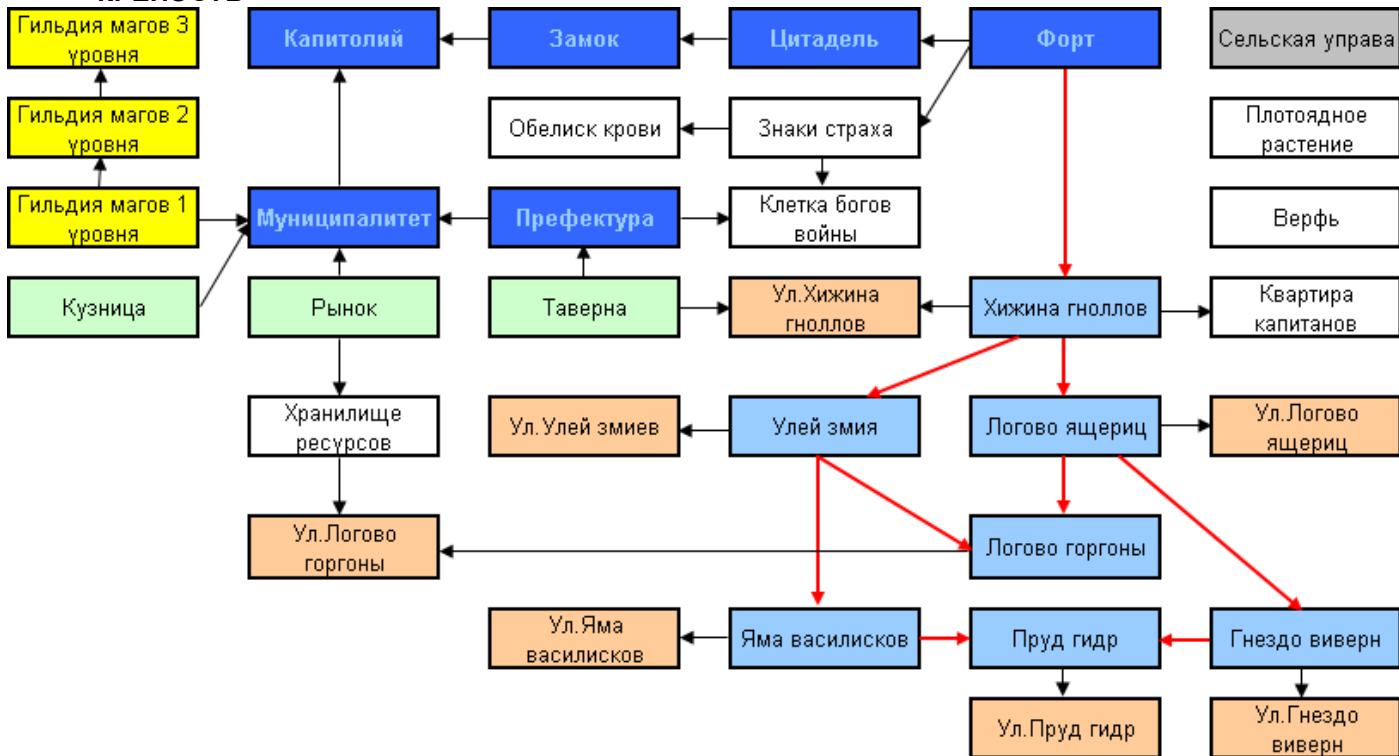
ЦИТАДЕЛЬ

🛡 Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
	Л	Б	М	С	О	Ф	Р		
1+	1000	5	5	-	-	-	-	1	-
2	1000	10	5	-	-	-	-	1	-
2+	3000	20	15	-	-	-	-	3	Ул.Казармы гоблинов
3	1000	5	5	-	-	-	-	1	-
3+	3000	12	7	-	-	-	-	3	Кузница
4	3000	25	5	-	-	-	-	2	Башня орков
4+	7000	35	15	-	-	-	-	5	4 Гильдия магов 1 ур.
5	3500	10	15	-	-	-	-	2	Волчий загон
5+	5500	15	20	-	-	-	-	3	-
6	6500	25	25	-	-	20	-	3	Форт огров
6+	9500	30	30	-	-	20	-	4	-
7	13500	20	25	-	-	10	-	3	Гнездо на скале
7+	28500	30	35	-	-	30	-	4	-

🏡 Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

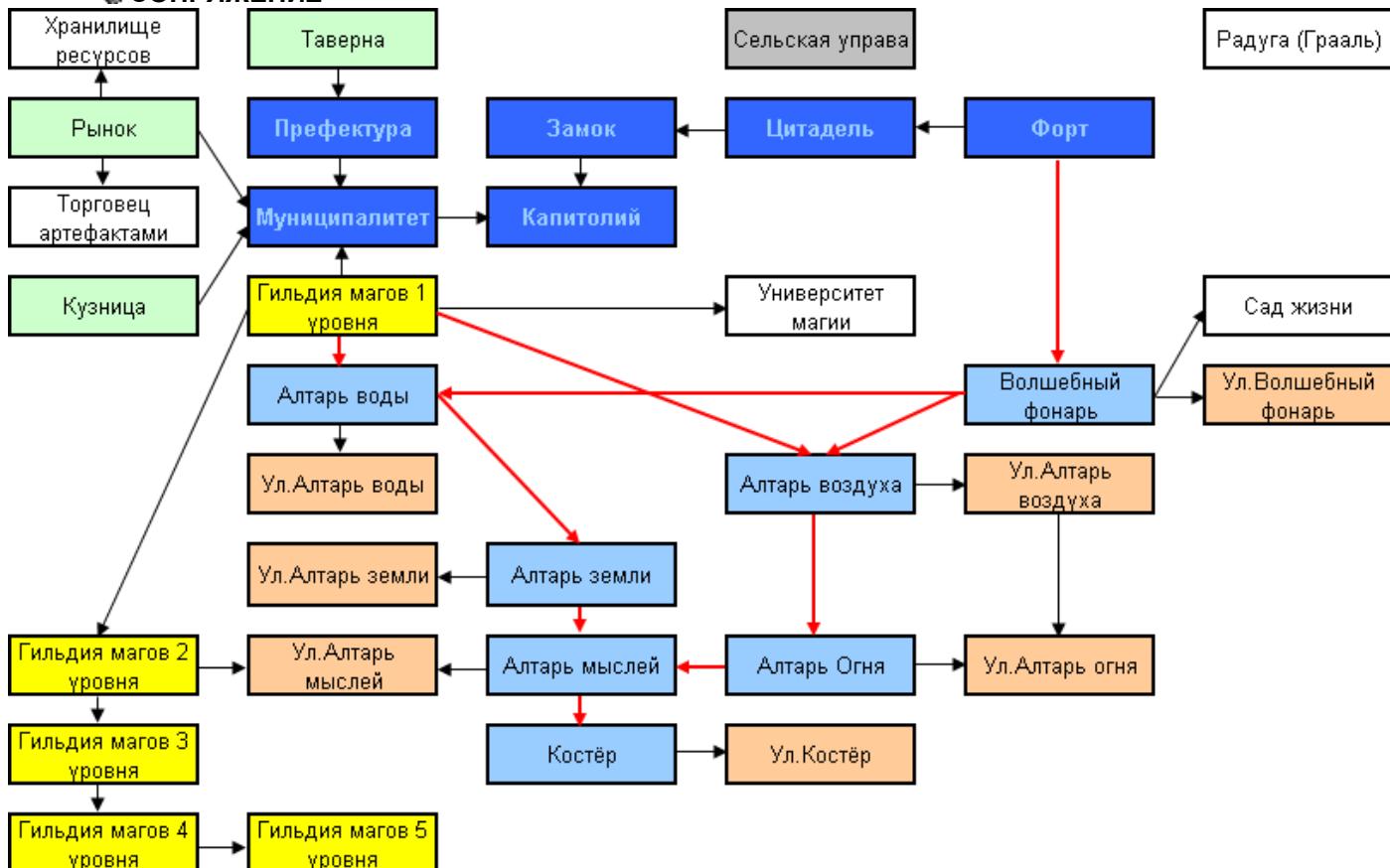
Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
	Л	Б	М	С	О	Ф	Р		
1+	1000	5	5	-	-	-	-	1	-
2	1000	10	5	-	-	-	-	1	-
2+	3000	20	15	-	-	-	-	3	Ул.Казармы гоблинов
3	1000	5	5	-	-	-	-	1	-
3+	3000	12	7	-	-	-	-	3	Кузница
4	3000	25	5	-	-	-	-	2	Башня орков
4+	7000	35	15	-	-	-	-	5	4 Гильдия магов 1 ур.
5	3500	10	15	-	-	-	-	2	Волчий загон
5+	5500	15	20	-	-	-	-	3	-
6	6500	25	25	-	-	0	-	3	Форт огров
6+	9500	30	30	-	-	10	-	4	-
7	13500	20	25	-	-	10	-	3	Гнездо на скале
7+	28500	30	35	-	-	30	-	4	-

КРЕПОСТЬ

Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
1+	1500	15	-	-	-	-	-	2	Таверна
2	1000	5	-	-	-	-	-	1	-
2+	2000	10	-	-	-	-	-	2	-
3	1000	5	-	2	2	-	-	1	-
3+	2000	5	-	4	4	-	-	2	-
4	3000	10	10	2	2	-	-	2	Улей змия
4+	5000	15	15	2	2	-	-	3	-
5	4500	20	10	7	7	-	-	3	Логово ящериц, Улей змия
5+	12000	30	20	7	7	-	-	6	Рынок, Хранилище ресурсов
6	4500	20	-	-	-	-	-	2	Логово ящериц
6+	7500	30	-	10	-	-	-	3	-
7	17500	40	20	2	12	-	-	5	Яма василисков, Гнездо виверн
7+	32500	50	30	2	32	-	-	6	-

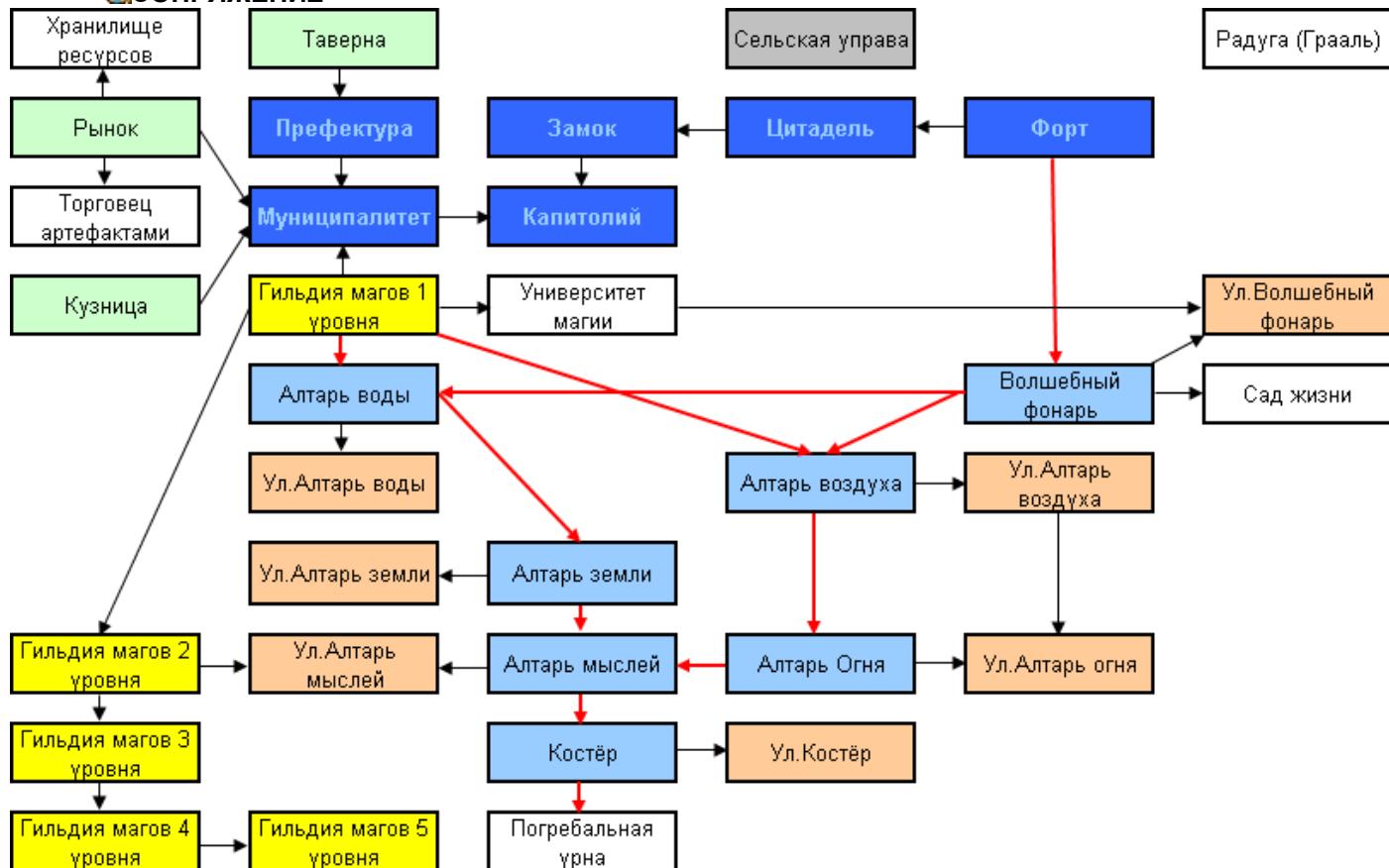
СОПРЯЖЕНИЕ



Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

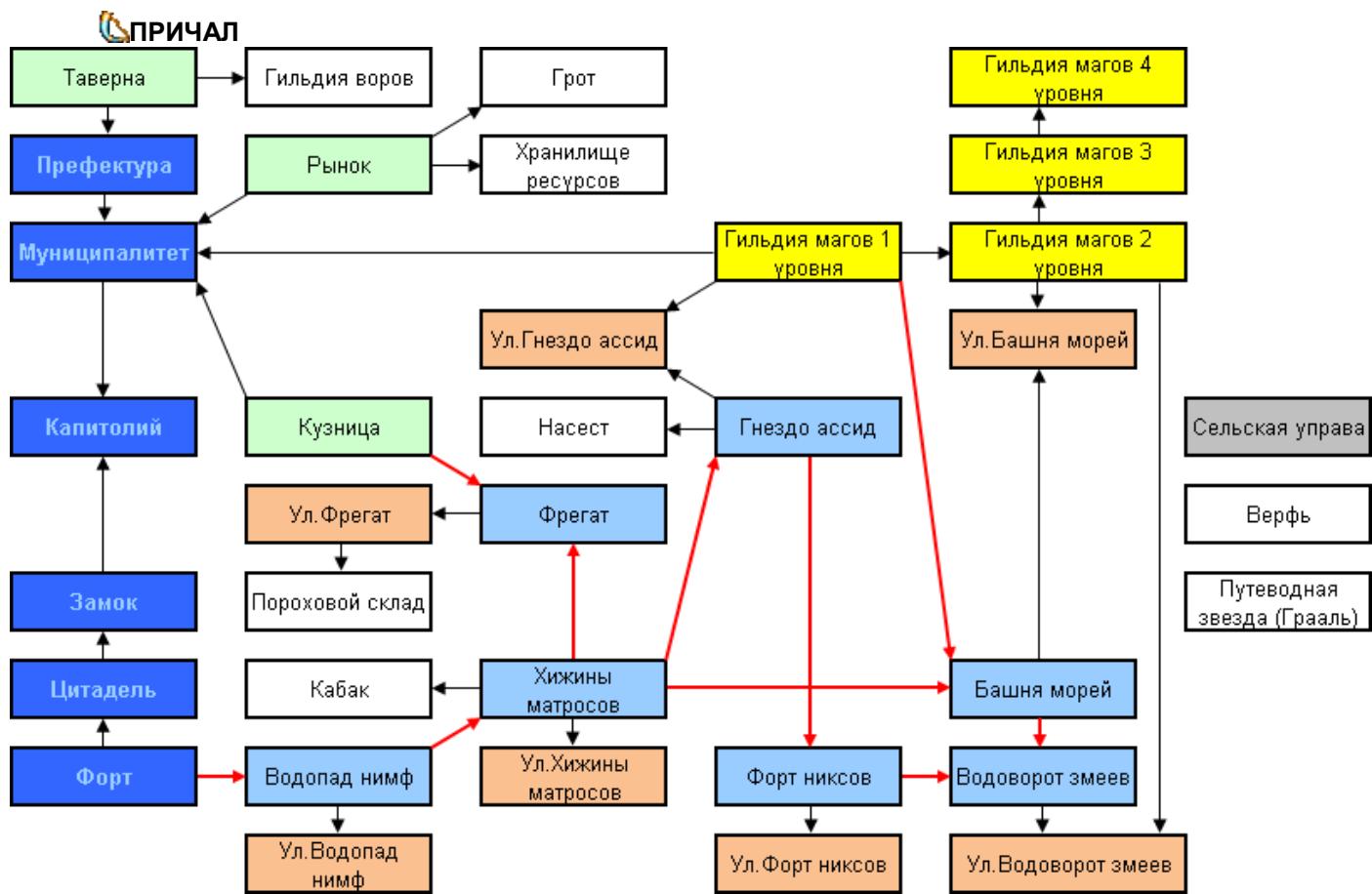
Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
1+	1000	-	-	-	-	-	-	1	-
2	3500	5	10	-	-	-	-	2	Гильдия магов 1 ур.
2+	5000	7	10	2	-	-	-	3	-
3	3500	5	10	-	-	-	-	2	Гильдия магов 1 ур.
3+	5500	5	15	5	-	-	-	3	-
4	5500	10	15	-	-	-	-	3	Алтарь воздуха
4+	9000	12	20	7	-	-	-	5	Ул. Алтарь воздуха
5	5500	5	20	-	-	-	-	3	Алтарь воды
5+	6500	5	20	-	5	-	-	4	-
6	12000	15	35	2	2	2	2	6	Алтарь огня, Алтарь земли
6+	16000	20	40	9	9	9	9	8	Гильдия магов 2 ур.
7	22000	25	45	12	2	2	2	7	Алтарь мыслей
7+	32000	35	55	22	2	2	2	8	-

СОПРЯЖЕНИЕ



Стоймость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
1+	8000	15	15	-	-	-	-	3	Гильдия магов 1 ур., Университет
2	3500	5	10	-	-	-	-	2	Гильдия магов 1 ур.
2+	5000	7	10	2	-	-	2	3	-
3	3500	5	10	-	-	-	-	2	Гильдия магов 1 ур.
3+	5500	5	15	5	-	-	-	3	-
4	5500	10	15	-	-	-	-	3	Алтарь воздуха
4+	9000	12	20	7	-	-	2	5	Ул. Алтарь воздуха
5	5500	5	20	-	-	-	-	3	Алтарь воды
5+	6500	5	20	-	5	-	-	4	-
6	12000	15	35	2	2	2	2	6	Алтарь огня, Алтарь земли
6+	16000	20	40	9	9	9	9	8	Гильдия магов 2 ур.
7	27000	25	45	22	2	2	2	7	Алтарь мыслей
7+	37000	35	55	32	2	2	2	8	-



Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
1+	1000	-	-	-	-	-	-	1	-
2	1000	10	-	-	-	-	-	1	-
2+	2000	15	-	-	-	-	-	2	-
3	3000	25	-	-	-	-	-	3	Хижины матросов, Кузница
3+	4500	30	-	-	-	-	-	4	-
3++	7500	35	5	5	5	5	5	5	-
4	3000	10	5	-	-	2	2	2	Хижины матросов
4+	6500	15	10	-	-	4	4	4	Гильдия магов 1 ур.
5	6000	20	10	-	-	5	-	3	Хижины матросов, Гильдия магов 1 ур.
5+	9000	25	15	4	4	14	4	5	Гильдия магов 2 ур.
6	7000	15	15	-	-	2	2	3	Гнездо
6+	10000	20	20	-	5	2	2	4	-
7	27000	40	40	-	10	7	2	6	Башня морей, Форт никсов
7+	43000	60	60	4	34	11	6	8	Гильдия магов 2 ур.

Сроки отстройки Жилищ существ в городах

С накопительным эффектом:

Ур.										
1+	1	1	1	1	1	1	1	2	1 3	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
2+	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2
3	3	1	1	1	1	1	1	1	2	3
3+	4	2	2	2	2	2	3	2	3	4 / 5
4	2	2	4	2	2	3	2	2	3	2
4+	3	3	6	3	5	4	4	3	5	4
5	4	2	5 3	3	3	4	2	3	3	3
5+	5	3	6 5	6 5	4	5	3	6	4	5
6	4	4	5 4	4	5	4	3	2	6	3
6+	5	5	6 5	5	6	5	4	3	8	4
7	5	7	7 5	6	6	8	3	5	7	6
7+	6	9	8 6	7	7	10	4	6	8	8

Таким образом, самым дорогим по золоту и самым ресурсоёмким строением в игре является Улучшенная Пещера дракона – 47000 золота, 127 единиц древесины и руды (суммарно) и 104 единиц редких ресурсов. При этом она строится и улучшается дольше всех остальных – 10 дней при наличии со старта Форта и Жилища существ 1 уровня.

6.3 Внешний вид городов

Внешний вид вражеских городов на карте приключений может дать игроку важную информацию, которая может понадобиться при оценке охраны или ценности города, при планировании осады или в стратегическом плане.

В игре каждый тип города имеет несколько вариации внешнего вида на карте:

- Город без Форта
- Город с Фортом (как минимум), но без Капитолия
- Город с Цитаделью
- Город с Замком, но без Капитолия
- Город с Замком и Капитолием.

Далее представлены изображения внешнего вида всех городов, в зависимости от их уровня отстройки.

Оригинальная игра:

Город	без Форта	Форт...Замок	Замок + Капитолий
ЗАМОК 			
ОПЛОТ 			
БАШНЯ 			
ИНФЕРНО 			

НЕКРОПОЛИС 			
ТЕМНИЦА 			
ЦИТАДЕЛЬ 			
КРЕПОСТЬ 			
СОПРЯЖЕНИЕ 			



HotA:

Город	без Форта	Форт	Цитадель	Замок	Замок + Капитолий
ЗАМОК 					
ОПЛОТ 					
БАШНЯ 					



ЦИТАДЕЛЬ 					
КРЕПОСТЬ 					
СОПРЯЖЕНИЕ 					



Помимо внешнего вида самого города, дать информацию о нём может и подсказка по ПКМ. По умолчанию в подсказке отображается уровень фортификации города и его название. При наличии у игрока Таверн (и Гильдий воров соответственно), к этой информации добавляется видимость отрядов в армии гарнизона и их количество (см.в разделе «[Таверна](#)»). В случае наличия у героя Воров в армии или использования Экспертных Видений в подсказке будет также виден уровень Сельской управы города, её доход, наличие Хранилища ресурсов и вид ресурса, приносимого городом.

Далее представлены изображения значков из подсказки по ПКМ.

Уровень фортификации:

	без Форта – бой на стандартном поле боя
	Форт – бой на поле боя осады, с крепостными стенами у защитников
	Цитадель – бой на поле боя осады, с крепостными стенами, рвом и центральной Стрелковой башней у защитников
	Замок – бой на поле боя осады, с крепостными стенами, рвом и тремя Стрелковыми башнями у защитников

Уровень Сельской управы:

	Сельская управа – доход 500 золота в день
	Префектура – доход 1000 золота в день
	Муниципалитет – доход 2000 золота в день
	Капитолий – доход 4000 золота в день. В случае наличия Храма Граала в городе – доход 9000 золота в день.

Хранилище ресурсов:

	без Хранилища ресурсов
	Хранилище ресурсов – +1 древесины и руды в день
	Хранилище ресурсов – +1 ртуть в день
	Хранилище ресурсов – +1 сера в день
	Хранилище ресурсов – +1 кристалл в день
	Хранилище ресурсов – +1 самоцвет в день

VII ТАКТИКА И СТРАТЕГИЯ

7.1 Основы игры за разные города

Предложенная в этой статье тактика игры, в первую очередь отражает видение и предпочтения автора этих текстов. Безусловно, она не является единственно возможной. У каждого опытного игрока найдется множество своих замечаний на этот счёт. Тем не менее, предложенная информация на наш взгляд, будет крайне полезна как знатокам игры, так и тем, кто себя к таковым не относит.

ЗАМОК

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

Характерные особенности города

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

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

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

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

Тактика и стратегия развития. Старт

Если производится выбор героя и бонуса перед началом игры, стоит заранее решить, опираться ли первую пару недель на Арбалетчиков или Кавалеристов. Для стрелкового варианта лучше выбрать Валеску, которая приводит с собой десяток-два Арбалетчиков и обеспечивает им прирост скорости, бонусом лучше взять золото или артефакт.

Для варианта кавалерийского предпочтительнее Турис, которая помимо повышения скорости (что в случае Кавалеристов означает ещё и увеличение наносимого урона) сразу обладает Тактикой, что позволяет расставить конников наиболее выгодным образом, бонусом выгоднее выбрать ресурсы.

Универсальным героем для обеих тактик является Сэр Мюллих.

Для опоры на Дипломатию нужна Адель.

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

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

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

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

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

После отправления в путь армии первой недели, первое, что нужно построить – здание, приносящее 1000 золотых в день (Префектура). Конечно, лучше бы с него начинать, но обычно стрелки, появившиеся на день раньше, успевают до конца недели существенно перекрыть упущеный доход. А вот в варианте конников, если вокруг видно мало золота и сундуков, лучше отложить на день их появление, чтобы иметь немного больше золота для выкупа армии в первый день второй недели. Для бедных же карт первый день в любом случае уходит на генератор денег (решение принимается по результатам осмотра видимой местности). Вот таковы два основных варианта развития. В общем-то, между ними можно переключаться в любой момент, глядя по ситуации с ресурсами (а на конников ещё можно переключиться, если найдена полевая конюшня, которая сразу даст нам чемпионов). Просто в стрелковом варианте любой герой, кроме Валески, будет иметь меньше стрелков и, соответственно, меньшую пробивную силу на первой неделе, да и конникам без бонуса и Тактики Турист будет сложнее бороться со многими нейтралами (хотя Мюллих это компенсирует).

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

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

Типичные армии и тактики последующей игры

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

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

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

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

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

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

ОПЛОТ

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

Характерные особенности города

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

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

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

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

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

Тактика и стратегия развития. Старт

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

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

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

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

Типичные армии и тактики последующей игры

После более-менее полной отстройки города армия эльфов особо не изменяется – просто к Кентаврам, Эльфам и Пегасам добавляются драконы и Единороги (последние – если золота хватает).

Тактика против нейтралов стереотипна – по пехоте эльфы стреляют, а прочие защищают подходящих врагов, стрелки блокируются Пегасами и драконами, которые довольно живучи в такой рукопашной, большинство летунов не успевает эльфов заблокировать – опережают Пегасы и драконы, даже если герой не обзавелся Тактикой.

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

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

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

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

БАШНЯ

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

Характерные особенности города

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

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

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

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

Тактика и стратегия развития. Старт

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

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

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

Типичные армии и тактики последующей игры

В часто встречающемся случае, когда из-за дефицита золота для охраны Магов и Гремлинов на восьмой день были выкуплены не все Наги, возможно формирование второй армии только из Королев наг. Это отменная пробивная сила, особенно они хороши под командой Фафнера, который обеспечивает им скорость 8, а на снегу и все 9.

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

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

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

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

ИНФЕРНО

Инферно - город для настоящих мастеров игры, которые могут превратить заведомого аутсайдера в неожиданного победителя. Если одно уникальное строение, добавляющее Силу магии каждому визитеру, находится в русле общей тенденции, то второе, Врата замка, которые обеспечивают мгновенное перемещение между городами без затраты запаса хода, уникально в квадрате, и может быть как ненужным придатком, если такой город единственный на карте, так и весомой добавкой к силе государства – несколько Инферно, связанных этой сетью, резко увеличивают обороноспособность, поскольку в любой момент все наличные во всех городах войска оказываются в одном гарнизоне.

Характерные особенности города

Армия: по статистике просто никакая – самая хилая по «здоровью», предпоследняя сила удара, отменная дорожизна (самая высокая цена здоровья), лишь одно существо с антимагической защитой... разве что скорость великолепна – по средней скорости уступает лишь Сопряжению и не имеет медленных существ. Но, конечно, как водится в Героях, не всё так просто. Есть и у демонов свои козыри, что легко видеть из перечня примечательных существ: Дьявол (для седьмого уровня слабый по здоровью, но очень быстрый, с безответным ударом, и такими высокими навыками, что в единоборстве любого «толстяка» вполне может завалить), Ифрит (очень быстрый, крепкий, иммунный к Магии огня и Магической стреле, а улучшенный ещё и окружен Огненным щитом), Адское отродье (с малым здоровьем, но мощным ударом, умеющий поднимать демонов из павших соратников), Цербер (быстрый, для своего уровня крепкий и с увесистым ударом, к тому же безответным и поражающим до трех целей). Так что при всей своей репутации аутсайдеров город удостоился запрета в правилах отдельных турниров – запрет поднимать демонов (запрет не повсеместный, поскольку делать это непросто).

Герои: заурядны. Демоны – вполне полноценные, но обычные воины, а Еретики – неважнецкие маги. И ни единой славной личности (если, конечно, не считать Ксерона, который на обычных картах недоступен).

Магия: полноцenna и обладает склонностью к стихии огня (хотя, как ни странно, вероятность выпадения Армагеддона ниже, чем в Темнице). Есть и ряд ограничений (в основном на Магию воды, в том числе крайне досадно отсутствие Благословения, которое трем младшим существам было бы очень кстати).

Отстройка: дорогая, самая тяжелая по золоту и вторая с учетом ресурсов. Единственный просвет – для воинских жилищ требования по ресурсам не столь велики, так что с учетом ресурсов стройка армии становится средней по суммарной стоимости. Особенных проблем не возникает, более того – можно ускоренно получить Ифритов при весьма умеренных требованиях к ресурсам.

Тактика и стратегия развития. Старт

Выбирать героя не из кого. Разве что для предельной сложности выбор ясен – Октавия, кроме ежедневных 350 золотых имеющая весьма полезный навык Нападения. На более низких сложностях между героями особой разницы нет. Ну, есть Пир с хорошими навыками Логистики и Артиллерии (причем её Баллиста не только достаточно полезна своим уроном, но имеет особую ценность для инфернитов, сберегая жизни хилых и дорогих существ, пока её ломают), можно подумать об Игнате, который приводит много Бесов и усиливает их, да ещё имеет ценный навык Тактика и небезвредное Сопротивление магии, и если хочется для начала от души пострелять, пригодится Калх, приводящий десяток-другой Гогов, и усиливающий их... но его навыки плохо помогают армии полного состава. В общем, лучший герой для Инферно – чужой герой из знаменитых.

Первые дни армия робко пробует на зуб окружающих нейтралов, пытаясь использовать стандартную тактику – стрельба Гогов и добивание противника Бесами и Адскими гончими. Но получается это у инфернитов неубедительно, если, конечно, главный герой не Калх – у того Гоги стреляют вполне весомо, с Арбалетчиками, Мастер-гремлинами и эльфами не сравнятся, но с Бехолдерами, Орками и Ящерами в их первонедельной версии вполне потягаются. В городе тем временем ставятся генератор денег, Гоги, Демоны, магическая гильдия, и, наконец, долгожданные Ифриты!

И вот тут-то всё сразу волшебным образом меняется. Парочка Ифритов – пожалуй, лучшая из возможных армия первой недели. Отменная скорость, весомый удар, отличное «здоровье» – в совокупности это дает нешуточный перевес над парой Кавалеристов или Виверн или тройкой Птиц рух. Если поблизости лежит золотишко, к которому не может подступиться хилая стартовая армия, то можно даже пропустить в отстройке денежное здание – Ифриты эту потерю легко окупят. Особенно шикарно они выглядят под командой какого-нибудь Варвара. Ну и, построив за оставшиеся дни Цитадель или даже Замок, мы получаем на восьмой день уже 5-6 Ифритов, и готовы к подвигам, от пробивания нейтралов, к которым опасливо приглядывается половина стартовых армий других рас, до избиения ближайшего соседа (единственno, если не хватает мастерства для прохождения без потерь, лучше к Ифритам прицепить более слабых существ, скажем, Церберов, которые армию притормозят, но зато с гарантией сберегут жизни Ифритов).

Что же делать, если ресурсов на Ифритов не хватило (бывает на предельной сложности, что одного какого-то в первые дни никак не найти)? Тогда порядок постройки кардинально меняется и ставятся Адские гончие, сооружение на их дополнительный прирост, и Замок. Потом гончие улучшаются до Церберов, и получается тоже вполне приличная ударная сила, хотя до Ифритов им далеко – меньшее здоровье и нелетучесть означают дополнительные потери, особенно против стрелков. Ну и цель второй недели – Дьяволы, если хватит ресурсов и золота.

Типичные армии и тактики последующей игры

При борьбе с нейтралами отличная армия – Дьяволы с Ифритами. Блестящая скорость и большая пробивная сила. Особенно, если герою повезет выучить Воскрешение – тогда и потери могут оказаться малыми и даже нулевыми. Ну и потом нередко удается дополнять армию летунами из захваченных городов.

Другая армия параллельно может сосредоточиться на производстве Демонов (конечно, если обстановка позволяет, от наличия золота до нейтралов). После появления Порождений зла (которые улучшаются обычно после постройки Дьяволов, поскольку требуют достроеки магической гильдии, да и само улучшение требует магических ресурсов, так что в итоге целых 9 единиц позарез нужной на Дьяволов ртути тратится) они в сопровождении младших товарищей выдвигаются на тропу войны, подбирая в свои ряды всех встречных (присоединившихся, из полевых жилищ и чужих городов, в основном низкоуровневых), и всячески стараются, чтобы те в первом же бою погибли, дабы восстать в виде целехоньких демонов. В итоге, к тому времени, когда главная армия встретит серьезных противников, подкрепление может быть готово весьма серьезное – хотя Демоны являются абсолютно посредственным существом (практически вообще самым средним для всего многообразия городских без учета седьмого уровня), тем не менее, это надежная пехота, и в больших количествах они способны добавить противнику головной боли и даже выиграть битву.

Главный недостаток этой тактики – особые требования к тактическому мастерству игрока. Ну и еще одна особенность Инферно – для самых тяжелых сражений, когда на поле боя нужны все семь отрядов, очень желательна смешанная армия, поскольку два собственных младших существа мало помогают на поле боя и являются плохим вложением для остродефицитного золота.

Есть также и экзотический вариант – если в городе или на карте удалось добыть заклинание Армагеддон, то на тропу войны выходит герой с одними Ифритами. Это, конечно, не драконы, да и родным героям Инферно далеко до Чернокнижника по магической мощи, но, тем не менее, такая армия легко справится с очень сильными нейтралами, да и героев противника может если не победить, то резко сократить в числе перед бегством или откупом.

НЕКРОПОЛИС

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

Характерные особенности города

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

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

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

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

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

Тактика и стратегия развития. Старт

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

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

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

Аналогично, очень имеет смысл потратить день на это строение, если вдруг присоединится многочисленный отряд низкоуровневых существ. В остальном отстройка первых дней стереотипна – Живые мертвецы, Вампиры, магическая гильдия. После этого стоит оценить имеющиеся ресурсы и те, что ещё успеете добыть за оставшиеся дни. Если золото, дерево и руда имеются в изобилии, строим Личей и Черных рыцарей (при удаче возможны также Цитадель, или даже Замок). Если ресурсов маловато, ограничиваемся Личами, Цитаделью и при удаче - Замком. Наконец, если возникли проблемы с серой (случается на высшей сложности и неудачном раскладе ресурсов на карте), можно попробовать выстроить Замок и по возможности произвести улучшение Вампиров (когда кристаллы с самоцветами имеются в нужном количестве). На второй неделе главную партию в битвах исполняют 6-9 Личей, которые поливают врагов смертельными выстрелами, а остальные добивают подошедших.

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

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

Типичные армии и тактики последующей игры

После полной отстройки замка вполне возможно формирование трех дееспособных армий: одна может состоять из Черных рыцарей и Личей, другая – из Скелетов, третья – только из улучшенных вампиров (имеет смысл, когда их число переваливает за 20, иначе ими воевать трудновато). Драконы и привидения добавляются к первой или второй армии по необходимости. Само собой, это верно против нейтралов, для подавления вражеских армий необходимо объединение своих сил.

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

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

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

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

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

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

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

ТЕМНИЦА

Темница – город самой убойной магии и могущественных Черных драконов к этой магии иммунных, что дает комбинацию большой силы – визитная карточка геройской серии. Незауряден и набор уникальных строений – Водоворот маны удваивает её запас, Портал вызова позволяет получить дополнительные войска, Академия боевых искусств дает героям дополнительный опыт.

Характерные особенности города

Армия: довольно скромная по статистике – третье с конца «здоровье» (в базовом варианте вообще минимальное), средний удар, немалая стоимость (в базовом варианте самая высокая цена очка здоровья), небогатый набор antimагических защит... разве что скорость армии высока (уступает лишь Сопряжению и Инферно). Зато армия отличается сбалансированностью и выдающимся набором летунов – по здоровью и удару своей летающей части армии уступает только Сопряжению, при этом имея отличную скорость. Особого упоминания заслуживают Черный дракон (символ всей геройской серии, в третьей части утерявший безусловное превосходство в силе, но по-прежнему имеющий максимальное здоровье, увесистый удар и полный иммунитет к магии), Скорпиоры, (быстрые и умеющие парализовать противника), Минотавры (абсолютно лучшее существо пятого уровня, всегда имеющий высокую мораль) и Гарпии-ведьмы (слабые, но быстрые, наносящие безответный удар и возвращающиеся после этого на исходную позицию).

Герои: великолепны. С точки зрения классовых навыков Лорды – обычные воины, а вот Чернокнижники – маги выдающейся силы. И непревзойденный набор выдающихся личностей. Три чернокнижника-супергероя запрещаются на турнирах: Деемер, в активе которого – усиленное заклинание Метеоритный дождь, имеющие усиленное Воскрешение Жеддит и Аламар, причем Аламар еще знаток Грамотности и может своему заклинанию научить всех остальных. Могут попадать под запреты и два великих воина – Шакти, который мало того, что приводит с собою до сотни и более троglодитов, ускоряет их и усиливает, так еще и обладает двумя отличными стартовыми навыками – Тактика и Нападение, и Гуннар, специалист по Логистике, вторым навыком также имеющий Тактику.

Магия: практически универсальна. Кроме двух уникальных некромантских заклинаний в магической гильдии недоступны лишь Молитва и вызов воздушных элементалей. Выпадение большинства заклинаний примерно равновероятно, только у Удара молнии вероятность очень высока. В комбинации с выдающейся силой магов и магической неуязвимостью черных драконов получается оружие победы. За счет усиленного развития силы магии у Чернокнижников несколько страдает запас маны, но на этот случай в городе есть специальное строение, ману удваивающее, пусть лишь раз в неделю.

Отстройка: как и положено магическому городу, долгая и дорогая. Что касается воинских жилищ, по требованиям к золоту Темница идет третьей после Замка и Инферно, но ресурсов требует больше, и по суммарной стоимости генераторов войск держит малопочетное первое место. Похожая картина и с полной отстройкой города – второе место по золоту и третье по абсолютной стоимости. В воинской отстройке есть три потенциальных препятствия. Во-первых, для Созерцателей требуется по единице всех магических ресурсов, что может тормозить отстройку на высшей сложности: не выдастся в ближайшей доступности одного какого-нибудь вида ресурсов, и все – отстройка затормозилась на втором уровне, хоть плачь. Бывает один раз из пяти, но тем обиднее. Ладно, если удастся найти полевой рынок, но на единственном городском вульгарно может не хватить других ресурсов для обмена по грабительскому курсу. Во-вторых, на Минотавров требуется 10 самоцветов, что также, бывает, задерживает их постройку (благо, она не требуется ни для чего, кроме драконов). В-третьих, для драконов нужен второй уровень магической гильдии, что изредка опять-таки вызывает проблемы с каким-либо магическим ресурсом.

Тактика и стратегия развития. Старт

Старт. Если производится выбор героя перед началом игры, то выбор весьма велик – кроме пяти уже поименованных выдающихся личностей, на высшей сложности хороши Дамакон, дающий 350 золотых в день и имеющий продвинутое Нападение, да и другим героям есть что предложить. Тем не менее, самый легкий старт дает Шакти – с учетом снятых с другого героя и купленных в городе у него обычно собирается 100-150 троглодитов, которые представляют собой мощную ударную силу (особенно если их улучшить, что для Шакти весьма полезно), и он способен за счет Тактики и увеличенной скорости войск пробивать даже стрелковые заставы, сохраняя возможность активных боевых действий. У других героев и Троллодитов будет вдвое меньше, и медленнее они, и бьют у большинства слабее – в итоге несколько маленьких минусов дают один большой эффект: либо многие нейтралы, которых Шакти спокойно проходит, будут не по зубам, либо потери будут велики, что очень негативно повлияет на силу армии. Впрочем, если согласиться с менее агрессивным развитием, то можно спокойно растить любого другого героя.

В городе на первой неделе ставится здание, приносящее 1000 золотых (для Темницы очень важно, поскольку золота нужно много), отстраивается Гарпии, Бехолдеры и Медузы, при удаче также Цитадель или даже Замок (на низкой сложности или при особом богатстве карты можно завести Мантикор и Минотавров, но тогда уже обычно без Замка). Для Шакти в это расписание вклинивается улучшение троглодитов, для других героев очень полезно улучшить Гарпий – это снижение потерь и увеличение пробивной силы.

Особая история – если неподалеку обнаружено полевое жилище сильных воинов (идеально – если своих). В таком случае первоочередным заданием для строительства становится Портал вызова. Если захватить лишь одно жилище – в портале еженедельно будут войска именно оттуда. Особенно пикантно, если это жилище драконов – вместо обычных двух драконов в неделю мы получаем трех в замке, одного в портале вызова и одного в полевом жилище – целых пять! Впрочем, даже если это всего лишь Гарпии, и то прирост их удвоится.

Тактика стереотипна – против пехоты выстраивается «живая крепость» вокруг Бехолдеров и Гарпий, которые сокращают ряды подходящего противника, затем одиночный Троллодит (или чужое существо, взятое с «неродного» героя) снимает ответный удар, и Троллодиты добивают. Более-менее сильных стрелковых отрядов лучше избегать всем, кроме Шакти. Их пора наступает после появления в рядах армии Мантикор (обычно на второй неделе) – те блокируют стрелков очень надежно, обычно обходясь при этом без потерь.

На восьмой день предстоит принять самое важное решение – выкупать армию, оставшись без денег и надеясь на трофеи, либо продолжить действия минимальными силами, вкладываясь в строительство. В любом случае программа второй недели – это Муниципалитет как можно скорее, Замок и приближение к драконам (завести их на второй неделе обычно не удается). Минотавры обычно не выкупаются, даже если построены – это блестящая пехота, но денег жестоко не хватает, а Мантикоры лучше против стреляющих нейтралов.

Типичные армии и тактики последующей игры

После полной отстройки замка вариаций может быть много, в зависимости от задач, которые приходится решать. Можно, например, сформировать чисто летающую армию из Гарпий и Скорпиков, а позднее и драконов – такая армия будет и мобильной, и пробивной, а если её возглавит герой, имеющий Воскрешение (врожденное или выученное в замке либо у Аламара), то еще и без потерь можно обойтись в большинстве случаев. Неоднозначно решается в таком случае вопрос об апгрейде драконов – с одной стороны, Черные драконы резко прибавляют в здоровье, навыках и скорости, с другой стороны, ударная сила не особо-то вырастает, а возможность воскресить их исчезает, как и возможность усилить с помощью магии, не говоря уже о такой прелести, как Клон, с третьей – у Красных драконов остается уязвимость к магии, и не только ударной – Берсерк может напакостить еще хуже. Словом, многое зависит от наличной магии и ожидаемых противников.

Если принято решение улучшать драконов, для сбережения их жизни очень полезно первый удар наносить Скорпикорами (с ожидания или после их ускорения). Разумеется, такую летучую армию прекрасно можно пополнять в захваченных городах – Ангелы, эльфийские драконы и Пегасы, Огненные птицы и Фениксы, Дьяволы, Птицы грома, Джинны, Титаны, Стрекозы и улучшенные Виверны скорости армии не снижают, а если в армии есть Гарпии, то и Королевские грифоны с Феями годятся, да и Обсидиановые горгульи на роль камикадзе подойдут. Главное, чтобы отрицательной морали в итоге не получилось (и поэтому обычно не удается безболезненно добавить нежить). Особенно забавно получается, когда наняты Джинны и колдуют на красных драконов (да и Зеленых тоже) – круг заклинаний резко ограничивается, и выбор производится из Молитвы, Огненного щита, Контрудара, Убийцы и Бешенства. Лишь последнее заклинание неоднозначно, прочие помогают.

Отдельная история – если выучен Армагеддон (а вероятность его появления в магической гильдии Темницы вдвое выше, чем у демонов и некромантов). Тогда чернокнижник носится по карте в компании только черных драконов и сжигает всё подряд – знаменитый Дракогеддон в действии. Лишь бы маны хватало.

Если противник оказывается излишне силен для чисто летучей армии, можно подтянуть резервы, причем для осад невредно привести троглодитов – городские башни постоянно на них отвлекаются, сохраняя жизни более ценных существ... и даже в случае, когда войском командует Жеддит или Аламар, это может быть полезным – у них на отряд первого уровня Воскрешение действует сильнее. В таких битвах, где участвует вся или почти вся армия, в полной мере раскрывается сила минотавров – великолепный удар, отменная скорость и постоянно высокий боевой дух всегда грозящий повторным ударом.

Разумеется, так же, как и у Башни с Сопряжением, имеет смысл построить лавку Торговца артефактами, когда золота становится много (и, если такая лавка не найдена в захваченных городах).

ЦИТАДЕЛЬ

Варвары – они варвары и есть. Ставка на грубую силу и атаку, благо для этого войска и герои превосходно приспособлены. Главная сила этого города – быстрое развитие и ранний удар. Медлящие же варвары долго не живут. Город имеет две уникальные фишки: во-первых, строение, повышающее навык Атаки любому заглянувшему герою, то есть полезное вообще всем, не только хозяевам, и, во-вторых, черный ход позволяет убежать осаждаемому герою (то есть Цитадель – это единственный город, который наш герой может обороńять без риска погибнуть).

Характерные особенности города

Армия: требует определенной квалификации от игрока. По статистике выглядит неброско – лишь четвертая по «мясистости» улучшенной армии (и самая хрупкая в базовом варианте), лишь четвертая по удару (и лишь седьмая в базовом варианте или по цели с защитой 10), самая медленная по средней скорости, абсолютная магическая уязвимость... Аутсайдеры. Вот только под началом правильного героя при толковом управлении эта армия становится таким оружием блицкрига, что её удар ещё нужно пережить. И, кроме того, армия отменно дешева – стоимость закупки полного прироста самая маленькая в игре. Отдельного упоминания заслуживают четыре существа: Чудища (при ударе снижают защиту противника в 5 раз, являются выдающимся оружием против сильнейших воинов противника), Циклопы (могут разрушать городские стены), Огры-маги (выдающееся «здравье», могучий удар и могут накладывать заклинание «Жажда крови»), Налётчики (имеют силу двойного удара недельной популяции впору седьмому уровню).

Герои: Варвары – непревзойденные воины, идеально подходящие своей армии, ну а Боевые маги – это не маги никакие, а так, воины, имеющие навык Мудрости и книгу заклинаний. Хотя, если как класс Боевые маги – убожество, то личности там есть вполне замечательные: Гундула является специалистом по Нападению, ещё увеличивая и так отменный удар армии в рукопашной, Десса – специалист по Логистике, незаменимый на больших картах (иногда может даже запрещаться на турнирах), а Терек имеет навык Тактики и усиленное заклинание Ускорение. Но среди Варваров герои ничуть не хуже – Крэг Хэк тоже специалист в Нападении, как и Гундула, только существенно более эффективный, поскольку у него стремительно растет навык атаки, Гурниссон – специалист по Баллистике, которая при его атаке становится сильным оружием, Тираксор ускоряет и усиливает Наездников на волках, да ещё имеет Тактику.

Магия: ну какая там у варваров магия? И уровней в магической гильдии всего три (недоступны самые полезные заклинания, а для очень полезного Телепорта крайне трудно заиметь Магию воды), и силу магии героев лучше назвать слабостью, и маны кот наплакал... Нет! Путь варваров – путь воина!

Отстройка: самая что ни на есть простая и дешевая, и при полной отстройке, в части воинских жилищ, если не гнаться за получением Циклопов пораньше. И, кроме того – гибкая, что позволяет на третий день получить войска шестого или седьмого уровня, лишь бы ресурсов хватало. На высоких сложностях нередки проблемы с рудой или кристаллами, но обычно их удается разрешить, тем паче, что, кроме ресурсов на карте, в этом городе всего за 1000 золотых можно поставить гильдию наемников, где можно поменять существ на ресурсы по курсу втрое выгоднее, чем на рынке. Так, на единственном рынке единица руды стоит 2500 золотых, а в гильдии её можно выменять за 21 Гоблина, набираемых всего за 840 золотых. Понятно, что армия нам самим нужна, но, если нужно пожертвовать полусотней или даже сотней Гоблинов для того, чтобы заполучить в армию пару Чудищ – это отличный размен.

Тактика и стратегия развития. Старт

Если производится выбор героя перед началом игры, то шесть прекрасных кандидатур уже названы, и между прочим, есть ещё такой воин, как Жабаркас, имеющий Стрельбу, усиливающий и ускоряющий Орков, да и других много: хороших героев у варваров хватает, есть из кого выбирать на личный вкус.

Самый типичный старт – построить Наездников на волках, а затем Птиц рух. Три птицы – это отменная сила для пробивания нейтралов первой недели, можно даже выгрузить из армии остальных воинов, чтобы не тормозили, или соорудить две дееспособные армии, чтобы защищать два направления (и объединять их, если потребуется побить кого-то посильнее). Главное – умело маневрировать на поле боя, нанося такие удары, после которых противники погибнут или будут не в состоянии сильно повредить наши отряды (если это плохо получается, лучше воевать объединенной армией).

Ну и затем строятся Чудища, и при возможности – Цитадель и Замок. В результате на восьмой день у нас получится два-три Чудища, и больше в армии никого особо-то и не требуется – и нейтралы защищаются спокойно, и соседей вполне можно обидеть. Если с Чудищами не вышло (кристаллов не хватило, например, на высших сложностях), их неплохо заменяют 9 Птиц рух (Замок обычно построить удается) – тоже годятся даже для обижания соседей. Впрочем, если нейтралов проще защищать армией только из крутых войск, то на соседей хорошо к ним добавить мелочь, чтобы на неё отвлекались войска, магия и башни противника.

Если интереснее пострелять – можно взять Жабаркаса, который приводит с собой до дюжины Орков, в итоге их может собраться полтора-два десятка, и, хотя они не сумеют нанести такой урон, как Арбалетчики или эльфы, проредить нападающих нейтралов вполне способны, а уж добить варварская пехота умеет отлично. Ну и в дальнейшем, когда всё равно первая скрипка перейдет к Птицам рух и Чудищам, Жабаркас ничем не хуже других – навык Нападения у него точно такой же. В принципе, в этом варианте можно попробовать и Циклопов поставить вместо Чудищ, но это скорее для низких сложностей или особо богатых карт – сильно много требуется ресурсов. Но если получится – это для второй недели вполне приличная альтернатива Чудищам, особенно под командой Жабаркаса с его Стрельбой. В принципе город позволяет при изобилии ресурсов поставить вообще все жилища воинов и Цитадель, но это вариант экзотический. Вернее, держаться чего-то одного, и Чудища с птицами надежнее и проще.

Типичные армии и тактики последующей игры

После полной отстройки замка из армии могут выпадать Орки и Огры – на марше они армию притормаживают. Более того, главная армия может бегать по карте только с Чудищами и Птицами грома, что обеспечивает её превосходную мобильность и минимальные потери в боях с нейтралами. Добавление к ним Циклопов и Налётчиков незначительно снизит мобильность, зато весомо добавит ударной силы. В тяжелых рукопашных главное правило – по максимуму беречь волков, поскольку удары у них весомые, а здоровьишко пшик. Посему – только безответные удары и убегание в тыл при любой возможности, благо их скорость позволяет и влетать в рукопашную после Ожидания, и маневрировать по полю боя (вот только избежать потерь от стрелковых ударов и ударной магии никак не получится). Для осады крайне полезно добавить в армию Гоблинов, которыми обожают заниматься башни осажденного города. Ну а Орки и Огры – это для самых серьезных битв. Гораздо чаще стоит добавить сильные и скоростные отряды из захваченных городов – ведь если замок заточен на быстрое подавление соседей, то почему бы и не воспользоваться тем, что они любезно отстроили к нашему приходу?

КРЕПОСТЬ

Крепость – аналог варваров по части ставки на силу и антипод в боевых пристрастиях (вместо атаки – ставка на оборону), тоже приспособленный для быстрого развития и раннего нападения, только со своей спецификой – летуны и магия посильнее, стрелки послабее. Также город выделяется двумя уникальными чертами: строением, повышающим Защиту любому герою, посетившему Крепость и рвом двойной ширины, из-за чего даже проломленные стены не так-то облегчают жизнь осаждающей пехоте – на преодоление рва нужно затратить два хода, неся при этом потери.

Характерные особенности города

Армия: как у варваров, только ещё слабее – меньше здоровья, слабее удар, средняя скорость чуть-чуть выше, но это за счет двух быстрых, но и слабых отрядов летунов, а главные силы медленнее варварских, цена выше... Словом, заведомый аутсайдер. Впрочем, верно и другое, сказанное о варварах – что нужна хорошая квалификация, и тогда в умелых руках болотники способны преподнести противнику крайне неприятные сюрпризы.

Собственно, это явствует из перечня примечательных существ: Гидры (слабы в поединках с ровней по уровню, но наносят ужасные потери в окружении более слабых войск, безответно ударяя по всем окружающим и поражая вплоть до 8 отрядов одновременно), Виверны (заурядны как бойцы, несмотря на способность улучшенных отравить противника, зато их ряды пополняются на карте, и отряд может быть весьма многочисленным), Могучие горгоны (ходячая смерть для высокоуровневых монстров, благодаря смертельному взгляду, при их выдающемся «здоровье» и защите шансов на такой взгляд у них в течение битвы немало), Василиски (весома надежная пехота, которая может выключить противника из игры на три раунда), Стрекозы (снимают с противника усиливающую магию, награждают его Слабостью, и обеспечивают первый ход для применения магии вплоть до появления в игре улучшенных существ 7 уровня... ну или Огненных птиц).

Герои: Хозяева зверей – неплохие воины, хотя долго страдают от ничтожной атаки, Ведьмы – вполне полноценные маги. Супергероев среди болотников нет, но трое имеют определенную известность: Тазар, специалист по Доспехам, приводит в отчаяние атакующих воинов, Андра, специалист в Интеллекте, обладает морем маны (было бы на что её тратить!), а Брон, специалист по Василискам, почти всегда приводит их с собой – это единственный случай, когда с героями приходят существа 4 уровня.

Магия: такая же ограниченная тремя уровнями, как и у варваров, но зато гораздо более полезная – и ведьмы вполне дееспособны на магическом поприще, и заклинание Землетрясение очень часто появляется на третьем уровне, облегчая осады.

Отстройка: столь же недорогая, как и у варваров (разница составляет доли процента), но несколько более сложная и требовательная к ресурсам (вместо одних кристаллов нужны сера и ртуть). На высоких сложностях могут возникать временные проблемы с построением отдельных жилищ, но, к счастью, практически всегда существует возможность маневра.

Тактика и стратегия развития. Старт

Если производится выбор героя перед началом игры, то на выбор кроме трех поименованных героев имеется специалист по Ящерам Вистан. Также определенный интерес могут представлять Дракон, ускоряющий и усиливающий Гноллов, которых приводит с собой полсотни и больше, плюс к тому имеющий Лидерство, и Алкин, у которого есть уникальный для болотников навык Нападение. Отстройка стереотипна – сначала Ящеры (если их не было изначально), а потом Виверны (если не хватает на них дерева или золота, то сначала летучие змейки, иначе они строятся при первой возможности после Виверн). Две Виверны обеспечивают безболезненное пробивание многих нейтралов, и если бьют слабее трех Птиц рух, то живучесть имеют получше и проще обойтись без потерь (кроме того, их сопровождают Змии, которые и могут и отвлечь отряды противника, и нанести первый удар, чтобы Вивернам сдачи не досталось).

Если выбран Брон, то он сразу уходит в поход, опираясь на силу и скорость своих Василисков, которые при поддержке Гноллов и Ящеров способны на многое. Виверн и Змииев ему подвезут.

Другие герои действуют менее агрессивно до появления Виверн, чтобы не было лишних потерь. Ведьмам ещё полезно дождаться постройки магической гильдии, чтобы заполучить ударное заклинание – всё дополнительный урон.

Если выбран Вистан, то в основном идет отстрел. Пусть Ящеры стреляют куда слабее стрелков и орков, пусть навык атаки героя изначально равен нулю, но два-три десятка Ящеров наносят ощутимый урон, одиночные Змии могут водить за собой по полю медленную пехоту, а когда недостреленные пехотинцы дойдут до Гноллов, ничего особо хорошего им не светит – гноллы довольно крепки и сами по себе, и подавно с защитой героя, и бьют увесисто. В общем, тоже вполне работоспособная тактика. Крайне полезно в этом случае потратить лишний день на улучшение Ящеров – существенное увеличение пробивной силы окупит это замедление очень быстро.

В оставшиеся дни второй недели строятся Цитадель, по возможности – Замок и Василиски. Невредно и Кузницу поставить – с поддержкой палатки живучесть Виверн дополнительно повышается.

Ну и на вторую неделю мы имеем ударную силу в лице 5-6 Виверн, а если свезет найти на карте Улей змииев, то их число можно увеличить (причем для этого не жалко положить всю остальную армию, кроме самих Виверн). Этого достаточно, чтобы защищать карту и обижать ближайших соседей. Собственно, для большинства боев второй-третьей недели обычно хватает чисто летучей армии из Виверн и Стрекоз.

Типичные армии и тактики последующей игры

После полной отстройки замка вариации могут быть разными. Можно сформировать вторую армию из одних Гидр, которая будет способна на многое (кстати, такую армию эффективно возглавляет Вердиш со своим Лечением). Горгоны обычно копятся до их улучшения и выкупаются перед битвами, где заведомо придется иметь дело с отрядами старшего уровня, либо для взятия Утопии драконов.

Полный состав армии болотников имеет смысл нечасто, чаще, если игра идет не на болотистой местности, ударные отряды Гидр, Виверн и Стрекоз (по необходимости также Горгон и возможно Василисков) дополняются сильными летунами и стрелками из захваченных городов. Опять-таки, как и у варваров, свои войска лучше всего использовать для первого удара, а потом строить комбинированную армию. Ну а ежели по соображениям проходимости лучше иметь только своих, и приходится воевать полным составом, на первый план выходит проблема маневрирования на поле боя, очень полезны навыки Тактики, заклинания Ускорения, Замедления, Благословения и т.п. (особенно массовые), а для осад – Землетрясения и Телепорта (на экспертном уровне магии Воды).

СОПРЯЖЕНИЕ

Сопряжение - этот город впервые был введен в игру в аддоне Клинок Армагеддона. Фракция проще всего характеризуется одним словом – дисбаланс. Чересчур уж силён город – сильная армия, мощная магия, крепкие герои и убойные комбинации, да еще при недорогой и несложной отстройке. За это его любят новички и презирают ветераны.

Характерные особенности города

Армия: берёт числом и скоростью. Вторая по «мясистости» после эльфийской (и самая «толстая» без улучшений), третий по силе удар (второй без улучшений), и третья по дороживизне (без улучшений так и вовсе самая дорогая), недурной набор antimагических защит: кроме полного магического иммунитета на шестом уровне еще пять существ не поддаются Слепоте, Берсерку или Гипнозу, оба стрелка безразличны к Забывчивости, четыре существа имеют иммунитеты к ударным заклинаниям (хотя уязвимы к другим). Скорость же вообще непревзойдённа – положим, есть еще одна армия, которая не имеет медленных войск (скорость 5 и ниже), у Инферно, но по количеству существ, передвигающихся со скоростью выше средней (8 и выше), с элементалистами демоны тянуться никак не могут, равно как и по средней скорости. И вот на этом фоне две грустные вещи: во-первых, при всей «толщине» армии она набрана просто большим количеством индивидуально «хилых» существ, что ведёт к повышенным потерям, и, во-вторых, пять из семи существ не воскрешаются, то есть потери эти безвозвратны.

В порядке частичной компенсации имеется иммунитет четырёх старших воинов к самому страшному боевому заклинанию – Армагеддону, но это не так часто пригодится. Особо примечательных существ три: Фениксы (самая высокая скорость в игре, возрождение после гибели и прирост в удвоенном количестве),

Магические элементали (полный иммунитет к магии и безответный удар сразу всех окружающих врагов), Феи (индивидуально слабее всех, зато многочисленны, быстры и наносят безответный удар, причем удар полной недельной популяции по силе далеко превосходит возможности «одноклассников»).

Герои: отличны по классовым показателям. Если воины (Путешественники) – так уж воины, с атакой, уступающей лишь варварам, и обязательным наличием либо Тактики, либо Нападения. Если маги (Элементалисты) – так супермаги, не имеющие конкурентов на старте по совокупности силы магии и знаний, и изначально имеющие магическую школу. Парочку элементалистов запрещают на турнирах – Циэль, которая благодаря усиленной на 50% Магической стреле прямо со старта имеет в запасе семь ударных заклинаний по 60 урона каждое (даже Удар молнии бьёт сильнее лишь у Чернокнижников и собратьев-элементалистов, но лишь по 2-3 раза, да и то – её ещё где-то выучить надобно) и Луну, у которой изначально имеется мощная Стена огня (но, чтобы этим заклинанием правильно пользоваться нужно немалое мастерство). Прекрасен Гриндан, сочетающий Магию земли, заклинание Медлительность и ежедневную прибыль 350 золотых. Из воинов хорош Монер, имеющий Логистику, Нападение и усиление существ шестого уровня, но магами в этом городе играть существенно удобнее.

Магия: развита не хуже, чем в Башне. Конечно, заклинаний в гильдии обычно поменьше, чем при Библиотеке, но зато, если принести в город Грааль, там окажутся вообще все заклинания, разрешенные в игре! А ещё в городе есть Университет, где можно за деньги выучить любую школу магии. И сама магия в городе вполне разнообразна – второе место по количеству возможных заклинаний в гильдии!

Отстройка: довольно дешёвая, если говорить о воинских постройках – по золоту чуть дороже Цитадели и дешевле Крепости, а с учётом ресурсов – вровень с Крепостью. Полная отстройка замка также третья по дешевизне, что опять же выглядит дисбалансом, с учётом того, что в комплект входит полная магия, магический Университет и лавка Торговца артефактами. Нет ни особенных сложностей (если не считать необходимости магической гильдии уже для постройки второго уровня), ни особых перекосов по ресурсам (руды требуется много, но она обычно добывается). При изобилии ресурсов можно отстроить все жилища существ на первой неделе (впрочем, на высших сложностях это практически никогда не удаётся). Но сокращенных веток строительства сильных существ, как в «воинских» замках, нет, хотя, впрочем, как и эльфы, элементалисты и так прекрасно обходятся.

Тактика и стратегия развития. Старт

Если производится выбор героя перед началом игры, то и думать нечего – Циэль! А запретят её – Гриндан. Впрочем, плохих героев в Сопряжении нет, любой даст недурной старт. Действия первого дня полностью аналогичны Башне – покупка второго героя и улучшение жилища первого уровня. Точно так же вместо почти бесполезных базовых появляются великолепные улучшенные существа. Около 60 Фей – прекрасная ударная армия против неторопливой пехоты, да и небыстрых летунов убивают отменно. И по карте передвижение очень быстрое. Только против стрелков получается плохо – чересчур уж Феи хиленькие.

Потом вместо постройки старших уровней стоит улучшить и второй уровень: полученные стрелки со здоровьем впору четвертому уровню и прекрасной скоростью отменно дополняют армию. Прикрывать, правда, стрелков нечем, но ведь до них ещё и дойти нужно под градом выстрелов, магическими ударами и налетами Фей – это удается далеко не всем, большая часть нейтралов первых недель проходится без потерь. Крайне желательная магия в это время, кроме Медлительности – Благословение. Его применение увеличивает удары армии в полтора раза, а продвинутого или экспертного – почти вдвое. Потом строится Цитадель, увеличитель прироста Фей, а при удаче – и Замок, ну и других элементалей – кого получится, им всё равно не воевать на второй неделе.

На вторую неделю в поход можно снарядить уже более ста Фей и свыше 30 Штурмовых элементалей – эта армия великолепна по пробивной силе, пася лишь перед быстрыми и сильными летунами, которые практически никому в это время ещё не по зубам. Вполне можно устроить набег на соседей, и, если те не отстроили Стрелковые башни или не обзавелись хорошей магией – им придется плохо. А вот если у противника есть Удар молнии и достаточно маны – плохо будет уже нашей армии, поскольку Феи убиваются пачками, да и штурмовики с их удвоенным уроном от молний быстро тают.

Альтернативный вариант – вместо упора на штурмовиков на первой неделе постараться поставить Психических элементалей и Цитадель. 4-5 этих элементалей с массовым безответным ударом, неплохой скоростью и недурным здоровьем – превосходная армия как для прохождения нейтралов, так и для обижания соседей, особенно если герой их лечить умеет (если пока не получается обходиться без потерь в битвах с тяжелыми противниками, например, Магами, то в компанию к ним лучше всё-таки возить Фей, и вовсе не помешают воздушные или Штурмовые элементали, чтобы сохранить целым более ценный отряд).

Ну а задача второй недели прозрачна как слеза – построить Огненных птиц! После получения на пятнадцатый день шести птичек можно всех прочих воинов отправить гулять на второстепенные направления – в руках неслабого мага имеется превосходная, сильная и очень быстрая в бою и в походе армия. Врагам остается бежать и прятаться, если это, конечно, компьютерные враги.

Типичные армии и тактики последующей игры

После полной отстройки замка основным вариантом главной армии остаются Фениксы, особенно если герой овладеет Воскрешением – тогда армию мало кто может остановить. Если предвидятся тяжелые бои – в армию можно добавить Фей и Магических элементалей, при необходимости дополнительного усиления – элементалей Штормовых и Энергетических. Армия при этом остается очень быстрой на марше – собственно, она вне конкуренции по боевой силе, перемещающейся со скоростью 8 и 9. Армия полного состава нужна элементалистам чрезвычайно редко. Гораздо выгоднее пополнять её сильными воинами из захваченных замков. Идеальны в этом отношении Архангелы, которые помогают Фениксам проходить бои без потерь, даже если герой и не знает Воскрешения.

Ну а если элементалист найдет на карте или в чужом городе заклинание Армагеддон, либо выкопает Грааль – игру можно считать законченной. Это «ужас, летящий на крыльях ночи». Дракогеддон (Драконы + Армагеддон) в исполнении Чернокнижника – традиционно страшная вещь в геройской серии. Так вот у элементалиста всё то же самое, только круче – если по силе магии средний элементалист равного уровня Чернокнижнику несколько уступит, то его иммунная к Армагеддону армия имеет втрое больше «здоровья», чем популяция Черных драконов, и в три с половиной раза более весомый удар, да еще самый сильный отряд в ней можно воскрешать. Собственно, всё для противников, если не добудут артефакты на запрещение магии либо Клинок Армагеддона... да и в этом случае у элементалиста остаются козыри в виде высокой скорости, силы отряда шестого уровня и тем более седьмого, который еще и возрождается, будучи убитым... если и проигрывает битву, то такие потери нанесет, что после мобилизации скорее всего довершил разгром. Вот за всё это элементалистов и не любят, и на турнирах запрещают.

ПРИЧАЛ

Причал – новый необычный город аддона «Рог бездны». Отличается конкретизированной направленностью на Нападение и Магию воды, а также включает в себя все составляющие стандартного города Героев. Отдельного упоминания заслуживают уникальные "пиратские" строения и второе улучшение существа 3 уровня (Пират - Корсар - Морской волк).

Характерные особенности города

Армия: Причал отличается высокой степенью атаки существ. При полном улучшении существа Причала стоят примерно наравне с существами Замка, а при улучшении Корсаров в Морских волков и вовсе обгоняют их. Почти все ключевые отряды имеют большой разброс урона, поэтому экспертное Благословение является одним из наиболее эффективных заклинаний. Параметры защиты слабоваты, но не ниже, чем у существ Цитадели. Скорость средняя. По здоровью армия Причала самая хилая. С учётом низкой защиты, гибнут пираты как мухи. Так что основная ставка идёт на быструю атаку и сильный первый удар. Способности существ радуют своей новизной. Особого внимания заслуживают 2 стрелка (Морской волк и Заклинательница). Первый не имеет штрафа в ближнем бою и может легко махать своим мечом, а вторая ослабляет войска противника при каждом выстреле. Также Морские волки имеют Меткий выстрел, работающий схожим образом, как и Смертельный взгляд Могучих горгон, но только при стрельбе.

Среди рукопашников можно отметить хилых Ассид, но почти всегда бьющих дважды, и Никсов с хорошей защитой и способностью снижать атаку нападающего.

Герои: Капитаны ориентированы на атаку, в этом они не далеки от Варваров. Почти все они имеют навык Нападения с начала игры и быстро развиваются в этом направлении. Также они имеют высокие шансы на Стрельбу, Поиск пути и Удачу. Навигаторы – маги Причала, высоко склонны к стихии воды, а также к Интеллекту. Хорошие специализации по водным заклинаниям и высокая вероятность появления в гильдии благословений, лечений, заклинаний холода делают Навигаторов хорошими помощниками слабым в защите и здоровье воинам.

Магия: Магическая гильдия ограничена четвертым уровнем, как и в Замке, и точно также тяготеет к магии Воды, что позволяет героям усиливать слабые стороны своей армии, нейтрализовать плохие заклинания противника и вовремя подлечить своих солдат. Также у Причала средняя развитость в школах земли и огня. Такие специализации героев Причала, как Огненный шар и Кольцо холода высоко эффективны и усиливают атакующую сторону Магии воды и огня.

Отстройка: По затратам золота отстройка Причала не самая дорогая, но и не дешёвая. Город требует много руды, древесины и серы, но, в целом, эти требования ниже, чем у многих других городов. Разве что в начале игры может возникнуть нехватка руды. Жилища существ Причала довольно привередливы и требуют побочных строений – Гильдию магов, Кузницу. Дерево развития разветвляется на 2 уровня существ: можно отстраивать Пиратов и Жриц моря (2 разные ветки), либо пойти по ветке Ассид и Никсов. Однако для Водоворота Морских змеев требуются все предыдущие жилища.

Тактика и стратегия развития. Старт

Если выбирать стартового героя, то можно подумать о нескольких вариантах. Следует отметить Анабель, Коркеса и Джереми. Джереми с Пушкой легко может устроить противнику рапш на второй неделе, особенно на небольших шаблонах или 200% сложности. Коркес силён в Нападении, но всё же более универсальным вариантом видится Анабель, приносящая с собой до 14 Пиратов. Некоторым людям могут приглянуться Кассиопея или Иллор.

В плане строительства тоже есть выбор. Можно, например, построить Пиратов на второй день, не бросаясь на Никсов. Всегда здорово укрепить свой основной ударный отряд. Около 30 Пиратов и небольшой запас других отрядов для прикрытия, способны зачистить всю территорию и объекты, которые необходимо защищать на первой неделе. К таким объектам относятся Склепы, минимальные Консерватории грифонов, Сокровищницы гномов и стражники между зонами. Единственной проблемой для такой армии становятся Ульи змиеv.

Типичные армии и тактики последующей игры

Так, на первой неделе вы должны иметь отстроенных Никсов, Замок (хотя бы Цитадель) и, по возможности, улучшенных Пиратов. Если удастся найти внешнее жилище Морских змеев, то, конечно, лучше постараться быстренько набрать ресурсов (Сокровищницы, крупные охраняемые залежи ресурсов) и построить в городе змеев.

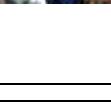
Планы второй недели стандартны: Если удалось получить массовое Ускорение или Медлительность - надо обязательно идти защищать богатые зоны, если не удалось - надо постараться найти как можно больше Консерваторий, Ульев, Алых башен, затем, создавая эффективные цепочки, постараться взять их в течение нескольких дней. Ульи змиеv должны браться с Никсами и какими-нибудь нейтралами, дело которых - отвлекать на себя атаки. Консерватории грифонов берутся с 70 и более Морскими волками, Благословением и парой ударных отрядов, достаточно сильных, чтобы добить грифонов. Другим способом является стандартная стрелковая тактика, когда 2 толстых отряда закрывают Морских волков в углу, позволяя им отстреливать грифонов. Тут возникает проблема с такими толстыми отрядами, так как только Никсы способны принять атаку. Но внешние наёмники или родной второй город могут решить эту проблему. Схожая тактика наблюдается, например, у Замка. Третья неделя, как правило, крайний срок для поиска и взятия Утопий драконов. Чем раньше и чем больше вы их возьмёте, тем большее преимущество против вашего оппонента вы получите.

Благодарности за помощь в написании раздела: ThatOne, heroes.ag.ru, nik312, forum.df2.ru.

7.2 Тактические особенности существ

Практически каждое игровое существо в игре уникально, имеет свои характеристики, способности и способы максимально эффективного использования. Именно поэтому тактические вариации в битве столь разнообразны. В этом разделе попробуем разобраться, почему те или иные существа считаются наиболее сильными, в чём преимущество некоторых городов и как использовать существ по максимуму. Постепенно раздел будет пополняться. Замечания, уточнения и дополнения приветствуются.

ЗАМОК

     	Уровень:	1		Копейщик / Алебардщик <p>Копейщики и Алебардщики обладают хорошим уроном, атакой и защитой. По защите их превосходят Скелеты-воины и Гноллы-мародёры. Лучшие по показателю здоровья. Однако они имеют довольно низкую скорость и высокую стоимость. Дороже их только Капитаны кентавров.</p> <p>Способности: Копейщики и Алебардщики защищены от Кавалерийского бонуса Кавалеристов и Чемпионов.</p> <p>Рядовые бойцы армии людей. В целом Копейщики и Алебардщики считаются одними из лучших существ 1 уровня, с хорошими боевыми характеристиками, но небольшой скоростью. Они универсальны, хорошо подходят для обороны замка, прикрытия стрелков и для единичек, которые часто приманивают сильные вражеские отряды. Также их способность позволяет эффективно воевать против Кавалеристов и Чемпионов. Становятся очень эффективны в большом количестве под действием Благословения и Ускорения. Вполне годятся для поддержки основной армии</p>
	Урон:	1-3	2-3	
	Атака:	4	6	
	Защита:	5	5	
	Здоровье:	10	10	
	Скорость:	4	5	
	Прирост:	14		
    	Стоимость:	60	75	Арбалетчик / Стрелок <p>Арбалетчики имеют низкие показатели урона, атаки и скорости. Стрелки чуть быстрее. Они худшие в защите и по уровню здоровья. Однако они имеют хороший прирост и не самую высокую стоимость.</p> <p>Способности: Стрельба; Стрелки имеют Двойной выстрел.</p> <p>Рядовые стрелки в армии Замка. Основное преимущество Стрелков - двойной выстрел. Поэтому важно, как можно скорее улучшить Арбалетчиков. Благодаря двойному выстрелу эти существа наносят хороший урон и довольно ценные. Хотя под атаками практически любого врага они быстро умирают. Их необходимо защищать другими существами - Копейщиками или Рыцарями. Грифоны и Кавалеристы также подойдут для прикрытия при оборонной тактике. Не заменимы на начальных стадиях игры. Ещё большей эффективности Стрелки достигают под командованием Валески</p>
	Уровень:	2		
	Урон:	2-3	2-3	
	Атака:	6	6	
	Защита:	3	3	
	Здоровье:	10	10	
	Скорость:	4	6	
    	Прирост:	9		Грифон / Королевский грифон <p>Практически все показатели грифонов средние. Защита и уровень здоровья хорошие (лучше только у Каменных големов и Элементалей воды). Улучшенный вариант подтягивает к хорошей планке атаку и скорость, уступая по последнему параметру лишь Стрекозам.</p> <p>Способности: Полёт; Может отвечать на 2 (все) атаки за раунд, кроме безответных.</p> <p>В сумме хорошие характеристики делают Грифонов и Королевских грифонов одними из лучших существ на своём уровне. Высокий показатель здоровья, большой прирост благодаря Бастиону грифонов, а также полёт и способность отвечать более, чем на одну атаку, делают грифонов очень эффективными в нападении и при осаде городов. Могут использоваться и для прикрытия стрелков, благодаря своей "ширине". Против грифонов практически не применима тактика со снятием ответного удара единичками, так что нейтральные грифоны на карте - серьёзный противник на начальной стадии игры</p>
	Стоимость:	100	150	
	Уровень:	3		
	Урон:	3-6	3-6	
	Атака:	8	9	
	Защита:	8	9	
	Здоровье:	25	25	
  	Скорость:	6	9	
	Прирост:	7		
	Стоимость:	200	240	

	Уровень:	4		Рыцарь / Крестоносец
	Урон:	6-9	7-10	Рыцари имеют не самые высокие параметры в атаке, но они хороши в защите. А вот Крестоносцы уже также имеют отменный урон, хорошую атаку, уступающую только Ограм-магам, но по скорости всё ещё не в лидерах.
	Атака:	10	12	
	Защита:	12	12	
	Здоровье:	35	35	
	Скорость:	5	6	
	Прирост:	4		
	Стоимость:	300	400	

	Уровень:	5		Монах / Фанатик
	Урон:	10-12	10-12	Монахи имеют очень низкие характеристики урона (ниже только у Элементалей земли и Золотых големов), а также неприлично низкий уровень здоровья и защиты для 5 уровня. Единственным преимуществом является низкая стоимость найма.
	Атака:	12	12	
	Защита:	7	10	
	Здоровье:	30	30	
	Скорость:	5	7	
	Прирост:	3		
	Стоимость:	400	500	

	Уровень:	6		Кавалерист / Чемпион
	Урон:	15-25	20-25	Кавалеристы и Чемпионы имеют хороший урон, защиту и скорость, уступающую лишь летающим существам. Остальные параметры в целом средние.
	Атака:	15	16	
	Защита:	15	16	
	Здоровье:	100	100	
	Скорость:	7	9	
	Прирост:	2		
	Стоимость:	1000	1200	

	Уровень:	7		Ангел / Архангел
	Урон:	50	50	Ангелы и Архангелы очень сильны в атаке и защите. Имеют хороший урон, высокое здоровье и скорость. По скорости их превосходят лишь Фениксы, а по урону могут сравняться лишь Титаны. Однако и стоимость Архангелов высока и требует рекордных 3 единицы редкого ресурса (самоцветов).
	Атака:	20	30	
	Защита:	20	30	
	Здоровье:	200	250	
	Скорость:	12	18	
	Прирост:	1		
	Стоимость:	3000 1 	5000 3 	

ОПЛОТ

	Уровень:	1		Кентавр / Капитан кентавров
	Урон:	2-3	2-3	Кентавры и Капитаны кентавров лучшие в атаке и по количеству урона. Имеют хорошее здоровье и приличную скорость, проигрывающую лишь феям. Уровень защиты довольно низок. А вот стоимость их нама самая высокая.
	Атака:	5	6	
	Защита:	3	3	
	Здоровье:	8	10	
	Скорость:	6	8	
	Прирост:	14		Способности: -
	Стоимость:	70	90	Кентавры и Капитаны кентавров считаются одними из лучших существ 1 уровня. В сравнение их часто ставят с Алебардщиками, где кентавры сильно выигрывают в скорости, проигрывая лишь в защите. Эта же скорость позволяет легко использовать их в качестве единичек или быстро перекрыть вражеских стрелков, а "ширина" позволяет прикрывать своих ценных эльфов. Конечно, кентаврами лучше атаковать первым, чем защищаться
	Уровень:	2		Гном / Боевой гном
	Урон:	2-4	2-4	Практически все параметры Гномов и Боевых гномов довольно хороши, как в атаке, так и в обороне. По здоровью гномы держатся в лидерах, если не считать Элементалей воздуха. А вот скорость сильно слаба - 3-5 единиц, против, например, 9 единиц у гарпий и горгулий. Зато гномы имеют хороший прирост за счёт возводимой в Оплоте Гильдии горняков.
	Атака:	6	7	Способности: 20% (40%) шанс блокировать заклинание, являясь его целью.
	Защита:	7	7	
	Здоровье:	20	20	
	Скорость:	3	5	
	Прирост:	8		
	Стоимость:	120	150	Конечно, гномы могли легко бы побороться за звание лучшего существа на уровне, если бы не их скорость, которая позволяет им быть существами чисто оборонительного плана. Они хорошо держат удар, подходят для защиты стрелков и при осаде города. Против магов они тоже годятся, так как иногда защищаются от магии. Полезно брать гномов, например, в финальную битву в большом количестве, или использовать Ускорение/Телепорт. Уфретин также повышает скорость и параметры гномов
	Уровень:	3		Лесной эльф / Великий эльф
	Урон:	3-5	3-5	Лесные и великие эльфы имеют довольно низкий урон, показатель защиты (уступая лишь оркам) и самое низкое здоровье на уровне. Единственное преимущество - хорошая атака, на уровне грифонов и големов.
	Атака:	9	9	Способности: Стрельба; Великие эльфы имеют Двойной выстрел.
	Защита:	5	5	
	Здоровье:	15	15	
	Скорость:	6	7	
	Прирост:	7		
	Стоимость:	200	225	Великие эльфы - один из лучших стрелковых отрядов в игре на начальных уровнях. Хорошая атака и Двойной выстрел наносят огромный урон. В связи с этим на эльфов полезно накладывать всевозможные благословения, атакующего плана. Однако, как и большинство стрелков, эльфы не очень живучи, поэтому их стоит прикрывать и защищать. Для этой цели идеально подходят "широкие" кентавры и крепкие гномы. Также Двойной выстрел тратит боезапас в 2 раза быстрее, поэтому в эльфийскую армию может пригодится Тележка с боеприпасами. Ивор - специалист по эльфам, несколько улучшает их параметры
	Уровень:	4		Пегас / Серебряный пегас
	Урон:	5-9	5-9	В целом Пегасы довольно слабы. Они имеют низкий урон, плохое здоровье, худшую атаку на уровне. Однако эти недостатки компенсируются самой высокой скоростью (ближайший конкурент - Вампир-лорд со скоростью 9), повышенным на 1 приростом и дешёвым намом (дешевле лишь Рогатые демоны).
	Атака:	9	9	Способности: Полёт; Стоимость вражеских заклинаний +2 маны (кроме Грома титанов).
	Защита:	8	10	
	Здоровье:	30	30	
	Скорость:	8	12	
	Прирост:	5		
	Стоимость:	250	275	В бою пегасы далеко не самые полезные существа, но это не мешает пользоваться основными их преимуществами. Хорошая скорость на ранних стадиях игры помогает часто получать первый ход. Ими можно приманивать медленных нейтралов, а также бороться с вражеской магией, благодаря способности, вместе с гномами и единорогами. При осаде ими можно быстро попасть за стену, хоть они там долго и не выстоят, но принесут врагу не мало хлопот

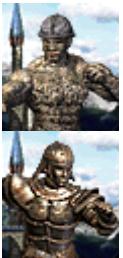
Уровень: 5		Дендроид-страж / Дендроид-солдат	
Урон:	10-14	10-14	Дендроиды - самые дешёвые воины 5 уровня. И вот почему: очень низкий урон, худшая атака на уровне и самая медленная скорость. Однако есть и преимущество - хорошее здоровье (выше только у горгон).
Атака:	9	9	
Защита:	12	12	
Здоровье:	55	65	
Скорость:	3	4	
Прирост:	3		
Стоимость:	350	425	Дендроиды совсем не атакующие воины в быстрых и динамичных битвах. Они медлительны и замедляют скорость движения героя по карте. Однако в тяжёлых и затяжных боях они незаменимы. У них хороший прирост благодаря Арке дендроидов и высокое здоровье, что позволяет им "воравшись" в гущу битвы долго стоять под ударами противников. А оплетение корнями тем временем будет удерживать вражеских существ на месте, пока эльфы будут производить обстрел. Полезно иметь Телепорт для эффективного использования дендроидов, как и Риланда для их командования

Уровень: 6		Единорог / Боевой единорог	
Урон:	18-22	18-22	Единорог и Боевые единороги обладают довольно слабыми показателями в атаке и защите. Урон не высок, но здоровье и скорость неплохие.
Атака:	15	15	
Защита:	14	14	
Здоровье:	90	110	
Скорость:	7	9	
Прирост:	2		
Стоимость:	850	950	В совокупности параметры единорогов являются не высокими, если не учитывать хорошее здоровье. Основное достоинство единорогов - их способности. Довольно часто в сложных ситуациях может помочь Слепота, а аура защищает дружественных существ от вражеских заклинаний, так что остальными существами следует держаться как можно ближе к единорогам. Иногда полезно разделить единорогов на 2 отряда, чтобы увеличить суммарную площадь действия аур. Специалист по единорогам - Кланси

Уровень: 7		Зелёный дракон / Золотой дракон	
Урон:	40-50	40-50	Эти драконы, в отличие от большинства существ Оплота, имеют хорошие параметры нападения - урон и атаку. Неплохие показатели и по здоровью, скорости.
Атака:	18	27	
Защита:	18	27	
Здоровье:	180	250	
Скорость:	10	16	
Прирост:	1		
Стоимость:	2400 1	4000 2	Драконы Оплота очень хорошие воины в нападении и защите. Их часто сравнивают с драконами Темницы, где они Золотые в итоге превосходят Чёрных в атаке, защите и скорости, но проигрывают в здоровье. Дыхание дракона - очень полезная, как и опасная для своих способность. Лучше вставать драконом подальше от дружественных существ, т.к. противник (как ИИ, так и любой игрок) могут легко атаковать дракона так, чтобы ответное дыхание попало и по своим. Также драконы защищены от магии 1-3 (4) уровней, включая Яд, Окаменение, Болезнь. Золотых драконов можно приносить в Жертву, но воскрешать их нельзя

БАШНЯ

Уровень: 1		Гремлин / Мастер-гремлин	
Урон:	1-2	1-2	Гремлины - довольно слабые существа 1 уровня. Имеют низкие атаку, защиту, здоровье и скорость. Но у них хороший прирост и стоимость.
Атака:	3	4	
Защита:	3	4	
Здоровье:	4	4	
Скорость:	4	5	
Прирост:	16		
Стоимость:	30	40	Гремлины слабы, но их улучшенная версия получает Стрельбу. Это единственны стрелки 1 уровня, не считая нейтральных Полурогих. Именно этим они ценные на начальных стадиях игры. До появления в армии Магов, следует максимально охранять гремлинов, иначе они легко мрут. Для их защиты идеально подходят прочные горгульи и големы Башни. Хороший прирост делает гремлинов опасным для противника отрядом. Также они имеют не большой боезапас и на них часто приманиваются нейтралы (можно использовать в качестве единичек)

	Уровень:	2		Каменная горгулья / Обсидиановая горгулья
	Урон:	2-3	2-3	Горгульи не слишком сильны в нападении, но хороши в защите. Неплохое здоровье и большой прирост, да ещё и с Крыльями ваятеля, делают их отряды очень живучими. Скорость - самая лучшая на уровне.
	Атака:	6	7	Способности: Полёт; Горгульи защищены от воскрешений, Болезни, Облака смерти, Старости, Поднятия демонов, Смертельного взгляда, Яда, Вампиризма и Страха.
	Защита:	6	7	
	Здоровье:	16	16	
	Скорость:	6	9	
	Прирост:	9		
	Стоимость:	130	160	Основные преимущества горгульй - это скорость и защитные характеристики, включая защиту от многих негативных воздействий, влияющих на живых существ. Скорость и полёт позволяют отвлекать медлительных нейтралов, а также использовать в качестве единичек или для блокировки вражеских стрелков. Количество и защита позволяют неплохо обороняться и защищать Мастер-гримлинов. На начальных стадиях игры можно легко воевать горгульями. Особенно Обсидиановыми
	Уровень:	3		Каменный голем / Железный голем
	Урон:	4-5	4-5	Големы имеют хороший удар. Хоть урон и не высокий, но он имеет малый разброс (всего 4-5). Неплохая атака. А вот в обороне големы лучшие - защита и уровень здоровья на высоте. Все эти плюсы огорчает лишь самая низкая скорость на уровне и не высокий прирост. Стоимость найма низкая.
	Атака:	7	9	
	Защита:	10	10	
	Здоровье:	30	35	
	Скорость:	3	5	Способности: Снижают получаемый урон от заклинаний на 50% (75%). Големы защищены от магии разума, не подвержены боевому духу, воскрешениям и негативным способностям, действующими на живых.
	Прирост:	6		
	Стоимость:	150	200	Големы очень хороши в обороне. Они легко выдерживают сильные атаки врагов, существенно нанося им урон даже ответными ударами. Скорость не позволяет использовать их в атаке часто, но и там они могли бы побороться за лидерство. Лучшее применение големов - оборона города, финальная затяжная битва, взятие сокровищниц, защита гремлинов. Кроме того, големы практически защищены от вражеской ударной магии и магических способностей существ, так что сразить их огромные отряд - сложная задача для противника
	Уровень:	4		Маг / Архимаг
	Урон:	7-9	7-9	Как и у голема, у магов хороший урон с малым разбросом. Хорошая атака, но слабое здоровье. Также они довольно дороги при найме.
	Атака:	11	12	Способности: Стрельба; Нет штрафов в ближнем бою и при стрельбе через стены; Стоимость дружественных заклинаний -2 маны.
	Защита:	8	9	
	Здоровье:	25	30	
	Скорость:	5	7	
	Прирост:	4		
	Стоимость:	350	450	В целом Маги и Архимаги - хорошие стрелки. Они не живучи, поэтому их следует беречь. Помогают герою с экономией маны при использовании заклинаний. Также они могут хорошо ответить на атаку, если до них всё же доберётся враг, т.к. не имеют 50%-ного штрафа стрелков в ближнем бою. И с ними легче осаждать вражеские города - стрельба без 50%-ного штрафа за стены. Архимагов довольно сложно купить - для их улучшения требуется Библиотека. Теодор - специалист по магам
	Уровень:	5		Джинн / Мастер-джинн
	Урон:	13-16	13-16	Джинны - неплохие воины, имеют хороший урон, равно хорошую атаку и защиту. Скорость - лучшая на уровне, но и стоимость их найма не дешёвая. Улучшение до Мастер-джиннов повышает лишь скорость.
	Атака:	12	12	
	Защита:	12	12	
	Здоровье:	40	40	Способности: Полёт; Ненависть к Ифритам и Ифритам-султанам (+50% от базового урона против них); Мастер-джинны вместо своего хода могут наложить на дружественное существо одно из заклинаний Продвинутого уровня: Антимагия, Бешенство, Благословение, Воздушный щит, Жажда крови, Защита от воды, Защита от воздуха, Защита от земли, Защита от огня, Каменная кожа, Контрудар, Лечение, Волшебное зеркало, Молитва, Огненный щит, Палач, Радость, Точность, Удача, Ускорение, Щит.
	Скорость:	7	11	
	Прирост:	3		
	Стоимость:	550	600	Мало того, что Джинны хороши в любой битве (они легко обороняются и участвуют в нападении, не в первых рядах конечно), но улучшенными они могут колдовать кучу полезных заклинаний на своих. Полезно отделять единички Мастер-джиннов, так как каждая из них сможет колдовать. Отличная скорость часто даёт первый ход. Против ифритов воевать джиннами опасно, т.к. те значительно сильнее и имеют ответную ненависть. Скорость можно использовать при осадах и для перекрытия вражеских стрелков

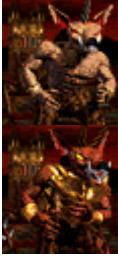
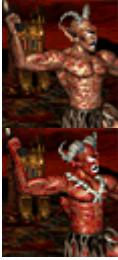
	Уровень:	6		Нага / Королева наг
	Урон:	20	30	Королевы наг имеют невероятный урон в 30 единиц для 6 уровня, да и без разброса. Ближайший конкурент - Рыцари смерти с 15-30 урона. Хорошая атака, но слабая защита. Почти максимальное здоровье. А вот скорость передвижения - худшая на уровне. Самые дорогие существа 6 уровня.
	Атака:	16	16	
	Защита:	13	13	
	Здоровье:	110	110	
	Скорость:	5	7	
	Прирост:	2		Способности: Безответность.
	Стоимость:	1100	1600	Наги и Королевы наг - невероятно сильные и "здоровые" существа. Огромный урон, вместе с хорошей атакой и безответностью наносит очень обидный для противника ущерб. Однако, чтобы применить эту силу нужно хорошо постараться. Во-первых, скорость наг очень низка, а во-вторых они занимают 2 клетки, что снижает их манёвренность. Полезно брать Фафнера (+1 к скорости наг), использовать Ускорение, Телепорт, Молитву. Наги могут надолго стать основным ударным отрядом Башни при их появлении в армии. Многие битвы могут пройти и без участия других воинов армии

	Уровень:	7		Гигант / Титан
	Урон:	40-60	40-60	Гиганты и Титаны имеют наивысший максимальный урон на уровне, не считая нейтральных драконов. Наилучшее здоровье и самая высокая стоимость найма - 5000 золота за 1 Титана.
	Атака:	19	24	
	Защита:	16	24	
	Здоровье:	150	300	
	Скорость:	7	11	Способности: Защита от магии разума; Титаны умеют стрелять и не имеют штрафа в ближнем бою; Титаны имеют Ненависть к Чёрным драконам (+50% от базового урона против них).
	Прирост:	1		Гиганты - ничем не примечательные воины ближнего боя, неплохие параметры нападения, но низкое здоровье и малая скорость. Поэтому необходимо как можно быстрее улучшить их до Титанов, хоть сделать это очень непросто. После улучшения, Титаны в 2 раза повышают своё здоровье и получают Стрельбу. Это единственные стрелки 7 уровня. В ближнем бою они сражаются без штрафа и, кроме того, защищены от магии разума. Всё это делает Титанов одними из лучших существ в игре, как и одними из самых дорогих
	Стоимость:	2000 1	5000 2	

ИНФЕРНО

	Уровень:	1		Бес / Чёрт
	Урон:	1-2	1-2	Бес имеет худшую атаку, слабые защиту и здоровье, но неплохой прирост, повышающийся Инкубатором. Улучшение добавляет 2 единицы в атаке и 1 к защите, но эти характеристики всё ещё остаются на низком уровне.
	Атака:	2	4	
	Защита:	3	4	
	Здоровье:	4	4	
	Скорость:	5	7	Способности: Черт при каждом колдовстве вражеского героя, добавляют 20% от использованной маны своему герою. Заклинание должно быть дороже 4 единиц маны.
	Прирост:	15		Бесы и Черт - одни из самых слабых существ 1 уровня. Невероятно низкое здоровье (4), против, например, 10 у Копейщиков, делает их практически бесполезными в сражениях. Однако они имеют хороший прирост и в большом количестве всё же могут нанести один хороший удар. Одним из назначений использования Чертей является Демонология Адских отродий. Бесы и Черты быстро умирают, а потому позволяют Адским отродиям поднимать из них Демонов, которые остаются в армии. Такая тактика является наиболее эффективной при игре за Инферно
	Стоимость:	50	60	

	Уровень:	2		Гог / Магог
	Урон:	2-4	2-4	Параметры Гогов и Магогов вполне типичны для стрелков. Неплохая атаки, слабые защита и здоровье. А вот стоимость найма всего 175 золота.
	Атака:	6	7	
	Защита:	4	4	
	Здоровье:	13	13	Способности: Стрельба; Магоги стреляют Облаком огня, поражающим цель и всех существ вокруг неё.
	Скорость:	4	6	В целом Гоги и Магоги не самые сильные существа. Но являясь единственными стрелками Инферно они довольно ценные. Тем более, что стоят они дёшево. Основной ценности им добавляет способность Магогов стрелять огненными шарами. При должной сноровке и тактике, эту способность применять очень эффективно. Гоги имеют низкую для стрелка скорость, поэтому есть необходимость как можно скорее их улучшить
	Прирост:	8		
	Стоимость:	125	175	

	Уровень:	3		Адская гончая / Цербер
	Урон:	2-7	2-7	Адские гончие и Цербры имеют огромный разброс урона, хоть верхний его предел и впечатляет. Лучшая атака на уровне. Неплохие здоровье и скорость. Прирост кажется низковат, но вместе с Клетками он становится нормальным.
	Атака:	10	10	Способности: Цербры имеют Безответность и могут атаковать до 3 смежных целей за раз (основную и 2 цели по бокам от неё).
	Защита:	6	8	Адские гончие и Цербры довольно сильные бойцы атакующего плана. Большой разброс урона полезно компенсировать Благословением. В обороне они тоже не плохи - могут постоять за себя. Очень полезны способности улучшенных Адских гончих. Безответность и атака тремя головами крайне полезны в тяжёлых и тесных битвах
	Здоровье:	25	25	
	Скорость:	7	8	
	Прирост:	5		
	Стоимость:	200	250	
	Уровень:	4		Демон / Рогатый демон
	Урон:	7-9	7-9	Демоны имеют неплохой урон с небольшим разбросом, хотя уровень атаки низковат. В обороне демоны очень неплохи - хорошие защита и здоровье. Скорость низкая. Зато они самые дешёвые существа 4 уровня.
	Атака:	10	10	Способности: -
	Защита:	10	10	Демоны и Рогатые демоны имеют неплохой урон, но всё же в нападении не очень эффективны - атака и скорость не позволяют. А вот в обороне они достаточно сильны. Однако всё же сила демонов не в их параметрах, а в их количестве. Ведь Адские отродья могут поднимать Демонов практически из любого павшего дружественного отряда. В результате, при хорошем навыке Демонологии и ловкости, игрок легко сможет накопить большой отряд этих воинов, который может посоревноваться со скелетами от Некромантии. Таким образом, демоны становятся основным ударным отрядом Инферно на низких уровнях
	Здоровье:	35	40	
	Скорость:	5	6	
	Прирост:	4		
	Стоимость:	250	270	
	Уровень:	5		Порождение зла / Адское отродье
	Урон:	13-17	13-17	Порождения зла - отличные воины. Хороший урон, атака, да и защита не подводят. Скорость средняя. Улучшение, помимо скорости, не добавляет никаких параметров, однако стоимость возрастает до рекордной - 700 золота.
	Атака:	13	13	Способности: Адские отродья могут поднимать Демонов из любого павшего дружественного отряда с силой в 50 единиц здоровья. Демоны поднимаются только из живых, а их количество не может превысить количество существ, которое было в павшем отряде.
	Защита:	13	13	Адские отродья сильны и универсальны. Они годятся и для нападения, и для обороны. Однако в первые ряды их всё же не стоит вести, т.к. важно сохранить их количество. Ведь основная фишка Адских отродий - Демонология. Именно из-за неё они стоят так дорого. Они могут поднимать демонов, которые сохраняются после битвы. Крайне полезно использовать Клон, ведь копия Адских отродий тоже сможет поднять Демонов
	Здоровье:	45	45	
	Скорость:	6	7	
	Прирост:	3		
	Стоимость:	500	700	
	Уровень:	6		Ифрит / Султан-ифрит
	Урон:	16-24	16-24	Ифриты имеют достаточно средние параметры в нападении. Защита низкая, но при улучшении добавляется 2 единицы. Основное преимущество - скорость, лучшая на 6 уровне.
	Атака:	16	16	Способности: Полёт; Защита от Магии огня; Ненависть к Джиннам и Мастер-джиннам (+50% от базового урона против них); Султаны-ифритов имеют Огненный щит, который возвращает атакующему 20% от нанесённого по нему урона в ближнем бою.
	Защита:	12	14	В целом по параметрам ифриты далеко не в лидерах среди существ 6 уровня, но и не в аутсайдерах. Основное их достоинство - высокая скорость, позволяющая часто получать первый ход и первым атаковать равного противника. Способность улучшенных Ифритов (Огненный щит) - одна из лучших в игре, ведь на каждый удар противника в ближнем бою, будет возвращаться 20% от нанесённого урона. При чём этот урон считается с учётом всех усиливающих факторов, но без учёта снижающих (Доспехов, бонусов, Щитов и штрафов)
	Здоровье:	90	90	
	Скорость:	9	13	
	Прирост:	2		
	Стоимость:	900	1100	

	Уровень: 7		Дьявол / Архидьявол	
	Урон:	30-40	30-40	Дьяволы и Архидьяволы имеют низкий урон, но в целом хорошие параметры атаки и защиты. Здоровье Архидьяволов самое низкое, а стоимость очень высока для таких характеристик.
	Атака:	19	26	
	Защита:	21	28	
	Здоровье:	160	200	Способности: Полёт; Безответность; Ненависть к Ангелам и Архангелам (+50% от базового урона против них); Удача всех вражеских существ
	Скорость:	11	17	 -1.
	Прирост:	1		 -1 у Дьяволов и -2 у Архидьяволов.
	Стоимость:	2700 1 	4500 2 	Хотя по параметрам нападения дьяволы и не очень сильны, их способности всё же позволяют использовать их эффективно в качестве атакующего ударного отряда. Скорость и телепортация позволяют им легко проникать за стены города или врываться в плотные ряды вражеских войск, нанося безответственный урон. Эта же скорость позволяет часто применять тактику с ожиданием и двойным ходом против нейтралов на карте или вражеских героев без столь же быстрых существ

НЕКРОПОЛИС

	Уровень: 1		Скелет / Скелет-воин	
	Урон:	1-3	1-3	Скелеты хороши в уроне и защите. Они имеют лучшие показатели атаки и защиты на уровне, а также наименьшие скорость и городской прирост.
	Атака:	5	6	
	Защита:	4	6	
	Здоровье:	6	6	Способности: Нежить имеет нейтральный боевой дух и защищена от Проклятия, Благословения, магии разума, Волны смерти, Жертвы, Воскрешения, Болезни, Облака смерти, Старости, Поднятия демонов, Смертельного взгляда, Яда, Вампирисма и Страха.
	Скорость:	4	5	
	Прирост:	12		
	Стоимость:	60	70	Скелеты очень хорошие бойцы для 1 уровня. Единственный недостаток - скорость. Прирост в городе также низок, однако это компенсируется навыком Некромантии (Чародейства), которым обладают все герои Некрополиса. Именно этот навык является одним из преимуществ города. Он поднимает павших воинов после каждого боя в виде скелетов, что позволяет собирать огромные полчища этих существ. А в совокупности с отличными характеристиками, такой отряд получается невероятно убийственен. Крайне полезен Галтран, ускоряющий и усиливающий такую мощь с каждым уровнем. Однако скелеты часто погибают, т.к. Некрополь не имеет стрелков на начальных уровнях и именно скелетам приходится воевать на первых парах

	Уровень: 2		Живой мертвец / Зомби	
	Урон:	2-3	2-3	Мертвецы имеют небольшой урон, низкую атаку и самую медленную скорость - 3-4 единицы. Единственный плюс - это здоровье Зомби. Оно лучшее на уровне. В следствие таких параметров, стоимость найма мертвцев самая дешёвая.
	Атака:	5	5	
	Защита:	5	5	
	Здоровье:	15	20	Способности: Нежить; Зомби имеют 20% шанс наложить Болезнь на цель при ударе. Действует только на живых и снижает атаку и защиту цели на 2 единицы на 3 хода.
	Скорость:	3	4	
	Прирост:	8		
	Стоимость:	100	125	Даже с учётом способности, мертвцы являются одними из худших существ на 2 уровне. Они ничем не примечательны, медлительны. Большую толпу их не накопишь. А лишь высокое здоровье не поможет использовать их в нападении или защите. Единственное их применение (и то редко) - начальная стадия игры, взятие сокровищниц, финальная затяжная битва большой армией и прикрытие личей

	Уровень: 3		Страж / Привидение	
	Урон:	3-5	3-5	Стражи довольно слабы по урону и атаке. Они имеют низкое здоровье и среднюю скорость. Улучшение почти бесполезно для параметров - повышается лишь скорость.
	Атака:	7	7	
	Защита:	7	7	
	Здоровье:	18	18	Способности: Нежить; Полёт; Регенерация в начале хода до полного здоровья; Привидения в добавок сжигают по 2 маны вражеского героя перед своим ходом.
	Скорость:	5	7	
	Прирост:	7		
	Стоимость:	200	230	Как и Зомби, Стражи и Привидения почти бесполезны в нападении и слабы в защите. Однако способность регенерации может быть полезна в битве со слабыми нейтралами. Также полезна и способность сжигания маны в долгих битвах с вражескими героями. В таких боях полезно разделить Привидений, т.к. каждый отряд будет сжигать ману перед своим ходом. Эта же способность является проблемой в сражениях против нейтральных Привидений на карте. Улучшение до Привидений дёшево и полезно. Специалист по Страдам - Чарна

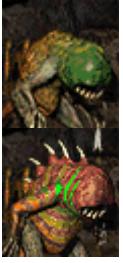
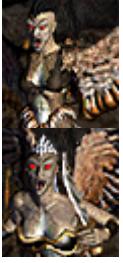
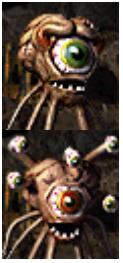
	Уровень:	4		Вампир / Вампир-лорд
	Урон:	5-8	5-8	Вампиры имеют самый низкий урон, слабые атаку и защиту. Однако стоит очень дорого - 360 золота, благодаря способностям. Улучшение Вампира добавляет 1 единицу к защите, повышает здоровье и скорость. Стоимость улучшенного Вампира становится рекордно дорогой.
	Атака:	10	10	
	Защита:	9	10	
	Здоровье:	30	40	
	Скорость:	6	9	
	Прирост:	4		
	Стоимость:	360	500	Способности: Нежить; Полёт; Безответность; Вампиры-лорды имеют Вампиризм, восстанавливающий 1 здоровье за каждую единицу нанесённого им урона живому существу (с воскрешением павших). Довольно низкие параметры нападения и рекордная дороговизна? Да. Всё дело в безответственных атаках с Вампиризмом. Эта способность делает вампиров в большинстве битв неубиваемыми. В битвах с живыми нейтралами, вампиры способны в одиночку уничтожать огромные толпы без единой потери. Именно поэтому улучшение Вампиров часто запрещают на турнирах, а Некрополис считается одним из самых сильных городов (в купе с Некромантией и толпами Скелетов). Полезно всячески усиливать вампиров заклинаниями, а также использовать Контрудар, врываешься в гущу битвы

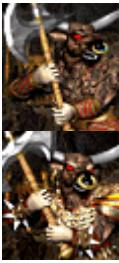
	Уровень:	5		Лич / Могущественный лич
	Урон:	11-13	11-15	Урон личей небольшой. Хорошие атака и скорость для стрелка. Но очень низкие защита и здоровье, что, впрочем, нормально для дальнобойных существ. Стоимость высокая.
	Атака:	13	13	
	Защита:	10	10	
	Здоровье:	30	40	
	Скорость:	6	7	
	Прирост:	3		
	Стоимость:	550	600	Способности: Нежить; Стрельба; Облако смерти при стрельбе наносит урон цели и всем живым существам вокруг неё. Единственный стрелок Некрополиса. Не очень живуч, но достаточно силён. Неплохо бы его защищать - подойдут Зомби, Стражи и Скелеты. Основная мощь личей - конечно же Облако смерти, которое не задевает своих (т.е. нежить), но наносит полноценный урон всем живым вокруг цели. Очень эффективно в больших битвах при скоплении вражеских существ вокруг, например, Вампиров-лордов. К сожалению, на горгулий, големов, элементалей, вражескую нежить и боевые машины Облако не действует, поэтому сражаться с ними гораздо сложнее

	Уровень:	6		Чёрный рыцарь / Рыцарь смерти
	Урон:	15-30	15-30	Разброс урона большой, но максимальный урон высок. Чёрные рыцари и Рыцари смерти лучшие воины 6 уровня в атаке, защите и по показателю здоровья. Стоимость чуть ниже наг.
	Атака:	16	18	
	Защита:	16	18	
	Здоровье:	120	120	
	Скорость:	7	9	
	Прирост:	2		
	Стоимость:	1200	1500	Способности: Нежить; 25% шанс Проклятия цели при ударе (урон снижается до минимального); Рыцари смерти имеют 20% шанс нанести Смертельный удар с двойным уроном. Пожалуй, Рыцари смерти - лучшие существа 6 уровня. Потягаться с ними могут лишь Королевы наг. Параметры нападения и обороны рекордны, поэтому эти рыцари универсальны. Стоимость приемлема. А способности срабатывают достаточно часто (одна да сработает). Защищены от кучи вражеских проклятий, как и от своего Благословения, что является минусом с таким разбросом урона. Рыцари смерти и Вампир-лорды являются основной атакующей силой Некрополиса. Тамика - специалист по мёртвым всадникам, она усиливает их ещё лучше

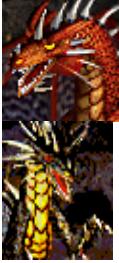
	Уровень:	7		Костяной дракон / Дракон-привидение
	Урон:	25-50	25-50	Костяные драконы и Драконы-привидения слабы практически по всем параметрам. Имеют худшую защиту и здоровье на 7 уровне. Стоимость по золоту не самая дешёвая, но зато по ценным ресурсам 1 Дракон-привидение требует всего 1 ртуть.
	Атака:	17	19	
	Защита:	15	17	
	Здоровье:	150	200	
	Скорость:	9	14	
	Прирост:	1		
	Стоимость:	1800	3000	Способности: Нежить; Полёт; Боевой дух всех вражеских существ -1; Драконы-привидения при ударе имеют 20% шанс наложить на цель Старость (максимальный уровень здоровья снижается на 50%). Мёртвые драконы практически не пригодны для эффективного использования ни в нападении, ни в защите. Возможно своей слабостью они компенсируют сильных Рыцарей смерти, Вампиров-лордов и скелетов на предыдущих уровнях города. Улучшение Костяного дракона не приносит ощутимой прибавки к параметрам, но даёт невероятно крутую способность, хоть и с малым шансом. Можно использовать улучшенных драконов против высокоуровневых существ, в надежде на срабатывание Старости. Ещё спорным плюсом является возможность трансформации всех живых драконов и гидр через Преобразователь скелетов в Костяных драконов, тем самым увеличивая численность этого отряда

ТЕМНИЦА

	Уровень:	1		Троглодит / Адский троглодит
	Урон:	1-3 1-3		Троглодиты имеют хорошие максимальный урон и атаку. Но в защите они средние. Скорость - худшая на уровне.
	Атака:	4 5		Способности: Защищены от Слепоты и Окаменения.
	Защита:	3 4		Троглодиты - очень средние воины 1 уровня. Неплохи в нападении, но со слабой защитой и скоростью. Способность пригождается очень редко. Самое полезное - это наем Шакти, который приводит с собой кучу троглодитов и усиливает их, повышая атаку, защиту и скорость. В поздней игре троглодиты и вовсе теряют свою полезность, разве что их не скопится огромный отряд
	Здоровье:	5 6		
	Скорость:	4 5		
	Прирост:	14		
	Стоимость:	50	65	
	Уровень:	2		Гарпия / Гарпия-ведьма
	Урон:	1-4 1-4		Гарпии имеют очень низкий минимальный урон - 1 единицу, а также слабую атаку. Здоровье также не высоко, а вот скорость улучшенных Гарпий-ведьм лучшая на 2 уровне. Цена найма довольно высокая.
	Атака:	6 6		Способности: Полёт; Удар и возврат; Гарпии-ведьмы имеют безответственность.
	Защита:	5 6		Не смотря на слабые навыки нападения, Гарпии и Гарпии-ведьмы очень ценные в армии Темницы, особенно последние. Полёт и возврат на исходную позицию после удара, позволяют эффективно использовать их при обороне города, атаки из-за препятствий или других существ. А безответственность Гарпий-ведьм вместе с возвратом, делают их способности сродни стрельбе. Позволяя безответственно атаковать противника на расстоянии в 9 гексов, оставаясь на месте.
	Здоровье:	14 14		
	Скорость:	6 9		
	Прирост:	8		
	Стоимость:	130	170	
	Уровень:	3		Бехолдер / Созерцатель
	Урон:	3-5 3-5		Урон Бехолдеров и Созерцателей не плох для 3 уровня, а атака - лучшая. Остальные параметры в целом средние и хорошие для стрелка. Цена найма самая высокая - 280 золота за Созерцателя.
	Атака:	9 10		Способности: Стрельба; Нет штрафа в ближнем бою.
	Защита:	7 8		Бехолдеры и Созерцатели - очень хорошие стрелки. Неплохой урон на расстоянии, но и в ближнем бою они смогут за себя постоять. У них нет 50%-ного штрафа стрелков в ближнем бою и, кроме того, хорошие характеристики в защите. Видимо поэтому они так дорого стоят. В общем плане армия Темницы атакующая и прикрывать бехолдеров приходится редко, поэтому они вступают в ближний бой не часто. Могут побороться за звание лучшего существа 3 уровня
	Здоровье:	22 22		
	Скорость:	5 7		
	Прирост:	7		
	Стоимость:	250	280	
	Уровень:	4		Медуза / Королева медуз
	Урон:	6-8 6-8		Медузы и Королевы медуз слабы по урону и атаке, но умеют стрелять. Хорошая защита 10 единиц, но очень низкое здоровье - всего 30.
	Атака:	9 10		Способности: Стрельба; Нет штрафа в ближнем бою; 20% шанс Окаменения в ближнем бою (цель будет пропускать ходы). Действует 3 раунда, снимается при получении любого урона. Урон атаки, снявшей Окаменение слабее на 50%).
	Защита:	9 10		Не самый сильный воин 4 уровня и не самый лучший стрелок. Здоровье совсем слабое, но по другим свойствам медузы вполне способны постоять за себя в ближнем бою, как и Созерцатели. Они не имеют штрафа в ближнем бою и имеют хорошую защиту. Кроме того, они могут окаменеть цель своего удара с 20%-ным шансом. Основным недостатком медуз, как стрелков, является низкий боезапас - всего 4 (8) стрел. Поэтому им часто приходится воевать в ближнем бою в долгих сражениях, где они живут не долго
	Здоровье:	25 30		
	Скорость:	5 6		
	Прирост:	4		
	Стоимость:	300	330	

	Уровень:	5		Минотавр / Король минотавров
	Урон:	12-20	12-20	Минотавры и Короли минотавров очень сильны, обладают отличным уроном и лучшей атакой на уровне. Защита после улучшения уверенно дотягивает до "хорошо". Хороша и скорость для пеших воинов.
	Атака:	14	15	Способности: Боевой дух не может быть ниже +1.
	Защита:	12	15	Хоть минотавры и не имеют особых способностей, характеристики делают их одними из лучших существ на уровне 5. Невероятный урон, в совокупности с атакой, хоть и с большим разбросом, делает их удары не очень приятными для соперника. Скорость позволяет им быть очень эффективным ударным отрядом, особенно если их атаки проходят безответно. Для снятия ответов полезно использовать единички. Также полезно для минотавров Благословение и Ускорение. При всём этом стоимость найма не высока. В обороне, конечно, минотавры чуть слабее
	Здоровье:	50	50	
	Скорость:	6	8	
	Прирост:	3		
Стоимость:	500	575		

	Уровень:	6		Мантикора / Скорпикора
	Урон:	14-20	14-20	Мантикоры и Скорпикоры имеют очень низкие показатели урона, атаки и защиты, едва ли не ниже параметров минотавров на предыдущем уровне. У них хорошая скорость, но низкое здоровье.
	Атака:	15	16	Способности: Полёт; Скорпикоры могут с 20%-ной вероятностью наложить на цель Паралич (цель будет пропускать ходы). Действует 3 раунда. Снимается при получении любого урона. Ответ на атаку, снявшую Паралич, происходит с 25%-ной силой).
	Защита:	13	14	Мантикоры и Скорпикоры уравновешивают сильных существ Темницы на предыдущих и следующем уровне. Они слабы как в нападении, так и в атаке. Единственными полезными свойствами являются скорость с полётом, позволяющая легко маневрировать и осаждать города, а также иногда срабатывая способность, парализующая цель
	Здоровье:	80	80	
	Скорость:	7	11	
	Прирост:	2		
Стоимость:	850	1050		

	Уровень:	7		Красный дракон / Чёрный дракон
	Урон:	40-50	40-50	Эти драконы имеют хороший урон и равнозначные параметры атаки и защиты. Скорость хорошая, а здоровье Чёрного дракона самое высокое - целых 300 единиц.
	Атака:	19	25	Способности: Полёт; Дыхание дракона на 2 клетки; Защита от магии 1-3 уровня (Чёрные драконы защищены от магии полностью); Чёрные драконы имеют Ненависть к Титанам (+50% от базового урона против них).
	Защита:	19	25	Безусловно хороший воин для 7 уровня. Параметры равномерно выше среднего, а здоровье вообще самое высокое, не считая нейтральных драконов. Всё это делает драконов отличными бойцами Темницы в нападении и в обороне. Драконы манёврены и защищены от вражеских заклинаний (Чёрные защищены полностью). С дыханием дракона следует быть осторожным, т.к. оно легко наносит урон и по своим, а противник этим пользоваться однозначно будет. В общем пользы от этих драконов много
	Здоровье:	180	300	
	Скорость:	11	15	
	Прирост:	1		
Стоимость:	2500 1 	4000 2 		

ЦИТАДЕЛЬ

	Уровень:	1		Гоблин / Хобгоблин
	Урон:	1-2	1-2	Гоблины и Хобгоблины отличаются хорошей атакой, неплохой скоростью, дешёвым наймом и большим приростов. А вот защита низкая, как и урон.
	Атака:	4	5	Способности: -
	Защита:	2	3	Рядовые ничем не примечательные бойцы Цитадели. Как и большинство существ этого города, гоблины отличаются высоким уровнем нападения, но слабой защитой. Тактика Цитадели направлена на быструю атаку, и гоблины вполне под неё подходят. Их численность компенсирует не большой урона, что в совокупности может принести врагу серьёзный урон. А вот обороняться и выживать гоблинами не стоит. Погибают они очень быстро и для защиты, даже орков, слабо годятся. Скорость Хобгоблинов вполне позволяет брать их в основную армию без снижения скорости перемещения героя. В крайнем случае их всегда можно обменять на ресурсы в Гильдии наёмников
	Здоровье:	5	5	
	Скорость:	5	7	
	Прирост:	15		
Стоимость:	40	50		

	Уровень:	2		Наездник на волке / Налётчик
	Урон:	2-4	3-4	Волчьи всадники очень неплохи. Улучшенный их вариант имеет хороший урон, лучшую атаку на уровне, хорошую стоимость, высокие скорость и прирост. Но количество здоровье низкое для ближнего боя.
	Атака:	7	8	Способности: Налётчики имеют Двойной удар.
	Защита:	5	5	Наездники на волках и Налётчики - очень сильные в нападении существа. Приличный урон и уровень атаки позволяют наносить ими большой урон. Скорость и многочисленность также позволяют им быть воинами атакующего плана. Основной и большой недостаток всадников - низкое здоровье, из-за которого они очень быстро умирают, даже от ответного удара. Налётчики имеют Двойной удар. В связи с вышеперечисленным, крайне полезно снять ответный удар до хода Налётчиков. Это можно сделать гоблинами. Безответный двойной удар Налётчика с таким уровнем атаки и уроном - страшная сила
	Здоровье:	10	10	
	Скорость:	6	8	
	Прирост:	9		
Стоимость:		100	140	

	Уровень:	3		Орк / Орк-вождь
	Урон:	2-5	2-5	
	Атака:	8	8	
	Защита:	4	4	
	Здоровье:	15	20	
	Скорость:	4	5	
	Прирост:	7		
Стоимость:		150	165	Орки - очень дешёвые и слабые существа 3 уровня. Имеют минимальный урон, самую слабую защиту, низкое здоровье и самую медленную скорость на уровне.
Способности: Стрельба.		Орки и Орки-вожди являются, пожалуй, худшими существами 3 уровня с очень низкими характеристиками. Высокая атака, свойственная существам Цитадели, тоже отсутствует (она меньше лишь у Привидений). Способность стрелять - плюс, но даже он их не особо спасает. Хотя на начальной стадии орки - единственные стрелки, при том, что Наездниками на волках лучше не рваться на передовую, а гоблины достаточно слабы. Полезен герой Жабаркас, специализирующийся на орках. Под его командованием они способны представлять угрозу для врагов		

	Уровень:	4		Огр / Огр-маг
	Урон:	6-12	6-12	Огры очень сильны. Они имеют большой урон с большим разбросом, лучшую атаку и невероятные 60 единиц здоровья у улучшенного Огра-мага. Однако огры слабы в защите и медлительны.
	Атака:	13	13	Способности: Огры-маги вместо своего хода могут колдовать Продвинутую Жажду крови, которая повышает атаку дружественного существа в ближнем бою на 6 единиц.
	Защита:	7	7	
	Здоровье:	40	60	
	Скорость:	4	5	
	Прирост:	4		
Стоимость:		300	400	Первые серьёзные бойцы Цитадели. Огры невероятно сильны и здоровы, несмотря на низкую защиту. Таким здоровьем (60 единиц) не может похвастаться даже Король минотавров 5 уровня. Очень полезно усиливать низкую защиту заклинаниями, чтобы сделать огров ещё более стойкими и непобедимыми. Недостатком огров является их медлительность. Улучшенные огры могут колдовать Жажду крови, поэтому полезно отделять единички от основного отряда, т.к. каждая из них сможет колдовать, не тратя ход основного отряда. По итогу Огры-маги могут побороться за звание лучшего существа на уровне 4

	Уровень:	5		Птица рух / Птица грома
	Урон:	11-15	11-15	Птицы имеют не самые высокие, но хорошие показатели урона и атаки. Защита чуть низковата, но скорость - лучшая на 5 уровне. Улучшение до Птиц грома не добавляет ничего, кроме скорости. Стоимость самая высокая.
	Атака:	13	13	
	Защита:	11	11	
	Здоровье:	60	60	
	Скорость:	7	11	
	Прирост:	3		
Стоимость:	600	700		Птицы рух и Птицы грома очень быстры среди существ 5 уровня. Они летают и являются единственными летающими существами Цитадели, от того и очень ценные. Потеряв отряд птиц, герой Цитадели в большинстве случаев не сможет успешно осадить город. Птицы имеют хороший удар, с шансом дополнительного урона от Удара молнии с силой 10 единиц за каждую птицу.

	Уровень:	6		Циклоп / Король циклопов
	Урон:	16-20	16-20	Циклопы сильно проигрывают одноуровневым существам в уроне, защите и здоровье. Имеют плохую скорость, но хорошую атаку. Стоимость найма достаточно невысока.
	Атака:	15	17	
	Защита:	12	13	
	Здоровье:	70	70	
	Скорость:	6	8	
	Прирост:	2		
Стоимость:	750	1100		Циклопы - единственные стрелки 6 уровня и лучшие стрелки после Титанов. В следствие способности стрелять, их характеристики очень низки. Из плюсов - это традиционно хорошая атака. Хотя построить их здание очень тяжело, сами они стоят не дорого. В бою способны доставить врагу не мало хлопот, ведь достать до них трудно из-за стремительной атаки чудищ, наездников на волках и птиц грома. Способность атаковать стены очень полезна при осаде, когда единственные летающие Птицы грома могут легко погибнуть первыми. Можно поделить циклопов на несколько отрядов, тогда каждый из них сможет рушить стены и башни

	Уровень:	7		Чудище / Древнее чудище
	Урон:	30-50	30-50	Чудища имеют равнозначные и не высокие параметры в атаке и защите. Урон не плохой, но разброс большой. Здоровье Древних чудищ (300 единиц) лучшее на 7 уровне. Стоимость найма очень привлекательна.
	Атака:	17	19	
	Защита:	17	19	
	Здоровье:	160	300	
	Скорость:	6	9	
	Прирост:	1		
Стоимость:	1500	3000 1 		Параметры Чудищ и Древних чудищ не совсем характерны для существа Цитадели. Атака низкая, а вот здоровье улучшенного чудища очень высокое, что делает его невероятно живучим. Урон хороший, но скорость не позволяет быстро атаковать противника. Здание чудищ можно легко и быстро построить, поэтому не редкость встретить варвара или боевого мага с Чудищами уже на первой-второй неделе игры. Способность чудищ игнорировать часть защиты цели является одной из самых лучших и эффективных против высокочувственных существ. Она позволяет Древним чудищам легко посоревноваться даже с Архангелами или драконами, и легко одолеть их в дуэли

КРЕПОСТЬ

	Уровень:	1		Гнолл / Гнолл-мародёр
	Урон:	2-3	2-3	У гноллов отличные урон и защита для 1 уровня, но плохая атака и очень низкая скорость передвижения. Также низок прирост, что в принципе компенсируется Квартирой капитана. Здоровье не низкое.
	Атака:	3	4	
	Защита:	5	6	
	Здоровье:	6	6	
	Скорость:	4	5	
	Прирост:	12		
Стоимость:	50	70		Как и вся армия Крепости, гноллы имеют хорошую защиту. Однако помимо неё они хороши и в нападении, т.к. урон для 1 уровня существ у них хороший. Правда скорость не всегда позволяет ими нападать. В связи с этим, основным применением гноллов является оборона, защита Ящеров. На начальных стадиях могут сойти за единички или основной ударный отряд. В поздней игре гноллы практически не участвуют, т.к. являются очень медлительными

	Уровень: 2		Ящер / Ящер-воин
	Урон:	2-3	2-5
	Атака:	5	6
	Защита:	6	8
	Здоровье:	14	15
	Скорость:	4	5
	Прирост:	9	
	Стоимость:	110	140

Способности: Стрельба.

Единственный стрелок Крепости и отличный воин для своего уровня. Из недостатков лишь большой разброс урона (полезно Благословение), низкая атака и малая скорость, которая не позволяет ему рано сделать выстрел. Именно поэтому ящеров полезно защищать. Благо почти все существа Крепости отмечены в обороне, благодаря высокому уровню защиты и "ширины". Двухгексовые василиски, горгоны, виверны и гидры могут хорошо прикрыть стрелков. Вистан - специалист по Ящерам

	Уровень: 3		Змий / Стрекоза
	Урон:	2-5	2-5
	Атака:	7	8
	Защита:	9	10
	Здоровье:	20	20
	Скорость:	9	13
	Прирост:	8	
	Стоимость:	220	240

Способности: Полёт; Снимает все положительные заклинания с цели при атаке; Стрекозы при атаке накладывают на цель Слабость на 3 раунда (атака цели снижается на 6 единиц).

В целом Змии и Стрекозы хорошие воины в тактическом плане. Они стойки, что позволяет им выдерживать средние удары (здоровья всё-таки не много), и быстрые, что позволяет использовать их в качестве единичек или для отвлечения медленных нейтралов, а также при осадах. Способности Стрекоз крайне полезны. Снятие заклинаний нейтрализует только положительную магию, оставляя на цель все негативные эффекты, которые вы наложили до этого. А Слабость снижает параметр атаки, тем самым снижая ответный удар по Стрекозам

	Уровень: 4		Василиск / Великий василиск
	Урон:	6-10	6-10
	Атака:	11	12
	Защита:	11	12
	Здоровье:	35	40
	Скорость:	5	7
	Прирост:	4	
	Стоимость:	325	400

Способности: 20% шанс Окаменения при ударе (цель будет пропускать ходы. Действует 3 раунда, снимается при получении любого урона. Урон атаки, снявшей Окаменение слабее на 50%).

Единственное существо Крепости универсального плана. В целом василиски подходят и для нападения, и для обороны, т.к. имеют хорошие показатели атаки/защиты. В нападении урон будет не велик, но при правильном шансом окаменеть цели, выведя её из битвы на 3 хода. Окаменение василисков - более частое явление, чем у медуз, т.к. последние вступают в ближний бой редко. В обороне василиски имеют хорошую защиту и приличное здоровье, так что они могут выдержать хороший удар, а ответом нанесут немало урона, опять же, с шансом Окаменения

	Уровень: 5		Горгона / Могучая горгона
	Урон:	12-16	12-16
	Атака:	10	11
	Защита:	14	16
	Здоровье:	70	70
	Скорость:	5	6
	Прирост:	3	
	Стоимость:	525	600

Горгоны имеют хороший урон, лучшие на уровне показатели защиты и здоровья. Из недостатков - низкая атака, свойственная Крепости, низкая скорость и дороговизна.

Способности: Каждая Могучая горгона при ударе с 10%-ным шансом может мгновенно убить в целевом отряде 1 существо при помощи Смертельный взгляда. Действует только на живых.

Горгоны являются одними из лучших существ на своём уровне. Мало того, что они хороши по параметрам, очень живучи и сильны, так ещё и улучшенный вариант имеет Смертельный взгляд - пожалуй, лучшую способность в игре. Могучих горгон полезно использовать против высокоуровневых существ. Грубо говоря 10 Могучих горгон с хорошим шансом убивают Смертельный взглядом 1 Лазурного дракона. Эта же способность делает нейтральных Могучих горгон опасным противником. Так что нападать на них с высокоуровневыми существами надо крайне осторожно

Уровень:	6		Виверна / Виверна-монарх
Урон:	14-18	18-22	Для 6 уровня существ виверны очень слабы - низкий урон, самая низкая атака, низкая защита, самое низкое здоровье. Из плюсов лишь хорошая (но не лучшая) скорость и относительная дешевизна. Неулучшенная виверна сильно отстает по урону.
Атака:	14	14	
Защита:	14	14	
Здоровье:	70	70	
Скорость:	7	11	
Прирост:	2		
Стоимость:	800	1100	В целом виверны довольно плохи, как в нападении, так и в обороне. Плюсом является хорошая скорость и хорошая прибавка к урону при улучшении. Скорость позволяет использовать их аналогично Стрекозам. Кроме того, очень полезен Яд (при срабатывании), особенно против высокоуровневых существ. Однако у виверн есть ещё 2 преимущества. Во-первых, их строение в Крепости можно построить очень быстро, а во-вторых их бесплатно дают при захвате Ульев эмиев на карте, которых бывает достаточно много. Это позволяет иногда скопить серьёзный отряд виверн и использовать его в качестве ударного

Уровень:	7		Гидра / Гидра хаоса
Урон:	25-45	25-45	Если судить по параметрам, то у гидр нет особых преимуществ среди существ 7 уровня. Низкий урон, самая низкая атака, самая медленная скорость. Хотя здоровье не плохое.
Атака:	16	18	
Защита:	18	20	
Здоровье:	175	250	
Скорость:	5	7	
Прирост:	1		Гидры и Гидры хаоса очень сильные воины, не смотря на их слабые характеристики. Низкий урон и атака компенсируются безответным окружающим ударом. Так что крайне полезно запускать гидр в гущу битвы, в бои с нейтралами. Большим минусом является очень низкая скорость, ограничивающая применение их способности. Пригодится в Книге магии Ускорение, Молитва или Телепорт для заброса гидр за стены города при осаде. Там они смогут раздать кучу урона обороняющимся. Разброс урона можно компенсировать Благословением, а Контрудар сделает гидр практически непобедимыми
Стоимость:	2200	3500	1

СОПРЯЖЕНИЕ

Уровень:	1		Маленькая фея / Фея
Урон:	1-2	1-3	Феи имеют средний урон и самые низкие (даже смешные) показатели атаки, защиты и здоровья (всего 3). Однако их скорость на высоте - 7-9 единиц. Стоят они дешевле всех, а прирост в неделю составляет рекордные 20 единиц, без учёта Сада жизни, который добавляет ещё 10.
Атака:	2	2	
Защита:	2	2	
Здоровье:	3	3	
Скорость:	7	9	
Прирост:	20		Способности: Полёт; Феи имеют Безответственность.
Стоимость:	25	30	Феи считаются одними из самых полезных и лучших существ 1 уровня, не смотря на их низкие показатели в атаке, защите и здоровье. А всё благодаря их огромному приросту, скорости и безответственности. Небольшой кучкой Фей можно легко и без потерь побеждать почти любые толпы медленных нейтралов, используя тактику ожидания и последующего двойного хода. Также их легко использовать в качестве единичек. Однако здоровье в 3 единицы не долго позволяет использовать их в качестве основного ударного отряда. Лучше, как можно скорее отстроить стрелков и Огненных птиц

Уровень:	2		Элементаль воздуха / Штормовой элементаль
Урон:	2-8	2-8	Эти элементали имеют гигантские боевые характеристики - большой урон, высокую атаку, защиту, высокий запас здоровья и хорошую скорость. Из минусов лишь не высокий прирост и самая дорогая стоимость найма.
Атака:	9	9	
Защита:	9	9	
Здоровье:	25	25	
Скорость:	7	8	
Прирост:	6		
Стоимость:	250	275	Способности: Элементали имеют нейтральную мораль, защищены от магии разума, Жертвы, Воскрешения, Оживления мертвецов, Уничтожение нежити, Болезни, Облака смерти, Старости, Поднятия демонов, Смертельного взгляда, Яда, Вампиризма и Страха; Защита от Метеоритного дождя; Уязвимость к магии молнии и Армагеддону; Ненависть к Элементалям земли и Магмовым элементалям (+100% от базового урона против них); Штормовые элементали могут стрелять и колдовать Защиту от воздуха на Продвинутом уровне. Все элементали стихий практически не сбалансированы под Сопряжение и имеют примерно равные характеристики. Первый из них - Элементаль воздуха на 2 уровне. Для этого уровня он невероятно силён. Имеет большой урон и все боевые параметры. В связи с этим является самым дорогим и обладает низким приростом. Важно, как можно быстрее улучшить этих элементалей и получить стрельбу, т.к. среди неулучшенных существ Сопряжения нет стрелков. Следует опасаться вражеских Ударов молнии. Полезно уменьшать разброс урона Благословением

Уровень:	3		Элементаль воды / Ледяной элементаль
Урон:	3-7	3-7	Элементали воды и льда имеют большой урон (в среднем, как и у Элементалей воздуха, но разброс меньше), хороши в защите и по уровню здоровья. Скорость и прирост не высоки, а стоимость найма самая дорогая.
Атака:	8	8	
Защита:	10	10	
Здоровье:	30	30	
Скорость:	5	6	
Прирост:	6		
Стоимость:	300	375	Способности: Элементаль; Защита от Ледяной молнии и Кольца холода; Уязвимость к ударной магии огня; Ненависть к Элементалям огня и Энергетическим элементалям (+100% от базового урона против них); Ледяные элементали могут стрелять и колдовать Защиту от воды на Продвинутом уровне. Отрыв Элементалей воды и льда от других одноуровневых существ уже меньше, чем в случае с Элементалами воздуха и шторма. Но эти элементаль всё ещё сильны. Хороший урон и отличные оборонительные параметры - защита и атака. Способность стрелять делает Ледяных элементалей вторыми стрелками Сопряжения, хотя их выстрел часто слабее, чем у Штормовых элементалей. Для повышения урона также полезно Благословение и использование героев-специалистов (их целых 2)

Уровень:	4		Элементаль огня / Энергетический элементаль
Урон:	4-6	4-6	Максимальный урон элементалей огня и энергии ниже, чем у элементалей воздуха и воды, хотя средний такой же. Для своего уровня эти элементали имеют худший урон, плохие защиту и здоровье. Но они сильны в атаке и имеют хороший прирост.
Атака:	10	12	
Защита:	8	8	
Здоровье:	35	35	
Скорость:	6	8	
Прирост:	5		
Стоимость:	350	400	Способности: Элементаль; Защита от магии огня и Магической стрелы; Уязвимость к ударной магии воды; Ненависть к Элементалям воды и Ледяным элементалям (+100% от базового урона против них); Энергетические элементали могут колдовать Защиту от огня на Продвинутом уровне. Эти элементали уже приемлемы для своего уровня, хотя в целом они слабы. Очень малый урон с хорошей атакой не всегда показывает большое значение. Здоровья и защиты также не много, что не сильно способствует их применению в нападении. Хорошим плюсом является защита от магии огня и Магической стрелы, что помогает против не особо раскаченных вражеских героев-магов

	Уровень:	5		Элементаль земли / Магмовый элементаль
	Урон:	4-8	6-10	Все характеристики Элементалей земли и магмы имеют низкие показатели. Очень слабый урон, низкие атака, защита, здоровье и скорость (хотя не худшие). Прирост на 1 больше, чем у других существ 5 уровня.
	Атака:	10	11	
	Защита:	10	11	
	Здоровье:	40	40	
	Скорость:	4	6	
	Прирост:	4		
Стоимость:	400	500		

Способности: Элементаль; Защита от магии молнии и Армагеддона; Уязвимость к Метеоритному дождю; Ненависть к Элементалям воздуха и Штурмовым элементалям (+100% от базового урона против них); Магмовые элементали могут колдовать Защиту от земли на Продвинутом уровне.

Элементали земли очень слабы для своего уровня и медлительны. Следует как можно скорее улучшать их до Магмовых, т.к. почти все характеристики немного подрастут. Но всё равно Магмовые элементали не дотягивают до хороших воинов. Единственное, что они защищены от Армагеддона и, в связке с Элементалями огня, Магическими элементалами и Фениксами, их можно использовать для применения Армагеддона. В остальных случаях эти элементали редко появляются в основной армии Сопряжения

	Уровень:	6		Психический элементаль / Магический элементаль
	Урон:	10-20	15-25	Психические элементали очень слабы по показателям, однако их улучшение доводит урон до среднего положения. Защита и здоровье не высоки, но зато не плохая скорость и самая низкая стоимость найма.
	Атака:	15	15	
	Защита:	13	13	
	Здоровье:	75	80	
	Скорость:	7	9	
	Прирост:	2		
Стоимость:	 750  950	 800  1200		

Способности: Элементаль; Безответность; Окружающий удар; Психические элементали имеют Слабый удар по нежити, големам, Гигантам, Титанам, элеменалям и Чёрным драконам (-50% от базового урона по ним); Магические элементали имеют Слабый удар по Чёрным драконам и Магическим элементалям (-50% от базового урона по ним); Магические элементали полностью защищены от магии.

В целом эти элементали имеют невысокие боевые характеристики, однако безответственный окружающий удар даёт им неоспоримый плюс. Они очень полезны в крупных тесных сражениях и, в отличие от гидр, занимают 1 гекс, что позволяет им лучше применять способность. Психических элементалей не эффективно брать в битвы против Башни, Некрополиса или Сопряжения. Лучше как можно быстрее их улучшить, чтобы избавиться от Слабого удара по целой куче существ. Защита от магии у Магических элементалей очень полезна против героев-магов и существ с магическими способностями

	Уровень:	7		Огненная птица / Феникс
	Урон:	30-40	30-40	Огненные птицы и Фениксы имеют низкий урон и низкую защиту, а также худшее здоровье на 7 уровне. Однако они обладают самой высокой скоростью в игре,  двойным приростом (по сравнению с другими существами 7 уровня) и невероятно дёшевы. В HotA – прирост снижен до нормы – 1 в неделю
	Атака:	18	21	
	Защита:	18	18	
	Здоровье:	150	200	
	Скорость:	15	21	
	Прирост:	 2  1		
Стоимость:	 1500  2000	 2000  3000  1		

Способности: Полёт;

 Защита от магии огня и Магической стрелы

 50% защита от Магии огня;

Фениксы имеют Дыхание дракона на 2 клетки и способность Восстания из пепла - после гибели отряда, воскрешается не менее 20% Феников.

Не смотря на слабые боевые характеристики Огненных птиц и Феников, эти существа считаются одними из самых дисбалансных, так как имеют большой прирост и максимальную скорость, которая практически гарантированно даёт им первый ход. Они очень дешевы при покупке, а способность возрождаться делает их ещё более стойкими и многочисленными. Очень полезна тактика ожидания и двойного хода. Либо можно использовать массовое ускорение и ринуться в бой Фениксами, Феями и Энергетическими элементалями

	Уровень:	1		Нимфа / Океанида
	Урон:	1-2	1-3	Нимфы и Океаниды не плохи в нападении и имеют хорошую атаку. Однако они слабы в защите и имеют низкое здоровье - 4 единицы. Скорость, прирост и стоимость уступают лишь Феям из Сопряжения.
	Атака:	5	6	Способности: Полёт; Защита от Ледяной молнии и Кольца холода.
	Защита:	2	2	Нимфы - очень полезные и интересные существа. Сравнить их можно с Маленькими феями и Феями. Они сильнее в нападении, но чуть-чуть проигрывают в численности и скорости, что не мешает им пользоваться схожей популярностью. Их также можно использовать в качестве единичек и для разводки медлительных нейтралов (зомби, големов, динозавров). Однако даже слабый ответный удар по Нимфам способен нанести большой урон их численности (здоровье - всего 4 единицы). Способность полезна изредка, но хоть как-то защищает их от вражеской ударной магии воды
	Здоровье:	4	4	
	Скорость:	6	8	
	Прирост:	16		
	Стоимость:	35	45	
	Уровень:	2		Матрос / Головорез
	Урон:	2-4	3-4	Матросы и Головорезы обладают довольно средними параметрами. Неплохи в нападении, как и практически вся армия Причала. Также имеют хороший прирост в 9 единиц.
	Атака:	7	8	Способности: -
	Защита:	4	6	Матросы - рядовые бойца Причала. Особо ничем не примечательны и не имеют способностей. Большой отряд этих существ способен нанести приличный урон, особенно если с цели уже снят ответный удар при помощи единички Нимфы. Параметры позволяют использовать такой отряд и в обороне. Матросы и Головорезы могут неплохо защитить Пиратов или Жриц моря
	Здоровье:	15	15	
	Скорость:	5	6	
	Прирост:	9		
	Стоимость:	110	140	
	Уровень:	3		Пират / Корсар / Морской волк
	Урон:	3-7	3-7	Пираты и Корсары очень хороши в стрельбе, имеют не плохой урон и хорошую атаку. Однако они крайне слабы по количеству здоровья. Морские волки - второе улучшение Пиратов (нововведение HotA). Они обладают схожими со своими предшественниками параметрами и находятся в лидерах по уровню атаки и защиты. Однако и стоимость найма самая высокая.
	Атака:	8	10	Способности: Стрельба; Нет штрафа в ближнем бою; Корсары и Морские волки имеют Безответность; Морские волки обладают способностью Меткий выстрел.
	Защита:	6	8	
	Здоровье:	15	15	
	Скорость:	6	7	
	Прирост:	7		
	Стоимость:	225	275	
				375

	Уровень:	4		Дух океана / Ассида
	Урон:	6-9	6-10	Духи океана очень слабы по всем параметрам, кроме скорости. А вот улучшение позволяет выйти им на средний уровень (чуть повышается урон, атака и скорость). Стоимость не высока.
	Атака:	10	11	
	Защита:	8	8	
	Здоровье:	30	30	
	Скорость:	9	11	
	Прирост:	4		Способности: Полёт; Ассиды имеют Кровожадность.
Стоимость:	275	325		В целом Духи океана и Ассиды довольно слабые существа для 4 уровня. Однако они имеют хорошую скорость и могут летать. При осадах героям Причала стоит полагаться практически только на них. Лишь они и Нимфы могут преодолеть крепостные стены. Ассиды бывают не плохо, но быстро умирают от ответных ударов из-за крайне низкого здоровья. Поэтому очень полезно обеспечить им безответный удар. Низкие параметры Ассид могут быть компенсированы их Кровожадностью, которая позволяет им делать двойной удар, если после первого погибло хотя бы 1 существо в целевом отряде, а это происходит практически всегда в серьёзных битвах с большими войсками. Кровожадный удар с безответностью - страшная сила

	Уровень:	5		Жрица моря / Заклинательница
	Урон:	10-14	10-16	Жрицы моря и Заклинательницы почти не обладают выдающимися характеристиками. Они имеют хорошую скорость, но урон, защита и здоровье - очень низки.
	Атака:	12	12	
	Защита:	7	9	
	Здоровье:	35	35	
	Скорость:	6	7	
	Прирост:	3		Способности: Стрельба; Колдуют после выстрела.
Стоимость:	515	565		Жрицы являются неплохими и полезными стрелками, что вполне компенсирует их низкие боевые характеристики. Сравнить их можно с Личами и Монахами. Первым Жрицы проигрывают почти во всём или равны с ними. У вторых Жрицы выигрывают в уроне, здоровье и скорости. Однако эти стрелки имеют отличную способность при стрельбе - они накладывают на цель выстрела негативные заклинания: сперва Слабость, а затем Разрушающие лучи. При чём Жрицы моря накладывают заклинания на Базовом уровне, а Заклинательницы - на Продвинутом. Разрушающие лучи суммируют свои эффекты и поэтому довольно выгодно стрелять жрицами по сильным существам несколько раз

	Уровень:	6		Никс / Никс-воин
	Урон:	18-22	18-22	Никсы очень сильны в защите, однако имеют невысокие параметры урона, атаки и низкую скорость. Здоровье чуть-чуть не дотягивает до 100, а стоимость найма - средняя.
	Атака:	13	14	
	Защита:	16	17	
	Здоровье:	80	90	
	Скорость:	6	7	
	Прирост:	2		Способности: При получении урона никсы игнорируют 30% (60%) атаки цели.
Стоимость:	1000	1300		Никсы являются единственными существами Причала не атакующего плана. Они не слишком сильны в нападении, но в обороне им нет равных. Помимо того, что они обладают огромной защитой (до 20 единиц), они ещё и снижают получаемый урон за счёт игнорирования части атаки нападающего. Благодаря этому никсы являются довольно живучими и могут долго оставаться на поле боя в тяжёлой битве. Однако никсы имеют очень низкую скорость и поэтому необходимо их ускорять при помощи артефактов, заклинаний

	Уровень:	7		Морской змей / Аспид
	Урон:	30-55	30-55	Морские змеи и Аспиды - очень сильные существа 7 уровня. Имеют хороший урон и высокую атаку. А также отличное здоровье. Защита не высока, но и не слаба.
	Атака:	22	29	
	Защита:	16	20	
	Здоровье:	180	300	
	Скорость:	9	12	
	Прирост:	1		Способности: При ударе с 30%-ным шансом могут наложить Яд на цель (действует 3 раунда, включая текущий). Максимальное здоровье цели снижается на 10% каждый раунд). Действует только на живых. Здоровье цели не может упасть ниже 50% от Яда; Аспиды имеют способность Месть, которая увеличивает их урон тем больше, чем меньше у них осталось здоровья, относительно начального.
Стоимость:	2300	4000 2		По силе и полезности в бою Аспиды могут легко претендовать на звание лучшего существа 7 уровня, не считая нейтральных драконов. Они очень хороши в нападении. Полезно сбивать большой разброс урона Благословением. Защита средняя, а вот здоровье очень высоко - 300 единиц. Эти змеи могут отравлять цель Ядом, подобно Вивернам-монархам, а Аспиды ещё и повышают свой итоговый урон за счёт Мести. Единственный и серьёзный недостаток Аспидов - они не умеют летать и при осаде они не очень полезны

НЕЙТРАЛЫ

	Уровень:	1	Крестьянин
	Урон:	1	Все параметры Крестьянина максимально низки - 1 единица. Кроме скорости - 3 (это минимум). Зато Крестьяне имеют максимальный прирост на 1 уровне и самую дешёвую стоимость - всего 10 золота.
	Атака:	1	
	Защита:	1	
	Здоровье:	1	
	Скорость:	3	
	Прирост:	25	
	Стоимость:	10	
	Уровень:	1	Полурослик
	Урон:	1-3	Полурослики имеют не плохой урон и хорошую атаку, но слабы в защите и по количеству здоровья. Стоимость найма дешёвая.
	Атака:	4	
	Защита:	2	
	Здоровье:	4	
	Скорость:	5	
	Прирост:	15	
	Стоимость:	40	<p>Способности: Стрельба; Удача не может быть ниже +1.</p> <p>Единственный стрелок на 1 уровне, не считая улучшенного Гремлина. Параметры Полурослика вполне типичны для стрелковых отрядов - хорошие параметры нападения, но слабость в обороне. Можно сравнить их с Мастер-гремлинами. У Полуросликов лучше урон, но хуже защита и на 1 меньше прирост. Из-за способности стрелять их изредка можно увидеть в армии какого-нибудь героя.</p> <p> Склонность к хорошей удаче очень малополезна в игре, т.к. отрицательной удачи не бывает (добавлена в HotA)</p>
	Уровень:	2	Наездник на кабане
	Урон:	2-3	Наездники на кабанах стоят дороже всех на 2 уровне, не считая Элементалей воздуха. И не ясно почему, ведь у них низкие урон, атака и защита. Особых преимуществ в других параметрах нет.
	Атака:	6	
	Защита:	5	
	Здоровье:	15	
	Скорость:	6	
	Прирост:	8	
	Стоимость:	150	<p>Способности: -</p> <p>Довольно непонятное существо-всадник. Скорость в принципе не плохая, наравне с Гарпиями или Каменными горгульями, но боевые характеристики не высокие. Можно сравнить их с Наездниками на волках, где они выигрывают лишь по уровню здоровья, но проигрывают по урону, атаке, приросту и стоимости. Способностей у Наездников на кабанах нет, поэтому они являются воинами чуть ниже средней силы. А пользы в армии героя не приносят и вовсе</p>
	Уровень:	2	Вор
	Урон:	2-4	Для своего уровня Воры имеют лучшую атаку и самую выгодную стоимость найма. Однако они очень слабы в обороне - самые низкие защита и здоровье.
	Атака:	8	
	Защита:	3	
	Здоровье:	10	
	Скорость:	6	
	Прирост:	8	
	Стоимость:	100	<p>Способности: Видение - На карте приключений позволяет герою видеть информацию о составе и численности армии вражеского героя, а также узнавать количество и агрессивность нейтральных существ.</p> <p>Очень полезное существо в армии любого героя. Воры достаточно сильны и способны нанести хороший первый удар, главное предоставить им этот шанс. Жаль, что они крайне слабы в защите и очень быстро умирают. Однако основная ценность в армии героя заключается в их способности информировать игрока о составе и численности вражеских армий (радиус действия ограничен), и о намерениях нейтралов сбежать, откупиться или вступить в бой. Даже 1 Вор в армии даёт эту возможность. Однако на поздних стадиях игры для Воров в армии просто недостаточно места, а скопить большое их количество, способное заменить какой-нибудь родной отряд, очень сложно</p>
	Уровень:	2	Лепрекон
	Урон:	3-5	Для своего уровня Лепреконы имеют отличный урон с минимумом в 3 единицы (по среднему больше только у Элементалей воздуха - 2...8). При этом остальные параметры тоже хороши (выше среднего), а цена минимальна - всего 100 золота.
	Атака:	8	
	Защита:	5	
	Здоровье:	15	
	Скорость:	5	
	Прирост:	9	
	Стоимость:	100	<p>Способности: Вероятность срабатывания удачи всех дружественных существ при наличии хотя бы 1 Лепрекона в армии повышается в 2 раза; Вместо своего хода могут колдовать Продвинутую Удачу, которая повышает удачу дружественного существа на 2 единицы.</p> <p>Лепреконы - отличные бойцы в целом, особенно в большом количестве и, если повысить им скорость каким-либо образом. Хотя и в малом количестве Лепреконы очень полезны для повышения удачи дружественных существ и возможности колдовать Удачу. Для последней цели можно разделить Лепреконов на несколько отрядов, если есть свободные слоты</p>

	Уровень:	3	Кочевник
	Урон:	2-6	Кочевники имеют хорошие показатели в атаке и защита, а также в уроне, хоть и с большим разбросом. Уровень здоровья лучший на 3 уровне, наравне с Каменными големами и Элементалями воды.
	Атака:	9	
	Защита:	8	
	Здоровье:	30	
	Скорость:	7	
	Прирост:	7	
	Стоимость:	200	Способности: Позволяет герою игнорировать штраф при движении по песку. Кочевники довольно хорошие воины, но, как и прочих нейтралов, их очень сложно накопить большое количество, способное заменить один из родных отрядов. Кочевники не плохо атакуют и хорошо защищаются. Могут пригодится в армии на начальной стадии игры. Не жалко будет и использовать их в качестве мяса, чтобы сохранить основные отряды. Полезна и их способность игнорировать штраф на песке (50%, как на снеге). Именно для этого их можно взять в армию в более поздней игре. Иногда, благодаря их "ширине", можно использовать Кочевников для прикрытия слабых стрелков - эльфов, орков или арбалетчиков, например

	Уровень:	3	Мумия
	Урон:	3-5	Мумии довольно слабы в нападении - низкий урон и низкая атака. Однако здоровье очень хорошее. А вот стоимость найма самая дорогая на 3 уровне, наравне с Элементалями воды.
	Атака:	7	
	Защита:	7	
	Здоровье:	30	
	Скорость:	5	
	Прирост:	7	Способности: Нежить имеет нейтральный боевой дух и защищена от Проклятия, Благословения, магии разума, Волны смерти, Жертвы, Воскрешения, Болезни, Облака смерти, Старости, Поднятия демонов, Смертельного взгляда, Яда, Вампиризма и Страха; 25% шанс Проклятия цели при ударе (урон снизится до минимального).
	Стоимость:	300	Мумии совершенно непотребны в любой армии, кроме Некрополиса, т.к. снижают боевой дух героя, как и любая нежить. К тому же в боевых характеристиках Мумии достаточно слабы. Однако полезна их способность проклинать. Полезно её срабатывание против существ с большим разбросом урона

	Уровень:	4	Снайпер
	Урон:	8-10	Для своего уровня Снайперы хороши в уроне и в атаке. В защите не слабы (для стрелков это редкость), но вот по здоровью сильно проигрывают. У них всего 15 жизней против 25 у Магов и Медуз или 40 у Огров. Скорость очень хорошая, а стоимость сильно высокая.
	Атака:	12	
	Защита:	10	
	Здоровье:	15	
	Скорость:	9	Способности: Стрельба; Нет штрафов при стрельбе через стены и за расстояние.
	Прирост:	4	Первый более-менее стоящий нейтрал. Здоровье смешно низкое, поэтому погибают они практически от любого слабенького удара. Однако в нападении, т.е. в стрельбе, Снайперы непревзойдённы. Они всегда стреляют с прямой стрелы и имеют хороший урон с атакой. Поэтому, если ваша армия способна уберечь Снайперов от ранней гибели в бою, то можно смело брать. Хороший стрелковый отряд редко бывает лишним. Стоит отметить и героя кампаний Джелу, который может превращать Арбалетчиков, Стрелков, Лесных и Великих эльфов в Снайперов (хоть он доступен лишь на пользовательских картах). Под его командованием может скопиться приличный отряд этих стрелков

	Уровень:	4	Сатир
	Урон:	6-10	Сатиры имеют не высокий урон, но хорошие показатели в атаке и защите. Здоровье также достаточно высоко. Скорость - отличная (7 единиц), уступает на 4-ом уровне лишь летающим Пегасам и Духам океана, а также Снайперам.
	Атака:	10	
	Защита:	11	
	Здоровье:	35	Способности: Вместо своего хода могут колдовать Продвинутую Радость, которая повышает боевой дух дружественного существа на 2 единицы.
	Скорость:	7	В целом, Сатиры хорошие бойцы, особенно если нанять их в большом количестве. Они способны нанести приличный урон и могут постоять за себя в обороне. В малом же количестве Сатиры также полезны, благодаря способности колдовать Радость. Полезно отделять единички Сатиров, чтобы каждый из них мог повышать боевой дух основной армии. По боевым параметрам Сатиров можно сравнить с Василисками. Они схожи по урону, защите и здоровью
	Прирост:	4	
	Стоимость:	300	

	Уровень:	4	 Стальной голем
	Урон:	6-8	Стальные големы имеют урон ниже среднего, но с небольшим разбросом. Однако все остальные параметры довольно хороши для 4 уровня существ.
	Атака:	10	
	Защита:	11	
	Здоровье:	45	
	Скорость:	6	
	Прирост:	4	
	Стоимость:	400	Стальные големы являются идейным продолжением цепочки Каменный голем - Железный голем. Они нигде не нанимаются, но могут быть присоединены к герою. Параметры Стальных големов существенно выше, чем у Железный, но самое главное – выше скорость, чем не могут похвастаться ни Золотые, ни Алмазные големы. Так же способность снижать получаемый урон от заклинаний сохранилась и усилилась до 80%. В целом Стальных големов займет в свою армию гораздо сложнее даже, чем Золотых или Алмазных. Они не многочисленны, медлительны и не особо полезны по способностям

	Уровень:	5	Золотой голем
	Урон:	8-10	Золотые големы имеют довольно низкий урон с небольшим разбросом, однако все остальные параметры довольно средние.
	Атака:	11	
	Защита:	12	
	Здоровье:	50	
	Скорость:	5	
	Прирост:	3	
	Стоимость:	500	Золотые големы являются идейным продолжением цепочки Каменный голем - Железный голем – Стальной голем. Они нанимаются на Фабрике големов, вместе с Каменными, Железными и Алмазными. Параметры Золотых големов гораздо выше. Но скорость равна 5 единицам, в отличие от Стальных големов. Способность снижать получаемый урон от заклинаний сохранилась и усилилась до 85%. Всё равно Золотых големов редко можно встретить в армии героя, т.к. сложно собрать из них какой-то ударный отряд

	Уровень:	5	Тролль
	Урон:	10-15	Тролли имеют не высокий урон, но отличную атаку. Их защита самая низкая на 5 уровне, наравне с Монахами. Здоровье также не высоко, а вот скорость хороша - 7 единиц.
	Атака:	14	
	Защита:	7	
	Здоровье:	40	
	Скорость:	7	
	Прирост:	3	
	Стоимость:	500	Тролли - типичные нейтралы. У них есть преимущества, но они достаточно слабы для основной армии героя и малочисленны. Здоровье и защита достаточно низки, поэтому если уж они есть в армии, то следует атаковать ими как можно скорее. Хорошая атака несколько повысит наносимый ими урон по каким-нибудь средним отрядам. Способность регенерации достаточно полезно (уж точно полезнее, чем у Стражей и Привидений), т.к. потенциально может восстановить гораздо большее количество здоровья. Также Регенерация делает нейтральных Троллей достаточно неприятным противником, ведь их достаточно сложно победить низкоуровневыми отрядами

	Уровень:	5	 Фангарм
	Урон:	8-12	Фангармы имеют очень слабый урон. Слабее лишь у Элементалей земли и Золотых големов. Однако атака и защита равнозначно хороши. Скорость для летающего существа низкая, а также очень высока стоимость найма.
	Атака:	12	
	Защита:	12	
	Здоровье:	50	
	Скорость:	6	
	Прирост:	3	
	Стоимость:	600	По боевым характеристикам Фангармы не плохи. Низкий урон компенсируется хорошей атакой. Немного не достаёт скорости, да и цена найма высока. Однако основным достоинством Фангармов является их способность загипнотизировать цель при атаке. Её конечно не хватит на сильные или многочисленные отряды, но пару Гидр или Могучих горгон загипнотизировать - тоже не плохо. Также Фангармов можно накопить огромное количество благодаря Rong бездны

	Уровень:	6	Алмазный голем
	Урон:	10-14	Абсолютно все характеристики Алмазного голема находятся на минимуме для 6 уровня. Среди коллег по уровню эти големы неприлично хилы. Хотя прирост составляет 2 в неделю. Стоимость найма соответственно низка.
	Атака:	13	
	Защита:	12	
	Здоровье:	60	
	Скорость:	5	
	Прирост:	2	
	Стоимость:	750	Способности: Снижают получаемый урон от заклинаний на 95%. Големы защищены от магии разума, не подвержены боевому духу, воскрешениям и негативным способностям, действующими на живых. Алмазные големы являются идеальным продолжением цепочки Каменный голем - Железный голем - Стальной голем - Золотой голем. Они нанимаются на Фабрике големов. Однако параметры Алмазных големов слишком слабы для 6 уровня (не ясно как он на него попал). Если отбросить тот факт, что они являются 6 уровнем и прирастают очень медленно, то в целом Алмазные големы крепки. Они сильнее Золотых по урону и атаке, имеют чуть больше здоровья. А вот ударная магия на них практически бесполезна. Можно смело брать их в компанию к Чёрным драконам, Фениксам, Элементалиям земли и пр., чтобы использовать тактику с Армагеддоном

	Уровень:	6	Чародей
	Урон:	14	Чародеи ну невероятно хилы по количеству здоровья. 30 единиц против, например, 120 у Рыцарей смерти. Имеют низкий, но постоянный (без разброса) урон, лучшую атаку и худшую защиту для своего уровня. Стоимость найма рекордно дешёвая. Скорость очень велика.
	Атака:	17	
	Защита:	12	
	Здоровье:	30	
	Скорость:	9	
	Прирост:	2	
	Стоимость:	750	Способности: Стрельба; Нет штрафов при стрельбе через стены и в ближнем бою; Каждые 3 раунда перед ходом все Чародеи колдуют на Экспертном уровне случайное заклинания (Слабость, Медлительность, Ускорение, Каменная кожа, Благословение, Воздушный щит, Жажда крови, Лечение). Второй и последний стоящий нейтрал, без учёта драконов. В бою не слишком полезен, хотя и имеет постоянный урон, хорошие атаку и скорость. Умеет стрелять и имеет самый большой боезапас в игре - 32 выстрела. Основной плюс Чародеев - Случайная магия, которую он колдует перед своим ходом. Любое заклинание действует на все дружественные или вражеские отряды. Именно из-за этой способности Чародеи являются крайне полезны в армии даже основного героя. Нет смысла разделять Чародеев, в отличие от остальных существ-колдунов, т.к. все их отряды колдуют одно заклинание вместе

	Уровень:	7	Сказочный дракон
	Урон:	20-30	Для 7 уровня Сказочные драконы имеют очень низкий урон, но вот остальные параметры на высоте. Стоимость найма соответствующая - целых 10000 и 8 самоцветов за штуку.
	Атака:	20	
	Защита:	20	
	Здоровье:	500	
	Скорость:	15	
	Прирост:	1	
	Стоимость:	10000 8 	Способности: Полёт; 5 раз за бой, вместо хода Сказочные драконы могут колдовать случайные ударные заклинания на Продвинутом уровне (Магическая стрела, Метеоритный дождь, Ледяная молния, Кольцо холода, Огненный шар, Инферно, Удар молнии, Цепная молния); 20% шанс Волшебного зеркала (являясь целью заклинания). Первый и самый слабый из мегадраконов-нейтралов. Хотя на деле является чаще полезнее прочих. Обладает огромным здоровьем в 500 единиц, но и стоит невероятно дорого. Основной пункт полезности - способность колдовать ударные заклинания. Даже 1 Сказочный дракон в армии колдует на уровне героя с силой магии 5. Особенно полезны такие заклинания как Цепная молния, Метеоритный дождь или Огненный шар, способные поразить нескольких. Накопить большой отряд таких драконов очень дорого и мало реально

	Уровень:	7	Ржавый дракон
	Урон:	50	Ржавые драконы имеют большой урон без разброса, наравне с Ангелами и Архангелами. Остальные их параметры ещё выше, чем у Сказочных драконов, как и стоимость найма.
	Атака:	30	
	Защита:	30	
	Здоровье:	750	
	Скорость:	17	
	Прирост:	1	
	Стоимость:	15000 14 	Способности: Полёт; Дыхание дракона на 2 клетки; Кислотное дыхание при ударе - защита основной цели -3 и с шансом 20% наносит 25 урона за каждого дракона. Второй по порядку и третий по силе мегадракон-нейтрал. Атака, защита и урон рекордны и находятся на уровне Архангела. Здоровья 750 единиц - на 50% больше, чем у Сказочного дракона. Скорость выше лишь у Архангелов, Феников и Лазурных драконов. Очень дороги в найме, но зато даже 1 такой дракон в армии представляет серьёзную угрозу для противника. Полёт, хорошая скорость и дыхание на 2 клетки делают его тактику типичной для драконов. Способность не слишком полезна, но всё же даёт ощущимый эффект при повторном наложении, т.е. эффекты Кислотного дыхания (как и Разрушающего луча) суммируются

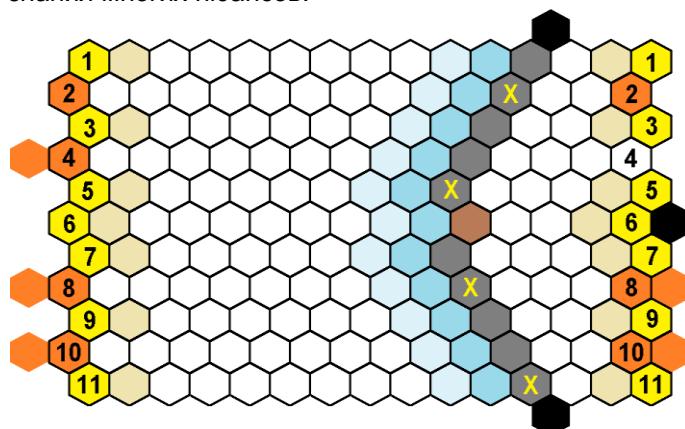
	Уровень:	7	Кристаллический дракон
	Урон:	60-75	Все параметры Кристаллического дракона являются вторыми по величине, после Лазурного. Кроме скорости. Тут она равна всего 16 единицам. Здоровья чуть больше, чем у Ржавого дракона, стоимость по золоту выше, а по ресурсам наоборот ниже.
	Атака:	40	
	Защита:	40	
	Здоровье:	800	
	Скорость:	16	
	Прирост:	1	
	Стоимость:	20000 10	Способности: Доход кристаллов +3 в неделю. 20% шанс блокировать действие вражеского заклинания, являясь его целью. По параметрам Кристаллические драконы гораздо лучше Ржавых, но на деле они менее полезны и реже встречаются в армии. Во-первых, они стоят на 50% дороже по золоту. Во-вторых, их скорость на 1 ниже, а здоровье всего на 50 выше. В-третьих, они не умеют летать и не обладают Дыханием дракона. В связи с последним пунктом тактика их применения гораздо ограниченнее, а преимущество в нападении снижается. Доход кристаллов практически бесполезен (1 дракон окупится лишь через месяц). Но есть сопротивление магии, как у Гномов, что делает их неприятными нейтралами на карте

	Уровень:	7	Лазурный дракон
	Урон:	70-80	Бессспорно, Лазурный дракон - самое лучшее существо игры по всем параметрам, кроме скорости (тут его превосходят лишь Фениксы). Соответственно и по стоимости эти драконы являются самыми дорогими.
	Атака:	50	
	Защита:	50	
	Здоровье:	1000	
	Скорость:	19	Способности: Полёт; Дыхание дракона на 2 клетки; Защита от магии 1-3 уровней; Страх - с 10%-ным шансом цель пропускает свой очередной ход; Защита от Страха.
	Прирост:	1	
	Стоимость:	30000 20	Самый сильный мегадракон-нейтрал и самое сильное существо в игре. Тактики его применения не нуждается в комментариях. Способности аналогичны Зелёному или Красному дракону. Плюс имеется Страх, который действует на всех живых противников. Сами Лазурные драконы от Страха защищены

Благодарности за помощь в написании раздела: **Mortarial**, forum.df2.ru.

7.3 Фортификация и штурм городов

Одним из важных стратегических моментов игры является осада вражеских городов, т.к. в ней присутствуют множество уникальных механик, она проходит на особом поле боя осады и требует от игрока знания многих нюансов.



Чёрные гексы – Стрелковые башни

Голубые гексы – Фортifikационный ров

Для Крепости ширина рва составляет 2 гекса (светло-голубые)

Коричневый гекс – Врата

Серые гексы – Стены

X – разрушаемые Стены.

СТРЕЛКОВЫЕ БАШНИ

Город может иметь центральную Стрелковую башню (при постройке Цитадели) или центральную и две боковые (в случае постройки Замка). Величина базового урона башен зависит от количества так называемых «структур» (зданий), имеющихся в данный момент в городе. Однако, не все, что можно построить в городе, подпадает под определение «структур»:

- Все улучшения Жилищ существ, Префектуры и Гильдии магов не считаются «структурами», так как основное здание уже построено
- Дополнительные строения, увеличивающие прирост (типа Бастиона грифонов) также не является «структурами». Эти улучшения даже не отражаются на виде города (их невозможно выделить мышкой и получить название в строке информации)
- Цитадель или Замок не являются «структурами», так как тоже являются улучшениями Форта и сами по себе дают городу башни
- В некоторых городах имеются и другие улучшения основных строений, которые «структурами» не являются:

Город	Общие строения, являющиеся структурами	Уникальные строения города	
		Структуры	Не структуры
Замок	14: Префектура, Таверна, Кузница, Рынок, Хранилище ресурсов, Гильдия магов, Храм Граала, Жилища существ 1...7 уровней	3: Верфь, Маяк, Конюшня	Братство меча, Бастион грифонов
Оплот		2: Таинственный пруд, Сокровищница	Гильдия горняков, Фонтан удачи, Молодые дендроиды
Башня		4: Торговец артефактами, Библиотека, Стена знаний, Смотровая башня	Крылья ваятеля
Инферно		3: Орден огня, Серные тучи, Врата замка	Инкубатор, Клетки
Некрополис		4: Усилитель чёрной магии, Вуаль тьмы, Преобразователь скелетов, Верфь	Разрытые могилы
Темница		4: Академия боевых искусств, Водоворот маны, Портал вызова, Торговец артефактами	Грибные кольца
Цитадель		4: Храм Вальгаллы, Чёрный ход, Гильдия наёмных работников, Двор баллист	Столовая
Крепость		4: Клетка богов войны, Обелиск крови, Верфь, Знаки страха	Квартира капитана
Сопряжение		3: Университет магии, Торговец артефактами, Верфь. 4: Университет магии, Торговец артефактами, Верфь, Погребальная урна	Сад жизни
Причал		4: Пороховой склад, Верфь, Гильдия воров, Грот	Кабак, Насест

Базовый урон центральной Стрелковой башни рассчитывается по формуле:

$$\text{Урон} = D_c + d * N$$

Базовый урон боковой Стрелковой башни рассчитывается по формуле:

$$\text{Урон} = D_b + d * [N/2]$$

где **D** – постоянный урон башни, равный 10...20 единиц для центральной и 6...12 для боковых; **d** – дополнительный урон за каждую «структуру» в городе, равный 2...4 единицам; **N** – количество построенных «структур» в городе. Дробь $[N/2]$ округляется вниз.

Разные типы городов имеют разное количество «структур» и, следовательно, разный максимально возможный урон для Стрелковых башен:

Город	Кол-во структур	Максимальный урон
Замок	17	44...88
Оплот	16	42...84
Башня	18	46...92
Инферно	17	44...88
Некрополис	18	46...92
Темница	18	46...92
Цитадель	18	46...92
Крепость	18	46...92
Сопряжение	17 18	44...88 46...92
Причал	18	46...92

Количество «структур» указано с учётом Храма Граала.

Итоговый урон Стрелковой башни равен базовому, т.к. в расчёте не учитываются атака и защита цели, навыки Нападения или Стрельбы, а также прочие модификаторы атаки и штрафы стрельбы. Стрелковые башни не подвержены влиянию удачи.

Однако существует баг – навык Доспехи (и специализация) у осаждающего город героя, наложенный Воздушный щит и/или Окаменение на цели, повышают урон Стрелковых башен. Присутствует не во всех версиях игры.

В подсказке по ПКМ пишется, что Стрелковые башни имеют атаку 10, но на самом деле нет. В логе по наведению мыши на цель урон пишется с учётом защиты цели, хотя по факту она не учитывается (баги).

Стрелковые башни имеют собственный параметр атаки, равный 10, и при расчёте итогового урона суммируется с атакой героя. Итоговый урон считается от базового, с учётом итоговой атаки Стрелковой башни (но всё ещё игнорируя защиту цели) и с учётом навыка Стрельбы у героя. Урон Стрелковых башен корректно снижается навыком Доспехи, Воздушным щитом и Окаменением на цели.

ФОРТИФИКАЦИОННЫЙ РОВ

Каждый тип города имеет свой фортификационный ров, кроме Башни. Башня вместо рва имеет ряд мин перед стенами (аналогичных минам Минного поля – см.п.3).

В Возрождении Эрафии и Клинке Армагеддона Цитадель не имеет рва.

Ров выполняет 3 основные функции при взаимодействии с ним любого отряда существ:

- Если пеший отряд попадает в ров, его движение и ход в этом раунде заканчиваются (подобно попаданию в Зыбучие пески). На летающих существ этот эффект не влияет, и они могут атаковать, даже встав на гекс рва (но урон всё равно получает – см.далее). Двухгексовые отряды получают эффект рва, находясь любой своей частью в нём. Однако эффект прерывания хода для двухгексовых пеших отрядов при преодолении рва срабатывает один раз, т.е. на следующий ход они уже могут его пересечь. Пешее перемещение по гексам рва возможно только на расстояние в 1 гекс. Ров Крепости, в отличие от остальных, имеет двойную ширину и преодолевается пешими отрядами минимум за 2 хода. Ров одинаково действует как на осаждающих город существ, так и на обороняющихся.
- Отряд, находящийся на гексе рва, получает -3 к защите.
- Если отряд встаёт на гекс рва или завершает ход, находясь на нём, то ему наносится урон. Урон также наносится, если отряд во рве Ждёт, Защищается или атакует с места, но не наносится, если использует колдовство (например, Воскрешение Архангелами, и включая колдовство Сказочных драконов и Чародеев). Т.е. отряд который сперва Ждал, а затем Защищался, стоя во рве, получит 2 урона от рва за этот раунд.

Рвы в Возрождении Эрафии вообще не наносят урон.

Кроме того, функции прерывания хода и нанесения урона рва не срабатывают в случаях:

- Если отряд попал на гекс рва при помощи Телепорта.
- Если отряд во рве пропускает ход из-за срабатывания Страха или низкого боевого духа.
- Если отряд во рве пропускает ход из-за действия Слепоты, Окаменения или Паралича.

Урон, наносимый рвом, зависит от типа города:

Город	Тип рва	Урон
Замок	Ров	70
Оплот	Живая изгородь	70
Инферно	Лава	90
Некрополис	Груды костей	70
Темница	Кипящее масло	90
Цитадель	Стена шипов	70
Крепость	Кипящая смола	90
Сопряжение	Ров	70
Причал	Канава	70

ИИ довольно сильно переоценивает опасность рва – он может встать на гекс рва своим отрядом только, если его суммарное здоровье превышает урон от рва хотя бы в 4 раза.

МИНОЕ ПОЛЕ БАШНИ

Перед стенами Башни со стороны атакующего, вместо фортификационного рва, имеется Минное поле. Оно не видимо для атакующего игрока, даже если в его армии есть существа Башни, и не действует на существ обороняющегося, в отличие от рвов других городов.

Минное поле имеет магическую природу и его эффект аналогичен одноимённому заклинанию героя.

Если существо встает на невидимую мину, то она взрывается и наносит урон. Величина урона каждой мины при отсутствии в городе героя составляет 150 единиц. В присутствии героя, урон рассчитывается по формуле:

$$\text{Урон} = D_m + CM * 10$$

где D_m – постоянный урон, равный 25 при отсутствии Базовой Магии огня у героя; 50 – при наличии Продвинутой Магии огня; 100 – при наличии Экспертной Магии огня. При этом урон не может быть ниже 150. После срабатывания мина исчезает.

 **Внимание!** В Возрождении Эрафии и Клинке Армагеддона при отсутствии героя в городе, урон каждой из мин равен 55 (CM=3), а в присутствии героя, рассчитывается по формуле выше. Т.е. в присутствии героя урон мины может быть ниже, чем при отсутствии.

На урон каждой мины, аналогично заклинанию, влияют наличие Волшебства, Сфера бушующего огня у героя, наложенное на цель заклинание Защита от огня и способности големов снижать получаемый магический урон.

Мины не срабатывают на существ с Иммунитетом к огню или с Защитой от магии, при наличии у героя Плаща отречения или Моши отца драконов. Однако срабатывают в присутствии Сферы запрещения. Отряд под действием Антимагии также не активирует мины.

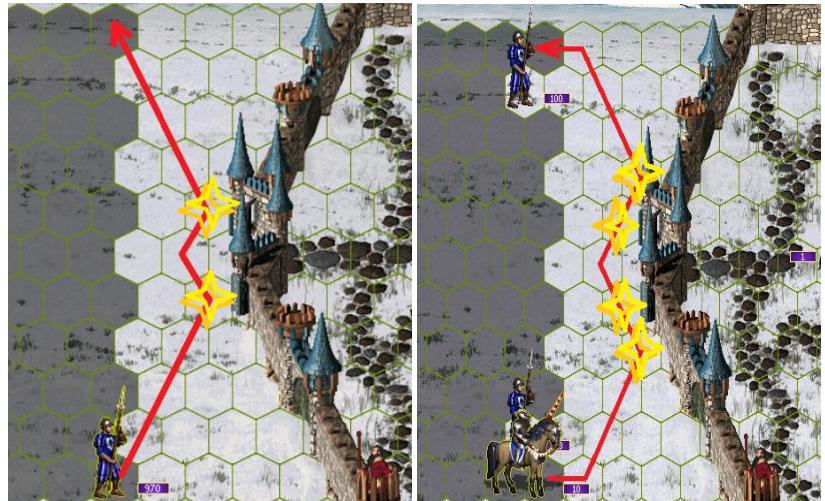
При Телепорте на мину, она не срабатывает, однако сработает если отряд Ждёт, Защищается или атакует с места, но не сработает, если отряд использует колдовство (например, Воскрешение Архангелами, и включая колдовство Сказочных драконов и Чародеев).

В целом Минное поле вдоль стен Башни менее надежно, чем рвы других городов, так как мины наносят одноразовый ущерб и могут быть легко уничтожены Устраниением преград или Экспертным Снятием заклинаний.

Как убрать мины при осаде Башни

Имея Экспертную Тактику и осаждая Башню с минами, можно облегчить себе осаду ещё в фазе тактической расстановки. Конкретно – можно заранее взорвать 2 мины, находящиеся сверху и снизу от гекса Врат (см.рис.1). Для этого нужно встать любым пешим отрядом (который не жалко) в нижний-правый или верхний-правый гекс из доступных на тактической расстановке. После, этим же отрядом переместиться на противоположный верхний-правый или нижний-правый гекс соответственно. Игра проложит путь перемещения этого отряда так, что он пройдёт прямо через 2 мины, активируя их. Отряд получит урон, но зато и 2 гекса освободятся. К тому же верхняя от Врат мина перекрывает пролом, который может быть образован Катапультой.

Аналогично можно взорвать на Тактике 4 мины, имея двухгексовое пешее существо (см.рис.2) и отряды, из-за которых путь будет проходить именно через 4 мины (на рис.2 это Копейщики).



ЭЛЕМЕНТЫ ФОРТИФИКАЦИИ – ВРАТА, СТЕНЫ И БАШНИ

Врата, стены и Стрелковые башни (помимо функции стрельбы), присутствующие на поле боя осады, выполняют функцию непроходимых преград.

Стрелковые башни могут быть разрушены, после чего они перестанут стрелять.

Врата и стены могут быть разрушены, после чего через образованный пролом (1 гекс в каждой стене) могут перемещаться существа, т.е. непроходимая преграда пропадает.

Прочность фрагментов стены зависит от уровня фортификации и составляет 2 единицы при наличии Форта или Цитадели, и 3 единицы при наличии Замка.

Прочность Врат и Стрелковых башен составляет 2 единицы.

Нанести урон элементам фортификации можно следующими способами:

- Катапульта может атаковать стены и башни, и, в зависимости от уровня Баллистики у героя, наносит от 0 до 2 урона с разными вероятностями (см.п.5).
- Пушка может атаковать стены и башни, и, в зависимости от уровня Артиллерии у героя, наносит от 0 до 2 урона с разными вероятностями (см.п.5).
- Циклопы вместо своего хода могут атаковать фортификационное укрепление на уровне Базовой Баллистики. Короли циклопов – на уровне Продвинутой Баллистики.
- Землетрясение наносит 1 урон двум, трём или четырём фортификационным укреплениям в зависимости от уровня Магии земли. Выбор случаен, но оба удара могут прийтись на один и тот же элемент.

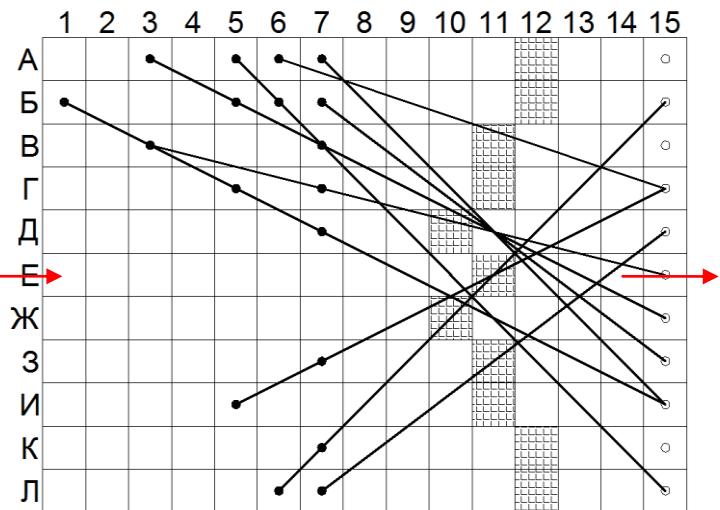
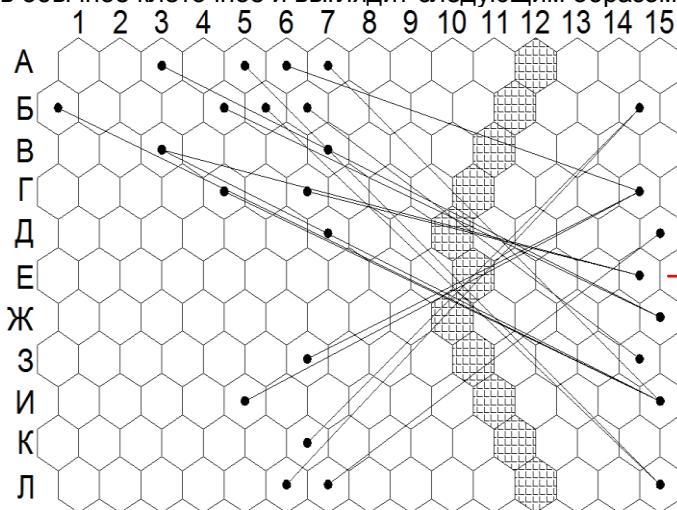
Второй функцией врат и стен города является то, что стрелки, находящиеся с атакующей стороны от стен (слева) получают 50% штраф при стрельбе по целям, находящимся с обороняющейся стороны (справа). Не стоит путать 50%-ный штраф при стрельбе на расстояние более 10 клеток и 50%-ный штраф при стрельбе через стены. При осаде города стрелки атакующего изначально имеют оба штрафа, т.е. стреляют на 25% своей силы. При этом курсор «сломанной» стрелы показывается, когда есть хотя бы один из штрафов.

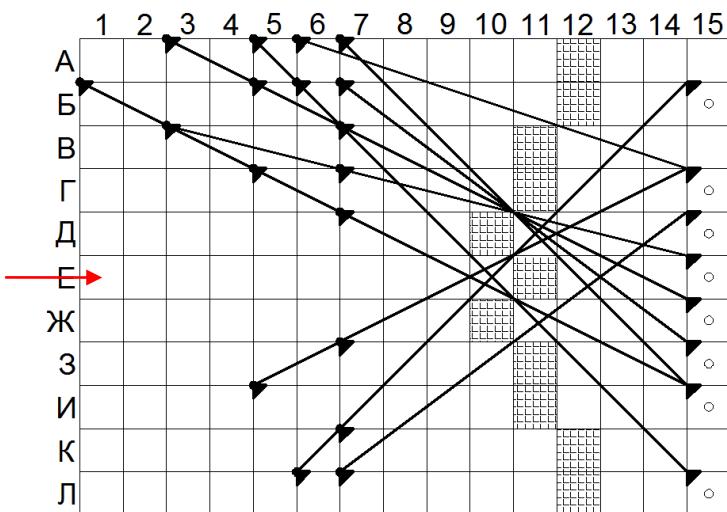
Штраф за стрельбу через стену действует только на стрелков, находящихся с атакующей стороны, т.е. слева на экране осады. Даже если обороняющееся существо выйдет из-за стен замка и будет стрелять по существу за стенами, оно будет иметь штраф.

Единственные стрелки, которые не имеют штрафа при стрельбе через стены: Маги, Архимаги, Снайперы и Чародеи. Наличие Золотого лука или Лука снайпера у героя убирает штрафа при стрельбе его существ через стены.

Если Катапульта, Пушка, циклоп или Землетрясение делают пролом в стене, то стрелки теряют штраф при стрельбе через стену, если линия выстрела проходит через пролом.

Однако не всегда стены города обеспечивают существам за ними защиту от вражеских выстрелов. Это связано со сложной механикой гексагонального поля боя. Гексагональное поле боя в расчётах преобразуется в обычное клеточное и выглядит следующим образом:





На рис.1 отмечены крепостные стены и случаи расстановки стрелков атакующего (слева от стен) и войск обороняющегося (справа от стен), когда стрельба не будет иметь штрафа за крепостные стены. На рис.2 видны эти же положения войск в клеточной системе, а на рис.3 – эти же войска в расчётной клеточной системе. На рис.3 видно, как линии стрельбы проходят между фрагментами крепостных стен и именно поэтому штраф не будет работать. В данном примере приведены не все сочетания клеток стрелок-цель, когда у стрелка не будет штрафа, лишь те, куда атакующий может изначально поставить свои отряды (в т.ч. при помощи Тактики), а обороняющиеся войска будут находиться на начальных позициях.

Следует помнить, на каких клетках поля боя изначально могут располагаться существа и боевые машины:

- Тележка с боеприпасами занимает клетку Б1 и Б15 у обороняющегося.
- Баллиста или Пушка занимает клетку Г1. У обороняющегося эти машины отсутствуют всегда.
- Катапульта занимает клетку З1.
- Палатка первой помощи занимает клетку К1 и К15 у обороняющегося.
- Если в армии 7 видов существ, то изначально они располагаются на клетках А1, В1, Д1, Е1, Ж1, И1, Л1 и аналогично, но с координатой 15 у обороняющегося.
- Если в армии только 6 видов существ, то из расстановки исключается клетка Е1 и Е15 у обороняющегося.
- Если в армии только 5 видов существ, то расположение можно варьировать кнопкой Плотного строя. При Свободном строем существа займут клетки А1, В1, Е1, И1 и Л1, а при Плотном строем – клетки В1, Д1, Е1, Ж1 и И1.
- При наличии Базовой Тактики атакующий герой может расположить войска в пределах трёх рядов: 1, 2 и 3; при Продвинутой Тактике - 1, 2, 3, 4 и 5; при Экспертной Тактике - 1, 2, 3, 4, 5, 6 и 7.

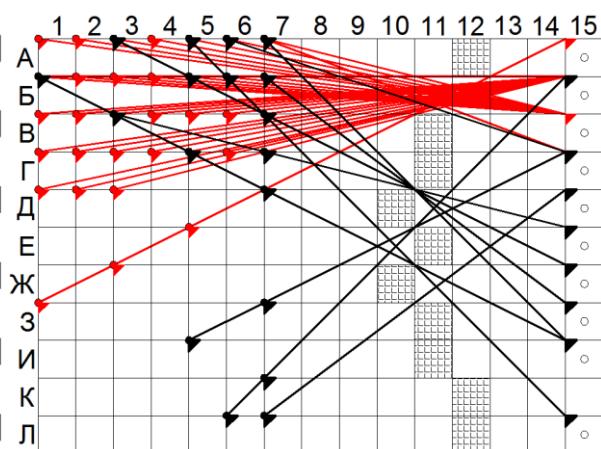
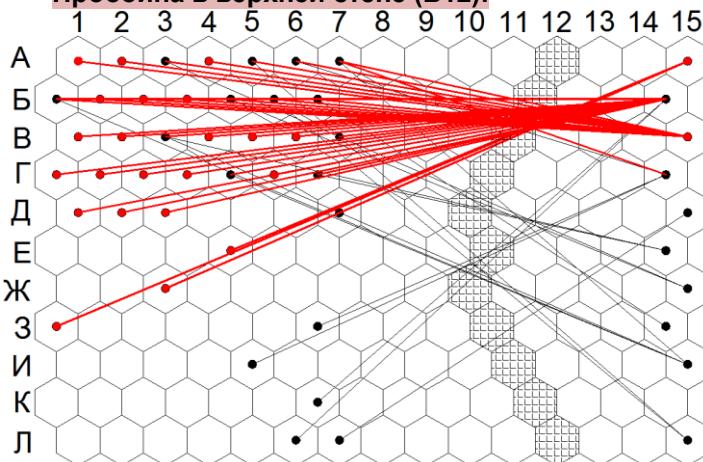
Проанализировав данные выше, можно сделать несколько очевидных выводов и советов как атакующему игроку, так и обороняющемуся:

- Если у нас нет Тактики, то нет особой разницы в расстановке стрелков с целью избежать штрафа при стрельбе через стену. Однако можно переставить стрелков в ближайшие ходы (например Телепортом) на клетку А5, Б6 или В7, чтобы стрелять без штрафа по существу на клетке Л15 (позиция 7 в армии обороняющегося); на клетку А7, Б1, В3, Г5 или Д7, чтобы стрелять по клетке И15 (позиция 6 в армии обороняющегося); на клетку А3, Б5 или В7, чтобы стрелять по клетке Ж15 (позиция 5 в армии обороняющегося); на клетку В3 или Г7, чтобы стрелять по клетке Е15 (позиция 4 в армии обороняющегося); на клетку Л7, чтобы стрелять по клетке Д15 (позиция 3 в армии обороняющегося).
- Если имеется Базовая Тактика, то можно поставить стрелков в позиции Б1 (не должно быть Тележки), А3 или В3. Так под стрельбой без штрафа за стены окажутся клетки Ж15 (позиция 5 в армии обороняющегося), И15 (позиция 6) и Е15 (позиция 4).
- Если имеется Продвинутая Тактика, то можно также поставить стрелков в позицию А5, чтобы под стрельбой без штрафа оказалась клетка Л15 (позиция 7).
- Если имеется Экспертная Тактика, то можно также поставить стрелков в позиции Л6, А7 или Л7, чтобы под стрельбой без штрафа оказалась вражеская Тележка с боеприпасами, клетка И15 (позиция 6), Д15 (позиция 3).

Проломы в стенах и Вратах города

Проблема наличия штрафа упрощается при наличии пролома в стене, образованной любым способом. Всего можно проломить 4 участка стены: Б12, Д1, 311 и Л15. Для каждого пролома появляются новые позиции стрелок-цель, при которых отсутствует штраф при стрельбе через стены:

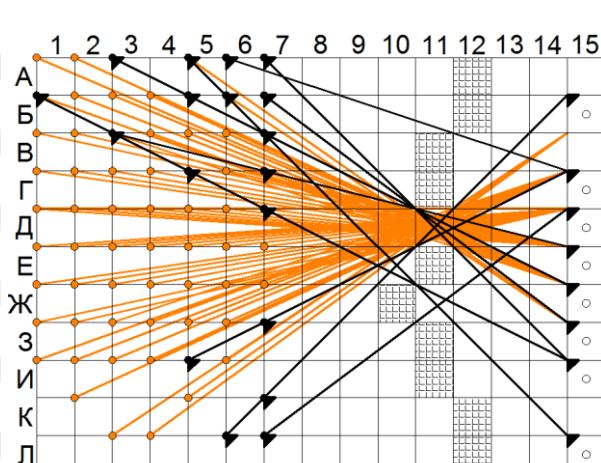
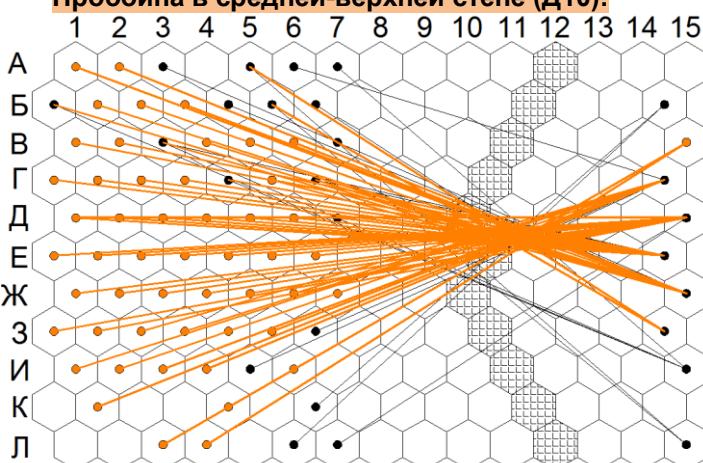
Пробоина в верхней стене (Б12):



От пробоины в верхней стене частично становятся уязвимы существа обороныющегося на клетках А15 (позиция 1), Б15 (Тележка), В15 (позиция 2) и Г15 (обычно ничем не занята, но сюда могут быть вызваны элементали или переставлены войска):

- По клетке А15 (позиция 1 в армии обороныющегося) теперь можно попасть без штрафа за стрельбу через крепостные стены с клеток 31 (Катапульту придётся уничтожить), Ж3, Е5 или Д7.
- Клетка Б15 теперь простреливается без штрафа с любой клетки линии Б, линий В и Г в пределах первых семи клеток, а также с клеток Д1 (позиция 3), Д2 и Д3.
- Клетка В15 теперь простреливается без штрафа с любой клетки линий А и Б в пределах первых семи клеток.
- Клетка Г15 теперь простреливается без штрафа с клетки А7.
- Всего, благодаря пролому верхней стены, открывается 44 новых позиции для стрельбы без штрафа, 3 из которых позволяют стрелять с начальной позиции ряда 1, а также открываются недоступные ранее цели А15 и В15 с 18 клеток.

Пробоина в средней-верхней стене (Д10):

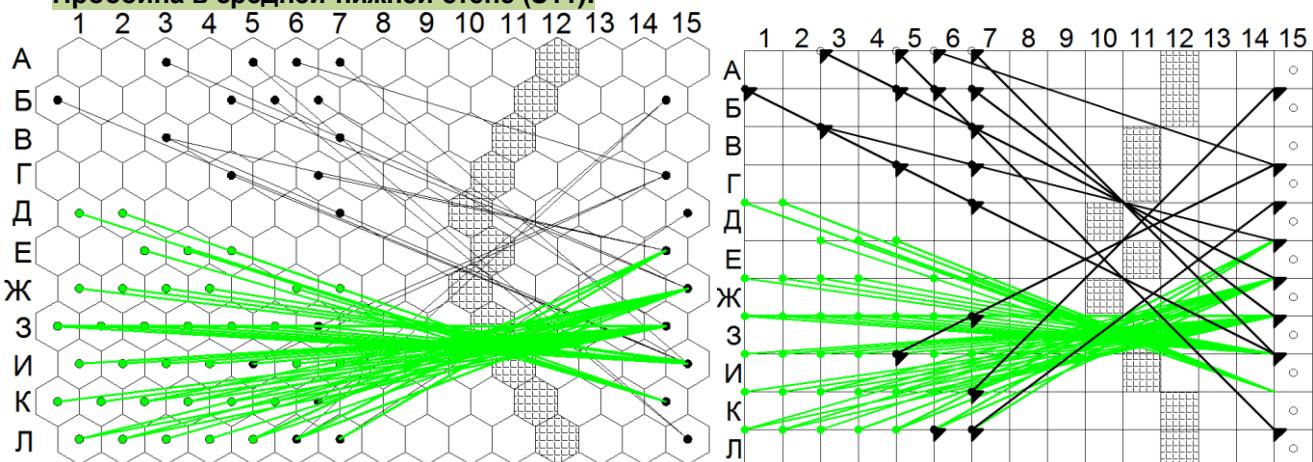


От пробоины в средней-верхней стене частично становятся уязвимы существа обороныющегося на клетках В15 (позиция 2), Г15, Д15 (позиция 3), Е15 (позиция 4), Ж15 (позиция 5) и 315:

- По клетке В15 (позиция 2 в армии обороныющегося) теперь можно попасть без штрафа за стрельбу через крепостные стены с клеток И6, К5, Л4 и Л3.
- Клетка Г15 теперь простреливается без штрафа с клеток К2, И1-И4, 33-36, Ж6 и Ж7. [И1 - позиция 6].
- Клетка Д15 (позиция 3) теперь простреливается без штрафа с любой клетки линии Д, линии Е в пределах первых семи клеток, а также с клеток Ж1-Ж6, 31 и 32. [Д1 - позиция 3, Е1 - позиция 4, Ж1 - позиция 5].
- Клетка Е15 (позиция 4) теперь простреливается без штрафа с клеток Д1-Д7, Г1-Г6, В1 и В2. [Д1 - позиция 3, Г1 - Баллиста или Пушка, В1 - позиция 2].
- Клетка Ж15 (позиция 5) теперь простреливается без штрафа с клеток Г6, Г7, В3-В6, Б1-Б4, А1 и А2. [А1 - позиция 1].
- Клетка 315 теперь простреливается без штрафа с клеток А5 и Б6.

- Всего, благодаря пролому средней-верхней стены, открывается 67 новых позиций для стрельбы без штрафа, 8 из которых позволяют стрелять с начальной позиции ряда 1, а также открывается недоступная ранее цель В15 с 4 клеток. В среднем, можно сказать, что пролом в средней-верхней стене полезнее пролома в верхней стене примерно на 50%.

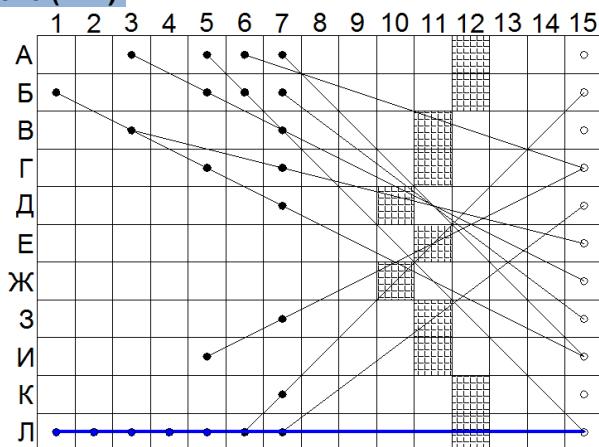
Пробоина в средней-нижней стене (311):



От пробоины в средней-нижней стене частично становятся уязвимы существа обороняющегося на клетках Е15 (позиция 4), Ж15 (позиция 5), 315, И15 (позиция 6) и К15 (Палатка первой помощи):

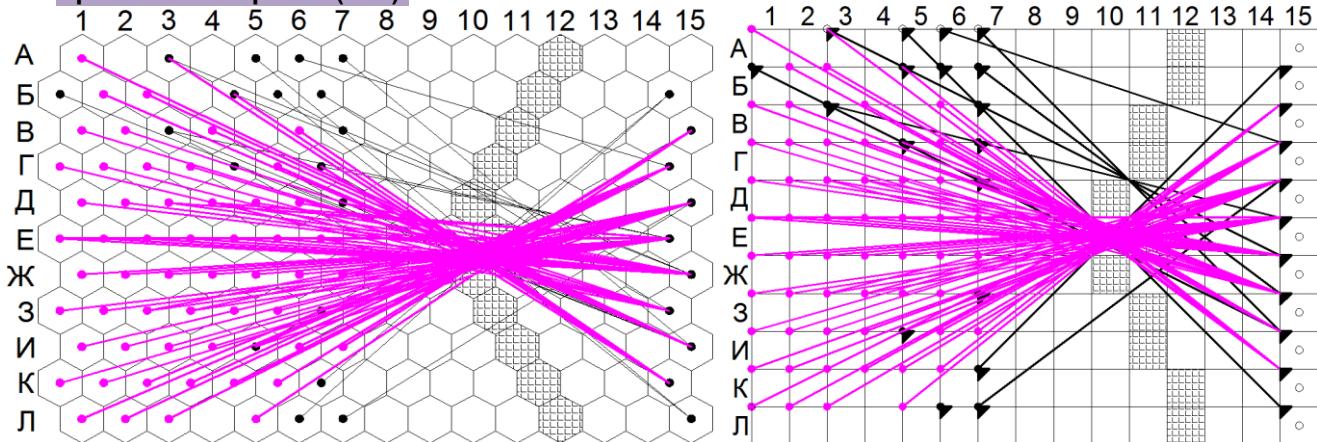
- По клетке Е15 (позиция 4 в армии обороняющегося) теперь можно попасть без штрафа за стрельбу через крепостные стены с клеток Л5-Л7 и К7.
- Клетка Ж15 (позиция 5) теперь простреливается без штрафа с клеток Л1-Л6 и К3-К7. [Л1 - позиция 7].
- Клетка 315 теперь простреливается без штрафа с любой клетки линии 3, линии И в пределах первых семи клеток, а также с клеток К1-К6, Л1 и Л2. [И1 - позиция 6, Л1 - позиция 7].
- Клетка И15 (позиция 6) теперь простреливается без штрафа с любой клетки линии 3, а также с клеток Ж1-Ж4. [Ж1 - позиция 5].
- Клетка К15 (Палатка) теперь простреливается без штрафа с клеток Д1, Д2, Е3-Е6, Ж6 и Ж7. [Д1 - позиция 3].
- Всего, благодаря пролому средней-нижней стены, открывается 56 новых позиций для стрельбы без штрафа, 4 из которых позволяют стрелять с начальной позиции ряда 1, а также открывается недоступная ранее цель К15 с 8 клеток. В среднем, можно сказать, что пролом в средней-нижней стене полезнее пролома в верхней стене примерно на 25%, но менее полезен, чем пролом в средней-верхней стене.

Пробоина в нижней стене (Л12):



От пробоины в нижней стене частично становятся уязвимы существа обороняющегося лишь на клетках Л13, Л14 и Л15 (позиция 7):

- По клеткам Л13-Л15 теперь можно попасть без штрафа за стрельбу через крепостные стены с любой клетки линии Л. [Л1 - позиция 7].
- Однозначно можно сказать, что пролом в нижней стене является самым бесполезным и наименее эффективным с точки зрения снижения штрафа за существам обороняющегося.

Пробоина в воротах (Е11):

От пробоины в воротах частично становятся уязвимы существа обороняющегося на клетках В15 (позиция 2), Г15, Д15 (позиция 3), Е15 (позиция 4), Ж15 (позиция 5), 315, И15 (позиция 6) и К15 (Палатка первой помощи):

- По клетке В15 (позиция 2 в армии обороняющегося) теперь можно попасть без штрафа за стрельбу через крепостные стены с клеток Л5, К6 и И7.
- Клетка Г15 теперь простреливается без штрафа с клеток Л1-Л3, К3-К5, И5, И6 и 37. [Л1 - позиция 7].
- Клетка Д15 (позиция 3) теперь простреливается без штрафа с клеток К1, К2 И1-И5, 33-37 и Ж7. [И1 - позиция 6].
- Клетка Е15 (позиция 4) теперь простреливается без штрафа с любой клетки линий Е и Ж в пределах семи клеток, а также с клеток Д3, Д4 и 31-34. [Е1 - позиция 4, Ж1 - позиция 5].
- Клетка Ж15 (позиция 5) теперь простреливается без штрафа с любой клетки линий Д и Е в пределах семи клеток. [Д1 - позиция 3, Е1 - позиция 4].
- Клетка 315 теперь простреливается без штрафа с клеток Е7, Д4, Г1-Г5, В1 и В2. [В1 - позиция 2].
- Клетка И15 теперь простреливается без штрафа с клеток Г6, В4, Б2, Б3 и А1. [А1 - позиция 1].
- Клетка К15 теперь простреливается без штрафа с клеток Г7, В6, Б5 и А3.
- Всего, благодаря пролому ворот, открывается 77 новых позиций для стрельбы без штрафа, 8 из которых позволяют стрелять с начальной позиции ряда 1, а также открывается недоступные ранее цели В15 и К15 с 7 клеток. Однозначно можно сказать, что пролом в воротах является самым полезным и наиболее эффективным как с точки зрения снижения штрафа за стрельбу по существам обороняющегося, так и в возможности получения прохода за крепостные стены пешими существами без попадания в ров.

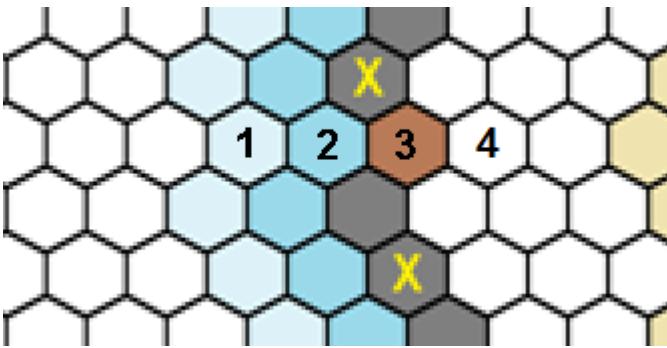
Таким же образом можно просчитать и построить линии стрельбы для любой клетки поля боя. Однако теория не всегда совпадает с практикой. Некоторые комбинации клеток, между которыми можно провести линии согласно всем вышеописанным правилам построения, на практике не работают.

Ниже приведена полная таблица случаев, когда стрелок на определённой клетке (строки) не будет иметь штрафа за препятствия при выстреле по цели (столбцы).

Жёлтые клетки со знаком «Х» показывают отсутствие штрафа за препятствия.

Белые клетки со знаком «Х» – теоретические комбинации, которые на практике не работают в связи с внутренними округлениями программы при расчётах. В остальных случаях (белые клетки или отсутствующие комбинации) штраф у стрелков есть.

	Б15	В12	В14	В15	Г13	Г14	Г15	Д11	Д12	Д13	Д14	Д15	Е12	Е13	Е14	Е15	Ж11	Ж12	Ж13	Ж14	Ж15	312	313	314	315	И13	И14	И15	К14	К15	Л15	
A1		X						X									X															
A2		X							X									X														X
A3		X								X								X				X									X	
A4		X								X									X													
A5		X									X								X			X										
A6		X									X	X																				
A7		X										X								X				X						X		
A8		X										X																				
A9		X										X																				
A10		X									X								X													
A11		X										X																			X	
Б1		X										X								X												
Б2		X										X								X												
Б3		X										X								X												
Б4		X										X								X												
Б5		X										X								X												
Б6		X										X								X				X						X		
Б7		X										X											X									
Б8		X										X								X				X						X		
Б9		X										X																				
Б10		X										X																				
Б11		X										X								X												
В1													X								X											
В2													X								X											
В3													X								X											
В4													X								X											
В5													X								X											
В6													X								X											
В7													X								X	X										
В8													X								X											
В9													X								X				X					X		



ВРАТА ГОРОДА

Врата города – единственный безопасный путь за стены города для пеших существ осаждающего героя.

Врата (гекс 3) по умолчанию закрыты при осаде и образуют непроходимое, но разрушаемое препятствие. Существа осаждающего героя не могут открыть Врата. Существа обороняющегося героя могут открыть Врата, переместившись (или проходя мимо) на любой из гексов 2 и 3 (и 1 для Врат Крепости).

Ров Крепости имеет двойную ширину, поэтому Врата этого города также перекрывают на 1 гекс больше.

Открытые Врата делают гекс 2 (и 1 для Крепости) безопасным для перемещения, т.е. эффект Рва на существ не действует. Открытые Врата остаются открытыми пока на любом из гексов 2 и 3 (и 1 для Крепости) находится существо (дружественное или вражеское) или его труп.

Закрытые Врата делают гекс 2 недоступным для перемещения на него существ осаждающего героя, включая перемещение при помощи Телепорта.

Если гекс 1 занят существом или трупом, то закрытые Врата не могут быть открыты.

Силовое поле и другие магические препятствия не мешают открытию и закрытию Врат.

Силовое поле на гексе 2 не мешает прохождению существ сквозь него (баг).

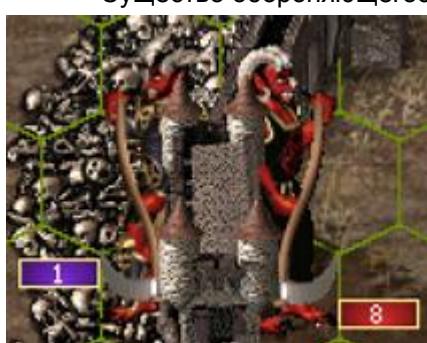
Если отряд умрёт на гексе 2 или 3, то его невозможно будет воскресить никаким способом (баг).

Исправлен в HotA.

На гекс 3 нельзя установить никакое магическое препятствие.

Существо обороняющееся под Гипнозом не может открыть Врата. Существо атакующее под Гипнозом может открыть Врата.

Существо обороняющееся под Берсерком может открыть Врата.



Существа с телепортацией (Дьяволы, Архидьяволы, Нимфы и Океаниды), обороныющие город, могут перемещаться на гексы 2 и 3, при этом не открывая Врата (см.рис 1). Тоже самое, если переместить туда существо обороняющееся при помощи Телепорта. Происходит наложение графики (баг). Существо осаждающее под Гипнозом также спокойно перемещаются на эти гексы. Вражеские существа вовсе не могут перемещаться на гексы 2 и 3.

Если гекс 1 занят каким-либо существом или трупом, то никому нельзя перемещаться на гексы 2 и 3.

Если гекс 2 занят, то на гекс 3 нельзя перемещаться.

Если гекс 3 занят, то на гекс 2 перемещаться можно, в том числе и атаковать со стороны гекса 2.

Находясь на одном из гексов 2 или 3 невозможно навесить курсор на цель на другом из этих гексов, чтобы атаковать её с места, однако через кнопку «автобой» компьютер спокойно может это сделать за вас.

Находясь на гексе 3 существо не теряет защиту стен от вражеских выстрелов, а на гексе 2 – теряет.

Похожий баг возникает с гексами Врат при использовании Клона:

- Одногексовые существа спокойно вызываются на гекс 3 с наложением графики. При этом они получают ход и могут двигаться, а при перемещении вперёд, Врата открываются.

- На гекс 2 Клон одногексового существа не вызывается вообще.

- Двухгексовые существа также вызываются на гексы 2 и 3 прямо в Ворота (см.рис 2). При этом такой Клон получит ход и не сможет никуда двигаться, а при попытке Ждать или пропуске хода он умрёт от урона рва (если есть).
- Если двухгексовый отряд вызывается на гекс 3 и 4, то никаких проблем, кроме наложения графики, это не вызывает, и при попытке перемещения вперёд Врата будут корректно открываться.
- Если двухгексовый отряд вызывается на гексы 1 и 2, то это также не вызывает никаких проблем, кроме наложения графики. При пропуске хода в этом положении Клон получит урон от рва и умрёт.

Для рва Крепости или Башни эти баги работают аналогично, и двойная ширина и наличие мин никак не влияют на гексы Врат.

КАТАПУЛЬТА И РАСЧЁТ ЕЁ ЭФФЕКТИВНОСТИ

При осаде города, с отстроенным Фортом, на стороне атакующего героя всегда имеется Катапульта. Она предназначена для разрушения фортификационных укреплений города. Также для этой цели используются способности Циклопов, Королей циклопов, заклинание Землетрясение и Пушка.

Без навыка Баллистики Катапульта автоматически в начале каждого раунда делает 1 выстрел по случайной цели. При этом сперва Катапульта полностью разрушает все фрагменты стен, затем Врата, а затем

Стрелковые башни, начиная с Центральной (потом верхняя боковая). В ресурсах игры имеются некие вероятности попадания по цели, если Катапульта выберет тот или иной элемент фортификации, однако они не работают без управления Катапультой, т.к. она всегда действует в вышеописанном порядке.

Если какие-либо укрепления отсутствуют (уничтожены или не отстроены), то шансы попадания повышаются пропорционально.

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

Далее представлена таблица фортификационных укреплений города, шанс попадания по ним (если они будут выбраны целью) и наносимый урон в зависимости от уровня Баллистики.

Эффективность Катапульты		без навыка	Базовая Баллистика	Продвинутая Баллистика ¹	Экспертная Баллистика
Шанс попадания	Центральная башня	5%	7%	7%	10%
	Боковая башня	10%	15%	15%	20%
	Врата	25%	30%	30%	40%
	Фрагмент стены	50%	60%	60%	75%
Шанс нанести урон	0 урона (промах)	10%	0%	-	-
	1 урон	60%	50%	50%	-
	2 урона	30%	50%	50%	100%

1 – При Продвинутой Баллистике Катапульта получает Двойной выстрел, т.е. фактически на Продвинутом и Экспертном уровнях шансы удваиваются.

Минимальное число выстрелов, достаточных для полного уничтожения всех укреплений города равно 12 (при Экспертной Баллистике). После разрушения всех укреплений Катапульта не будет получать ход, даже если она управляема благодаря Баллистике.

Циклопы вместо своего хода могут атаковать фортификационное укрепление на уровне Базовой Баллистики. Короли циклопов – на уровне Продвинутой Баллистики.

 Пушка может атаковать фортификационные укрепления аналогично Катапульте, но её эффективность зависит не от Баллистики, а от Артиллерии героя. При осаде города без навыка Артиллерии Пушка работает как Катапульта.

ПРАВИЛА ОБЪЕДИНЕНИЯ АРМИИ ГАРНИЗОНА И АРМИИ ГЕРОЯ-ГОСТЯ

Всем известны ситуации, когда вражеский герой внезапно выскакивает из Терры Инкогнито и атакует ваш город, в воротах которого находится ваш герой с армией, а в гарнизоне находится ещё одна армия без героя. Враг нападает и действие переносится на поле боя осады, причём у вашего героя может оказаться совсем другая армия, составленная из двух. Какой принцип объединения армий и куда деваются остальные существа? С этим и попробуем разобраться.

Когда в гарнизоне и в гостях есть герои - их армии НЕ объединяются никогда. Если вражеский герой атакует город, то сперва он сражается с героем-гостем и его армией на обычном поле боя. В случае победы он может сразиться с гарнизонным героем на поле боя осады.

Путаница начинается именно тогда, когда герой находится в воротах, а в гарнизоне находится армия без героя.

Принципы слияния армий следующие:

- Из числа гарнизонных отрядов выбирается сильнейший (с наибольшим значением AI_Value), при этом отряды одного типа сравниваются по отдельности. Если в гарнизоне и у героя есть одинаковые существа, то при сравнении гарнизонных между собой к ним «мысленно» добавляется тот геройский отряд, к которому это существо должно присоединиться, если пройдет проверку на силу.
- Проверяемый гарнизонный отряд присоединяется к такому же отряду героя, если он у того есть. Если таких же отрядов несколько - то к самому левому из них.
- Если таких существ у героя нет, но есть пустые слоты, отряд занимает самый левый из пустых.
- Если пустых слотов нет, то его AI_Value сравнивается с наименьшим AI_Value геройских отрядов: если у гарнизонного больше, то он заменяет самый слабый отряд героя (если одинаково слабых отрядов несколько, то заменяется самый правый из них), если же у гарнизонного меньше, то он остается в гарнизоне.
- Если произошла замена, геройский отряд отправляется в гарнизон, а гарнизонный - на место заменяемого. Начинается проверка следующего по AI_Value гарнизонного отряда согласно пунктам 1-5. И так до тех пор, пока все гарнизонные отряды не проверятся.
- В итоге в битве под руководством героя участвуют самые сильные существа. Максимум их может быть 7. Не вошедшие в эту семёрку отряды не участвуют в битве.
- В случае победы обороняющегося, все выжившие существа остаются в армии героя. Не участвовавшие в бою существа остаются в гарнизоне.

Далее примеры



Эта схема чётко объясняет, что гарнизонные войска занимают свободные слоты в армии героя слева-направо по убыванию их AI_Value

Тут видно, как Алебардщики присоединяются к самому левому отряду Алебардщиков в армии героя. Грифоны также присоединяются. Кавалеристы занимают самый левый из пустых слотов. Арбалетчик заменяет 1 Алебардщика. Последний же присоединяется обратно к герою в левый слот Алебардщиков

Усложняем ситуацию. 1.Ангел - присоединяется к левому Ангелу в армии героя. 2.Грифоны - присоединяются к левым Грифонам в армии героя. 3.Рыцари - занимают пустой слот. 4.Кавалеристы - заменяют Алебардщика, который возвращается в армию, присоединяясь к 10 Алебардщикам героя. 5.Алебардщики (считаются сильнее Монахов, так как к ним "мысленно" добавляются 10 Алебардщиков героя). 6.Монахам и Арбалетчикам не достаётся места в армии. Они не будут участвовать в битве и останутся в гарнизоне в случае победы героя. В случае проигрыша - пропадут

Добавляем больше существ. 1.Архангел - заменяет наиболее слабого Мечника. 2.Чемпионы - присоединяются к самому левому отряду Чемпионов в армии героя. 3.Ангел - присоединяется к Ангелу героя. 4.Грифоны - следуют примеру Чемпионов. 5.Кавалерист - заменяет наиболее слабого Монаха. 6.Фанатик и Крестоносец остаются в гарнизоне

В примерах над или под существами указана «сила» отряда по AI_Value и порядок по «силе» среди гарнизонных существ и существ героя. В примерах использовано AI_Value Монахов оригинальной игры.

ТАКТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ОСАДЫ

- Любое существо осаждающего, находящееся перед воротами города, не позволит им открыться. Даже если существо погибнет, то его труп также будет мешать открыть ворота. Это полезно для того, чтобы не выпустить из города пеших существ, которых можно извести стрелками. Естественно, имеет смысл, если осаждающий может управлять своей Катапультой, чтобы она не пробила брешь в городских стенах. Однако, если труп исчезает (призванные элементали, Поднятие демонов, Жертва, Рог бездны или действие Кольца забвения), то ворота начинают работать нормально. Верно и обратное, если любое существо встанет на клетку открытых ворот, то ворота не смогут закрыться. Труп на клетке ворот также не даст это сделать.
- Силовое поле на открытых воротах не мешает проходу существ сквозь него (баг).
- Ослепить существо обороняющегося в тот момент, когда он пытается пройти сквозь пролом в стене намного полезнее, чем затыкать брешь своим отрядом.
- Загипнотизированное существо обороняющегося может не дать закрыться городским воротам, если остановиться в их створе. Однако самостоятельно открыть ворота им не получится.
- Уничтожение Катапульты и/или Пушки осаждающего может быть первостепенной задачей обороняющегося, если в армии осаждающего нет сильных летающих существ. Достаточно мощные Стрелковые башни сами справляются с противником. Идеальным существом для этой цели являются Гарпии-ведьмы с их способностью возвращаться после атаки назад. Или другое летающее существо, активируемое после Ожидания. Главное – правильно расставить свои войска перед обороной города, чтобы достать Катапульту и/или Пушку.
- Иногда и осаждающему игроку необходимо уничтожить свою Катапульту, чтобы его неуправляемая машина не проделала лишних проходов в стенах. Для этого существует несколько способов: уничтожить её самостоятельно при помощи массовых ударных заклинаний, и лучший выбор – Метеоритный дождь, однако, чтобы с одного раза уничтожить Катапульту, герою необходима Экспертная Магия земли и не менее 36 силы магии; заставить вражеских существ уничтожить её – спровоцировать личей, Магогов, драконов или Фениксов, чтобы они атаковали смежную цель и своей массовой атакой зацепили машину; заставить вражеского героя применить массовое ударное заклинание вблизи Катапульты; использовать Берсерк на своё существо рядом с Катапультой, чтобы уничтожить её.
- У обороняющегося не появляются Баллиста и Пушка при осаде, даже если он имеет их в арсенале, если в городе отстроен Форт. Но навык Артиллерии позволяет ему управлять Стрелковыми башнями.
- Стрелковые башни, часто, в первую очередь начинают атаку по стреляющим существам осаждающего, тем самым наносят очень неприятный урон. Если в армии имеются незадействованные слоты, то можно применить уловку, позволяющую если не избежать, то по крайней мере существенно снизить потери в стрелковых частях. Для этого необходимо выставить до начала сражения в крайние справа слоты (на поле боя они будут нижними) всего по одному стрелку. В первом раунде боя потеряем только 3 существа, в силу того, что Стрелковые башни начинают атаку стрелков снизу-вверх. Также сохранить стрелковые отряды помогает выдвижение вперёд крупного пехотного отряда существ 1 уровня, например, Кентавров. Также отвлечение срабатывает при выдвижении летающих отрядов.
- Стрелковые башни наносят больший урон при атаке существа, на котором наложено заклинание Воздушный щит (в зависимости от Магии воздуха), а также по существам под Окаменением и дополнительный урон, если герой имеет навык Доспехи (баг, исправлен в HotA). Также они игнорируют защиту цели.
- В HotA** башни учитывают свою атаку, равную 10 и суммирующуюся с атакой обороняющегося героя, а на урон влияет навык Стрельбы, имеющийся у героя. Также они игнорируют защиту цели.
- Если существо умрёт в створе ворот при осаде города, то его невозможно будет воскресить никаким способом (баг). Исправлен в HotA.
- Крепостные стены 2 (средняя верхняя) и 4 (нижняя) имеют интересные особенности (баг). При осаде города вражеские существа (ИИ) продолжают сидеть за стенами города, даже когда стены 2 и 4 разбиты (но если тактика ИИ по ходу боя меняется с отсыживания на атаку, то он воспользуется пробоинами для выхода). Если речь об обороне, то можно своим отрядом встать в пробоине 2 или 4, и вражеские существа, которые пытались прорваться в город через эту пробоину, перестают видеть такую возможность и пропускают ходы, стоя во рве. Но логика этого бага до конца не понятна.
- Навык Баллистики или Артиллерии позволяет игроку управлять Катапультой или Стрелковыми башнями при осаде соответственно, а также получать ход, во время которого можно использовать заклинания или откупиться/сбежать с поля боя. Однако следует помнить, что после разрушения всех укреплений города Катапульта не будет получать ход.
- Если ИИ при обороне города считает, что его стрелковые отряды сильнее стрелковых отрядов осаждающего героя, он не будет выходить своими войсками за пределы городских стен, до тех пор, пока они не разрушены. Однако, даже когда у его стрелков закончится боезапас, он не изменит своего поведения и просто будет пропускать ходы в Защите (баг).

- Аналогично, если герой ИИ имеет Взрыв в Книге магии при обороне города, и считает, что его армия сильнее армии осаждающего героя, он не будет выходить своими войсками за пределы городских стен, до тех пор, пока они не разрушены, даже если у героя кончится мана (баг). Стоит отметить, что ИИ крайне неохотно применяет Взрыв против призванных элементалей, что позволяет пользоваться этой тактикой чаще.
- Если осаждающему игроку удалось запереть вражескую армию за стенами города без возможности выйти, то следующей важной задачей может стать истощение запаса маны обороняющегося героя. Этой цели служат: наличие пегасов в армии осаждающего, удорожающих вражеские заклинания; наличие Призраков (желательно нескольких отрядов) в армии осаждающего, сжигающих ману врага каждый ход; логика запертого ИИ, который очень любит обвешивать обе армии всеми возможными благословениями и проклятиями, и осаждающему лишь остаётся использовать Снятие заклинаний, провоцируя врага делать это бесконечно;

Благодарности за помощь в написании раздела: **Сергей Куркин**, vk.com, **Dan McGraw**, astralwizard.com, **ThatOne**, forums.ag.ru, **Racot**, **Александр Ивко**, vk.com, hommbase.ru, **Marlo Stanfield**, heroescommunity.com.

7.4 Расчёт урона существ

Базовый урон любого существа, боевой машины или Стрелковой башни представляется в виде диапазона от минимально возможного урона одного существа до максимально возможного. Урон равен количеству здоровья, которое отнимается у цели при ударе. Итоговый же урон при атаке вражеского отряда зависит от количества существ в атакующем отряде и множества модификаторов. В общем виде формула итогового урона выглядит следующим образом:

$$D_{\text{баз}} * (1 + MD_1 + M_{\text{нап}} + M_{\text{спец}} + M_{\text{уд}} + M_{\text{ат}}) * MD_2 * M_{\text{досп}} * M_{\text{закл}} * M_{\text{шт}} * M_{\text{защ}}$$

1. БАЗОВЫЙ УРОН $D_{\text{баз}}$

Каждое существо имеет определенный интервал значений урона $[D_{\text{мин}} \dots D_{\text{макс}}]$. Базовый урон каждого отряда в бою $D_{\text{баз}}$ определяется как случайное число в пределах диапазона $[N * D_{\text{мин}} \dots N * D_{\text{макс}}]$, где N – количество существ в отряде. Исключениями являются Ангелы, Архангелы, Наги, Королевы наг, Крестьяне, Чародеи и Ржавые драконы, у которых $D_{\text{мин}}=D_{\text{макс}}$.

- Если существ в отряде меньше или равно 10, то урон рассчитывается как сумма N случайных чисел в диапазоне урона одного существа, где N - количество существ в отряде.
- Если существ в отряде больше 10, то урон рассчитывается как сумма $0,1 * N * (\text{сумма } 10 \text{ случайных чисел в диапазоне урона одного существа})$, где N - количество существ в отряде. Округление вниз.

Для чего можно использовать эти особенности расчёта? Видно, что при достаточном количестве существ в отряде, его урон будет очень близок к среднему. Например, для 100 Алебардщиков с уроном 200-300 единиц можно вычислить, что наименьший урон (200-225) будет нанесён лишь с вероятностью 5,5%. Хотя и наибольший урон (275-300) будет иметь эти же 5,5%. Это может быть полезно знать при выборе цели атаки. Однако, чем больше разброс урона у существа, тем меньше будет шанс нанести минимальный или максимальный урон.

На базовый урон могут оказывать влияние только 3 фактора (заклинания):

- **Благословение** – базовый урон существа становится равным $D_{\text{макс}}$ (или $D_{\text{макс}}+1$ при Продвинутой или Экспертной Магии воды).
- **Проклятье** – базовый урон существа становится равным $D_{\text{мин}}$ (или $D_{\text{мин}}-1$ при Продв./Эксп.Магии огня). Однако урон, наносимый существом, не может быть меньше 1.
- **Забывчивость** – технически снижает количество существ N в атакующем отряде на 50%, округление вверх.

2. ОСНОВНОЙ МОДИФИКАТОР УРОНА MD

Основной модификатор урона MD зависит от параметра Атаки атакующего отряда и Защиты обороняющегося. В случае равенства параметров Атаки и Защиты этот модификатор равен 0.

Если существо атакует несколько целей (Дыхание, Окружающий удар и т.д.), то урон считается для каждой цели отдельно.

В формуле модификатор MD встречается дважды: MD_1 используется тогда, когда Атака нападающего больше Защиты цели (MD_2 при этом равен 1). MD_2 используется тогда, когда Защита цели больше Атаки нападающего (MD_1 равен 0).

$MD_1 = 0,05 * (\text{Атака} - \text{Защита})$ - если Атака > Защиты, иначе 0

$MD_2 = 1 - 0,025 * (\text{Защита} - \text{Атака})$ - если Защита > Атаки, иначе 1

Каждый балл Атаки нападающего отряда, превышающий Защиту цели, повышает итоговый урон на 5% от базового урона. Однако модификатор урона не может превысить значения 3 (+300% к базовому урону). Максимальная эффективная разница Атаки и Защиты составляет 60 единиц.

Каждый балл Защиты цели, превышающий Атаку нападающего отряда, снижает итоговый урон на 2,5% от базового урона, а также снижает дополнительный урон от навыка Нападение, от бонусов специализаций некоторых героев, от эффекта Удачи и прочих модификаторов атаки. Однако модификатор урона не может быть ниже 0,3 (-70% к базовому урону). Максимальная эффективная разница Защиты и Атаки составляет 28 единиц.

На модификатор урона MD могут оказывать влияние следующие заклинания и способности:

- **Жажда крови** – добавляет +3 (+6 при Продвинутой или Экспертной Магии огня) к Атаке существа в ближнем бою.
- **Бешенство** – добавляет одинарное (полуторное - при Продвинутой Магии огня; удвоенное - при Экспертной) количество баллов Защиты к Атаке существа (Защита при этом обнуляется).
- **Палач** – добавляет +8 к Атаке против существ 7 уровня (некоторых или всех, в зависимости от Магии огня).
- **Молитва** – добавляет +2 (+4 при Продвинутой Магии воды) к Атаке, Защите и Скорости существа.
- **Точность** – добавляет +3 (+6 при Продвинутой Магии воздуха) к Атаке при стрельбе существа.
- **Слабость** – снижает на 3 (6 при Продвинутой Магии воды) балла Атаку существа, но не ниже 0.

- **Каменная кожа** – добавляет +3 (+6 на Продвинутой Магии земли) к Защите существа. Если существо находится под действием Каменной кожи и/или Молитвы, и в это время на него наложить несколько Разрушающих лучей и/или Кислотных дыханий Ржавого дракона, то по окончании действия Каменной кожи и/или Молитвы Защита этого существа станет отрицательной. Отрицательные баллы Защиты корректно учитываются при расчете урона, т.е. урон по такому существу будет выше.
- **Разрушающий луч** – снижает на 3 (4 при Продвинутой Магии воздуха; 5 - при Экспертной) балла Защиту существа, но не ниже 0.
- **Кислотное дыхание** (Ржавый дракон) – снижает на 3 балла Защиту существа, но не ниже 0.
- **Игнорирует 40%/80% защиты** (Чудище, Древнее чудище) – при ударе чудища, в расчётах урона защита цели считается сниженной на 40%/80% (округление вниз) и дополнительно на 1. Например, Защита цели 31 будет снижена на 40% до $31 \cdot 0,6 - 1 = 18,6 - 1 = 18$.
- **Игнорирует 30%/60% атаки** (Никс, Никс-воин) – при получении удара, в расчётах урона атака нападающего считается сниженной на 30%/60%. Итоговая атака округляется по общим правилам (к ближайшему целому; 0,5 округляется до 1). Бонусная атака от Жажды крови, Точности и Бешенства не снижается и добавляется к атаке отряда после снижения остальных значений (баг). Модификаторы Молитвы, Слабости и Болезни учитываются корректно при игноре атаки.

Таким образом, важно понимать, что все указанные выше заклинания и способности оказывают влияние только на один из параметров, составляющих суммарный урон, а именно – на модификатор MD.

Эффективность применения заклинаний, указанных выше, будет зависеть от значимости модификатора MD для каждого конкретного существа. Например, если Атака нападающего больше Защиты цели, то заклинание Жажда крови увеличит суммарный урон на $6 \cdot 5\% = 30\%$ (от величины базового урона). Действие этого заклинания для такого существа в точности соответствует Экспертному Нападению. Однако, если Атака нападающего существенно меньше Защиты цели, то эффект от заклинания будет в два раза слабее и составит только $6 \cdot 2,5\% = 15\%$ от величины базового урона.

На основании вышесказанного легко проследить преимущества и недостатки того или иного заклинания в каждом конкретном случае. Например, для таких существ как Копейщик, Фея, Гарпия или Цербер, у которых большой разброс базового урона – намного эффективнее будет Экспертное Благословение, которое увеличит средний базовый урон минимум в 2 раза и это отразится не только на одном, а на всех составляющих суммы, чем Жажда крови, которая хоть и дает кажущуюся силу +6 в Атаке, тем не менее принесет в итоге только 30% от базового урона.

3. МОДИФИКАТОР НАПАДЕНИЯ $M_{\text{нап}}$

Модификатор нападения зависит от степени развития вторичного навыка Нападение (если атака производится в ближнем бою) или Стрельба (если атака дистанционная).

$$M_{\text{нап}} = 0,1 / 0,2 / 0,3 \quad \text{- в зависимости от уровня Нападения при ближней атаке}$$

$$M_{\text{нап}} = 0,1 / 0,25 / 0,5 + \text{Арт} \quad \text{- в зависимости от уровня Стрельбы при дистанционной атаке}$$

Арт – фиксированный бонус от артефактов на Стрельбу:

- Лук из вишнёвого дерева – **Арт=0,05**
- Тетива из волоса гравиера единорога – **Арт=0,1**
- Стрелы из ангельских перьев – **Арт=0,15**
- Лук снайпера – **Арт=0,3**.

Несколько одинаковых артефактов не суммируются, разные – суммируются. Артефакты работают только при наличии вторичного навыка Стрельба.

4. МОДИФИКАТОР СПЕЦИАЛИЗАЦИИ $M_{\text{спец}}$

Модификатор специализации героя зависит от уровня героя, вида его специализации и модификатора нападения $M_{\text{нап}}$.

Специалисты по Нападению и Стрельбе повышают на 5% эффективность навыка Нападения или Стрельбы за каждый уровень своего развития:

$$M_{\text{спец}} = 0,05 * \text{Ур} * M_{\text{нап}}$$

Эти 5% имеют относительный, а не абсолютный характер, т.е. специалист по Нападению 10 уровня, имеющий Экспертное Нападение (бонус 30% к урону) в итоге будет иметь $M_{\text{спец}} = 0,05 * 10 * 30\% = 15\%$, а не $5\% * 10 = 50\%$, как иногда ошибочно считают.

Вторым типом специализации, влияющей на $M_{\text{спец}}$, является специализация по заклинанию Благословение (Адель).

Специализация увеличивает урон существа, на которого наложено Благословение, на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню этого существа:

$$M_{\text{спец}} = 0,03 * [\text{Ур} / \text{Ур.сущ}] \quad \text{- где Ур.сущ – уровень существа, на которого наложено Благословение. Дробь [Ур/Ур.сущ] округляется вниз.}$$

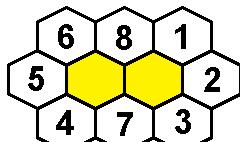
Можно сделать вывод, что специализация по Благословению повышает урон существ 1 уровня на 3% от базового за каждый уровень героя, а урон существ, например, 5 уровня только на 0,6% от базового за каждый уровень героя.

5. МОДИФИКАТОР УДАЧИ $M_{уд}$

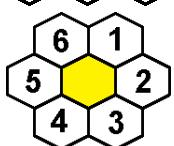
Модификатор удачи используется в формуле в случае срабатывания эффекта положительной удачи перед ударом.

$$M_{уд} = 1$$

В случае срабатывания положительной удачи у существа, атакующего одновременно несколько целей, урон повышается только по одной из них, согласно схемам приоритетов ниже, где 1 – наивысший приоритет.



- двухгексовые существа с Окружающим ударом (Гидры или Гидры хаоса) или существа с атакой в Три головы (Цербры). Приоритет выбирается только из тех гексов, где находятся атакуемые существа.



- одногексовые существа с Окружающим ударом (Психические или Магические элементали) или существа с Прицельным выстрелом по пустой клетке (Магоги, Личи или Могущественные личи). При стрельбе по существу урон от удачи повышается только для центральной цели.

Для существ с Дыханием (драконы или Фениксы) урон от удачи повышается только для основной цели.

6. ПРОЧИЕ МОДИФИКАТОРЫ АТАКИ $M_{ат}$

Несколько модификаторов $M_{ат}$ не могут быть использованы в формуле одновременно, так как являются индивидуальными особенностями конкретных существ, поэтому может действовать только один из них.

$$M_{ат} = 0,05 * N_{клеток}$$

- для Кавалерийского бонуса Кавалеристов и Чемпионов.

Урон увеличивается на 5% за каждый гекс, пройденный перед атакой.

$$M_{ат} = 1$$

- для Смертельного удара Рыцарей смерти; для Двойного урона Баллисты или Пушки; для Ненависти элементалей друг к другу.

$$M_{ат} = 2$$

- для Тройного урона Пушки (Экспертная Артиллерия).

$$M_{ат} = 0,5$$

- для Ненависти следующих пар существ и их улучшений: Ангелы–Дьяволы, Титаны–Чёрные драконы, Джинны–Ифриты. В отличие от остальных, Титаны и Чёрные драконы не имеют взаимной Ненависти в неулучшенных версиях. Если Чёрный дракон атакует основную цель Дыханием, а побочной целью окажется Титан, то $M_{ат}$ применяется к нему.

$$M_{ат} = \sqrt{\frac{(N_{нач} + 1)*(3д.)}{\Sigma 3д. + 3д.}} - 1$$

- для Мести Аспидов, где $N_{нач}$ – количество Аспидов в начале боя, $3д.$ – здоровье 1 Аспида, $\Sigma 3д.$ – суммарное здоровье отряда Аспидов сейчас. Урон увеличивается в зависимости от оставшегося у отряда здоровья, относительно изначального. Артефакты здоровья, Старость и Яд могут повлиять на рассчитываемое здоровье отряда в начале боя.

Зашитные модификаторы:

7. МОДИФИКАТОР ДОСПЕХОВ $M_{досп}$

Модификатор доспехов зависит от степени развития вторичного навыка Доспехи. Он снижает весь получаемый урон (базовый урон с учётом всех повышающих модификаторов) на 5...15%.

$$M_{досп} = 1 - 0,05 / 0,1 / 0,15$$

- в зависимости от уровня Доспехов.

$$M_{досп} = 1 - 0,05 / 0,1 / 0,15 * (1+0,05*Ур)$$

- для героев-специалистов по Доспехам, в зависимости от уровня Доспехов. Специалисты по Доспехам повышают на 5% (относительных) эффективность навыка Доспехи за каждый уровень.

Можно отметить тот факт, что Экспертные Доспехи в большинстве случаев отразят большее число урона, чем тому же атакующему принесёт Экспертное Нападение, даже с учётом того, что в относительном выражении (15% против 30% у Нападения) он смотрится менее внушительно.

Внимание! Навык Доспехи повышает на 5 / 10 / 15% суммарный урон, нанесённый существу от атак Стрелковых башен при осаде города (баг). Проявляется не во всех версиях. Исправлен в HotA.

Т.е. в этом случае $M_{досп} = 1 + 0,05 / 0,1 / 0,15 * (1+0,05*Ур)$ – ошибка знака сложения.

8. МОДИФИКАТОР ЗАЩИТНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ $M_{закл}$

Существует только 2 защитных заклинания, которые снижают итоговый урон. Их эффективность зависит от уровня развития соответствующей школы магии у героя.

$$M_{закл} = 1 - 0,15 / 0,3$$

- для Щита, в зависимости от уровня Магии земли при ближней атаке.

$$M_{закл} = 1 - 0,25 / 0,5$$

- для Воздушного щита, в зависимости от уровня Магии воздуха при дистанционной атаке.

 **Внимание!** Заклинание Воздушный щит повышает на 25 / 50% суммарный урон, нанесённый существу от атак Стрелковых башен при осаде города (баг). Проявляется не во всех версиях. Исправлен в HotA.

 Т.е. в этом случае $M_{закл} = 1 + 0,25 / 0,5$ – ошибка знака сложения.

Это интересно! Щит часто ставят в сравнение с заклинанием Каменная кожа, и вопрос что эффективнее их этих двух заклинаний задавал себе, наверное, каждый игрок. Так вот, если имеется безвариативный выбор между заклинаниями Каменная кожа и Щит, то в большинстве случаев эффективнее будет выбрать Щит, потому что Каменная кожа снижает только базовый урон, а Щит (или Воздушный щит) защищает от всего итогового урона – базового с учётом всех повышающих модификаторов (что эффективнее). Хотя в определённых ситуациях, коих не мало, Каменная кожа может иметь преимущество. По расчётом, Каменная кожа эффективнее Щита в случае, когда Защита атакуемого выше Атаки нападающего на 21 единицу и более.

9. МОДИФИКАТОР ШТРАФОВ ДЛЯ СТРЕЛКОВ $M_{шт}$

Существует 3 вида штрафов, предусмотренных для существ с дистанционной атакой. У некоторых стрелков эти штрафы отсутствуют, о чём всегда указывается в их способностях.

$$M_{шт} = 0,5$$

- за каждый из действующих штрафов.

- Штраф за стрельбу на большое расстояние действует тогда, когда между атакующим стрелком и его целью более 10 гексов поля боя (включая атакуемый гекс). Наносимый урон при дистанционной атаке снижается на 50%. Этот штраф отсутствует только у Снайперов, а также не действует при наличии Золотого лука или Лука снайпера у героя.
- Штраф за атаку в ближнем бою действует тогда, когда стрелок атакует цель в рукопашную. Наносимый урон в ближнем бою снижается на 50%. Этот штраф отсутствует у Бехолдеров (Созерцателей), Медуз (Королев медуз), Магов (Архимагов), Фанатиков, Титанов, Пиратов (Корсаров, Морских волков) и Чародеев.
- Штраф за стрельбу через крепостные стены действует тогда, когда стрелок находится с левой стороны поля боя при осаде города от крепостных стен, а его цель – с правой. Наносимый урон при дистанционной атаке снижается на 50%. Этот штраф отсутствует у Магов (Архимагов), Снайперов и Чародеев.

Одновременно на стрелка могут действовать только штраф за стрельбу на большое расстояние и штраф за стрельбу через крепостные стены при осаде вражеского города. В этом случае модификаторы перемножаются и $M_{шт} = 0,25$.

10. ПРОЧИЕ МОДИФИКАТОРЫ ЗАЩИТЫ $M_{заш}$

В отличие от прочих модификаторов атаки $M_{ат}$, на существо может одновременно действовать несколько прочих модификаторов защиты $M_{заш}$. В этом случае модификаторы перемножаются.

$$M_{заш} = 0,5$$

- для расчёта урона ответного удара существа, находившегося под действием Базовой Слепоты; для Слабого удара Психических элементалей при атаке существ в Защитой от магии разума; для Слабого удара Магических элементалей при атаке существ с Защитой от магии; для расчёта урона по существу, находившемуся под действием Окаменения; для случая срабатывания  отрицательной удачи (неудачи).

$$M_{заш} = 0,25$$

- для расчёта урона ответного удара существа, находившегося под действием Продвинутой Слепоты или Паралича.

 **Внимание!** Эффект Окаменения на цели повышает на 50% суммарный урон, нанесённый существу от атак Стрелковых башен при осаде города (баг). Проявляется не во всех версиях. Исправлен в HotA.

 Т.е. в этом случае $M_{заш} = 1 + 0, 0,5$ – ошибка знака сложения.

Наносимый отрядом урон не может быть ниже 1. Урон с учётом всех атакующих модификаторов округляется вниз, а после применения защитных модификаторов – вверх. Однако, если итоговое значение урона снижается хотя бы одним из защитных модификаторов (кроме MD₂), то урон снижается дополнительно на 1 единицу.

Это интересно! В сети часто спорят о том, кто победит – 1 Лазурный дракон или 1000 Крестьян. Ответ очевиден – в безвариативных условиях 1 Лазурный дракон бесспорно выигрывает за счёт преимущества в атаке и скорости. Однако, чтобы дракон проиграл этот бой, требуется всего от 1295 Крестьян (если дракон всегда будет бить с минимальным уроном) до 1385 Крестьян (если урон всегда будет максимальный). Естественно, данные цифры актуальны при нулевых/равных характеристиках героя и без срабатывания Страха, боевого духа и удачи. Также Крестьяне победят, если от основного отряда отделить 5 единичек, которые смогут принимать удар (приоритет атаки по ним будет выше) и снимать ответную атаку с Лазурного дракона.

Благодарности за помощь в написании раздела: Эрдамон Магманов, vk.com, Максим Бойко, vk.com.

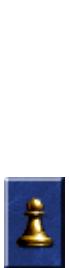
7.5 Сложность, стартовый бонус и штраф

Перед началом любой игры важно выбрать начальные настройки карты. От этого будет зависеть и интерес, и сложность.

В игре против компьютерных игроков, ИИ случайным образом получает один из трёх видов поведения: **Строитель**, **Воин** или **Исследователь**. Теоретически, как Строитель, ИИ больше будет действовать в обороне, сосредоточив внимание на развитии городов, ограничивая область исследования. Воин будет стремиться больше воевать с другими игроками и захватывать нейтральные города. У Исследователя основное внимание будет уделено занятости большего числа героев и умеренной агрессии. Он будет последовательно изучать карту. Данное разделение логично, однако в игре этому нет никаких подтверждений. Единственный бонус для ИИ, который прописан в коде игры – герои Исследователя имеют на 50 очков хода (trp) больше в начале каждого дня от стандартного запаса.

Также поведение ИИ может быть определено в редакторе карт.

На поведение компьютерных игроков влияет также выбранный уровень сложности карты. Далее представлены подробные описания компьютерной игры на разных уровнях сложности.

	Пешка – 80% <ul style="list-style-type: none">• ИИ-герои не опасаются передвигаться на территории противника, даже вблизи вражеских героев• ИИ-герои недооценивают силы вражеского героя при принятии решения о нападении• ИИ-игрок строит здания в городах 1 раз в 2 дня• ИИ-игрок не строит жилища существ уровня выше, чем уже построенный уровень у самого лучшего игрока-человека• ИИ-игрок не строит жилища существ 7 уровня в своих городах• ИИ-герои не присоединяют нейтралов к своей армии• ИИ-игрок не занимается поисками Граала• ИИ-герои не обмениваются между собой армиями и артефактами• ИИ-герои в бою не используют тактические приёмы существ, не ждут и всегда идут в атаку• Большинство нейтралов лояльны к игрокам и могут присоединяться• ИИ-игрок не нанимает новых героев, если на карте в сумме 9 или более героев (включая героев других игроков)
	Конь – 100% <ul style="list-style-type: none">• ИИ-герои недооценивают силы вражеского героя при принятии решения о нападении• ИИ-герои объединяют армии, составляя наиболее сильные варианты• ИИ-игрок строит здания в городах 1 раз в 2 дня• ИИ-игрок более агрессивно развивает города и строит все жилища существ• ИИ-герои начинают поиск Граала при открытии не менее половины карты-загадки• ИИ-игрок делает большой акцент на изучение карты• ИИ-герои опасаются передвигаться на территории противника, особенно вблизи вражеских героев• ИИ-игрок не нанимает более 3 героев• ИИ-игрок не нанимает новых героев, если на карте в сумме 12 или более героев (включая героев других игроков)
	Ладья – 130% <ul style="list-style-type: none">• ИИ-герои всегда точно высчитывают силу вражеского героя, и, если она выше, то не нападают• ИИ-герои опасаются передвигаться на территории противника, особенно вблизи вражеских героев• ИИ-игрок строит здания в городах каждый день• ИИ-игрок очень агрессивно развивает города• ИИ-герои начинают поиск Граала при открытии не менее 25% карты-загадки• ИИ-игрок не нанимает более 4 героев• ИИ-игрок во время боя учитывает дальность хода вражеских войск и использует эту информацию в тактическом плане (он не заходит в диапазон хода, если знает, что вражеское существ его атакует и т.д.)• ИИ-игрок не нанимает новых героев, если на карте в сумме 15 или более героев (включая героев других игроков)
	Ферзь – 160% <ul style="list-style-type: none">• ИИ-герои очень осторожны при движении на территории противника, особенно вблизи вражеских героев• ИИ-герои начинают поиск Граала при открытии хотя бы одной части карты-загадки• ИИ-игрок не нанимает более 5 героев• ИИ-игрок не нанимает новых героев, если на карте в сумме 18 или более героев (включая героев других игроков)
	Король – 200% <ul style="list-style-type: none">• ИИ-игрок не нанимает более 6 героев• ИИ-игрок не нанимает новых героев, если на карте в сумме 21 или более героев (включая героев других игроков)

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

Сложность	Ресурсы игрока-человека					Ресурсы ИИ-игрока					Сила ИИ
	80%	по 30	по 15	30000	по 5	по 2	5000	~50%			
	100%	по 20	по 10	20000	по 10	по 4	7500	~75%			
	130%	по 15	по 7	15000	по 15	по 7	10000	100%			
	160%	по 10	по 4	10000	по 15	по 7	10000	100%			
	200%	по 0	по 0	0	по 15	по 7	10000	100%			

Внимание! На случайных картах при включённых Турнирных правилах **HD-мода** на сложности 200% игрок всё же получает 5 руды и 2500 золота.

Помимо различий в стартовых ресурсах между игроком-человеком и ИИ-игроком, имеются различия и по ежедневному доходу ресурсов в течение всей игры:

Сложность	Доход ресурсов ИИ-игрока						
	80%	-	-	-	-	-	-25%
	100%	-	-	-	-	-	-
	130%	-	-	-	-	-	-
	160%	+39%	+14%	+25%	+39%	+14%	+25%
	200%	+53%	+28%	+50%	+53%	+28%	+50%

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

Пример: Средний недельный доход компьютерного игрока составил 34 единицы дерева. Бонус в этом случае на уровне сложности 200% составит 18 единиц, которые равномерно распределяются по всем семи игровым дням недели (округление по общим правилам, 0,5 округляется вверх).

СТАРТОВЫЕ БОНЫ

Для любого игрока перед стартом игры могут быть выбраны стартовые бонусы. По умолчанию стартовый бонус случайный. Далее представлены виды бонусов и их описание.

Стартовый бонус	Описание																								
Золото 	Игроку даётся случайное количество золота от 500 до 1000, кратно 100 (что соответствует 1 кучке отдельно лежащего золота)																								
Ресурсы 	Каждый игровой город имеет свой ресурс стартового бонуса. Если город не выбран, то нельзя выбрать ресурс в качестве стартового бонуса: <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Город</th> <th>Ресурс</th> <th>Город</th> <th>Ресурс</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Замок</td> <td>+5...10 и </td> <td>Темница</td> <td>+3...6 </td> </tr> <tr> <td>Оплот</td> <td>+3...6 </td> <td>Цитадель</td> <td>+5...10 и </td> </tr> <tr> <td>Башня</td> <td>+3...6 </td> <td>Крепость</td> <td>+5...10 и </td> </tr> <tr> <td>Инферно</td> <td>+3...6 </td> <td>Сопряжение</td> <td>+3...6 </td> </tr> <tr> <td>Некрополис</td> <td>+5...10 и </td> <td>Причал</td> <td>+3...6 </td> </tr> </tbody> </table> Если в качестве стартового ресурса выбрана древесина и руда, то даётся одинаковое количество каждого из них в пределах диапазона. Например, 7 древесины и руды	Город	Ресурс	Город	Ресурс	Замок	+5...10 и	Темница	+3...6	Оплот	+3...6	Цитадель	+5...10 и	Башня	+3...6	Крепость	+5...10 и	Инферно	+3...6	Сопряжение	+3...6	Некрополис	+5...10 и	Причал	+3...6
Город	Ресурс	Город	Ресурс																						
Замок	+5...10 и	Темница	+3...6																						
Оплот	+3...6	Цитадель	+5...10 и																						
Башня	+3...6	Крепость	+5...10 и																						
Инферно	+3...6	Сопряжение	+3...6																						
Некрополис	+5...10 и	Причал	+3...6																						
Артефакт 	Игроку даётся случайный артефакт класса Сокровище из разрешённых. Если все артефакты класса Сокровище запрещены на карте, то игрок получает случайный Малый артефакт и т.д. вплоть до возможности получения Реликта или Сборного артефакта. Стартовый артефакт получает стартовый герой. Если изначально имеется несколько героев, то стартовым считается тот, который был размещён на карте автором раньше остальных. Если стартового героя нет, то артефакт никто не получает. Возможные стартовые артефакты, класса Сокровища: 																								

ОПЦИЯ ШТРАФ (ЛИМИТ)

В мультиплерной игре существует опция «Штраф», которую игрок может установить на Большой, Малый или не устанавливать вообще:

Опция Штраф	Описание
Без штрафа Без Лимита Нет помехи	-
Малый штраф С Лимитом Средняя помеха	Все стартовые ресурсы игрока и его ежедневный доход всех ресурсов (включая ресурсы Сокровищницы, Хранилища ресурсов, Кристаллических драконов и т.д.) снижаются на 15%. Итоговый доход округляется вниз. Пример: 1 Лесопилка будет приносить игроку $2 * 0,85 = 1,7 \Rightarrow 1$ древесину в день, а 1 Лаборатория алхимика будет приносить $1 * 0,85 = 0,85 \Rightarrow 0$ ртути. Но 2 Лаборатории алхимика уже будут приносить $2 * 0,85 = 1,7 \Rightarrow 1$ ртуть в день.
Большой штраф Знач. Огр. Большая помеха	Все стартовые ресурсы игрока и его ежедневный доход всех ресурсов снижаются на 30%. Итоговый доход округляется вниз

Благодарности за помощь в написании раздела: astralwizard.com, ThatOne, forums.ag.ru, **Сергей Хаустов**, vk.com, **Сергей Куркин**, vk.com.

7.6 Основы сражений и порядок ходов

В общем виде можно выделить 5 типов сражений в процессе игры:

- Сражения с нейтральными существами на карте приключений
- Сражения с героями противника
- Захват Сокровищниц
- Захват объектов с охраной (шахты, жилища существ, Гарнизоны и т.д.)
- Осада или оборона города.

СТАНДАРТНОЕ ПОЛЕ БОЯ

Любое поле битвы имеет размер 15*11 гексов. Сражения с нейтральными существами, с героями противника или захват объектов с охраной проходят на стандартном поле боя, когда войска атакующего располагаются слева, а защищающегося – справа. Расположение по гексам зависит от количества отрядов в армии и от выбранной группировки:

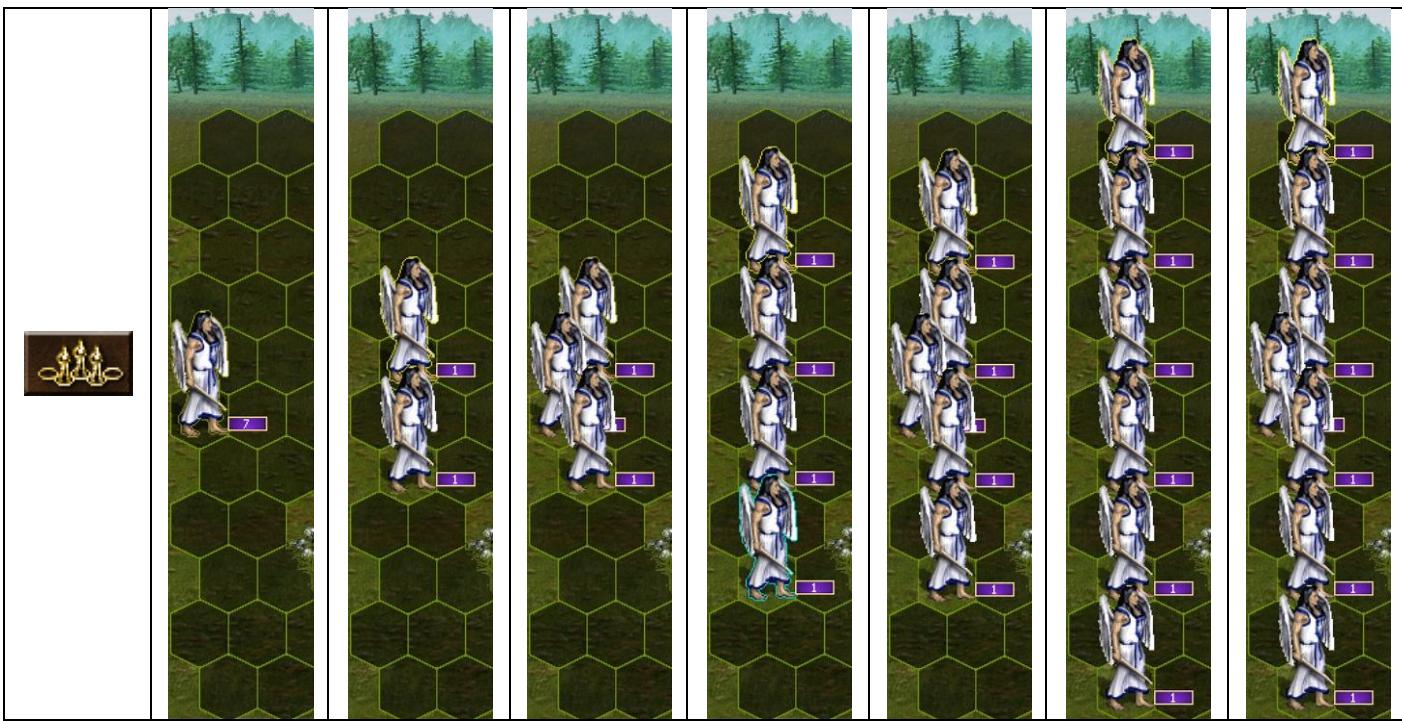
Группировка	Кол-во отрядов	Занимаемые гексы	Схема поля боя
Коричневые гексы на схеме всегда зарезервированы под боевые машины: 2 – Тележка с боеприпасами; 4 – Баллиста или Пушка; 8 – Катапульта; 10 – Палатка первой помощи.			
Свободный строй	1	6	
	2	3 – 9	
	3	3 – 6 – 9	
	4	1 – 5 – 7 – 11	
	5	1 – 3 – 6 – 9 – 11	
	6	1 – 3 – 5 – 7 – 9 – 11	
	7	1 – 3 – 5 – 6 – 7 – 9 – 11	
Плотный строй	1	6	
	2	5 – 7	
	3	5 – 6 – 7	
	4	3 – 5 – 7 – 9	
	5	3 – 5 – 6 – 7 – 9	
	6	1 – 3 – 5 – 7 – 9 – 11	
	7	1 – 3 – 5 – 6 – 7 – 9 – 11	

Из таблицы видно, что при наличии в армии 1, 6 или 7 отрядов расстановка существ не зависит от выбранной группировки.

Плотный строй бывает полезен, например, в том случае, если ваша пехота не успевает обступить стрелков перед ударом вражеской армии на первом ходу из-за низкой скорости. Оставив в армии пять отрядов перед боем со стрелками в третьей позиции, и выбрав плотный строй, получаем стрелков зажатых вторым и четвертым отрядами и доступных для атаки лишь с одной клетки.

Далее приведён наглядный пример расстановки отрядов на поле боя в зависимости от их количества и выбранного строя.

Кол-во отрядов:	1	2	3	4	5	6	7



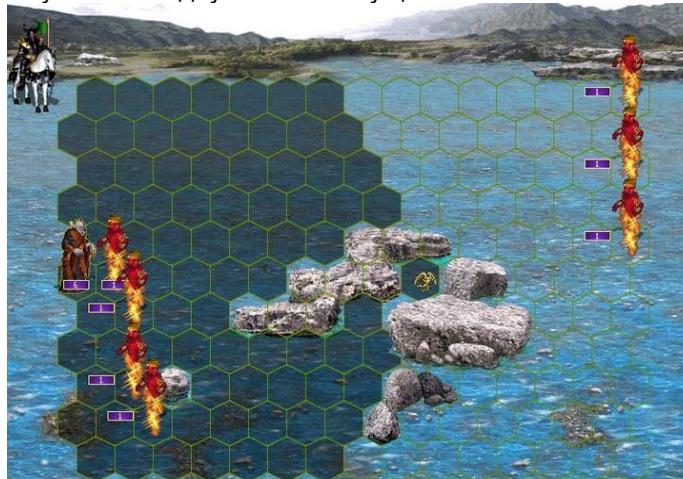
ПРЕПЯТСТВИЯ НА ПОЛЕ БОЯ

На стандартном поле боя могут быть сгенерированы случайным образом различные препятствия. Препятствия могут быть двух типов: встроенные и убираемые. Встроенные (большие озёра, трещины и т.д.) нельзя убрать Устранием преград, в отличие об убираемых (брёвна, камни, пни и т.д.).

Это интересно! Всего в игре 393984 уникальных боевых полей, образованных сочетанием типа земли и случайных препятствий.

Поле боя формируется на основе клетки карты приключений на которой стоит атакуемый отряд нейтралов, вражеский герой или находится клетка входа в охраняемый объект. Вид препятствий основывается на типе земли (песок, трава, грязь и т.д., в т.ч. накладные ландшафты, битва на корабле и битва на корабле против корабля) и координатах этой клетки X-Y-Z (горизонталь-вертикаль-уровень карты), т.е. на любой карте на одинаковой координате карты приключений при одинаковом типе земли будет одинаковое поле боя с такими же препятствиями.

Из всех уникальных боевых полей существует достаточно много комбинаций, которые выглядят довольно имбалансными. Например, на некоторых полях боя существуют клетки абсолютно недоступные для атаки в ближнем бою, но туда можно поместить летающее существо или любое другое при помощи Телепорта (см.рис.1). Второй пример (см.рис.2) более узкий, но на некоторых полях существуют «закутки», в которые не могут попасть двухгексовые существа.



Помимо этих двух примеров существует масса комбинаций препятствий, при которых на поле боя существуют клетки, доступные для атаки лишь с одной или двух сторон, но они, конечно, уже не выглядят столь имбалансными.

РАЗДЕЛЕНИЕ НА НЕСКОЛЬКО ОТРЯДОВ В БИТВЕ

При нападении на отряд нейтралов на карте действие переносится на поле боя, в котором с левой стороны будут располагаться отряды героя, а справа – отряды атакованных существ. При этом нейтралы могут быть разделены на 1...7 отрядов в равных количествах. Если количество существ не кратно количеству отрядов, то остаток от деления по 1 распределится на отряды, которые находятся выше.

Распределение нейтральных существ по отрядам в бою подчиняется своим строгим законам и зависит от значения **k**, равному отношению силы армии атакующего героя **A** и силы армии нейтралов **H**. Сила армии считается по сумме AI_Value всех существ, входящих в неё. Итоговое количество отрядов определяется по таблице:

Значение k	< 0,5	0,5...0,66	0,67...0,99	1...1,49	1,5...1,99	≥ 2
Кол-во отрядов	7	6	5	4	3	2

С вероятностью 40% к количеству отрядов добавится или отнимется 1 (по 20%).

Количество отрядов не может быть больше 7. Т.е. когда армия героя в 2 раза сильнее нейтралов, они встанут в 1 отряд с вероятностью 20%.

Этим же правилам подчиняются любые охраны объектов, в которых сражение происходит на стандартном поле боя, и охрана состоит из существ одного типа. При сражении в Пирамиде, Алмазные големы всегда делятся на 2 отряда, а Золотые – на количество, определяемое по таблице с вычетом 2.

ВОЗМОЖНОСТИ ГЕРОЯ В БИТВЕ

	<p>1. Сбежать с поля боя</p> <p>Герой бежит с поля боя и будет доступен с артефактами и боевыми машинами в Таверне и с 1 существом из первого отряда его стартовой армии, т.е. оставшаяся армия не сохраняется. Нельзя сбежать с поля боя при обороне города и при наличии у любого героя Оков войны.</p> <p>Можно сбегать от нейтральных существ, имея Оковы войны.</p> <p>Наличие Мантии дипломата позволяет герою сбегать при обороне города.</p> <p>Герой не получает опыт за убитых перед сбеганием существ.</p> <p>Можно сбежать на этапе тактической расстановки или на ходе управляемых боевых машин (в т.ч. Стрелковых башен). ИИ не может сбегать на Тактике, но может сбежать на ходе боевых машин даже если не имеет соответствующих навыков для управления ими.</p> <p>С включенной опцией «Турнирные правила» кнопка Сбежать недоступна, если герой использовал заклинание в первом раунде боя.</p> <p>Сбежать можно даже при отсутствии у игрока городов. При этом если сбежит последний герой, то игрок проигрывает.</p> <p>Иногда игра автоматически предлагает игроку-человеку сбежать специальным сообщением. Это предложение поступает в ход вашего существа, если по расчётам ИИ битва не выигрывается, а в случае несбегания, в следующий ход вы проиграете бой. При этом предложение сбежать может поступить и в ход вашей боевой машины, даже не управляемой вами, а также в мультиплееере в битве человек против человека</p>
	<p>2. Откупиться</p> <p>Герой бежит с поля боя и будет доступен с оставшимися армией, запасом хода, маной, артефактами и боевыми машинами в Таверне. Нельзя откупиться от нейтралов или при обороне города, а также при наличии у любого героя Оков войны.</p> <p>Наличие Мантии дипломата позволяет герою откупаться от нейтралов и при обороне города.</p> <p>По умолчанию, стоимость откупа равна 50% стоимости всех существ в армии героя без учета стоимости ресурсов, если таковые использовались для покупки существ. Округление вниз. При этом убитые существа, вызванные элементали (до v.1.2 – включались), Клоны и существа, воскрешённые без Продвинутой Магии земли, не включаются в общую стоимость армии, а поднятые Демоны и Фангармы включаются.</p> <p>Также включаются в стоимость боевые машины. Изменено в HotA.</p> <p>Боевые машины не включаются в стоимость армии.</p> <p>Если у героя остались только воскрешённые войска без Продвинутой Магии земли, то стоимость откупа будет равна 0.</p> <p>На стоимость откупа влияет навык Дипломатии и артефакты дипломатии у откупавшегося героя. Навык Дипломатии снижает стоимость откупа на 20% (относительных, а не абсолютных) за каждый уровень его развития. Наличие Ленты посла, Кольца дипломата и/или Медали дипломата снижает стоимость откупа на 10% (относительных) за каждый артефакт.</p> <p>Наличие Мантии дипломата работает в данном случае, как сумма эффектов составляющих артефактов – -30% стоимости откупа. Из-за внутренних округлений</p>

	<p>программы, любое снижение стоимости откупа (от артефактов или от навыка) дополнительно снижает откуп на 1 единицу золота. Например, откупиться с 10 Архангелами стоит 25000 (50% от 10*5000), а с Базовой Дипломатией – 19999 (80% от 25000 и -1).</p> <p>Герой не получает опыт за убитых перед откупом существ.</p> <p>Можно откупиться на этапе тактической расстановки или на ходе управляемых боевых машин (в т.ч. Стрелковых башен). ИИ не может откупаться на Тактике, но может откупиться на ходе боевых машин даже если не имеет соответствующих навыков для управления ими.</p> <p>С включенной опцией «Турнирные правила» кнопка Откупиться недоступна, если герой использовал заклинание в первом раунде боя.</p> <p>Откупиться можно даже при отсутствии у игрока городов, но не при отсутствии золота. При этом если откупается последний герой, то игрок проигрывает.</p> <p>Герои ИИ, которые сбегают из битвы, на самом деле всегда откупаются, причём бесплатно и без вашего разрешения (возможно, баг)</p>
	<p>3. Использовать заклинание</p> <p>Герой может использовать только 1 заклинание из открывшейся Книги магии в каждом раунде во время хода одного из существ или управляемой боевой машины в своей армии</p>

ВОЗМОЖНОСТИ СУЩЕСТВ В БИТВЕ

	<p>1. Переместиться</p> <p>Существо может переместиться на любой свободный гекс поля боя (или 2 смежных гекса для двухгексовых существ) в пределах радиуса своего хода, определяемого скоростью. После перемещения ход завершается</p>
	<p>2. Переместиться и атаковать</p> <p>Атаковать вражеское существо с выбранного свободного гекса рядом с ним, предварительно переместившись на этот гекс в пределах радиуса своего хода, определяемого скоростью. После перемещения, атаки и получения ответного удара (если есть), ход завершается</p>
	<p>3. Атаковать с места</p> <p>Атаковать вражеское существо на соседнем с собой гексе. После атаки и получения ответного удара (если есть) ход завершается. Стрелки могут безответно атаковать цель на расстоянии (стрельба)</p>
	<p>4. Использовать активируемую способность</p> <p>Некоторые существа могут использовать способность вместо своего хода:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Архангел – Воскрешение при наведении на дружественный отряд, в котором убито хотя бы 1 существо • Мастер-джинн – случайное заклинание при наведении на дружественный отряд • Адское отродье – Поднятие демонов при наведении на труп дружественного отряда • Огр-маг – Жажды крови при наведении на дружественный отряд • Штормовой / Ледяной / Энергетический / Магмовый элементаль – Защита от воздуха / воды / огня / земли соответственно при наведении на дружественный отряд • Сказочный дракон – Атака случайной магией при наведении на вражеский отряд или по нажатию  F или  G • Лепрекон – Удача при наведении на дружественный отряд • Сатир – Радость при наведении на дружественный отряд
	<p>5. Ждать</p> <p>Существо временно пропускает ход, но использует его в этом же раунде в фазе ожидания.</p>
	<p>6. Защищаться</p> <p>Существо пропускает ход в этом раунде, а его защита повышается на 20% (итоговое значение округляется вниз), но не менее, чем на 1 до следующего своего хода. У боевых машин защита не повышается.</p> <p>Если отряд встал в Защиту, её действие кончится тогда, когда к отряду придёт очередной ход в следующем раунде (т.е. тихоходное существо выдержит атаки всех быстроходных существ врага, имея Защиту).</p> <p>Если существо Ослеплено, Парализовано или Окаменено, то бонус защитной стойки пропадает в тот момент, когда это существо должно было сходить в соответствии с очерёдностью, если бы могло</p>

7. Использовать альтернативное действие

Некоторые существа в определённой ситуации способны сделать несколько действий одновременно с одной и той же целью. Для них предусмотрена возможность переключения между такими возможными действиями при помощи специальной кнопки или по клавише Alt:

- Стреляющие существа могут атаковать врукопашную вместо стрельбы (рис.1)
- Гарпии и Гарпии-ведьмы могут переместиться и атаковать без Возврата на исходную позицию (рис.2)
- Сказочные драконы могут атаковать врукопашную вместо использования Атаки случайной магией (рис.3)
- Архангелы и Адские отродья могут перемещаться на труп дружественного существа вместо Воскрешения и Поднятия демонов соответственно (рис.4)
- Личи, Могущественные личи и Магоги могут использовать Прицельный выстрел (выбор при клике на лича или Магога) – выстрел Облаком по любому гексу поля боя вместо стрельбы по существу (рис.5).

Наблюдения показывают, что ИИ недооценивает (или же не оценивает вообще) возможность его противника использовать Прицельный выстрел Магогов и личей по пустому гексу, хотя сам умеет его использовать. Он не старается расставлять отряды на поле боя дальше одного гекса друг от друга, чтобы нельзя было сделать Прицельный выстрел по нескольким целям. Однако он старается не ставить свои отряды рядом друг с другом, т.е. он корректно учитывает, что Огненный шар или Облако смерти, попавшие по одному его отряду, заденут и другой.

ЗАХВАТ СОКРОВИЩНИЦЫ

Сокровищницы – особый тип объектов, в которых герою предстоит вступить в бой с охраной, чтобы получить награду. Расстановка при захвате Сокровищниц отличается от стандартной (см.рис), и армии героя приходится занимать круговую оборону. На рисунке цифрами показаны позиции отрядов героя (в центре) на поле боя Сокровищницы в соответствии с их расположением в окне героя слева-направо. Если существа двухгексовые, то они располагаются на отмеченные (оранжевые) гексы «хвостом», т.е. занимают ещё и жёлтые гексы. Выбранная группировка не влияет на расстановку существ в Сокровищнице.

Серым цветом отмечены возможные места расположения отрядов охраны, задействованность которых зависит от типа Сокровищницы. Цифрами показан порядок хода отрядов охраны в случае наличия на нескольких позициях существ одного типа и/или с одинаковой скоростью.

В Сокровищницах не работает навык Тактика, а боевые машины не участвуют в битве, однако, если у героя есть Тележка с боеприпасами, то его стрелки всё равно будут иметь бесконечный боезапас.

Улучшенный отряд может появиться в Сокровищнице с шансом 50% на позиции 3 в том же количестве, если охрана состоит из неулучшенных существ одного типа (Исключения – Покинутый корабль, Кораблекрушение, Погост, Пиратская пещера).

Сокровищницы могут иметь различные вариации своей охраны, которая генерируется в начале игры. Каждому виду охраны соответствует своя награда в случае победы.

ОСАДА ГОРОДА

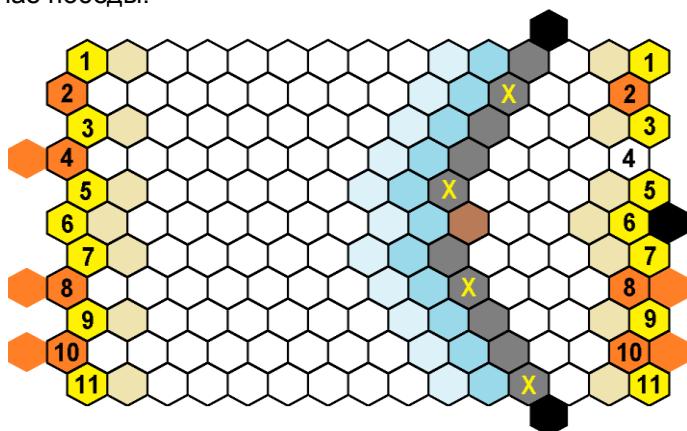
При осаде города, имеющего хотя бы Форт, бой проходит на поле боя осады на родном для этого города типе земли.

Расстановка существ стандартная.

На поле боя не могут появиться случайные препятствия, но присутствуют стены (серые гексы), Стрелковые башни (чёрные гексы), ворота (коричневый гекс) и ров (голубые гексы). Ров Крепости имеет двойную ширину (светло-голубые гексы).

При обороне города в битве не участвует Баллиста или Пушка защищающегося героя. Навык Артиллерии при осаде, позволяет управлять огнём Стрелковых башен.

Войска обороняющегося героя располагаются за крепостными стенами. Жёлтыми метками «X» обозначены проломы при разрушении стен. Через проломы могут проходить войска, а стреляющие существа теряют штраф при стрельбе через крепостные стены, если линия выстрела проходит через пролом (см.в разделе «[Фортификация и штурм городов](#)»).



ПОРЯДОК ХОДОВ И КОЛИЧЕСТВО РАУНДОВ

Любая битва делится на раунды, а раунды – на ходы отдельных отрядов существ и боевых машин.

Это интересно! Количество раундов в битве программно ограничено значением 2^{32} , т.е. в начале $2^{32}-1$ раунда все отряды на поле боя погибнут. Призванные существа погибнут через $2^{32}-1$ раунда с момента призыва. Именно поэтому битва двух Привидений не может длиться бесконечно и в режиме Быстрой битвы завершается поражением нападающего героя. В реальной же битве это количество раундов практически недостижимо. Даже, если проводить раунд за 1 секунду, то длительность битвы растягивается на целых 136 лет.

 В HotA на случайных картах мультиплеера длительность любой битвы ограничена 100 раундами. Любая битва с участием игрока, длящаяся больше 100 раундов, будет принудительно завершена. Атакующему игроку будет предложено доиграть быстрой битвой, откупиться или сбежать. Доступность побега и откупа определяется по обычным правилам (но игнорируются Оковы войны). Доиграть быстрой битвой можно только против ИИ.



В каждом раунде имеется своя последовательность ходов и действий эффектов:

- Тактическая фаза расстановки отрядов (только перед первым раундом). Если навык Тактики имеется у обоих сражающихся героев, то они подавляют друг друга в соответствии с уровнем развития.
- Действие Яда – анимация и снижение здоровья отравленных существ на 10%.
- Ход Стрелковых башен при осаде города: центральная – верхняя боковая – нижняя боковая.
- Ход Катапульты. Не учитывается как ход существа нападающего игрока, даже если она находится под управлением благодаря Баллистике. Также ход Катапульты (даже если она пропускает ход или Ждёт) «сбрасывает» очередь ходов на стадию первого хода в битве, т.е. при равенстве скоростей существ разных игроков преимущество будет всегда у нападающего (баг).

Основная фаза хода отрядов существ:

Порядок хода отрядов определяется их текущей скоростью – более быстрые отряды получают право хода первее.

- Если в начале боя или в начале нового раунда при осаде у нескольких отрядов с разных сторон одинаковая скорость, то право хода получает нападающий игрок.
- Если у нескольких отрядов с разных сторон одинаковая скорость, то право хода получает та сторона, чей отряд не ходил только что (т.е. последним в предыдущем раунде) – «Правило преимущества того, кто не ходил только что».
- Если у нескольких отрядов одной стороны одинаковая скорость, то право хода получает отряд, находившийся в левее в окне героя (т.е. выше в начальной расстановке) – «Правило левого слота». Вызванные отряды считаются так, как если бы они находились в восьмом, девятом и т.д. слотах героя, в порядке появления.
- Ход боевых машин: Баллиста или  Пушка – Палатка первой помощи. Если у обеих сторон есть одинаковые боевые машины (Баллиста и  Пушка считаются одинаковыми, т.к. занимают один и тот же слот), то очередь их ходов подчиняется Правилу преимущества того, кто не ходил только что.
- Ход Стрелковых башен, ждавших в свой ход: центральная – верхняя боковая – нижняя боковая.
- Ход боевых машин, ждавших в свой ход: Катапульта – Баллиста или  Пушка – Палатка первой помощи.

Фаза хода отрядов, получивших дополнительный ход благодаря положительному боевому духу и ждавших после этого:

Порядок хода отрядов определяется очередностью срабатывания боевого духа – те, кто получил дополнительный ход и ждал раньше, ходят первее.

Фаза хода отрядов, ждавших в свой ход:

Порядок хода отрядов обратный и определяется их текущей скоростью – более медленные отряды получают право хода первое. Очередь ходов подчиняется Правилу левого слота и Правилу преимущества того, кто не ходил только что.

Прочие особенности:

- Если отряд пропустил ход из-за действия Страха или отрицательного боевого духа, то он не может больше получить ход в этом раунде, даже если будет убит и воскрешён.

- Если с отряда, не ходившего в этом раунде, снимается (любым способом) Слепота, Окаменение или Паралич, либо отряд воскрешается, то он получит право хода в соответствии со своей скоростью и фазой (в которой он был Ослеплён, Окаменён, Парализован или убит). Действует Правило левого слота и Правило преимущества того, кто не ходил только что.
- На Клона действует Правило преимущества того, кто не ходил только что, но не действует Правило левого слота – т.е. если у нескольких отрядов одинаковая скорость, и Клон является копией любого из них, он будет ходить после того, как походят все эти отряды.
- Если какой-либо герой имеет Доспехи проклятого, Альянс ангелов или Железный кулак огра, то их автоматические заклинания будут наложены перед первым ходом дружественного существа, боевой машины или Стрелковой башни.
- При осаде города имеется несколько путей получения права первого хода. У обороняющегося героя имеются Стрелковые башни, а у атакующего – Катапульта. В этой ситуации право первого хода зависит именно от умения контроля этими элементами. Если обороняющийся герой имеет навык Артиллерии, то он может контролировать выстрелы Стрелковых башен и гарантировано получает право первого хода при осаде. Однако, если у него нет Артиллерии, то первый ход определяется скоростью существ. Тут уже перехватить инициативу может осаждающий герой. Если он имеет Баллистику, то он может контролировать выстрелы Катапульты и гарантировано получает право первого хода при осаде (если у обороняющегося нет Артиллерии, то Стрелковые башни сделают свои выстрелы автоматически). Первый ход даёт право первым применить заклинание, что порой имеет решающее значение.

КОЛИЧЕСТВО СУЩЕСТВ НА ПОЛЕ БОЯ

В игре существует ограничение на количество объектов, которые могут принимать участие в бою, причём выведенные из боя объекты (погибшие существа, оставляющие труп), а также призванные Демоны, Клоны, Фангармы и элементали также учитываются. Когда счетчик объектов достигает своего максимума (это 20 объектов для каждой из сторон) – никакого другого объекта на поле боя появиться не может – нельзя поднять Демонов, призвать Фангармов и элементалей, сотворить Клон. Боевые машины также являются объектами и подлежат учёту. Из этого получаем полезный для игроков вывод – если думаете, что битва сведется к массовому призыву элементалей (такое случается), учтите, что каждый призванный слот Демонов и каждый изначально занятый слот отнимает у вас один отряд элементалей. Плюс еще одна причина не тащить в бой ненужную Палатку или Тележку с боеприпасами.

Клоны, уничтоженные в процессе битвы, не оставляют трупов и не учитываются как объекты на поле боя. Однако Клоны, исчезающие в связи с окончанием длительности (низкая сила магии), подлежат учёту (баг).

Призванные элементали, уничтоженные в процессе битвы, также не оставляют трупов и не учитываются как объекты на поле боя.

При достижении максимума в 20 объектов при помощи вызова элементалей или других действий, перечисленных выше, дальнейшее уничтожение отрядов на поле боя не сбрасывает счётчик и не даёт вызывать элементалей или Клонов ещё. Причём игра отображает сообщение о том, что нельзя вызывать элементалей другого типа вместо сообщения об ограничении в 20 объектов (баг). Т.е. при достижении максимума однажды, счётчик больше не сбрасывается в этом бою.

Благодарности за помощь в написании раздела: Костя Бобров, vk.com, dnaop-wr, Памятка по НоММ-3, Horn, heroesleague.ru, Rincewind, heroesportal.net, Алексей Гринин, vk.com, Sav, forum.df2.ru, Илья Индиго, vk.com.

7.7 Игра с союзником

Если на ранних стадиях обучения игре любой начинающий игрок воспринимает союзника как несомненно полезный элемент игры, то по мере развития мастерства и накопления игрового опыта игрок рано или поздно приходит к пониманию, что союзник в игре скорее помеха, чем помочь (за исключением частных случаев). Итак, как мы можем использовать вынужденное соседство себе во благо?

1. РЕСУРСЫ

Игроки-союзники могут обмениваться друг с другом ресурсами. Для передачи ресурсов другому игроку необходимо иметь Рынок в одном из городов, либо посетить Рынок на карте приключений.

Также возможно использование бага у Торговца артефактами или в Гильдии наёмных работников в союзных городах. Исправлено в **HD-моде** с опцией **HD+**.

Союзник-компьютер может передать в свой ход часть своих ресурсов человеку. При этом будет показано сообщение в начале дня о передаче и о требующихся компьютеру ресурсах. Обычно компьютер выбирает тот ресурс для передачи, которого у вас меньше всего (ближе к 0) в наличии.

2. ГОРОДА

Игроку-союзнику доступна вся та же информация о городе, что и его владельцу (стоимость построек, количество существ для найма и т.п.), кроме Рынка и Таверны.

2.1. Доступные и недоступные действия в союзном городе:

- Сельская управа: можно войти в окно отстройки города, смотреть стоимость построек, но нельзя построить какое-либо здание.
- Форт и жилища существ: можно войти в окно найма существ, видеть количество невыкупленных существ, а также видеть прирост существ в левом-нижнем окне общего вида города, но нельзя нанять никаких существ. Горячие кнопки **HD-мода** на скопку существ не работают.
- Можно построить Храм Граала, если у любого героя-гостя есть Грааль в Рюкзаке. Если героя-гостя нет, то можно построить Храм Граала, если у гарнизонного героя есть Грааль в Рюкзаке.
- Таверна: работает также, как и Таверна на карте приключений, т.е. в ней доступны ваши герои и в Гильдии воров – ваши разведданные. Слухи в Таверне одинаковы для всех игроков. Союзные Таверны не увеличивают количество доступной информации в Гильдии воров. Если у вас вообще нет ни одной своей Таверны – вы даже портреты лучших героев не увидите. Первые две строчки статистики, однако, видны всегда.
- Кузница и Двор баллист: можно купить боевые машины вашему герою-гостю, но не гарнизонному. Можно купить боевые машины герою-гостю союзника (нельзя в **HD-моде** с опцией **HD+**).
- Рынок: нельзя войти в Рынок союзника по клику в окне города.
- Гильдия магов: можно войти в Гильдию магов и смотреть доступные заклинания, если в городе нет героев, если в городе только гарнизонный герой с Книгой магии, либо в городе любой герой-гость с Книгой магии. Иначе предлагается купить Книгу магии, и в случае отказа или нехватки золота, вид возвращается на экран города. Перестроить Гильдию магов (опция **HD+**) нельзя.

В **HotA** изменено отображение Гильдии магов, и в ней можно войти и смотреть доступные заклинания, даже если у героев нет Книги магии. Купить Книгу магии всё равно предлагается, а в случае отказа или нехватки золота, открывается экран Гильдии магов. Исследовать заклинание, прервать или продолжить Исследование нельзя.

Можно купить Книгу магии любому герою-гостю, а если его нет – гарнизонному герою. Заклинания изучаются всеми героями автоматически при входе на экран города. При ночёвке в городе Гильдия магов восполняет запас маны любых героев.

- Верфь: можно купить Корабль.
- Торговец артефактами: можно открыть ассортимент Торговца и посмотреть доступные артефакты, если есть любой героя-гость (в **HD-моде** с опцией **HD+** можно, только вашему герою-гостю). Если героя-гостя нет, то нельзя войти по клику в окне города. Соответственно можно купить или продать артефакты любого героя-гостя (в **HD-моде** с опцией **HD+** можно, только вашего героя-гостя). При этом с **HD-модом** наблюдаются графические баги с искажением куклы героя и смешиванием цвета игрока владельца города и вашего цвета (см.рис).

Если у вас нету Рынков в своих городах, то покупка любых артефактов будет стоить 0 любого ресурса, т.е. бесплатна. А продать любой артефакт можно за 1 единицу любого ресурса (баги) (Исправлены в **HD-моде** с опцией **HD+** – покупка и продажа артефактов происходит по курсу 1 Рынка, даже если у вас нет Рынков в своих городах).

Из окна Торговца артефактами можно перейти в окно Рынка (в **HD-моде** с опцией **HD+** – нельзя), где можно отправлять ресурсы другим игрокам и обменивать ресурсы друг на друга. Если у вас нету Рынков в своих городах, то менять ресурсы друг на друга нельзя, т.к. происходит сбой в программе и вылет из игры (баг).



- Бонус +1 к первичному навыку от соответствующих строений и бонус Конюшen даются всем героям автоматически при входе на экран города.
- Врата города: можно пользоваться, если есть любой герой-гость. Нельзя переместить героя-гостя через Врата города в другой Инферно союзника (в **HD-моде** с опцией **HD+** – можно), но можно в любой свой Инферно. При этом, если переместить союзного героя-гостя через Врата, а затем выйти с экрана города на карту приключений, то можно будет управлять этим героем как своим до тех пор, пока вы не переключитесь на другого героя или город (баг). Подробнее см.ниже.
- Преобразователь скелетов: можно превратить существ любого героя-гостя в Скелетов, а если его нет, то существ гарнизонного героя (в **HD-моде** с опцией **HD+** – можно только вашего героя-гостя, иначе нельзя войти в Преобразователь скелетов по клику в окне города).
- Академия боевых искусств: бонус +1000 опыта даётся всем героям автоматически при входе на экран города. При этом, в случае повышения уровня героя, можно увидеть окно повышения уровня и выбрать вторичный навык союзнику, если он – человек. Если союзник – ИИ, то окно не показывается, а навык выбирается левый из предлагаемых.
- Водоворот маны: удвоение маны даётся гарнизонному герою автоматически при входе на экран города, а если его нет – любому герою-гостю.
- Портал вызова: доступны те же существа, что и у союзника, т.е. из внешних жилищ существ союзника. Можно купить существ в Портале. Купленные существа пойдут в гарнизон города (в **HD-моде** с опцией **HD+** – нельзя).
- Гильдия наёмных работников: можно продать существ любого героя-гостя (в **HD-моде** с опцией **HD+** можно, только вашего героя-гостя). Продать существ гарнизонного героя нельзя.

Если у вас нету Рынков в своих городах, то продавать существ нельзя, т.к. происходит сбой в программе и вылет из игры (баг) (Исправлен в **HD-моде** с опцией **HD+** – продажа существ происходит по курсу 1 Рынка, даже если у вас нет Рынков в своих городах).

Из окна Гильдии наёмных работников можно перейти в окно Рынка (в **HD-моде** с опцией **HD+** – нельзя), где можно отправлять ресурсы другим игрокам и обменивать ресурсы друг на друга. Если у вас нету Рынков в своих городах, то менять ресурсы друг на друга нельзя, т.к. происходит сбой в программе и вылет из игры (баг).

- Университет: можно купить вторичные навыки любому герою-гостю, а если его нет – гарнизонному герою. При этом стоимость покупки навыков герою союзника оплачивается из казны союзника, в отличие от остальных покупок (в **HD-моде** с опцией **HD+** можно пользоваться Университетом только вашему герою-гостю).
- Грот: можно жертвовать существ и артефакты любого героя-гостя в соответствии с его мировоззрением. Жертвовать существ и артефакты гарнизонного героя нельзя. При этом, в случае повышения уровня героя, можно увидеть окно повышения уровня и выбрать вторичный навык союзнику, если он – человек. Если союзник – ИИ, то окно не показывается, а навык выбирается левый из предлагаемых.
- Гильдия воров: не увеличивают количество доступной информации в вашей Гильдии воров
- Можно открыть окно гарнизонного героя союзника, видеть его навыки и прочее, манипулировать артефактами на кукле героя, управлять его существами (увольнять, улучшать и перемещать) (в **HD-моде** – нельзя). Открыть окно героя-гостя союзника нельзя.
- Можно перемещать героя-гостя в гарнизон и обратно (в **HD-моде** – нельзя). Если перемещать своего героя-гостя в гарнизон и/или обратно, то в игре могут начаться различные баги, типа дублирования и пропадания героев, сопровождающиеся вылетами. Подробнее см.ниже.

Если в городе есть гарнизонный герой союзника, можно поменять его с героем-гостем местами при помощи пробела или кликом на портрет гостя, а затем на портрет гарнизонного героя. Наоборот – нельзя. Герой союзника, находясь в гарнизоне города, может пользоваться городом как своим и, например, скупать существ, а герой-гость сможет обмениваться с ним артефактами. При переходе хода опять к вам, ваш герой в гарнизоне союзника автоматически станет героем-гостем.

Можно инициировать обмен между гарнизонным героем и любым героем гостем. Если союзник – человек, то можно забрать у него артефакты и боевые машины. У игрока-ИИ – нельзя.

При инициации обмена между героями можно изучить заклинания при помощи Грамотности.

- Нельзя управлять существами союзника в городе и передавать их другому герою.
- Можно улучшить существа вашего героя, если в городе есть соответствующее строение.
- Можно передать существа вашего героя союзнику в гарнизон или герою. Забрать их или других существ союзника нельзя.

2.2. Врата замка

Перемещаться из своего Инферно в союзный город Инферно (даже при наличии там Врат замка) нельзя. Перемещаться из союзного Инферно в свой можно. Из этого можно получить 2 интересных ситуации:

1. Предположим, что Игрок 1 и Игрок 2 - союзники. В случае, когда герой Игрока 1 ночует в Инферно, принадлежащем Игроку 2, во время хода Игрока 2 можно зайти в этот город. Игрок 2 может использовать Врата для перемещения союзного ему героя по своим Инферно.

Так, можно союзного героя пропустить через Врата по всем ему ранее недоступным Инферно союзника совершенно бесплатно (например, если у героя не было Городского портала) ради изучения

неизвестных ему заклинаний, или получения различных одноразовых бонусов (если в Инферно были построены для этого соответствующие строения).

2. Вторая ситуация – это контроль над героем союзника! Т.е., если союзного героя привести через Врата другой город и выйти на карту приключений, то союзный герой будет находиться под вашим контролем – до тех пор, пока он в статусе «текущий», или пока вы не завершите ход. Как только вы «отпустите» героя союзника (выберете своего героя или свой город), герой союзника перестанет быть доступным.

Такой герой-марионетка имеет следующие особенности на карте приключений:

- Ресурсы, получаемые таким героем, пойдут в казну союзника.
- Захватываемые города и объекты будут принадлежать вам под вашим флагом.
- Сражения проходят в режиме быстрой битвы без показа каких-либо окон и сообщений, если союзник – ИИ. Если союзник – человек, то сражения проходят под управлением союзника.
- В Шахтах нельзя оставить охрану из армии такого героя. При этом войти в окно для оставления охраны вашей шахты можно, а шахты союзника – нельзя.
- С **HD-модом** можно делить армию такого героя в правом-нижнем окне на карте приключений, но нельзя их увольнять.
- Можно открыть окно героя, управлять его артефактами и существами, видеть его навыки (без **HD-мода** с опцией **HD+** – нельзя).
- Покупка существ, артефактов и боевых машин такому герою будет за **ваш** счёт.
- Покупка навыков такому герою будет за **ваш** счёт, кроме Университета – в нём за счёт союзника.
- Ресурсы с продажи существ в Гильдии наёмных работников на карте пойдут в **вашу** казну.
- Покупка карт у Картографов будет за **ваш** счёт.
- Платное присоединение нейтралов с карты приключений будет за счёт союзника.
- Можно инициировать обмен с любым героем. Передать существ от такого героя нельзя, а отдать ему – можно. Передать артефакты от такого героя и отдавать ему артефакты можно, если союзник – человек. Если союзник – ИИ, то можно только отдать ему артефакты. При обмене между двумя героями союзника вообще нельзя совершать никаких манипуляций с существами или артефактами.
- Можно открыть Книгу магии и пользоваться походными заклинаниями.
- В случае повышения уровня такого героя любым способом, можно увидеть окно повышения уровня и выбрать вторичный навык союзнику, если он – человек. Если союзник – ИИ, то окно не показывается, а навык выбирается левый из предлагаемых.
- Задания будут выполняться для игрока под флагом союзника. Например, такой герой не сможет пройти через Стражу прохода, который пропустит только героев под вашим флагом.
- Ваши посещённые Палатки ключников дадут пропуск такому герою через Стражей границы и Пограничные врата. Однако свободного прохода через Пограничные врата нет, и чтобы их пройти нужно обязательно посетить клетку входа.
- Очки хода такого героя отображаются некорректно и всегда показывается максимальный запас его хода, но на самом деле очки хода тратятся как обычно.
- Герой, освобождённый из Тюрьмы, будет под флагом союзника, но добавится в список ваших героев. Им вы сможете управлять точно также, как героем-марионеткой союзника до конца хода, но его очки хода будут показываться корректно, и он не выйдет из-под вашего контроля при переключении на другого героя или города.
- При посещении своего города таким героем работают те же правила, как если бы вы посетили своим героем под своим флагом город союзника, описанные в п.2.1.
- Вызов корабля от такого героя может призвать ваши Корабли.

2.3. Перемена мест вашего героя и гарнизонного героя союзника

Без **HD-мода** можно перемещать своего героя-гостя в гарнизон города союзника и обратно. При этом в игре могут начаться различные баги, типа дублирования и пропадания героев, а иногда и аварийные завершения игры.

Если более 5 раз поменять героев местами и выйти на карту приключений своим героем, то этот герой пропадёт из списка ваших героев, но вы сможете им управлять до конца текущего хода. Он будет под вашим флагом как обычный герой. При выборе другого героя или города, вернуться к этому «невидимому» герою можно только через горячие клавиши **Shift+клик** на героя на карте. После того, как у такого героя закончатся очки хода он останется на месте, и даже на следующий день его очки хода не восстановятся. Даже если он завершил ход на Водопое или, например, на Оазисе, на следующий день он не получит очков хода, даже после нажатия пробела. Однако с ним всё ещё можно взаимодействовать, производить обмен и т.д. Противник его видит и может атаковать. Через Обзор королевства он не видим. Если такой герой потратил не все очки хода и завершил его, то на следующий день у него будут только эти оставшиеся очки. Если такой герой переночует в гарнизоне города, то на следующий день баг пропадёт, и герой может продолжить игру как обычно.

Второй баг в том, что если переместить союзного героя через Врата в ваш город, поменять его местами с гарнизонным героем (даже 1 раз) и выйти на карту приключений, то первый из ваших героев в списке пропадёт и станет «невидимым», как описанный в предыдущем абзаце герой.

Третий баг в том, что при различных манипуляциях с переменами мест героев возможно дублирование вашего героя (см.рис), вплоть до 8 дублей. При этом все дубли будут отображаться только в списке героев, а на карте они считаются одним героем. При перемещении этого героя по карте, очки хода тратятся только у одного из них, а притрате всех очков, запас хода обнуляется у всех дублей. Любые манипуляции с существами и артефактами производятся у всех дублей сразу. Дубли занимают место в списке героев и, если всего героев (включая дубли) больше 8, то ещё одного нанять или вывести на карту из города либо Тюрьмы, не получится. При завершении хода, на следующий день дубли не пропадают.

Четвёртый баг в том, что при различных таких манипуляциях возможны вылеты и аварийные завершения игры в момент передачи хода.

Все описанные выше баги недоступны с использованием **HD-мода**, т.к. он запрещает менять гарнизонного героя союзника местами с нашим героем-гостем.



2.4. Прочие особенности

- Союзный Маяк увеличивает запас хода ваших героев на воде.
- Количество Рынков у союзника на цену существ, ресурсов и артефактов влияния не оказывает.
- Герой-гость в союзном городе с частями легиона даёт бонусы владельцу этого города.
- **Это интересно!** Союзные герои под управлением компьютера не станут заходить в ваш город, если это ничего им не даст. Герои компьютера обязательно будут стараться посетить город, если в нём есть строения, улучшающие характеристики или дающие временный бонус, если в нём построена Гильдия магов с заклинаниями, которые герой не знает и т.д. Если союзный герой-ИИ зайдёт в ваш город, имея в рюкзаке Грааль, то он построит его вам.

3. ГЕРОИ НА КАРТЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- При контакте с союзным героем открывается окно обмена героев. При этом можно отдать герою союзника существ, артефакты и боевые машины, но забрать обратно, обменять или уволить существ союзника – нельзя. Если союзный герой – человек, то можно.
- Совершить обмен с героем союзника в Святилище нельзя.
- При посещении союзного Гарнизона, Гарнизона антимагии или Шахты ресурсов можно отдать существ, но забрать обратно, обменять или уволить существ в гарнизоне – нельзя.
- В союзной Верфи можно купить корабль при посещении или дистанционно, если есть свободная клетка воды.
- Маяк на карте не действует на героев союзника, в отличие от Маяка в Замке.
- Покупать существ в Жилищах союзника нельзя.
- Союзные герои, посещая разнообразные объекты, оставляют информацию о них – навыки в Хижинах ведьмы, требования Древа знаний, заклинания в магических Святынях и т.д., за исключением Навеса, Скелета на земле, Мистического сада и навыков в Академии мореплавания.
- Посещённая Палатка ключника не открывает проход через Стражей границы и Пограничные врата для союзников.
- Счётчик посещённых Обелисков у союзников общий. Если союзник посетит Обелиск, то ваша карта-загадка автоматически откроет территорию с учетом такого посещения. Но и союзник получит аналогичную информацию от вашего посещения новых Обелисков.
- Разведка карты и посещение всех объектов на открытие или закрытие карты открывает/закрывает Терру Инкогнито всех союзников.
- Если противник атакует ваш город с героем союзника, то сперва будет сражение на обычном поле боя с героем-гостем (если есть), а затем осада города с гарнизонным героем. В обоих битвах герои города будут под вашим контролем, не смотря на то, принадлежат они вам или союзнику.

Если вы управляете гарнизонным героем союзника, то в случае победы он получит уровень (и прокачает вторичные навыки автоматически) и перейдёт под ваш контроль наловсем под вашим флагом (баг). При определённых манипуляциях (перемещениях такого героя в гарнизон и обратно) можно вернуть его под контроль изначального владельца.

Если вы управляете гарнизонным героем союзника, то в случае победы он останется под контролем союзника, но произойдёт баг раздвоения этого героя. Независимо от того, куда переместился союзник этим героем, второй дубль героя останется в гарнизоне города. Оба этих героя считаются одним. При выходе дубля из города, первый герой пропадает, и остаётся только один герой. Если дубль перемещается в гарнизон города, то появляется второй герой, который ранее переместился. Данный баг замечен только в случае, если союзник – ИИ. В случае поражения при обороне города героем союзника, происходит вылет и аварийное завершение игры, если союзник – ИИ.

Если же вы управляете героем-гостем союзника, то в случае победы он останется под контролем союзника, как и должно быть.

В любом случае, при обороне города корректно работают бонусы городских строений, а также правила объединения армий, если в гарнизоне города есть войска без героя. При объединении армий после победы, выжившая армия останется у героя-гостя, а не участвовавшие в бою отряды пропадут.

- При посещении героем союзника вашей Темницы с отстроенным и неиспользованным Водоворотом маны, его ход прервётся и вам будет показано сообщение об удвоении маны. Пока вы его не закроете, игрок-союзник не сможет продолжить ход.
- Вызов корабля не призывает корабли союзника.
- Городской портал может переместить героя в город союзника.

4. ЭФФЕКТ ХРАМА ГРААЛЯ

На союзников распространяются эффекты:

- Небесный корабль открывает карту союзнику и даёт ему дополнительную ману при обороне.
- Бог огня делает каждую неделю Неделей беса для всех игроков.
- Хранитель земли, Памятник богам войны и Плотоядное растение дают свои бонусы при обороне.
- Радуга позволит вашему герою изучить все заклинания при посещении города.
-  Путеводная звезда делает любую землю родной для существ Причала всех игроков.

Не распространяются:

- Коллесс даёт бонус к боевому духу героев игрока-владельца.
- Хранитель духа даёт бонус к удаче героев игрока-владельца.
- Темница душ даёт бонус к Некромантии героев игрока-владельца.

Благодарности за помощь в написании раздела: [Леголес](#), [forum.df2.ru](#), [dnaop-wr](#), Памятка по HoMM-3, [Fallen Angel](#), [heroesportal.ru](#), [Bes](#), [forum.df2.ru](#).

7.8 Преимущества цвета игрока

Зачастую в онлайн-игре можно увидеть ситуацию, когда игроки предварительно торгаются за выбор того или иного цвета. Обычно торг идёт за право играть красным, однако у обоих цветов есть свои преимущества и недостатки.

В данном разделе под понятием «Красный» и «Синий» игрок можно подразумевать любую пару игроков, играющих любыми из восьми цветов, так как преимущества заключаются не в самих цветах, а в порядке их хода в течение одного игрового дня: красный, синий, коричневый, зелёный, оранжевый, фиолетовый, бирюзовый (чайный), розовый.

При игре с компьютерными игроками первым право хода получает игрок-человек независимо от его цвета. Если людей-игроков несколько, то сперва будут ходить они, а потом только игроки-компьютера. Например, компьютерные игроки - Красный, Коричневый; игроки-люди - Синий и Зелёный. Порядок ходов в течение одного игрового дня следующий: Синий - Зелёный - Красный - Коричневый.

ПРЕИМУЩЕСТВА КРАСНОГО ИГРОКА

- Основным преимуществом Красного игрока над Синим является то, что в поочерёдном режиме ходов каждый новый игровой день он получает право хода первое. Т.о. это позволяет ему первое захватывать города и Сокровищницы, собирать ресурсы и артефакты, посещать объекты и нанимать армию, даже если по дням оба игрока вышли к этим объектам одновременно.
- Вторым преимуществом Красного игрока является так называемый «Red-Rush». Суть также заключается в том, что в первый день новой недели Красный первое получает право хода. В этот ход он, имея армию предыдущей недели, может получить бонусы и существовать новой недели и атаковать Синего, не имеющего преимущества новой недели. На начальных сроках игры сила армии с новым приростом может быть намного выше.
Однако, в большинстве турнирных правил на некоторых шаблонах Red-Rush запрещён и не используется в рамках честной игры.
- Третьим субъективным преимуществом Красного игрока является некоторое мнение, что у Красного обычно лучше генерируется карта, так как его зона генерируется первое и на неё «не давят» другие уже сгенерированные зоны, из-за чего она создаётся географически корректнее, с более правильными дорогами и расстановкой объектов. Однако эта теория не имеет однозначного доказательства.
- Преимущество первого хода в один и тот же игровой день оказывается и на отстройке города. Если Красный игрок в свой ход построил какое-либо здание в городе, а Синий в свой ход в этот же день захватил его, то для него строительство будет недоступно.

ПРЕИМУЩЕСТВА СИНЕГО ИГРОКА

- В поочерёдном режиме ходов при оценке стартового расклада карты или текущей ситуации Красный игрок не может ориентироваться на Синего игрока, т.к. тот ещё не ходил. В Гильдии воров, например, у Синего не отображаются никакие изменения по его положению, и, нанял ли он больше героев, захватил города или шахты - не ясно. Синему игроку наоборот, уже доступна вся эта информация в Гильдии воров. Таким образом Красному игроку первому приходится принимать решение о взятии рестарта на первый день исходя только из собственного расклада. Также при игре с одновременными ходами принято, что Красный игрок первый принимает решение о взятии рестарта в каждом игровом дне.

Однако у Красного игрока есть целых 2 (не очень надёжных) инструмента манипуляции данными о себе у Синего. Во-первых, он может специально попытаться купить побольше героев, чтобы Синий подумал, что у Красного хороший расклад и взял рестарт. Во-вторых, Красный может специально «засветиться» в Гильдии воров какого-нибудь хорошего героя, даже если он не является у него главным. Например, Луну или Деемера.

- Второе преимущество работает полноценно только в первый игровой день. Так как Синий игрок ходит после Красного, он может постоянно выходить/заходить в Гильдию воров, обновляя информацию о Красном. В окне Лучший герой у Красного будет отображаться герой с большей армией в данный момент и таким образом можно наблюдать почти всех основных героев, которыми пользуется противник, передавая им армию для битв.

В целом любому из игроков полезно как можно чаще заглядывать в Гильдию воров и обращать внимание на Лучшего героя соперника. Например, соперник может в течение длительного времени прятать своего главного героя от Гильдии, и вы будете видеть всяких второстепенных героев с низкими параметрами. Но, как только в Гильдии воров начнёт отображаться главный герой соперника, это может означать то, что он собрал всю свою армию «в кулак», вышел за пределы своей зоны, возможно направляется к вам и т.д.

Помимо Лучшего героя Синий игрок практически в режиме онлайн может отслеживать количество героев, появление новых городов и шахт у Красного по флагкам в соответствующих строках Гильдии воров.

- Захваченные шахты ресурсов приносят свой доход с началом нового игрового дня и только тому игроку, под чьим контролем в этот момент они находятся. Таким образом, если Красный захватил какую-либо шахту и завершил ход, то это не гарантирует ему получение доходов от неё, ведь Синий может её перезахватить в свой ход. В начале нового игрового дня в этом случае шахта будет принадлежать и приносить доход именно Синему, даже если Красный вновь её захватить в свой ход. Тот же принцип распространяется и на любые захватываемые объекты - жилища существ, города и т.д.
- Механика восстановления маны героя в городе также на стороне Синего. Если Красный игрок остался в городе на ночёвку, чтобы пополнить ману, а Синий на него напал в свой ход, то мана у Красного ещё не будет восстановлена и ему придётся сражаться без неё. И наоборот, если Синий остался в городе, а Красный на него напал в свой ход, то мана у Синего уже будет восстановлена, так как наступил новый игровой день.
- Ещё один «ресурс», восстанавливаемый в начале нового игрового дня - это очки хода. Если Вы увидели, что вражеский герой остался в городе и переместил всю армию, кроме самого быстрого отряда, в гарнизон, то значит он хочет получить на следующий день «разгон», т.е. большее количество очков хода, рассчитываемое по этому быстрому отряду. Но при атаке такого героя армии гарнизона и героя сольются в одну и у Синего может не хватить войска, чтобы победить его. В этом случае напасть на такого героя всё равно полезно даже второстепенным героем, т.к. армия сольётся на время битвы и по итогу останется у героя, и тот не получит желаемый «разгон» на быстрых существах. В обратной ситуации Красному не удастся «сбить разгон» Синего игрока.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Armag Play**, youtube.com.

VIII ГЕНЕРАТОР СЛУЧАЙНЫХ КАРТ (ГСК)

8.1 Основы ГСК

При создании случайной карты генератор случайных карт (ГСК или RMG – Random Map Generator) основывается на информации из файла rmg.txt, который находится в одном из ресурсных файлов игры. В этом файле содержатся описания всех шаблонов.

Один шаблон представляет собой набор правил для генерации карты (кол-во городов, связи между городами, сила монстров, виды и количество объектов на карте и т.п.). По одному шаблону генерируются карты одного типа, по-другому, соответственно, другие. Каждый раз при генерации карты условно произвольным образом выбирается шаблон из этого файла. «Условно», означает, что учитываются только те шаблоны, которые удовлетворяют стартовым настройкам, устанавливаемым в игре перед генерацией произвольной карты (кол-во игроков, размер карты).

В качестве стартовых настроек можно выбрать размер карты, наличие подземелья и воды, количество и наличие ИИ-игроков, количество команд и силу монстров. На подземном уровне не может появиться вода или другая местность, кроме подземной или лавы (если под землём имеется Инферно). На поверхности могут появиться любые типы ландшафтов, кроме подземного.

Выбор слабых монстров на карте может привести к тому, что большинство шахт, жилищ существ и артефактов не будут иметь охраны. Количество воды «Острова» приведёт к тому, что около 75% территории карты будут покрыты водой, а зоны игроков будут на островах. На каждом острове будет сгенерирована Верфь и, как правило, порталы.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ ГСК

Базовое понятие для всех шаблонов – это **зона**. Под зоной понимается территория карты с одинаковым типом земли (трава, снег, болото и т.д.). Размер каждой зоны ограничен. Для каждой зоны в rmg.txt указывается, какие шахты будут находиться в ней, диапазон и плотность различных объектов игровой карты.

Для каждой зоны в файле rmg.txt прописываются не конкретные объекты, а группа объектов, которые могут появиться в этой зоне.

Все объекты различаются своей значимостью (параметр Value), чем больше это значение, тем лучше считается объект. Диапазон объектов зоны как раз задается этим значением. Параметр Value у объекта прямо пропорционально влияет на силу монстров его охраны. Соответственно, если нейтральные монстры охраняют не один объект, то на их силу будет влиять уже суммарная значимость охраняемых объектов.

Для каждой зоны можно указать тип земли (задать конкретные или привязать ее к типу замка), а также какие нейтральные города и монстры могут появиться в этой зоне (по тому же принципу). Каждая зона имеет связи с другими зонами, обычно проход между двумя зонами охраняется нейтральными монстрами, сила которых зависит от важности данного прохода.

Если принять зоны за вершины, а связи – связями между зонами, с определенными весами, то получится график, который полностью определяет топологию карты, генерируемой по конкретному шаблону. Это означает, что при генерации одного и того же шаблона несколько раз, каждый раз будут сохраняться те же зоны, те же связи между ними, наполнение зон будет производиться из тех же диапазонов объектов. Зона никак не привязывается к координатам игровой карты, поэтому при повторной генерации одного шаблона, скорей всего, все зоны будут находиться в других местах игровой карты.

ГОРОДА И ГЕРОИ

Стартовые города игроков почти наверняка появляются в зоне с их родным типом земли. Исключения - Некрополис - часто генерируется под землёй, если подземелье включено, и начинает на подземном ландшафте, а также – Темница, если генерируется на поверхности, то начинает на грязи. Города доброго и нейтрального мировоззрения не генерируются в подземелье, т.е. по умолчанию на подземном уровне карты могут сгенерироваться только Некрополис, Инферно и Темница. Однако эти города могут и генерироваться на поверхности. Города без владельца могут генерироваться везде, независимо от своего типа.

 Изначально в стартовых городах построены Таверна, жилище существ 1 уровня и почти всегда Форт. Нейтральные города генерируются без Таверны, но иногда с Фортом.

 Изначально в стартовых городах построены Таверна, жилища существ 1 и 2 уровня, а также Форт. Нейтральные города генерируются без Таверны и без Форта.

Иногда возможен старт с двумя городами.

Лесопилки и Шахты руды всегда генерируются в непосредственной близости к стартовому городу. Однако иногда (особенно в подземелье), из-за препятствий вокруг, расстояние хода до них становится очень длинным (особенно на больших картах).

 Генерация случайной карты перед выбором стартовых героев приводит к тому, что некоторые герои будут недоступны в качестве стартовых, т.к. они будут помещены в Тюрьмы на карте приключений (баг). Исправлен в HotA.

Герои начинают с 1 уровня,

 но иногда их уровень выше, вплоть до 20 (баг). Это происходит тогда, когда герой был выбран до создания карты. В результате этого одна из Тюрем окажется пустой. Исправлен в HotA.

НЕЙТРАЛЬНЫЕ СУЩЕСТВА НА КАРТЕ

Для каждой зоны указывается сила монстров, генерирующихся на ней:

- Слабые (коэффициент k~0,5)
- Средние (коэффициент k=1)
- Сильные (коэффициент k~1,5)

Не путать с силой монстров, которая выбирается при генерации карты!

Разницу между сильными и средними монстрами можно объяснить на примере. Допустим в зоне А стоят сильные монстры, а в зоне Б – средние. Это означает, что один и тот же объект в этих зонах будут охранять разные по силе монстры (в зоне А в 1,5 раза сильнее).

Агрессивность всех нейтралов устанавливается как «Враждебные», т.е. они никогда не будут присоединяться к герою без навыка Дипломатии.

Генерация жилищ существ, Ящиков Пандоры и Хижин провидцев в зонах без городов

Генерируемые территории на карте приключений могут не иметь городов. В этих случаях фракционная принадлежность Жилищ существ, Ящиков Пандоры (награда в виде существ) и Хижин провидцев (награда в виде существ), генерируемых на таких территориях определяется случайным образом из вероятностных списков, в зависимости от ландшафта зоны:

Тип земли	Шанс	Принадлежность	Тип земли	Шанс	Принадлежность
Грязь	25%	Замок	Грязь	25%	Замок
	25%	Оплот		25%	Оплот
	25%	Некрополис		25%	Некрополис
	25%	Нейтралы		25%	Нейтралы
Песок	25%	Цитадель	Песок	37,5%	Цитадель
	25%	Нейтралы		37,5%	Причал
	50%	Замок		25%	Нейтралы
Трава	25%	Оплот	Трава	37,5%	Замок
	25%	Нейтралы		37,5%	Оплот
	50%	Замок		25%	Нейтралы
Камни	25%	Цитадель	Камни	75%	Цитадель
	25%	Замок		25%	Нейтралы
	25%	Сопряжение		25%	Крепость
	25%	Нейтралы		25%	Некрополис
Болото	25%	Крепость	Болото	25%	Причал
	25%	Замок		25%	Нейтралы
	25%	Некрополис		25%	Инферно
	25%	Нейтралы		25%	Некрополис
Подземный	25%	Инферно	Подземный	25%	Темница
	25%	Некрополис		25%	Нейтралы
	25%	Темница		75%	Инферно
	25%	Нейтралы		25%	Нейтралы
Лава	25%	Инферно	Снег	75%	Башня
	25%	Нейтралы		25%	Нейтралы
	50%	Замок		75%	Сопряжение
Снег	25%	Башня	Высокогорье	25%	Нейтралы
	25%	Нейтралы		75%	Цитадель
	50%	Замок		25%	Нейтралы

Из таблицы виден достаточно явный дисбаланс: существа Замка генерируются очень часто (баг в коде игры). Исправлен в HotA.

НАПОЛНЕНИЕ ЗОНЫ

Генератор ставит наполнение зоны в виде групп объектов (стоящих рядом с общей охраной, если она есть). Каждая из групп относится к одному из трёх типов наполнения, которые указываются в настройках зоны. Для каждого типа наполнения указывается минимальная ценность, максимальная ценность и частота. Ценность определяет возможную ценность групп объектов (сумма ценностей объектов группы), генерирующихся в рамках данного типа наполнения. Частота определяет количество групп объектов для данного типа наполнения (фактически, частота является плотностью групп объектов этого типа, реальное их количество зависит также от площади зоны на карте).

Группа объектов генерируется следующим образом:

- Генератор выбирает случайное число **ОЦ** (общая ценность) между минимальной и максимальной ценностью типа наполнения зоны
- Генерируется случайный объект ценностью от **25%** до **100% ОЦ** (с учётом запретов объектов и их частот: вероятность генерации каждого допустимого объекта пропорциональна его частоте)
- Если **ОЦ группы** (сумма ценностей уже выбранных объектов) удовлетворяет условиям:
ОЦ - ОЦ группы ≥ 1500 или **ОЦ группы < 50% ОЦ**,
 генерируется следующий объект ценностью от **0,25 * (ОЦ – ОЦ группы)** до **1,25 * (ОЦ – ОЦ группы)**
- Этот шаг повторяется, пока оба условия не перестанут выполняться или объект в заданном диапазоне ценностей и с учётом прочих ограничений сгенерировать не станет невозможно. Группы объектов могут состоять и всего из одного объекта.

ИЗМЕНЕНИЕ НАСТРОЕК ГЕНЕРАЦИИ в файле Rmg.txt

Удобнее всего редактировать файл в Excel. В нём можно посмотреть/изменить следующие настройки шаблонов:

1. **Имя шаблона.** Тут надо заметить, что в списке выбора шаблона при создании случайной карты «название» шаблона берётся по названию папки в которой лежит файл rmg.txt, а само название шаблона можно уже посмотреть в игре на экране «просмотра информации о сценарии». Кроме того, один файл rmg.txt может содержать множество шаблонов, из которых при создании карты выберутся лишь подходящие по настройкам. Также в связи с вводом онлайн-лобби (HD-mod) существует возможность ввести в заблуждение другого игрока о реальном выборе шаблона. Впрочем, ведётся разработка встроенной проверки файлов игры для устранения этого «чита».
2. **Минимальный и максимальный размер карты.** Генератор «знает» только определённые размеры (числа), и любые другие размеры приведут к невозможности создать карту:

Размер	S	S+U	M	M+U	L	XL	L+U	H	XL+U	XH	G	H+U	XH+U	G+U
Значение	1	2	4	8	9	16	18	25	32	36	49	50	72	98

Все размеры выше XL являются нестандартными и доступны к игре в различных пользовательских модификациях.

3. **Номер ID зоны, количество зон.** Тут надо заметить, что для карт, скажем размера S, сложно создать более 2x играбельных зон, а для больших карт наоборот - лучше число зон делать тоже побольше.
4. **Тип зоны.** Выбор стартовых зон игроков, компьютера, а также зон «сокровищниц» (Treasure) и зон, не имеющих пользы, а служащих для перехода между зонами - Junction. Маркер «х» на зоне Treasure по сути для служебной информации, т.к. на саму зону никак не влияет.
5. **Размер зоны.** Задаётся в произвольных числах, важно соотношение между максимальным и минимальным значением. Зона размером меньше «2» неиграбельна. Вполне рабочими параметрами являются просто проценты, т.е. размер «100» ставить за норму, а остальные зоны уже по желанию увеличивать или уменьшать.
6. **Restrictions.** Дословно – **ограничения**. Обычно менять не требуется.
7. **Выбор игрока-владельца зоны, установка города/деревни в зонах и их количества.**
8. **Выбор разрешенных типов городов** для каждой зоны.
9. **Выбор типов и количества шахт** в зонах.
10. **Выбор типа земли.** Для стартовых зон игроков, обычно, выставляется в строгом соответствии с замком. В связи с этим генератор никогда не станет рисовать «не злой» замок игрока в подземелье, т.к. нет подземной версии травы, снега, камней или болота. Таким образом шаблон с всего двумя зонами и подземельем (например, S+U) будет отрисовывать нижний уровень карты только если хотя бы один из замков Некрополис/Инферно/Темница. В противном случае под землёй будет пусто. Даже если принудительно выбрать доступный тип земли «Cave» (подземный), но «злых» замков нет, то обе зоны будут отрисованы на поверхности, а под землёй будет пусто.
11. **Сила (коэффициент k) монстров** в зоне. Существуют значения: none, weak, avg/average, strong. Не путайте со значением «силы монстров» при создании карты в самой игре, которая то влияет на то, будет ли охраняться слабый проход между зонами («слабые») и большинство кучек с ресурсами («средние»). Т.е. для целого ряда границ и объектов охраны просто не будет.
12. **Тип монстров** в зоне. Имеется возможность, хотя и редко используемая на практике, задать строгое соответствие монстров в зоне с типом замка, или наоборот указать конкретный тип существ для зоны. Обычно же выставляется на все типы существ, для большего разнообразия, и чтобы не повадно было качать дипломатию.

13. **Ценность объектов** в зоне (и, как следствие, их охраны). Выставляется диапазоном. Объекты меньше 1400 не охраняются, а при ценности больше 100000 зона пустует. Особое внимание стоит уделить Обелиску как объекту с ценностью примерно 350-3500 - т.к. он генерируется всего 1 на зону, и как следствие в зонах с более высокими диапазонами Обелиск не генерируется. Поэтому рекомендую, в каждой доступной зоне оставлять диапазон ценности, включающий Обелиски. Полностью же исключить Обелиски (Грааль) возможно выставив ценность 3500+, но тогда в стартовых локациях первые недели могут быть очень сложными для развития. Для каждой зоны выставляется по 3 «диапазона ценности» с определённой для каждого диапазона своей «плотностью» - частотой этих объектов. Изменение «Плотности» заметно в значениях от 1 до 15.
14. **Связи** между зонами. Т.е. по сути сеть сообщения между ними.
15. **Сила охраны** между зонами.
16. **Ширина (wide) границы**. Убирает охрану между зонами, да и сам переход между зонами возможен в нескольких местах.
17. **Стражи границы** между зонами (Border Guard). Доверять это случайному генератору весьма рискованно.
18. И снова Restrictions. Рабочими значениями являются 1-8-2-8. Если заменить «1» или «2» на «8», то зоны создаются без дорог.

Благодарности за помощь в написании раздела: **MaximusX**, heroes.ag.ru, **Андрей Девяткин**, vk.com, **Marek Machberet**, vk.com.

8.2 Шаблоны

Генератор случайных карт создает карты на основе шаблонов (templates). В каждом из шаблонов жестко закреплена топология карты и ее наполняемость (таким образом, карты, генерируемые ГСК, являются не такими уж и случайными).

В шаблонах предварительно установлены стартовые зоны игроков, нейтральные зоны, проходы между зонами и сила их охраны, наличие шахт в каждой зоне, а также другая информация.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

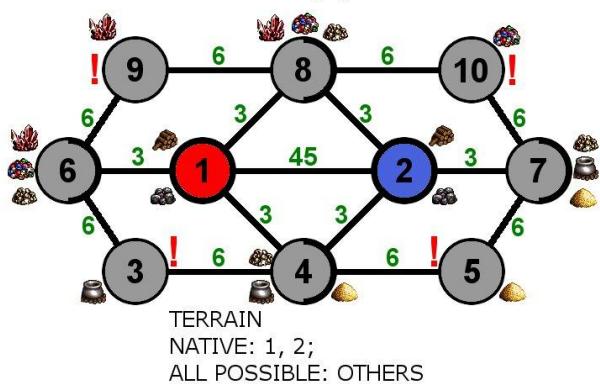
	Зона без города		Зона с городом с Фортом		Зона с городом без Форта		Лучшая по наполнению объектами зона
	Слабая охрана объектов в данной зоне		Средняя охрана объектов в данной зоне		Сильная охрана объектов в данной зоне		Проход между зонами. Слабая охрана (Сила=3000)
	Проход между зонами. Средняя охрана (Сила=6000)		Проход между зонами. Сильная охрана (Сила=45000)		Проход между зонами. Сила охраны = 1000 * X		2 прохода между зонами. Охрана одинаковая по силе

Все зоны пронумерованы. Зона, в которой стартует игрок, отмечается цветом флага данного игрока. Нейтральные зоны - серые. Значки ресурсов рядом с зонами означают, что в данной зоне будет шахта этого типа. Если шахта одна в зоне, то ничего не пишется, если несколько, то в правом-верхнем углу от картинки ресурса указывается количество таких шахт.

Сила охраны определяется по AI_Value. Ценность объектов определяется по Value объектов.

ПРИМЕРЫ И ОПИСАНИЕ НЕКОТОРЫХ ШАБЛОНОВ

2SM4d S(U) - XL



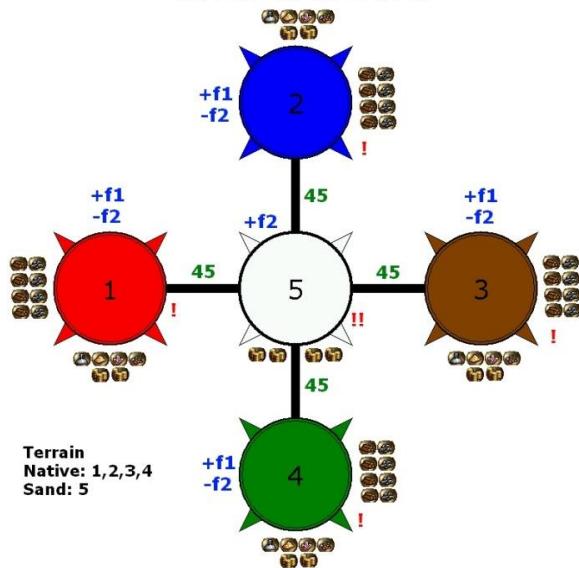
голов, а их начинка: 3000-6000 (9), 10000-15000 (6), 15000-20000 (1). В них находится по 1 шахте ценного ресурса.

Ландшафт зон 1, 2 определяется типом города в этой зоне; 3-10 – случайный ландшафт.

Базовые размеры всех зон одинаковы. Монстры везде средние.

Симметричный, а значит и справедливый шаблон. Хорошо подходит для игры 1x1. Всего 2 города с фортом и оба стартовые, остальные – деревни. Отстройка деревень затруднительна, ввиду наличия на карте всего двух пар шахт дерева и руды.

Jebus Cross M(+U), L(+U), XL(+U)



ШАБЛОН 2SM4d

Стандартные настройки: L+U, 2 игрока, без воды, монстры – сильные, 160%.

Старт в зонах 1 и 2. Начинка этих зон: 500-3000 (9), 3000-6000 (6), 10000-15000 (1). В них расположены Шахта руды и Лесопилка. Между стартовыми зонами есть проход, который охраняет сильная охрана (ГО) (45000). Кроме того, есть слабо охраняемые выходы (3000) в 3 зоны, эквивалентные по наполнению (4, 8, 6 для красного и 4, 8, 7 для синего). В этих зонах есть Шахты золота и по 2 шахты ценных ресурсов, а также случайные деревни. Обычно от стартового города идут 3 дороги – на ГО и на 2 из трёх вторичных зоны (на разные для разных игроков).

Из каждой зоны 4, 6, 7, 8 можно пойти в 2 трежери *3, 5, 9, 10). Охрана прохода – 6000. В этих зонах нет дорог и городов, а их начинка: 3000-6000 (9), 10000-15000 (6), 15000-20000 (1). В них находится по 1 шахте ценного ресурса.

Jebus Cross

Самый популярный шаблон для игры онлайн.

Стандартные настройки: XL-U, 2 игрока, без воды, монстры – сильные, 160%.

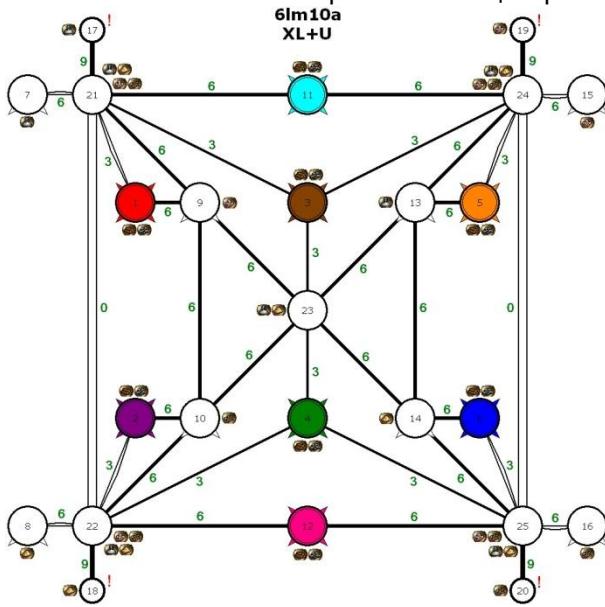
Зоны 1-4 – одинаковы, две из них являются стартовыми для игроков. В двух других может стартовать компьютер (если в настройках карты указано 3-4 игрока) или третий-четвертый игроки. Ландшафт этих зон соответствует стартовому городу. В них расположено по 2 деревни случайного типа, кроме Некрополиса и Сопряжения (в HotA – могут), по 4 шахты дерева/руды, по 1 шахте кристаллов, ртути, самоцветов и серы, по 2 шахты золота. Монстры – слабые, размер - 30. Единственный выход из зон – в центральную зону 5. Проход охраняется сильно - 45000. Центральная зона чуть больше по размеру (40). В ней расположено 2 города с Фортом, кроме Некрополиса или Сопряжения (в HotA – могут) и 4 золотые шахты. Ландшафт – песок. Монстры – сильные. Охраны нигде не могут состоять из элементалей.

Начинка зон:

1-4 - много [300-3000], средне [5000-16000], мало [12000-22000].
5 - много [10000-25000], много [25000-35000], средне [35000-55000].

Рекомендуемые поправки к правилам для игры на данном шаблоне:

- Рестарт по желанию игрока, у которого единственная дорога ведет в ГО. Берется в день обнаружения этого факта.
- Рестарт по желанию игрока, у которого отсутствует дорога в центральную трежу. Берется в день обнаружения этого факта.
- Рестарт по медленным дорогам. Берется при желании хотя бы одного из соперников сразу после генерации карты.
- Использовать Крылья ангела и заклинания Полёт и Дверь измерений при переходе с одной зоны на другую разрешено только, если пробита охрана между ними.
- В случае возникновения багнутых проходов между зонами проходить на соседнюю зону можно только, если с обеих зон пробита ГО в центр.



6lm10a

Стандартные настройки: XL+U, 2 игрока + 6 компьютерных игроков, без воды, монстры – сильные, 160%.

Старт в зонах 1 и 2, расположенных близко друг к другу. В зонах 3-6, 11, 12 находятся стартовые зоны компьютерных игроков. В зонах 7-10, 13-16 есть нейтральные деревни. В остальных зонах городов нет, 21-25 – перекрёстки.

В стартовых зонах расположено по 1 шахте дерева и руды. В зонах 7-10, 13-20 есть по 1 шахте ценных ресурсов. В зонах 21-25 есть по 4 шахты ценных ресурсов разного типа.

Ландшафт зон 1-16 определяется типом города, остальные – случайный.

В зонах 17-20 монстры сильные, в остальных – средние.

Проходы: 21-22 и 24-25 – широкий без охраны; 1-9, 2-10, 5-15, 6-14, 9-10, 9-21, 9-23, 10-22, 10-23, 11-21, 11-24, 12-22, 12-25, 13-23, 13-24, 14-23, 14-15 – стандартные охраны (6000); 17-21, 18-22, 19-24, 20-25 – сильные охраны (9000); 1-21, 2-22, 5-24, 6-25, 15-24, 16-25 – двойные слабые (3000); 3-21, 3-23, 3-24, 4-22, 4-23, 4-25 – слабые охраны (3000); 7-21, 8-22 – двойные средние (6000).

Начинка зон: 1-6, 11-12, 21-25 – 10000-15000 (1), 3000-6000 (6), 500-3000 (9); 7-10, 13-16 – 15000-2000 (1), 10000-15000 (6), 3000-6000 (9); 17-20 – 20000-30000 (1), 15000-20000 (6), 10000-15000 (9).
Зоны 1-16 имеют размер 30, 17-20 – размер 15, а 21-25 – размер 50.

Приведённые выше шаблоны являются одними из множества десятков, однако помимо них существует много других: Panic, Balance, Spider, 8mm6a, 8xm8a, 8xm12, 8xm12a, Diamond L+U, Speed и т.д., а также зеркальные шаблоны (mt_).

Подробную информацию о шаблонах можно почитать на русском форуме heroesportal.net.

Схемы шаблонов можно посмотреть в альбоме [нашей группы ВКонтакте](#).

ЗЕРКАЛЬНЫЕ ШАБЛОНЫ И ИХ СОЗДАНИЕ

Одними из популярных шаблонов для игры являются так называемые Зеркальные шаблоны (Зеркала), поддерживаемые **HD-модом**, и направленные на снижение влияния случайностей на игру и демонстрации навыков игроков. Такой шаблон состоит из двух «плоскостей» – наземного и подземного мира, являющихся точной копией друг друга, вплоть до одинаковых типов земли, одинаковых расположений объектов одинакового «размера», городов, ресурсов, дорог, шахт, классов героев в Таверне, заклинаний в Гильдиях магов и порядке их Исследования, а также одинаковых наград в объектах и одинаковых охран.

Исключениям (незеркальностью) являются:

- Древние лампы, имеющие разный размер (вероятно баг)
- Древо знаний, посещение которого на одном уровне карты приводит к тому, что на другом уровне карты оно также отмечается как посещённое (баг)
- Герои, находящиеся в Тюрьмах, само собой разные, но принадлежат одному классу
- Артефакты, находящиеся в Могилах, разные (вероятно баг).

Обелиски и Грааль не генерируются вообще.

Между собой «плоскости» соединены Двусторонним монолитом, являющимся единственной связью между зонами «плоскостей» и игроками.

Зеркальные шаблоны играются одинаковыми городами, и единственными факторами случайностей являются стартовые герои игроков (за которые и ведётся торг перед стартом) и герои, приходящие в Таверну (они не могут быть одинаковыми).

Стартовые города выбираются случайным образом (при помощи PvP-опции «Случайный город»). За право выбора героя проводится торг. Игрок, не выигравший торг получает право выбора цвета для себя (красный или синий). Игрок, выбирающий цвет и выбирающий героя вторым, может вычеркнуть из списка героев города от 0 до 3 определённых героев. Этих героев нельзя брать стартовыми, а если в первый день игры один из вычеркнутых героев оказался у кого-либо в Таверне со стартовой армией, производится технический рестарт. Количество субъективных рестартов для каждого игрока ограничивается только одним на первый день (111).

В настоящее время зеркальные шаблоны не поддерживаются  Редактором шаблонов HotA, но с его помощью можно создать базовый шаблон, а затем преобразовать его в зеркальный с помощью любого CSV или текстового редактора (например, Txt Edit от GrayFace):

1. Измените имя папки, содержащей rmg.txt, на **mt_YourTemplateName** или **h3YourTemplateName**
2. Отредактируйте rmg.txt:
 - Столбец 12: поставьте **X** в столбце «Зеркало» (Mirror)
 - Столбец 15: измените имя карты, чтобы оно начиналось с **mt_** или **h3**
 - Столбцы 16-17: убедитесь, что размер шаблона подходит для карт с подземельем. Для зеркального шаблона M (средний) используйте минимальный размер **4** и максимальный **8**
 - Столбцы 29, 38: подтвердите, что количество игроков меньше **4** (будет продублировано до 8, а зоны дополнительных игроков станут нейтральными) – Зона -> Тип -> Стартовая для человека и Зона -> Города игроков -> Владение
 - Столбцы 117-118: проставьте связь с подземельем. Добавьте номер зоны в столбец 117 и **-1** в столбец 118. Например, 5 и **-1** создаст связь зоны 5 с той же самой зоной в подземелье
 - Столбец 121: установите связи между зонами:
 - проставьте X, чтобы соединить портал с дорогой. После X – пробел
 - выберите портал для поверхности: t1 – Двусторонний монолит (цвет – число от 0 до 20, за исключением 8); o1 – Монолит входа (цвет – число от 0 до 11); e1 – Монолит выхода (цвет – число от 0 до 11); s – Врата подземного мира
 - проставьте пробел и выберите аналогичным образом тип портала, который будет в подземелье
 - Столбцы 126-129: Настройте ограничения, как для обычного шаблона. Например, если создаёте шаблон 1 на 1, то задайте ограничения 1 1 1 1 (минимум игроков-людей 1, максимум игроков-людей 1, минимум игроков 1, максимум игроков 1)
3. Некоторые нюансы:
 - Если максимальное количество какого-либо объекта на карте ограничено, то половина из них будет создано в подземелье, а половина на поверхности
 - При использовании количества зон в любых расчётах (например, для Жилищ существ), учитываются только зоны на поверхности
 - Если красный игрок не человек, оставшиеся игроки будут сдвинуты, что может привести к невозможности игры. Если человек выбран только на втором цвете в паре (например, красный ИИ + синий человек), то человек получит ресурсы ИИ в зависимости от уровня сложности. Однако сила ИИ, вероятно, будет назначена корректно.

Коды порталов:

o0	o1	o2	o3	o8	o9	o10	o11	e0	e1	e2	e3
t0	t1	t2	t3	t9	t10	t11	t12	t17	t18	t4	t5
t6	t7	t13	t14	t15	t16	t19	t20	s только снег		s остальные	

ШАБЛОНЫ С ПРАВИЛАМИ АНАРХИИ

Правила Анархии подразумевают собой игру практически без каких-либо внутриигровых правил и ограничений (программных или устных), за исключением Правил честной игры. Для такого формата существуют специальные шаблоны. В основном особенности таких шаблонов отменяют различные исправления, внесённые в игру модами, аддонами или Турнирными правилами.

Например, в  HotA правилами Анархии могут быть отменены:

- Запрет на бесплатное и неполное присоединение существ к армии героя
- Исправление багов со сдвинутыми охранами, благодаря которым можно с определённой стороны подбирать ресурсы или артефакты без сражения с нейтралами, охраняющими их («воровство»)
- Запреты на некоторых героев типа Сэра Мюллиха или Галтрана (при этом введённые вместо них герои (Лорд Хаарт и Ранлу) запрещаются)
- Запреты на некоторые артефакты типа Плаща отречения, Сферы запрещения или Плаща короля нечисти
- Запреты на некоторые объекты типа Святилища, Картографа или Форта на холме (каменного; при этом введённые вместо них деревянные Форты на холме запрещаются)
 - Увеличения ценностей Свитков с заклинаниями и выделения «транспортных» заклинаний в отдельный тип Свитков
 - Запреты на Недели существ и Месяцы чумы
 - Запреты на hit-and-run и количество использований Двери измерений в день.

Часто для выбора стартовых городов и героев используется не торг, а метод вычёркивания, либо так называемый full-random (полная случайность), когда стартовые города, герои и бонусы устанавливаются как Случайные. При игре с full-random при каждом субъективном рестарте игроки меняются цветами.

PVP-ШАБЛОНЫ С НАЛИЧИЕМ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРОКОВ

На некоторых типах шаблонов, помимо игроков-людей существуют и игроки, управляемые компьютером. Помимо того, что компьютерные игроки представляют для игроков-людей угрозу и дополнительную сложность, они также могут быть использованы в стратегическом плане. Например, для получения определённых заклинаний, доступа к уникальным строениям города или Гильдии магов, а также они могут быть подстроены для более лёгкой победы над ними и захвата их территорий, и т.д. Поэтому на шаблонах такого типа предусмотрена предварительная настройка типов городов для компьютерных игроков.

Обычно компьютерные игроки относятся к одному из игроков-людей (красный или синий игрок) по территориальному и/или зоновому признаку на карте. Также их называют «соседями» одного из игроков.

Типы городов для компьютерных игроков выбирают после выбора своих городов – по очереди по одному городу, начиная с синего, исключая уже выбранные города. Т.е. все стартовые города должны быть разного типа.

Благодарности за помощь в написании раздела: **MaximusX**, heroes.ag.ru, **Турсм**, heroes.ag.ru, **Neoandy**, heroesportal.net, **Marek Machberet**, vk.com, **Pit for LM**, heroesworld.ru, **heroes.thelazy.net**.

8.3 Ценность объектов и охраны

ГСК формирует карты в соответствии с шаблонами, которые состоят из различных зон. Каждой зоне присвоен некий лимит ценностей (Value) объектов, которые в ней могут генерироваться. Каждому игровому объекту соответствует определённая ценность. Если ценность объекта попадает в интервал, указанный в шаблоне, этот объект может появиться на карте.

У каждого объекта есть следующий набор параметров:

- **Ценность** - определяет охрану объекта и типы наполнения зоны, в которых объект может встречаться. Содержательно она обычно определяет, насколько ценный этот объект для игрока. Для шахт ценности влияют только на размер охраны, рядом с шахтой так же генерируется до 3 кучек её ресурсов, но они не входят в ценность для генерации охраны.
- **Частота** - определяет, как часто генерируется объект относительно других объектов схожей ценности.
- **Максимальное количество** на карте.
- **Максимальное количество** в зоне.
- **Допустимые типы земли** - определяют то, на каких типах земли объект может появиться. На типах местности, не входящих в список допустимых, объект генерироваться не может.

Параметры объектов могут быть определены на уровне шаблона (для всей карты) и на уровне зоны (только внутри данной зоны). Настройки зоны имеют приоритет перед настройками шаблона.

 В HotA при помощи настроек шаблона можно изменить ценность и частоту большинства объектов.

Максимальные количества объектов на карте и в зоне могут быть настроены, но у многих объектов есть ограничения, которые не могут быть превышены. Допустимые типы местности не могут быть изменены. Ограничения на изменения указаны в виде комментариев к списку ниже. Некоторые объекты запрещены по умолчанию на случайных картах: они не будут появляться на них, если только не будут разрешены специально.

1. ЦЕННОСТЬ ОБЪЕКТОВ

Объекты	Ценность
Алтарь жертвоприношений, Буй, Озеро алых лебедей, Домик фей, Фонтан удачи, Фонтан молодости, Идол удачи, Русалки, Оазис*, Флаг единства, Святилище**, Сирены, Таверна, Храм, Гильдия воров	100
 Рынок	
 Глаз мага**, Хижина мага**, Гильдия наёмных работников, Храм лояльности, Алтарь маны**	
Конюшня	200
 Старьевщик, Проводник	
Магический колодец	250
 Обелиск	350
Скелет на земле, Обломки кораблекрушения, Навес, Магический ручей*, Миистический сад, Святыня магического воплощения (1 ур.), Свиток с заклинанием 1 уровня, Телега, Водоём*	500
 Вуаль тьмы**, Преобразователь скелетов, Водопой, Минеральный источник, Морская бочка, Потерянный груз, Обсерватория, Старатель, Могила	
Обсерватория красного дерева, Огненный столп, Золото, Водяная мельница	750
 Обзорная башня, Скважина	
Школа магии, Склеп, Школа войны	1000
 Руины	
Древесина, Руда	1400
Лесопилка, Шахта руды, Хранилище медуз, Башня Марлетто, Сад откровения, Лагерь наёмников, Звёздное колесо, Случайный ресурс, Учёный, Морской сундук, Потерпевший кораблекрушение, Камень знаний, Сундук с сокровищами, Фабрика военной техники, Хижина ведьмы	1500
 Пачуга отшельника, Беседка, Вертеп**, Чёрная башня, Погост	
Костёр, Сокровищница гномов, Консерватория грифонов, Случайный артефакт 1 уровня, Ртуть, Сера, Кристаллы, Самоцветы, Хижина провидца (награда 5000 опыта; 5000 золота), Кораблекрушение, Святыня магического жеста (2 ур.), Свиток с заклинанием 2 уровня	2000
 Склад древесины, Склад руды	2250
Тюрьма (герой 1 уровня), Древо знаний, Университет, Ветряная мельница	2500
 Святилище бехолдеров, Склад ртути, Склад серы, Склад кристаллов, Склад самоцветов	
Аrena, Склады циклопов, Банк наг, Святыня магической мысли (3 ур.), Свиток с заклинанием 3 уровня	3000
 Рынок, Колизей магов, Склянка маны, Пушечный двор	
Лаборатория алхимики, Залежи серы, Шахта кристаллов, Пруд самоцветов	
 Обелиск	
 Пиратская пещера**, Опытный цех	3500

Покинутый корабль		4000
Свиток с заклинанием 4 уровня		
Алая башня		
Ящик Пандоры (5000 золота; все заклинания 1 уровня), Картограф (водный)**, Тайник бесов, Тюрьма (герой 5 уровня), Пирамида, Случайный артефакт 2 уровня, Лагерь беженцев, Палатка ключника (ценность 1)**		5000
Свиток с заклинанием 5 уровня, кроме Грома титана		
Особняк, Древняя лампа		
Хижина провидца (награда 10000 опыта; 10000 золота)		5333
Ящик Пандоры (5000 опыта), Могила воина		6000
Склад золота		
Золотая шахта, Форт на холме**		7000
Святыня магической тайны (4 ур.), Башня из слоновой кости**, Форт на холме (деревянный)**		
Ящик Пандоры (все заклинания 2 уровня), Картограф (подземный)**, Палатка ключника (ценность 2)**		7500
Чёрный рынок		
Свиток с заклинанием 4 уровня, кроме Городского портала и Хождения по воде, Академия мореплавания		8000
Хижина провидца (награда 15000 опыта; 15000 золота)		8666
Улей змиеv		9000
Застава налётчиков		9500
Ящик Пандоры (10000 золота; все заклинания 3 уровня), Картограф (наземный)**, Утопия драконов, Тюрьма (герой 10 уровня), Случайный артефакт 3 уровня, Палатка ключника (ценность 3)**		10000
Свиток с заклинанием 5 уровня, кроме Грома титана, Двери измерений и Полёта, Городские врата, Храм моря, Лаборатория чернокнижника		
Ящик Пандоры (10000 опыта), Библиотека просвещения, Хижина провидца (награда 20000 опыта; 20000 золота)		12000
Ящик Пандоры (все заклинания 4 уровня)		12500
Ящик Пандоры (15000 золота; все заклинания 5 уровня, кроме Грома титана; все заклинания воздуха, кроме Грома титана; все заклинания огня; все заклинания воды; все заклинания земли), Палатка ключника (ценность 4)**		15000
Ящик Пандоры (15000 опыта)		18000
Ящик Пандоры (20000 золота), Тюрьма (герой 20 уровня), Случайный артефакт 4 уровня, Палатка ключника (ценность 5)**		20000
Свиток с заклинанием (Городской портал, Хождение по воде, Дверь измерений или Полёт)		
Ящик Пандоры (20000 опыта)		24000
Ящик Пандоры (все заклинания, кроме Грома титана), Тюрьма (герой 30 уровня)		30000

* - Объект имеет несколько клеток входа, поэтому не может генерироваться в составе групп объектов. Он никогда не охраняется.

** - Объект, запрещённый по умолчанию в HotA. Доступен к генерации при редактировании шаблона.

В Свитках с заклинаниями генерируется не случайное заклинание, а конкретное. Т.е. каждое заклинание в Свитке является отдельным объектом для генерации. При перезапуске (рестарте) карты заклинание в Свитке будет одним и тем же, так как от этого зависит охрана Свитка.

Если на карте запрещены какие-либо заклинания, то артефакты, содержащие эти заклинания, не могут появиться на карте или попасться в объектах, позволяющих получить артефакты.

ОСОБЕННОСТИ ГЕНЕРАЦИИ НЕКОТОРЫХ ОБЪЕКТОВ

Жилища существ

Ценность генерации жилищ существ определяется по формуле:

$$\text{Value} = \text{AI_Value} * (\text{Прирост} * (1 + N_{\text{зон сущ}} / N_{\text{зон}})) + (N_{\text{зон сущ}} / 2)$$

где **AI_Value** и **Прирост** – ценность и базовый прирост этого существа; **N_{зон сущ}** – количество зон на карте с главным городом этого существа; **N_{зон}** – количество зон на карте с главным городом.

- Жилища генерируются только в зоне своего города, т.е. все жилища в одной зоне принадлежат одному типу города. В стартовых зонах игроков все жилища принадлежат тому же типу, что и город игрока.
- В нейтральных зонах, если есть 1 или несколько городов, то все жилища будут одного типа из них. Если в зоне нет городов, то зона как бы причисляется к одному из разрешённых для этой зоны городов и все жилища существ на ней становятся этого же типа.

- Сопряжения стихий и Фабрики големов не генерируются.

Ценность Сопряжения стихий и Фабрики големов берётся стандартным для жилищ способом, но суммируется по всем предлагаемым существам и делится на 2. Жилище доступно для генерации в любой зоне, город которой совпадает с родным городом хотя бы одного существа жилища. Сопряжение стихий не влияет на частоту генерации других жилищ элементалей. Фабрика големов может появиться как в зоне Башни, так и в нейтральных зонах.

- Если одно существо имеет несколько внешних жилищ, каждое из них будет генерироваться пропорционально реже.
- Ценность Поместий (Вампиры) и Лачуг (Крестьяне) увеличивается в 3 раза.

Палатки ключника, Стражи границы и награда за ними

Палатки ключников: в каждый момент в списке выбора объекта находятся Палатки различных ценностей (от 1 до 5) только одного цвета (т.е. Палатки других цветов пропускаются при выборе). Изначально это цвет Палаток с подтипом 0, после постановки Палатки цвет меняется на следующий, пока все цвета не кончатся. Т.е. в результате может быть не более 1 Палатки каждого цвета. Из-за бага игры цвета Палаток могут начинаться не с 0, а с большего, зачастую палатки вообще не генерируются. Если в шаблоне есть проходы со Стражем границы, то Палатки ставятся сначала для них, не занимая ценности зон и не охраняясь (но палаток каждого цвета может быть не больше 1 вместе с ними).

При генерации Палатки ключника, в произвольную зону ставится её награда за Стражем границы того же цвета. Награда - группа объектов, генерируемая по общим правилам зоны, в которой находится Палатка, с

базовой ценностью равной ценности Палатки.

базовой ценностью равной 1,5 ценности Палатки.

Эта группа не может содержать в себе других палаток, хижин провидца или объектов, за которые провидец даёт награду. Так же эта группа не занимает ценности зоны и не подчиняется её ограничениям по ценностям.

Палатки ключников как сокровище зоны убраны из генерации. Также они больше не генерируются за Стражами границы на случайных картах.

Хижины провидца с существами

В каждый момент в списке выбора объекта находятся различные хижины только одного подтипа (т. е. Хижины других подтипов пропускаются при выборе). Изначально это подтип 0, после постановки хижины подтип меняется на следующий, когда подтипы заканчиваются, следующим снова будет 0. При постановке хижины провидца в выбранную зону ставится искомый ей артефакт с ценностью, равной ценности хижины, сама же хижина ставится в произвольную зону, не занимая ценности и не охраняясь. Таким образом, существа, которые будут даваться в качестве награды в хижине будут соответствовать городу зоны, где находится искомый артефакт.

В Хижинах провидца дают существ одного из городов, которые есть на карте. Количество существ фиксировано. Например, Гогов всегда 45; Магогов - 30. Подробнее см. в разделе «[Ящик Пандоры и Хижины провидца](#)».

Ценность Хижины провидца с существами определяется по формуле:

$$\text{Value} = (2 * \text{AI_Value} * K_{\text{сущ}} * (1 + N_{\text{зон сущ}} / N_{\text{зон}}) - 4000) / 3$$

где **AI_Value** – ценность этого существа; **K_{сущ}** – количество существ; **N_{зон сущ}** – количество зон на карте с главным городом этого существа; **N_{зон}** – количество зон на карте с главным городом.

Артефакты для Хижины провидца

В качестве задания в Хижине провидца могут просить артефакт. Такой артефакт является случайным артефактом-сокровищем (1 ур.), не являющимся частью сборного артефакта и существующим на карте в единственном экземпляре. При генерации этого артефакта, на карту помещается неохраняемая Хижина провидца в другой зоне, целью задания которой является этот артефакт. Данный объект делится на разновидности в зависимости от награды, которую даёт Хижина Провидца за артефакт.

Артефакты для Хижины провидца не генерируются за Стражами границы на случайных картах.

Возможные артефакты, класса Сокровища:



Шахты ресурсов

Шахты выставляются независимо от ценности. Их наличие прописано в самом шаблоне для каждой зоны. Но у каждой шахты есть ценность, которая определяет её охрану аналогично обычным объектам начинки. Рядом с каждой шахтой может лежать 1...3 соответствующих ей ресурса, они не охраняются.

Ящики Пандоры с существами

Ящик Пандоры с существами генерируется только в зонах с типом города наполнения, соответствующим типу существа. Количество существ зависит от уровня существа и его AI_Value (примерно одинаковое суммарное AI_Value для каждого уровня существ). Количество существ фиксировано. Например, Ггов всегда 45; Магогов - 30. Подробнее см.в разделе «[Ящик Пандоры и Хижины провидца](#)».

Ценность Ящика Пандоры с существами определяется по формуле:

$$\text{Value} = \text{AI_Value} * K_{\text{сущ}} * (1 + N_{\text{зон сущ}} / N_{\text{зон}})$$

где **AI_Value** – ценность этого существа; **K_{сущ}** – количество существ; **N_{зон сущ}** – количество зон на карте с главным городом этого существа; **N_{зон}** – количество зон на карте с главным городом.

Прочие объекты в HotA

- Новые двухсторонние монолиты ставятся раньше любых односторонних, в результате чего количество односторонних монолитов на карте уменьшается.
- Если все заклинания какого-либо Ящика Пандоры запрещены, он автоматически запрещается к генерации.

2. ЧАСТОТА ОБЪЕКТОВ

Частота - определяет, как часто генерируется объект относительно других объектов схожей ценности.

Объекты	Частота
Случайный ресурс	2000
Обломки кораблекрушения, Сундук с сокровищами	1000
 Потерянный груз	600
Костёр, Морской сундук	500
 Морская бочка	400
Ресурс (любой)	300
Обелиск, Камень знаний	200
 Утопия драконов на шаблонах 6lm10a, Diamond и Spider, Древняя лампа	
Случайный артефакт	
 Ветряная мельница	150
Буй, Озеро алых лебедей, Скелет на земле, Башня Марлетто, Домик фей, Фонтан удачи, Сад откровения, Идол удачи, Навес, Магический колодец, Лагерь наёмников, Русалки, Звёздное колесо, Флаг единства, Учёный, Святыня магического жеста (2 ур.), Храм, Гильдия воров, Рынок, Склеп, Кораблекрушение, Склады циклопов, Сокровищница гномов, Консерватория грифонов, Тайник бесов, Хранилище медуз, Банк наг, Улей змиеv, Обсерватория красного дерева, Огненный столп	100
 Утопия драконов, Святыня магического воплощения (1 ур.), Святыня магической мысли (3 ур.)	
 Утопия драконов, кроме шаблонов 6lm10a, Diamond и Spider, Святыня магической тайны (4 ур.), Святилище бехолдеров, Храм моря, Пиратская пещера, Вертел, Чёрная башня, Башня из слоновой кости, Погост, Руины, Смотровая башня, Лаборатория чернокнижника	
 Ветряная мельница	90
Хижина ведьмы	80
 Пачуга отшельника, Опытный цех	
 Застава налётчиков	70
Аrena, Фонтан молодости, Школа магии, Магический ручей, Оазис, Святилище, Потерпевший кораблекрушение, Древо знаний, Телега, Школа войны, Водоём, Фабрика военной техники	
 Мистический сад, Водяная мельница	50
 Святыня магического воплощения (1 ур.), Святыня магической мысли (3 ур.), Глаз мага, Гильдия наёмных работников, Колизей магов, Водопой, Минеральный источник, Беседка, Склянка маны, Особняк	
Конюшня	
 Жилище существ	40
 Жилище существ, кроме Сопряжения стихий и Фабрики големов, Старьевщик, Проводник	
Тюрьма, Свиток с заклинанием	
 Мистический сад, Водяная мельница, Склад древесины, Склад руды, Скважина, Старатель, Могила	30
 Вуаль тьмы, Хижина мага, Пушечный двор, Склад ртути, Склад серы, Склад кристаллов, Склад самоцветов	25

Алтарь жертвоприношений, Чёрный рынок, Библиотека просвещения, Пирамида, Лагерь беженцев, Сирены, Таверна, Университет, Могила воина, Ящик Пандоры (опыт), Картограф, Покинутый корабль, Форт на холме	20
Храм лояльности, Академия мореплавания, Обсерватория, Алтарь маны, Городские врата, Алая башня, Фабрика големов, Сопряжение стихий	
Преобразователь скелетов, Склад золота	15
Палатка ключника (суммарно для всех цветов), Хижина провидца (опыт; золото)	10
Ящик Пандоры (золото)	5
Ящик Пандоры (существа), Хижина провидца (существа)	3
Ящик Пандоры (магия)	2

3. МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО НА КАРТЕ И В ЗОНЕ

Ограничения максимального количества объектов для карты в целом:

Объекты	Максимум
Событие, Ящик Пандоры	200
Суммарно: Шахта ресурсов, Заброшенная шахта и Маяк	144
Суммарно: Знак и Океанская бутыль	128
Корабль	64
Обелиск, Гарнизон, Гарнизон антимагии, Город	48
Камень знаний, Башня Марлетто, Сад откровения, Лагерь наёмников, Звёздное колесо, Древо знаний, Библиотека просвещения, Арена, Школа магии, Школа войны, Университет, Хижина ведьмы, Святыня магического воплощения, Святыня магического жеста, Святыня магической мысли, Сирены, Мистический сад, Водяная мельница, Ветряная мельница, Магический ручей, Скелет на земле, Навес, Могила воина, Телега	32
Чёрный рынок	
Колизей магов, Лачуга отшельника, Беседка	
Герой одного цвета (игрока)	8
Грааль	1

Для Тюрьмы максимальное количество на карте ограничено таким образом, чтобы свободных героев оставалось не менее **10*Кол-во_игроков+48**.

Ограничения максимального количества объектов в одной зоне:

Объекты	Максимум
Свиток с заклинанием 1 уровня	6
Свиток с заклинанием 2 уровня	5
Свиток с заклинанием 3 уровня	4
Хижина ведьмы	
Свиток с заклинанием 4 уровня и Таверна на шаблонах Jebus Cross, mt_Jebus и mt_TeamJebus	3
Свиток с заклинанием 5 уровня, Утопия драконов на шаблоне 6lm10a в серебряных зонах-сокровищницах	2
Алтарь жертвоприношений, Картограф, Озеро алых лебедей, Домик фей, Фонтан удачи, Фонтан молодости, Форт на холме, Идол удачи, Магический ручей, Магический колодец, Оазис, Флаг единства, Конюшня, Храм, Рынок, Водоём, Святилище	
Обсерватория красного дерева, Огненный столп, Фабрика военной техники	
Обсерватория красного дерева или Огненный столп или Смотровая башня (только 1 из этих объектов), Фабрика военной техники или Пушечный двор (только 1 из этих объектов), Минеральный источник, Склад ресурсов, Обелиск, Гильдия воров, Алая башня, Святыня магической тайны, Храм лояльности, Преобразователь скелетов, Свиток с заклинанием (Городской портал, Хождение по воде, Полёт, Дверь измерений), Академия мореплавания, Алтарь маны, Городские врата, Водопой, Гильдия наёмных работников, Старьевщик, Таверна, кроме шаблонов Jebus Cross, mt_Jebus и mt_TeamJebus, Лачуга отшельника, Вуаль тьмы, Глаз мага, Хижина мага, Утопия драконов на шаблонах 6lm10a и Diamond в стартовых зонах, Лаборатория чернокнижника, Проводник	1

4. ДОПУСТИМЫЕ ТИПЫ ЗЕМЛИ

Следующие объекты имеют ограничения типа местности, на которых могут генерироваться:

Объекты для нескольких типов земли		Уникальные объекты для типов земли	
Тип земли	Объекты	Тип земли	Объекты
Грязь, Трава, Болото, Снег	Водяная мельница	Песок	Оазис, Пирамида
Грязь, Трава, Болото	Мистический сад, Озеро алых лебедей, Фонтан молодости, Фонтан удачи		Буй, Картограф (водный), Кораблекрушение, Морской сундук, Обломки, Покинутый корабль, Потерпевший кораблекрушение, Русалки, Сирены
Грязь, Трава, Болото Высокогорье	Домик фей		Фонтан молодости, Академия мореплавания, Алтарь маны, Морская бочка, Обзорная башня, Обсерватория, Потерянный груз, Святилище бехолдеров, Склянка маны, Храм моря
Грязь, Трава, Снег Лава, Камни, Болото, Песок Высокогорье, Пустоши	Древо знаний, Форт на холме		Фонтан молодости, Академия мореплавания, Алтарь маны, Морская бочка, Обзорная башня, Обсерватория, Потерянный груз, Святилище бехолдеров, Склянка маны, Храм моря
Снег Пустоши	Лаборатория чернокнижника	Камни	Телега, Водоём, Магический ручей Водопой, Пиратская пещера
Грязь, Трава, Камни	Конюшня		Картограф (подземный), Огненный столп Преобразователь скелетов
Грязь, Трава, Камни, Снег Высокогорье	Рынок	Подземный	Навес
Грязь, Трава, Болото, Подземный Высокогорье	Сад откровения		Беседка, Лачуга отшельника, Минеральный источник, Руины, Старьевщик
Грязь, Трава, Болото, Песок, Снег	Склеп	Высокогорье	Скважина, Старатель, Могила, Проводник
Песок, Камни	Скелет на земле		Вертеп
Песок, Снег	Башня из слоновой кости	Болото	

ОХРАНА ОБЪЕКТОВ И СВЯЗЕЙ

Охрана объектов и связей рассчитывается следующим образом:

1. Вычисляется Индекс силы охраны по формуле:

$$\text{Индекс} = \text{Сила_монстров_зоны} + \text{Настроенная_сила_монстров}$$

где **Сила_монстров_зоны** = 0 для охраны связей, = -1...1 для охраны объектов (настройки зоны);

Настроенная_сила_монстров – настройка перед генерацией карты, равная 2 для Слабых монстров, 3 для Средних монстров, 4 для Сильных монстров.

Таким образом Индекс силы охраны может варьироваться в диапазоне 1...5.

2. Тип существа и количество генерируется по суммарному AI_Value. Суммарное AI_Value охраны объекта вычисляется по формуле:

$$\Sigma \text{AI_Value} = (\text{Ц} - \text{Ц}_{\min 1}) * k_1 + (\text{Ц} - \text{Ц}_{\min 2}) * k_2$$

где Ц - ценность объекта охраны, группы объектов или связи; Ц_{min} - минимальная ценность, в зависимости от Индекса силы охраны; k – коэффициенты. Ц_{min} и k определяются по таблице:

Индекс	Ц _{min1}	k ₁	Ц _{min2}	k ₂
1	2500	0,5	7500	0,5
2	1500	0,75	7500	0,75
3	1000	1	7500	1
4	500	1,5	5000	1
5	0	1,5	5000	1,5

Если Ц_{min} > Ц, то соответствующая (Ц-Ц_{min})*k убирается из формулы.

Если ΣAI_Value < 2000, то охрана не генерируется.

3. Выбирается случайный тип существа и его среднее количество: ΣAI_Value / AI_Value.

Если среднее количество < ((минимум_монстра_на_карте + максимум_монстра_на_карте) / 2 с округлением вниз, или ≥ 100 , то такое существо не может быть выбрано к генерации. Минимум и максимум монстра на карте берутся из таблицы:

Ур.	Кол-во	Существа
1	неул.	20...50
	улучш.	20...30
2	неул.	16...30
	улучш.	16...25
3	неул.	12...25
	улучш.	12...20
4	неул.	Все, кроме Элементалей воздуха
	улучш.	Все, кроме Штормовых элементалей
5	неул.	10...20
	улучш.	10...16
6	неул.	Все, кроме Снайперов
	улучш.	Все, кроме Энергетических элементалей
7	неул.	8...16
	улучш.	8...12
Исключения:	неул.	Все, кроме Элементалей земли, Золотых големов и Троллей
	улучш.	Все, кроме Магмовых элементалей
	неул.	5...12
	улучш.	5...10
	неул.	Все
	улучш.	Все, кроме Энергетических элементалей
	неул.	4...10
	улучш.	3...8
		16...30 Элементали земли
		16...25 Магмовые элементали
		16...25 Элементали огня
		12...25 Энергетические элементали
		12...18 Морские волки
		10...16 Золотые големы
		10...16 и Стальные големы
		8...16 Психические элементали
		8...12 Элементали воздуха, Алмазные големы, Тролли
		8...12 и Магические элементали
		6...12 Штормовые элементали
		5...12 Снайперы
		4...10 Фениксы
		1...3 Сказочные, Ржавые, Кристаллические и Лазурные драконы

4. Среднее количество существ округляется по общим правилам (0,5 округляется до 1) и вычисляется точное количество существ в охране:

- Если среднее количество < 4, то точное количество = **среднему**.
- Если среднее количество ≥ 4 , то точное количество = **среднему количеству + $X_1 - X_2$** , где X - случайные числа в диапазоне от **0** до **0,25*Среднее_количество**. Оба числа генерируются по одинаковым правилам, но отдельно. Таким образом, реальная охрана может быть от 75% до 125% от средней, но чем ближе количество монстров к среднему, тем с большей вероятностью оно выпадает.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Турист**, forum.ag.ru, **MaximusX**, forum.ag.ru, **Sav**, forum.df2.ru, **Андрей Девяткин**, vk.com.

8.4 Редактор шаблонов

С недавнего времени в аддоне **Horn of the Abyss** появился полноценный Редактор шаблонов.

Каждый файл, создаваемый редактором шаблонов, представляет собой набор шаблонов. Но чаще всего набор шаблонов содержит в себе лишь один шаблон, из-за чего наборы шаблонов часто называют просто шаблонами (в том числе и во внутриигровом интерфейсе). В данной статье понятия «набор шаблонов» и «шаблон» будут чётко разделяться.

Внимание! Несмотря на то, что водные объекты допустимы для генерации и во многих случаях в статье описывается работа опций на случайных картах с водой, следует учитывать, что механизм генерации воды на случайных картах несовершенен и обычно создаёт неиграбельные карты. На текущий момент вряд ли возможно создать интересный шаблон для водных карт.

НАСТРОЙКИ НАБОРА ШАБЛОНОВ

В настройки набора шаблонов, помимо идентификационных настроек имени и описания, включаются те настройки, которые влияют на возможность выбора настроек перед генерацией карты, когда конкретный шаблон ещё не выбран.

1. Имя. Имя является идентификатором набора шаблонов, аналогично имени карты для фиксированных карт. Оно отображается (вместе с именем конкретного выбранного для этой карты шаблона из набора) в описании сгенерированной карты. Однако в будущем имя набора шаблонов (в отличие от имени шаблона, которое нужно только чтобы показывать, какой шаблон из набора выпал для данной карты) может быть использовано более широко в меню выбора шаблона. Если шаблон добавляется в список выбора шаблонов HoMM 3 HD, рекомендуется делать одинаковыми имя набора шаблонов и имя папки шаблона (которое фигурирует в списке выбора наборов шаблонов в HD). Если набор шаблонов содержит всего один шаблон, рекомендуется выбирать имя набора и имя шаблона одинаковыми.

2. Описание. Описание шаблона выполняет роль, аналогичную описанию карты. Если оно непустое, оно будет отображаться в игре на месте описания карты.

3. Разрешённые города. Данная настройка позволяет ограничить возможность выбора города перед генерацией карты конкретным списком типов городов. Она действует одинаково на всех игроков. Следует заметить, что настройка влияет только на выбор города перед генерацией карты. Она никак не влияет на возможный тип города в случае выбора случайного города, а также на те города, тип которых не зависит от выбора перед генерацией. Для этих случаев допустимость городов управляет через соответствующие поля в настройках зон. Рекомендуется синхронизировать запреты городов в данной настройке с запретами во всех стартовых зонах игроков. В случае запрета всех городов будет автоматически разрешён Замок.

4. Герои. Данная настройка регулирует возможность появления на карте различных героев. Запрет распространяется на: Выбор героя или его генерацию в качестве стартового; Появление героя в Таверне и в Тюрьмах.

По умолчанию запрещены следующие герои: Адриэн, Катерина, Дракон, Джелу, Килгор, Хаарт Лич, Мутаре, Роланд, Мутаре Дрэйк, Борагус, Ксерон, Бидли, Тарк, Галтран, Сэр Мюллих, Сильвия (на картах с уровнем воды "Нет"), Вой (на картах с уровнем воды "Нет"), Элмор (на картах с уровнем воды "Нет"), Beатрис (кроме карт с уровнем воды "Нет"), Кинкерия (кроме карт с уровнем воды "Нет"), Дерек (кроме карт с уровнем воды "Нет").

Есть возможность запретить или разрешить любых героев. Указанные в шаблоне настройки всегда имеют приоритет перед настройками по умолчанию (независимо от уровня воды). Однако, возможность выбора героя перед стартом игры всегда ограничена 16 героями. Если разрешённых героев для данного города больше, то для выбора будут доступны первые 16, а остальные могут только сгенерироваться на месте случайных.

Можно запрещать любое число героев, но если на карте останется разрешено не более **10*Колво_игроков+48** героев, то не будут генерироваться Тюрьмы. Если разрешено меньше этого числа героев, то может случиться ситуация, когда в Таверне можно нанять только одного героя или вообще нельзя нанять ни одного. Если запрещены все герои некоторого класса, то на место героев этого класса будут генерироваться героя других классов.

Если Джем разрешена, то на картах с водой у неё стартовым заклинанием будет Вызвать Корабль, а на картах без воды - Благословение.

НАСТРОЙКИ ШАБЛОНА

Шаблон случайным образом выбирается из набора перед генерацией и определяет структуру и основные настройки карты.

1. Недели монстров/чумы. Данная настройка позволяет включить или отключить недели и месяцы монстров (кроме случая построенного Бога огня в Инферно) и месяцы чумы. По умолчанию они включены.

2. Исследование заклинаний. Данная настройка позволяет включить или отключить исследование заклинаний, позволяющее за плату изменять заклинания в Гильдии Магов за плату. Настройка действует одновременно на все города шаблона. По умолчанию исследование заклинаний включено.

3. Массивы скал. По умолчанию зоны на поверхности занимают всю площадь карты. При этом на первом этапе генерации зоны имеют круглую форму и не покрывают всю площадь карты, а на следующем оставшиеся клетки распределяются между зонами. Поскольку не всегда набор зон корректно вписывается в квадрат карты, при распределении оставшихся клеток некоторые зоны (обычно близкие к границе или углу карты) существенно увеличиваются в размере вне зависимости от настроек в шаблоне. При включении массивов скал вокруг набора зон ставятся зоны-пустышки, заполненные препятствиями. Эти зоны забирают часть

лишних клеток карты, в результате чего карта становится не полностью заполненной игровыми зонами, зато игровые зоны становятся более равномерными по размеру и форме. Можно настраивать радиус массивов скал (если включить опцию без настройки радиуса, он будет равен 1). Чем он меньше, тем ближе зоны-скалы будут к игровым зонам и тем в большее количество промежутков между зонами они поместятся, соответственно, тем больше клеток они будут забирать себе. Однако, если значение радиуса слишком маленькое, опция не автоматически отключается.

Для зон в подземелье аналогичный алгоритм работает всегда. Если массивы скал отключены, то зоны пустышки имеют радиус 4. Если включены, то радиус приравнивается к радиусу для поверхности. При наличии воды массивы скал на поверхности не ставятся, их роль выполняют водные зоны. Радиус массивов скал на водные зоны не влияет.

Данную настройку следует использовать при необходимости добиться нужных размеров зон или их соотношений на фиксированном размере карты. При этом подбирать правильный радиус нужно опытным путём. При изменении структуры шаблона или размера карты значение может потребоваться подбирать заново.

4. Разрежённость зон. При расположении зон генератор сначала ставит их свободно, а когда они перестают помещаться в некоторый заранее определённый минимальный квадрат, он начинает пытаться ставить зоны так, чтобы этот квадрат приходилось расширять как можно меньше для того, чтобы все зоны в него поместились. Настройка разреженности зон позволяет влиять на длину стороны минимального квадрата. По умолчанию она равна 1. Чем сильнее её уменьшить, тем более плотно генератор будет пытаться ставить зоны друг к другу, и тем более равномерны будут их формы и размеры. Но при этом уменьшается его свобода выбора при размещении, и размещение становится менее случайным. При увеличении этого числа, напротив, зоны ставятся более свободно, но больше шанс неравномерности их размеров.

Данную настройку следует использовать при необходимости добиться нужных размеров зон или их соотношений на фиксированном размере карты. При этом подбирать правильное значение нужно опытным путём. При изменении структуры шаблона, размера карты или наличия воды значение может потребоваться подбирать заново.

5. Анархия. Данная настройка изменяет размещение групп объектов таким образом, что некоторые объекты становятся можно забрать без сражения с охраной: добавляются свободные клетки вокруг объектов, позволяющие забирать их, используя Полёт; а также отключается исправление бага со сдвинутыми охранами объектов.

6. Артефакты. Данная настройка регулирует возможность появления на карте различных артефактов. Запрет распространяется на лежащие на карте артефакты (включая цели заданий Хижин провидцев), возможность появления артефакта в объектах и у Торговца артефактами, возможность генерации артефакта в виде стартового бонуса и прочие возможности появления артефактов в игре. Особые артефакты (Книга заклинаний, Свитки с заклинаниями, боевые машины и Грааль) не затрагиваются этой настройкой.

По умолчанию запрещены следующие артефакты: Все сборные артефакты (их можно собрать из составных частей, но они не могут быть на карте в уже собранном виде), Пузырёк с кровью дракона, Клинок Армагеддона, Рог бездны, Плащ отречения, Сфера запрещения, Шляпа морского капитана (на картах с уровнем воды "Нет"), Ожерелье морского пути (на картах с уровнем воды "Нет"), Сапоги левитации (на картах с уровнем воды "Нет").

Есть возможность запретить или разрешить любые артефакты. Указанные в шаблоне настройки всегда имеют приоритет перед настройками по умолчанию (независимо от уровня воды). Однако следует обратить внимание, что Шляпа морского капитана автоматически запрещается на старте карты, если запрещено заклинание «Вызвать Корабль» или «Затопить Корабль». Также артефакты, являющиеся целями заданий Хижин провидцев, автоматически запрещаются на карте и присутствуют на ней лишь в единственном экземпляре.

Для работоспособности карты на ней всегда должен быть разрешён хотя бы один артефакт, поэтому если запретить все артефакты, то будет автоматически разрешён Клинок мёртвого рыцаря. Если запрещены все артефакты некоторого класса, то на место артефакта этого класса будут генерироваться артефакты других классов (кроме целей заданий Хижин провидцев, которые всегда могут быть только артефактами-сокровищами).

7. Заклинания. Данная настройка регулирует возможность появления на карте различных заклинаний. Запрет распространяется на появление заклинаний в Гильдиях магов, Святынях, Пирамидах, Свитках с заклинаниями, Ящиках Пандоры, Учёных, в книгах стихий и Шляпе заклинателя. Но они будут доступны в качестве стартовых заклинаний героя. При этом на картах с водой у Джем стартовым заклинанием будет Вызвать корабль, а на картах без воды - Благословение. Особые заклинания (Гром титана) и магические способности существ не затрагиваются этой настройкой.

По умолчанию запрещены следующие заклинания на картах с уровнем воды "Нет": Вызвать корабль, Затопить корабль, Хождение по воде.

Есть возможность запретить или разрешить любые заклинания. Указанные в шаблоне настройки всегда имеют приоритет перед настройками по умолчанию (независимо от уровня воды). При этом запрет любого из заклинаний Вызвать корабль или Затопить корабль автоматически влечёт за собой запрет Шляпы морского капитана.

Для работоспособности карты на ней всегда должно быть разрешено хотя бы одно заклинание каждого уровня, поэтому если запретить все заклинания некоторого уровня, то автоматически будет разрешено одно из заклинаний: Магическая стрела (1 ур.), Удар молнии (2 ур.), Огненный шар (3 ур.), Цепная молния (4 ур.).

Взрыв (5 ур.). Если некоторый тип Свитков с заклинаниями или Ящиков Пандоры с заклинаниями содержит только запрещённые заклинания, он автоматически запрещается как объект.

8. Вторичные навыки. Данная настройка регулирует возможность появления на карте различных вторичных навыков. Запрет распространяется на появление навыка при повышении уровня героя, в Хижинах ведьм, Университетах и Учёных, но не распространяется на стартовые навыки героев. По умолчанию запрещены следующие навыки: Навигация (на картах с уровнем воды "Нет").

Есть возможность запретить или разрешить любые вторичные навыки. Указанные в шаблоне настройки всегда имеют приоритет перед настройками по умолчанию (независимо от уровня воды). Для работоспособности карты на ней всегда должно быть разрешено хотя бы четыре вторичных навыка. Если разрешено меньше, то автоматически разрешаются недостающие навыки до четырёх с начала списка.

НАСТРОЙКИ ЗОНЫ

Случайные карты составлены из связанных друг с другом зон. Каждая зона является связанным участком земли одного типа местности. От настроек зоны зависит её размер, расположение, территории, размещаемые объекты и другие параметры.

1. Размер. Настройка управляет относительным размером зоны. Реальный размер зависит также от ряда дополнительных факторов, таких как размер карты, число зон, размеры других зон, настройка разреженности зон, настройка массивов скал. Таким образом, размер зоны нужно подбирать опытным путём, до тех пор, пока не будет достигнут желаемый результат. Настройки разреженности зон и массивов скал могут быть полезны для большего контроля за размерами зон.

2. Размещение. Опция позволяет указать зоне, чтобы она появлялась только на земле или только в подземелье. По умолчанию для зоны допустимы оба варианта (причём стартовая зона игрока с городами не злого мировоззрения может появиться только на земле). При игре без подземного мира эта опция игнорируется, а при игре с подземным миром принудительно указывает размещение зоны, игнорируя стандартные правила размещения.

3. Несвязные дороги. По умолчанию в зоне образуется связная дорожная сеть, то есть все дороги, города и верфи в зоне можно обойти, не сходя с дороги и не выходя из данной зоны. Включение опции «Разрешить несвязные дороги» позволит дорогам в зоне быть несвязными (в этом случае, например, через зону могут идти две не пересекающиеся дороги). В большинстве случаев дорожные сети зон всё равно будут генерироваться связными, но если в шаблоне много зон с несколькими городами, то несвязные дорожные сети могут встречаться регулярно, делая дорожную сеть всего шаблона более непредсказуемой.

4. Отталкивание зон. Если опция включена, генератор случайных карт будет пытаться разместить эту зону как можно дальше (по суммарному расстоянию) от всех других зон с включённой опцией Отталкивания зон. Позиция зоны зависит от многих факторов, в том числе от связей с другими зонами. Опция имеет наименьший приоритет среди всех факторов, влияющих на позицию зоны, поэтому в ряде случаев она может не иметь эффекта. Более подробно механизмы определения взаимного расположения зон описаны в разделе Продвинутое размещение зон.

5. Нейтральные существа. При активации опции «Только нейтральные существа» внешние жилища в зоне могут принадлежать только нейтральным существам, существа в Ящиках Пандоры могут быть только нейтральными, существа, даваемые Хижинами провидцев, артефакты - цели поиска которых лежат в данной зоне, могут быть только нейтральными (Хижины провидцев, относящиеся к этим артефактам, будут находиться в других зонах). Если эта опция не активирована, то тип города существ для данных объектов определяется стандартно: типом главного города или типом местности зоны.

НАСТРОЙКИ СВЯЗИ

Связь — это проход между зонами. Он может быть проложен по земле (в наземном или подземном мире), через подземные врата, через монолиты или через верфь. Последний случай возможен только при наличии воды, он часто нарушает структуру карты и не будет подробно рассматриваться в этой статье. Все связи задаются в шаблоне.

1. Типы связей:

- Стандартная связь имеет обычную охрану, зависящую от ценности связи (при достаточно низкой ценности охрана отсутствует). Если связь реализуется в виде прохода по земле, то в зависимости от длины общей границы между зонами проходов может быть несколько, каждый со своей охраной. Если связь реализуется в виде монолита, то монолит ставится всегда один, а охрана стоит по обе стороны от него. То же самое в случае подземных врат.
- Широкая связь никогда не имеет охраны. Если широкая связь прокладывается по земле и на поверхности, то проход между зонами получается широким, практически по всей границе. Если зоны размещены в подземелье или соединены монолитом, или подземными вратами, связь размещается так же, как и стандартная (только не имеет охраны).
- Связь со Стражем границы вместо охраны блокируется Стражами границы. С одной стороны связи используется Страж границы одного цвета, а с другой — другого. Палатки ключника соответствующих цветов размещаются без охраны в связанных зонах, причём каждая не в той зоне, на стороне которой используется цвет палатки (то есть, чтобы открыть проход, одному игроку нужно посетить Палатки ключника в обеих зонах). В случае прохода по земле может быть использовано более двух цветов Стражей границы для одной связи. Количество цветов Стражей границы ограничено, и, если они кончились, оставшиеся связи со Стражами границы генерируются как стандартные (для этого у этих связей и возможна настройка ценности). Каждый цвет Стража границы может использоваться либо для

охраны связи, либо для охраны сокровища Палатки ключника. Связи всегда имеют приоритет по использованию цветов Стражей границы по сравнению с сокровищами. Не рекомендуется использовать данный тип связи.

- Фиктивная связь не прокладывается в виде прохода и не влияет на структуру карты. Но, как и остальные типы связей, она влияет на размещение зон, увеличивая шансы связанных такой связью зон оказаться рядом друг с другом (в зависимости от настроек расположения зон и рекомендуемого расположения связи).

2. Расположение. Настройка «Рекомендуемое расположение» позволяет связи влиять на расположение зон на карте, которые она соединяет. В большинстве случаев эта настройка рекомендательная и генератор не гарантирует, что зоны действительно будут размещаться так, как указывают их связи (генератор может не суметь их так поставить). Но, с учётом того, что генератор располагает зоны в порядке возрастания их номеров, правильным выбором нумерации зон часто можно достичь нужного эффекта (например, если номера зон связи следуют друг за другом, это увеличивает шанс того, что рекомендация по расположению будет выполнена). Настройки рекомендуемого расположения:

- По умолчанию генератор пытается поставить зоны рядом друг с другом или друг под другом, чтобы соединить их по земле или подземными вратами и избежать добавления монолитов.
- При настройке «По земле» генератор будет пытаться разместить зоны рядом и на одном уровне (так, чтобы их можно было соединить проходом по земле). Эта настройка имеет приоритет перед настройками «По умолчанию» других связей.
- При настройке «Подземные врата» генератор будет пытаться разместить зоны друг под другом (так, чтобы их можно было соединить подземными вратами). Эта настройка имеет приоритет перед настройками «По умолчанию» других связей. При отсутствии подземного уровня эта настройка автоматически заменяется на настройку «По умолчанию».
- При настройке «Монолит» связь не будет влиять на расположение зон и всегда будет соединять зоны монолитом (даже когда их можно соединить проходом по земле и подземными вратами).
- При настройке «Случайно» связь не будет влиять на расположение зон. По возможности зоны будут соединяться проходом по земле или подземными вратами, если это невозможно, то монолитом.
- Чем больше в шаблоне указаний рекомендуемых расположений «По земле» и «Подземные врата», тем труднее генератору выполнить все рекомендации, а также труднее плотно уместить все зоны на карту (в результате чего увеличивается неравномерность размеров зон). Расположения «Монолит» и «Случайно», напротив, упрощают генератору выполнение остальных рекомендаций и плотное размещение зон.

3. Дороги. Данная настройка регулирует генерацию дорог между зонами. Варианты размещения дорог:

- Случайно (по умолчанию): дороги генерируются в соответствии со стандартным механизмом, возможность их проложения по данной связи зависит от структуры шаблона и содержит элемент случайности.
- Обязательны: если данная связь принадлежит некоторому простому пути (без повторения зон и связей) между двумя различными зонами с городами по связям только с обязательными дорогами, то обязательная дорога по этой связи гарантировано прокладывается. В противном случае считается, что выбрана опция «Случайно». Менее формально, чтобы обязательные дороги появились, нужно, чтобы они соединяли некоторые зоны с городами (возможно, через промежуточные зоны без городов).
- Запрещены: дороги гарантировано не могут проходить через данную связь. Связи, сгенерировавшиеся через воду (между верфями), приравниваются к связям с запрещённой дорогой.

Во время генерации сначала прокладываются обязательные дороги. После этого генератор связывает получившиеся сети дорог между собой (и с оставшимися городами и верфями) обычным алгоритмом (тем же, по которому связываются дорогами города в оригинальной игре), используя часть связей с дорогами по умолчанию. Параллельные связи для дорог считаются одной связью с «максимальным» значением настройки дорог (Обязательны > Случайно > Запрещены) из всех объединённых связей. Если связь реализована односторонними монолитами, то дорога идёт к их входам.

По умолчанию гарантируется, что все города, верфи и дороги в зоне будут соединены дорожной сетью, проходящей в пределах этой зоны. При включении для зоны опции Разрешить несвязные дороги, это условие перестаёт быть обязательным. При этом обязательные дороги соединяют ближайшие города или верфи зон, оставшиеся города и верфи присоединяются к дорожной сети стандартным алгоритмом.

4. Отталкивание порталов. При включении этой опции, если связь оказалась реализованной в виде монолита, монолит будет размещаться как можно дальше от городов, охран проходов, подземных врат и других монолитов.

ПРОДВИНУТОЕ РАЗМЕЩЕНИЕ ЗОН

Управление размещением зон на карте — одна из наиболее сложных задач при создании шаблона. По своей исходной концепции случайные карты имеют не фиксированные позиции и размеры зон и не предполагают их конкретизации в шаблоне. Однако в некоторых случаях правильное размещение зон на карте является критичным для играбельности шаблона, поэтому есть ряд инструментов, которые позволяют управлять размещением зон и при должном мастерстве добиваться нужных результатов:

- Для любой зоны можно указать, должна она генерироваться на земле или под землёй. В отличие от других опций размещения, эта настройка работает всегда и позволяет разделить зоны наземного и подземного уровня.
- Можно задавать рекомендации генератору ставить зоны рядом, связывая их обычными или фиктивными связями с рекомендуемым расположением «По умолчанию», «По земле» или «Подземные врата». Нужно отметить, что настройки «По земле» и «Подземные врата» имеют гораздо больший вес, чем «По умолчанию», поэтому генератор будет предпочитать те позиции зон, где у них выполняется максимум связей «По земле» и «Подземные врата». Ставить связи «По земле» и «Подземные врата» следует обдуманно, только так, чтобы генератор точно смог выполнить рекомендацию. В противном случае генерация будет потенциально нестабильной: генератор может нарушить более важные элементы размещения ради выполнения этих рекомендаций.
- Важное значение имеет нумерация зон. Генератор ставит зоны в порядке их номеров, каждый раз подбирая для новой зоны такое положение, которое наилучшим образом реализует рекомендации связей зоны с уже размещёнными зонами. После размещения всех зон генератор случайным образом их перемешивает, однако только в тех случаях, когда можно улучшить реализацию рекомендаций связей зоны. Таким образом, в ряде случаев можно мысленно моделировать процесс расстановки зон генератором и задать им такую нумерацию, чтобы каждая следующая зона была поставлена в чётко определённое связями заведомо правильное место.
- На размещение зон влияет настройка шаблона разреженности зон. В случае, если допустимо несколько вариантов постановки зоны, одинаково хорошо реализующих рекомендации по связям, позиция выбирается либо случайным образом (если размещено достаточно мало зон), либо так, чтобы весь набор размещённых зон наиболее плотно умещался в квадрат. Разреженность зон влияет на то, с какого момента зоны начнут ставиться наиболее плотно. При достаточно маленькой разреженности первые две зоны всегда будут ставиться по диагонали друг от друга (так как такая конфигурация из двух зон лучше всего вписывается в квадрат).
- Некоторым из зон можно включить опцию Отталкивание зон, тогда генератор будет пытаться ставить эти зоны как можно дальше друг от друга. Эта опция имеет наименьший приоритет: при постановке зоны сначала генератор из всех возможных позиций выбирает те, которые лучше всего реализуют рекомендации связей зоны. Потом из получившегося набора позиций выбираются те, при которых зона наилучшим образом помещаются в настраиваемый разреженностью зон квадрат (если он достаточно мал). И только из оставшихся позиций выбирается позиция с самой большой суммой расстояний до зон с включённой опцией «Отталкивание зон».

Пример: Пусть подземелья нет и требуется сделать одну зону центральной и разместить несколько крайних зон вокруг неё в определённом (заранее заданном) порядке. Первый способ добиться этого - создать всем крайним зонам фиктивные связи с центром и каждую зону связать фиктивными связями с её соседями в круге. Однако не при любой нумерации зон это будет работать так, как ожидалось. Например, пусть центр имеет самый большой номер. В этом случае сначала будут поставлены крайние зоны, и маловероятно, что их конфигурация будет представлять собой именно круг, внутрь которого поместится центральная зона (при маленькой разреженности зон конфигурация точно не будет представлять собой такой круг, зоны будут стоять плотно друг к другу без больших промежутков). Поэтому центральная зона будет помещена сбоку. Дальнейшее перемешивание может исправить ситуацию (и для более простой конфигурации действительно исправило бы), но в данном случае размещение требуется задать довольно жёстко, и гарантии требуемой генерации после перемешивания нет.

Более правильно дать центру имеет наименьший номер. Однако, нумерация остальных зон тоже имеет значение. Например, пусть следующие по номерам за центром зоны — две не соседние зоны из круга. После размещения двух зон (центра и одной из зон круга) третья может попасть в любое место вокруг центра, в том числе и рядом со второй зоной (при маленькой разреженности зон она всегда будет рядом со второй зоной). Но в этом случае рядом со второй и третьей зоной уже невозможно разместить по два соседа. Для того чтобы разместить их, генератору придётся оторвать какие-то зоны от центра и нарушить требуемое размещение.

Следует задать такую нумерацию: первая зона — центр, вторая — произвольная крайняя, а каждая следующая — соседняя с одной из уже поставленных крайних. В этом случае генератор каждый раз будет ставить зону в заведомо правильное место (рядом с одним из своих соседей и с пустым местом для другого соседа с другой стороны) и сразу разместит зоны правильно.

Необходимо отметить ещё одну сложность при указанном круговом размещении зон. Для того чтобы все зоны помещались в кругу вокруг центра и между ними не было промежутков, нужно правильно подобрать размеры зон. На практике из-за случайного фактора подобрать такие размеры практически невозможно, и следует рассчитывать на то, что промежуток будет всегда. Но при указанном выше способе размещения это значит, что между теми зонами, между которыми появится промежуток, окажется нереализованная фиктивная связь. Чтобы избежать этого, следует заранее выбрать пару зон, между которыми будет промежуток, и удалить фиктивную связь между ними (либо поставить рекомендуемое расположение «Случайно», если связь не фиктивная и нужна по структуре шаблона). Эта пара зон будет иметь увеличенный размер при генерации, т.к. им достанется часть клеток из этого промежутка. После этого изменением размеров зон можно добиться максимально возможного уменьшения промежутка, чтобы его клетки отдавались по большей части крайним зонам, а не центру и он не влиял на внешний вид сгенерированной карты (и не было шанса того, что крайние зоны не поместятся вокруг центральной).

Данный способ работает, если крайних зон хотя бы 6. В противном случае нужно либо делать центр достаточно маленьким, либо крайние зоны будут занимать недостаточную часть границы центра (указанный выше промежуток всегда будет большим, и его пространство будет переходить в основной центральной зоне). Если требуется решить подобную задачу для 4 зон, располагающихся вокруг центра, можно использовать опцию «Отталкивание зон». Нумерация должна быть задана следующим образом: первая зона — центр, вторая — одна из крайних зон, третья — та, которая должна быть напротив неё, далее две оставшиеся. У всех зон, кроме центра, должна быть включена опция «Отталкивание зон», «Разреженность зон» шаблона должна быть достаточно большой. Связи между крайними зонами следует убрать или сделать им рекомендуемое расположение «Случайно», при этом каждую крайнюю зону соединить обычной или фиктивной связью с центром.

В результате, генератор случайных карт сначала поставит центральную и первую крайнюю зоны. Далее, вторую крайнюю зону он поставит напротив первой (за счёт отталкивания зон). Третью крайнюю зону он поставит посередине между первой и второй, а четвёртую в оставшееся место. Если правильно подобрать размеры зон и поставить маленькую Разреженность зон шаблона, то можно добиться того, что крайние зоны будут находиться строго в углах: первая крайняя зона за счёт маленькой разреженности будет ставиться по диагонали от центра, вторая за счёт разреженности и отталкивания — в соседнем углу.

НАСТРОЙКИ ОБЪЕКТОВ

Настройки шаблона позволяют разрешать и запрещать объекты, а также управлять параметрами их генерации. Настройка объектов присутствует в настройках шаблона и настройках каждой зоны. Она имеет вид упорядоченного набора правил.

Исходно имеется список доступных для генерации по умолчанию объектов со своими параметрами. Набор правил используется для изменения этого списка. Правила могут быть двух типов: «Запретить» - удалить объект (или несколько) из списка; «Разрешить / Править» - добавить объект в список и/или изменить параметры этого объекта. Правила применяются в том порядке, в котором они перечислены. В ряде случаев этот порядок важен. Например, если требуется запретить все объекты, кроме нескольких, нужно сначала добавить правило «запретить всё», а потом несколько правил для разрешения нужных объектов. Если поставить правило «запретить всё» в конец списка, то все объекты окажутся запрещёнными вне зависимости от прочего содержимого списка.

Сначала к списку объектов применяются правила из настроек шаблона. На время генерации объектов в каждой зоне к получившемуся списку объектов применяются правила из настроек зоны.

Помимо отдельных объектов можно запрещать группы разновидностей: можно запретить сразу все объекты (очистить список объектов для генерации наполнения), запретить все банки существ, все Ящики Пандоры и другие группы разновидностей объектов.

Запрет действует только на объекты, ставящиеся на карту стандартным способом генерации наполнения зон. Невозможно запретить объекты, ставящиеся по другим правилам: Города/замки; Шахты и ресурсы рядом с ними (последние не затрагиваются запретом объектов-ресурсов); Неохраняемые Палатки ключника для связей со Стражами границы (но можно запретить охраняемые Палатки ключника с наградой за Стражем границы в другой зоне). Эти объекты управляются при помощи других настроек зон и связей. Кроме того, невозможно запретить ставить в зону Хижину провидца или награду Палатки ключника за Стражем границы (но если запретить Палатки ключника или артефакты для Хижин провидцев на всём шаблоне, то нигде не появятся эти объекты).

Правило «Разрешить/Править» требует указания ценности объекта, его частоты, максимального количества на карте и в зоне (в настройках зоны — без максимального количества на карте). Если этот объект уже присутствует в списке, то его параметры будут изменены на указанные. В противном случае объект будет добавлен в список с указанными параметрами.

Часть параметров можно не задавать, указав их «по умолчанию». Эти параметры не будут изменены при применении правила. Если добавляется новый объект с параметрами «по умолчанию», то значения этих параметров берутся у соответствующего объекта из списка объектов для всей карты (с применёнными правилами объектов шаблона). Если объект отсутствует и в списке объектов карты, в качестве параметров по умолчанию берутся его стандартные параметры (указанные здесь). Таким образом, задавая всем параметрам значение «по умолчанию», можно просто разрешать объект для генерации.

Внешние жилища, Ящики Пандоры с существами и артефакты для Хижин Провидцев с существами можно запрещать, разрешать и править не только по отдельности (для каждого существа), но и целыми уровнями (указанные значения частоты, максимального количества на карте и максимального количества в зоне будут применены к каждому подходящему объекту независимо). Рекомендуется использовать именно этот механизм, так как всё равно в каждой зоне эти объекты могут иметь существ только из одного заранее заданного типа города.

Ограничения:

Добавление объекта в список объектов для генерации наполнения не гарантирует того, что этот объект реально появится на карте. Ниже описаны некоторые ограничения, которые следует учитывать при управлении объектами:

- Многие объекты могут генерироваться не на всех типах местности (подробнее здесь). Изменить типы местности, на которых генерируется объект, невозможно, но есть возможность установить зоне конкретный тип местности, если требуется появление в ней соответствующего объекта.
- У многих объектов есть ограничения на количество на карте и в зоне, которые нельзя увеличить.

- Объекты всегда выбираются в рамках какого-то диапазона ценности. Объекты, не подходящие ни одному диапазону, не могут появиться в данной зоне. Шансы генерации объекта ценности, в точности равной «Максимуму» диапазона, очень малы, кроме случая, когда «Минимум» совпадает с «Максимумом». Объекты ценности ниже четверти «Минимума» диапазона не могут быть сгенерированы в качестве первого объекта группы этого диапазона, но могут дополнить собой другие его группы. Кроме того, если минимальная ценность во всех диапазонах не меньше 500, то объекты ценности 100 почти не генерируются (так как эта ценность меньше четверти даже от 500, а по указанному в предыдущем подразделе алгоритму генерации шанс генерации групп объектов с такими ценностями очень мал).
- При определении списка объектов зоны нужно следить за тем, чтобы для любой ценности любого из указанных диапазонов наполнения существовал разрешённый объект без ограничений на количество ценностью от 1/4 этой ценности до самой этой ценности. В противном случае генератор не сможет поставить никаких объектов при выпадении такой ценности, и после нескольких попыток решит, что зона уже заполнена, и перестанет ставить в неё объекты. Чтобы избежать этой ситуации, рекомендуется всегда разрешать достаточно много объектов разной ценности, а также избегать слишком широких диапазонов (вроде 100–30000), поскольку их использование увеличивает шанс того, что случайно выбранная ценность окажется неподходящей ни для каких объектов. Вместо этого следует использовать несколько более коротких диапазонов, соответствующих ценностям разрешённых объектов.
- Желательно следить за тем, чтобы в каждой зоне было разрешено достаточное количество объектов размером в 1 клетку (таких, как Ресурсы, Артефакты, Ящики Пандоры, Ульи Ядовитых Змиеv — с единственной клеткой-входом и без непроходимых клеток) различной ценности в соответствии с указанными в зоне диапазонами. Часто случается, что из-за получившегося расположения препятствий в зоне генератор не может разместить крупные объекты, и, если в зоне доступно мало одноклеточных объектов, генерация может прерваться, и останутся пустые области.
- Для внешних жилищ, Ящиков Пандоры с существами и артефактов для Хижин Провидцев с существами указание ценности невозможно (она вычисляется по специальному алгоритму и учитывает количество зон с различными городами). Но можно подстроить под их ценности диапазоны наполнения зон.
- Внешние жилища, Ящики Пандоры с существами и артефакты для Хижин Провидцев с существами генерируются только в зонах своего типа города. Но можно для любой зоны указать, чтобы в ней эти объекты генерировались с нейтральными существами.
- Иногда объект может редко генерироваться из-за маленькой частоты. Изменение частоты может увеличить шансы его появления.

Более подробную и актуальную документацию по Редактору шаблонов можно почитать на [официальном сайте HotA](#).

IX ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

9.1 Ценность заклинаний для героев ИИ

Наверняка многие из вас замечали, что герои ИИ довольно странно/стандартно используют те или иные заклинания. Некоторые он и вовсе пытается избегать, а другие использует очень часто или редко. В ресурсах игры каждое заклинание в игре имеет особый параметр AI_Value - ценность использования этого заклинания для ИИ. Однако, как показывают тесты, AI_Value не является безусловным фактором для выбора. ИИ для каждого из имеющихся у него заклинаний проводит целую процедуру «взвешивания» (weighting). Возможно, AI_Value заклинаний отражают некий усредненный массив данных для ИИ результатов «взвешивания» различных заклинаний, то есть отражают представления ИИ об их ценности, но используются эти значения не для выбора заклинания в какой-то момент игры, а в других целях, например, для сопоставления силы своего героя с героем противника, выбора цели для движения по карте - свиток с каким заклинанием предпочтительнее взять и т.д. (это только предположения).

Для разных заклинаний алгоритм «взвешивания» очень отличается, хотя можно выделить несколько наиболее часто используемых, которые используются по сути для нескольких заклинаний, а не для одного (с небольшими различиями). Например, для «взвешивания» Слепоты наибольшее значение имеет сила отрядов противника, которые в свой ближайший ход смогут ударить. При этом продолжительность ослепления учитывается мало (надо сказать, что алгоритмы «взвешивания» не всегда совершенны). Интересно, что иногда в алгоритмах «взвешивания» учитывается примерное соотношение силы двух армий в бою (не отрядов, а суммарно - армий). С помощью этого соотношения ИИ примерно прикидывает продолжительность битвы (равные армии - наибольшая продолжительность).

Ряд алгоритмов, используемых ИИ в битве:

- Перед каждой битвой с участием ИИ, алгоритм вычисляет соотношение сил армий, причём, чем ближе оно к 1, тем большее число сопоставляет компьютер. То есть он рассматривает эту величину приблизительно как ожидаемую продолжительность битвы (вернее, её решающей фазы).
- Алгоритм создает и апдейтит набор битов (1 набор на всю армию - армию противника ИИ), отражающих возможность каждого отряда "дотянуться" до противника.

Данная система использует поля _CombatMonster_ (это уже для своей армии - для каждого отряда):

0x544 - здесь набор битов, определяющих до каких номеров (отрядов) противника дотягивается данный наш отряд.

0x538 - адрес одного из отрядов, который наш отряд мог бы ударить.

У отрядов, уже сделавших ход, бит 0x544 все равно ненулевой, если в следующий ход они смогли бы нанести удар, хотя бы гипотетически. Зато отряд, который в данный момент должен ходить имеет данный бит равным нулю. Только перед началом битвы данный отряд иногда имеет бит равный 1. Именно поэтому ИИ не может наложить Жажду крови, Палача и др. на существа и сразу же пойти и ударить им.

Еще один момент - у стрелков 0x544 нулевой, за исключением случаев рукопашной, только перед началом битвы он ненулевой.

Вообще, возможно, вся данная система далека от безупречной работы и, как и многие другие участки кода в игре, приводит к тому, что ИИ иногда делает не самые полезные для себя вещи (как говорится в народе, откровенно тупит). Во всяком случае, для процедур типа combatMan_00437D50_BloodlustWeightAI можно было бы безболезненно и с пользой заменить использование поля 0x538 на актуальный расчёт возможности дотянуться до противника (такой код все равно в игре где-то есть).

Далее приведена таблица AI_Value для всех заклинаний ИИ. Особенности применения ИИ данных параметров требуют дальнейшего изучения и тестирования.

Заклинания	Уровень Магии стихии у героя		
	Базовый	Продвинутый	Экспертный
Походные заклинания:			
Городской портал	5	70	70
Полёт / Дверь измерений	30	40	50
Хождение по воде	15	20	25
Вызов корабля	10	20	20
Затопить корабль / Видение / Просмотр земля / Маскировка / Просмотр воздуха	1	1	1
Боевые заклинания:			
Элементаль огня / воды / воздуха / земли	50	100	150
Воскрешение	50	60	120
Оживление мертвецов	60	60	120
Армагеддон	100	100	100
Гипноз	25	50	100
Взрыв / Цепная молния / Гром титана	75	75	75
Берсерк	60	60	60
Воздушный щит	20	50	50
Слепота	50	50	50
Клон	20	40	50

Уничтожение мертвецов	40	40	40
Метеоритный дождь	37	37	37
Бешенство	10	20	30
Контрудар	20	30	30
Удар молнии	25	25	25
Волшебное зеркало	12	18	24
Ледяная молния / Инферно / Волна смерти	20	20	20
Щит	10	20	20
Антимагия	10	15	20
Телепорт	20	20	20
Молитва	8	16	16
Огненный шар	15	15	15
Огненный щит	10	12	15
Жажда крови / Точность / Слабость / Каменная кожа / Разрушающий луч	7	15	15
Медлительность	5	15	15
Кольцо холода	12	12	12
Благословение / Проклятье	10	11	11
Магическая стрела	10	10	10
Ускорение	5	10	10
Защита от воздуха / огня / воды / земли	2	4	4
Лечение	4	4	4
Снятие заклинаний	3	3	3
Радость / Печаль / Удача / Неудача	1	2	2
Зыбучие пески / Минное поле / Силовое поле / Стена огня / Землетрясение / Жертва / Палач / Забывчивость / Устранение препядствий	1	1	1

Кроме ценностей отдельных заклинаний, ИИ использует и простые очевидные данные, например, бесполезность колдовства некоторых заклинаний – он не станет использовать Волшебное зеркало или Антимагию, если у противника нет ударных заклинаний; не станет использовать Защиту от воды, если у противника нет Кольца холода или Ледяной молнии; не станет использовать Гипноз, когда у противника остался всего один отряд, и т.д. ИИ видит наличие всех заклинаний в Книге магии противника.

Это интересно! Полезный совет для картостроителей. Как заставить вражеского героя ИИ использовать Гипноз? ИИ довольно странно «взвешивает» Гипноз, и, чтобы использовать его, у него должны быть довольно высокие параметры Силы магии и Знания, а также большое количество маны. В его Книге магии должно быть Ускорение, помимо Гипноза, а в идеале – только Гипноз и Ускорение. Герой ИИ начинает активно использовать Гипноз только после применения Ускорения к своим отрядам. Справоцировать его применить Ускорение можно, например, использовав Медлительность.

Общие принципы отстройки Гильдии магов ИИ

1. ИИ строит Гильдию магов в 2 случаях: если она требуется для отстройки других зданий в городе, либо для нужд героя, посетившего город в данный момент.

2. Из пункта 1 следует, что Гильдия магов 1 уровня строится ИИ практически всегда, так как она требуется для постройки Муниципалитета. Гильдия магов 2 уровня строится только для нужд героя, если это не Оплот или Темница, где это необходимо для отстройки жилищ драконов.

3. Нужды героя требуют постройки Гильдии магов в момент посещения города героем. К ним относятся: отсутствие Книги магии у героя; отсутствие у героя заклинаний, которые появятся с постройкой Гильдии магов (ИИ наперёд знает какие заклинания у него будут в Гильдии); неполный запас маны у героя, если он остаётся в городе ночевать.

4. Если в данный момент ИИ требуется построить Гильдию магов, но у него не хватает ресурсов, то он может запросто использовать обмен ресурсов на Рынке.

5. ИИ готов отстраивать Гильдию магов под нужды только, если этот герой имеет минимум 3 силы магии и 3 знания, иначе это условие отстройки Гильдии магов он игнорирует. Надо сказать, что это условие иногда очень надолго откладывает строительство Гильдии, так как ИИ медленно качает героев.

6. ИИ строит Гильдию магов под нужды героя, если в других его городах уже нет Гильдий магов более высокого уровня, чем в этом городе.

7. Уровень Мудрости у героя учитывается ИИ корректно, т.е. если он недостаточен, то Гильдия соответствующего уровня не будет строиться.

Благодарности за помощь в написании раздела: Сергей Куркин, vk.com.

9.2 Ценность существ для героев ИИ

Каждое существо в игре также имеет параметр AI_Value - ценность этого существа, который используется во многих расчётах. Это можно заметить по всему справочнику.

Помимо AI_Value, показывающего общую силу, все существа имеют также параметр Fight Value - боевая сила, без учёта скорости и тактических моментов. ИИ использует этот параметр для некоторых внутренних расчётов.

Далее представлена таблица всех значений AI_Value для городских и нейтральных существ.

Замок	Оплот	Башня	Инферно	Некрополис	Темница	Цитадель							
	80		100		44		50		60		59		60
	126		138		165		159		98		154		130
	351		234		250		357		252		336		192
	445		518		570		445		555		517		416
	485		517		884		765		848		835		1027
	1946		1806		2016		1670		2087		1547		1266
	5019		4872		3718		5101		3388		4702		3162

	115		138		66		60		85		84		78
	184		209		201		240		128		238		203
	448		331		412		392		315		367		240
	588		532		680		480		783		577		672
	750		803		942		1224		1079		1068		1106
	2100		2030		2840		1848		2382		1589		1443
	8776		8613		7500		7115		4696		8721		6168

Крепость	Сопряжение	Причал	Нейтралы				Боевые машины				
	56		55		57		15		585		400
	126		356		155		75		518		300
	268		315		312		145		597		500
	552		345		502		135		600		600
	890		330		790		208		1024		875
	1350		1669		1415		345		929		
	4120		4547		3162		270		775		

	90		95		75		1210		
	156		486		174		19580		39338
	312		380		407		30501		78845

	714		470		645
	1028		490		852
	1518		2012		2116
	5931		6721		7220

Таблица всех существ по возрастанию AI Value:

Существо	AI V.	Существо	AI V.	Существо	AI V.
Крестьянин	15	Великий эльф	331	Горгона	890
Гремлин	44	Бехолдер	336	Фангарм	929
Бес	50	Элементаль огня	345	Мастер-джинн	942
Маленькая фея	55	Кочевник	345	Тролль	1024
Гнолл	56	Грифон	351	Птица рух	1027
Нимфа	57	Элементаль воздуха	356	Могучая горгона	1028
Троглодит	59	Адская гончая	357	Король минотавров	1068
Скелет	60	Созерцатель	367	Могущественный лич	1079
Чёрт	60	Ледяной элементаль	380	Птица грома	1106
Гоблин	60	Цербер	392	Чародей	1210
Мастер-гремлин	66	Тележка с боеприпасами	400	Адское отродье	1224
Полурослик	75	Стрелковая башня	400	Циклоп	1266
Океанида	75	Корсар	407	Виверна	1350
Хобгоблин	78	Железный голем	412	Никс	1415
Копейщик	80	Огр	416	Король циклопов	1443
Адский троглодит	84	Рыцарь	445	Виверна-монарх	1518
Скелет-воин	85	Демон	445	Мантикора	1547
Гнолл-мародёр	90	Королевский грифон	448	Скорпира	1589
Фея	95	Энергетический элементаль	470	Психический элементаль	1669
Живой мертвец	98	Рогатый демон	480	Ифрит	1670
Кентавр	100	Монах	485	Единорог	1806
Алебардщик	115	Штормовой элементаль	486	Султан-ифрит	1848
Арбалетчик	126	Магмовый элементаль	490	Кавалерист	1946
Ящер	126	Катапульта	500	Магический элементаль	2012
Зомби	128	Дух океана	502	Нага	2016
Наездник на волке	130	Дендроид-страж	517	Боевой единорог	2030
Вор	135	Медуза	517	Чёрный рыцарь	2087
Гном	138	Пегас	518	Чемпион	2100
Капитан кентавров	138	Сатир	518	Никс-воин	2116
Наездник на кабане	145	Серебряный пегас	532	Рыцарь смерти	2382
Гарпия	154	Василиск	552	Королева наг	2840
Матрос	155	Вампир	555	Чудище	3162
Ящер-воин	156	Маг	570	Морской змей	3162
Гог	159	Королева медуз	577	Костяной дракон	3388
Каменная горгулья	165	Монах	582	Гигант	3718
Головорез	174	Снайпер	585	Гидра	4120
Стрелок	184	Крестоносец	588	Огненная птица	4336
Орк	192	Стальной голем	597	Огненная птица	4547
Обсидиановая горгулья	201	Золотой голем	600	Дракон-привидение	4696
Налётчик	203	Баллиста	600	Красный дракон	4702
Лепрекон	208	Морской волк	602	Зелёный дракон	4872
Боевой гном	209	Ассида	645	Ангел	5019
Лесной эльф	234	Огр-маг	672	Дьявол	5101
Гарпия-ведьма	238	Архимаг	680	Гидра хаоса	5931
Магог	240	Великий василиск	714	Древнее чудище	6168
Орк-вождь	240	Фанатик	750	Феникс	6721
Каменный голем	250	Порождение зла	765	Архидьявол	7115

Страж	252		Алмазный голем	775		Аспид	7220
Змий	268		Вампир-lord	783		Титан	7500
Мумия	270		Жрица моря	790		Золотой дракон	8613
Палатка первой помощи	300		Дендроид-солдат	803		Чёрный дракон	8721
Стрекоза	312		Минотавр	835		Архангел	8776
Пират	312		Лич	848		Сказочный дракон	19580
Привидение	315		Заклинательница	852		Ржавый дракон	26433
Элементаль воды	315		Пушка	875		Сказочный дракон	30501
Элементаль земли	330		Джинн	884		Кристаллический дракон	39338

Далее представлена таблица всех значений Fight Value для городских и нейтральных существ.

Замок	Оплот	Башня	Инферно	Некрополис	Темница	Цитадель
100	100	55	50	75	73	60
115	194	150	145	140	140	130
324	195	339	275	231	240	175
445	407	418	445	518	379	520
485	690	680	765	742	835	790
1668	1548	2016	1413	1753	1215	1055
3585	3654	3146	3759	2420	3762	3162
115	115	55	60	85	84	65
115	209	155	210	160	196	174
364	195	412	308	252	245	200
588	418	467	480	652	423	672
500	765	748	1071	889	890	869
1800	2030	2840	1584 1802	2029	1248	1110
6033	6220	5000	5243	3228	6783	5397

Крепость	Сопряжение	Причал	Нейтралы
	70		15
	115		600
	324		1024
	215		145
	315		929
	506		775
	345		805
	890		16317
	415		24030
	1050		30260
	1431		
	3248 3097		
	90		
	70		
	60		
	415		
	30260		

	130		324		174			471	56315
	250		315		311			597	
					376				
	561		360		478				
	1028		490		655				
	1518		1724		1763				
	5272		4929		5554				

Благодарности за помощь в написании раздела: **AlexSpl**, heroesworld.ru.

9.3 Ценность вторичных навыков для героев ИИ

Любой игрок, который хоть немного играл в Героев, знает, что не все вторичные навыки одинаково полезны. Большинство игроков, например, предпочитают такие навыки, как Логистика, Нападение, Тактика или Магия земли. Но как на счёт компьютерных игроков, управляемых ИИ? Они имеют какие-то приоритеты или же выбирают навыки абсолютно случайно? Оказывается, приоритеты всё-таки есть.

ИИ выбирает вторичные навыки не случайно, а на основе некоторых расчётных значений **X** для каждого навыка, которые не являются постоянными и пересчитываются в течение всей игры. Проще говоря, когда компьютерному герою предлагаются выбор из повышения имеющегося навыка (левый слот) и нового навыка (правый слот), то ИИ сначала оценивает все 28 вторичных навыков. Затем оценивает предлагаемый новый навык (правый слот), и, если он входит в число (**8 минус Количество уже занятых слотов вторичных навыков**) наиболее ценных навыков, выбирает его. В противном случае ИИ выбирает повышение имеющегося навыка.

Если герою предлагаются выбор из 2 новых навыков (все имеющиеся навыки Экспертные) или 2 повышений имеющихся навыков (не осталось свободных слотов вторичных навыков), то ИИ оценивает оба навыка и выбирает наибольшее из значений **X**. Если значения обоих навыков равны, то ИИ выбирает навык из левого слота.

Если компьютерный герой посещает Университет, то ИИ оценивает все навыки из доступных и выбирает все, что входят в число (8 минус Количество уже занятых слотов вторичных навыков). Если у игрока не хватает золота на все выбранные, то ИИ берёт навыки по очереди, начиная с самого ценного, пока не кончится золото. Если герой не получил все навыки, которые выбрал, то он может вернуться к Университету позже. В этом случае ценность посещения Университета будет снижена с учётом оставшихся навыков. ИИ всегда знает какие навыки предлагаются в Университете, даже если он его ещё не посещал, и, исходя из этого, рассчитывает ценность его посещения.

Далее приведены те самые расчётные значения **X** для каждого навыка.

Навык	Расчёт X
	X = 10 * Атака Если у героя нет Баллисти или Пушки, то значение X приравнивается к 0.
	X = ((1000 + Army_power) * 0,125) где Army_power = Hero_power * Creature_power Hero_Power = sqrt((1 + 0,05 * Атака) * (1 + 0,05 * Защита)) Creatures_Power - сумма AI_Value всех существ
	X = (the_strongest_spell_efficiency_delta * CM * 0,05) где the_strongest_spell_efficiency_delta - разница между эффективностью самого сильного заклинания, имеющегося у героя, с прибавкой +1 к CM и +1 к длительности и без прибавки. По расчёту это могут быть два разных заклинания, а также разница не может быть меньше 10.
	X = (the_strongest_spell_efficiency_delta * CM * 0,1) Если у героя нет Мудрости, то значение X приравнивается к 0.
	X = ((1000 + Army_power) * 0,01)
	X = ((1000 + Army_power) * 0,07)
	X = ((500 + Ranged_Units_Power) * k / 100) где k=16 для Базовой Стрельбы; k=7 для Продвинутой Стрельбы; k=11 для Экспертной Стрельбы; Ranged_Units_Power - сумма AI_Value всех стрелковых существ в армии.
	X = (the_strongest_spell_efficiency_delta * 0,2) Если у героя нет Мудрости, то значение X приравнивается к 0.

		$X = (\text{AI_Player_Wealth_Factor} * k)$ где $k = 725 / 725 / 1550$ в зависимости от уровня Имущества; AI_Player_Wealth_Factor: <ul style="list-style-type: none">Если компьютерному игроку не на что тратить золото (из строений в городах): AI_Player_Wealth_Factor = Towns_Mod где Towns_Mod - коэффициент, зависящий от количества городов у компьютерного игрока: <table border="1"><tr><td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>>8</td></tr><tr><td>0</td><td>0,1</td><td>0,15</td><td>0,2</td><td>0,25</td><td>0,3</td><td>0,35</td><td>0,4</td><td>0,45</td><td>0,5</td></tr></table> <ul style="list-style-type: none">Если у компьютерного игрока достаточно золота, чтобы построить/купить то, что он планирует: AI_Player_Wealth_Factor = $k + (1 - k) * \text{Towns_Mod}$ k = Необходимая_сумма_золата_для_постройки / (Текущее_кол-во_золата + Доход_золата_в_день) <ul style="list-style-type: none">Если у компьютерного игрока недостаточно золота, чтобы построить/купить то, что он планирует: AI_Player_Wealth_Factor = min (1 / Towns_Mod, k) AI_Player_Wealth_Factor пересчитывается каждый раз, когда компьютерный игрок тратит золото.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	>8	0	0,1	0,15	0,2	0,25	0,3	0,35	0,4	0,45	0,5
0	1	2	3	4	5	6	7	8	>8													
0	0,1	0,15	0,2	0,25	0,3	0,35	0,4	0,45	0,5													
		$X = (\text{the_strongest_spell_efficiency_delta2} * \text{Знания_героя} * 0,25)$ где the_strongest_spell_efficiency_delta2 = [1/3 * ([the_strongest_spell_efficiency_delta (с учётом +30 к Запасу_маны_героя)] - [the_strongest_spell_efficiency (без прибавки)])] Тут и далее Запас_маны_героя – максимальный запас маны, а не текущий.																				
		$X = ((1000 + \text{Army_power}) * 0,02)$																				
		$X = ((1000 + \text{Army_power}) * 0,1)$																				
		$X = \text{the_strongest_spell_efficiency_delta3}$ где the_strongest_spell_efficiency_delta3 - разница между эффективностью самого сильного заклинания, имеющегося у героя соответствующей школы, с учётом полученного навыка и без его учёта. Причём, если у героя нет предлагаемой школы магии, то разница берётся с Экспертным уровнем (т.е. ИИ мыслит на перспективу).																				
		$X = (\text{the_strongest_spell_efficiency_delta2} * 0,1)$																				
		$X = (\text{the_strongest_spell_efficiency_delta} * \text{CM} * 0,5)$																				
		$X = ((1000 + \text{Army_power}) * k / 2)$ где $k = \text{Кол-во_клеток_воды_на_карте} / \text{Общее_кол-во_клеток_на_карте}$																				
		$X = ((1000 + \text{Army_power}) * 0,05)$																				
		$X = 250$ Если у героя нет Палатки первой помощи, то значение X приравнивается к 0.																				
		$X = ((1000 + \text{Army_power}) * k / 4)$ где k - коэффициент, зависящий от предлагаемого уровня Поиска пути: <ul style="list-style-type: none">Базовый Поиск пути: $k = \text{Кол-во_клеток_на_карте_со_штрафами_местности} / \text{Общее_кол-во_клеток_на_карте}$Продвинутый Поиск пути: в количестве клеток на карте со штрафами не учитываются Камни.Экспертный Поиск пути: в количестве клеток на карте со штрафами не учитываются Камни, Снег и Песок.																				
		$X = ((1000 + \text{Army_power}) * 0,025)$																				

Для Волшебства и Магии стихии

Эффективность заклинаний определяется следующим образом:

- ИИ никогда не использует следующий заклинания: Затопить корабль, Видения, Просмотр земли, Просмотр воздуха, Маскировка, Зыбучие пески, Минное поле, Силовое поле, Стена огня и Устранение преград. Их эффективность равна 0.
- Эффективность Жертвы и Забывчивости всегда равна 0.
- Эффективность всех заклинаний 3-5 уровня приравнивается к 0, если герой экипирован Плащом отречения. Аналогично со Сферой запрещения (1-5) и Накидкой молчания (1-2).
- Эффективность Грома титана всегда равна 1.
- Общая формула эффективности остальных заклинаний:

$$\text{Эф} = \text{Army_Power} * \text{Spell_AI_Value} * k$$

где **Spell_AI_Value** - ценность заклинания для героев ИИ (см.раздел 9.1).

$$k = 0,009 + 0,001 * \sqrt{(\text{Запас_маны_героя} / \text{Стоимость_использования_заклинания})}$$

Эта формула относится также к походным заклинаниям и Землетрясению. Их эффективность очень слабо зависит от маны, и они условно рассматриваются как «одноразовые».

Если запаса маны героя не хватает на хотя бы одно применение заклинания, то его эффективность приравнивается к 0.

Частные случаи расчёта для некоторых заклинаний:

- Для Воскрешения, Оживления мертвецов, Гипноза, вызова Элементалей:

$$k = \min(3.9, \text{ScaleFactor}(\min(13, [\text{Запас_маны_героя} / \text{Стоимость_использования_заклинания}])) * \min(0.9, 10 * (\text{CM} + \text{Effective_Magic_School_Level}) / \text{Army_Power}))$$

где $\min(a, b, \dots)$ - минимальное значение из a, b, ...; **ScaleFactor(N)** определяется по таблице:

N	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
ScaleFactor	0	0,83	1,53	2,11	2,59	2,99	3,33	3,6	3,84	4,03	4,19	4,33	4,44	4,53

- Для Магической стрелы, Ледяной молнии, Удара молнии, Взрыва, Кольца холода, Огненного шара и Метеоритного дождя:

$$\text{Эф} = \text{Army_Power} * k$$

$$k = \min(k1, k2)$$

$$k1 = k3 * \text{ScaleFactor}(\min(13, [\text{Запас_маны_героя} / \text{Стоимость_использования_заклинания}]))$$

$$k3 = 10 * (\text{CM} + \text{Effective_Magic_School_Level}) * \text{Spell_AI_Value} * \text{Elemental_Orbs_Mod} * \text{Sorcery_Mod} / \text{Army_Power}$$

k2 определяется по таблице:

k3	k2	k3	k2
>4,8	4	0,13...0,095	2,986*k3+0,081
4,799...1,557	0,5*k3+1,6	0,094...0,071	3,277*k3+0,053
1,556...0,752	0,987*k3+0,842	0,07...0,054	3,353*k3+0,035
0,751...0,433	1,452*k3+0,492	0,053...0,041	3,755*k3+0,023
0,432...0,275	1,888*k3+0,303	0,04...0,032	3,947*k3+0,016
0,274...0,186	2,291*k3+0,192	0,031...0,025	4,112*k3+0,01
0,185...0,131	2,657*k3+0,124	<0,025	4,53*k3

- Для Цепной молнии и Инферно (определения k, k2 и k3 аналогичны):

k1 = 0,83 * k3 - т.е. $[\text{Запас_маны_героя} / \text{Стоимость_использования_заклинания}]$ считается равным 1 и программно ИИ считает, что эти заклинания можно применить только 1 раз, пока силы сторон далеко друг от друга.

- Для Волны смерти, Уничтожения нежити и Армагеддона эффективность рассчитывается по формуле (определения k1 и k2 аналогичны):

$$\text{Эф} = \max(0, [\text{Resistant_Creatures_Power} * \min(k1, k2)] - (\text{Army_Power} - \text{Resistant_Creatures_Power}))$$

где $\max(a, b, \dots)$ - максимальное значение из a, b, ...;

Resistant_Creatures_Power - сумма ($\text{Damage_Resistance} * \text{AI_Value}$) всех существ в армии героя;

$\text{Damage_Resistance} = 1$ для существ полностью защищённых от заклинания;

$\text{Damage_Resistance} = 0,2 / 0,4 / 0,2$ для Гномов, Боевых гномов и Кристаллических драконов соответственно.

- Для остальных заклинаний (в основном это различные проклятия и благословения) эффективность рассчитывается по формулам:

$$\text{Для целевых заклинаний: Эф} = [\text{Spell_AI_Value} * \text{Affected_Creatures_Power} * \min(7, \text{Длительность} * [\text{Запас_маны_героя} / \text{Стоимость_использования_заклинания}]) * 1/700]$$

где Длительность - длительность заклинания; **Affected_Creatures_Power** - сумма AI_Value всех существ в армии героя, на которых заклинание действует. Для проклятий защиты не учитываются, т.е., например, для

Слепоты драконы всё равно будут учтены, ведь их наличие у героя не означает, что у противника они тоже будут. По сути берётся общая оценка «на какой стадии игры» находится герой, и эта оценка умножается на способности героя (длительность и массовость его заклинаний).

Также рассчитывается Максимальное кол-во отрядов, на которых заклинание подействует:

$$MN = \max(1, \min(\text{Длительность}, [\text{Длительность} * [\text{Запас_маны_героя} / \text{Стоимость_использования_заклинания}] * 1/7]))$$

и, если у героя больше отрядов, чем это значение, то Affected_Creatures_Power считается как сумма AI_Value MN самых сильных отрядов в армии.

- Для массовых заклинаний формула эффективности аналогична, но MN всегда равно общему количеству отрядов у героя. Т.е. для заклинаний, которые становятся массовыми на Экспертном уровне это также работает.

Пример 1: Рассчитаем эффективность Благословения. Предположим, что герой компьютера имеет силу магии 5, знания 3, собранное Кольцо мага и армию из 10 Копейщиков, 10 Арбалетчиков и 10 Грифонов.

Длительность Благословения рассчитываем, как сумму СМ и эффекта Кольца мага: $5+56 = 61$

$$\text{Запас_маны_героя} = 3 * 10 = 30$$

- Для целевого Благословения:

$$\text{Стоимость_использования заклинания} = 5$$

$$\text{Spell_AI_Value} = 10$$

$$MN = \max(1, \min(61, [61 * [30 / 5] * 1/7])) = \max(1, \min(61, 52)) = 52 \text{ (больше, чем отрядов в армии)}$$

$$\text{Affected_Creatures_Power} = 10 * 80 + 10 * 126 + 10 * 351 = 5570$$

$$\text{Эффективность} = [10 * 5570 * \min(7, 61 * [30 / 5]) * 1/700] = 557$$

Пример 2: Возьмём того же самого героя, но без Кольца магов и с силой магии 2.

Длительность = 2

$$MN = \max(1, \min(2, [2 * [30 / 5] * 1/7])) = \max(1, \min(2, 1)) = 1 \text{ (меньше, чем отрядов в армии)}$$

$$\text{Affected_Creatures_Power} = 10 * 351 = 3510$$

$$\text{Эффективность} = [10 * 3510 * \min(7, 2 * [30 / 5]) * 1/700] = 351$$

Пример 3: Рассчитает эффективность массового Благословения для обоих героев из примеров 1 и 2.

Герой 1	Герой 2
<p>Стоимость_использования заклинания = 4 $\text{Spell_AI_Value} = 11$ $MN = \max(1, \min(61, [61 * [30 / 4] * 1/7])) = 61$ $\text{Affected_Creatures_Power} = 5570$ $\text{Эф} = [11 * 5570 * \min(7, 61 * [30 / 4]) * 1/700] = 612$</p>	<p>Стоимость_использования заклинания = 4 $\text{Spell_AI_Value} = 11$ $MN = 3$ $\text{Affected_Creatures_Power} = 10 * 125 + 10 * 351 = 4760$ $\text{Эф} = [11 * 4760 * \min(7, 2 * [30 / 4]) * 1/700] = 523$</p>

Благодарности за помощь в написании раздела: [AlexSpl](#), [heroescommunity.com](#), [Сергей Куркин](#), [vk.com](#).

9.4 Ценность артефактов для героев ИИ

Компьютерные герои по-разному оценивают те или иные артефакты, и используют те из них, которые, по их мнению, обладают большей ценностью:

- Если у героя ИИ слот артефакта пустой, то подбрав артефакт этого типа, он помещает его в этот слот, не зависимо от его свойств;
- Если у героя ИИ слот артефакта занят артефактом более высокой ценности, чем подбираемый, то новый артефакт помещается в рюкзак;
- Если у героя ИИ слот артефакта занят артефактом более низкой ценности, чем подбираемый, то новый артефакт замещает его, а менее ценный перемещается в рюкзак;
- Если у героя ИИ слот артефакта занят артефактом такой же ценности, что и подбираемый, то новый артефакт помещается в рюкзак;
- Наличие определённых навыков (например, Некромантии) повышает ценность артефакта (например, Мантии вампира) для героя ИИ;
- ИИ не использует артефакты, полученные из Утопий драконов или полученные после победы над другим героем, если у него занят этот слот другим артефактом, даже меньшей ценности. Такие артефакты просто помещаются в рюкзак (баг);
- При подборе Сборного артефакта ИИ экипирует его, если свободен тот слот, в который помещается сам артефакт, не смотря на те, которые он блокирует. Если слоты, которые Сборник блокирует заняты, то они освобождаются и артефакты из них помещаются в рюкзак;
- Если ИИ получает последний артефакт для Сборника и при этом остальные его части экипированы на герое, то он собирает Сборный артефакт и использует его, т.е. если часть артефактов Сборника находится в рюкзаке, то ИИ не станет его собирать, имея все составляющие;
- ИИ не меняет приоритеты в артефактах в зависимости от условий. Например, он не станет использовать Сапоги левитации при необходимости преодолеть воду, если слот Ног занят более ценным артефактом.

Внимание! В битве двух героев, под управлением компьютера, один из них Сбегает с вероятностью 60% не зависимо ни от чего. В этом случае сбежавший получает все артефакты победителя (баг). При этом компьютерный игрок не всегда выкупает сбежавшего героя в Таверне.

Далее приведена таблица с условной ценностью артефактов разного типа, где 1 - наименьшая ценность.

Слот	Артефакты	Ценность	Примечания
Голова	Все остальные	1	
	Шляпа морского капитана	2	
	Шляпа оратора	3	
	Шлем небесного просвещения	4	
	Шляпа адмирала	5	
Грудь	Все остальные	1	
	Магические доспехи	2	
	Латы гаснущих светил	3	
	Доспехи из чешуи дракона	4	
	Доспехи проклятого	5	
	Мощь отца драконов	6	
Правая рука	Секира кентавра	1	
	Блэкшард мёртвого рыцаря	2	
	Великий гноллий кистень	3	
	Языки пламени красного дракона	4	
	Карающая дубина огра	5	
	Адский меч	6	
	Клинок Армагеддона	7	
	Трезубец могущества	8	
	Гладиус титана	9	
	Меч правосудия	10	
	Грохот титана	11	
	Железный кулак огра	12	
	Альянс ангелов	13	
Левая рука	Щит гномьих богов	1	
	Щит тоскующих мертвцев	2	
	Великий щит гнолла	3	
	Щит яростного огра	4	
	Щит проклятого	5	
	Щит из чешуи дракона	6	
	Щит морской славы	7	
	Щит львиной храбрости	8	

Левая рука	Щит часового	9	
Шея	Магический ошейник	1	
	Амулет гробовщика*	2	* - при наличии Некромантии ценность повышается до 6
	Кулон разорения	3	
	Ожерелье из зубов дракона	4	
	Священный амулет, Амулет хладнокровия, Амулет свободной воли, Медаль дипломата, Колье нейтрализации		
	Амулет абсолютной памяти	5	
	Амулет жизни, Амулет смерти, Ожерелье стремительности	7	
	Амулет отрицательности	8	
	Амулет ясновидения	9	
	Ожерелье божественной благодати	10	
	Амулет бесстрашения	11	
	Ожерелье морского проведения	12	
	Кулон отражения	13	
Плечи	Мантис вампира*, Магическая накидка, Плащ из драконьих крыльев	1	* - при наличии Некромантии ценность повышается до 3
	Плащ бесконечных кристаллов	2	
	Лента посла, Мантис равновесия	4	
	Накидка молчания	5	
	Накидка скорости	6	
	Плащ отречения	7	
	Крылья ангела	8	
	Плащ короля нежити*	9	* - при наличии Некромантии ценность повышается до 11
Ноги	Мантис дипломата	10	
	Сапоги мертвеца*, Наколеники из драконьей кости	1	* - при наличии Некромантии ценность повышается до 4
	Сапоги левитации	2	
	Сапоги противодействия	3	
	Сандалии святого	5	
	Сапоги странника	6	
Кольцо	Сапоги скорости	7	
	Магическое кольцо		
	Кольцо подавления	1	
	Вечное кольцо серы, Кольцо драгоценных камней	2	
	Кольцо жизненной силы, Кольцо жизни	3	
	Застывший глаз дракона, Кольцо дипломата	4	
	Печать заката	5	
	Кольцо странника		
	Кольцо забвения	6	
	Неподвижный глаз дракона	7	
Разное	Перчатки всадника	8	
	Кольцо мага	9	
Разное	Все**	1	

Пункты приоритета условны и получены опытным путём. Исследование продолжается.

** Все артефакты для слота **Разное** имеют одинаковую ценность для ИИ, но для них ИИ может применять приоритеты в зависимости от условий. Например, при потребности в золоте, ИИ легко может заменить Книгу магии земли на Бесконечный мешок золота. ИИ учитывает множество факторов для этих артефактов, включая опасность нападения противника, выполнением задания в Хижине провидца и т.д. В то же время ИИ не видит разницы в ценностях схожих артефактов, например, между Амулетом маны и Магической медалью маны, и будет использовать тот, который ему попадётся первым.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Антоний Васильев**, vk.com, hommbase.ru.

9.5 Расстановка существ

Расстановка отрядов существ по слотам армии героя безусловно является важным тактическим моментом для любого игрока. В то время, как живой игрок самостоятельно выбирает себе тактику, герои под управлением ИИ имеют чётко прописанные алгоритмы расстановки армии. Конечно, знание особенностей расстановки ИИ не является особым ключом к победе, но всё же может помочь игроку в особо сложных битвах.

Начнём с того, что герой ИИ использует нижеописанные особенности расстановки при скопке армии в своём городе, а также при наличии Тактики, если армия ему задана через Редактор карт.

В каждом типе города, есть по одному виду существ, которые ИИ не берёт в армию, если не планирует напасть на кого-нибудь, но скапает и оставляет в городе. ИИ не берёт в армию следующих существ:



В случае осады, перечисленные выше существа присоединяются к герою в свободный седьмой слот. Также в этот седьмой слот помещаются все существа, присоединённые или полученные с карты приключений.

Особым видом войск являются Скелеты в армиях Некрополиса. Они также присоединяются к герою (Некромантия) в процессе исследования карты приключений, поэтому их отряд помещается в шестой слот армии героя.

Однако также замечено, что нескупка этих существ зависит от их количества, доступного для найма, а если точнее – от суммарного AI Value доступных для найма существ. Если в гарнизоне города или у героя-гостя есть такие же существа, как и доступные для найма, то их AI Value суммируются, увеличивая шансы на покупку этих существ. Обычно ИИ оставляет существ с самым низким общим AI Value (приведены в таблице выше), но в случае с Алебардщиками, Дэнроидами, Троглодитами, Зомби и Головорезами складывается ощущение, что ИИ считает AI Value данных существ гораздо ниже, чем оно есть на самом деле. Причем это значение может изменяться в зависимости от того, с кем ИИ сравнивает их.

Например, при сравнении Алебардщика (115) с Архангелом (8778) количество доступных для найма Алебардщиков должно быть больше $8778/115 = 76$ -ти, чтобы ИИ нанял их вместо Архангелов. Но ИИ не будет их нанимать до тех пор, пока их количество не будет больше, чем 92 на одного Архангела, т. е. ИИ будет считать AI Value Алебардщиков равным 96. Но это только если в гарнизоне ещё нет Архангелов. Если они есть, то значение уменьшается ещё больше. Так, например, если в гарнизоне есть Стрелки, то при сравнении ними ИИ уже будет считать ИИ Value Алебардщиков равным примерно 73,5. Если сравнивать с Королевскими грифонами, то уже примерно 24.

Далее представлена таблица, которая позволяет понять сколько должно быть доступно существ (приведены только улучшенные существа) для найма, чтобы ИИ проигнорировал какое-то существо (в данном случае всех существ 7 уровня).

ЗАМОК	Ур.1	Ур.2	Ур.3	Ур.4	Ур.5	Ур.6	Ур.7
AI Value	115	184	448	588	750	2100	8778
Прирост	14	9	7	4	3	2	1
Доп.прирост*	78	39	13	11	9	3	0
Итоговый прирост	92	48	20	15	12	5	1
Итоговое AI Value	10580	8832	8960	8820	9000	10500	8778
Погрешность от AI Value 7 уровня	-1802	-54	-182	-42	-222	-1722	0
ОПЛОТ	Ур.1	Ур.2	Ур.3	Ур.4	Ур.5	Ур.6	Ур.7
AI Value	138	209	331	532	803	2030	8613
Прирост	14	8	7	5	3	2	1
Доп.прирост*	49	34	20	12	10	3	0
Итоговый прирост	63	42	27	17	13	5	1
Итоговое AI Value	8694	8778	8937	9044	10439	10150	8613
Погрешность от AI Value 7 уровня	-81	-165	-324	-431	-1826	-1537	0
БАШНЯ	Ур.1	Ур.2	Ур.3	Ур.4	Ур.5	Ур.6	Ур.7
AI Value	66	201	412	680	942	2840	7500
Прирост	16	9	6	4	3	2	1
Доп.прирост*	98	29	13	8	5	1	0
Итоговый прирост	114	38	19	12	8	3	1
Итоговое AI Value	7524	7638	7828	8160	7536	8520	7500
Погрешность от AI Value 7 уровня	-24	-138	-328	-660	-36	-1020	0

ИНФЕРНО	Ур.1	Ур.2	Ур.3	Ур.4	Ур.5	Ур.6	Ур.7
AI Value	60	240	392	480	1224	1848 2343	7115
Прирост	15	8	5	4	3	2	1
Доп.прирост*	104	22	14	11	3	2	0
Итоговый прирост	119	30	19	15	6	4	1
Итоговое AI Value	7140	7200	7448	7200	7344	7392 9372	7115
Погрешность от AI Value 7 уровня	-25	-85	-333	-85	-229	-277 -2257	0
НЕКРОПОЛИС	Ур.1	Ур.2	Ур.3	Ур.4	Ур.5	Ур.6	Ур.7
AI Value	85	128	315	783	1079	2382	4696
Прирост	12	8	7	4	3	2	1
Доп.прирост*	44	35	8	2	2	0	0
Итоговый прирост	56	43	15	6	5	2	1
Итоговое AI Value	4760	5504	4725	4698	5395	4764	4696
Погрешность от AI Value 7 уровня	-64	-808	-29	-2	-699	-68	0
ТЕМНИЦА	Ур.1	Ур.2	Ур.3	Ур.4	Ур.5	Ур.6	Ур.7
AI Value	84	238	367	577	1068	1589	8721
Прирост	14	8	7	4	3	2	1
Доп.прирост*	102	29	17	12	6	4	0
Итоговый прирост	116	37	24	16	9	6	1
Итоговое AI Value	9744	8806	8808	9232	9612	9534	8721
Погрешность от AI Value 7 уровня	-1023	-85	-87	-511	-891	-813	0
ЦИТАДЕЛЬ	Ур.1	Ур.2	Ур.3	Ур.4	Ур.5	Ур.6	Ур.7
AI Value	78	203	240	672	1106	1443	6168
Прирост	15	9	7	4	3	2	1
Доп.прирост*	65	22	19	6	3	3	0
Итоговый прирост	80	31	26	10	6	5	1
Итоговое AI Value	6240	6293	6240	6720	6636	7215	6168
Погрешность от AI Value 7 уровня	-72	-125	-72	-552	-468	-1047	0
КРЕПОСТЬ	Ур.1	Ур.2	Ур.3	Ур.4	Ур.5	Ур.6	Ур.7
AI Value	90	156	312	714	1028	1518	5931
Прирост	12	9	8	4	3	2	1
Доп.прирост*	54	30	12	5	3	2	0
Итоговый прирост	66	39	20	9	6	4	1
Итоговое AI Value	5940	6084	6240	6426	6168	6072	5931
Погрешность от AI Value 7 уровня	-9	-153	-309	-495	-237	-141	0
СОПРЯЖЕНИЕ	Ур.1	Ур.2	Ур.3	Ур.4	Ур.5	Ур.6	Ур.7
AI Value	95	486	380	470	490	2012	6721
Прирост	20	6	6	5	4	2	1
Доп.прирост*	122 51	22 8	30 12	24 10	24 10	5 2	0
Итоговый прирост	142 71	28 14	36 18	29 15	28 14	7 4	2 1
Итоговое AI Value	13490 6745	13608 6804	13680 6840	13630 7050	13720 6860	14084 8048	13442 6721
Погрешность от AI Value 7 уровня	-24	-83	-119	-188	-139	-642	0

ПРИЧАЛ	Ур.1	Ур.2	Ур.3	Ур.4	Ур.5	Ур.6	Ур.7
AI Value	75	174	602	645	852	2116	7220
Прирост	16	9	7	4	3	2	1
Доп.прирост*	81	38	5	8	6	2	0
Итоговый прирост	97	47	12	12	9	4	1
Итоговое AI Value	7275	8178	7224	7740	7668	8464	7220
Погрешность от AI Value 7 уровня	-55	-958	-4	-520	-448	-1244	0

* дополнительные прирост, который необходимо обеспечить, чтобы ИИ предпочёл нанять этих существ вместо существ 7 уровня.

Красным - выделены подозрительно завышенные значения, не вписывающиеся в общую картину, однако указанное количество существ (**зелёным**) является достаточным.

Теперь к особенностям расстановки:

- ИИ разделяет все свои войска на 2 категории: стрелки и отряды ближнего боя
- В первую очередь расставляются именно стрелковые отряды. В порядке приоритета они помещаются в слоты 1-3-5-7-2-4-6. Например, если в армии героя ИИ из стрелков имеются только Арбалетчики, Монахи и Фанатики, то он поместит их в слоты 1, 3 и 5
- Порядок расстановки стрелков зависит от их скорости, т.е. самых быстрых он ставит в слот 1, и далее по порядку, указанному выше. Если несколько стрелковых отрядов имеют одинаковую скорость, то он расположит их между соответствующими слотами в порядке их получения в свою армию
- Во вторую очередь расставляются отряды ближнего боя. Все они помещаются в свободные слоты начиная с более левого (верхнего на поле боя) к правому (нижнему на поле боя) в порядке увеличения их скорости
- Если несколько отрядов ближнего боя имеют одинаковую скорость, то ИИ расположит их в порядке их получения в свою армию
- Если в армии героя ИИ меньше 7 видов существ, то порядок приоритета слотов меняется и стрелков он помещает следующим образом:

Кол-во стрелков	Приоритетные слоты
6	1 – 3 – 5 – 6 – 2 – 4
5	1 – 3 – 4 – 5 – 2
4	1 – 2 – 3 – 4
3	1 – 2 – 3
2	1 – 2
1	1

Информация в разделе основана на наблюдениях и тестах, и, возможно, требует уточнения.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Антон Усаченко**, vk.com, **Максим Бойко**, vk.com.

9.6 Стрелковые башни под управлением ИИ

Зачастую у многих игроков возникают сложности при осаде вражеских городов. Основная проблема - Стрелковые башни противника. Они наносят существенный и неприятный урон, избежать которого сложно. Думаю, многие замечали, что в тех или иных ситуациях башни, управляемые ИИ выбирают различные цели для своих атак.

Стрелковые башни под управлением компьютера выбирают цель своей атаки по классу вражеских отрядов, который присваивается всем вражеским отрядам в зависимости от их возможности нанести ущерб обороняющимся:

- **Класс А** - вражеский отряд сможет атаковать в ближайший свой ход. Сюда включаются и способные стрелять стрелки.
- **Класс Б** - вражеский отряд сможет атаковать через ход.
- **Класс В** - вражеский отряд сможет атаковать через 2 хода. И так далее....

При расчётах ИИ считает, что Стрелковые башни наносят 1 урон (баг). Именно поэтому башни предпочтут атаковать, например, отряд из 1 существа, чем из 10. На выбор цели влияют 2 фактора, рассчитываемы отдельно для каждого класса вражеских отрядов:

1. Потеря силы войска:

- Для существ класса А: **Приоритет = 1 * (AI_Value / Зд.) * 100%**
где 1 - урон Стрелковой башни (баг); AI_Value - суммарная ценность целевого отряда; Зд. - суммарное здоровье целевого отряда.
- Для существ класса Б: **Приоритет = 1 * (AI_Value / Зд.) * 50%**, где 50% = 100%/2
- Для существ класса В: **Приоритет = 1 * (AI_Value / Зд.) * 33%**, где 33% = 100%/3. И так далее со снижением знаменателя 100%/n.

2. Потеря численности войска:

- Для существ класса А: **Приоритет = 1 / Зд. * 100%**
где 1 - урон Стрелковой башни (баг); Зд. - суммарное здоровье целевого отряда.
- Для существ класса Б: **Приоритет = 1 / Зд. * 50%**, где 50% = 100%/2
- Для существ класса В: **Приоритет = 1 / Зд. * 33%**, где 33% = 100%/3. И так далее со снижением знаменателя 100%/n.

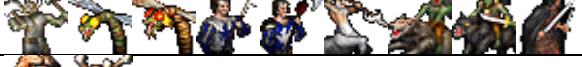
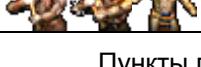
После расчётов ИИ выбирает цель с наибольшим **Приоритетом**. Если у нескольких отрядов Приоритеты одинаковые, то будет выбран тот отряд, который находился в более правой позиции окна героя.

Таким образом, если в армии имеются незадействованные сплоты, то можно применить одну уловку, позволяющую если не избежать, то по крайней мере существенно снизить потери в стрелковых частях. Для этого необходимо выставить до начала сражения в крайние справа сплоты (на поле боя они будут нижними) всего по одному стрелку. В первом раунде боя потеряем только 3 существа, в силу того, что Стрелковые башни начинают атаку стрелков снизу-вверх. Таюже сохранить стрелковые отряды помогает выдвижение вперёд (предположительно на дистанцию менее 10 клеток от центральной Стрелковой башни) крупного пехотного отряда существ 1 уровня, например, Кентавров. Таюже отвлечение срабатывает при выдвижении летающих отрядов.

Далее в таблице представлены приоритетные для башен существа, где 1 - наивысший приоритет. Указанные в таблице приоритеты основаны на наблюдениях и справедливы в том случае, когда ваши существа смогут дойти до вражеских за одинаковое количество ходов (не гексов, а именно ходов). При этом ров и стены учитываются, кроме клетки ворот, которая является единственным путём, даже если ворота закрыты. В таблице учитывается тип существа (стрелок или воин ближнего боя; приоритет у стрелков сразу завышен), а также учитывается способность летать.

Если одному существу хватит меньшего количества ходов, чем другим, то его приоритет возрастает примерно на 12,5 пунктов. Также при выборе цели не имеет значения количество существ в отрядах. Если несколько существ имеют одинаковый приоритет, то башни начинают «отстрел» снизу-вверх. Таюже приоритет выстрела смещается на существа с неполным здоровьем, которое может добить выстрел.

Существа	Приоритет	Существа	Приоритет
	1		24
	2		25
	3		26
	4		27
	5		28
	6		29
	7		30

	8		31
	9		32
	10		33
	11		34
	12		35
	13		36
	14		37
	15		38
			39
	16		40
	17		41
	18		42
	19		43
	20		44
	21		45
	22		46
	23		47

Пункты приоритета условны и получены опытным путём. Требуется уточнение и тестирование.

9.7 Поведение ИИ в бою

В разделе приведены общие наблюдения за поведением существ, управляемых компьютером.

1. Если существо ИИ имеет большую скорость, чем существа игрока, то он:

- Войдёт этим существом в зону досягаемости существ игрока, атаковав какую-нибудь цель.
- Будет Ждать, если атаковать некого.

2. При наличии уже хотя бы одного отряда ИИ в зоне досягаемости существ игрока, другие отряды ИИ смело будут идти в сторону игрока без ожидания и даже если ни до кого не достают.

3. Существа ИИ всегда идут к ближайшему отряду (считается по количеству ходов, а не гексов, причем по текущей скорости, с учётом наложенных заклинаний) - на этом основаны действия ИИ при использовании заклинаний - если ИИ видит, что он может использовать Ускорение на свой отряд и он дастанет до вражеского существа, чтобы атаковать его, ИИ будет колдовать, иначе он может, например, использовать Магическую стрелу или Каменную кожу. Таким образом можно вынуждать ИИ использовать определенные заклинания, используя подставу.

4. При нескольких вражеских отрядах в зоне досягаемости, ИИ выбирает цель исходя из следующих приоритетов:

- Сила ответного удара (расчёт ведётся по текущему количеству существ в потенциальном атакуемом отряде, а не от того, сколько должно остаться после удара). ИИ старается выбрать минимальное значение.
- Значимость снятия ответного удара с цели. По сути к атаке по этому существу плюсуются все потенциальные атаки других отрядов ИИ, способные атаковать его же, но у которых нет более выгодной цели.
- Учитывает своё текущее положение в битве (выигрышное или проигрышное положение). Если ИИ считает, что сможет выиграть, то атакует более низкие отряды. При проигрышном положении ИИ начинает с более верхних.
- ИИ старается использовать способности и возможности своих существ, например, блокировать стреляющих или использовать дыхание драконов, наложить заклинание при ударе (Слабость у Стрекоз).

Также существуют другие нюансы, но основными являются верхние три.

5. Если вражеских для ИИ отрядов существ, которых его существо сможет атаковать за минимальное количество ходов, несколько, то работает множество сложных факторов: соотношение сил армий, зоны досягаемости другими своими отрядами, соотношение сила ответного удара/показатель AI_Value, влияние уже снятого ответного удара, заклинания и т.д. В целом список не полный и не точный, требуется доработка.

6. Стена огня. Нейтралы её прекрасно её видят и легко обходят, если есть такая возможность. Иногда нейтралы могут сменить приоритетную цель атаки, если к первой цели мешает подойти Стена огня.

7. Например, если отряд игрока достаёт до какого-нибудь отряда ИИ, то подставиться под него ИИ не считает чем-то плохим (т. к. он так и так ударит какой-нибудь отряд).

8. Если какой-то отряд игрока ни до кого не доходит в этот раунд, то ИИ будет минусовать урон от этого отряда игрока из ценности удара ИИ по тем существам игрока, при ударе по которым он подставится под этот отряд игрока. При этом из **Кол-во_существ*Fight Value** (отряда игрока, по которому планируется удар) напрямую вычитается ценность урона (от другого отряда игрока, под который ИИ может подставиться, ударив первый отряд). Т.е., ценность тех существ, которые умирают от этого урона (их количество может быть дробным). А ценность 1 существа - уже есть Fight Value. При этом даётся плюс к ценности, если верхнее существо в отряде - с небольшим количеством здоровья и оно убивается.

Ценность убийства существа основывается на его Fight Value - специальном параметре, прописанном индивидуально для каждого существа. Плюс идёт учёт ряда динамических факторов - усиливающие отряд заклинания и прочее. Ответный удар считается от оставшегося после удара отряда исходя из среднего урона.

9. Отряды ИИ не пойдут вперёд к вашим войскам, если там им будет угрожать мощный отряд (рис.1). Однако, если этот отряд закрыт, например, единичками, и не сможет, по мнению ИИ атаковать, то компьютерные отряды двинуться вперёд (рис.2).



10. ИИ очень не любит массовые удары от Гидр или выстрелов Магогов. Этим можно легко пользоваться, имея в Книге магии Слепоту. Например, небольшой отряд ваших Гидр способен одолеть целую кучу Могучих горгон, разделённых на несколько отрядов. Для этого необходимо подождать, пока все отряды горгон приблизятся к вам, а затем ослепить один из них. После этого необходимо поставить Гидру рядом с ослеплённым отрядом, но не атаковать. Горгоны не станут атаковать вашу Гидру, боясь массового ответного удара по нескольким отрядам, и будут просто пропускать ходы. Дальнейшая схема победы проста - ждать, атаковать горгон и возвращаться в позицию рядом с ослеплённым. Чтобы уменьшить численность ослеплённого отряда нужно наложить Слепоту на другой, и такой же тактикой атаковать уже его, переместившись затем к другому ослеплённому.

Аналогичная тактика срабатывает и с Психическими элементалями.

 Как говорилось выше, ИИ также боится массового урона от выстрела своих же Магогов. Этим можно пользоваться практически так же, и даже без Слепоты. Необходимо поставить свой одногексовый отряд (например, Ангелов) так, чтобы перекрыть стрельбу двух нижних отрядов, и атаковать самый нижний отряд. Магоги, способные стрелять, будут пропускать ходы, боясь нанести урон своим же. Перекрытые Магоги будут атаковать в ближнем бою, в котором они достаточно слабы.

 Однако этот трюк не сработает в HotA, т.к. в этой версии личи и Магоги получили возможность Прицельного выстрела, которым может пользоваться ИИ.

11. ИИ всегда точно знает, какие заклинания есть у вас в Книге магии. Особенно он боится ваших массовых ударных заклинаний, например, Метеоритного дождя. Он всегда будет стараться не ставить двух своих отрядов рядом друг с другом, чтобы не попасть под площадь дождя.

Пример 1 (см.рис 1): Скорпиоры не будут атаковать Великих эльфов, боясь Метеоритного дождя по ним и Гарпии-ведьме.



Пример 2 (см.рис 2): Красные и Зелёные драконы не будут атаковать Снайперов, боясь Огненного шара по ним и ослеплённым (с Медалью уязвимости) Золотым драконам.

Подобные тактики часто используются на авторских картах.

Общие наблюдения за приоритетностью выбора цели атаки существами ИИ

Практика показывает, что, как правило. Существа ИИ атакуют те отряды, которые могут нанести ему немедленный урон или находятся в пределах досягаемости. При прочих равных он атакует стрелков. То есть - когда его летуны/ходоки не достают никого, они стремятся приблизиться, стараясь остаться вне досягаемости моих рукопашников, если их скорость выше. Если до моих рядов достают, то блокируют стрелков в 100% случаев (исключений не припоминаю). Если мои войска ходили раньше компа, или благодаря Тактике кто-то стоит впереди стрелков, и до стрелков на первом ходу не достают - бьют тех, кого достанут. Стрелки почти всегда стреляют по моим стрелкам, если только при этом прямо перед ними не находится отряд, который на следующем ходу их явно заблокирует. Вот при рукопашке на половине противника приоритеты уже неясны. Чаще стреляют по ближним отрядам, но могут и по моим стрелкам запулить.

Отдельная песня - осада города. Там, чаще всего, башни строго лупят по стрелковым отрядам, причем начинают почти всегда с более хилых здоровьем, а при одинаковом здоровье - с нижних. На этом комп обычно и ловят, выставляя лучников, эльфов, снайперов и т.п. три отряда по одному существу и теряя на первом ходу всего трех вместо 6-12 воинов. Еще заметными приоритетами башен являются летучие змейки, скелеты, кентавры, феи, и практически любой отряд слабых летунов, выдвинутый под стены (при игре за Оплот очень часто получается победить раньше, чем появятся драконы, основной триадой кентавры-эльфы-пегасы, и вот при такой армии, когда основной ударной силой служат эльфы, Тактика помогает сэкономить потери выдвижением кентавров вперед). Ну и, разумеется, башни переключаются почти на любой отряд, забравшийся внутрь замка (исключение - они отвлекаются почти на любой отряд, в котором можно добить раненое существо). Похоже, что самым большим приоритетом AI в бою является максимальное сокращение моей ударной мощи, причем именно той, которая грозит ему в этом/следующем ходу.

Тактические советы в бою против ИИ

Минимальный набор приемов, который дает значительный перевес против ИИ-противника:

1. Максимальное использование безответных ударов (удар, полностью уничтожающий стек, стрелковые атаки, существа с безответной атакой, побочные цели массовых ударов (Церберы, гидры и т.д.) и выстрелов (личи, Магоги)).

2. Для максимального использования силы стрелков – ограждение их со всех сторон пехотой, проще всего делается с навыком Тактика, иначе – выставление стрелков в угол (первая и/или седьмая позиция) и

обступание их пехотой. Если ваша пехота не успевает обступить стрелков на первом ходу из-за низкой скорости, можно сделать пять отрядов со стрелками в третьей позиции и выбрать плотное построение, тогда стрелки зажаты вторым и четвертым стеками и даже самый медленный пятый отряд успевает встать перед ними.

3. Если уничтожить вражеский отряд одним ударом не удается, его ответный удар тратится атакой одиночного воина, после чего все остальные бьют уже безответно (работает со всеми кроме грифонов). Естественно, для этого одиночка должен быть отделен перед битвой. К сожалению, четких критериев, когда его надо отделять, а когда нет, дать почти невозможно (получится здоровенная и трудночитаемая статья). Но общая рекомендация – иметь максимум одиночек на всякой случай (если, конечно, противник не имеет оружия массового поражения, как, например, магоги с личами, или герой Септиенна). Чтобы при одинаковой скорости одиночки ходили раньше основного отряда, они ставятся левее (на поле боя – выше).

4. Если ваши войска превосходят противника в скорости (изначально или после применения магии) – по максимуму используются возможности ожидания (Wait).

5. Если в вашей армии имеются достаточно сильные стрелки – можно против небыстрой пехоты (или опять-таки ставшей медленной после применения магии) использовать тактику заманивания, когда наш одиночный воин встает недалеко от вражеского отряда (он должен быть на две клетки дальше его хода, если скорость врагов 3 – за 5 клеток, если 4 – за 6 и т.д.) и те бредут к тем, кто ближе. Скорость приманки желательна вдвое выше пехоты. Отменно выполняют эту работу, например, летучие змеи, улучшенные горгульи, и т.д., на худой конец даже хобгоблин может пригодиться. Если скорость одиночки недостаточна – что ж, приходится приносить её в жертву, всяко лучше потерять одного воина, чем добрый десяток.

6. При осаде города полезно своих хилых стрелков поставить в левый (верхний) стек и выделить одиночных стрелков, забив ими правые (нижние) позиции. Очень часто башни на них ведутся. Всегда приятно, если выстрел мощностью 50 урона убивает всего-то одного лучника.

7. Техника битвы против героя ИИ не сильно отличается от битвы с нейтралами. Но есть свои нюансы. Например, ИИ-герой умеет сбегать, если видит, что следующим ходом он понесёт значительные потери или проиграет. Но просчитывает он это слишком прямолинейно, не учитывая ожидание. Поэтому чтобы гарантированно убить его рекомендуется вовремя подождать (w), а потом двумя ударами подряд добить - у него могут быть артефакты, да и 500 опыта не лишние.

8. В битвах герой ИИ любит перекрывать ваших стрелков. Поэтому будьте внимательны, если те стоят в углу (когда у противника 4 и более отрядов в армии).

9. При обороне города, ИИ считает свои Стрелковые башни стрелковыми отрядами (что логично) и старается не выходить за стены, если у Вас нет особых стрелковых и летучих сил. Это можно использовать для истощения боезапасов его стрелков и его маны (любит накладывать на себя полезные заклинания), а затем воскресить свои войска, разрушить стены и провести разрушительную осаду. Также ИИ не считает угрозой призванных элементалей и не будет выходить из-за стен города, даже если они остались одни.

10. Заклинание Силовое поле, кроме своего очевидного назначения, можно использовать для того чтобы заставить вражеское существо встать в нужное для нас место (например, под прожиг драконов или массовый удар гидр).

11. Следует помнить, что герои ИИ не пользуются следующими заклинаниями: Зыбучие пески, Силовое поле, Стена огня, Минное поле,  Берсерк (исправлено в HotA) и Устранение препяд.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Лидер1**, heroesworld.ru, **Sav**, heroesworld.ru, **Zoog**, heroesworld.ru, **Антошка**, heroesworld.ru, **2Coolant**, heroes.ag.ru, **Сергей Куркин**, vk.com, **Roman Romanov**, vk.com, **Илья Индиго**, vk.com.

9.8 Поведение ИИ на карте приключений. Агрессия. Типы поведения

АГРЕССИЯ

Каждый класс героя, помимо основных и вторичных параметров, их вероятностей и прочих нюансов, описанных в предыдущих разделах, имеет некий неочевидный параметр «Агрессия». Для каждого класса он фиксирован в файлах игры и влияет на решения героев ИИ о нападении/ненападении на нейтральные отряды на карте приключений.

Герой ИИ будет нападать на нейтралов на карте приключений, только если отношение сил армии нейтралов к армии героев соответствует указанному в таблице значению или меньше:

Сила_нейтралов / Сила_армии_героя ≤ Агрессия

При этом сила армии определяется суммарным AI_Value её существ.

Параметр Агрессии для разных классов героев:

Класс	Агрессия	Класс	Агрессия	Класс	Агрессия
Рыцарь	1	Демон	1,2	Варвар	1,1
Священник	0,8	Еретик	1,1	Боевой маг	1,1
Рейнджер	1	Рыцарь смерти	1,2	Хозяин зверей	0,9
Друид	0,8	Некромант	1	Ведьма	1
Алхимик	1	Лорд	1	Путешественник	0,9
Маг	1	Чернокнижник	1	Элементалист	1
				Капитан	1,1
				Навигатор	1

Стратегические советы и поведение ИИ

Минимальный набор приемов, который дает значительный перевес против ИИ-противника:

1. Главный наш чит – технология **save/load**. Перед битвой сохраняться, в случае неудачного исхода – загрузить игру заново. Полезно вообще делать сейвы каждое утро. Если компьютерный герой сделал что-то нас не устраивающее (украл ресурсы или город и т.п.) полезно также загрузить автосейв – часто помогает.

2. Объединение всех наличных войск в один ударный кулак и передача их между героями (так называемая **цепочка героев**) позволяет за день выполнить гораздо больше действий, чем один герой с могучей армией или, тем более два-три с более слабыми армиями (чем комп и грешит).

3. Основные стратегические приемы для минимизации потерь в битвах: использование высокогоуровневых существ с большим здоровьем, накопление больших отрядов низкоуровневых существ, использование магии (Воскрешение, Вызов элементалей, Медлительность/Ускорение, ударная магия).

4. Заманивание противника в невыгодные битвы. Два наиболее обычных приема – если враг не решается напасть на город с сильным гарнизоном, выставить в ворота героя со слабым отрядом (тогда враг считает, что главный герой сидит в гарнизоне и нападает, оказываясь лицом к лицу со всей армией), и отправить мощного мага, умеющего вызывать элементалей, в рейд со слабыми скоростными отрядами.

5. Также герои ИИ не видят вашего героя, если тот стоит на карте за нейтралами, мимо которых нет прохода, но которых можно убить. Поэтому не чувствует опасности и не прячется в городе. Этим можно пользоваться, например, ночью в телепорте без сбивания внешней охраны.

6. Герои компьютера не умеют "воровать", т.е. брать ресурсы или артефакты, которые находятся в радиусе 1 клетки от нейтральных существ, которых он не может победить, но которые на самом деле можно подобрать с определённой стороны, не вступая в битву (см.рис). Также герои компьютера не могут посещать объекты, вход в которые находится в радиусе 1 клетки от нейтралов.

7. Несмотря на распространённое заблуждение, ИИ не видит всю карту приключений открытой. В процессе игры можно заметить, как он проводит разведку, посещает объекты на открытие карты, да и в коде игры имеются проверки на открытие карты. Однако ИИ вполне может знать расположение некоторых ключевых точек – видеть героев противника, города, связи (порталы, верфи, ГО) и т.д. сквозь Терру Инкогнито. Также наблюдения показывают, что герой ИИ не побежит разведывать пустой скрытый коридор, если в конце ничего нет, а у него нет городов. Если город у ИИ есть, то он будет изучать каждый уголок даже пустой карты, открывая Терру Инкогнито. Также, если в конце коридора положить артефакт, то герой ИИ побежит за ним.



Содержимое, например, Сундуков с сокровищами ИИ не видит, и всегда рассчитывает на усреднённые золото и опыт. Надетые на других героев артефакты и их точные армии – видят. Также видят охрану и награду в Сокровищницах, но не различают конкретные артефакты в награде и определяет их ценность их количеством.

8. После битвы двух героев ИИ, артефакты проигравшего остаются у него, а не переходят победителю. Так что, если вы увидели, что вражеский герой подобрал Меч правосудия, а затем его победил другой герой, то попробуйте «выловить» проигравшего в Таверне. Меч правосудия будет у него. ИИ-игрок также может выкупить проигравшего в Таверне. В этом случае гоняться следует именно за ним, а не за победителем, чтобы заполучить меч себе.

9. Разгон героя. Запас хода всех героев полностью восстанавливается до максимума в начале хода игрока. Таким образом, полезно использовать так называемый «Разгон героя», чтобы получить больше очков хода на следующий день. Для этого герою необходимо оставить в армии только самых быстрых существ (достаточно скорости хотя бы 11, т.к. при ней уже даётся максимальный базовый запас хода). Никакие бонусы к скорости при этом не учитываются для существ, кроме +1 к скорости от специалиста по нему. Более медленных существ можно передать другому герою, оставить в городе, Гарнизоне или на Шахте, а в начале дня забрать обратно. Артефакты, дающие дополнительные очки хода также полезно надеть перед ночёвкой и снять в начале дня. Однако не стоит забывать и об опасности Разгона героя вблизи территорий вражеских героев, которые в свой ход могут атаковать вашего героя без армии и с бесполезными в бою артефактами.

10. Подпорка. В каждом городе одновременно могут находиться 2 героя: в гарнизоне и в воротах. Если Вашему главному герою некуда убежать от надвигающегося героя противника, и Вы не сможете одолеть его в битве, то можно войти им в город. В городе необходимо купить второго героя (в гарнизон), а главного оставить в воротах. Противник в свой ход видит главного героя в воротах, но не видит героя в гарнизоне, а так как при осаде города нельзя Сбежать или Откупиться (кроме Цитадели), то он решает раз и навсегда разбить Вашего главного героя. Однако при нападении экран не переходит на поле боя осады города, т.к. присутствует гарнизонный герой. Герой в воротах будет сражаться в чистом поле, где он может легко Сбежать или Откупиться.

Бывают ситуации и наоборот, когда Вы хотите принять бой главным героем на поле боя осады. Для этого покупать второго героя не нужно, а надо просто переместить почти всю свою армию в гарнизон, оставив героя в воротах. Противник в свой ход видит аналогичную предыдущей ситуацию - герой в воротах и какая-то армия в городе. Однако при нападении экран переходит на поле боя осады, а гарнизонная армия сливаются с армией героя.

11. Отманивание. Путешествуя по карте близ города Вы обнаружили вражеского героя, которого не сможете победить. Но он в следующий ход может обнаружить Ваш главный город, что имеет последствия. Теперь Вашей главной задачей становится именно его отманивание в сторону. При этом скорость самого медленного существа в Вашей армии должна быть такой же, а желательно большей, чем у вражеского героя. Он попытается догнать Вас и пустится в погоню, но, т.к. запас очков движения рассчитывается по скорости самого медленного существа в армии, не сможет догнать. При этом противник может подумать, что Ваш герой бежит именно в город и погоня поможет отыскать его. Отведя вражеского героя достаточно далеко или зайдя в тупик, Вы всё равно можете вступить с ним в бой. При этом, если скорости уже самых быстрых существ в армиях равны, то напасть должны именно Вы. В бою Вы будете иметь право первого хода и можете Сбежать или Откупиться. В итоге враг не обнаружит никакого города, отманился далеко в сторону, а Вы выкупите своего героя в городской Таверне и продолжите своё путешествие.

12. Разбивка. Почти аналогичная предыдущему приёму игровая фишка, позволяющая герою перемещаться на очень большие расстояния за золото. Допустим важный герой оказался очень далеко от нужного направления (или от города), и ему нужно срочно переместиться в другую сторону (или в город, т.к. на горизонте появился вражеский герой). Если рядом с нужной стороной есть город или внешняя Таверна, то это можно сделать при помощи "разбивки". Для этого герой должен передать свою армию второстепенному герою и вступить в любую битву (в сокровищнице или против нейтралов), где он будет иметь первый ход, либо сможет выдержать один раунд атак противников или противники не достанут до его существ в первом раунде (с учётом возможной морали). Теперь он может Сбежать с поля боя и за 2500 золота наняться в любой отдалённой Таверне и уже оттуда двигаться в нужном направлении. Основная армия через цепочку второстепенных героев также передаётся главному.

Также можно разбиваться на любых существах имея Тактику или имея большое количество отрядов (единичек), которые противник не сможет перебить за один раунд.

13. Основные приоритеты в поведении ИИ на карте прости: в начале игры он почти всегда выбирает золото в Сундуках с сокровищами; он не видит целей на карте за нейтральными отрядами, мимо которых нельзя пройти без боя; он редко посещает платные объекты в начале игры (Школы войны, например), т.к. опять же ценит золото.

Некоторые наблюдения за приоритетами объектов для посещения ИИ:



То есть, при выборе из двух объектов, например, между Обелиском и любым жилищем существ, ИИ всегда выбирает Обелиск для посещения. Некоторые объекты выглядят примерно равноценными, например, Сад откровения и Звёздное колесо, и при равном расстоянии до них, ИИ выбирает объект, который находится левее. Остальные объекты требуют уточнения.

14. Герои ИИ всегда видят есть ли охрана и какая охрана в Сокровищницах, а также видят, если Сокровищница разграблена, но в ней осталась награда (например, вследствие Армагеддона).

15. ИИ в домике. Довольно тонкая тактика на грани бага (или за гранью - для кого как). Суть ее в том, что, если существо ИИ при обороне города встаёт в воротах, и те остаются открытыми, ИИ все равно продолжает считать, что сидит в "домике" (т.е. под защитой стен) и не выпадает за стену. Мы же со своей

стороны можем поставить перед воротами существо с безответной атакой и быть вражеский отряд не только безответно, но и безнаказанно. На практике это применялось здесь: <https://youtu.be/IeRIxKGWSm0?t=3619>

Другое дело, что конкретно в этом бою в таком трюке необходимости не было - вполне можно просто стоять Дьяволами под стенами и бить через ожидание. Однако в ряде случаев подобная тактика действительно может изрядно облегчить жизнь. Например, если ИИ способен вылететь за стены убить наших летунов, но в то же время игнорирует пеших существ. К сожалению, точный алгоритм, по которому существа ИИ решают, вылезать за стены или нет - отсутствует. Однако практика показывает, что на это решение влияют соотношение сил стрелков, набор ударных заклинаний и уровень силы магии - с обеих сторон.

ТИПЫ ПОВЕДЕНИЯ

В игре против компьютерных игроков, ИИ случайным образом получает один из трёх видов поведения: **Строитель**, **Воин** или **Исследователь**. Теоретически, как Строитель, ИИ больше будет действовать в обороне, сосредоточив внимание на развитии городов, ограничивая область исследования. Воин будет стремиться больше воевать с другими игроками и захватывать нейтральные города. У Исследователя основное внимание будет уделено занятости большего числа героев и умеренной агрессии. Он будет последовательно изучать карту. Данное разделение логично, однако в игре этому нет никаких подтверждений. Единственный бонус для ИИ, который прописан в коде игры – герои Исследователя имеют на 50 очков хода (тр) больше в начале каждого дня от стандартного запаса.

Также поведение ИИ может быть определено в Редакторе карт.

ИГРА ПРОТИВ...

Далее приведены нюансы игры, при различной фракционной принадлежности ИИ-противника. Советы актуальны при эффективной игре с максимально быстрым обнаружением противника и нападением на него на начальной стадии игры, а также при обороне захваченного недавно города. Замки рассмотрены в порядке уменьшения опасности для игрока.

1-2. КРЕПОСТЬ

Самая опасная для Вас армия. ИИ почти всегда ставит первым делом Гнездо виверн и тут же скапает их. Поэтому Вас могут встретить 2 летучих отряда (Змии и Виверны) и достаточно мощный стрелковый отряд Ящеров. От такой напасти не всегда удается отбиться даже в Цитадели. Если же у ИИ появляется Розик, то к нему лучше вообще не соваться, ибо к убойной моци болотных войск добавится еще 120 урона от Магической стрелы. ИИ, играющий за Крепость, особенно плох тем, что если не удалось подманить его сразу после захвата города, то потом будут неприятности с обороной. Обычно отбиваются Василисками при отстроенной Цитадели и героем-магом с Магической стрелой, но всё равно тяжело. Иногда имеет смысл оставить часть своих войск, которые пожирнее (големы, гномы, огры).

ИИ не строит в Крепости следующие строения: Знаки страха, Обелиск крови, Клетка богов войны.

1-2. СОПРЯЖЕНИЕ

Самая опасная для Вас магия. Во-первых, Сопряжение почти всегда ставит первым зданием Гильдию магов, то есть все герои будут бегать с Магической стрелой. 7 стрел по 40 урона в исполнении элементалистов это не шутки. В случае с Циэлью всё еще печальнее. Во-вторых, у Фей и Элементалей воздуха в большинстве случаев будет первая скорость (то есть первый удар и первое использование магии). Это осложняет битву с ними. Плюс из Путешественников есть четверо со стартовой Тактикой (которая к моменту встречи может прокачаться), особенно опасен Лакус - может первым нанести серьёзный урон к вашему ударному стеку, особенно сильно если им окажутся стрелки. Да и остальные не подарок - могут использовать Ускорение и всё равно достать, Книгу магии то ИИ покупает даже героям-воинам. То есть, если герой ИИ - Элементалист, лучше не лезть без намерения закончить битву в 1-2 раунда. Если герой-воин, то лезть можно, но если у вас стрелки, то желательно биться в городе, там только Феи угрозу представляют, а Элементалей можно бить в воротах по одному. Еще вариант - подождать несколько дней, есть хорошая вероятность, что ИИ потратит ману на битвы с нейтралами. Хотя в случае элементалистов маны там много, а Магическая стрела дешевая. Особая фишка Сопряжения - Элементали огня. ИИ их поздно строит, поэтому если не удалось подманить его героя к городу, а убегать уже нужно, то ставим Цитадель с Элементалями огня, под управлением героя-мага они легко выдерживают осаду за счет иммунности к Магической стреле.

ИИ не строит в Сопряжении следующие строения: Университет магии.

3. ЦИТАДЕЛЬ

Основной проблема при игре против Цитадели - Птицы рух. ИИ часто строит их первым ходом и выкупает. А они очень стойкие и наносят большой урон. Да и Налётчики с Гоблинами под управлением варвара с Нападением и 4+ атакой бьют ощутимо. Самый опасный для Вас герой - Гурниссон с Птицами рух, Орками и Баллистой. При наличии Орков, Наездники на волках с Гоблинами могут обступить их, а не идти вперёд, вот и выкурирай их оттуда, пока тебя обстреливают. Отсидеться в городе против Птиц рух сложновато, одних Огров часто не хватает. К счастью, ИИ регулярно забывает построить Башню орков. А 8 Орков и 4 Огра при поддержке стрелковых башен Цитадели вполне держатся. Только строить всё это долго, поэтому героев Цитадели лучше разбивать сразу.

ИИ не строит в Цитадели следующие строения: Чёрный ход, Гильдия наёмных работников.

4. ТЕМНИЦА

Основная проблема тут - чернокнижники со стартовой ударной магией. Хотя и без них может быть неприятно - войска достаточно сильные, а Бехолдеры с Медузами еще и без штрафа в ближнем бою. Единственная радость - ИИ редко ставит на первой неделе Гильдию магов.

ИИ не строит в Темнице следующие строения: Водоворот маны, Портал вызова.

5. БАШНЯ

Неулучшенных стрелков нету, войска не очень, поэтому единственная проблема - герои-маги со стартовой ударной магией. А их много. От Солмира лучше убегать сразу, ну или предварительно атаковать его второстепенным героем с единичками - чтобы тот потратил ману на Цепную молнию. Герои с Магической стрелой тоже не подарок, плюс еще Грамотность есть. Если героев с Магической стрелой не видно, то можно смело лезть, но рекомендуется вылавливать вражескую армию в чистом поле, не давая герою зайти в город - ИИ обычно ставит Гильдию магов на 3-5 день. То есть при битве с Башней всё зависит от того, есть ли у него Магическая стрела. Довольно часто есть. Также плохо, что обороняться в Башне некем - Магов строить долго и дорого, да и здоровья у них мало.

ИИ не строит в Башне следующие строения: Библиотека.

6-8. ЗАМОК, ОПЛОТ, ИНФЕРНО

Похожие по набору войск города, опасность тоже примерно равная. Стрелки слабоваты, войска ближнего боя тоже, стартовая ударная магия - редкость, да и магические параметры у героев-магов слабенькие. Замок и Инферно Гильдию магов иногда ставят, но обычно не раньше 3-5 дня. Оплот Гильдию магов на первой неделе обычно не ставят. За Замок обычно отбиваемся Грифонами, за Оплот - дендроидами или Легасами (ИИ их почти не ставит), за Инферно - Порождениями зла или Адскими гончими (кого ИИ не построил). Большой плюс, что у этих рас особо нет летающих войск в начале, а стрелки быстро погибают при обороне от стрелковых башен и Магической стрелы.

ИИ не строит в Замке следующие строения: Братство меча, Конюшни.

ИИ не строит в Оплоте следующие строения: Фонтан удачи.

ИИ не строит в Инферно следующие строения: Врата замка, Серные тучи.

9. НЕКРОПОЛИС

Самый слабый город в рассматриваемом контексте (другое дело – Некрополис в руках человека). В начале игры все 4 первых уровня существ - воины ближнего боя (Личей ИИ рано не строит), медленные, поэтому проблем может доставить только ударная магия (Айслин, Сандро и т.д.).

ИИ не строит в Некрополисе следующие строения: Усилитель некромантии.

10. ПРИЧАЛ

Причал в данном разделе пока не рассмотрен.

ИИ не строит в Причале следующие строения: Грот, Гильдия воров.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Neoandy**, heroesportal.net, **ThatOne**, heroes.ag.ru, **Сергей Куркин**, vk.com, **Roman Romanov**, vk.com, группы **Paragon**, vk.com/paragon_homm3, **泰坦 LC**, vk.com/liszt_h3m, **Aeternus**, forum.df2.ru, **Sav**, heroesworld.ru, **heroes.thelazy.net**.

X ПРОЧЕЕ

10.1 Количество очков за игру. Ранги

Очки, набранные игроком за игру, рассчитываются по следующей формуле:

$$\text{Очки} = [200 - (D + 10) / (Z + 5) + B + G] * R$$

где D – количество дней, затраченных на игру; Z – количество захваченных городов; B – бонус за победу над всеми врагами, равный 25 (если на карте не было указано условие «Победить всех врагов», то этого бонуса не будет); G – бонус за выкопанный Грааль, равный 25 (не обязательно его где-то строить); R – коэффициент сложности игры от 0,8 (80%) до 2 (200%).

Дробь $(D+10)/(Z+5)$ округляется вниз, так что получается максимум в 500 очков.

Если вы прошли карту быстрее чем кто-то, но он получил больше очков, то вы:

- не убили всех врагов, а он убил
- не выкопали Грааль, а он не поленился
- вы взяли меньше городов, чем он.

Что касается бонуса за уничтожение всех, то он дается не всегда. В игре имеются сценарии двух типов: с одним условием победы или двумя. В тех, что имеют два условия, вторым обязательно будет – «Уничтожить всех врагов». Так вот. Во всех сценариях, где есть такое условие (или сценариях с единственным условием такой победы) бонус даётся! А если в сценарии такого условия победы нет, то извините - бонус не полагается! Например, в сценарии с условием победы «Захватить город» - уничтожать всех врагов, с точки зрения результата, не имеет никакого смысла.

Если играющий стремится к большому результату, то в сценариях с двумя условиями нужно всегда выполнять второе (уничтожить всех). Конечно, предварительно откопав Грааль. Тогда он будет иметь два бонуса. Препятствием к такому раскладу могут служить сценарии, где первым условием является «Получить (откопать) Грааль». Но тут уж ничего не поделаешь - приходится выбирать один бонус из двух.

Если перед вами карта, на которой N городов, то для получения максимума баллов нужно завершить ее за N-6 дней (выполнив все указанные выше условия). Можно, конечно же не захватывать все города, но каждый оставленный нейтральным город снижает допустимый срок прохождения карты на один день. Города союзников приравниваются к нейтральным на момент завершения игры. Максимальное время, которое можно затратить на прохождение карты и, тем не менее, получить 500 очков (в теории) равно 42 дням. Всё зависит от количества городов, а их максимум на карте - 48.

Это интересно! В игре можно получить и отрицательное количество очков за прохождение. Для этого надо пройти карту более, чем за 995 дней на минимальной сложности и не захватить ни одного города.

Расчёт количества очков за кампанию

Результат успешно проведенной кампании рассчитывается следующим образом:

- Подсчитываются результаты каждого отдельного сценария (карты) по формуле, приведенной выше.
- Вычисляется среднее значение отдельного сценария: сумма всех результатов делится на количество сценариев.
- Определяется результат кампании: среднее значение отдельного сценария умножается на 5.

 **Внимание!** В HotA изменена формула подсчёта очков для рекордов. Обновлённая формула более справедливая, достичь высших значений стало труднее: значительно увеличен штраф за время, добавлена зависимость от сложности и размера карты, уменьшен бонус за Грааль. Точная формула не публикуется, но, как и раньше, чтобы получить больше очков, нужно пройти карту как можно быстрее и захватить как можно больше городов. Максимум, как и в оригинальной игре, составляет 500 очков, но он достижим не в каждом сценарии.

Далее приведена таблица очков за игру, получаемых при прохождении сценария с определённым количеством городов у игрока, за определённое количество дней.

Дни	Дата	Количество городов под управлением игрока																							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	111	498	498	498	498	498	498	500																	
2	112	496	498	498	498	498	498	498	500																
3	113	496	498	498	498	498	498	498	500																
4	114	496	496	498	498	498	498	498	498	500															
5	115	496	496	498	498	498	498	498	498	498	500														
6	116	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	500													
7	117	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	500												
8	121	494	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	500									
9	122	494	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	500								
10	123	494	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	500								
11	124	494	494	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	500							
12	125	494	494	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	500						
13	126	494	494	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	500					
14	127	492	494	494	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	500				
15	131	492	494	494	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	500			
16	132	492	494	494	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	500		
17	133	492	494	494	494	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	500	
18	134	492	492	494	494	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	500
19	135	492	492	494	494	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
20	136	490	492	494	494	494	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
21	137	490	492	494	494	494	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
22	141	490	492	492	494	494	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
23	142	490	492	492	494	494	494	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
24	143	490	492	492	494	494	494	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
25	144	490	490	492	494	494	494	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
26	145	488	490	492	492	494	494	494	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
27	146	488	490	492	492	494	494	494	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
28	147	488	490	492	492	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
29	211	488	490	492	492	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498
30	212	488	490	490	492	492	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498
31	213	488	490	490	492	492	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498
32	214	486	488	490	492	492	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498
33	215	486	488	490	492	492	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498
34	216	486	488	490	492	492	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498
35	217	486	488	490	490	492	492	494	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498

36	221	486	488	490	490	492	492	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498
37	222	486	488	490	490	492	492	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498
38	223	484	488	488	490	492	492	492	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498
39	224	484	486	488	490	492	492	492	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498
40	225	484	486	488	490	490	492	492	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498
41	226	484	486	488	490	490	492	492	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498
42	227	484	486	488	490	490	492	492	492	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498
43	231	484	486	488	490	490	492	492	492	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	496	498	498
44	232	482	486	488	488	490	492	492	492	494	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	498
45	233	482	486	488	488	490	490	492	492	494	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	498
46	234	482	484	486	488	490	490	492	492	492	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	498
47	235	482	484	486	488	490	490	492	492	492	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	498
48	236	482	484	486	488	490	490	492	492	492	494	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496
49	237	482	484	486	488	490	490	492	492	492	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	496
50	241	480	484	486	488	488	490	490	492	492	492	494	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496
51	242	480	484	486	488	488	490	490	492	492	492	494	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496
52	243	480	484	486	488	488	490	490	492	492	492	494	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496
53	244	480	482	486	486	488	490	490	492	492	492	494	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496
54	245	480	482	484	486	488	490	490	492	492	492	492	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496
55	246	480	482	484	486	488	490	490	492	492	492	494	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496
56	247	478	482	484	486	488	488	490	490	492	492	492	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496

Каждому количеству баллов, отображаемому в таблице рекордов игры, соответствует определённый ранг, обозначаемый изображением одного из игровых существ. Далее представлена таблица соответствия очков за игру и рангов в виде существ.

Существо	Очки	Существо	Очки	Существо	Очки
Архангел	398...500	Джинн	278...280	Змий	149...152
Чёрный дракон	395...397	Лич	275...277	Страж	145...148
Золотой дракон	392...394	Минотавр	272...274	Каменный голем	141...144
Титан	389...391	Дендроид-солдат	269...271	Орк-вождь	137...140
Архидьявол	386...388	Вампир-лорд	266...268	Магог	133...136
Древнее чудище	383...385	Алмазный голем	263...265	Гарпия-ведьма	129...132
Гидра хаоса	380...382	Порождение зла	260...262	Лесной эльф	125...128
Дьявол	377...379	Фанатик	257...259	Боевой гном	121...124
Ангел	374...376	Великий василиск	254...256	Налётчик	117...120
Зелёный дракон	371...373	Архимаг	251...253	Обсидиановая горгулья	113...116
Красный дракон	368...370	Огр-маг	248...250	Орк	109...112
Дракон-привидение	365...367	Золотой голем	245...247	Стрелок	105...108
Гидра	362...364	Крестоносец	242...244	Каменная горгулья	101...104
Гигант	359...361	Королева медузы	239...241	Гог	97...100
Костяной дракон	356...358	Маг	236...238	Ящер-воин	93...96
Чудище	353...355	Вампир	233...235	Гарпия	89...92
Королева наг	350...352	Василиск	230...232	Гном	85...88
Рыцарь смерти	347...349	Серебряный пегас	227...229	Капитан кентавров	81...84
Чемпион	344...346	Пегас	224...226	Наездник на волке	77...80
Чёрный рыцарь	341...343	Медуза	221...223	Зомби	73...76
Боевой единорог	338...340	Дендроид-страж	218...220	Ящер	69...72
Нага	335...337	Монах	215...217	Арбалетчик	65...68
Кавалерист	332...334	Рогатый демон	212...214	Алебардщик	61...64
Султан-ифрит	329...331	Королевский грифон	209...211	Кентавр	57...60
Единорог	326...328	Демон	206...208	Живой мертвец	53...56
Ифрит	323...325	Рыцарь	203...205	Гнолл-мародёр	49...52
Скорпикора	320...322	Огр	200...202	Скелет-воин	45...48
Мантикора	317...319	Железный голем	197...199	Адский троглодит	41...44
Виверна-монарх	314...316	Цербер	194...196	Копейщик	37...40
Король циклопов	311...313	Созерцатель	191...193	Хобгоблин	33...36
Виверна	308...310	Адская гончая	188...190	Мастер-гремлин	29...32
Циклоп	305...307	Элементаль воздуха	185...187	Гоблин	25...28
Адское отродье	302...304	Грифон	181...184	Скелет	21...24
Птица грома	299...301	Элементаль огня	177...180	Чёрт	17...20
Могущественный лич	296...298	Бехолдер	173...176	Троглодит	13...16
Король минотавров	293...295	Великий эльф	169...172	Гнолл	9...12
Могучая горгона	290...292	Элементаль земли	165...168	Гремлин	5...8
Птица рух	287...289	Элементаль воды	161...164	Бес	< 5
Мастер-джинн	284...286	Привидение	157...160		
Горгона	281...283	Стрекоза	153...156		

Следует отметить некоторые особенности:

- Реальные боевые качества существ могут не соответствовать рангу этой таблицы.
- Нейтральные существа, кроме Золотых и Алмазных големов, и существа Сопряжения, кроме Элементалей воздуха, воды, огня и земли, не входят в таблицу.
- Соответствие уровня существа уровню игры – условное, но вполне реальное.
- В игре можно получить и отрицательное количество очков за прохождение. Для этого надо пройти карту более, чем за 995 дней на минимальной сложности и не захватить ни одного города.
- Если внимательно посмотреть на таблицу рангов, можно заметить, что последовательность существ практически идентична таблице AI_Value. Единственное несоответствие - поменянные местами Бес и Гремлин.
- Не стоит забывать и о том, что компьютер не очень благосклонен к игроку, использующему чит-коды. Во всяком случае после набора кода на экране появляется надпись о том, что Вы мошенник, а также по факту завершения прохождения карты Ваш результат будет добавлен в таблицу рекордов на последнее место с унизительной записью о том, что Вы мошенник, не зависимо от набранных очков.
- Соответствие существ рангам актуально для оригинальной игры, т.к. в HotA изменена формула расчёта очков за игру.

ПРАВИЛА ПЕРЕХОДА ГЕРОЕВ В СЛЕДУЮЩИЙ СЦЕНАРИЙ КАМПАНИИ

В некоторых кампаниях установлена возможность взять в следующий сценарий кампании дополнительных «сильнейших» героев. Сила героев определяется как сумма уровня героя и всех его первичных навыков.

- Если сила нескольких героев равна, то сильнейшим считается тот, у кого выше уровень.
- Если сила и уровень нескольких героев равны, то сильнейшим считается тот, у кого больше очков опыта.
- Если сила, уровень и опыт нескольких героев равны, то сильнейшим считается тот, у кого больше порядковый номер (id) в ресурсах игры. Полный список приведён далее, но в общих чертах можно отметить, что:
 1. Среди городов приоритет отдается героям из более дальних городов цепочки: Замок – Оплот – Башня – Инферно – Некрополис – Темница – Цитадель – Крепость – Сопряжение – Причал.
 2. Среди героев одного города приоритет отдается сперва магам, затем воинам.
 3. Герои, добавленные в дополнениях, как и герои кампаний, идут в конце списка после Сопряжения и имеют больший приоритет соответственно.
 4. Герои кампании HotA, а также дополнительные герои, добавленные позже, идут в конце списка после Причала и имеют больший приоритет соответственно.

id	Герой								
0	Оррин	36	Торосар	72	Септиенна	108	Зубин	144	Сэр Мюллих
1	Валеска	37	Фафнер	73	Аислин	109	Гундула	145	Адриен
2	Эдрик	38	Ризза	74	Сандро	110	Орис	146	Катерина
3	Сильвия	39	Иона	75	Нимбус	111	Сауруг	147	Дракон (маг)
4	Лорд Хаарт	40	Астрал	76	Тант	112	Брон	148	Джелу
5	Сорша	41	Халон	77	Кси	113	Дракон	149	Килгор
6	Кристиан	42	Серена	78	Видомина	114	Вистан	150	Лорд Хаарт (лич)
7	Турис	43	Даремиф	79	Нагаш	115	Тазар	151	Мутаре
8	Рион	44	Теодор	80	Лорелей	116	Алкин	152	Роланд
9	Адель	45	Солмир	81	Арлаш	117	Корбак	153	Мутаре Дрейк
10	Катберт	46	Кира	82	Дас	118	Гервульф	154	Борагус
11	Аделаида	47	Аин	83	Аджит	119	Брохильд	155	Ксерон
12	Инхам	48	Фиона	84	Дамакон	120	Мирланда	156	Коркес
13	Саня	49	Рашка	85	Гуннар	121	Розик	157	Джереми
14	Лоинс	50	Мариус	86	Синка	122	Вой	158	Иллор
15	Кайллин	51	Игнат	87	Шакти	123	Вердиш	159	Дерек
16	Мепхала	52	Октавия	88	Аламар	124	Мерист	160	Лина
17	Уфретин	53	Калх	89	Жаегар	125	Стиг	161	Анабель
18	Енова	54	Пир	90	Малекит	126	Андра	162	Кассиопея
19	Риланд	55	Нимус	91	Жеддит	127	Тива	163	Мириам
20	Торгрим	56	Айден	92	Геон	128	Пасис	164	Касметра
21	Ивор	57	Ксирон	93	Деемер	129	Тунар	165	Эovationий
22	Кланси	58	Аксис	94	Сепхинороф	130	Игнисса	166	Спинт
23	Киррь	59	Олема	95	Дарксторн	131	Лакус	167	Андал
24	Корониус	60	Калид	96	Йог	132	Монер	168	Манфред
25	Уланд	61	Аш	97	Гурниссон	133	Эрдамон	169	Зилар
26	Эллезар	62	Зидар	98	Жабаркас	134	Фьюр	170	Астра
27	Джем	63	Ксарфакс	99	Шива	135	Кальт	171	Даргем
28	Мальком	64	Стракер	100	Гретчин	136	Луна	172	Бидли
29	Мелодиа	65	Вокиал	101	Крэллион	137	Брисса	173	Тарк
30	Алагар	66	Моандор	102	Крэг Хэк	138	Циель	174	Элмор
31	Аерис	67	Чарна	103	Тираксор	139	Лабета	175	Беатрис
32	Пигуедрам	68	Тамика	104	Гирд	140	Интеус	176	Кинкерия
33	Тан	69	Исра	105	Вей	141	Аэнайн	177	Ранлу
34	Жосефина	70	Клавиус	106	Десса	142	Джелар	178	Жизель
35	Нелла	71	Галтран	107	Терек	143	Гриндан		

Благодарности за помощь в написании раздела: [Catch](#), [heroesportal.net](#), [astralwizard.com](#), Gus Smedstad through Maranthea through Quebec Dragon, [Серж Хао](#), [vk.com](#), [Максим Бойко](#), [vk.com](#).

10.2 Рейтинги существ

Данный рейтинг составлен на основе математических вычислений, отражает видение автора статьи, и не несёт особой полезной нагрузки. Пожелания и замечания приветствуются.

 – минимальный и максимальный урон;  и  – атака и защита соответственно;  – здоровье;  – скорость; Пр – прирост; Ц – цена найма; Сп – баллы за способности. Проценты по каждому параметру относительны среднего (100%). Рейтинг равен среднему от всех параметров.

1 Уровень:

Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Ц	%	Сп	%	Рейтинг
Копейщик	1	86	3	124	4	114	5	171	10	200	4	84	14	89	60	62	10	55	109
Кентавр	2	171	3	124	5	143	3	103	8	160	6	126	14	89	70	38	10	55	112
Гремлин	1	86	2	83	3	86	3	103	4	80	4	84	16	102	30	131	10	55	90
Бес	1	86	2	83	2	57	3	103	4	80	5	105	15	96	50	85	10	55	83
Скелет	1	86	3	124	5	143	4	137	6	120	4	84	12	77	60	62	35	191	114
Троллодит	1	86	3	124	4	114	3	103	5	100	4	84	14	89	50	85	15	82	96
Гоблин	1	86	2	83	4	114	2	69	5	100	5	105	15	96	40	108	10	55	91
Гнолл	2	171	3	124	3	86	5	171	6	120	4	84	12	77	50	85	10	55	108
Маленькая фея	1	86	2	83	2	57	2	69	3	60	7	147	20	128	25	142	25	136	101
 Нимфа	1	86	2	83	5	143	2	69	4	80	6	126	16	102	35	119	30	164	108
Крестьянин	1	86	1	41	1	29	1	34	1	20	3	63	25	160	10	177	10	55	74
Полurosлик	1	86	3	124	4	114	2	69	4	80	5	105	15	96	40	108	45	245	114
СРЕДНЕЕ:	1,2		2,4		3,5		2,9		5,0		4,8		15,7		43,3		18,3		100

1+ Уровень:

Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Ц	%	Сп	%	Рейтинг
Алебардщик	2	154	3	111	6	125	5	128	10	172	5	78	14	95	75	74	13	60	111
Капитан кентавров	2	154	3	111	6	125	3	77	10	172	8	125	14	95	90	49	10	46	106
Мастер-гремлин	1	77	2	74	4	83	4	103	4	69	5	78	16	108	40	133	40	183	101
Чёрт	1	77	2	74	4	83	4	103	4	69	7	109	15	101	60	99	20	92	90
Скелет-воин	1	77	3	111	6	125	6	154	6	103	5	78	12	81	70	82	30	138	106
Адский троллодит	1	77	3	111	5	104	4	103	6	103	5	78	14	95	65	91	15	69	92
Хобгоблин	1	77	2	74	5	104	3	77	5	86	7	109	15	101	50	116	10	46	88
Гнолл-мародёр	2	154	3	111	4	83	6	154	6	103	5	78	12	81	70	82	10	46	99
Фея	1	77	3	111	2	42	2	51	3	52	9	141	20	135	30	150	50	229	110
 Океанида	1	77	3	111	6	125	2	51	4	69	8	125	16	108	45	124	20	92	98
СРЕДНЕЕ:	1,3		2,7		4,8		3,9		5,8		6,4		14,8		59,5		21,8		100

2 Уровень:

Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Ц	%	Сп	%	Рейтинг
Арбалетчик	2	100	3	75	6	92	3	58	10	68	4	80	9	108	100	120	65	169	97
Гном	2	100	4	100	6	92	7	136	20	135	3	60	8	96	120	104	40	104	103
Каменная горгулья	2	100	3	75	6	92	6	116	16	108	6	120	9	108	130	96	30	78	99
Гог	2	100	4	100	6	92	4	78	13	88	4	80	8	96	125	100	65	169	100
Живой мертвец	2	100	3	75	5	76	5	97	15	102	3	60	8	96	100	120	35	91	91
Гарпия	1	50	4	100	6	92	5	97	14	95	6	120	8	96	130	96	55	143	99
Наездник на волке	2	100	4	100	7	107	5	97	10	68	6	120	9	108	100	120	10	26	94
Ящер	2	100	3	75	5	76	6	116	14	95	4	80	9	108	110	112	65	169	104
Элементаль воздуха	2	100	8	200	9	138	9	175	25	169	7	140	6	72	250	0	20	52	116
Матрос	2	100	4	100	7	107	4	78	15	102	5	100	9	108	110	112	10	26	93
Вор	2	100	4	100	8	122	3	58	10	68	6	120	8	96	100	120	45	117	100
Наездник на кабане	2	100	3	75	6	92	5	97	15	102	6	120	8	96	150	80	10	26	88
Лепрекон	3	150	5	125	8	122	5	97	15	102	5	100	9	108	100	120	50	130	117
СРЕДНЕЕ:	2,0		4,0		6,5		5,2		14,8		5,0		8,3		125,0		38,5		100

2+ Уровень:

Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Ц	%	Сп	%	Рейтинг
Стрелок	2	95	3	71	6	87	3	50	10	63	6	91	9	108	150	108	60	182	95
Боевой гном	2	95	4	95	7	101	7	117	20	127	5	76	8	96	150	108	25	76	99
Обсидиановая горгулья	2	95	3	71	7	101	7	117	16	101	9	136	9	108	160	102	20	61	99
Магог	2	95	4	95	7	101	4	67	13	82	6	91	8	96	175	92	40	121	94
Зомби	2	95	3	71	5	72	5	83	20	127	4	61	8	96	125	123	20	61	88
Гарпия-ведьма	1	48	4	95	6	87	6	100	14	89	9	136	8	96	170	95	50	152	100
Налётчик	3	143	4	95	8	116	5	83	10	63	8	121	9	108	140	114	40	121	107
Ящер-воин	2	95	5	119	6	87	8	133	15	95	5	76	9	108	140	114	30	91	102
Штурмовой элементаль	2	95	8	190	9	130	9	150	25	158	8	121	6	72	275	31	35	106	117
Головорез	3	143	4	95	8	116	6	100	15	95	6	91	9	108	140	114	10	30	99
СРЕДНЕЕ:	2,1		4,2		6,9		6,0		15,8		6,6		8,3		162,5		33,0		100

3 Уровень:

Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Ц	%	Сп	%	Рейтинг
Грифон	3	109	6	106	8	99	8	110	25	109	6	106	7	104	200	108	50	110	107
Лесной эльф	3	109	5	88	9	111	5	69	15	65	6	106	7	104	200	108	70	154	102
Каменный голем	4	145	5	88	7	87	10	138	30	131	3	53	6	89	150	131	35	77	104
Адская гончая	2	73	7	124	10	124	6	83	25	109	7	124	5	74	200	108	10	22	93
Страж	3	109	5	88	7	87	7	97	18	79	5	88	7	104	200	108	60	132	99
Бехолдер	3	109	5	88	9	111	7	97	22	96	5	88	7	104	250	84	70	154	104
Орк	2	73	5	88	8	99	4	55	15	65	4	71	7	104	150	131	65	143	92
Змий	2	73	5	88	7	87	9	124	20	87	9	159	8	119	220	98	45	99	104
Элементаль воды	3	109	7	124	8	99	10	138	30	131	5	88	6	89	300	61	20	44	98
Пират	3	109	7	124	8	99	6	83	15	65	6	106	7	104	225	96	65	143	103
Мумия	3	109	5	88	7	87	7	97	30	131	5	88	7	104	300	61	30	66	92
Кочевник	2	73	6	106	9	111	8	110	30	131	7	124	7	104	200	108	25	55	102
СРЕДНЕЕ:	2,8		5,7		8,1		7,3		22,9		5,7		6,8		216,3		45,4		100

3+ Уровень:

Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Ц	%	Сп	%	Рейтинг
Королевский грифон	3	106	6	103	9	99	9	110	25	115	9	121	7	104	240	108	50	122	110
Великий эльф	3	106	5	86	9	99	5	61	15	69	7	94	7	104	225	113	65	159	99
Железный голем	4	142	5	86	9	99	10	122	35	160	5	67	6	89	200	123	25	61	106
Цербер	2	71	7	120	10	110	8	98	25	115	8	107	5	74	250	104	45	110	101
Призрак	3	106	5	86	7	77	7	86	18	83	7	94	7	104	230	111	40	98	94
Созерцатель	3	106	5	86	10	110	8	98	22	101	7	94	7	104	280	92	35	86	97
Орк-вождь	2	71	5	86	8	88	4	49	20	92	5	67	7	104	165	136	15	37	81
Стрекоза	2	71	5	86	8	88	10	122	20	92	13	174	8	119	240	108	45	110	108
Ледяной элементаль	3	106	7	120	8	88	10	122	30	138	6	80	6	89	375	56	20	49	94
Корсар	3	106	7	120	10	110	8	98	15	69	7	94	7	104	275	94	40	98	99
Морской волк	3	106	7	120	12	132	11	134	15	69	8	107	7	104	375	56	70	171	111
СРЕДНЕЕ:	2,8		5,8		9,1		8,2		21,8		7,5		6,7		259,5		40,9		100

4 Уровень:

Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Ц	%	Сп	%	Рейтинг
Рыцарь	6	100	9	100	10	96	12	128	35	110	5	81	4	96	300	106	10	35	95
Пегас	5	83	9	100	9	87	8	85	30	94	8	130	5	120	250	122	30	104	103
Маг	7	117	9	100	11	106	8	85	25	78	5	81	4	96	350	91	50	173	103
Демон	7	117	9	100	10	96	10	107	35	110	5	81	4	96	250	122	10	35	96
Вампир	5	83	8	89	10	96	9	96	30	94	6	98	4	96	360	88	45	156	100
Медуза	6	100	8	89	9	87	9	96	25	78	5	81	4	96	300	106	40	139	97
Огр	6	100	12	133	13	125	7	75	40	125	4	65	4	96	300	106	10	35	96
Василиск	6	100	10	111	11	106	11	117	35	110	5	81	4	96	325	98	25	87	101
Элементаль огня	4	67	6	67	10	96	8	85	35	110	6	98	5	120	350	91	20	69	89
Дух океана	6	100	9	100	10	96	8	85	30	94	9	146	4	96	275	114	20	69	100
Сатир	6	100	10	111	10	96	11	117	35	110	7	114	4	96	300	106	15	52	100
Снайпер	8	133	10	111	12	116	10	107	15	47	9	146	4	96	400	75	60	208	115
Стальной голем	6	100	8	89	10	96	11	117	45	141	6	98	4		400	75	40	139	106
СРЕДНЕЕ:	6,0		9,0		10,4		9,4		31,9		6,2		4,2		320,0		28,8		100

4+ Уровень:

Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Ц	%	Сп	%	Рейтинг
Крестоносец	7	119	10	110	12	108	12	125	35	95	6	78	4	95	400	93	50	132	106
Серебряный пегас	5	85	9	99	9	81	10	104	30	81	12	156	5	119	275	127	25	66	102
Архимаг	7	119	9	99	12	108	9	94	30	81	7	91	4	95	450	80	55	145	101
Рогатый демон	7	119	9	99	10	90	10	104	40	108	6	78	4	95	270	128	10	26	94
Вампир-lord	5	85	8	88	10	90	10	104	40	108	9	117	4	95	500	67	65	171	103
Королева медуз	6	102	8	88	10	90	10	104	30	81	6	78	4	95	330	112	45	118	97
Огр-маг	6	102	12	132	13	117	7	73	60	162	5	65	4	95	400	93	15	39	98
Великий василиск	6	102	10	110	12	108	12	125	40	108	7	91	4	95	400	93	40	105	104
Энергетический элементаль	4	68	6	66	12	108	8	83	35	95	8	104	5	119	400	93	30	79	91
Ассида	6	102	10	110	11	99	8	83	30	81	11	143	4	95	325	113	45	118	105
СРЕДНЕЕ:	5,9		9,1		11,1		9,6		37,0		7,7		4,2		375,0		38,0		100

5 Уровень:

Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Ц	%	Сп	%	Рейтинг
Монах	10	98	12	86	12	101	7	65	30	66	5	89	3	98	400	120	40	115	93
Дендроид	10	98	14	100	9	75	12	112	55	120	3	53	3	98	350	130	35	100	99
Джинн	13	128	16	114	12	101	12	112	40	87	7	125	3	98	550	90	25	72	103
Порождение зла	13	128	17	121	13	109	13	122	45	98	6	107	3	98	500	100	10	29	101
Лич	11	108	13	93	13	109	10	94	30	66	6	107	3	98	550	90	65	187	106
Минотавр	12	118	20	143	14	117	12	112	50	109	6	107	3	98	500	100	30	86	110
Птица рух	11	108	15	107	13	109	11	103	60	131	7	125	3	98	600	80	23	66	103
Горгона	12	118	16	114	10	84	14	131	70	153	5	89	3	98	525	95	10	29	101
Элементаль земли	4	39	8	57	10	84	10	94	40	87	4	71	4	130	400	120	20	57	82
Жрица моря	10	98	14	100	12	101	7	65	35	76	6	107	3	98	515	97	50	143	98
Золотой голем	8	79	10	71	11	92	12	112	50	109	5	89	3	98	500	100	45	129	98
Тролль	10	98	15	107	14	117	7	65	40	87	7	125	3	98	500	100	40	115	101
Фангарт	8	79	12	86	12	101	12	112	50	109	6	107	3	98	600	80	60	172	105
СРЕДНЕЕ:	10,2		14,0		11,9		10,7		45,8		5,6		3,1		499,2		34,8		100

5+ Уровень:

Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Ц	%	Сп	%	Рейтинг
Фанатик	10	93	12	79	12	99	10	84	30	63	7	95	3	97	450	121	55	110	93
Дендроид-страж	10	93	14	93	9	74	12	101	65	137	4	54	3	97	425	126	25	50	92
Мастер-джинн	13	120	16	106	12	99	12	101	40	84	11	149	3	97	600	95	45	90	105
Адское отродье	13	120	17	113	13	107	13	109	45	95	7	95	3	97	700	78	40	80	99
Могущественный лич	11	102	15	99	13	107	10	84	40	84	7	95	3	97	600	95	75	150	101
Король минотавров	12	111	20	132	15	124	15	126	50	105	8	108	3	97	575	99	30	60	107
Птица грома	11	102	15	99	13	107	11	92	60	126	11	149	3	97	700	78	65	130	109
Могучая горгона	12	111	16	106	11	91	16	134	70	147	6	81	3	97	600	95	80	160	114
Магмовый элементаль	6	56	10	66	11	91	11	92	40	84	6	81	4	129	500	113	20	40	84
Заклинательница	10	93	16	106	12	99	9	76	35	74	7	95	3	97	565	101	65	130	97
СРЕДНЕЕ:	10,8		15,1		12,1		11,9		47,5		7,4		3,1		571,5		50,0		100

6 Уровень:

Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Ц	%	Сп	%	Рейтинг
Кавалерист	15	100	25	120	15	100	15	111	100	123	7	102	2	100	1000	90	40	86	104
Единорог	18	120	22	106	15	100	14	104	90	111	7	102	2	100	850	106	55	119	108
Нага	20	133	20	96	16	107	13	96	110	135	5	73	2	100	1100	79	70	151	108
Ифрит	16	107	24	116	16	107	12	89	90	111	9	132	2	100	900	101	25	54	102
Чёрный рыцарь	15	100	30	145	16	107	16	119	120	148	7	102	2	100	1200	68	60	129	113
Мантикора	14	93	20	96	15	100	13	96	80	98	7	102	2	100	850	106	23	50	94
Циклоп	16	107	20	96	15	100	12	89	70	86	6	88	2	100	750	117	35	76	95
Виверна	14	93	18	87	14	93	14	104	70	86	7	102	2	100	800	112	23	50	92
Психический элементаль	10	67	20	96	15	100	13	96	75	92	7	102	2	100	750 950	116 95	50	108	98 95
Никс	18	120	22	106	13	87	16	119	80	98	6	88	2	100	1000	90	45	97	101
Алмазный голем	10	67	14	67	13	87	12	89	60	74	5	73	2	100	750	117	50	108	87
Чародей	14	93	14	67	17	113	12	89	30	37	9	132	2	100	750	117	80	173	102
СРЕДНЕЕ:	15,0		20,8		15,0		13,5		81,3		6,8		2,0		908,3		46,3		100

6+ Уровень:

Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Ц	%	Сп	%	Рейтинг
Чемпион	20	111	25	104	16	102	16	110	100	109	9	97	2	100	1200	101	25	50	98
Боевой единорог	18	100	22	92	15	96	14	96	110	120	9	97	2	100	950	121	45	89	101
Королева наг	30	167	30	125	16	102	13	89	110	120	7	75	2	100	1600	68	70	139	109
Султан-ифрит	16	89	24	100	16	102	14	96	90	98	13	140	2	100	1100	109	55	109	105
Рыцарь смерти	15	83	30	125	18	115	18	123	120	130	9	97	2	100	1500	76	80	158	112
Скорпикора	14	78	20	83	16	102	14	96	80	87	11	118	2	100	1050	113	40	79	95
Король циклопов	16	89	20	83	17	108	13	89	70	76	8	86	2	100	1100	109	40	79	91
Виверна-монарх	18	100	22	92	14	89	14	96	70	76	11	118	2	100	1100	109	20	40	91
Никс-воин	18	100	22	92	14	89	17	116	90	98	7	75	2	100	1300	93	65	129	99
Магический элементаль	15	83	25	104	15	96	13	89	80	87	9	97	2	100	800 1200	132 101	65	129	102 98
СРЕДНЕЕ:	18,0		24,0		15,7		14,6		92,0		9,3		2,0		1210,0		50,5		100

7 Уровень:

Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Ц	%	Сп	%	Рейтинг
Ангел	50	130	50	97	20	86	20	88	200	59	12	104	1	100	3100	158	60	139	107
Зелёный дракон	40	104	50	97	18	78	18	79	180	53	10	86	1	100	2500	166	50	116	98
Гигант	40	104	60	116	19	82	16	70	150	44	7	60	1	100	2100	172	25	58	90
Дьявол	30	78	40	77	19	82	21	92	160	47	11	95	1	100	2800	162	55	127	96
Костяной дракон	25	65	50	97	17	73	15	66	150	44	9	78	1	100	1800	176	20	46	83
Красный дракон	40	104	50	97	19	82	19	84	180	53	11	95	1	100	2600	165	50	116	99
Чудище	30	78	50	97	17	73	17	75	160	47	6	52	1	100	1500	180	30	69	86
Гидра	25	65	45	87	16	69	18	79	175	52	5	43	1	100	2200	170	40	93	84
Огненная птица	30	78	40	77	18	78	18	79	150	44	15	130	2 1	187 100	1500 2000	180 173	25	58	101 91
Морской змей	30	78	55	106	22	95	16	70	180	53	9	78	1	100	2400	167	30	69	91
Сказочный дракон	20	52	30	58	20	86	20	88	500	148	15	130	1	100	10800	53	65	150	96
Ржавый дракон	50	130	50	97	30	129	30	132	750	222	17	147	1	100	16400	-22	45	104	115
Кристаллический дракон	60	156	75	145	40	172	40	176	800	237	16	138	1	100	21000	-85	35	81	124
Лазурный дракон	70	181	80	154	50	215	50	220	1000	296	19	164	1	100	32000	-234	75	174	141
СРЕДНЕЕ:	38,6		51,8		23,2		22,7		338,2		11,6		1,0		7371,4		43,2		100

7+ Уровень:

Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Ц	%	Сп	%	Рейтинг
Архангел	50	147	50	102	30	126	30	132	250	98	18	129	1	100	5300	70	75	156	118
Золотой дракон	40	118	50	102	27	113	27	118	250	98	16	114	1	100	4200	97	25	52	101
Титан	40	118	60	122	24	101	24	105	300	118	11	79	1	100	5200	72	65	135	106
Архидьявол	30	88	40	82	26	109	28	123	200	78	17	121	1	100	4700	85	50	104	99
Дракон-призрак	25	74	50	102	19	80	17	75	200	78	14	100	1	100	3100	124	20	42	86
Чёрный дракон	40	118	50	102	25	105	25	110	300	118	15	107	1	100	4200	97	70	146	111
Древнее чудище	30	88	50	102	19	80	19	83	300	118	9	64	1	100	3100	124	40	83	94
Гидра хаоса	25	74	45	92	18	76	20	88	250	98	7	50	1	100	3600	112	30	63	83
Аспид	30	88	55	112	29	122	20	88	300	118	12	86	1	100	4200	97	50	104	102
Феникс	30	88	40	82	21	88	18	79	200	78	21	150	2 1	182 100	2100 3100	147 124	55	115	112 100
СРЕДНЕЕ:	34,0		49,0		23,8		22,8		255,0		14,0		1,0		4070,0		48,0		100

СРЕДНИЙ РЕЙТИНГ ГОРОДОВ

103	101,7	101,7	96,6	99,5	99,9	94,6	99,6	99,7 97,6	100,3

СИЛА СУЩЕСТВ В КРЕСТЬЯНАХ

Заслуживает внимания ещё один рейтинг, приведённый далее. Сила существ в Крестьянах: показывает какое количество Крестьян может убить то или иное 1 существо, от минимума (минимальный урон) до максимума (максимальный урон), а также с учётом способностей:

- Крестьяне разделены на несколько отрядов, для максимального использования способностей грифонов, драконов, Магога, Цербера, личей, гидр, Психического и Магического элементалей, Огненной птицы и Феникса, Фанарма.
- Слепота единорогов, Смертельный удар Рыцаря смерти, Окаменение медуз и василисков, Паралич Скорпиков, Удар молнии Птицы грома, Смертельный взгляд Могучей горгоны, Меткий выстрел Морского волка, Гипноз Фанарма, Кислотное дыхание Ржавого дракона и Страх Лазурного дракона срабатывают 1 раз за битву после первого удара.
- Пропуск первого хода Пирата для экономии выстрелов.
- Максимальный результат при выпадении следующих заклинаний: Чародей (Медлительность 4 раза, Жажды крови 1 раз), Сказочный дракон (Метеоритный дождь 6 раз).
- Экспертная Артиллерия для Баллисты и Пушки.

Уровень существа	Ур.	Мин.	Макс.	Сред.	Спец.	Уровень существа	Ур.	Мин.	Макс.	Сред.	Спец.
Копейщик	1	5	8	6,5	-	Троллюдит	1	3	6	4,5	-
Алебардщик	1+	6	8	7	-	Адский троллюдит	1+	3	6	4,5	-
Арбалетчик	2	12	15	13,5	-	Гарпия	2	6	13	9,5	-
Стрелок	2+	20	26	23	-	Гарпия-ведьма	2+	10	28	19	-
Грифон	3	16	23	19,5	34	Бехолдер	3	30	45	37,5	-
Королевский грифон	3+	16	24	20	43	Созерцатель	3+	30	45	37,5	-
Рыцарь	4	28	37	32,5	-	Медуза	4	49	63	56	66
Крестоносец	4+	39	46	42,5	-	Королева медуз	4+	51	66	58,5	68
Монах	5	80	95	87,5	-	Минотавр	5	53	67	60	-
Фанатик	5+	92	108	100	-	Король минотавров	5+	58	72	65	-
Кавалерист	6	88	126	107	-	Мантикора	6	74	91	82,5	-
Чемпион	6+	110	133	121,5	-	Скорпикора	6+	77	94	85,5	150
Ангел	7	287	287	287	-	Красный дракон	7	234	258	246	472
Архангел	7+	452	452	452	-	Чёрный дракон	7+	364	407	385,5	741
Кентавр	1	6	7	6,5	-	Гоблин	1	3	5	4	-
Капитан кентавров	1+	6	8	7	-	Хобгоблин	1+	3	5	4	-
Гном	2	10	15	12,5	-	Наездник на волке	2	6	10	8	-
Боевой гном	2+	10	15	12,5	-	Налётчик	2+	11	13	12	-

Лесной эльф	3	24	36	30	-
Великий эльф	3+	40	63	51,5	-
Пегас	4	23	30	26,5	-
Серебряный пегас	4+	23	31	27	-
Дендроид	5	47	57	52	-
Дендроид-солдат	5+	51	61	56	-
Единорог	6	93	103	98	155
Боевой единорог	6+	101	115	108	161
Зелёный дракон	7	227	247	237	454
Золотой дракон	7+	363	409	386	746
Гремлин	1	3	4	3,5	-
Мастер-гремлин	1+	7	10	8,5	-
Каменная горгулья	2	8	10	9	-
Обсидиановая горгулья	2+	9	11	10	-
Каменный голем	3	20	21	20,5	-
Железный голем	3+	21	26	23,5	-
Маг	4	63	78	70,5	-
Архимаг	4+	66	80	73	-
Джинн	5	47	51	49	-
Мастер-джинн	5+	47	51	49	-
Нага	6	149	149	149	-
Королева наг	6+	183	183	183	-
Гигант	7	195	233	214	-
Титан	7+	692	923	807,5	-
Бес	1	3	4	3,5	-
Чёрт	1+	3	4	3,5	-
Гог	2	13	26	19,5	-
Магог	2+	13	26	19,5	120
Адская гончая	3	11	24	17,5	-
Цербер	3+	16	35	25,5	69
Демон	4	31	36	33,5	-
Рогатый демон	4+	36	38	37	-
Порождение зла	5	52	59	55,5	-
Адское отродье	5+	52	59	55,5	-
Ифрит	6	87	104	95,5	-
Султан-ифрит	6+	102	116	109	-

Орк	3	14	33	23,5	-
Орк-вождь	3+	14	35	24,5	-
Огр	4	30	42	36	-
Огр-маг	4+	36	54	45	-
Птица рух	5	54	63	58,5	-
Птица грома	5+	54	63	58,5	73
Циклоп	6	156	191	173,5	-
Король циклопов	6+	164	201	182,5	-
Чудище	7	176	225	200,5	-
Древнее чудище	7+	252	330	291	-
Гнолл	1	5	6	5,5	-
Гнолл-мародёр	1+	5	6	5,5	-
Ящер	2	14	17	15,5	-
Ящер-воин	2+	14	34	24	-
Змий	3	10	18	14	-
Стрекоза	3+	10	18	14	-
Василиск	4	30	38	34	45
Великий василиск	4+	32	42	37	49
Горгона	5	59	71	65	-
Могучая горгона	5+	64	76	70	77
Виверна	6	71	80	75,5	-
Виверна-монарх	6+	80	87	83,5	-
Гидра	7	230	308	269	1326
Гидра хаоса	7+	297	402	349,5	1563
Маленькая фея	1	3	4	3,5	-
Фея	1+	3	6	4,5	-
Элементаль воздуха	2	11	27	19	-
Штормовой элементаль	2+	16	60	38	-
Элементаль воды	3	18	27	22,5	-
Ледяной элементаль	3+	26	50	38	-
Элементаль огня	4	21	27	24	-
Энергетический элементаль	4+	22	29	25,5	-
Элементаль земли	5	23	35	29	-
Магмовый элементаль	5+	31	41	36	-
Психический элементаль	6	86	121	103,5	415
Магический элементаль	6+	107	141	124	495

Дьявол	7	274	311	292,5	-		Огненная птица	7	175	204	189,5	373
Архидьявол	7+	407	476	441,5	-		Феникс	7+	207	246	226,5	506
Скелет	1	3	6	4,5	-		 Нимфа	1	3	4	3,5	-
Скелет-воин	1+	3	6	4,5	-		 Океанида	1+	3	5	4	-
Живой мертвец	2	8	10	9	-		 Матрос	2	8	13	10,5	-
Зомби	2+	10	12	11	-		 Головорез	2+	12	14	13	-
Страж	3	13	16	14,5	-		 Пират	3	24	44	34	48
Призрак	3+	13	16	14,5	-		 Корсар	3+	29	58	43,5	-
Вампир	4	33	40	36,5	-		 Морской волк	3+	30	59	44,5	60
Вампир-lord	4+	49	62	55,5	-		 Дух океана	4	24	31	27,5	-
Лич	5	90	106	98	488		 Ассида	4+	32	40	36	-
Могущественный лич	5+	95	129	112	594		 Жрица морей	5	87	115	101	-
Чёрный рыцарь	6	100	147	123,5	-		 Заклинательница	5+	88	130	109	-
Рыцарь смерти	6+	106	159	132,5	189		 Никс	6	88	98	93	-
Костяной дракон	7	148	205	176,5	-		 Никс-воин	6+	97	111	104	-
Дракон-привидение	7+	177	261	219	-		 Морской змей	7	194	255	224,5	-
Крестьянин	1	1	1	1	-		 Аспид	7+	313	417	365	-
Полурослик	1	7	13	10	-		Тролль	5	39	47	43	-
Наездник на кабане	2	8	10	9	-		 Фангарм	5	41	52	46,5	63
Вор	2	6	10	8	-		Алмазный голем	6	53	63	58	-
 Лепрекон	2	12	14	13	-		Чародей	6	140	140	140	325
Мумия	3	13	21	17	-		Сказочный дракон	7	275	333	304	1251
Кочевник	3	12	24	18	-		Ржавый дракон	7	788	788	788	1370
Снайпер	4	74	91	82,5	-		Кристаллический дракон	7	976	1107	1041,5	-
 Сатир	4	27	37	32	-		Лазурный дракон	7	1279	1384	1331,5	2661
 Стальной голем	4	31	37	34	-		Баллиста	5	42	63	52,5	136
Золотой голем	5	41	47	44	-		 Пушка	6	52	97	74,5	202

Показатель силы по городам											
Суммарная сила неулучшенных существ:	Мин.	516	430	485	471	395	449	439	419	337	428
	Макс.	591	495	546	564	530	543	569	538	445	560
	Сред.	553,5	462,5	515,5	517,5	462,5	496	504	478,5	391	494
	Спец.	568	736,5	515,5	517,5	852,5	732	504	1546,5	886	508
Суммарная сила улучшенных существ:	Мин.	735	594	1025	629	453	593	534	502	412	575
	Макс.	797	702	1284	754	645	718	701	665	573	776
	Сред.	766	648	1154,5	691,5	549	655,5	617,5	583,5	492,5	675,5
	Спец.	789	1061	1154,5	835,5	1087,5	1085	632	1816	1143	691

10.3 Чит-коды

Для того, чтобы ввести код, нажмите кнопку TAB на клавиатуре и в появившемся окне вводите необходимый код.

Внимание! Указанные ниже коды взяты из разных не связанных между собой источников, поэтому возможны ошибки.

Возрождение Эрафии (Restoration of Erathia, RoE)	
Код	Исполняемая процедура
NWCONLYAMODEL	Во всех городах игрока строятся все здания
NWCSIRROBIN	Завершение игры. Поражение игрока
NWCCTROJANRABBIT	Завершение игры. Победа игрока
NWCAVERTINGOUREYES	Герой получает по 5 Архангелов в каждый свободный слот
NWCANTIOCH	Герой получает Баллиstu, Палатку первой помощи и Тележку с боеприпасами
NWCIGOTBETTER	Герой получает новый уровень
NWCCCASTLEANTHRAX	Удача героя становится максимальной (+3)
NWCCOCONUTS	Герой получает 1 000 000 очков движения, которые не тратятся при посадке и высадке с корабля
NWCMUCHREJOICING	Боевой дух героя становится максимальным (+3)
NWCALREADYGOTONE	Открывается вся карта-загадка
NWCGENERALDIRECTION	Открывается вся карта приключений
NWCSHRUBBERY	Игрок получает 100 000 золота и по 100 единиц каждого ресурса
NWCTIM	Герой получает 999 маны и все доступные на карте заклинания в Книгу магии
NWCFLESHWOUND	Герой получает по 10 Чёрных рыцарей в каждый свободный слот
NWCPHISHERPRICE*	Увеличивается цветовая насыщенность игры

* - Чит-код, после которого игра не обзовёт вас Мошенником.

Клинок Армагеддона (Armageddon's Blade, AB)	
Код	Исполняемая процедура
nwcquigon	Герой получает новый уровень
nwcpadme	Герой получает по 5 Архангелов в каждый свободный слот
nwcdartmaul	Герой получает по 10 Чёрных рыцарей в каждый свободный слот
nwccoruscant	Во всех городах игрока строятся все здания
nwcr2d2	Герой получает Баллиstu, Палатку первой помощи и Тележку с боеприпасами
nwcwatto	Игрок получает 100 000 золота и по 100 единиц каждого ресурса
nwcpodracer	Герой получает 1 000 000 очков движения, которые не тратятся при посадке и высадке с корабля
nwcprophecy	Открывается вся карта-загадка
nwcrevealourselves	Открывается вся карта приключений
nwcmidichlorians	Герой получает 999 маны и все доступные на карте заклинания в Книгу магии

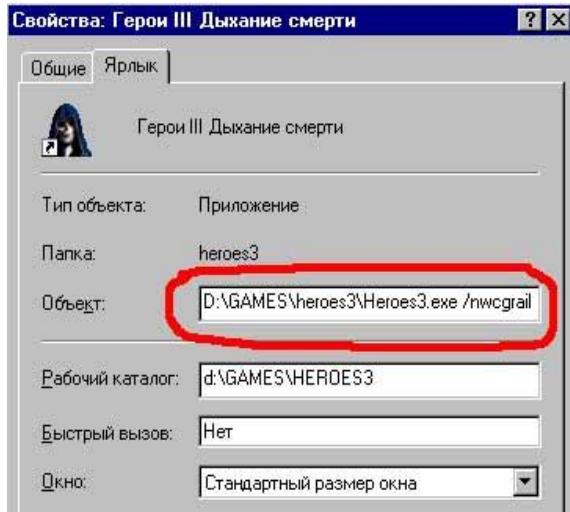
Дыхание смерти (Shadow of Death, SoD) + Хроники героев (Heroes Chronicles) + Рог бездны (Horn of the Abyss)	
Код	Исполняемая процедура
nwcneo	Герой получает новый уровень
nwcagents	Герой получает по 10 Чёрных рыцарей в каждый свободный слот
nwctrinity	Герой получает по 5 Архангелов в каждый свободный слот
nwclotsofguns	Герой получает Баллиstu, Палатку первой помощи и Тележку с боеприпасами
nwcfollowthewhiterabbit	Удача героя становится максимальной (+3)
nwcnebuchadnezzar	Герой получает 1 000 000 очков движения, которые не тратятся при посадке и высадке с корабля
nwcmorpheus	Боевой дух героя становится максимальным (+3)
nwcoracle	Открывается вся карта-загадка
nwcwhatisthematrix	Открывается вся карта приключений
nwcignoranceisbliss	Вся карта приключений скрывается Террой Инкогнито
nwctheconstruct	Игрок получает 100 000 золота и по 100 единиц каждого ресурса
nwctherereisnospoon	Герой получает 999 маны и все доступные на карте заклинания в Книгу магии

nwczion	<p>Во всех городах игрока строятся все здания, включая Верфь и Корабль, даже если город не находится рядом с водой (баг). Корабль при этом не появится на карте.</p> <p> Кроме Верфи и Корабля, если город не находится рядом с водой.</p> <p> Если этим кодом строится здание, увеличивающее прирост (Бастион грифонов, Клетки и т.д.), то количество этих существ (Грифонов, Адских гончих и т.д.), доступных для найма, становится равным 0 (баг).</p> <p> Если сохранить игру и использовать код, а потом загрузить сохранение, то города в нём будут полностью отстроены, а сохранение не будет помечено после победы строкой «Мошенник!» (баг).</p> <p> Если в одиночной игре ввести код и, не заходя в город, выйти в меню и начать новую игру в мультиплееере, то во всех городах будут отстроены все здания (баг). Все баги исправлены в HotA</p>
nwcbluepill	Завершение игры. Поражение игрока
nwcredpill	Завершение игры. Победа игрока
nwctheone (HD-мод)	Открывается вся карта приключений; Герой получает по 5 Архангелов в каждый свободный слот; Герой получает 1 000 000 очков движения, которые не тратятся при посадке и высадке с корабля; Герой получает бесконечный эффект заклинания Полёт
nwcphisherprice*	Увеличивается цветовая насыщенность игры. Повторный ввод уменьшает насыщенность
gosolo*	Передать управление игроком компьютеру. Скорости героев выставляются на максимум

* - Чит-код, после которого игра не обзовёт вас Мошенником.

Во имя Богов (In The Wake Of Gods, WoG) - действуют, начиная с WoG 3.58f, до этого работают коды SoD	
Код	Исполняемая процедура
WOGMINASTIRITH	Во всех городах игрока строятся все здания
WOGGALADRIEL	Герой получает по 5 Архангелов в каждый свободный слот
WOGOLIPHAUNT	Герой получает Баллиstu, Палатку первой помощи и Тележку с боеприпасами
WOGGANDALFWHITE	Герой получает новый уровень
WOGSHADOWFAX	Герой получает 1 000 000 очков движения, которые не тратятся при посадке и высадке с корабля
WOGPALANTIR	Открывается вся карта-загадка
WOGEYEFOSAURON	Открывается вся карта приключений
WOGISENGARD	Игрок получает 100 000 золота и по 100 единиц каждого ресурса
WOGSARUMAN	Герой получает 999 маны и все доступные на карте заклинания в Книгу магии (на карте)
WOGPATHOFTHEDEAD	Герой получает по 50 Чёрных рыцарей в каждый свободный слот
WOGDARKLORD	Завершение игры. Поражение игрока
WOGONERING	Завершение игры. Победа игрока
WOGBILBO	Удача героя становится максимальной (+3)
WOGMORDOR	Вся карта приключений скрывается Террой Инкогнито
WOGFELLOWSHIP	Боевой дух героя становится максимальным (+3)
WOGSARUMANOFMANYCOLORS	Увеличивается цветовая насыщенность игры
WOGGANDALF	Герой получает 999 маны и все доступные на карте заклинания в Книгу магии (в битве)
WOGFRODO	Завершение битвы. Победа игрока (в битве)
WOGDENETHOR	Завершение битвы. Поражение игрока (в битве)

АВТОМАТИЧЕСКИЙ ВВОД КОДОВ



Если вам надоело вводить коды по сто раз, то имеется маленькая хитрость, чтобы облегчить вам жизнь:

- Берём ярлык Heroes на рабочем столе, открываем Свойства по правому клику на нём.
- Добавляем такую надпись: **/NWCGRAIL** (см.ниже). Также не забываем, что между Heroes.exe и **/NWCGRAIL** стоит пробел.
- Нажимаем Применить. Это будет работать для **AB**, **SoD** и **HotA**.
- Для **WoG** вместо указанного выше кода набираем **/ZVSSVETA**.
- После, открываем свойства монитора и устанавливаем цветность 16 bit. Потом запускаем игру, выбираем карту, начинаем играть.
- Теперь нажимаем F4 и игра переходит в оконный режим. В левом верхнем углу можно заметить меню под названием Cheat. Теперь не нужно вводить коды, а просто в меню Cheat выбираем то, что нужно.

Имеется ряд других ключей, которые можно использовать в командной строке:

"?" (он же "h" и "H") — причем обязательно с пробелом между двойной кавычкой и знаком вопроса или буквой - игра выдает сообщение, в котором объясняются следующие два ключа:

- **/s0** — отключается музыка и звук
- **/i0** — игра запускается без вступительных роликов (в том числе, роликов «Буки», 3DO и NWC).

Стоит обратить внимание на тот факт, что компьютер не очень-то благосклонен к игроку, использующему чит-коды. Во всяком случае после набора кода на экране появляется надпись о том, что вы мошенник, а также по факту завершения прохождения карты ваш результат будет добавлен в таблицу рекордов на последнее место с унизительной записью о том, что вы мошенник.

Технические коды не будут рассматриваться как мошенничество:

ping	В мультплеере и возвращает значение времени дозвона до вашего оппонента
nwcphisherprice	Увеличивается цветовая насыщенность игры
gosolo	Передать управление игроком компьютеру

СОПРЯЖЕНИЕ В SoD

По умолчанию Сопряжение и все его элементы не доступны в **SoD**. Для того, чтобы иметь возможность создавать случайные карты, а также выбирать Сопряжение (и новых героев) для игры в версии **SoD** без установленного **AB**, необходимо:

1. Создать в директории \HEROES\DATA 4 пустых файла:
 - h3ab_ahd.vid
 - h3ab_ahd.snd
 - h3ab_spr.lod
 - h3ab_bmp.lod
2. В директории \HEROES надо создать:
 - h3blade.exe - тоже нулевой длины.

После этого Сопряжение будет доступно для игры.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Chortos-2**, forum.df2.ru.

10.4 Известные баги

Изначально, вносить эту тему в справочник не планировалось по причине того, что не хотелось заниматься популяризацией существующих багов в игре. Однако, как показывает практика, баги от этого никуда не делись, и их использование всё равно остаётся на усмотрение игроков. При игре с компьютерным противником использование багов, возможно, облегчает жизнь новичку. Солидные игроки, полагаю, считают использование багов не достойным в принципе. При игре против человека (а также, во время участия в офлайн турнирах), запрет на использование багов оговаривается отдельно. В любом случае, считаю необходимым исключить саму возможность применения багов «по неведению» и, тем самым, поставить всех игроков в равные условия. Чему, собственно, и посвящен данный раздел.

1. БАГИ

К этой категории можно отнести все баги, которые невозможно использовать неумышленно, которыми не пользуется ИИ, которые однозначно дают преимущество игроку, и, как правило, являются запрещенными к применению на турнирах и при игре против человека. Их мы распишем подробно.

1.1. Перемещение и выкапывание Граала в один день

Скорей всего, недоработка разработчиков, создавших упрощенную проверку момента - двигался ли герой в этот день. По факту - просто проверяется количество оставшихся очков хода и сравнивается с количеством, которое должно быть у героя из расчёта скорости самого медленного существа в его армии. Если передать герою более медленного существа, чем у него был в начале, то герой получит некоторый запас хода, который он может израсходовать в течение дня до того, как копать Грааль. Применение этого приема требует досконального знания принципов логистики, однако, тем не менее, в Мануале указано, что копать Грааль в тот день, когда герой двигался нельзя. Но, оказывается, это возможно! Аплодисменты фанатам, которые нашли способ обойти это ограничение. Во многих турнирах и сообществах данный приём считается багом и запрещён. Подробнее см. в разделе [«Грааль и его получение»](#).

Например: если герой с Фениксом (запас хода в начале дня равен 2000 очков) сделал 5 шагов по прямой (-500 очков хода), а затем при помощи другого героя обменял Феникса на Гнома, то он сможет копать, т.к. расчёт запаса хода при раскопках будет вестись от Гнома (запас хода равен 1500 очков). Однако текущий запас хода и расчётный должны совпадать с точностью до 1. Аналогичный трюк можно провернуть имея, например, Перчатки всадника, которые позволяют сделать несколько шагов, а затем можно будет снять их и произвести раскопки.

Иногда требуется зайти, например, в окно героя или какого-нибудь города, чтобы запас хода пересчитался.

1.2. Уволился – и в бой!

После увольнения и повторного найма героя в тот же день, герой получает стандартный запас хода - 2000 очков, что позволяет иметь практически бесконечный ход при наличии определенного количества денег, ведь «откопать» уволенного героя в Таверне может оказаться проблемой.

При откупе или побеге с поля боя, а также при проигрыше битвы запас хода в тот же день не увеличивается.

Можно предположить, что эту особенность сознательно допустили разработчики - получение полного запаса хода за 2500 золота. Но слишком уж читерским видится этот момент, особенно - на поздних стадиях игры, когда у игрока в наличие много раскачанных героев и практически бесконечное количество финансов, относительно стоимости повторного найма уволенного героя. Сложность ещё заключается и в том, что герой может не попасть в Таверну после увольнения и придётся «искать» его, выкупая других героев.

1.3. Клон сквозь стену

Этот баг, скорее всего, просто частный случай механики заклинания Клон. Однако же результат его использования выглядит странно и неестественно, а случайно такого эффекта добиться почти невозможно.

Дело в том, что любое существо героя, осаждающего город, может встать прямо перед вражескими городскими стенами на ров (лучше всего это делать в самом нижнем ряду), а другие существа должны закрыть собой все свободные гексы рядом с ним в радиусе 1 гекса, у которых приоритет ниже 5 (для одногексовых) или 14 (для двухгексовых). Например, в нижнем ряду для этого понадобится всего 1 или 3 существа соответственно, т.к. ниже уже нет поля, а спереди закрывает стена. Тогда, если использовать Клон на это окружённое существо, то создавшаяся копия вызовется прямо внутри городских стен, причинив обороняющимся немало хлопот. В реальной игре, конечно, такое провернуть достаточно сложно, а вот в специальных картах на прохождение такой приём может быть предусмотрен автором.



1.4. Помощь колдунам

Если на существо, находящееся под эффектом заклинания Чародея, наложить такое же заклинание героем, то эффект этого заклинания героя будет на Экспертном уровне, даже если у героя не развита школа магии. Т.е. таким образом можно увеличить длительность заклинания Чародея, если у вашего героя высокая сила магии, но не развита школа магии этого заклинания.

Этот же трюк работает и с магией Мастер-джиннов, Стрекоз, Огров-магов, Заклинательниц, Лепреконов, Сатиров, Штормовых, Ледяных, Энергетических и Магмовых элементалей, но имеет меньшую ценность применения, т.к. заклинания этих существ колдуются не на Экспертном уровне.

1.5. Продажа артефактов по завышенным ценам

Баг, связанный с некорректной работой программы, когда после продажи какого-нибудь артефакта имеется возможность перемещать стрелками другие артефакты в Рюзаке героя, причём цена возможной продажи остается неизменной. Следственно, игрок имеет возможность сознательно продать дешёвые артефакты по завышенной цене. Исправлено в **HD-моде** с опцией **HD+**.

1.6. Бесплатная торговля

Использовать Торговца артефактами в городе союзника разрешено. При этом, если герой-гость – ваш, и у вас нет Рынков, то покупка артефактов у Торговца бесплатна, а продать любой артефакт героя-гостя (даже героя союзника) можно за 1 единицу любого ресурса. Исправлено в **HD-моде** с опцией **HD+**.

1.7. Невидимость в бою

Частное использование бага Клона, описанного в разделе «Особенности некоторых заклинаний» - «Клон» для двухгексовых существ: если у обороняющегося есть Палатка первой помощи, а атакующее двухгексовое существо встанет «под неё» в нижний-правый угол, то ближайшим по приоритету гексом для вызова Клона становится гекс позади этого существа. А так как существо двухгексовое, то Клон вызывается с частичным наложением на оригинал, вследствие чего оригинал становится невидимым и недоступным для вражеских атак, пока находится на этом месте. Хотя сама Палатка не обязательна, достаточно, чтобы этот гекс был занят и другим существом.

Существа, управляемые компьютером, видят невидимку, но не могут его атаковать. Поэтому вместо атаки они могут просто пропускать ходы, игнорируя другие наши войска и боевые машины, а могут встать на его клетку (предварительно убив Клона, если он там), перекрывая нашу невидимку. Причём такое существо начинает восприниматься ИИ странно: на него, например, мы можем накладывать Клон, а вражеские существа начнут атаковать его. Если вражеский отряд убил таким образом своего, то он остаётся «в шоке», стоит на месте и больше никого не атакует. «Шок» спадает, если подойти к нему вплотную.

ИИ может убить невидимку иными способами (например, прожигом драконов). После гибели невидимки или её перемещении (становится видимым), поведение ИИ нормализуется. Игрок-человек может атаковать невидимку (передний её гекс) и встать на него в случае убийства. Однако при этом произойдёт раздвоение графики атакованного - на месте гибели появится точно такой же отряд существ, графика которого будет повторять графику оригинала во время его хода (все движения, заклинания и обводки), но не сможет сам получать ход и действовать вообще.

Наличие невидимки на поле боя может изменить механику расчёта Жертвы (срабатывает не всегда) и можно принеся, например, в Жертву Налётчика воскресить Лазурного дракона.

Заклинания также видят невидимку, т.е. на него можно колдовать (курсор приобретает соответствующий вид). Если любой из героев колдует Цепную молнию в присутствии невидимки, то происходит ошибка и игра вылетает. Также игра вылетает при попытке создать Клон из невидимки. Если ИИ-герой колдует на невидимку не ударное и не восстанавливающее заклинание, обычно действующее на одно существо (Слепота, Волшебное зеркало, Гипноз, Бешенство и т.д.), то это заклинание колдуется массово (например, массовая Слепота (см.рис) или массовое Магическое зеркало). Мины, Зыбучие пески, Стены огня и Силовые поля могут ставиться на гекс с невидимкой, при этом Мины и Стена огня корректно наносят невидимке урон.

Для битвы в режиме невидимости очень хорошо подходят Гарпии-ведьмы – бьют безответно и возвращаются на свое место, таким образом можно убить героя почти с любой армией, главное, чтобы мы наносили стабильный урон (будет невозможно выиграть если мы бьем 1 гарпией по дракону, а у врага эликсир жизни). Можно на месте невидимки поставить и одноклеточных существ, тогда мы можем стрелять из невидимого положения, в этом случае желательно наличие сохраненной Тележки с боеприпасами.



1.8. Повторение Событий (event)

Баг связан с Событиями (event) на карте приключений в авторских картах. Если такое событие даёт герою существ, то существует способ не отменять его после посещения, а активировать его много раз. Для этого у героя должны быть заполнены все слоты армии, чтобы появилось диалоговое окно, предлагающее выбрать состав армии. В этом окне можно взять существ из события, спокойно зайти в окно героя и закрыть его. При этом событие будет восприниматься игрой как несработавшее, но существ герой получит. Далее следует отойти героем на клетку в сторону и вернуться на событие, где снова предложат существ. Баг можно использовать, пока у героя не кончатся очки хода. Исправлен в [SoD_SP](#).



1.9. Многократное посещение Сирен

Если герой, посетивший Сирен, вступит в бой (неважно, с кем, и неважно, чем закончится бой), он сможет посетить их повторно, получив таким образом ещё опыт. Тем не менее в описании сказано, что посещать их можно только 1 раз, и герои компьютера не посещают Сирен повторно.

1.10. Multidefeat – ослабление нейтралов многократными поражениями

Есть одна особенность, которая проявляется в случае, когда герой нападает на армию неулучшенных нейтралов, среди которых появляется один улучшенный отряд. Оказывается, что при любом исходе все оставшиеся в живых улучшенные существа после боя покидают армию нейтралов. Значит после уничтожения неулучшенных существ герой может смело сбегать с поля боя не завершая битву. После сбегания армия нейтралов все равно исчезнет. Это верно и для случая, если герой будет уничтожен армией нейтралов - число существ в этой армии уменьшится на количество улучшенных существ, которые были в ней на момент начала боя. Однако следует учесть, что при следующем нападении на эту армию один отряд улучшенных существ в ней будет все равно (это определяется координатами клетки, на которой расположены нейтралы и генерируется при создании карты), просто общее число существ в армии будет меньше. Подробнее см.в разделе «[Улучшенный отряд среди нейтралов](#)». Исправлен в [SoD_SP](#).

1.11. Баг Шляпы адмирала – использование навигационных бонусов на суше

Баг заключается в некорректном пересчёте морских очков хода в сухопутные по прямой пропорции, и наоборот. Например, если сбежать героем с поля боя в битве на воде и нанять его в Таверне, то можно заметить, что запас его хода будет не хуже, чем у любого логиста.

Также в случае, если герой, имеющий Шляпу адмирала, садится на корабль, запас его оставшихся сухопутных очков хода пересчитывается в прямой пропорции. При высадке происходит обратный процесс. Эффект неверного пересчёта усиливается, например, артефактами Логистики, манипуляцией с быстрыми и медленными существами. При сознательном применении этого способа игрок может существенно повысить запас хода, взяв дополнительные очки «из воздуха». Подробнее см.в разделе «[Посадка и высадка с корабля с Шляпой адмирала](#)». Исправлен в [SoD_SP](#).

1.12. Прерывание Полёта на недоступных клетках карты

Используя заклинание Полёт или Крылья ангела можно зайти, например, в заблокированный город путём нажатия клавиши пробел в тот момент, когда герой движется над городскими воротами. В случае наличия охраны в городе (без героя противника) - происходит сбой в программе и герою приходится вступать в бой со своей копией (флаг тот же, артефакты и армия дублируются, в армию героя добавляются существа, охраняющие город - в армию противника добавляются существа героя, в случае отсутствия свободных слотов - остаются только наиболее сильные существа по AI_Value). Не зависимо от исхода боя - (если герой выигрывает, то его клон проигрывает или наоборот) - вы теряете своего героя, но он получает опыт. Впоследствии его можно найти в Таверне с увеличенным опытом. Город становится вашим.

1.13. Пронос нейтралов

Очередной баг, который не вписывается в стандартные правила игры, связан с тем, что имеется способ обойти ограничения, накладываемые на героя штрафом местности. Заключается он в том, что если в армии имеются нейтральные войска (Кочевники, Мумии и пр.), а для остальных войск местность, по которой движется герой, является родной (т.е. штраф местности на них не действует), то можно избежать штрафа и для нейтральных войск. Для этого необходимо разместить отряды существ героя таким образом, чтобы нейтралы были **левее** остальных войск. Баг не работает на Проклятой земле.

1.14. Герой-призрак

Существуют способы обеспечить героя максимальным запасом хода (2000 очков) после ночёвки даже в случае, если нет под рукой ни одного быстрого существа. Для этого достаточно организовать встречу двух дружественных героев. В таком случае имеется недокументированная возможность передачи последнего существа напарнику, тем самым герой, оставшийся без существ будет иметь на следующий день максимальный запас хода. Герой сможет двигаться без существ по карте, имея каждый день максимальный запас хода. Следует отметить, что штраф любой местности в этом случае сохраняется, так как у героя нет существ, для которых местность родная. К тому же встреча с противником (даже с любым нейтральным войском) завершается мгновенным и безоговорочным поражением. Передавать существа нужно не путем перетаскивания, а используя стрелки при разделении.

Также оставаться без существ можно, если уволить последний отряд героя через Обзор королевства, либо отдать последних существ по заданию Хижины провидца или Стражи прохода.

1.15. Землетрясением по существам

Если при осаде города, у обороняющегося остался 1 отряд существ и он находится за крепостными стенами Форта или Цитадели, то атакующий, существа которого находятся перед стенами, может применять Землетрясение для разрушения стен. При этом, когда последний фрагмент стены будет разрушен, бой автоматически завершится победой атакующего. Хотя в потерях не будет числиться неубитый отряд. Также если отрядов за стенами несколько, то после разрушения всех фрагментов Землетрясением достаточно убить предпоследний из отрядов для завершения боя. Последний будет проигнорирован. Исправлен в SoD_SP.

1.16. Бесконечное Воскрешение у Архангелов

Атака случайной магией Сказочных драконов имеет серьёзный баг. Имея хотя бы одного Сказочного дракона в армии, все остальные существа героя, умеющие колдовать (Архангелы, Адские отродья, Огры-маги и т.д.), могут использовать свою способность бесконечное количество раз за битву, пока у Сказочного дракона есть такая возможность (он может Атаковать случайной магией 5 раз за бой). Для примера возьмём Архангела:

- Во время хода Архангела нужно нажать на Сказочного дракона (курсор будет в виде вопроса; нужно чтобы ни один Сказочный дракон в отряде не был убит, иначе будет курсор Воскрешения), чтобы посмотреть информацию о нём (см.рис 1)



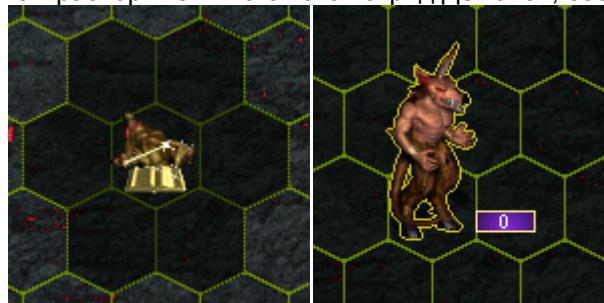
- Кнопка колдовства в окне Сказочного дракона будет активна и нужно нажать на неё. В этот момент генерируется случайное заклинание Сказочного дракона, но ход идёт всё ещё Архангела (см.рис 2)
- Если будет выбрано площадное заклинание (например, Кольцо холода), то нужно направить его центральным гексом на дружественный труп (см.рис 3)



- Сработает способность Воскрешения, но колдовство Сказочного дракона и Архангела не будут потрачены (см.рис 4).
- Если направить заклинание на врага, то ход будет просто пропущен.

1.17. Нулевой отряд

Частный случай предыдущего бага. Если во время хода Адских отродий нажать на Сказочного дракона и его кнопку колдовства (у Сказочного дракона должно быть выбрано площадное заклинание), а затем навести курсор на труп дружественного существа (см.рис 1, здоровье этого отряда должно быть ниже 35) центральным гексом и использовать, то в нашем распоряжении окажется отряд Демонов, состоящий из 0 существ (см.рис 2).



Нулевой отряд наносит 1 урон любому противнику и умирает от любого урона, даже нулевого. ИИ он воспринимается корректно и он будет пытаться убить его. Проблема в том, что игра нам даст только одну возможность походить таким отрядом, далее ход к нему просто не будет приходить. Вторая проблема в том, что дальность хода такого отряда составляет всего 1 гекс (相伴图形 by графическими багами).

Нулевой отряд можно Телепортировать и Клонировать, причём Клон будет тоже нулевым и будет обладать теми же свойствами. Нулевой отряд нельзя Воскресить или принести в Жертву.

1.18. Гидра против всех

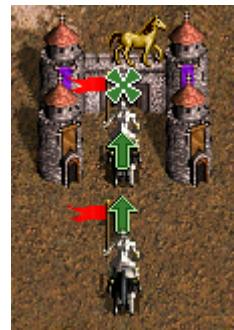
На сложности 100%, любой герой с 1 Гидрой в армии без потерь может захватить любой Улей Змиев, кроме максимального, для которого потребуется 2 Гидры или 1 Гидра хаоса. Баг заключается в том, что в первом раунде все Змии атакуют Гидру, а в остальных раундах просто пропускают ходы, боясь массового ответного удара. Этот же баг применим, например, к взятию максимальной Утопии драконов с 10 Гидрами или победой над 100 Могучими горгонами при помощи 3 Гидр.

На 80% сложности такой баг не повторяется, так как ИИ более слабый и атакует напрямую, не учитывая массовый ответный удар. На сложностях выше 100% баг тоже не повторяется, так как, наоборот, ИИ более «умный» и Змии во втором раунде разлетаются в стороны, чтобы в третьем атаковать снова. Однако этот хитрый ход ИИ не работает в Быстрой битве, при помощи которой 2 Гидры без проблем берут любой Улей змиеv и на сложностях выше 100%. Исправлено в **HD-моде**.

1.19. Заглянуть в карман на расстоянии

В этом баге необходимо использовать те объекты, при посещении которых герой не встает на клетку их входа: Скелет на земле, Пограничные ворота и Страж границы без ключа соответствующего цвета, Страж прохода без выполненного задания, Таверна и Городские ворота. Герой с Полётом или Крыльями ангела должен идти к такому объекту через клетку с другим героем, и, после посещения, он останется клетке перед объектом (см.рис). В результате произойдёт наложение графики двух героев на одной клетке и следующие баги:

- Герой с Полётом может: уйти, и больше никаких багов не произойдёт; инициировать обмен при помощи пробела, в результате чего произойдёт его обмен с самим собой, а не с «нижним» героем. В таком обмене особых багов не наблюдается: если передать один артефакт другому герою, то он появится у обоих; если снять артефакт, то он снимется у обоих и окажется в рюкзаке одного из них; если одеть артефакт из рюкзака, то произойдёт графическое раздвоение артефакта, но после выхода из окна обмена артефакт останется только один; боевую машину можно передать, но ока будет появляться у обоих героев; если передать отряд существ в пустой слот, то он передастся, но такой же отряд от второго героя передастся обратно первому; если обменять один отряд существ на другой – аналогично; если обменять отряд существ на такой же у другого героя, то эти существа просто исчезнут. В общем практической выгоды – никакой.
- «Нижний» герой может уйти с клетки – при этом «верхний» герой исчезнет с карты приключений, оставив клетку пустой. Но при смене экрана или переключении на исчезнувшего героя, на клетке графически появятся оба героя – и «нижний» и «верхний». Если «верхним» героем отойти с клетки, то на ней также останется копия «нижнего» героя, с которой можно спокойно взаимодействовать и производить обмен. При таком обмене с копией, все переданные войска и артефакты будут фактически оказываться у «нижнего» героя, который может быть уже на далёком расстоянии. Таким образом через копию можно фактически «заглядывать в карман» дружественного героя, который может быть где угодно, и передавать ему армию и артефакты. Переключиться на управление копией героя нельзя.
- «Нижний» герой может инициировать обмен со своей копией с теми же особенностями, описанными выше.
- «Нижний» герой может не уходить с клетки и не может инициировать обмен с «верхним» героем при помощи пробела.
- Если «нижний» герой – вражеский: можно уйти с клетки наложения и избежать любых багов; на пробел инициируется аналогичный обмен с самим собой; вражеский герой может уйти, заставив «верхнего» героя исчезнуть, но герой вновь появится при передаче к нему хода; также можно оставить копию вражеского героя и взаимодействовать (атаковать) с ней; враг может инициировать обмен со своей копией.
- Если вместо «нижнего» героя будет какой-либо объект, то помимо наложения графики ничего не произойдёт – этот объект посещается при помощи пробела и не раздавивается.



1.20. Сдвинутая охрана

При генерации случайной карты некоторые охраны объектов и групп объектов оказываются сдвинутыми на клетку в сторону, благодаря чему можно с определённой стороны подбирать ресурсы или артефакты без сражения с охраной («воровство»). Герои ИИ не умеют собирать ресурсы или артефакты, находящиеся в области контроля существ, даже если это возможно без сражения.

1.21. Баги not me

Во время хода другого игрока (баги not me) возможен просмотр подсказок по объектам; активна кнопка Следующий герой; просмотр чужого города; просмотр чужого окна постройки; просмотр ресурсов противника при посещении им Торговца артефактами; просмотр точного количества охраны во вражеских Гарнизонах и др.

2. УСЛОВНЫЕ БАГИ И ФИШКИ

В этой категории можно отразить те игровые баги, которые вполне можно назвать «фишками», потому как достоверно не известно - случайны ли они. Также сюда можно отнести баги, который одинаково работают, как в пользу героев компьютера, так и в пользу человека. Некоторые из них появились исключительно по причине того, что разработчики игры, возможно, не придавали особого значения тонкостям, которые имеются при реализации некоторых игровых моментов, либо по причине некорректного отражения этих тонкостей на программном уровне. Большинство этих условных багов стали общеизвестными исключительно благодаря фанатам, которые неутомимо ищут новые способы ведения игры. Запрещать ли подобные «фишки» во время игры - на усмотрение организаторов турниров.

- Если отряд существует с массовой атакой (Гидру, Гидру хаоса, Цербера, Психического или Магического элементала) атаковать загипнотизированным существом, то оно получит ответный удар с силой 0 урона. Дело в том, что такие массовые атаки запрограммированы не наносить урон своим. Не смотря на наш Гипноз, существо всё ещё считается вражеским и всё ещё не получает урон от своих. Хотя в обратную сторону работает корректно – загипнотизированная гидра наносит урон своим.
- Если одна или несколько клеток другого Водоворота занята вражескими героями, то при посещении Водоворота герой может перенестись прямо поверх вражеского героя на корабле. Произойдёт наложение графики и дальнейшие баги. Особой выгоды от применения этого бага не наблюдается, но такая ситуация может и произойти непреднамеренно. Подробнее см.в разделе «[Водоворот](#)».
- Заслуживает упоминания и отдельного описания как интересная механика (баг?):

При помощи некоторых сторонних программ или модифицированных версий Редактора карт можно разрешить установку города на воде (по умолчанию запрещено). В этом случае попасть в город или выйти из него можно только на корабле.

Герой, купленный в таком городе, не имеет корабля и при выходе из города будет стоять в его воротах, не имея возможности переместиться. При помощи Хождения по воде или Полёта он сможет переместиться на видимый участок суши, но обратно попасть не сможет.

С клетки ворот такого города работает Полёт, Хождение по воде, Городской портал и Дверь измерений. Вызов корабля не работает – показывается сообщение, что герой уже в корабле. Попасть в город можно при помощи Городского портала, но не Дверью измерений, Полётом или Хождением по воде.

Герой на корабле, перемещённый внутрь города, а затем обратно – всё равно останется с кораблём.

Стартовый герой такого города (или заданный в Редакторе карт гарнизонный герой) будет сразу на корабле.

Герой, уволенный на корабле, после повторного найма в Таверне уже не будет иметь корабля.

Интересно также следующее (см.рис.1). Некоторые типы городов имеют среди своих построек Верфь, на которой можно купить корабль. По умолчанию при покупке на внутренней верфи корабль появляется в точке «А». Если точка «А» занята другим кораблём или героем в корабле, то построить новый корабль не получится.

Если точка «А» изначально на карте занята каким-то объектом или сущей, то корабль будет появляться в точке «Б». Даже если этот объект подбираемый и уже убран с точки «А», то корабль всё равно будет появляться в точке «Б». Если точка «Б» занята другим кораблём или героем в корабле, то построить новый корабль не получится.

Если обе точки заняты изначально объектами или сущими, то Верфь будет вообще запрещена к строительству. А если Верфь построена в городе через Редактор карт, то она будет разрушена. Даже если оба объекта будут убраны с точек, Верфь всё равно не станет доступной.



Далее. Если атаковать на корабле вражеский город на воде:

1. Если внутри города находится вражеский герой (на корабле или без) или в воротах города на корабле, то произойдёт обычная битва на стандартном поле боя осады.

А вот далее баги:

2. Если в воротах города находится вражеский герой без корабля, то ваш герой заплынет в ворота города (странны, но флаги города станут серыми – нейтральными) и инициируется обмен героев, при котором ваш герой будет обмениваться с самим собой. При передаче существ в пустой слот эти существа переместятся у обоих героев, но их не станет меньше или больше. При передаче существ в слот этих же существ у «клона» – они исчезнут у обоих героев. При передаче артефактов они появляются и исчезают у обоих героев, но не удваиваются и не пропадают в итоге. При выходе из окна обмена город не будет вашим, а при отплытии герой противника в воротах появится обратно и флаги города вновь станут цветными.

На следующий ход владелец города сможет спокойно взаимодействовать со своим героям в воротах. Вражеский герой в воротах исчезнет. Однако при попытке нанять нового героя в Таверне произойдёт краш игры.

 Дальше больше, но только в **HotA**.

При выходе из окна обмена, вражеский герой в воротах не появляется вновь в отличие от оригинальной игры, а город не меняет цвета флагов. Нажав пробел или посетив город повторно, ваш герой захватит его без боя.

При повторном входе (не в момент захвата) на экран города (без героя) в гарнизоне будет виден вражеский герой, его армия и по пкм его окно с информацией (см.рис.2). С героем никак нельзя взаимодействовать, но можно отдать ему нанятых существ (забрать обратно не получится). Нанять нового героя в Таверне также нельзя. Если внутри города будет вражеский герой, то можно инициировать обмен между героями. Противнику можно передать армию и существ, но забрать обратно нельзя. Также можно увидеть его вторичные навыки. Вывести героя из города, поменять героев mestами нельзя.

Ещё?

При завершении хода и его передаче игроку – бывшему владельцу захваченного таким образом города, его герой, который стоял ранее в воротах без корабля, вновь появится. Т.е. он будет стоять на клетке входа вражеского города (см.рис.3) и сможет захватить его при помощи пробела. Однако, если противник оставил в городе охрану, произойдёт очередной баг и вашему герою придётся сражаться со своей копией (см.баг 1.14). Управлять обоими героями будете вы и при любом исходе город останется у противника.

Если противник оставил внутри города героя, то при попытке захвата города произойдёт краш игры.

Если противник оставил в воротах города героя, то захватить город можно будет при помощи пробела без проблем (вражеский герой просто исчезнет).

Далее происходит обратная ситуация при завершении хода и его передаче игроку – бывшему владельцу захваченного таким образом города. Однако тут уже при захвате при помощи пробела произойдёт битва на кораблях.

Возможно это не полная информация по данному багу, и она требует уточнений, но это всё что удалось протестировать и зафиксировать. :)

- Если герой или Мастер-джинн колдует Бешенство на отряд, который Ждал (но не в ход этого отряда), то Бешенство будет активно в этом раунде в ход отряда и в следующий его ход, т.е. в сумме 2 хода отряда.
- Захватив Темницу с отстроенным там Порталом вызова, мы сможем купить в нём существ из жилищ противника, захваченных им на карте. Существа в Портале вызова обновятся на наших только в начале следующей недели.
-  Фениксы могут воскреснуть даже после их принесения в Жертву (с Медалью уязвимости). Воскрешение происходит не сразу, а в момент, когда к Фениксам бы перешёл ход (иногда позже, после определённых действий). Если в момент воскрешения на этой же клетке стоит другое существо, то оно становится невидимым, пока не переместится. Его не могут атаковать вражеские существа. Если другое существо стоит на клетке Феникса частично (двухгексовое), то летающее существо также исчезает, а для пешего произойдёт просто наложение графики. Баги второго уровня похожи на описанные в п.1.5, но имеют свои особенности - нельзя колдовать на невидимку, игрок-человек не может атаковать его, Стена огня и Мины не наносят вреда невидимке.
-  В случае, когда герой имеет вторичный навык Тактика, то управляя расстановкой двухгексовых существ, при желании можно продвинуть существо дополнительно еще одну клетку вперёд. Для этого при наступлении очереди хода этого отряда нужно включить «Автобой» (нажимаем клавишу «A») и тут же отменить его нажатием клавиши «Esc». Компьютер автоматически продвинет за это время ваше существо на одну клетку вперед. Герои ИИ также могут пользоваться этим.
-  Согласно Мануалу и боезапасу в параметрах, Баллиста имеет фиксированный запас выстрелов - 24. Однако, при достижении нуля Баллиста продолжает стрелять, а счетчик уходит в минус. Неизвестно, что именно является багом - бесконечная стрельба или счетчик, которого попросту не должно там быть.
-  В некоторых версиях при нажатии кнопки «Начать заново» (переигрывание этого же сценария) не сбрасывается счётчик посещённых Палаток ключников, и, таким образом в новой игре нет необходимости заново посещать эти Палатки, чтобы пройти Стражей границ и Пограничные ворота. Для героев ИИ счётчик также не сбрасывается.
-  Применение заклинания Воздушный щит или Окаменения (vasiliски, медузы) при осаде города к существам нападающего героя приводит к увеличению урона на 33-100%, наносимого городскими башнями по этим существам. По идеи должно быть уменьшение. Урон зависит от развития вторичного навыка Магия воздуха у героя - наблюдается увеличение урона на 33,3% при отсутствии или Базовом уровне, на 100% - при Продвинутом или Экспертном. Также при осаде города, существа под Окаменением (на 50%) или существа героя, у которого имеется навык Доспехи (на 5-15%) получают больший урон от Стрелковых башен (присутствует не во всех версиях). Подробнее см.в разделе «[Расчёт урона существ](#)». Исправлен в **SoD_SP**.

- Если герой использует Хождение по воде или Сапоги левитации, то он может посетить Событие (event), размещённое автором карты на воде. При этом герой остановится прямо на воде, однако собрать или посетить что-либо на соседней клетке он не сможет, но сможет изменить направление движения, если у него будет достаточно очков хода. Если такое Событие имеет охрану и находится на клетке воды, граничащей с сушей, то бой произойдёт на ландшафте песка. Но, если такое Событие с охраной находится дальше, то произойдёт вылет с ошибкой, т.к. нет поля боя для битвы героя без корабля на воде. Однако это относится только к битвам на поверхности. Битвы в подземелье всегда проходят на подземном поле боя, в том числе и на воде или на побережье.
- Из Клонов поднимаются Скелеты Некромантий. Учитываются только те Клоны, что отображаются в потерях после боя.
- Различные баги при игре с союзником: можно построить Храм Грааля, потратив Грааль из Рюкзака союзного героя-гостя; можно купить боевые машины, Книгу магии и артефакты союзному герою-гостю; можно продать артефакты героя-гостя Торговцу артефактами; графические баги Торговца артефактами; краш при попытке обмена ресурсов на Рынке (через Торговца артефактами или Гильдию наёмных работников), не имея собственных Рынков; управление героем союзника после перемещения его через Врата замка; превращение армии союзника в Скелетов через Преобразователь; выбор вторичных навыков союзному герою при повышении им уровня внутри вашего города; покупка существ в Портале вызова; краш при попытке продать существ в Гильдии наёмных работников, не имея своих Рынков; покупка навыков союзнику в Университете за его счёт; управление героями, их артефактами и существами союзника в вашем городе; баги после перемены мест вашего героя и гарнизонного героя союзника в городе; ошибки взаимодействия героев на карте приключений; баги управления героем союзника при обороне вашего города и т.д. Часть из них исправлены в **HD-моде**, опцией **HD+** или **HotA**. Подробнее см.в разделе «[Игра с союзником](#)».

3. БАГИ ИИ

Сюда можно отнести все баги и искусственные усиления ИИ, которые недоступны игроку под управлением человека.

- Герои под управлением ИИ не теряют войска при перемещении через Водоворот.
- Герои ИИ могут использовать походные заклинания, находясь на клетке входа в Гарнизон антимагии.
- Гарпии могут подлететь вплотную к Баллисте, Пушке или Катапульте не атаковав, т.е. для ИИ эти боевые машины видятся стрелковыми существами, стрельбу которых можно блокировать, хотя на самом деле нельзя. В **HotA** Гарпиям и Гарпиям-ведьмам добавлено альтернативное действие (Alt) – перемещение и атака цели без возврата на исходную позицию, и ИИ реже показывает вышеописанное поведение.
- Герои ИИ, которые сбегают из битвы, на самом деле всегда откупаются, причём бесплатно и без вашего разрешения.
- Крепостные стены 2 (средняя верхняя) и 4 (нижняя) имеют интересные особенности. При осаде города ИИ, вражеские существа продолжают сидеть за стенами города, даже когда стены 2 и 4 разбиты (но если тактика ИИ по ходу боя меняется с отсыживания на атаку, то он воспользуется пробоинами для выхода). Если речь об обороне города вами, то можно своим отрядом встать в пробоине 2 или 4, и вражеские существа ИИ, которые пытались прорваться в город через эту пробоину, перестают видеть такую возможность и пропускают ходы, стоя во рве. Но логика этого бага до конца не понятна.
- Если ИИ при обороне города считает, что его стрелковые отряды сильнее стрелковых отрядов осаждающего героя, он не будет выходить своими войсками за пределы городских стен, до тех пор, пока они не разрушены. Однако, даже когда у его стрелков закончится боезапас, он не изменит своего поведения и просто будет пропускать ходы в Защите. Аналогично, если герой ИИ имеет Взрыв в Книге магии при обороне города, и считает, что его армия сильнее армии осаждающего героя, он не будет выходить своими войсками за пределы городских стен, до тех пор, пока они не разрушены, даже если у героя кончается мана. Стоит отметить, что ИИ крайне неохотно применяет Взрыв против призванных элементалей, что позволяет пользоваться этой тактикой чаще.
- ИИ не использует артефакты, полученные из Утопий драконов или полученные после победы над другим героем, если у него занят этот слот другим артефактом, даже меньшей ценности. Такие артефакты просто помещаются в рюкзак.
- При расчётах ИИ считает, что Стрелковые башни наносят 1 урон. Именно поэтому башни предпочтут атаковать, например, отряд из 1 существа, чем из 10. Подробнее см.в разделе «[Стрелковые башни под управлением ИИ](#)».
- Если существо ИИ при обороне города встаёт в воротах, и те остаются открытыми, ИИ все равно продолжает считать, что сидит в "домике" (т.е. под защитой стен) и не вылетает за стену своими летающими существами.
- Если телепортировать ваше существо под Гипнозом врага так далеко, что им некого будет быть, то ИИ перестанет его использовать или начнёт перемещаться им по 1 гексу туда-сюда – альтернатива снятию Гипноза.

- Баг, связанный с Огненным щитом (заклинанием или способностью Султанов-ифритов) – любые существа с множественной атакой (драконы, Цербера, Психические и Магические элементали, Гидры и Гидры хаоса) под управлением ИИ при определённых условиях вообще не атакуют существ с Огненным щитом (см.рис). К определённым условиям этого бага относятся:

- Высокие первичные навыки вражеского героя (из серии тестов выяснилось, что не менее 69/69/25/12 против 10 Золотых и Чёрных драконов, причём атака и защита могут быть в любом соотношении, но суммарно не менее 138). Параметры нашего героя не имеют значения

- Наличие у противника Книги магии и ударного заклинания, даже если наши существа защищены от этого заклинания (в тестах у противника был Удар молнии, а у нас – Амулет отрицательности)

- Отряды с Огненным щитом должны стоять группами, чтобы всегда попадать под множественную атаку

- Достаточное количество маны у противника.



Суть бага заключается в том, что такие существа сперва выбирают цель удара с обязательным использованием своей множественной атаки (т.к. все пары ифритов для них равнозначны, цель выбирается случайно), но по каким-то расчётам они опасаются проводить саму атаку, боясь ответного урона от Огненного щита, поэтому просто перемещаются к цели без атаки. Чтобы продолжать манипулировать ИИ при помощи этого бага после первого раунда, необходимо перемещаться свободными ифритами по полю боя, но вставать также группами. Таким образом, имея стрелков (в тесте использовались Великие эльфы и Тележка с боеприпасами), можно пройти такие битвы без потерь, водя вражеских существ по полю боя и постепенно расстреливая.

Иногда в этой схеме происходит сбой (вероятно, когда несколько существ выбирают одну и ту же цель) и вражеский отряд атакует один отряд ифритов без множественной атаки, либо вовсе игнорирует опасность Огненного щита. Требуются дальнейшие тестирования.

- 🛡️** Сказочные драконы ИИ не колдуют свои заклинания против призванных элементалей, но зато легко могут атаковать их в ближнем бою. Пользы от этого бага не очень много, но при определённых условиях, этим можно воспользоваться.
- 🛡️** При осаде города, обороняющиеся войска ИИ ближнего боя «не видят» призванных элементалей противника, вследствие чего они не выходят за пределы городских стен, чтобы атаковать их. Но, как только Катапульта пробьёт дыру в одной из стен, они выйдут из обороны и попытаются убить сперва Катапульту, а потом элементалей. Чтобы максимально использовать этот баг Катапульта должна быть уничтожена или управляется, чтобы не стрелять по стенам. Таким образом вызванных элементалей можно использовать для истощения боезапаса стрелков; истощения запаса маны обороняющегося героя (он продолжает накладывать всевозможные заклинания на свои отряды); воскрешения своих погибших существ.
- 🛡️** После битвы двух ИИ-героев, артефакты проигравшего остаются у него, а не переходят победителю. Если один из них Сбегает (с вероятностью 60%), то сбежавший получает все артефакты победителя. Благодаря этому багу можно иногда видеть в Таверне героев с кучей артефактов.
- 🛡️** Используя заклинание Хождение по воде и имея хотя бы Базовую Магию воздуха, герои под управлением ИИ имеют возможность летать, как при применении Полёта, если им это требуется. Т.е. получая Хождение по воде, ИИ-герой автоматически получает Полёт, хоть он и не отображается у него в Книге магии. Исправлен в **SoD_SP**.
- 🛡️** Навык Некромантии не работает у героев ИИ в боях против нейтральных существ на карте или против других героев ИИ. После любого такого боя он поднимает лишь 1 Скелета вместо соответствующего % от числа убитых. Исправлен в **SoD_SP**.
- 🐉** Существует дополнительное усиление Некромантии для героев компьютера (баг?) - +2% к навыку, т.е. после боя поднимается 7/12/17% Скелетов. Кроме того, Некромантия компьютерного героя срабатывает после окончания боя и получения опыта, т.е. если после боя герой компьютера получил новые уровни и улучшил навык Некромантии, то количество поднимаемых Скелетов уже будет вестись по улучшенному навыку.
- 🛡️** Существа в бою без героя не могут подвергаться эффекту удачи. Также они не получают бонус к удаче на Клеверном поле, хотя иконка удачи у них изменяется графически.
- 🛡️** Герои ИИ могут использовать походные заклинания выше 1 уровня на Проклятой земле. Исправлен в **SoD_SP**.

- Существа под Берсерком иногда ведут себя достаточно странно, а именно: пропускают ход, когда могут атаковать двухгексовое существо. Это связано с тем, что любой отряд, находящийся под действием заклинания Берсерк, может атаковать только правый (для нападающей стороны) / левый (для защищающейся) гекс двухгексовых отрядов (т.е. "хвост" цели). Исправлен в **HD-моде** с опцией HD+. Пропуская таким образом ход, отряд существ не Ждёт и не Защищается, однако ход к нему всё же переходит, т.к., например, продолжают срабатывать эффекты Эликсира жизни, Регенерация или Яд. Лог битвы не показывает никакой информации. Также после такого пропуска у него может сработать положительный Боевой дух. Кроме того, описанный баг может привести к зацкиливанию битвы, когда остаются 2 отряда под Берсерком в пределах досягаемости друг друга, но ни одному из отрядов не хватает скорости для удара в "хвост" другого. Берсерк в этом случае спадёт через 255 раундов. Подробнее см.в разделе «[Берсерк](#)».
- Герои под управлением компьютера не видят Торговца артефактами Сопряжения - не строят его и не скапуют артефакты, даже если он построен.
- Баг русской версии игры, из-за которого ИИ часто не нападает Священниками, Друидами, Хозяевами зверей и Путешественниками на нейтралов и игрока.

4. МЕЛКИЕ БАГИ И НЕДОРАБОТКИ

В эту категорию можно отнести баги, которые являются просто недоработками игры и их, в большинстве случаев, невозможно целенаправленно применять, чтобы получить какую-то выгоду в игре.

- Доспехи проклятого продолжают колдовать заклинания в Гарнизоне антимагии, в то время, как герой и существа, умеющие колдовать, лишаются этой возможности. Избежать его применения можно деактивировав артефакт на кукле героя (герой не теряет при этом ни одной единицы из своих первичных навыков). Аналогично работают и Альянс ангелов, и Железный кулак огра.
- Если Силовое поле поставить на клетку ворот при осаде города (см.рис), то обороняющиеся существа всё равно смогут проходить сквозь него в обоих направлениях.
- Жосефина имеет всегда 2 Каменных голема во втором отряде вместо стандартного диапазона, как у других героев.
- Брон имеет в стартовой армии существ 4-7 Василисков вместо отряда существ 2 уровня. Однако в файле HOTRAITS.txt во втором отряде стартовой армии Брана числятся 4-7 Ящеров, а не Василисков.
- Для изучения заклинания от другого героя при помощи Зоркости необходимо иметь соответствующий уровень Мудрости. Если Мудрости недостаточно или у героя нет Книги магии, то навык всё равно покажет после боя изученное заклинание, но в Книге магии оно не появится, даже если получить Мудрость или Книгу магии позже.
- Если снять Контрудар с цели, то он всё равно будет работать до конца текущего раунда.
- Если отряд атакует цель с Огненным щитом и погибает от него до ответа на эту атаку, то цель всё равно нанесёт ответный удар по пустой клетке. При этом труп такого отряда, погибшего от Огненного щита, невозможно будет воскресить никаким способом. Рог бездны также не поднимет из этого трупа Фангармов, но Адские отродья смогут призвать из него Демонов.
- Свойство Забывчивости снижать урон стрелка и в ближнем бою больше похоже на баг, т.к. ни в описании, ни в Мануале об этом не сказано. Также с этим связана ошибка лога, в котором не учитывается сниженный урон от Забывчивости, но только у стрелков, не имеющих штрафа в ближнем бою.
- На некоторые гексы в бою нельзя поставить Силовое поле или Стену огня. На них также не появятся Зыбучие пески и мины. Суть ошибки заключается в том, что все препятствия на поле боя имеют некую «Якорную» ячейку (коренной гекс), относительно которой они располагаются. Иногда из-за сложности конфигурации препятствия на якорной ячейке нет самого препятствия. Однако этот гекс является проходимым для существ. Исправлено в **SoD_SP**.
- Палач может использоваться Мастер-джиннами только, если на поле боя есть вражеские драконы (включая нейтральных), Огненные птицы, Гидры, Чудища, Морские змеи или их улучшения, даже если эти существа уже уничтожены. Т.е. возможность колдовства Палача проверяется по условиям Базового эффекта, но сам эффект действует и против Ангелов, Дьяволов и их улучшений – Продвинутый эффект.
- Радость Мастер-джиннов никак не влияет на шанс срабатывания боевого духа у цели, если она ходит сразу же после этого (после Мастер-джинна).
- Если у циклопа закончился боезапас, то стрелять по стенам всё равно можно, а боезапас станет отрицательным.
- У Водоворота имеется ограничение по Fight_Value отряда, часть которого может быть потеряна при перемещении через него. Если в самом слабом отряде героя суммарно более 100 000 000 Fight_Value, то в Водовороте ни одно существо не будет потеряно. Кроме того, если у героя все отряды с суммарным FV более 100 млн., то не произойдёт ничего, за исключением ещё одного бага – существа



в крайнем правом слоте армии героя (слот 7) непонятным образом трансформируются в других существ в том же количестве. Подробнее см. в разделе «[Водоворот](#)».

- Ход Катапульты (даже если она пропускает ход или Ждёт) «сбрасывает» очередьность ходов на стадию первого хода в битве, т.е. при равенстве скоростей существ разных игроков преимущество будет всегда у нападающего.
- Герой, установленный на карте сразу в корабле, не считается в Максимум кораблей на карте (равный 64), но при загрузке такой карты он окажется стоящим на воде без корабля.
- Клетки входа в объект не считаются препятствиями, даже если на эту клетку герой не встаёт при посещении (например, Таверна), и соответственно герой не будет получать штраф при Полёте над ними. Однако имеется неприятный нюанс – клетки входа имеют некую невидимую преграду по верхней своей части. Спокойно перелететь через такую клетку (и эту преграду) можно только снизу-вверх, но не сверху-вниз (см.рис). Некоторые объекты состоят только из клеток входа, и пролетать над ними сверху-вниз становится проблемой. Это ограничение не относится к подбираемым объектам, Гарнизонам и объектам, которые можно посещать сверху.
- Если у вашего героя полный рюкзак, но на кукле есть свободные слоты, то вы не получите никакие артефакты врага, если у вас не свободен слот наиболее приоритетного из вражеских артефактов. Приоритеты определяются следующим порядком: Голова – Плечи – Шея – Правая рука – Левая рука – Грудь – Кольцо – Ноги – Разное, где Голова – наивысший приоритет.
- К различиям зон игроков на Зеркальных шаблонах можно отнести следующее (незеркальность): Древние лампы, имеющие разный размер; Древо знаний, посещение которого на одном уровне карты приводит к тому, что на другом уровне карты оно также отмечается как посещённое; разные артефакты, находящиеся в Могилах.
- Существа с телепортацией (Дьяволы, Архидьяволы, Нимфы и Океаниды), обороныющие город, могут перемещаться на Врат, при этом не открывая их (см.рис 1). Тоже самое, если переместить туда любое существо при помощи Телепорта. Происходит наложение графики. Существа осаждающего под Гипнозом также спокойно перемещаются на эти гексы. Вражеские существа этого не могут. Если гекс перед Вратами занят каким-либо существом или трупом, то никому нельзя перемещаться на гексы Врат. Если левый гекс Врат занят, то на правый нельзя перемещаться. Если правый гекс Врат занят, то на левый перемещаться можно, в том числе и атаковать с его стороны. Находясь на одном из гексов Врат невозможно навесить курсор на цель на другом из этих гексов, чтобы атаковать её с места, однако через кнопку «автобой» компьютер спокойно может это сделать за вас. Находясь на правом гексе существо не теряет защиту стен от вражеских выстрелов, а на левом – теряет.
- Похожий баг возникает с гексами Врат при использовании Клона: Одногексовые существа спокойно вызываются на правый гекс с наложением графики. При этом они получают ход и могут двигаться, а при перемещении вперёд, Врата открываются. На левый гекс Клон одногексового существа не вызывается вообще. Двухгексовые существа также вызываются прямо во Врата (см.рис 2). При этом такой Клон получит ход и не сможет никуда двигаться, а при попытке Ждать или пропуске хода он умрёт от урона рва (если есть). Если двухгексовый отряд вызывается на правый гекс и гекс справа от него, то никаких проблем, кроме наложения графики, это не вызывает, и при попытке перемещения вперёд Врата будут корректно открываться. Если двухгексовый отряд вызывается на левый гекс и гекс слева от него, то это также не вызывает никаких проблем, кроме наложения графики. При пропуске хода в этом положении Клон получит урон от рва и умрёт.
- Программно максимальное количество существ, выдаваемое герою, составляет 65535 существ (2 байта). При этом игрой и Редактором карт количество существ в одном отряде ограничивается 4000. Таким образом, если героя получит более 65535 существ в один отряд (Редактор карт не даст это сделать, но картостроители делают это при помощи сторонних программ), то числа перейдут в отрицательные значения, вплоть до минус 4000 существ в отряде. От отрицательного отряда можно отделять единички при помощи горячих клавиш **HD-мода** (в оригинальной игре нельзя – стандартный бегунок разделения неактивен), при этом минус будет только расти, а отделяемые отряды будут вполне реальными. После любой битвы отрицательные отряды исчезают и герой может остаться без армии. Несколько получаемых отрядов одного типа будут сливатся в один и оставаться в количестве -4000.



В битве отрицательный отряд будет отображен корректно, а его физический урон будет равен 1. Все способности существа работают. Для ИИ он будет восприниматься также, как и нулевой отряд, и

он будет пытаться его убить. Такой отряд погибает при получении любого урона, даже нулевого. Перед получением урона численность отряда отображается как 0.

Отдельное упоминание – отрицательные Сказочные драконы. Способность Сказочных драконов колдовать ударные заклинания может наносить отрицательный урон, т.е. вместо отнятия здоровья при атаке, этот отряд будет добавлять его – т.е. увеличивать здоровье и численность существ в целевом отряде.

Также, предположительно, отрицательный урон будет наносить Удар молнии от Птиц грома и Кислотное дыхание от Ржавых драконов. Архангелы будут наносить урон, Воскрешая отрицательное количество здоровья, а Адские отродья – поднимать отрицательное количество Демонов из трупа. Могучие горгоны со Смертельным взглядом и Морские волки с Метким выстрелом получат отрицательные шансы срабатывания их способности, т.е. она не будет работать никогда. Гипноз от Фангармов не будет работать даже на 1 Крестьянина.

Единственное – нам дадут сходить отрицательным отрядом только один раз, после чего к нему просто не будет переходить ход. Летающие существа спокойно перемещаются по полю боя, однако пешие могут сходить только на 1 гекс (сопровождается графическими багами). Но в первом раунде можно Ждать отрицательным отрядом и он получит свой единственный ход в фазе ожидающих. Этот единственный ход может быть пропущен из-за Страха или отрицательного боевого духа, а положительный боевой дух даст отряду сходить ещё раз в этом же раунде.

Отрицательный отряд можно Клонировать, но нельзя Воскресить или принести в Жертву. Его Клон будет также отрицательным, будет иметь только один ход и те же свойства. Огненный щит на такой отряд накладывается, но не срабатывает и не наносит урон атакующему. Огненный щит на цели атаки отрицательного отряда также не срабатывает и не наносит урон. Берсерк накладывается, но от него отряд не атакует ближайшую цель, если уже потратил свой ход. Гипноз накладывается, даже самый слабый с нулевой силой магии.

Адские отродья не могут вызвать Демонов из отрицательного отряда, Архангелы не могут его воскресить, Некромантия не поднимает из него Скелетов, Рог бездны не призывает из него Фангармов.

На Алтаре жертвоприношений или Алтаре маны нельзя пожертвовать отрицательный отряд (бегунок не активен). В Гильдии наёмных работников можно обменять его на отрицательное количество ресурсов, которые по итогу отнимутся от ваших. При этом отрицательное количество золота учитывается корректно, и, например, нельзя улучшить войска даже бесплатно в Форте на холме, а Сокровищница Оплота будет приносить отрицательный процент. В Водовороте существа из такого отряда не теряются, но работает баг с трансформацией существ из слота 7. Подробнее см.в разделе «[Водоворот](#)». В Преобразователе скелетов можно превратить в отрицательный отряд Скелетов или Костяных драконов. В Форте на холме нельзя улучшить отрицательный отряд, т.к. он там не отображается вообще. AI Value такого отряда считается корректно, герой с отрицательным AI Value вообще не показывается в Гильдии воров как Лучший герой, а отрицательный отряд не показывается как Лучший монстр.

При входе в город слот с отрицательным отрядом окажется пустым, но на него можно нажать и увидеть этот отряд без численного количества. Можно менять пустой слот местами с другим отрядом, делить его при помощи горячих клавиш, а также можно улучшить за отрицательное количество ресурсов – при этом ресурсы добавятся к вашим. Таким образом в Некрополисе можно бесконечно получать золото, улучшая отрицательных Скелетов, затем трансформируя их в Преобразователе скелетов и снова улучшая.

Отрицательные отряды можно оставить в Гарнизоне и в качестве охраны в Шахте. При входе в эти объекты слот с таким отрядом не отображается, как в городе, но проводить любые манипуляции с ним можно. В подсказке по ПКМ отображается охрана в количестве 1-4 существ.

Маскировка всё равно считает отрицательный отряд по AI Value одного существа из него, т.е. положительно. Противник увидит отрицательный отряд как 1-4 существа. Видения правильно видят отрицательные числа.

Противник за победу над отрицательным отрядом получит отрицательное количество опыта. Древо знаний повысит уровень героя с отрицательным опытом до нулевого, дав при этом 105 опыта. Дальнейшие посещения Древ знаний будут давать также по 105 опыта, не меняя уровень 0. На нулевом уровне герой не получает очков первичных навыков за повышение уровня и не улучшает вторичные навыки.

- **HD-мод** добавил возможность просмотра своего героя при повышении уровня – на окне выбора вторичных навыков. Вместе с этим у игроков появилась возможность поменять артефакты и переставить армию в этот момент. Проблема в том, что, если по задумке автора карты, герой должен провести 2 битвы подряд (например, с нейтралами на карте и по Событию), и после первой выигранной битвы он получает уровень, то до начала второй битвы он может поменять артефакты (например, снять Сферу запрещения) или войска, что ломает задумку картостроителя. Однако существует и обратное – автор карты, наоборот, может использовать этот баг, как единственный путь прохождения этих двух битв.
- Если наложить Берсерк на Магогов, и они выстрелят в гекс рядом с собой (с Луком снайпера), то может произойти интересный баг – целевое существо на соседнем гексе получит сниженный урон, а все существа вокруг, включая самих Магогов, получат полный от Облака огня. Баг особенно

интересен, если Магоги своим собственным выстрелом полностью убивают сами себя – в этом случае целевое существо на соседнем гексе вообще не получит урон. Иногда сопровождается графическими багами – отряд Магогов умирает и пропадает его численность, гекс становится пустым, но на нём всё ещё отображается неактивный спрайт Магогов. Без знания механики, некоторые называют такой выстрел – «выстрел Кольцом холода». Однако объяснение довольно простое. Атака нескольких целей не обрабатывает урон всем отрядам одновременно. Расчёт происходит по очереди (см.рис), начиная с верхнего-правого гекса от цели выстрела (аналогично обработке удачного удара), и далее по часовой стрелке каждый гекс вокруг получает урон, и только потом урон получает центральный гекс. Урон рассчитывается для каждой цели отдельно, и поэтому, если Магоги своим же выстрелом убивают себя, их численность сокращается до нуля, и дальнейшая цепочка уронов прерывается. А если они не убивают себя полностью, то дальнейшая цепочка уронов продолжается, но рассчитывается по уже сниженной численности Магогов. На самом деле такая схема расчётов по нескольким целям действует для всех существ с множественной атакой (личи, гидры, Церберы и т.п.), но т.к. все остальные не могут нанести урон сами себе, то этот баг проявляется только на Магогах.



- Различные баги переполнения численных значений. Подробнее см.в разделе «[Опыт и уровень](#)».
- Попытка открыть окно обзора войск при помощи горячей клавиши **T** на ходе Стрелковой башни приводит к вылету.
- Если отряд умрёт на гексе Врат при осаде города, то его невозможно будет воскресить никаким способом.
- Специальность Роланда действует только на Крестоносцев. На Рыцарей не действует.
- Количество существ в отрядах Ксерона, Мутаре Дрэйк и Борагуса соответствует количеству стандартной стартовой армии героев Замка.
- Ледяные элементали считаются существами 4 уровня, Энергетические элементали – 5 уровня, а Магмовые элементали – 3 уровня. Уровень любого существа можно проверить, например, действием заклинания от героя-специалиста по нему. Также Магмовые, Ледяные и Энергетические элементали не считаются улучшениями Элементалей земли, воды и огня соответственно, и наоборот.
- Если существо ослеплено (единороги), парализовано (Скорпикоры) или окаменено (медузы, василиски) ответным ударом, то у него всё равно может сработать положительный боевой дух. Он будет анимирован и считается сработавшим, но не даст существу сходить, и не уменьшит длительность эффекта. Однако если снять эффект в этом же раунде, то существо получит право этого дополнительного хода за сработавший положительный боевой дух.
- Элементалисты считаются героями-воинами в обязательных предложениях Магии стихии и Мудрости. Подробнее см.в разделе «[Вероятности получение вторичных навыков](#)».
- При получении очередного 75 уровня герою сразу присваивается 88 уровень. Причём количество опыта остается на уровне 75, герой получает сразу несколько повышений, а его специализация, например, соответствуют уровню 88. Далее, вплоть до 6424 уровня, скачки следуют совершенно бессистемно, причем разница между уровнями существенно снижается. Механизм расчёта ведет себя не стабильно – все зависит от суммы получаемой порции опыта – и при дальнейшем повышении опыта у героя станет либо отрицательное число очков опыта и уровень станет нулевым, т.е. ниже, чем на старте, либо расчёт зацикливается и предлагает герою в принципе бесконечную возможность повышения уровня.
- Древо знаний корректно работает лишь до 75 уровня героя. После 75 уровня оно однократно увеличивает опыт героя на 1 777 278 601 очко и опыт уходит в отрицательные значения, при этом не имеет значения текущий опыт героя (он может лежать в интервале от 1 810 034 207 до 2 147 483 647). Дальнейшее посещение Древ знаний неэффективно, т.к. прирост опыта составляет 105 очков.
- Если в процессе использования Полёта герой улучшил Магию воздуха, то повторное колдовство Полёта с целью снижения штрафа, не даёт эффекта.
- Если использовать заклинание Полёт с надетыми Крыльями ангела, а затем снять их, то эффект заклинания пропадёт, и герой не сможет летать.
- Если убрать Силовое поле или Стену огня при помощи Снятия заклинаний или Устранения преград, то после того, как закончилась бы длительность действия этого Силового поля, произойдёт аварийное завершение игры.
- Нельзя воскресить двухгексовое существо, на заднем гексе трупа которого лежит другой труп, даже если навести курсор на передний гекс трупа.
- Если Слепота отразится от Волшебного зеркала на ваше существо, во время хода которого она была применена, то этот отряд всё равно сможет походить, после чего останется ослепленным.
- Уже Продвинутая Забывчивость действует массово и запрещает стрелять всем вражеским существам-стрелкам.

- При клонировании двухгексовых существ имеются некоторые гексы могут вызвать частичное наложение Клона на оригинал. При этом сам Клон становится невидим и неинтерактивен, в бою не участвует, а клонируемый отряд становится невидимым до первого действия. Также имеются гексы, когда Клон сразу пытается вызваться на клетку клонируемого отряда, при этом он не вызовется, но клонируемый отряд исчезнет по истечении длительности заклинания или после боя.
- Если Гарпия атакует дендроида и тот оплётёт её ответным ударом, то Гарпия всё равно вернётся на исходную позицию, но останется оплётённой и не сможет больше перемещаться.
- Стрельба по стенам циклопами не расходует боезапас.
- Бонусная атака от Жажды крови, Точности и Бешенства не снижается способностью никсов игнорировать часть атаки, и добавляется к атаке отряда после снижения остальных значений. Модификаторы Молитвы, Слабости и Болезни учитываются корректно при ignore атаки.
- Судя по тестам, способность Лепреконов удваивать шанс выпадения удачи у дружественных существ в бою не работает.
- Полезность и возможность колдовства заклинаний Чародеем проверяется только по первому отряду армии (верхнему в начальной расстановке), т.е., например, если он имеет полный запас здоровья, Чародеи не будут колдовать Лечение, даже если остальные отряды в армии ранены. Исключением является Воздушный щит – он проверяется по всей армии. Исправлен в **SoD_SP**.
- Основной целью Цепной молнии от Сказочного дракона по наведению курсора (не по F) может быть дружественное существо.
- Сказочные драконы могут колдовать площадные заклинания на Проклятой земле или в присутствии Плаща отречения при нажатии F, но они не будут наносить урон.
- При игре на карте, созданной в Редакторе карт Возрождения Эрафии, сборные артефакты и Клинок Армагеддона некорректно отображаются графически. В самом Редакторе карт эти артефакты недоступны (они появились только в Клинке Армагеддона и Дыхании смерти), но они могут сгенерироваться на месте «Случайного артефакта 4» (Реликта) при загрузке карты в Дыхании смерти. В этом случае на карте приключений будет графически отображаться один артефакт, а при его поднятии герой будет получать другой.
- Нельзя продать артефакт Торговцу артефактами из слота Разное 5 – он не отображается в диалоговом окне.
- Банк наг даёт серу в качестве награды, хотя в справке Редактора карт сказано о самоцветах. Исправлено в **WoG** и **HD-моде**.
- На случайных картах в Хижине ведьмы не могут попасться навыки Доспехи, Артиллерия, Магия земли, Первая помощь, Интеллект, Обучение, Навигация, Некромантия, Нападение, Сопротивление, Грамотность, Волшебство, Тактика и Магия воды.
- На случайных картах, если охрана Лагеря беженцев располагается на любой из смежных клеток со входом, то в Лагере всегда доступны для найма только Копейщики по своей цене, но в количестве тех существ, которые должны были быть. Например, если в Лагере доступно 2 Копейщика, значит там должны были быть существа 6 уровня, если б не баг. Исправлен в **HD-моде**.
- Если в условиях победы требуется захватить все шахты ресурсов, то для прохождения такой карты надо захватить также и все Маяки.
- Телепортация при помощи Двери измерений на клетку карты, в области контроля нейтральных существ, не активирует контакт с ними.
- Маяк в Замке, в отличие от Маяка на карте, даёт бонус всем игрокам, а не только владельцу города. Исправлен в **SoD_SP**.
- Если клетки воды рядом с городом заняты другими кораблями, то при постройке Верфи в таком городе всё равно можно будет построить корабль. Он появится поверх другого корабля.
- Генерация случайной карты перед выбором стартовых героев может привести к тому, что некоторые герои будут недоступны в качестве стартовых, т.к. они будут помещены в Тюрьмы на карте приключений.
- Выбор стартовых героев перед генерацией случайной карты может привести к тому, что некоторые герои будут иметь уровень выше 1, вплоть до 20, т.к. они будут взяты из генерированных уже Тюрем. В результате этого одна из Тюрем окажется пустой.
- Частота генерации существ Замка в Ящиках Пандоры и награде Хижин провидца на случайных картах слишком завышена. Они появляются примерно в 1/3 случаев. Подробнее см.в разделе «[Основы ГСК](#)».

- При вводе чит-кода `nwczion` во всех городах игрока строятся все здания, включая Верфь и Корабль, даже если город не находится рядом с водой. Корабль при этом не появится на карте. Если этим кодом строится здание, увеличивающее прирост (Бастион грифонов, Клетки и т.д.), то количество этих существ (Грифонов, Адских гончих и т.д.), доступных для найма, становится равным 0 (баг). Если сохранить игру и использовать код, а потом загрузить сохранение, то города в нём будут полностью отстроены, а сохранение не будет помечено после победы строкой «Мошенник!» (баг). Если в одиночной игре ввести код и, не заходя в город, выйти в меню и начать новую игру в мультиплеере, то во всех городах будут отстроены все здания (баг). Исправлен в **SoD_SP**.
- Иногда при генерации случайной карты возникают багнутые проходы – проходы между зонами, которых по схеме шаблона не должно быть. Отличается отсутствием охраны. Часто возникают при генерации шахты, деревни и т.п. на границе двух зон (при этом охрана шахты может блокировать проход и выглядеть как охрана этого прохода).
- При генерации случайной карты возможны следующие баги: большее количество связей, чем прописано в шаблоне, при наличии нескольких связей между одной и той же парой зон; расположением части зоны в виде узкой полоски вдоль края карты, затонувшими зонами и т.п.
- При получении или надевании артефакта, обзор увеличивается только после шага или сохранения/загрузки игры, а не сразу же.
- Невозможно переместиться двухгексовым существом на 1 гекс назад, относительно текущего положения. Причём ИИ может это делать.
- Невозможно переместиться Архангелами или Адскими отродьями на гекс с трупом существа, который они могут Воскресить / Поднять.
- Когда у существ с Двойной стрельбой остаётся 1 боезапас, то они всё ещё могут выстрелить дважды, при этом их боезапас станет отрицательным. После этого стрелять уже будет нельзя.

5. БАГИ ОПИСАНИЙ, ГРАФИКИ И ЗВУКОВ

- Через окно Просмотр мира, а также через заклинания Просмотр воздуха и Просмотр земли, Заброшенные шахты отображаются как кучка древесины.
- Силовое поле имеет одинаковое геометрическое расположение для атакующего и обороняющегося героев, в отличие от Стены огня, хотя в ресурсах игры есть файлы обратно повёрнутого Силового поля.
- На Проклятой земле не проигрывается анимация при срабатывании Кислотного дыхания на урон, хотя сама способность работает.
- Кавалерийский бонус зависит от количества гексов, пройденных перед атакой, а не от расстояния между начальным и конечным гексом, как показывает расчёт урона в логе перед атакой.
- В информационной строке (в логе) битвы информация о действии Яда появляется раньше информации об ударе, отравившем отряд, хотя эффекты от Яда применяются только после удара.
- Находясь на магическом ландшафте (Магические равнины, Огненные поля, Чистые пруды, Магические облака или Скальная земля), герой также использует походные заклинания не по сниженной стоимости, как боевые. Хотя в Книге магии для них указывается сниженная стоимость, но на самом деле тратится полное количество маны.
- Клоны, уничтоженные в процессе битвы, не оставляют трупов и не учитываются как объекты на поле боя. Однако Клоны, исчезающие в связи с окончанием длительности (низкая сила магии), подлежат учёту в ограничении в 20 объектов на поле боя для каждой стороны. Также при достижении максимума в 20 объектов, любые дальнейшие действия (например, уничтожение вызванных элементалей) не сбрасывает счётчик и не даёт вызывать элементалей ещё. Причём игра отображает сообщение о том, что нельзя вызвать элементалей другого типа вместо сообщения об ограничении в 20 объектов. Т.е. при достижении максимума однажды, счётчик больше не сбрасывается в этом бою.
- В Редакторе карт, Смотровая башня привязана к Замку Башни, и не может быть построена без него. Хотя на самом деле в игре она привязана к Форту и может быть построена без Цитадели и без Замка.
- Если навести курсор на Скелета на земле, Навес или Пирамиду без выделенного героя, то в строке состояния не будет показан их статус (Посещено/Не посещено), даже если они посещены, в отличие от прочих посещаемых объектов, которые не зависят конкретно от героя.

- Баги условий победы:

Условие победы	Баг
Захватить все жилища существ	При захвате последнего Жилища будет показано сообщение о победе, а затем окно найма. Независимо от действий, после выхода с этого окна игра завершится победой
Построить строение Граала	После строительства Граала будет показано сообщение о победе, а затем обратно экран города. Независимо от любых действий, в том числе и от перехода в другие города, после выхода на карту приключений игра завершится победой
Достроить город	После строительства последнего здания будет показано сообщение о победе, а затем анимация строительства и обратно экран города. Независимо от любых действий, в том числе и от перехода в другие города, после выхода на карту приключений игра завершится победой
Набрать существ	После получения последнего необходимого существа не будет показано сообщение о победе. Чтобы завершить игру необходимо сделать что-то из следующего: завершить день; войти героям в город и выйти на экран карты приключений; инициировать обмен с другим героем и выйти из него; посетить Гарнизон или Жилище существ и выйти из него и т.д. Если до сообщения о победе потерять необходимых существ или героя, которого терять нельзя, то победа уже не засчитается
Получить артефакт	После получения необходимого артефакта после битвы с вражеским героем, либо от героя, освобождённого из Тюрьмы, не будет показано сообщение о победе, в отличие от других ситуаций. Чтобы завершить игру необходимо завершить день. Если до сообщения о победе потерять необходимый артефакт или героя, которого терять нельзя, то победа уже не засчитается. Если получить необходимый артефакт из События, то будет показано сообщение о победе, а затем сообщение о получении артефакта
Набрать ресурсов	После получения последнего необходимого ресурса через обмен на Рынке не будет показано сообщение о победе. Чтобы завершить игру необходимо сделать что-то из следующего: завершить день; войти героям в город и выйти на экран карты приключений; инициировать обмен с другим героем и выйти из него; посетить Гарнизон или Жилище существ и выйти из него и т.д. Если до сообщения о победе потерять необходимые ресурсы или героя, которого терять нельзя, то победа уже не засчитается
Победить героя	Если необходимый герой сразу принадлежит игроку-человеку, то игра не заканчивается сразу же, даже если уволить этого героя или проиграть им в битве с противником
Захватить все шахты	Если все шахты сразу принадлежат игроку, то игра не заканчивается сразу же, даже после любых манипуляций. Если другой игрок захватит все ваши шахты, то победит он. Если шахты станут нейтральными после поражения игрока, то вы сможете захватить их и победить
Доставить артефакт	Если город назначения – город союзника, то при доставке требуемого артефакта победа не засчитывается. Если противник захватит этот город, то вы сожете захватить его, доставить артефакт и победить
Никакое	Если на карте есть только один игрок, то игра не заканчивается сразу же. Чтобы завершить игру необходимо сделать что-то из следующего: завершить день; войти героям в город и выйти на экран карты приключений; инициировать обмен с другим героем и выйти из него; посетить Гарнизон или Жилище существ и выйти из него и т.д. Если до сообщения о победе потерять последнего героя, не имея городов, или героя, которого терять нельзя, то будет показано сообщение о проигрыше, а после него сообщение о победе и игра будет выиграна
Выжить определённое время (кратно 7 дням)	После завершения недели будет показано сообщение о победе, а затем окно с объявлением новой недели или месяца

- Если условием поражения на карте является Потеря определённого героя или города, то этот герой или город должен принадлежать игроку-человеку. Если на карте выставлены другие игроки-люди, то они сразу же проигрывают и выбывают из игры. Но если начать карту сразу на нескольких игроков-людей, то они не проиграют и останутся в игре.

- Вражеские Чародеи под нашим Гипнозом на Магических равнинах колдуют массовые благословления на все наши войска, а проклятия – на все вражеские. При этом не проигрывается анимация колдовства.
- Если нанять героя, уволенного после посещения Водопоя, в день увольнения, то статус Водопоя для него будет показан как «Не посещено», но при попытке посетить его, герой получит отказ, а статус сменится.
- Ошибки лога битвы: Не отображается количество убитых существ после применения Армагеддона, Уничтожения мертвцевов или Волны смерти, в отличие от других ударных заклинаний.
Также не отображается количество излеченного здоровья после применения Лечения, в отличие от применения Лечения от Палатки первой помощи.
- На Святой земле у минотавров в бою появляется модификатор боевого духа «Заклинания: +1», как при действии Радости, но на самом деле он не влияет на боевой дух. Если на минотавра наложить Печаль, то этот модификатор никак не изменится, и боевой дух не снизится ниже +1.
- На Дьявольском тумане у минотавров в бою появляется модификатор боевого духа «Заклинания: -1», как при действии Печали, но на самом деле он не влияет на боевой дух. Если на минотавра наложить Базовую Радость, то модификаторов заклинаний вообще не будет, но боевой дух станет равен +2.
- На Полях славы у Полуросяиков в бою появляется модификатор удачи «Заклинания: 2» (или +1, если имеются другие модификаторы), как при действии Продвинутой Удачи, но на самом деле он не влияет на удачу. Если на Полуросяика наложить Неудачу, то этот модификатор никак не изменится, и удача не снизится ниже +1.
- При снятии/надевании артефактов, меняющих Знания, в окне героя, численно не изменяется максимум маны, отображаемый через «/», пока вы не перезайдёте в это окно.
- В окне просмотра существ на поле боя имеются только 3 слота для отображения наложенных на отряд эффектов. Если одновременно действующих эффектов больше, то действуют всё равно все, но отображаются только 3 последних наложенных.
- При снятии/надевании артефактов легиона или сборке/разборке Статуи легиона в городе, численно не изменяется прирост существ, отображаемый в левом-нижнем окне, пока вы не смените экран – зайдёте/выйдете в жилище существ, Гильдию магов, Сельскую управу, Форт или не перезайдёте в город. Окна Рынка, Кузницы, Хранилища ресурсов и Храма Граала не считаются сменой экрана.
- В описании Альянса ангелов, Доспехов проклятых и Железного кула огра сказано, что заклинания накладываются в начале битвы, а не с первым ходом владельца.
- Если герой не имеет Книги магии, то на карте приключений можно её открыть по специальной кнопке на панели или горячей клавишой **C**. При этом, если герою в Редакторе карт уже заданы походные заклинания, их можно применять без Книги магии. В бою также можно открыть Книгу магии, не имея её, нажав на самого героя во время хода дружественного существа. При этом, если герою в Редакторе карт уже заданы боевые заклинания, их можно просмотреть, увидеть их эффект и стоимость, и даже нажать для использования, но при попытке выбрать цель ничего не произойдёт и будет показано сообщение о том, что заклинание ни на кого не действует. Мана потрачена не будет. Мгновенные заклинания прерываются сразу же при их выборе.
- В описании свойств Небесного корабля сказано, что он добавляет +15 к Знаниям героя при обороне города. На самом деле это не так, а герою вместо этого даётся +150 маны при обороне.
- При клике на иконке удачи или боевого духа, в открывшемся окне помещается только 7 модификаторов, если их больше, то добавляется полоска прокрутки. В бою эта прокрутка не работает, т.к. увидеть модификаторы можно только при зажатой пкм на иконке.
- В описании навыка Первой помощи сказано, что Палатка первой помощи излечивает 50 единиц здоровья, без указания диапазона (баг описания или баг навыка – неизвестно).
- Баги Обзора королевства:
 - Оба вида Лужаек единорогов отображаются как малая Лужайка единорогов, но считаются как разные жилища
 - Фабрика големов отображается и считается как Утёс чудищ. Исправлено в **HD-моде**
 - Провал отображается и считается как Огненное озеро. Исправлено в **HD-моде**
 - Огненное озеро отображается и считается как Провал. Исправлено в **HD-моде**
 - Волчий загон отображается и считается как Башня орков. Исправлено в **HD-моде**
 - Башня орков отображается и считается как Волчий загон. Исправлено в **HD-моде**
 - Многие жилища существ внешне отличаются от таковых на карте приключений.

Например Утёс чудищ (см.справа)

 - Сопряжение стихий отображается и считается как Яма василиска. Исправлено в **HD-моде**
 - Разломы элементалей воздуха, огня и земли выглядят как Алтари элементалей, но считаются как разные жилища
 - Алтарь элементалей воды выглядит как Разлом элементалей воды, но считается отдельным жилищем
 - Наличие Заброшенных шахт отображается не в шахтах, а в жилищах существ, однако доход от Заброшенной шахты с золотом учитывается в ежедневном доходе.
- В окне покупки корабля в городской Верфи их внешний вид отличается в зависимости от города, но по факту на карте приключений всегда появляется корабль одного вида (коричневое дерево).



- В подсказке по ПКМ в описании специализаций по типу Жажды крови, когда даётся фиксированный бонус существам, сказано, что эффект зависит от уровня героя. На самом деле это не так.
- В описании специализации Аджита сказано, что параметры Бехолдеров и Созерцателей растут после каждого уровня, кратного 2-ому (а не 3-ему).
- Монер и Пасис имеют иконки специализации с улучшенными профильными существами (Магические элементали), в отличие от остальных специалистов по существам.
- В некоторых локализациях биография Дессы написана от женского пола, используются «была» и «она».
- Когда Клон не может быть вызван из-за отсутствия места на поле боя, игра выдаёт сообщение «Заклинание Зеркало не сработало!».
- Судя по тексту после победы над охраной Кораблекрушения, изначально охранять объект должны были Гарпии вместо Стражей: «*Победив Гарпий, вы очень долго роетесь в обломках и разном хламе, и кое-что находите*» или «*Победив Гарпий, вы очень долго роетесь в обломках и разном хламе, однако ничего не находите. Подобный результат поисков не может не сказаться на боевом духе и морали войска*».
- В диалоговом окне при посещении Арены присутствует кнопка Отмена, подразумевающая отказ от выбора. Однако она не работает как положено и вместо отказа автоматически делает выбор в пользу получения +2 к атаке героя. Исправлен в **SoD_SP**.
- При генерации зон на Подземном ландшафте используется чёрный Обелиск (как для Песка), хотя в ресурсах игры имеется неиспользуемый нигде красный Обелиск для Подземелья.
- Элементали воды и Элементали земли на карте, в отличие от всех остальных неулучшенных существ, повёрнуты и смотрят влево.
- В подсказке Редактора карт сказано, что Попутный ветер увеличивает навык навигации на 50%, но это не так.
- В справке Редактора карт указано, что Сказочные драконы являются существами 8 уровня, а Ржавые, Кристаллические и Лазурные – существами 10 уровня. На самом деле это не так и не соответствует игровой механике.
- В описании строений Крепости сказано, что Обелиск крови повышает атаку, а Знаки страха – защиту. На самом деле наоборот.
- В подсказке по ПКМ пишется, что Стрелковые башни имеют атаку 10, но на самом деле нет. А в логе по наведению мыши на цель урон пишется с учётом защиты цели, хотя по факту она не учитывается.
- Для Воров использованы звуки Гремлинов. Своих звуков для Воров не было в **RoE**, но они были добавлены в **AB** (однако всё равно не использованы). Исправлен в **SoD_SP**.
- Иконки Стражей и Привидений в игре перепутаны, но с большими портретами существ всё в порядке.
- Ифриты и Скелеты имеют некорректную анимацию на карте приключений с чёрным контуром.
- Фениксы на карте приключений не имеют тени. С одной стороны, это логично, ведь Фениксы сами являются источником света, но технически, конечно, является недоработкой.

6. ИСПРАВЛЕННЫЕ БАГИ И ОШИБКИ

В этой категории отражены баги и ошибки, которые были исправлены разработчиками в последующих аддонах (Клинок Армагеддона и/или Дыхание смерти) и патчами, но, тем не менее, некоторые игроки могут использовать старые версии игры и у них всё ещё могут возникать приведённые баги.

- **Doublecast** – в ранних версиях игры была возможность при нажатии определенной комбинации клавиш (зажатие **C** + клик на героя в бою) использовать дважды магию в пределах одного игрового раунда. Исправлено в v.3.2.
- **Грааль в Сопряжении** позволял изучать все заклинания героям, не имеющим достаточного уровня Мудрости. Также Грааль позволял изучить Гром титана. Оба бага исправлены в v.2.2 и v.3.1.
- Артефакт **Голова легиона** приносил бонус городу, в котором находится герой с этим артефактом: +5 к приросту существ 6 уровня вместо +1. Исправлено в v.1.1.
- **Разрушение стен перед боем** – если герой имел навык Тактики, то при осаде города в фазе тактической расстановки его Циклопы и Короли циклопов могли стрелять по вражеским стенам, башням и воротам, и могли таким образом полностью лишить обороняющегося защиты ещё до начала сражения. Исправлено в v.1.1.
- В некоторых версиях при использовании новых существ, добавленных в **AB** (нейтралы и существа Сопряжения), в **Преобразователе скелетов**, герой получал Копейщиков вместо Скелетов. Исправлено в v.2.1.
- В бою **летающие** существа под управлением ИИ могли просто пропускать ходы, если на оптимальном пути к цели находилось препятствие, т.е. другие пути обхода не рассматривались. Исправлено в v.1.3.
- Многократное использование **Воскрешения** в бою могло привести к ситуации, когда цена Откупа с поля боя становилась отрицательной. Исправлено в v.1.3.

- Нейтральные отряды на карте приключений, расположенные на воде, не имели область контроля 3*3 клетки, как на суше. Изменено в v.1.3.
- При помощи **Жертвы** можно было жертвовать вражеские войска. Исправлено в v.1.2.
- Базовый **Городской портал** не срабатывал, если герой находился под землёй, а его города – на поверхности, или наоборот. Исправлено в v.1.2.
- В Пирамиде можно получить заклинания Бешенство (4 ур.) и Страх (убрано в v.1.3): Fear, магия земли 4 уровня, стоимость - 16 маны. При попытке колдовать его не происходило никакого эффекта.
- При осаде, если последний отряд был убит выстрелом башни, то остальные башни, если есть, продолжали стрелять (по машинам). И только после этого битва завершалась. Исправлено в v.1.1.
- Если у героя ИИ надеты Крылья ангела, и он встречает несколько артефактов, лежащих вплотную, которые он не может подобрать без приземления, то он будет летать через эти артефакты туда-сюда, так и не подбирая. Если его ход закончится прямо на артефакте, то герой там и останется. Произойдёт наложение графики, но подобрать артефакт герой так и не сможет. Исправлено в v.1.1.
- Каждая новая неделя именовалась «Месяцем» существ, хотя по свойствам не отличалась от Недель существ. Исправлено в v.1.1.
- Дух уныния никак не влияет на нейтральных существ без героя в бою. Исправлено в v.1.1.
- ИИ не оценивает городской ров как угрозу и встаёт на него при целых стенах. Исправлено в v.1.3.
- Можно было атаковать героя в Святилище при перемещении клавишами стрелок. Исправлено в v.1.3.
- Все герои, нанимаемые в Таверне, имели полный состав стартовой армии, а не только первые двое (Gremlin Rush). Исправлено в v.1.2.
- В Таверне на карте приключений доступны другие герои, чем в городской. Исправлено в v.1.3.

Это далеко не полный перечень всех существующих багов игры, но тем не менее, здесь приведены наиболее известные, и потому часто используемые, так что будьте внимательны и думайте сами - нужно вам это или нет.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Roman Romanov**, vk.com, **DmitriyAS**, heroesportal.net, **SAG19330184**, forum.df2.ru, **asm**, forum.df2.ru, **Fallen Angel**, heroesportal.net, **Efrit**, wforum.heroes35.net, **Mortarial**, forum.df2.ru.

10.5 Английская терминология и переводы

За 20 с лишним лет существования, игра претерпела множество изменений и переизданий, включая 2 официальных аддона. Оригинальный язык игры – английский, поэтому в России требовалась локализация. Официальным локализатором в России стала компания Бука, но это не помешало появлению на рынке множества неофициальных и пиратских переводов. К тому же сама Бука меняла свои же варианты переводов с выпуском аддонов и версии **Complete**. Аддон **Horn of the Abyss** также имеет собственную локализацию.

В связи со всеми перечисленными факторами, в геройском сообществе сложилось множество вариаций терминологий игровых элементов, и иногда даже возникает недопонимание при общении в сети.

Именно вариациям терминологий игры и посвящён данный раздел, где мы постарались собрать все известные локализации, включая оригинальную.

Далее представлена таблица вариантов локализации, где зелёным цветом выделены варианты, значительно отличающиеся от официальной локализации Буки (AB / SoD); красным шрифтом выделены варианты, использованные в справочнике.

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew

ГОРОДА

Castle	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок
Rampart	Оплот	Долина	Бастион	Бастион	Бастион	Долина	Вал	Оплот	Оплот	Засека	Оплот	Оплот
Tower	Башня	Башня	Башня	Башня	Башня	Башня	Башня	Башня	Башня	Башня	Башня	Башня
Inferno	Инферно	Инферно	Инферно	Ад	Преисподняя	Инферно	Ад	Инферно	Инферно	Преисподняя	Инферно	Инферно
Necropolis	Некрополис	Город мёртвых	Некрополь	Некрополис	Некрополь	Некрополь	Некрополис	Некрополис	Некрополис	Некрополь	Некрополис	Некрополис
Dungeon	Темница / Подземелье	Подземелье	Подземелье	Данжен	Темница	Подземелье	Темница	Темница / Подземелье	Темница / Подземелье	Данジョン	Темница	Темница
Stronghold	Цитадель	Твердыня	Цитадель	Цитадель	Твердыня	Цитадель	Цитадель	Цитадель	Цитадель	Твердыня	Цитадель	Цитадель
Fortress	Крепость	Крепость	Крепость	Крепость	Крепость	Болото	Крепость	Крепость	Крепость	Крепость	Крепость	Крепость
Conflux	-	-	Колония	Собрание	Слияние	Астрал	Conflux	Сопряжение	Сопряжение	-	Сопряжение	Сопряжение

СТРОЕНИЯ

Village Hall	Управа	Деревенский холл	Дом старейшин	Деревенский зал	Зал деревни	Ратуша	Деревенский зал	Сельская управа	Сельская управа	Сельсовет	Сельская управа	Управа
Town Halle	Префектура	Ратуша	Ратуша	Ратуша	Зал посёлка	Муниципали тет	Сельский зал	Префектура	Префектура	Ратуша	Префектура	Префектура
City Hall	Муниципалит ет	Муниципали тет	Магистрат	Здание муниципалит ета	Зал города	Мерия	Городской зал	Муниципали тет	Муниципали тет	Мэрия	Муниципали тет	Муниципалит ет
Capitol	Капитолий	Капитолий	Капитолий	Капитолий	Капитолий	Капитолий	Капитолий	Капитолий	Капитолий	Капитолий	Капитолий	Капитолий
Fort	Форт	Форт	Форт	Форт	Форт	Форт	Форт	Форт	Форт	Форт	Форт	Форт
Citadel	Цитадель	Цитадель	Цитадель	Цитадель	Цитадель	Цитадель	Цитадель	Цитадель	Цитадель	Цитадель	Цитадель	Цитадель
Castle	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок
Tavern	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна
Marketplace	Рынок	Рынок	Рынок	Рынок	Рынок	Рынок	Рынок	Рынок	Рынок	Рынок	Рынок	Рынок
Mage Guild	Гильдия магов N уровня	Гильдия магов N-го уровня	N этаж гильдии магов	Гильдия магов уровень N	Гильдия магов N уровня	Гильдия магов уровня N	Гильдия магов N уровня	Гильдия магов N уровня	Гильдия магов N уровня	Гильдия волхвов ур.N	Гильдия магов N уровня	Гильдия магов N уровня
Blacksmith	Кузница	Кузница	Кузница	Кузнец	Кузнец	Кузница	Кузня	Кузница	Кузница	Кузница	Кузница	Кузница

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клиник Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hip	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Artifact Merchants	Торговцы артефактами	Торговцы артефактами	Торговец артефактами	Продавцы артефактов	Торговец артефактами	Торговцы артефактами	Торговец артефактами	Торговцы артефактами	Торговцы предметами	Лавки торговцев предметами	Торговцы артефактами	Торговцы артефактами
Resource Silo	Хранилище ресурсов	Склад	Склад ресурсов	Закром	Башня ресурсов	Склад	Башня ресурсов	Хранилище ресурсов	Хранилище ресурсов	Хранилище ресурсов	Хранилище ресурсов	Хранилище ресурсов
Shipyard	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь
Guardhouse	Сторожевой пост	Караулка	Караулка -> Сторожевая	Здание охраны	Башня	Караулка	Сторожка	Сторожевой пост	Сторожевой пост	Караулка	Сторожевой пост	Сторожевой пост
Archers' Tower	Башня лучников	Башня лучников	Башня стрелков -> Башня лучников	Башня стрельцов	Башня лучников	Тренировочный лагерь	Башня лучников	Башня лучников	Стрелковая башня	Башня лучников	Башня арбалетчиков	Башня арбалетчиков
Griffin Tower	Грифонова башня	Башня гриффинов	Башня грифонов -> Крепость грифонов	Башня гриффонов	Башня гриффонов	Башня грифонов	Башня грифонов	Грифонова башня	Башня грифонов	Башня грифонов	Башня грифонов	Грифонова башня
Barracks	Казармы	Бараки	Бараки -> Казармы	Бараки	Бараки	Казармы	Бараки	Казармы	Казармы	Казармы	Казармы	Казармы
Monastery	Монастырь	Монастырь	Монастырь -> Храм	Монастырь	Монастырь	Монастырь	Монастырь	Монастырь	Монастырь	Монастырь	Монастырь	Монастырь
Training Grounds	Ипподром	Тренировочные загоны	Арена -> Ристалище	Место обучения	Рыцарская аrena	Тренировочный лагерь	Ристалище	Ипподром	Ипподром	Полигон	Ипподром	Манеж
Portal of Glory	Портал славы	Портал славы	Портал славы -> Портал доблести	Портал славы	Портал славы	Портал славы	Портал славы	Портал славы	Портал славы	Врата славы	Портал славы	Портал славы
Brotherhood of the Sword	Братство меча	Братство меча	Братство меча	Братство меча	Братство меча	Братство меча	Братство меча	Братство меча	Братство меча	Братство меча	Братство меча	Братство меча
Griffin Bastion	Бастион грифонов	Бастион грифонов	Бастион грифона	Бастион грифона	Бастион грифонов	Бастион грифонов	Бастион грифона	Бастион грифонов	Бастион грифонов	Бастион грифона	Бастион грифонов	Бастион грифонов
Lighthouse	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк
Stables	Конюшни	Конюшня	Конюшни	Конюшни	Стойла	Конюшни	Конюшня	Конюшни	Конюшни	Конюшни	Конюшни	Конюшни
Centaur Stables	Конюшни кентавров	Конюшни кентавров	Конюшни кентавров -> Двор кентавров	Конюшни кентавров	Конюшня кентавров	Конюшни кентавров	Конюшни кентавров	Конюшни кентавров	Конюшни кентавров	Конюшни кентавров	Конюшни кентавров	Конюшни кентавров
Dwarf Cottage	Коттедж гномов	Домик гномов	Избушка гномов -> Хоромы гномов	Дом карлика	Коттедж гномов	Домик гнома	Дом карликов	Коттедж гномов	Коттедж гномов	Дом карликов	Коттедж гномов	Коттедж гномов
Homestead	Усадьба	Усадьба	Усадьба -> Большая усадьба	Ферма	Усадьба	Усадьба	Дом эльфов	Усадьба	Усадьба	Усадьба	Усадьба	Усадьба
Enchanted Spring	Заколдованный ручей	Заколдованный источник	Волшебный родник -> Волшебный источник	Заколдованный источник	Заколдованный луг	Магический источник	Водопад очарования	Заколдованный ручей	Заколдованный ручей	Зачарованный источник	Заколдованный ручей	Зачарованный ручей

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hip	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Dendroid Arches	Арка дендроидов	Своды древовидных	Роща дендроидов -> Лес дендроидов	Арки дендроидов	Арка дендроидов	Древесная арка	Арка дендроидов	Арка дендроидов	Арка дендроидов	Арки леших	Арка дендроидов	Арка дендроидов
Unicorn Glade	Лужайка единорогов	Поляна единорогов	Поляна единорогов -> Лужайка единорогов	Поляна единорога	Поляна единорогов	Поляна единорога	Поле единорогов	Лужайка единорогов	Опушка единорогов	Поляна единорогов	Лужайка единорогов	Опушка единорогов
Dragon Cliffs	Драконьи скалы	Мыс драконов	Утёсы дракона -> Скала дракона	Утёсы дракона	Утёсы драконов	Утёсы драконов	Утёс дракона	Драконьи скалы	Драконьи скалы	Скала дракона	Драконьи скалы	Драконьи скалы
Dendroid Saplings	Молодые дендроиды	Деревца	Роща дендроидов	Побеги дендроидов	Ветвистые деревья	Деревца	Ветвящиеся деревца	Молодые дендроиды	Молодые дендроиды	Деревья леших	Молодые дендроиды	Побеги дендроидов
Fountain of Fortune	Фонтан удачи	Фонтан фортуны	Фонтан удачи	Фонтан фортуны	Фонтан удачи	Фонтан удачи	Фонтан удачи	Фонтан удачи	Фонтан удачи	Фонтан фортуны	Фонтан удачи	Фонтан удачи
Miners' Guild	Гильдия горняков	Гильдия шахтёров	Гильдия горняков	Гильдия шахтёров	Гильдия шахтёров	Гильдия шахтёров	Шахтёрская гильдия	Гильдия горняков	Гильдия горняков	Гильдия горняков	Гильдия горняков	Гильдия горняков
Mystic Pond	Таинственный пруд	Мистический водоём	Волшебный пруд	Мистический омут	Мистический пруд	Мистический водоём	Волшебный водоём	Таинственный пруд	Таинственный пруд	Таинственный пруд	Таинственный пруд	Таинственный пруд
Treasury	Сокровищница	Сокровищница	Сокровищница	Казна	Сокровищница	Сокровищница	Сокровищница	Сокровищница	Сокровищница	Сокровищница	Сокровищница	Сокровищница
Workshop	Мастерская	Мастерская	Мастерская -> Мануфактура	Мастерская	Мастерская	Мастерская	Мастерская	Мастерская	Мастерская	Мастерская	Мастерская	Мастерская
Parapet	Парапет	Парапет	Парапет -> Часовня	Парапет	Парапет	Парапет	Парапет	Парапет	Парапет	Башенка	Парапет	Парапет
Golem Factory	Фабрика големов	Завод големов	Фабрика големов -> Завод големов	Фабрика голем	Фабрика големов	Фабрика големов	Завод големов	Фабрика големов	Фабрика големов	Фабрика големов	Фабрика големов	Фабрика големов
Mage Tower	Башня магов	Башня магов	Башня магов -> Оплот магов	Башня магов	Башня магов	Башня магов	Башня магов	Башня магов	Башня магов	Башня волхвов	Башня магов	Башня магов
Altar of Wishes	Алтарь желаний	Алтарь желаний	Алтарь грёз -> Алтарь мечты	Алтарь желаний	Алтарь пожеланий	Алтарь желаний	Алтарь желаний	Алтарь желаний	Алтарь желаний	Алтарь желаний	Алтарь желаний	Алтарь желаний
Golden Pavilion	Золотой павильон	Золотой павильон	Золотой павильон -> Золотой сад	Золотой павильон	Золотой павильон	Золотой шатёр	Золотой шатёр	Золотой павильон	Золотой павильон	Золотой павильон	Золотой павильон	Золотой павильон
Cloud Temple	Заоблачный храм	Небесный храм	Небесный храм -> Небесный чертог	Храм облака	Храм непогоды	Облачный храм	Небесный храм	Заоблачный храм	Заоблачный храм	Облачный храм	Заоблачный храм	Заоблачный храм
Library	Библиотека	Библиотека	Библиотека	Библиотека	Библиотека	Библиотека	Библиотека	Библиотека	Библиотека	Библиотека	Библиотека	Библиотека
Lookout Tower	Смотровая башня	Смотровая башня	Сторожевая башня	Сторожевая башня	Обзорная башня	Смотровая башня	Обзорная башня	Смотровая башня	Смотровая башня	Дозорная башня	Смотровая башня	Смотровая башня

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Sculptor's Wings	Крылья ваятеля	Крылья скульптора	Мастерская скульптора	Крылья скульптора	Крылья скульптора	Крылья скульптора	Крылья ваятеля	Крылья ваятеля	Крылья ваятеля	Флигель скульптора	Крылья ваятеля	Крылья ваятеля
Wall of Knowledge	Стена знаний	Стена знаний	Стена знаний	Стена знаний	Стена знаний	Стена знаний	Стена знаний	Стена знаний	Стена знаний	Стена знания	Стена знаний	Стена знаний
Imp Crucible	Котёл бесов	Нора чертей	Тигель бесов -> Котёл бесов	Местообитание импов	Чёртова обитель	Пекло чертей	Котёл	Котёл бесов	Котёл бесов	Реторта с зародышами	Котёл бесов	Котёл бесов
Hall of Sins	Дворец пороков	Зал грехов	Зал грехов -> Храм грехов	Зал грехов	Холл грехов	Замок грехов	Зал греха	Дворец пороков	Дворец пороков	Зал грехов	Дворец пороков	Чертоги пороков
Kennels	Псарни	Псарни	Псарни -> Большие псарни	Жилища	Конуры	Псарни	Конура	Псарни	Псарни	Конура	Псарни	Псарни
Demon Gate	Врата демонов	Врата демона	Врата демонов -> Врата ада	Врата демона	Врата демонов	Демонически е врата	Врата демона	Врата демонов	Врата демонов	Ворота демонов	Врата демонов	Врата демонов
Hell Hole	Провал	Адская нора	Геенна -> Преисподня	Адская дыра	Адская яма	Адская дыра	Преисподня	Провал	Провал	Адская дыра	Провал	Провал
Fire Lake	Огненное озеро	Огненное озеро	Огненное озеро -> Огненное море	Огненное озеро	Огненное озеро	Огненное озеро	Огненное озеро	Огненное озеро	Огненное озеро	Озеро огня	Огненное озеро	Огненное озеро
Forsaken Palace	Покинутый дворец	Покинутый дворец	Заброшенный дворец -> Заброшенный замок	Заброшенный дворец	Заброшенный дворец	Покинутый дворец	Заброшенный замок	Покинутый дворец	Покинутый дворец	Заброшенный дворец	Покинутый дворец	Покинутый дворец
Birthing Pools	Инкубатор	Родительские пруды	Инкубатор	Животворящий омут	Пруды рождения	Родительские пруды	Изначальный пруд	Инкубатор	Инкубатор	Родильня	Инкубатор	Инкубатор
Brimstone Stormclouds	Серные тучи	Серные облака	Облака серы	Серные грозовые тучи	Облака серы	Серные облака	Серная грозовая туча	Серные тучи	Серные тучи	Серные облака	Серные тучи	Серные тучи
Cages	Клетки	Клетки	Клетки	Клети	Пещеры	Клетка	Клетка	Клетки	Клетки	Клетки	Клетки	Клетки
Castle Gate	Врата замка	Ворота замка	Врата города	Ворота замка	Врата замка	Ворота замка	Замковые ворота	Врата замка	Врата замка	Ворота замка	Портал	Врата замка
Order of Fire	Орден огня	Порядок огня	Орден огня	Орден огня	Орден огня	Порядок огня	Огненный строй	Орден огня	Орден огня	Орден огня	Орден огня	Культ огня
Cursed Temple	Проклятый храм	Храм проклятия	Проклятый храм -> Проклятый чертог	Проклятый храм	Проклятый храм	Проклятый храм	Проклятый храм	Проклятый замок	Проклятый замок	Проклятый храм	Проклятый храм	Проклятый храм
Graveyard	Кладбище	Кладбище	Кладбище -> Курган	Кладбище	Кладбище	Кладбище	Кладбище	Кладбище	Кладбище	Кладбище	Кладбище	Кладбище
Tomb of Souls	Камень душ	Надгробие душ	Гробница душ -> Склеп душ	Могила душ	Гробница душ	Склеп душ	Могилы душ	Пристанище душ	Пристанище душ	Могила душ	Пристанище душ	Пристанище душ
Estate	Поместье	Поместье	Поместье -> Большое поместье	Поместье	Имение	Поместье	Гнездо вампиров	Поместье	Поместье	Поместье	Поместье	Поместье
Mausoleum	Мавзолей	Мавзолей	Мавзолей -> Старый мавзолей	Мавзолей	Мавзолей	Мавзолей	Мавзолей	Мавзолей	Мавзолей	Мавзолей	Мавзолей	Мавзолей

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Hall of Darkness	Дворец тьмы	Зал тьмы	Черог тьмы -> Храм тьмы	Зал тьмы	Холл тьмы	Замок тьмы	Замок тьмы	Дворец тьмы	Дворец тьмы	Зал тьмы	Дворец тьмы	Дворец тьмы
Dragon Vault	Склеп драконов	Логово драконов	Склеп дракона -> Гробница дракона	Хранилище дракона	Склеп дракона	Склеп драконов	Склеп дракона	Склеп драконов	Склеп драконов	Гrot дракона	Склеп драконов	Склеп драконов
Cover of Darkness	Вуаль тьмы	Покров тьмы	Завеса тьмы	Покрывало тьмы	Покров тьмы	Покров тьмы	Покров тьмы	Вуаль тьмы	Вуаль тьмы	Покров тьмы	Вуаль тьмы	Вуаль тьмы
Necromancy Amplifier	Усилитель чёрной магии	Усилитель некроманции	Усилитель некромантии	Усилитель некроманции	Усилитель некромантии	Усилитель некромантии	Некромантский усилитель	Усилитель чёрной магии	Усилитель некромантии	Усилитель некромантии	Усилитель чёрной магии	Усилитель некромантии
Skeleton Transformer	Преобразователь скелетов	Преобразователь скелетов	Машина скелетов	Преобразователь скелетов	Преобразователь скелетов	Преобразователь скелетов	Преобразователь скелетов	Преобразователь скелетов	Преобразователь скелетов	Трансформатор скелетов	Преобразователь скелетов	Преобразователь скелетов
Unearthed Graves	Разрытые могилы	Раскопанные могилы	Разрытые могилы	Разрытые могилы	Раскопанные могилы	Раскопанные могилы	Открытые могилы	Разрытые могилы	Разрытые могилы	Не засыпанные могилы	Разрытые могилы	Разрытые могилы
Warren	Загон	Крольчатня	Садок -> Роща	Заповедник	Свод монстров	Троглодитник	Омут	Загон	Загон	Крольчатник	Загон	Питомник
Harpy Loft	Чердак гарпий	Чердак гарпий	Чердак гарпий -> Хоры гарпий	Логово гарпий	Чердак гарпий	Гнёзда гарпий	Чердак гарпий	Чердак гарпий	Чердак гарпий	Насест гарпий	Чердак гарпий	Гнездовье гарпий
Pillar of Eyes	Камень глаз	Столб глаз	Глазница -> Великая глазница	Колонна глаз	Столп глаз	Колонна глаз	Столп глаз	Камень глаз	Камень глаз	Колонна глаз	Камень глаз	Камень бехолдеров
Chapel of Stilled Voices	Часовня безмолвия	Храм тишины	Капелла безмолвия -> Капелла тишины	Часовня мёртвых голосов	Часовня безмолвия	Часовня тишины	Часовня шептаний	Часовня безмолвия	Часовня безмолвия	Часовня застывших голосов	Часовня безмолвия	Зал застывших голосов
Labyrinth	Лабиринт	Лабиринт	Лабиринт -> Великий лабиринт	Лабиринт	Лабиринт	Лабиринт	Лабиринт	Лабиринт	Лабиринт	Лабиринт	Лабиринт	Лабиринт
Manticore Lair	Логово мантикоры	Логово мантикоры	Логово мантикор -> Гнездо мантикор	Логово мантикора	Пещера мантикор	Гнездо мантикор	Логово мантикор	Логово мантикоры	Логово мантикоры	Насест мантикоров	Логово мантикор	Логово мантикор
Dragon Cave	Пещера дракона	Пещера дракона	Пещера драконов -> Логово драконов	Пещера дракона	Пещера дракона	Пещера драконов	Пещера дракона	Пещера дракона	Пещера дракона	Пещера дракона	Пещера драконов	Пещера драконов
Battle Scholar Academy	Академия боевых искусств	Академия боевых искусств	Военная академия	Академия военного искусства	Академия битвы	Академия боевых искусств	Боевая академия	Академия боевых искусств	Академия боевых искусств	Академия военных мудрецов	Академия боевых искусств	Академия боевых искусств
Mana Vortex	Вихрь маны	Смерч маны	Вихрь маны	Вихрь маны	Вихрь маны	Смерч маны	Вихрь маны	Водоворот маны	Вихрь маны	Фонтан маны	Водоворот маны	Вихрь маны
Mushroom Rings	Грибные кольца	Круг из грибов	Кольца грибов	Грибные кольца	Грибные круги	Круг грибов	Кольцо грибов	Грибные кольца	Грибные кольца	Грибные кольца	Грибные кольца	Грибные кольца
Portal of Summoning	Портал вызова	Портал вызова	Портал	Портал вызова	Портал призыва	Портал вызова	Портал вызова	Портал вызова	Портал вызова	Портал призыва	Портал вызова	Портал вызова

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hip	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Goblin Barracks	Казармы гоблинов	Бараки гоблинов	Бараки гоблинов -> Казармы гоблинов	Бараки гоблина	Бараки гоблинов	Казармы гоблинов	Бараки гоблинов	Казармы гоблинов	Казармы гоблинов	Казармы гоблинов	Казармы гоблинов	Казармы гоблинов
Wolf Pen	Волчий загон	Волчий загон	Волчье логово -> Волчий загон	Логово волка	Берлога волков	Волчий загон	Волчья нора	Волчий загон	Волчий загон	Волчье логово	Волчий загон	Волчий загон
Orc Tower	Башня орков	Башня орков	Башня орков -> Крепость орков	Башня орков	Орчья башня	Башня орков	Башня орков	Башня орков	Башня орков	Башня орков	Башня орков	Башня орков
Ogre Fort	Форт огров	Форт людоедов	Форт огров -> Крепость огров	Форт людоеда	Форт огров	Форт людоедов	Форт людоедов	Форт огров	Форт огров	Форт огров	Форт огров	Форт огров
Cliff Nest	Гнездо на скале	Гнездо на скале	Гнездо на утёсе -> Гнездо на скале	Гнездо на утёсе	Гнездо на скалах	Гнездо на утёсе	Гнездо на утёсе	Гнездо на скале	Гнездо на скале	Скальное гнездо	Гнездо на скале	Гнездо на скале
Cyclops Cave	Пещера циклопов	Пещера циклопов	Пещера циклопов -> Логово циклопов	Пещера циклопов	Пещера циклопов	Пещера циклопов	Пещера циклопов	Пещера циклопов	Пещера циклопов	Пещера циклопов	Пещера циклопов	Пещера циклопов
Behemoth Lair	Логово бегемотов	Логово бегемота	Обиталище чудищ -> Логово чудищ	Логово чудовища	Скала бегемотов	Логово бегимотов	Скала чудищ	Утёс чудищ	Утёс чудищ	Лежбище бегемота	Утёс чудищ	Утёс чудищ
Ballista Yard	Двор баллист	Двор баллисти	Двор баллисти	Пушечный двор	Двор баллисти	Двор баллисти	Площадка баллист	Двор баллист	Двор баллист	Мастерская баллист	Двор баллисти	Двор баллисти
Escape Tunnel	Чёрный ход	Подземный ход	Подземный ход	Туннель свободы	Туннель побега	Подземный ход	Тоннель спасения	Чёрный ход	Чёрный ход	Подземный ход	Чёрный ход	Чёрный ход
Freelancer's Guild	Гильдия наёмных работников	Гильдия уланов	Гильдия наёмников	Гильдия кондотьеров	Гильдия уланов	Гильдия уланов	Гильдия ландскнехтов	Гильдия наёмных работников	Гильдия наёмных рабочих	Гильдия наёмников	Гильдия наёмников	Гильдия наёмников
Hall of Valhalla	Храм Валгаллы	Зал Валгаллы	Валгалла	Зал Валгаллы	Зал Валгаллы	Зал Валгаллы	Зал Валгаллы	Храм Валгаллы	Храм Валгаллы	Зал Валгаллы	Храм Валгаллы	Чертоги Вальгаллы
Mess Hall	Столовая	Зал беспорядка	Трапезная	Зал беспорядка	Зал хаоса	Зал хаоса	Зал беспорядка	Столовая	Столовая	Столовая	Столовая	Столовая
Gnoll Hut	Хижина гноллов	Хижина гноллов	Лачуга гноллов ->Хиbara гноллов	Хижина гноллов	Хижина гноллей	Хижина гноллов	Хижина гноллов	Хижина гноллов	Хижина гноллов	Дом гномов	Хижина гноллов	Хижина гноллов
Lizard Den	Логово ящериц	Нора ящериц	Пещера ящеров -> Логово ящеров	Логово ящера	Логово ящериц	Нора ящеров	Логово ящеров	Логово ящериц	Логово ящериц	Логово ящериц	Логово ящериц	Шалаши ящеров
Serpent Fly Hive	Улей змия	Улей летающих змей	Змеиное гнездо -> Змеиное логово	Улей мухи-змеи	Улей крыланов	Дупло стрекоз	Улей змеемух	Улей змия	Улей змия	Улей мух-змей	Улей змiev	Улей змiev

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hip	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Basilisk Pit	Яма vasiliска	Яма vasiliска	Яма vasiliсков -> Логово vasiliсков	Яма vasiliсков	Яма vasiliсков	Яма vasiliсков	Яма vasiliсков	Яма vasiliска	Яма vasiliска	Нора vasiliска	Яма vasiliсков	Яма vasiliсков
Gorgon Lair	Логово горгоны	Логово горгоны	Гнездо горгон -> Логово горгон	Логово горгоны	Своды горгон	Логово горгон	Загон горгон	Логово горгоны	Логово горгоны	Логово горгоны	Логово горгон	Логово горгон
Wyvern Nest	Гнездо виверн	Гнездо виверны	Гнездо виверн -> Насест виверн	Гнездо крылатых драконов	Гнездо виверн	Гнездо вайвернов	Гнездо виверн	Гнездо вивернов	Гнездо вивернов	Змеиное гнездо	Гнездо вивернов	Гнездо виверн
Hydra Pond	Пруд гидр	Пруд гидр	Пруд гидр -> Озеро гидр	Водоём гидры	Нерестилищ е гидр	Пруд гидр	Пруд гидр	Пруд гидр	Пруд гидр	Пруд гидр	Пруд гидр	Пруд гидр
Cage of Warlords	Клетка богов войны	Клетка воина	Клеть воителя	Клеть полководцев	Клеть воинов	Клетка воина	Клетка военачальни ка	Клетка богов войны	Клетка богов войны	Темница полководцев	Клетка богов войны	Клетка воителей
Captain's Quarters	Квартира капитана	Капитанские бараки	Жильё капитана	Казармы капитана	Казармы капитана	Капитанские бараки	Квартира капитана	Квартира капитана	Квартира капитана	Штабквартир а	Квартира капитана	Пост капитана
Blood Obelisk	Обелиск крови	Кровавый обелиск	Кровавый обелиск	Обелиск крови	Кровавый обелиск	Обелиск крови	Обелиск крови	Обелиск крови	Обелиск крови	Кровавый обелиск	Обелиск крови	Обелиск крови
Glyphs of Fear	Знаки страха	Глиф страха	Глифы ужаса	Символы страха	Знак страха	Глиф страха	Алтарь страха	Знаки страха	Знаки страха	Знаки страха	Знаки страха	Знаки страха
Magic Lantern	-	-	Волшебный фонарь -> Волшебный омут	Волшебная лампа	Фонарь магии	Магический фонарь	Волшебный сад	Magic Lantern	Волшебный фонарь	-	Волшебный фонарь	Волшебный фонарь
Altar of Air	-	-	Алтарь воздуха -> Храм грома	Алтарь воздуха	Алтарь воздуха	Алтарь воздуха	Алтарь воздуха	Altar of Air	Алтарь воздуха	-	Алтарь воздуха	Алтарь воздуха
Altar of Water	-	-	Алтарь воды -> Храм льда	Алтарь воды	Алтарь воды	Алтарь воды	Алтарь воды	Altar of Water	Алтарь воды	-	Алтарь воды	Алтарь воды
Altar of Fire	-	-	Алтарь огня -> Храм энергии	Алтарь огня	Алтарь огня	Алтарь огня	Алтарь огня	Altar of Fire	Алтарь огня	-	Алтарь огня	Алтарь огня
Altar of Earth	-	-	Алтарь земли -> Храм магмы	Алтарь земли	Алтарь земли	Алтарь земли	Алтарь земли	Altar of Earth	Алтарь земли	-	Алтарь земли	Алтарь земли
Altar of Thought	-	-	Алтарь разума -> Храм магии	Алтарь мысли	Алтарь разума	Алтарь раздумий	Алтарь мысли	Altar of Thought	Алтарь мысли	-	Алтарь мыслей	Алтарь мысли
Pyre	-	-	Погребальный костёр -> Похоронный костёр	Костёр	Костёр	Крематорий	Костёр	Ruge	Погребальный костёр	-	Костёр	Погребальный костёр
Garden of Life	-	-	Роща жизни	Сад жизни	Уровень 1 полчище тварей	Сад жизни	Сад жизни	Сад жизни	Сад жизни	Сад жизни	Сад жизни	Сад жизни
Magic University	-	-	Магический университет	Университет магии	Университет магии	Магический университет	Университет магии	Университет магии	Университе т магии	-	Университет магии	Университет магии

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hip	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
ГРААЛЬ												
Colossus	Колосс	Колосс	Колосс	Колосс	Колосс	Колосс	Колосс	Колосс	Колосс	-	Колосс	Колосс
Spirit Guardian	Хранитель духа	Спиритуальный страж	Дух-хранитель	Ангел-хранитель	Хранитель духа	Спиритуальный страж	Дух хранителя	Хранитель духа	Хранитель духа	-	Хранитель духа	Хранитель духа
Skyship	Небесный корабль	Небесный корабль	Небесный корабль	Летучий корабль	Небесное судно	Небесный корабль	Небесный корабль	Небесный корабль	Небесный корабль	-	Небесный корабль	Небесный корабль
Deity of Fire	Бог огня	Божество огня	Бог огня	Божество огня	Божество огня	Божество огня	Божество огня	Бог огня	Бог огня	-	Бог огня	Огненное божество
Soul Prison	Темница душ	Темница духа	Темница душ	Темница душ	Темница души	Темница духа	Темница души	Темница душ	Темница душ	-	Темница душ	Темница душ
Guardian of Earth	Хранитель земли	Хранитель земли	Страж земли	Хранитель земли	Страж земли	Хранитель земли	Хранитель земли	Хранитель земли	Хранитель земли	-	Хранитель земли	Хранитель земли
Warlords' Monument	Памятник богам войны	Монумент воина	Монумент полководца	Памятник полководцу	Монумент воина	Монумент воина	Статуя главнокомандующего	Памятник богам войны	Памятник богам войны	-	Памятник богам войны	Памятник полководцам
Carnivorous Plant	Плотоядное растение	Плотоядное дерево	Плотоядное растение	Хищное растение	Плотоядное растение	Плотоядное дерево	Плотоядный побег	Плотоядное растение	Плотоядное растение	-	Плотоядное растение	Плотоядное растение
Aurora Borealias	-	-	Полярное сияние	Аврора boreалиас	Аврора	Северное сияние	Северная Аврора	Радуга	Полярное сияние	-	Радуга	Северное сияние
ОБЪЕКТЫ												
Watermill	Водяная мельница	Водяная мельница	Водяная мельница	Водное колесо	Водное колесо	Водяная мельница	Водяное колесо	Водяная мельница	Водяная мельница	-	Водяное колесо	Водяное колесо
Lake of the Scarlet Swan	Лебединое озеро	Лебединое озеро	Лебединое озеро	Лебединый пруд	Лебединый пруд	Лебединое озеро	Лебединый пруд	Лебединое озеро	Лебединый пруд	-	Лебединое озеро	Лебединый пруд
Fountain of Fortune	Фонтан удачи	Фонтан удачи	Фонтан удачи	Фонтан благословия	Фонтан фортуны	Фонтан удачи	Фонтан фортуны	Фонтан удачи	Фонтан удачи	-	Фонтан удачи	Фонтан удачи
Faerie Ring	Домик фей	Кольцо фей	Кольцо фей	Кольцо феафи	Кольцо феи	Кольцо фей	Волшебный круг	Домик фей	Домик фей	-	Домик фей	Грибное кольцо фей
Mystical garden	Мистический сад	Таинственный сад	Таинственный сад	Мистический сад	Мистический сад	Мистические сады	Мистический сад	Мистический сад	Мистический сад	-	Мистический сад	Мистический сад
Fountain of Youth	Фонтан молодости	Фонтан юности	Фонтан молодости	Фонтан молодости	Фонтан юности	Источник юности	Фонтан молодости	Фонтан молодости	Фонтан молодости	-	Фонтан молодости	Фонтан молодости
Crypt	Склеп	Крипта	Склеп	Склеп	Склеп	Склеп	Склеп	Склеп	Склеп	-	Склеп	Склеп
Hill Fort	Холмовой форта	Форт на холме	Форт на холме	Форт холма	Форт холм	Форт на холме	Форт на холме	Форт на холме	Форт на холме	-	Форт на холме	Форт на холме
Obelisk	Обелиск	Обелиск	Обелиск	Обелиск	Обелиск	Обелиск	Обелиск	Обелиск	Обелиск	-	Обелиск	Обелиск
Trading Post	Рынок	Торговый пост	Базар	Торговый пост	Торговый пост	Торговый пост	Торговый пост	Рынок	Базар	-	Рынок	Торговый пост
Sign	Знак	Знак	Указатель	Знак	Знак	Знак	Надпись	Знак	Знак	-	Знак	Знак
Stables	Конюшня	Конюшня	Конюшня	Конюшни	Стойла	Конюшни	Конюшни	Конюшня	Конюшня	-	Конюшня	Конюшни
Tree of Knowledge	Древо знаний	Дерево знаний	Древо познания	Дерево знания	Дерево знаний	Дерево знаний	Древо знаний	Древо знаний	Древо знаний	-	Древо знаний	Древо знаний
Magic Well	Колесо магов	Волшебный колодец	Волшебный колодец	Волшебный колодец	Колодец магии	Магический колодец	Волшебный колодец	Колодец мага	Магический колодец	-	Магический колодец	Колодец магии
Campfire	Бивачный костёр	Костёр	Костёр	Походный костёр	Костёр	Костёр	Походный костёр	Бивачный костёр	Бивачный костёр	-	Кострище покинутого лагеря	Костёр

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hip	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Oasis	Оазис	Оазис	Оазис	Оазис	Оазис	Оазис	Оазис	Оазис	Оазис	-	Оазис	Оазис
Pyramid	Пирамида	Пирамида	Пирамида	Пирамида	Пирамида	Пирамида	Пирамида	Пирамида	Пирамида	-	Пирамида	Пирамида
Skeleton	Труп	Труп	Скелет	Труп	Труп	Труп	Труп	Труп	Скелет	-	Труп	Труп
Lean to	Прислонитьс я к	Навес	Навес	Научиться	Наклон	Жила	Навес	Прислонитьс я к	Сарай	-	Чей-то погреб	Навес
Windmill	Ветряная мельница	Ветряная мельница	Ветряная мельница	Ветряная мельница	Мельница	Ветряная мельница	Мельница	Ветряная мельница	Ветряная мельница	-	Ветряная мельница	Ветряная мельница
Redwood Observatory	Обсерватори я красного дерева	Обсерватори я красного дерева	Наблюдател ьная вышка	Обсерватори я красного дерева	Обсерватори я	Обсерватори я Редвуд	Обсерватори я	Обсерватори я красного дерева	Обсерватори я красного дерева	-	Обсерватори я красного дерева	Обзорная площадка
Magic Spring	Магический ручей	Волшебный источник	Волшебный источник	Волшебный источник	Энергия магии	Магический источник	Волшебный родник	Магический ручей	Магический ручей	-	Магический источник	Магический ручей
Wagon	Телега	Вагон	Повозка	Фургон	Фургон	Повозка	Фургон	Телега	Повозка	-	Телега	Брошенная повозка
Watering Hole	Водоём	Водяная дыра	Родник	Водное отверстие	Водная дыра	Родник	Водоём	Водоём	Водоём	-	Водоём	Водоём
Cartographer	Картограф	Картограф	Картограф	Картограф	Картограф	Картограф	Картограф	Картограф	Картограф	-	Картограф	Картограф
Pillar of Fire	Огненный столп	Колонна огня	Огненный столп	Столб огня	Колонна огня	Колонна огня	Башня огня	Огненный столп	Огненный столп	-	Огненный столп	Огненный столп
Derelict ship	Ветхий корабль	Древний корабль	Заброшенны й корабль	Корабль	Покинутый корабль	Покинутый корабль	Ветхий корабль	Ветхий корабль	Покинутый корабль	-	Ветхий корабль	Покинутый корабль
FLOTSAM	Обломки	Плавающие обломки	Обломки	Флотсам	Обломки	Обломки	Обломки	Обломки	Обломки	-	Обломки	Обломки
Survivor	Потерпевши й кораблекруш ение	Выживший в кораблекруш ении	Потерпевши й кораблекруш ение	Оставшийся в живых после кораблекруш ения	Уцелевший	Выжившие в крушении	Выживший в кораблекруш ении	Потерпевши й кораблекруш ение	Потерпевши й кораблекруш ение	-	Потерпевши й кораблекруш ение	Потерпевши й кораблекруш ение
Shipwreck	Кораблекруш ение	Кораблекруш ение	Разбившийся корабль	Обломки	Кораблекруш ение	Обломки корабля	Обломки	Кораблекруш ение	Место кораблекруш ения	-	Кораблекруш ение	Кораблекруш ение
Buoy	Буй	Бакен	Буй	Бакен	Буй	Буй	Бакен	Буй	Буй	-	Буй	Буй
Boats	Лодка	Лодка	Корабль	Лодка	Лодка	Судно	Лодка	Лодка	Корабль	-	Лодка	Корабль
Ocean bottle	Океанская бутыль	Бутылка в океане	Бутылка	Океанская бутылка	Бутылка в океане	Приплывшая бутылка	Бутылка	Океанская бутыль	Океанская бутыль	-	Океанская бутыль	Бутылка с письмом
Seachest	Морской сундук	Сундук в море	Сундук	Морской сундук	Морской ящик	Морской сундук	Плавучий сундук	Морской сундук	Морской сундук	-	Морской сундук	Морской сундук
Mermaids	Русалки	Русалки	Русалки	Русалки	Русалки	Русалки	Русалки	Русалки	Русалка	-	Русалки	Русалки
Sirens	Сирены	Сирены	Сирены	Сирены	Сирены	Сирены	Сирены	Сирены	Сирены	-	Сирены	Сирены
Whirlpool	Водоворот	Водоворот	Водоворот	Водоворот	Водоворот	Водоворот	Водоворот	Водоворот	Водоворот	-	Водоворот	Водоворот
Sulfurous Lair	-	-	Сернистое логово	Залежи серы	Логоvo серы	Серное гнездо	Старая нора	Серная берлога	Серная берлога	-	Серная берлога	Серное логово
Air elemental conflux	Место элементов воздуха	Алтарь воздушного элементаля	Колония воздушных элементалей	Природное воздушное соединение	Место слияния водных существ	Логово воздушных элементалей	Свод духов воздуха	Разлом воздушных элементалей	Разлом элементалей воздуха	-	Разлом элементалей воздуха	Алтарь воздуха

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hip	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Earth elemental conflux	Место элементов земли	Алтарь земного элементала	Колония земных элементалей	Природное земное соединение	Место слияния земных существ	Логово земных элементалей	Свод духов земли	Разлом элементалей земли	Разлом элементалей земли	-	Разлом элементалей земли	Алтарь земли
Fire elemental conflux	Место элементов огня	Алтарь огненного элементала	Колония огненных элементалей	Природное огненное соединение	Место слияния огненных существ	Логово огненных элементалей	Свод духов огня	Разлом огненных элементалей	Разлом элементалей огня	-	Разлом элементалей огня	Алтарь огня
Water elemental conflux	Место элементов воды	Алтарь водного элементала	Колония водных элементалей	Природное водное соединение	Место слияния водных существ	Логово водных элементалей	Свод духов воды	Разлом водных элементалей	Разлом водных элементалей воды	-	Разлом элементалей воды	Алтарь воды
Enchanter's Hollow	-	-	Яма заклинателя	Жилище колдуна	Яма чародея	Пещера колдуна	Дупло чародея	Ложбина чародеев	Ложбина чародеев	-	Ложбина чародеев	Лощина чародеев
Treetop Tower	-	-	Башня на деревьях	Башня	Высокая башня	Лесная башня	Лесная башня	Башня на дереве	Башня на дереве	-	Башня на дереве	Башня на дереве
Frozen Peaks	-	-	Мёрзлые утёсы	Морозные обрывы	Замёрзшие утёсы	Замёрзшие утёсы	Замёрзший утёс	Замороженный утёс	Замороженная утёс	-	Ледяной утёс	Оледеневшие скалы
Crystal Cavern	-	-	Кристальная пещера	Хрустальная пещера	Кристальная пещера	Кристаллическая пещера	Пещера кристаллов	Кристаллическая пещера	Кристаллическая пещера	-	Кристаллическая пещера	Кристаллическая пещера
Lavender Lofts	-	-	Волшебный лес	Волшебный лес	Магический лес	Магический лес	Волшебный лес	Магический лес	Магический лес	-	Магический лес	Волшебный лес
Thatched Hut	-	-	Мазанка	Хата	Соломенная хижина	Соломенная хижина	Соломенная хищина	Тростниковая лачуга	Тростниковая лачуга	-	Тростниковая лачуга	Хижина полуросликов
Hovel	-	-	Амбар	Место	Сарай	Сарай	Лачуга	Сарай	Сарай	-	Сарай	Лачуга
Boar Glen	-	-	Поляна боровов	Рора боровов	Долина борова	Долина кабанов	Долина кабанов	Кабанья лощина	Кабанья лощина	-	Кабанья лощина	Кабанья ложбина
Tomb of Curses	-	-	Гробница проклятий	Гробница проклятий	Могила проклятий	Могила проклятий	Пирамида	Могила проклятий	Гробница проклятий	-	Могила проклятий	Проклятая гробница
Nomad Tent	-	-	Шатёр кочевников	Тент ромад	Палатка кочевника	Палатка странника	Палатка	Палатка кочевников	Палатка кочевников	-	Палатка кочевников	Палатка кочевников
Hidden Cavern	-	-	Пещера разбойников	Пещера воров	Пещера бандита	Пещера бродяг	Тайная пещера	Убежище воров	Убежище воров	-	Убежище воров	Пещера воров
Troll Bridge	-	-	Мост троллей	Мост троллей	Мост тролля	Мост троллей	Мост троллей	Мост троллей	Мост троллей	-	Мост троллей	Мост троллей
Elemental conflux	Место элементов	Алтарь элементала	Колония элементалей	Природное соединение	Место слияния существ	Логово элементалей	Свод духов	Сопряжение	Сопряжение	-	Сопряжение	Сопряжение стихий
War machine factory	Фабрика военной техники	Завод военных машин	Мастерская боевых машин	Фабрика боевых машин	Фабрика машин войны	Фабрика машин войны	Мастерская боевых машин	Фабрика военной техники	Фабрика военной техники	-	Фабрика военной техники	Фабрика военной техники
Refugee Camp	Лагерь беженцев	Лагерь беженцев	Лагерь беженцев	Лагерь беженцев	Лагерь беженцев	Лагерь беженцев	Лагерь беженцев	Лагерь беженцев	Лагерь беженцев	-	Лагерь беженцев	Лагерь беженцев
Arena	Арена	Арена	Арена	Арена	Арена	Арена	Арена	Арена	Арена	-	Арена	Арена
Star Axis	Звёздное колесо	Звёздная ось	Звёздная ось	Звёздная ось	Топор звезды	Звёздная ось	Звёздная ось	Звёздное колесо	Звёздное колесо	-	Звёздное колесо	Звёздная ось

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клиник Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hlp	WoG / Era	HotA	
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew	
Garden of Revelation	Сад откровения	Сад откровения	Сад откровения	Сад открытия	Сад откровения	Сады медитации	Сад откровений	Сад откровения	Сад откровения	-	Сад откровения	Сад откровения	
Learning Stone	Камень знаний	Обучающий камень	Камень учёности	Камень учения	Дорожный камень	Камень знаний	Обучающий камень	Камень знаний	Камень знаний	-	Камень знаний	Камень знаний	
Idol of Fortune	Идол удачи	Идол удачи	Идол удачи	Идол благосостояния	Идол фортуны	Идол удачи	Идол фортуны	Идол удачи	Идол удачи	-	Идол удачи	Идол удачи	
Library of Enlightenment	Библиотека просвящения	Библиотека просвещения	Библиотека просвещённых	Библиотека просвещения	Библиотека просвещения	Библиотека просвещения	Библиотека просвещения	Библиотека просвещения	Библиотека просвещения	-	Библиотека просвещения	Библиотека просвещения	
Marletto Tower	Башня Марлетто	Башня Марлетто	Башня ветеранов	Башня Марлетто	Башня Марлетто	Башня испытаний	Башня Марлетто	Башня Марлетто	Башня Марлетто	-	Башня марлетто	Башня марлетто	
Mercenary Camp	Лагерь наёмников	Лагерь наёмников	Лагерь наёмников	Лагерь наёмников	Лагерь наёмников	Лагерь наёмников	Лагерь наёмников	Лагерь наёмников	Лагерь наёмников	-	Лагерь наёмников	Лагерь наёмников	
School of Magic	Школа магов	Школа магии	Школа магии	Школа волшебства	Школа магии	Школа магии	Школа магии	Школа магов	Школа магии	-	Школа магии	Школа магии	
University	Университет	Университет	Университет	Университет	Университет	Университет	Университет	Университет	Университет	-	Университет	Университет	
Temple	Храм	Храм	Храм	Храм	Храм	Храм	Храм	Храм	Храм	-	Храм	Храм	
Dragon Utopia	Утопия драконов	Драконья утопия	Утопия драконов	Утопия	Утопия дракона	Утопия драконов	Логово драконов	Утопия драконов	Драконья утопия	-	Утопия драконов	Утопия драконов	
School of War	Школа войны	Школа войны	Военная академия	Школа войны	Школа войны	Военная школа	Школа войны	Школа войны	Военная школа	-	Школа войны	Школа войны	
Witch Hut	Хижина ведьмы	Хижина ведьмы	Хижина ведьмы	Хижина ведьмы	Хижина ведьмы	Хижина ведьмы	Хижина ведьмы	Хижина ведьмы	Хижина ведьмы	-	Хижина ведьмы	Хижина ведьмы	
Subterranean Gate	Врата подземного мира	Ворота под землю	Подземные врата	Подземные ворота	Подземные ворота	Подземные врата	Подземный ход	Врата подземного мира	Врата подземного мира	-	Врата подземного мира	Врата подземного мира	
Altar of Sacrifice	Алтарь жертвоприношения	Алтарь жертвоприношений	Жертвенник	Алтарь жертвы	Жертвенный алтарь	Алтарь жертвоприношения	Жертвенный алтарь	Алтарь жертвоприношения	Алтарь жертвоприношения	-	Жертвенный алтарь	Жертвенный алтарь	
Cyclops Stockpile	Склад циклопов	Куча циклопов	Хранилище циклопов	Жилище циклопов	Cyclops Stockpile	Логово циклопов	Кладовая циклопов	Склады циклопов	Склады циклопов	-	Склады циклопов	Склады циклопов	
Dwarven Treasury	Тайник гномов	Сокровище гномов	Сокровищница гномов	Сокровищница гномов	Dwarven Treasury	Сокровища гномов	Кладовая карликов	Сокровищница гномов	Сокровищница гномов	-	Сокровищница гномов	Сокровищница гномов	
Griffin Conservatory	Консерватория грифонов	Консерватория гриффинов	Консерватория грифонов	Консерватория грифонов	Griffin Conservatory	Консерватория грифонов	Тайник гриффинов	Консерватория грифонов	Консерватория грифонов	-	Консерватория грифонов	Консерватория грифонов	
Imp Cache	Тайник бесов	Кэш чертей	Яма бесов	Склад чертей	Imp Cache	Тайник чертей	Тайник бесов	Тайник бесов	Тайник бесов	Тайник бесов	-	Тайник бесов	Тайник бесов
Medusa Stores	Склады медуз	Склады медузы	Склады медуз	Склад медуз	Medusa Stores	Хранилище медуз	Сокровищница медуз	Хранилище медуз	Хранилище медуз	-	Хранилище медуз	Кладовые медуз	
Naga Bank	Банк наги	Банк змеелюдей	Хранилище наг	Банк нага	Naga Bank	Банк змеелюдей	Сокровищница наг	Нага банк	Нага-банк	-	Банк наг	Нага-банк	
Dragon Fly Hive	Улей стрекозы	Улей летающих драконов	Улей летучих змиеv	Улей	Dragon Fly Hive	Дупло стрекоз	Улей дракономух	Улей змиев	Улей змиев	Улей змиев	-	Улей ядовитых змиеv	Улей ядовитых змиеv
Cover of darkness	Вуаль тьмы	Покров тьмы	Покров тьмы	Покрытие темноты	Покров тьмы	Покров тьмы	Покров тьмы	Вуаль тьмы	Вуаль тьмы	-	Вуаль тьмы	Вуаль тьмы	

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Den of Thieves	Логово воров	Воровской притон	Притон воров	Логово воров	Логово воров	Притон воров	Логово воров	Логово воров	Логово воров	-	Гильдия воров	Убежище воров
Eye of the Magi	Глаз мага	Глаз мага	Магическое око	Глаз маги	Глаз мага	Магический глаз	Глаз мага	Глаз мага	Глаз мага	-	Глаз мага	Глаз мага
Hut of the Magi	Хижина мага	Хижина мага	Магическое окно	Хижина маги	Хижина мага	Хижина мага	Хижина мага	Хижина мага	Хижина мага	-	Хижина мага	Хижина мага
Shrine of Magic Incarnation	Святыня магического воплощения	Часовня колдовства	Святилище магических песнопений	Святыня волшебного колдовства	Гробница магического заклятия	Храм магических заклинаний	Алтарь магических навыков	Святыня магического воплощения	Святыня магического воплощения	-	Святыня магического воплощения	Святыня магического воплощения
Shrine of Magic Gesture	Святыня магического жеста	Часовня волшебных движений	Святилище магических жестов	Святыня волшебного жеста	Гробница магического жеста	Магический храм жестов	Алтарь магических жестов	Святыня магического жеста	Святыня магического жеста	-	Святыня магического жеста	Святыня магического жеста
Shrine of Magic Thought	Святыня магической мысли	Часовня волшебных мыслей	Святилище магических мыслей	Святыня волшебной мысли	Гробница магической мысли	Магический храм раздумий	Алтарь магических мыслей	Святыня магической мысли	Святыня магической мысли	-	Святыня магической мысли	Святыня магической мысли
Lighthouse	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	-	Маяк	Маяк
Black market	Чёрный рынок	Чёрный рынок	Чёрный рынок	Чёрный рынок	Чёрный рынок	Чёрный рынок	Чёрный рынок	Чёрный рынок	Чёрный рынок	-	Чёрный рынок	Чёрный рынок
Monolith One Way entrance	Монолит входа	Монолит с одним входом	Портал входа	Монолит вход в одну сторону	Монолит одного входа	Монолит с одним входом	Входной однопутный камень	Монолит входа	Монолит входа	-	Монолит входа	Монолит/Портал входа
Monolith One Way exit	Монолит выхода	Монолит с одним выходом	Портал выхода	Монолит выход в одну сторону	Монолит одного выхода	Монолит с одним выходом	Выходной однопутный камень	Монолит выхода	Монолит выхода	-	Монолит выхода	Монолит/Портал выхода
Monolith Two Way	Двухсторонний монолит	Двусторонний монолит	Портал	Монолит два пути	Монолит двух путей	Двусторонний монолит	Двупутный камень	Двухсторонний монолит	Двухсторонний монолит	-	Двухсторонний монолит	Двухсторонний монолит/портал
Garrison	Гарнизон	Гарнизон	Гарнизон	Гарнизон	Гарнизон	Гарнизон	Гарнизон	Гарнизон	Гарнизон	-	Гарнизон	Гарнизон
Anti-Magic garrison	Гарнизон	Защищённый от магии гарнизон	Гарнизон с защитой от магии	Гарнизон	Гарнизон против магии	Анти-магический гарнизон	Гарнизон	Гарнизон антимагии	Гарнизон антимагии	-	Гарнизон с антимагией	Антимагический гарнизон
Border Guards	Страж границы	Пограничник	Врата пограничного стража	Пограничник	Страж границ	Сторожевая застава	Пограничник	Страж границы	Страж границы	-	Страж границы	Страж границы
Quest Guards	Хранитель вопроса	-	Страж задания	Охрана	Страж миссий	Любопытная стража	Охрана задания	Хранитель вопроса	Хранитель вопроса	-	Страж прохода	Страж прохода
Border gates	-	-	Пограничные врата	Врата	Врата	Границы врата	Пограничные врата	Пограничные ворота	Пограничные ворота	-	Пограничные ворота	Пограничные ворота
Freelancer's Guild	-	-	-	Гильдия наёмников	Гильдия наёмников	Гильдия наёмников	Гильдия наёмников	Гильдия свободных работников	Гильдия наёмных рабочих	-	Гильдия наёмников	Гильдия наёмников
Keymaster's tents	Палатка ключника	Палатка ключника	Шатры хранителя ключей	Палатка хранителя	Тент ключника	Палатка хранителя ключа	Палатка ключника	Палатка ключника	Палатка ключника	-	Палатка ключника	Палатка ключника
Prison	Тюрьма	Тюрьма	Тюрьма	Тюрьма	Темница	Тюрьма	Тюрьма	Тюрьма	Тюрьма	-	Тюрьма	Тюрьма
Rally Flag	Флаг единства	Флаг над полем	Флаг общего сбора	Флаг сборния	Флаг сбора	Флаг памяти	Флаг	Флаг единства	Флаг единства	-	Флаг единства	Знамя великой битвы

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Sanctuary	Святилище	Святилище	Убежище	Святость	Убежище	Святилище	Святыня	Святилище	Святилище	-	Святилище	Святилище
Scholar	Учёный	Учёный	Учёный книжник	Учёный	Учёный	Учёный	Учёный	Учёный	Учёный	-	Учёный	Учёный
Seer's Hut	Хижина провидца	Хижина сира	Хижина предсказателя	Хижина провидца	Хижина провидца	Хижина пророка	Хижина прорицателя	Хижина провидца	Хижина провидца	-	Хижина провидца	Хижина провидца
Shipyard	Верфь	Судоверфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	-	Верфь	Верфь
Warrior's Tomb	Могила воина	Гробница воина	Гробница воина	Могила воина	Могила воина	Могила воина	Могила воина	Могила воина	Могила воина	-	Могила воина	Гробница воина
Tavern	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	-	Таверна	Таверна
Pandora's Box	Ящик Пандоры	Ящик Пандоры	Ящик Пандоры	Коробка Пандоры	Ящик Пандоры	Ящик Пандоры	Ящик Пандоры	Ящик Пандоры	Ящик Пандоры	-	Ящик Пандоры	Ящик Пандоры
Chest	Сундук сокровищ	Сундук с сокровищами	Ларец с сокровищами	Сундук с сокровищами	Ящик сокровищ	Сундук сокровищ	Сундук сокровищ	Сундук сокровищ	Сундук сокровищ	-	Сундук с сокровищами	Сундук сокровищ

АРТЕФАКТЫ

Spell Book	Книга заклинаний	Spell Book	Волшебная книга	Книга заклинаний	Книга заклинаний	Книга заклинаний	Книга мага	Книга заклинаний	Книга заклинаний	-	Книга заклинаний	Книга заклинаний
Spell Scroll	Свиток с заклинанием	Свиток заклинания	Волшебный свиток	Свиток заклинаний	Свиток заклинаний	Свиток заклинанием	Свиток	Свиток с заклинанием	Свиток с заклинанием	-	Свиток с заклинанием	Свиток с заклинанием
The Grail	Грааль	Грааль	Грааль	Грааль	Грааль	Грааль	Грааль	Грааль	Грааль	-	Грааль	Грааль
Catapult	Катапульта	Катапульта	Катапульта	Катапульта	Катапульта	Катапульта	Катапульта	Катапульта	Катапульта	-	Катапульта	Катапульта
Ballista	Баллиста	Баллиста	Баллиста	Баллиста	Баллиста	Баллиста	Баллиста	Баллиста	Баллиста	-	Баллиста	Баллиста
Ammo Cart	Подвода с боеприпасами	Телега с боеприпасами	Обоз	Тележка с боеприпасами	Телега припасов	Телега с боеприпасами	Обоз	Подвода с боеприпасами	Подвода с боеприпасами	-	Подвода с боеприпасами	Подвода с боеприпасами
First Aid Tent	Санитарная палатка	Палатка первой помощи	Палатка первой помощи	Палатка первой помощи	Тент первой помощи	Палатка первой помощи	Палатка первой помощи	Санитарная палатка	Санитарная палатка	-	Санитарная палатка	Палатка первой помощи
Centaur's Axe	Секира кентавра	Топор центавра	Топор кентавра	Топор кентавров	Топор кентавра	Топор кентавра	Топор кентавра	Секира кентавра	Секира кентавра	-	Секира кентавра	Секира кентавра
Blackshard of the Dead Knight	Блэкшард мёртвого рыцаря	Шард мёртвого рыцаря	Чёрный меч мёртвого рыцаря	Тесак мёртвого рыцаря	Латы мёртвого рыцаря	Меч рыцаря смерти	Палаш мёртвого рыцаря	Блэкшард мёртвого рыцаря	Блэкшард мёртвого рыцаря	-	Чёрный клинок мёртвого рыцаря	Клинок мёртвого рыцаря
Greater Gholl's Flail	Великий гномий кистень	Большой цеп гнолла	Боевой цеп гнолла	Молот великого гнолла	Цепь великого гнолла	Большой цеп гнолла	Цепь великого гнолла	Великий гномий кистень	Великий гномий кистень	-	Великий гномий кистень	Кистень великого гнолла
Ogre's Club of Havoc	Карающая дубина огра	Дубинка хаоса огров	Огрова дубина разрушения	Дубина хаоса огра	Дубина поражения огров	Дубина хаоса огра	Дубина людоеда Хавока	Карающая дубина огра	Карающая дубина огра	-	Карающая дубина огра	Дубина свирепого огра
Sword of Hellfire	Адский меч	Меч дьявольского огня	Меч адского пламени	Меч адского огня	Меч адского пламени	Меч дьявольского огня	Огненный меч	Адский меч	Адский меч	-	Адский меч	Меч пылающей преисподней
Titan's Gladius	Гладиус титана	Гладиус титана	Боевой меч титана	Меч титана	Титан гладиус	Гладиус титана	Меч титана	Гладиус титана	Гладиус титана	-	Гладиус титана	Гладиус титана

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клиник Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Shield of the Dwarven Lords	Щит гномьих богов	Щит лордов гномов	Щит королей гномов	Щит повелителя гномов	Щит лорда карликов	Щит лордов гномов	Щит лорда карликов	Щит гномьих богов	Щит гномьих богов	-	Щит гномьих героев	Щит владыки гномов
Shield of the Yawning Dead	Щит тоскующих мертвцевов	Щит зевающих мертвцевов	Щит неупокоенных	Щит живого трупа	Щит зевающей смерти	Щит зевающих мертвцевов	Щит зевнувшего мертвцева	Щит тоскующих мертвцевов	Щит тоскующих мертвцевов	-	Щит тоскующих мертвцевов	Щит тоскующих мертвцевов
Buckler of the Gholl King	Щит короля гноллов	Щит короля гноллов	Щит короля гноллов	Щит короля гнолла	Щит короля гноллов	Щит короля гноллов	Щит короля гноллов	Щит короля гноллов	Щит короля гноллов	-	Щит короля гноллов	Щит короля гноллов
Targ of the Rampaging Ogre	Щит яростного огра	Щит неистового огра	Щит неистового огра	Щит мстящего огра	Щит неистового огра	Щит дикого людоеда	Щит яростного огра	Щит яростного огра	Щит яростного огра	-	Щит яростного огра	Щит яростного огра
Shield of the Damned	Щит проклятых	Щит проклятых	Щит проклятых	Щит проклятого	Щит проклятых	Щит проклятых	Щит проклятого	Щит проклятых	Щит проклятых	-	Щит проклятых	Щит проклятых
Sentinel's Shield	Щит часоваго	Щит часоваго	Щит часоваго	Щит стражи	Щит стражи	Щит часоваго	Щит Сентинела	Щит часоваго	Щит часоваго	-	Щит стражи	Щит часоваго
Helm of the Alabaster Unicorn	Шлем белого единорога	Шлем белоснежного единорога	Шлем белого единорога	Шлем алебастрового единорога	Шлем алебастрового единорога	Шлем белоснежного единорога	Алебастровый шлем единорога	Шлем белого единорога	Шлем белого единорога	-	Шлем белого единорога	Шлем белого единорога
Skull Helmet	Шлем-череп	Головной шлем	Шлем-череп	Шлем череп	Шлем черепа	Головной шлем	Костяной шлем	Шлем-череп	Шлем-череп	-	Шлем-череп	Шлем-череп
Helm of Chaos	Шлем хаоса	Шлем хаоса	Шлем хаоса	Шлем хаоса	Шлем хаоса	Шлем хаоса	Шлем хаоса	Шлем хаоса	Шлем хаоса	-	Шлем хаоса	Шлем хаоса
Crown of the Supreme Magi	Корона главного волхва	Корона высшего мага	Корона верховного мага	Корона верховного мага	Корона верховного мага	Корона высшего мага	Корона сверхмага	Корона главного мага	Корона главного мага	-	Корона главного волхва	Корона великого колдуна
Hellstorm Helmet	Шлем сатанинской ярости	Шлем дьявольского штурма	Шлем адской бури	Адский шлем	Шлем шторма ада	Шлем дьявольского штурма	Шлем адского штурма	Шлем сатанинской ярости	Шлем сатанинской ярости	-	Шлем сатанинской ярости	Шлем бушующего пекла
Thunder Helmet	Шлем небесного грома	Шлем грома	Громовой шлем	Громовой шлем	Шлем грома	Шлем грома	Шлем грома	Шлем небесного грома	Шлем небесного грома	-	Шлем небесного грома	Шлем небесного грома
Breastplate of Petrified Wood	Нагрудник из окаменелого дерева	Нагрудник из окаменевшего дерева	Доспехи из окаменевшего дерева	Доспехи из каменного дерева	Кирацы	Нагрудник из окаменевшего леса	Доспехи из древесины	Нагрудник из окаменелого дерева	Нагрудник из окаменелого дерева	-	Нагрудник из окаменелого дерева	Нагрудник из окаменелого дерева
Rib Cage	Рёбра	Скелет	Каркас	Костяной доспех	Клеть	Скелет	Рёбра	Рёбра	Рёбра	-	Доспехи из рёбер	Рёбра
Scales of the Greater Basilisk	Кольчуга великого василиска	Чешуй огромного василиска	Чешуя большого василиска	Шкура большого василиска	Чешуя верховного василиска	Шкура великого василиска	Кольчуга великого василиска	Кольчуга великого василиска	Кольчуга великого василиска	-	Кольчуга великого василиска	Чешуйчатый доспех василиска
Tunic of the Cyclops King	Туника короля циклопов	Туника короля циклопов	Туника короля циклопов	Туника короля циклопов	Туника короля циклопов	Туника короля циклопов	Туника короля циклопов	Туника короля циклопов	Туника короля циклопов	-	Туника короля циклопов	Кираса короля циклопов
Breastplate of Brimstone	Нагрудник из серного камня	Нагрудник из серы	Доспехи самородной серы	Доспехи из серного камня	Кирацы бrimстона	Нагрудник из серы	Доспехи из серы	Нагрудник из серного камня	Нагрудник из серного камня	-	Нагрудник из серного камня	Нагрудник из огненной серы
Titan's Cuirass	Латы титана	Кираса титанов	Кираса титана	Кираса титана	Кираса титана	Кираса титанов	Кираса титана	Латы титана	Латы титана	-	Латы титана	Латы титана
Armor of Wonder	Магические доспехи	Чудесные доспехи	Дивный доспех	Чудесные доспехи чуда	Доспехи чуда	Чудесные доспехи	Броня чудес	Магические доспехи	Магические доспехи	-	Магические доспехи	Доспехи чудес

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Sandals of the Saint	Сандалии святых	Сандалии святых	Сандалии святого	Сандалии святого	Сандалии святого	Сандалии святых	Сандалии святого	Сандалии святых	Сандалии святых	-	Сандалии святых	Сандалии святого
Celestial Necklace of Bliss	Ожерелье божественно й благодати	Божественно е ожерелье блаженства	Ожерелье небесного блаженства	Небесное ожерелье счастья	Небесное ожерелье блаженства	Божественно е ожерелье блаженства	Ожерелье счастья	Ожерелье божественно й благодати	Ожерелье божественн ой благодати	-	Ожерелье божественно й благодати	Ожерелье небесной благодати
Lion's Shield of Courage	Щит львиной храбрости	Львиный щит отваги	Щит львиной храбрости	Львиный щит храбрости	Щит отваги льва	Львиный щит отваги	Щит львиной храбрости	Щит львиной храбрости	Щит львиной храбрости	-	Щит львиной храбрости	Щит львиной храбрости
Sword of Judgement	Меч правосудия	Меч правосудия	Меч правосудия	Меч правосудия	Меч правосудия	Меч правосудия	Меч правосудия	Меч правосудия	Меч правосудия	-	Меч правосудия	Меч правосудия
Helm of Heavenly Enlightenment	Шлем божественно го просвещения	Шлем божественно го просвещени я	Шлем небесного просветлени я	Шлем божественно го озарения	Шлем божественно го просвещени я	Шлем божественно го просвещени я	Шлем райского знания	Шлем божественно го просвещени я	Шлем божественн ого просвещени я	-	Шлем божественно го просвещени я	Шлем божественно го просвещени я
Quiet Eye of the Dragon	Неподвижны й глаз дракона	Скрытый глаз дракона	Безмолвный глаз дракона	Тихое око дракона	Спокойный глаз дракона	Скрытый глаз дракона	Тихий глаз дракона	Неподвижны й глаз дракона	Неподвижн ый глаз дракона	-	Неподвижны й глаз дракона	Неподвижны й глаз дракона
Red Dragon Flame Tongue	Языки пламени красного дракона	Красный огненный язык красного дракона	Огненный язык красного дракона	Огненный язык красного дракона	Огненный язык красного дракона	Красный огненный язык дракона	Красный язык пламени красного дракона	Языки пламени красного дракона	Языки пламени красного дракона	-	Языки пламени красного дракона	Языки пламени красного дракона
Dragon Scale Shield	Щит из чешуи дракона	Щит из чешуи дракона	Щит дракона	Щит из чешуи дракона	Щит чешуи дракона	Щит из чешуи дракона	Щит дракона	Щит из чешуи дракона	Щит из чешуи дракона	-	Щит из чешуи дракона	Щит из чешуи дракона
Dragon Scale Armor	Доспехи из чешуи дракона	Доспехи из чешуи дракона	Доспех чёрного дракона	Доспехи из чешуи дракона	Доспехи из чешуи дракона	Доспехи из чешуи дракона	Броня дракона	Доспехи из чешуи дракона	Доспехи из чешуи дракона	-	Доспехи из чешуи дракона	Доспехи из чешуи дракона
Dragonbone Greaves	Наколенники из драконьей кости	Наголенники из драконьей кости	Поножи из кости дракона	Наколенники из кости дракона	Наголенники дракона	Наколенники из драконьей кости	Костяные наколенники	Наколенники из драконьей кости	Наколенник и из драконьей кости	-	Наколенники из драконьей кости	Наколенники из драконьей кости
Dragon Wing Tabard	Плащ из крыльев дракона	Плащ из крыла дракона	Плащ из крыла дракона	Плащ из крыльев дракона	Плащ крыла дракона	Плащ из крыла дракона	Крыло дракона	Плащ из драконьих крыльев	Плащ из драконьих крыльев	-	Плащ из драконьих крыльев	Плащ из драконьих крыльев
Necklace of Dragontooth	Ожерелье из зубов дракона	Ожерелье из зубов дракона	Ожерелье из зубов дракона	Ожерелье из зубов дракона	Ожерелье из зубов дракона	Ожерелье из зубов дракона	Ожерелье из зубов дракона	Ожерелье из зубов дракона	Ожерелье из зубов дракона	-	Ожерелье из зубов дракона	Ожерелье из зубов дракона
Crown of Dragontooth	Корона из зубов дракона	Корона из зубов дракона	Корона дракона	Корона из зубов дракона	Корона зуба дракона	Корона из зубов дракона	Корона дракона	Корона из зубов дракона	Корона из зубов дракона	-	Корона из зубов дракона	Корона из зубов дракона
Still Eye of the Dragon	Застывшей глаз дракона	Неподвижны й глаз дракона	Неподвижны й глаз дракона	Стальное око дракона	Тихий глаз дракона	Неподвижны й глаз дракона	Глаз дракона	Застывшей глаз дракона	Застывший глаз дракона	-	Застывший глаз дракона	Застывший глаз дракона
Clover of Fortune	Клевер удачи	Перчатки удачи	Клевер фортуны	Счастливый клевер	Клевер фортуны	Клевер удачи	Клевер фортуны	Клевер удачи	Клевер удачи	-	Клевер удачи	Клевер удачи
Cards of Prophecy	Карты пророчества	Карты предсказани я	Карты пророчества	Карты предсказани я	Карты предсказани я	Карты предсказани я	Карты пророчества	Карты пророчества	Карты пророчества	-	Карты пророчества	Карты пророчества

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Ladybird of Luck	Божья коровка удачи	Птица удачи	Птица счастья	Счастливая божья коровка	Божья коровка удачи	Птица удачи	Птичка удачи	Голубка удачи	Голубка удачи	-	Голубка удачи	Голубка удачи
Badge of Courage	Значок смелости	Символ отваги	Знак мужества	Значок храбрости	Знак отваги	Символ отваги	Знак отваги	Значок храбреца	Значок смелости	Значок смелости	-	Значок смелости
Crest of Valor	Герб доблести	Герб мужества	Крест отваги	Крест мужества	Шлем отваги	Герб мужества	Гребень доблести	Герб доблести	Герб доблести	-	Герб доблести	Герб доблести
Glyph of Gallantry	Глиф отваги	Глиф отваги	Глиф доблести	Символ галантности	Символ храбрости	Глиф отваги	Руна храбрости	Знак отваги	Знак отваги	-	Знак отваги	Знак отваги
Speculum	Зеркало	Спекулум	Телескоп	Отражатель	Зеркало	Телескоп	Глазок	Зеркало	Зеркало	-	Телескоп	Телескоп
Spyglass	Подзорная труба	Подзорная труба	Подзорная труба	Подзорная труба	Подзорная труба	Подзорная труба	Подзорная труба	Подзорная труба	Подзорная труба	-	Подзорная труба	Подзорная труба
Amulet of the Undertaker	Амулет гробовщика	Амулет могильщика	Амулет некроманта	Амулет гробовщика	Амулет властелина	Амулет могильщика	Амулет гробовщика	Амулет гробовщика	Амулет гробовщика	-	Амулет гробовщика	Амулет гробовщика
Vampire's Cowl	Мантия вампира	Ряса вампира	Плащ вампира	Одеяние вампира	Сугана вампира	Ряса вампира	Плащ вампира	Мантия вампира	Мантия вампира	-	Мантия вампира	Сугана вампира
Dead Man's Boots	Сапоги мертвеца	Сапоги мертвеца	Башмаки мертвеца	Ботинки мертвеца	Башмаки мертвеца	Сапоги мертвеца	Башмаки трупа	Сапоги мертвеца	Сапоги мертвеца	-	Сапоги мертвеца	Сапоги мертвеца
Garniture of Interference	Колье неприступности	Орнамент вмешательства	Наследный доспех	Украшение вмешательства	Украшение препятствия	Орнамент вмешательства	Защитная накидка	Колье неприступности	Колье неприступности	-	Колье неприступности	Колье нейтрализации
Surcoat of Counterpoise	Мантия равновесия	Мантия равновесия	Плащ равновесия	Накидка равновесия	Одеяние равновесия	Мантия равновесия	Защитная дублёнка	Мантия равновесия	Мантия равновесия	-	Мантия равновесия	Одеяние равновесия
Boots of Polarity	Сапоги противодействия	Сапоги противоположности	Башмаки полярности	Ботинки полярности	Башмаки полярности	Сапоги противоположности	Унты	Сапоги противодействия	Сапоги противодействия	-	Сапоги противодействия	Сапоги противодействия
Bow of Elven Cherrywood	Лук из вишневого дерева эльфов	Вишнёвый лук эльфов	Эльфийский лук из вишневого дерева	Лук из эльфийской вишни	Лук Элвена Черривуда	Вишнёвый лук эльфов	Лук шервудского эльфа	Лук из вишневого дерева эльфов	Лук из вишневого дерева эльфов	-	Эльфийский лук из вишнёвого дерева	Эльфийский вишнёвый лук
Bowstring of the Unicorn's Mane	Тетива из волоса гривы единорога	Тетива из гривы единорога	Тетива из гривы единорога	Тетива из гривы единорога	Тетива из гривы единорога	Тетива из гривы единорога	Тетива из волоса гривы единорога	Тетива из волоса гривы единорога	Тетива из волоса гривы единорога	-	Тетива из волоса гривы единорога	Тетива из волоса гривы единорога
Angel Feather Arrows	Стрелы из ангельских перьев	Стрелы из перьев ангела	Стрелы с перьями ангела	Стрелы из перьев ангела	Стрелы из перьев ангела	Стрелы из перьев ангела	Стрелы с перьями ангела	Стрелы из ангельских перьев	Стрелы из ангельских перьев	-	Стрелы из ангельских перьев	Стрелы с перьями ангела
Bird of Perception	Птица познания	Птица восприятия	Птица проницательности	Птица проницательности	Птица восприятия	Птица восприятия	Зоркая птица	Птица познания	Птица познания	-	Птица познания	Птица восприятия
Stoic Watchman	Бессстрашный хранитель	Стойкий часовей	Стойкий часовей	Наблюдатель стойк	Крепкий дозорный	Стойкий часовей	Стойкий наблюдатель	Бессстрашный хранитель	Бессстрашный хранитель	-	Бессстрашный хранитель	Бдительный страж
Emblem of Cognizance	Символ знаний	Эмблема осведомлённости	Символ знания	Эмблема знания	Эмблема знания	Эмблема осведомлённости	Эмблема знания	Символ знаний	Символ знаний	-	Символ знаний	Символ знаний
Statesman's Medal	Медаль дипломата	Медальон государственного деятеля	Медаль чиновника	Медаль политика	Медаль правителя	Медальон государственного деятеля	Медаль сенатора	Медаль дипломата	Медаль дипломата	-	Медаль дипломата	Медаль чиновника
Diplomat's Ring	Кольцо дипломата	Кольцо дипломата	Кольцо дипломата	Кольцо дипломата	Кольцо дипломата	Кольцо дипломата	Кольцо дипломата	Кольцо дипломата	Кольцо дипломата	-	Кольцо дипломата	Кольцо дипломата

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Ambassador's Sash	Лента посла	Лента посла	Лента посла	Пояс посла	Кушак посла	Лента посла	Пояс посла	Лента посла	Лента посла	-	Лента посла	Лента посла
Ring of the Wayfarer	Кольцо странника	Кольцо странника	Кольцо странника	Кольцо путника	Кольцо путника	Кольцо странника	Кольцо странника	Кольцо странника	Кольцо странника	-	Кольцо странника	Кольцо странника
Equestrian's Gloves	Перчатки всадника	Перчатки всадника	Перчатки всадника	Перчатки наездника	Перчатки всадника	Перчатки всадника	Перчатки всадника	Перчатки всадника	Перчатки всадника	-	Перчатки всадника	Перчатки всадника
Necklace of Ocean Guidance	Ожерелье морского провидения	Ожерелье руководства в океане	Ожерелье навигатора	Ожерелье океана	Ожерелье правления океаном	Ожерелье пути в океане	Ожерелье Нептуна	Ожерелье морского проведения	Ожерелье морского проведения	-	Ожерелье морского пути	Ожерелье морского пути
Angel Wings	Крылья ангела	Крылья ангела	Крылья ангела	Крылья ангела	Крылья ангела	Крылья ангела	Крылья ангела	Крылья ангела	Крылья ангела	-	Крылья ангела	Крылья ангела
Charm of Mana	Амулет маны	Амулет маны	Амулет маны	Заговор маны	Очарование маны	Амулет маны	Обаяние магии	Амулет маны	Амулет маны	-	Амулет маны	Брелок маны
Talisman of Mana	Талисман маны	Талисман маны	Талисман маны	Талисман маны	Талисман маны	Талисман маны	Талисман маны	Талисман маны	Талисман маны	-	Талисман маны	Талисман маны
Mystic Orb of Mana	Магическая медаль маны	Мистический шар маны	Волшебная сфера маны	Вошлебный шар маны	Мистическая сфера маны	Мистический шар маны	Мистический шар	Магическая медаль маны	Магическая медаль маны	-	Магическая медаль маны	Мистическая сфера маны
Collar of Conjuring	Магический ошейник	Ожерелье чародея	Колье заклинателя	Воротник колдовства	Ожерелье заклинаний	Ожерелье чародея	Ожерелье колдовства	Магический ошейник	Магический ошейник	-	Магическое ожерелье	Колдовской шейный обруч
Ring of Conjuring	Магическое кольцо	Кольцо чародея	Кольцо заклинателя	Кольцо колдовства	Кольцо заклинаний	Кольцо чародея	Кольцо колдовства	Магическое кольцо	Магическое кольцо	-	Магическое кольцо	Колдовское кольцо
Cape of Conjuring	Магическая накидка	Накидка чародея	Накидка заклинателя	Накидка колдовства	Накидка заклинаний	Накидка чародея	Плащ колдовства	Магическая накидка	Магическая накидка	-	Магическая накидка	Колдовская накидка
Orb of the Firmament	Медаль небесного свода	Сфера небесного свода	Сфера небесного свода	Шар небесного свода	Сфера небесного свода	Сфера небесного свода	Шар небесного свода	Сфера небесного свода	Сфера небесного свода	-	Сфера небесного свода	Сфера небесного свода
Orb of Silt	Медаль илистого озера	Шар ила	Сфера тверди земной	Шар из слама	Сфера осадка	Шар ила	Шар ила	Сфера илистого озера	Сфера илистого озера	-	Сфера илистого озера	Сфера ила
Orb of Tempestuous Fire	Медаль бушующего огня	Шар неистового огня	Сфера буйного пламени	Шар бурного огня	Сфера бушующего огня	Шар неистового огня	Шар бурного огня	Сфера бушующего огня	Сфера бушующего огня	-	Сфера бушующего огня	Сфера бушующего огня
Orb of Driving Rain	Медаль проливного дождя	Шар проливного дождя	Сфера проливного дождя	Шар проливного дождя	Сфера сильного огня	Шар проливного дождя	Шар дождя	Сфера проливного дождя	Сфера проливного дождя	-	Сфера проливного дождя	Сфера проливного дождя
Recanter's Cloak	Плащ отречения	Плащ отшельника	Накидка отречения	Накидка запрещения	Плащ отречённого	плащ отшельника	Плащ отступника	Плащ отречения	Плащ отречения	-	Плащ отречения	Плащ отречения
Spirit of Oppression	Дух уныния	Дух подавления	Дух угнетения	Угнетённый дух	Дух угнетения	Дух подавления	Дух притеснения	Дух уныния	Дух уныния	-	Дух уныния	Дух уныния
Hourglass of the Evil Hour	Песочные часы недоброго часа	Песочные часы дьявольского часа	Часы недоброго часа	Песочные часы часа зла	Стекло часа зла	Песочные часы дьявольского часа	Песочные часы злого часа	Песочные часы недоброго часа	Песочные часы недоброго часа	-	Песочные часы недоброго часа	Песочные часы недоброго часа
Tome of Fire Magic	Книга магии огня	Том огненной магии	Книга магии огня	Свод огненной магии	Книга магии огня	Том огненной магии	Книга огненной магии	Книга магии огня	Книга магии огня	-	Фолиант магии огня	Книга магии огня
Tome of Air Magic	Книга магии воздуха	Том воздушной магии	Книга магии воздуха	Свод воздушной магии	Книга магии воздуха	Том воздушной магии	Книга аэромагии	Книга магии воздуха	Книга магии воздуха	-	Фолиант магии воздуха	Книга магии воздуха

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Tome of Water Magic	Книга магии воды	Том водной магии	Книга магии воды	Свод водяной магии	Книга магии воды	Том водной магии	Книга водной магии	Книга магии воды	Книга магии воды	-	Фолиант магии воды	Книга магии воды
Tome of Earth Magic	Книга магии земли	Том магии земли	Книга магии земли	Свод земной магии	Книга магии земли	Том земной магии	Книга земной магии	Книга магии земли	Книга магии земли	-	Фолиант магии земли	Книга магии земли
Boots of Levitation	Сапоги левитации	Сапоги левитации	Башмаки левитации	Ботинки левитации	Башмаки	Ботинки левитации	Сапоги левитации	Сапоги левитации	Сапоги левитации	-	Сапоги левитации	Сапоги левитации
Golden Bow	Золотой лук	Золотой лук	Золотой лук	Золотой лук	Золотой лук	Золотой лук	Золотой лук	Золотой лук	Золотой лук	-	Золотой лук	Золотой лук
Sphere of Permanence	Шар постоянства	Сфера постоянства	Сфера постоянства	Шар постоянства	Сфера устойчивости	Сфера постоянства	Сфера постоянства	Шар постоянства	Шар постоянства	-	Шар постоянства	Шар постоянства
Orb of Vulnerability	Медаль уязвимости	Шар уязвимости	Сфера уязвимости	Шар уязвимости	Сфера уязвимости	Шар уязвимости	Шар уязвимости	Медаль уязвимости	Медаль уязвимости	-	Медаль уязвимости	Сфера уязвимости
Ring of Vitality	Кольцо жизненной силы	Кольцо живучести	Кольцо здоровья	Кольцо энергии	Кольцо жизнеспособности	Кольцо живучести	Кольцо живучести	Кольцо жизненной силы	Кольцо жизненной силы	-	Кольцо жизненной силы	Кольцо жизнестойкости
Ring of Life	Кольцо жизни	Кольцо жизни	Кольцо жизни	Кольцо жизни	Кольцо жизни	Кольцо жизни	Кольцо жизни	Кольцо жизни	Кольцо жизни	-	Кольцо жизни	Кольцо жизни
Vial of Lifeblood	Склянка жизненной силы	Бутылка с кровью жизни	Сосуд с кровью жизни	Флакон крови	Пузырёк крови	Бутылка с кровью жизни	Пузырёк жизненной силы	Склянка жизненной силы	Склянка жизненной силы	-	Склянка жизненной силы	Склянка жизненной силы
Necklace of Swiftness	Ожерелье стремительности	Ожерелье проворства	Ожерелье скорости	Ожерелье скорости	Ожерелье ловкости	Ожерелье проворства	Ожерелье стремительности	Ожерелье стремительности	Ожерелье стремительности	-	Ожерелье стремительности	Ожерелье стремительности
Boots of Speed	Сапоги-скороходы	Сапоги скороходы	Башмаки скороходы	Сапоги скороходы	Башмаки скороходы	Сапоги скороходы	Ботинки скороходы	Сапоги скороходы	Сапоги скороходы	-	Сапоги скороходы	Сапоги скороходы
Cape of Velocity	Накидка скорости	Накидка скорости	Накидка скорости	Накидка скорости	Накидка быстроты	Накидка скорости	Плащ скорости	Накидка скорости	Накидка скорости	-	Накидка скорости	Накидка скорости
Pendant of Dispassion	Брелок бесстрастия	Подвеска беспристрастия	Кулон бесстрастия	Медальон бесстрастия	Подвеска беспристрастия	Подвеска беспристрастия	Кулон разочарованья	Брелок бесстрастия	Брелок бесстрастия	-	Брелок бесстрастия	Кулон бесстрастия
Pendant of Second Sight	Брелок ясновидения	Подвеска второго зрения	Кулон внутреннего зрения	Медальон второго зрения	Подвеска второго зрения	Подвеска второго зрения	Кулон второго зрения	Брелок ясновидения	Брелок ясновидения	-	Брелок ясновидения	Кулон ясновидения
Pendant of Holiness	Священный брелок	Подвеска святости	Кулон святости	Медальон святости	Подвеска святости	Подвеска святости	Кулон святости	Священный брелок	Священный брелок	-	Священный брелок	Кулон святости
Pendant of Life	Брелок жизни	Подвеска жизни	Кулон жизни	Медальон жизни	Подвеска жизни	Подвеска жизни	Кулон жизни	Брелок жизни	Брелок жизни	-	Брелок жизни	Кулон жизни
Pendant of Death	Брелок смерти	Подвеска смерти	Кулон смерти	Медальон смерти	Подвеска смерти	Подвеска смерти	Кулон смерти	Брелок смерти	Брелок смерти	-	Брелок смерти	Кулон смерти
Pendant of Free Will	Брелок свободы	Подвеска свободной воли	Кулон свободной воли	Медальон доброй воли	Подвеска свободной воли	Подвеска свободной воли	Кулон доброй воли	Брелок свободы	Брелок свободы	-	Брелок свободы	Кулон свободной воли
Pendant of Negativity	Брелок отрицательности	Подвеска отрицания	Кулон отрицания	Медальон отрицательности	Подвеска отрицания	Подвеска отрицания	Кулон негативности	Брелок отрицательности	Брелок отрицательности	-	Брелок отрицательности	Кулон отрицательности
Pendant of Total Recall	Брелок абсолютной памяти	Подвеска ясной памяти	Кулон твёрдой памяти	Медальон полного воспоминания	Подвеска общего призыва	Подвеска ясной памяти	Кулон полного отзыва	Брелок абсолютной памяти	Брелок абсолютной памяти	-	Брелок абсолютной памяти	Кулон абсолютной памяти

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hip	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Pendant of Courage	Брелок смелости	Подвеска отваги	Кулон мужества	Медальон храбрости	Подвеска отваги	Подвеска отваги	Кулон храбрости	Брелок смелости	Брелок смелости	-	Брелок смелости	Кулон смелости
Everflowing Crystal Cloak	Плащ бесконечных кристаллов	Кристальный плащ постоянства	Изобильная накидка кристаллов	Хрустальная накидка	Бесконечный плащ кристалла	Кристальный плащ постоянства	Плащ из кристаллов	Плащ бесконечных кристаллов	Плащ бесконечных кристаллов	-	Плащ бесконечных кристаллов	Плащ бесчисленных кристаллов
Ring of Infinite Gems	Кольцо драгоценных камней	Кольцо беспредельности самоцветов	Нескончаемое кольцо самоцветов	Кольцо бесконечных драгоценных камней	Кольцо нескончаемых драгоценностей	Кольцо неограниченных самоцветов	Кольцо бесконечных сапфиров	Кольцо драгоценных камней	Кольцо самоцветов	-	Кольцо драгоценных камней	Кольцо драгоценных камней
Everpouring Vial of Mercury	Неиссякаемая склянка ртути	Неиссякаемый сосуд ртути	Бездонный сосуд ртути	Неиссякаемый флакон ртути	Неопустошимиый пузырёк ртути	Неиссякаемый сосуд ртути	Пузырёк вечной ртути	Неиссякаемая склянка ртути	Неиссякаемая склянка ртути	-	Неиссякаемая склянка ртути	Неиссякаемая склянка ртути
Inexhaustible Cart of Ore	Неистощимая подвода с рудой	Неистощимая телега руды	Неисчерпаемая вагонетка руды	Неистощимая тележка с рудой	Неистощимая телега руды	Неистощимая телега руды	Неистощимая телега руды	Неистощимая подвода с рудой	Неистощимая подвода с рудой	-	Неистощимая подвода с рудой	Неистощимая телега руды
Eversmoking Ring of Sulfur	Вечное кольцо серы	Вечнодымящееся кольцо серы	Неиссякаемое кольцо серы	Вечнокурящееся кольцо серы	Вечнодымящееся кольцо серы	Кольцо серы	Вечное кольцо серы	Вечное кольцо серы	Вечное кольцо серы	-	Вечное кольцо серы	Кольцо неисчерпаемой серы
Inexhaustible Cart of Lumber	Неистощимая подвода леса	Неиссякаемая телега с дровами	Бесконечная повозка дров	Неистощимая тележка с древесиной	Неистощимая телега брёвен	Неиссякаемая телега с дровами	Неистощимая телега древесины	Неистощимая подвода леса	Неистощимая подвода леса	-	Неистощимая подвода леса	Неистощимая телега древесины
Endless Sack of Gold	Неиссякаемый мешок золота	Неиссякаемый мешок с золотом	Бездонный мешок золота	Бездонный мешок золота	Бесконечная сумма золота	Неиссякаемый мешок с золотом	Бесконечный мешок золота	Неиссякаемый мешок золота	Неиссякаемый мешок золота	-	Неиссякаемый мешок золота	Бездонный мешок золота
Endless Bag of Gold	Неиссякаемая сумма золота	Неиссякаемая сумка с золотом	Бездонная сумма золота	Бездонный мешочек золота	Бесконечный мешок золота	Неиссякаемая сумка с золотом	Бесконечный мешочек золота	Неиссякаемая сумма золота	Неиссякаемая сумма золота	-	Неиссякаемая сумма золота	Бездонная сумка золота
Endless Purse of Gold	Неиссякаемая мошна золота	Неиссякаемый кошёлек с золотом	Бездонный кошель золота	Бездонный кошель золота	Бесконечный кошель золота	Неиссякаемый кошёлек с золотом	Бесконечный кошель золота	Неиссякаемая мошна золота	Неиссякаемая мошна золота	-	Неиссякаемая мошна золота	Бездонный кошель золота
Legs of Legion	Ноги легиона	Ноги легиона	Ноги легионера	Ноги легиона	Ноги легиона	Ноги легиона	Ноги легиона	Ноги легиона	Ноги легиона	-	Ноги легиона	Ноги легиона
Loins of Legion	Поясница легиона	Поясница легиона	Поясница легионера	Чресла легиона	Поясница легиона	Поясница легиона	Поясница легиона	Поясница легиона	Поясница легиона	-	Поясница легиона	Поясница легиона
Torso of Legion	Туловище легиона	Туловище легиона	Торс легионера	Торс легиона	Торс легиона	Туловище легиона	Торс легиона	Туловище легиона	Туловище легиона	-	Туловище легиона	Туловище легиона
Arms of Legion	Руки легиона	Руки легиона	Руки легионера	Руки легиона	Руки легиона	Руки легиона	Руки легиона	Руки легиона	Руки легиона	-	Руки легиона	Руки легиона
Head of Legion	Голова легиона	Голова легиона	Голова легионера	Голова легиона	Голова легиона	Голова легиона	Глава легиона	Голова легиона	Голова легиона	-	Голова легиона	Голова легиона
Sea Captain's Hat	Шляпа морского капитана	Шляпа морского волка	Шляпа капитана	Шляпа морского волка	Шапка морского капитана	Шляпа морского волка	Шапка морского капитана	Шляпа морского капитана	Шляпа морского капитана	-	Шляпа морского капитана	Шляпа морского капитана
Spellbinder's Hat	Шляпа оратора	Шляпа колдуна	Шляпа заклинателя	Шляпа заклинателя	Шапка оратора	Шляпа колдуна	Шляпа заклинателя	Шляпа оратора	Шляпа великого мага	-	Шляпа оратора	Шляпа заклинателя
Shackles of War	Оковы войны	Кандалы войны	Оковы войны	Оковы войны	Кандалы войны	Кандалы войны	Кандалы войны	Оковы войны	Оковы войны	-	Оковы войны	Оковы войны

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Orb of Inhibition	Медаль запрещения	Шар воспламенения	Сфера подавления	Шар запрета	Сфера подавления	Шар воспламенения	Шар запрещения	Сфера запрещения	Сфера запрещения	-	Сфера запрещения	Сфера запрещения
Vial of Dragon Blood	-	-	Фиал драконьей крови	Флакон с кровью дракона	Пузырёк с кровью дракона	Сосуд с кровью дракона	Сосуд с кровью дракона	Пузырёк с кровью дракона	Пузырёк с кровью дракона	-	Пузырёк с кровью дракона	Пузырёк с кровью дракона
Armageddon's Blade	-	-	Клинок Армагеддона	Меч Армагеддона	Меч Армагеддона	Меч Армагеддона	Клинок Армагеддона	Клинок Армагеддона	Клинок Армагеддона	-	Клинок Армагеддона	Клинок Армагеддона
Angelic Alliance	-	-	Ангельский союз	-	-	-	-	Альянс ангелов	Альянс ангелов	-	Альянс ангелов	Альянс ангелов
Cloak of the Undead King	-	-	Накидка мёртвого короля	-	-	-	-	Плащ короля нежити	Плащ короля нежити	-	Плащ короля нежити	Плащ короля нежити
Elixir of Life	-	-	Фиал с кровью жизни	-	-	-	-	Эликсир жизни	Эликсир жизни	-	Эликсир жизни	Эликсир жизни
Armor of the Damned	-	-	Доспех проклятого	-	-	-	-	Доспехи проклятого	Доспехи проклятого	-	Доспехи проклятого	Доспехи проклятых
Statue of Legion	-	-	Статуя легионера	-	-	-	-	Статуя легиона	Статуя легиона	-	Статуя легиона	Статуя легиона
Power of the Dragon Father	-	-	Сила отца драконов	-	-	-	-	Мощь отца драконов	Мощь отца драконов	-	Мощь отца драконов	Могущество отца драконов
Titan's Thunder	-	-	Гром титана	-	-	-	-	Грохот титана	Гром титанов	-	Грохот титана	Грохот титана
Admiral's Hat	-	-	Шляпа адмирала	-	-	-	-	Шляпа адмирала	Шляпа адмирала	-	Шляпа адмирала	Шляпа адмирала
Bow of the Sharpshooter	-	-	Лук снайпера	-	-	-	-	Лук снайпера	Лук снайпера	-	Лук снайпера	Лук снайпера
Wizard's Well	-	-	Источник чародея	-	-	-	-	Колодец волшебника	Колодец волшебника	-	Колодец волшебника	Колодец волшебника
Ring of the Magi	-	-	Кольцо мага	-	-	-	-	Кольцо мага	Кольцо мага	-	Кольцо мага	Кольцо магов
Cornucopia	-	-	Рог изобилия	-	-	-	-	Рог изобилия	Рог изобилия	-	Рог изобилия	Рог изобилия

СУЩЕСТВА

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Monk	Монах	Монах	Монах	Монах	Монах	Монах	Монах	Монах	Монах	Монах	Монах	Монах
Zealot	Фанатик	Фанатик	Фанатик	Фанатик	Фанатик	Фанатик	Фанатик	Фанатик	Фанатик	Фанатик	Фанатик	Фанатик
Cavalier	Кавалер	Кавалерист	Всадник	Кавалерист	Кавалер	Рыцарь	Кавалерист	Кавалерист	Кавалерист	Всадник	Кавалерист	Кавалерист
Champion	Чемпион	Чемпион	Чемпион	Чемпион	Чемпион	Чемпион	Чемпион	Чемпион	Чемпион	Кавалергард	Чемпион	Чемпион
Angel	Ангел	Ангел	Ангел	Ангел	Ангел	Ангел	Ангел	Ангел	Ангел	Ангел	Ангел	Ангел
Archangel	Архангел	Архангел	Архангел	Архангел	Архангел	Архангел	Архангел	Архангел	Архангел	Архангел	Архангел	Архангел
Centaur	Кентавр	Кентавр	Кентавр	Кентавр	Кентавр	Кентавр	Кентавр	Кентавр	Кентавр	Кентавр	Кентавр	Кентавр
Centaur Captain	Капитан кентавров	Капитан кентавров	Капитан кентавров	Кап.кентавр	Кентавр капитан	Капитан-кентавр	Капитан кентавров	Капитан кентавров	Капитан кентавров	Командир кентавров	Капитан кентавров	Капитан кентавров
Dwarf	Гном	Гном	Гном	Гном	Карлик	Гном	Карлик	Гном	Гном	Карлик	Гном	Гном
Battle Dwarf	Боевой гном	Боевой гном	Боевой гном	Гном-воин	Боевой карлик	Боевой гном	Боевой карлик	Боевой гном	Боевой гном	Боевой карлик	Боевой гном	Боевой гном
Wood Elf	Лесной эльф	Лесной эльф	Лесной эльф	Эльф	Лесной эльф	Лесной эльф	Лесной эльф	Лесной эльф	Лесной эльф	Эльф деревьев	Лесной эльф	Эльф
Grand Elf	Королевский эльф	Благородный эльф	Высокий эльф	Гранд-эльф	Гранд эльф	Большой эльф	Великий эльф	Великий эльф	Великий эльф	Великий эльф	Благородный эльф	Благородный эльф
Pegasus	Пегас	Пегас	Пегас	Пегас	Пегас	Пегас	Пегас	Пегас	Пегас	Пегас	Пегас	Пегас
Silver Pegasus	Серебряный пегас	Серебряный пегас	Серебряный пегас	Серебряный пегас	Серебряный пегас	Серебряный пегас	Серебряный пегас	Серебряный пегас	Серебряны й пегас	Серебряный пегас	Серебряный пегас	Серебряный пегас
Dendroid Guard	Страж-дендроид	Древовидны й охранник	Денроид	Стражник-дендроид	Денроид	Денроид страж	Денроид	Денроид	Денроид	Денроид	Леший-хранитель	Денроид охранник
Dendroid Soldier	Солдат-дендроид	Древовидны й солдат	Денроид воин	Солдат-дендроид	Денроид	Денроид солдат	Денроид	Солдат-дендроид	Денроид солдат	Денроид-воин	Леший-солдат	Денроид-солдат
Unicorn	Единорог	Единорог	Единорог	Единорог	Единорог	Единорог	Единорог	Единорог	Единорог	Единорог	Единорог	Единорог
War Unicorn	Боевой единорог	Боевой единорог	Боевой единорог	Боевой единорог	Военный единорог	Боевой единорог	Боевой единорог	Боевой единорог	Боевой единорог	Боевой единорог	Боевой единорог	Боевой единорог
Green Dragon	Зелёный дракон	Зелёный дракон	Зелёный дракон	Зелёный дракон	Зелёный дракон	Зелёный дракон	Зелёный дракон	Зелёный дракон	Зелёный дракон	Зелёный дракон	Зелёный дракон	Зелёный дракон
Gold Dragon	Золотой дракон	Золотой дракон	Золотой дракон	Золотой дракон	Золотой дракон	Золотой дракон	Золотой дракон	Золотой дракон	Золотой дракон	Золотой дракон	Золотой дракон	Золотой дракон
Gremlin	Гремлин	Гремлин	Гремлин	Гремлин	Гремлин	Гремлин	Гремлин	Гремлин	Гремлин	Гремлин	Гремлин	Гремлин
Master Gremlin	Гремлин-вожак	Гремлин	Мастер гремлин	Мастер-гремлин	Гремлин мастер	Мастер-гремлин	Мастер-гремлин	Мастер-гремлин	Мастер-гремлин	Главный гремлин	Мастер-гремлин	Гремлин-мастер
Stone Gargoyle	Каменная гаргулья	Каменная гаргуля	Каменная гаргулья	Каменная гаргуля	Каменный гарголий	Каменная гаргулья						
Obsidian Gargoyle	Обсидианов ая гаргулья	Обсидианска я гаргуля	Обсидианова я гаргулья	Обсидианов ая гаргуля	Обсидианов ай гарголий	Обсидианов ая гаргулья	Обсидианова я гаргулья					
Stone Golem	Каменный голем	Каменный голем	Каменный голем	Каменный голем	Каменный голем	Каменный голем	Каменный голем	Каменный голем	Каменный голем	Каменный голем	Каменный голем	Каменный голем
Iron Golem	Железный голем	Железный голем	Железный голем	Железный голем	Железный голем	Железный голем	Железный голем	Стальной голем	Железный голем	Железный голем	Стальной голем	Железный голем
Mage	Mag	Mag	Mag	Mag	Mag	Mag	Mag	Mag	Mag	Волхв	Mag	Mag
Arch Mage	Верховный маг	Архимаг	Архимаг	Архимаг	Архимаг	Архимаг	Архимаг	Архи-маг	Архимаг	Архиволхв	Архи-маг	Архимаг
Genie	Джин	Джин	Джинн	Джинн	Джин	Джин	Джин	Джин	Джин	Джинн	Джинн	Джинн

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Master Genie	Главный джин	Мастер джин	Владыка джиннов	Мастер джинн	Мастер джин	Мастер джин	Мастер-джин	Мастер-джинн	Старший джинн	Мастер-джинн	Верховный джинн	
Naga	Нага	Змеелюдь	Нага	Рага	Нага	Змеелюдь	Нага	Нага	Нага	Амазонка	Нага	Нага
Naga Queen	Нага-королева	Королева змеелюдей	Королева наг	Королева para	Нага королева	Королева змеелюдей	Королева-нага	Королева нага	Королева наг	Королева амazonок	Королева нага	Нага-королева
Giant	Гигант	Гигант	Гигант	Гигант	Гигант	Гигант	Гигант	Гигант	Гигант	Гигант	Гигант	Гигант
Titan	Титан	Титан	Титан	Титан	Титан	Титан	Титан	Титан	Титан	Титан	Титан	Титан
Imp	Бес	Бесёнок	Бес	Чёрт	Имп	Бесёнок	Бес	Бес	Бес	Имп	Бес	Бес
Familiar	Прилипала	Чёрт	Чёрт	Инквизитор	Знакомый	Чёрт	Чёрт	Чёрт	Чёрт	Прилипала	Чёрт	Чёрт
Gog	Гог	Гог	Гог	Гог	Гог	Гог	Гог	Гога	Гог	Гог	Гог	Гог
Magog	Магог	Магог	Магог	Магог	Магог	Магог	Магога	Магог	Магог	Магог	Магог	Магог
Hell Hound	Адская гончая	Адский пёс	Гончая ада	Адская гончая	Пёс ада	Адский пёс	Адский пёс	Адская гончая	Адская гончая	Собака ада	Адская гончая	Адская гончая
Cerberus	Цербер	Цербер	Цербер	Цербер	Цербер	Цербер	Цербер	Цербер	Цербер	Цербер	Цербер	Цербер
Demon	Демон	Демон	Демон	Демон	Демон	Демон	Демон	Демон	Демон	Демон	Демон	Демон
Horned Demon	Рогатый демон	Рогатый демон	Рогатый демон	Рогатый демон	Рогатый демон	Рогатый демон	Рогатый демон	Рогатый демон	Рогатый демон	Рогатый демон	Рогатый демон	Рогатый демон
Pit Fiend	Порождение зла	Высший демон	Демон бездны	Нечисть	Пит дьявол	Высший демон	Злодей	Порождение зла	Порождение зла	Демон провала	Порождение зла	Отродье пропасти
Pit Lord	Адское отродье	Демон лорд	Владыка бездны	Повелитель	Пит лорд	Лорд демон	Питлорд	Адское отродье	Адское отродье	Властитель провала	Адское отродье	Властитель пропасти
Efreet	Эфрит	Ифрит	Ифрит	Эфрит	Эфрит	Ифрит	Ифрит	Эфрит	Ифрит	Ифрит	Ифрит	Ифрит
Efreet Sultan	Султан эфритов	Султан ифритов	Султан ифритов	Султан эфритов	Эфрит султан	Султан ифритов	Эфрит-султан	Султан ифритов	Султан ифритов	Султан ифритов	Ифрит-султан	Ифрит-султан
Devil	Дьявол	Дьявол	Дьявол	Дьявол	Дьявол	Дьявол	Дьявол	Дьявол	Дьявол	Дьявол	Дьявол	Дьявол
Arch Devil	Архидьявол	Архидьявол	Архидьявол	Архидьявол	Архидьявол	Архидьявол	Архидьявол	Архидьявол	Архидьявол	Архидьявол	Архидьявол	Архидьявол
Skeleton	Скелет	Скелет	Скелет	Скелет	Скелет	Скелет	Скелет	Скелет	Скелет	Скелет	Скелет	Скелет
Skeleton Warrior	Скелет-воин	Воин скелет	Скелет воин	Воин-скелет	Скелет воин	Воин скелет	Скелет-воин	Воин скелет	Скелет-воин	Скелет-воин	Воин скелет	Скелет-воин
Walking Dead	Живой мертвец	Ходячий труп	Ходячий мертвец	Живой труп	Ходячая смерть	Ходячий труп	Смертоход	Живой мертвец	Живой мертвец	Ходячий мертвец	Живой мертвец	Ходячий мертвец
Zombie	Зомби	Зомби	Зомби	Зомби	Зомби	Зомби	Зомби	Зомби	Зомби	Зомби	Зомби	Зомби
Wight	Страж	Существо	Призрак	Тварь	Нечто	Существо	Дух	Страж	Страж	Злой дух	Страж	Дух
Wraith	Привидение	Дух	Привидение	Призрак	Дух	Дух	Призрак	Привидение	Призрак	Злой гений	Привидение	Привидение
Vampire	Вампир	Вампир	Вампир	Вампир	Вампир	Вампир	Вампир	Вампир	Вампир	Вампир	Вампир	Вампир
Vampire Lord	Лорд вампиров	Лорд вампир	Лорд вампиров	Повелитель вампиров	Вампир лорд	Лорд вампир	Лорд-вампир	Вампир лорд	Вампир лорд	Король вампиров	Вампир лорд	Вампир-лорд
Lich	Лич	Лич	Лич	Лихо	Лич	Лич	Лич	Лич	Лич	Мумия	Лич	Лич
Power Lich	Повелитель личей	Главный лич	Могучий лич	Могучее лихо	Лич силы	Главный лич	Лич-колдун	Могущественный лич	Могущественный лич	Супермумия	Могущественный лич	Могущественный лич
Black Knight	Чёрный рыцарь	Чёрный рыцарь	Чёрный рыцарь	Чёрный рыцарь	Чёрный рыцарь	Чёрный рыцарь	Чёрный рыцарь	Чёрный рыцарь	Чёрный рыцарь	Чёрный рыцарь	Чёрный рыцарь	Чёрный рыцарь
Dread Knight	Рыцарь смерти	Ужасный рыцарь	Зловещий рыцарь	Ужасный рыцарь	Рыцарь страха	Грозный рыцарь	Рыцарь ужаса	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь ужаса

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Bone Dragon	Костяной дракон	Костяной дракон	Костяной дракон	Костяльный дракон	Костяной дракон	Костяной дракон	Костяной дракон	Костяной дракон	Костяной дракон	Костяной дракон	Костяной дракон	Костяной дракон
Ghost Dragon	Дракон-дух	Дракон-призрак	Призрачный дракон	Призрачный дракон	Дракон-приведение	Дракон-призрак	Дракон-привидение	Дракон-привидение	Дракон-призрак	Дракон-привидение	Дракон-привидение	Призрачный дракон
Troglodyte	Троглодит	Пещерный житель	Троглодит	Троглодит	Троглодит	Троглодит	Троглодит	Троглодит	Троглодит	Троглодит	Троглодит	Троглодит
Infernal Troglodyte	Адский троглодит	Дьявольский пещерный житель	Адский троглодит	Адский троглодит	Адский троглодит	Адский троглодит	Адский троглодит	Адский троглодит	Адский троглодит	Адский троглодит	Адский троглодит	Троглодит-охотник
Harpy	Гарпия	Гарпия	Гарпия	Гарпия	Гарпия	Гарпия	Гарпия	Гарпия	Гарпия	Гарпия	Гарпия	Гарпия
Harpy Hag	Карга-гарпия	Ведьма гарпия	Гарпия ведьма	Гарпия-колдунья	Гарпия ведьма	Ведьма гарпия	Гарпия ведьма	Гарпия ведьма	Гарпия- ведьма	Гарпия- ведьма	Гарпия- ведьма	Гарпия- ведьма
Beholder	Созерцатель	Наблюдатель	Бехолдер	Наблюдатель	Зритель	Наблюдатель	Глазастик	Созерцатель	Созерцатель	Соглядатай	Бехолдер	Бехолдер
Evil Eye	Злой глаз	Глаз зла	Злобоглаз	Злое око	Глаз зла	Глаз зла	Глаз дьявола	Дурной глаз	Дурной глаз	Дурной глаз	Злой глаз	Зловещий глаз
Medusa	Медуза	Медуза	Медуза	Медуза	Медуза	Медуза	Медуза	Медуза	Медуза	Медуза	Медуза	Медуза
Medusa Queen	Королева медуз	Королева медуз	Королева медуз	Царица медуз	Медуза королева	Королева-медуза	Королева-медуза	Королева-медуза	Королева-медуза	Королева-медуза	Королева-медуза	Медуза-королева
Minotaur	Минотавр	Минотавр	Минотавр	Минотавр	Минотавр	Минотавр	Минотавр	Минотавр	Минотавр	Минотавр	Минотавр	Минотавр
Minotaur King	Короли-минотавры	Король минотавров	Королевский минотавров	Король минотавров	Минотавр король	Король минотавров	Король минотавр	Король минотавр	Король минотавр	Король минотавров	Король минотавр	Минотавр-король
Manticore	Мантикора	Мантикора	Мантикора	Мантикора	Мантикор	Мантикора	Мантигора	Мантикора	Мантикора	Мантикора	Мантикора	Мантикора
Scorpicore	Скорпикора	Скорпикора	Скорпикора	Скорпикора	Скорпикор	Скорпикора	Скорпикорес	Скорпикора	Скорпикора	Скорпикора	Скорпикора	Скорпикора
Red Dragon	Красный дракон	Красный дракон	Красный дракон	Красный дракон	Красный дракон	Красный дракон	Красный дракон	Красный дракон	Красный дракон	Красный дракон	Красный дракон	Красный дракон
Black Dragon	Чёрный дракон	Чёрный дракон	Чёрный дракон	Чёрный дракон	Чёрный дракон	Чёрный дракон	Чёрный дракон	Чёрный дракон	Чёрный дракон	Чёрный дракон	Чёрный дракон	Чёрный дракон
Goblin	Гоблин	Гоблин	Гоблин	Гоблин	Гоблин	Гоблин	Гоблин	Гоблин	Гоблин	Гоблин	Гоблин	Гоблин
Hobgoblin	Хобгоблин	Хобгоблин	Хобгоблин	Хобгоблин	Хобгоблин	Хобгоблин	Гоблин-воин	Хобгоблин	Хобгоблин	Большой гоблин	Хобгоблин	Хобгоблин
Wolf Rider	Волчий всадник	Волчий всадник	Наездник на волке	Волчий наездник	Охотник волков	Волчий всадник	Волк	Наездник на волках	Наездник на волках	Волчья кавалерия	Наездник на волках	Наездник на волке
Wolf Raider	Волчий воин	Волчий наездник	Разбойник на волке	Волчий всадник	Охотник волков	Волчий наездник	Вожак волков	Налётчик	Налётчик	Волчий рейнджер	Налётчик	Налётчик
Orc	Орк	Орк	Орк	Орк	Орк	Орк	Орк	Орк	Орк	Орк	Орк	Орк
Orc Chieftain	Орк-вождь	Атаман орков	Вождь орков	Капитан орков	Орк вождь	Атаман орков	Вождь орков	Орк-вождь	Орк-вождь	Глава орков	Орк-вождь	Орк-вождь
Ogre	Огр	Людоед	Огр	Огр	Огр	Людоед	Людоед	Людоед	Огр	Огр	Огр	Огр
Ogre Mage	Огр-маг	Маг людоед	Огр-маг	Маг огров	Огр маг	Маг людоед	Маг-людоед	Людоед маг	Огр-шаман	Огр-волхв	Огр-шаман	Огр-маг
Roc	Рух	Птица	Рух	Птица рок	Рок	Птица рух	Рок	Птица рух	Птица рух	Птица рок	Птица рух	Птица рух
Thunder Bird	Птица грома	Птица грома	Громовая птица	Птица грома	Питца грома	Птица грома	Громоптица	Птица грома	Птица грома	Буревестник	Птица-гром	Птица грома
Cyclops	Циклоп	Циклоп	Циклоп	Циклоп	Циклоп	Циклоп	Циклоп	Циклоп	Циклоп	Циклоп	Циклоп	Циклоп
Cyclops King	Король циклопов	Король циклопов	Королевский циклоп	Царь циклопов	Циклоп король	Король циклопов	Король-циклоп	Король циклопов	Король циклопов	Король циклопов	Король циклопов	Циклоп-король

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Behemoth	Бегемот	Бегемот	Чудище	Бегемот	Бегемот	Бегемот	Чудище	Чудище	Чудище	Бегемот	Чудище	Чудище
Ancient Behemoth	Древний бегемот	Старый бегемот	Древнее чудище	Древний бегемот	Древние бегемоты	Античный бегемот	Древнее чудище	Древнее чудище	Древнее чудище	Древний бегемот	Древнее чудище	Древнее чудище
Gnoll	Гнолл	Гнолл	Гнолл	Гнолл	Гнолл	Гнолл	Гнолл	Гнолл	Гнолл	Гнолл	Гнолл	Гнолл
Gnoll Marauder	Гнолл-мародёр	Гнолл мародёр	Гнолл мародёр	Гнолл-мародёр	Гнолл марадёр	Гнолл-мародёр	Гнолл-мародёр	Гнолл-мародёр	Гнолл-мародёр	Гнолл-мародёр	Гнолл-мародёр	Гнолл-мародёр
Lizardman	Человек-ящер	Человекоящер	Ящер	Человекоящер	Ящер	Человекоящер	Ящер	Ящер	Ящер	Человек-ящерица	Ящер	Ящер
Lizard Warrior	Ящер-воин	Воин ящер	Ящер воин	Воин-ящерица	Ящер воин	Воин ящер	Ящер-воин	Ящер-воин	Ящер-воин	Ящерица-воин	Ящер-воин	Ящер-воин
Dragon Fly	Змий	Летающая змея	Летучий змей	Летающая змея	Полёт змея	Летучая змея	Змеемуха	Змей	Змей	Муха-змея	Змий	Змий
Serpent Fly	Стрекоза	Летающий дракон	Летучий змий	Стрекоза	Полёт дракона	Стрекоза	Дракономуха	Стрекоза	Стрекоза	Стрекоза	Змий-дракон	Ядовитый змий
Basilisk	Василиск	Василиск	Василиск	Василиск	Василиск	Василиск	Василиск	Василиск	Василиск	Василиск	Василиск	Василиск
Greater Basilisk	Великий василиск	Главный василиск	Великий василиск	Большой василиск	Великий василиск	Великий василиск	Великий василиск	Великий василиск	Великий василиск	Великий василиск	Великий василиск	Великий василиск
Gorgon	Горгона	Горгона	Горгон	Горгона	Горгона	Горгона	Горгона	Горгона	Горгона	Горгона	Горгона	Горгона
Mighty Gorgon	Великая горгона	Мощная горгона	Могучий горгон	Могучая горгона	Сильная горгона	Грозная горгона	Волшебная горгона	Могучая горгона	Могучая горгона	Супергоргона	Могучая горгона	Могучая горгона
Wyvern	Виверн	Виверна	Виверна	Виверна	Виверн	Вайверн	Виверна	Виверн	Виверн	Змеля	Виверн	Виверна
Wyvern Monarch	Король виверн	Монарх виверн	Виверна-монарх	Королева виверн	Виверн монарх	Монарх вайверн	Виверна-монарх	Виверн-монарх	Виверн-монарх	Змеля-монарх	Виверн-монарх	Виверна-монарх
Hydra	Гидра	Гидра	Гидра	Гидра	Гидра	Гидра	Гидра	Гидра	Гидра	Гидра	Гидра	Гидра
Chaos Hydra	Гидра хаоса	Хаос гидра	Гидра хаоса	Гидра хаоса	Хаос гидра	Гидра хаоса	Хаос-гидра	Гидра хаоса	Гидра хаоса	Гидра хаоса	Гидра хаоса	Гидра хаоса
Pixie	-	-	Пикси	Фея	Эльф	Фея	Фея	Маленькая фея	Маленькая фея	-	Маленькая фея	Пикси
Sprite	-	-	Фея	Спрайт	Феи	Королева фей	Спрайт	Фея	Фея	-	Фея	Фея
Air Elemental	Элемент воздуха	Воздушный элементаль	Воздушный элементал	Стихия воздуха	Элемент воздуха	Воздушный элементаль	Дух воздуха	Воздушный элементаль	Элементаль воздуха	Дух воздуха	Воздушный элементаль	Воздушный элементаль
Storm Elemental	-	-	Штормовой элементал	Элементал шторма	Элементы шторма	Штормовой элементаль	Дух шторма	Элементаль шторма	Элементаль шторма	-	Элементаль шторма	Элементаль шторма
Water Elemental	Элемент воды	Водный элементаль	Водный элементал	Стихия воды	Элемент воды	Водный элементаль	Дух воды	Элементаль воды	Элементаль воды	Дух воды	Элементаль воды	Водный элементаль
Ice Elemental	-	-	Ледяной элементал	Элементал льда	Элемент льда	Ледяной элементаль	Дух льда	Ледяной элементаль	Элементаль льда	-	Ледяной элементаль	Элементаль льда
Fire Elemental	Элемент огня	Огненный элементаль	Огненный элементал	Стихия огня	Элемент огня	Огненный элементаль	Дух огня	Огненный элементаль	Элементаль огня	Дух огня	Огненный элементаль	Огненный элементаль
Energy Elemental	-	-	Ракшас	Элементал энергии	Элемент энергии	Энергетический элементаль	Дух энергии	Энергетический элементаль	Элементаль энергии	-	Энергетический элементаль	Элементаль энергии
Earth Elemental	Элемент земли	Земной элементаль	Земной элементал	Стихия земли	Элемент земли	Земной элементаль	Дух земли	Элементаль земли	Элементаль земли	Дух земли	Элементаль земли	Земляной элементаль
Magma Elemental	-	-	Элементал магмы	Элементал магмы	Элемент магмы	Магменный элементаль	Дух магмы	Элементаль магмы	Элементаль магмы	-	Элементаль магмы	Элементаль магмы

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Psychic Elemental	-	-	Элементал мысли	Психо элементал	Элемент пси	Духовный элементаль	Дух-телепат	Психически й элементаль	Элементаль разума	-	Психический элементаль	Психический элементаль
Magic Elemental	-	-	Волшебный элементал	Элементал магии	Элемент магии	Магический элементаль	Дух магии	Магический элементаль	Элементаль магии	-	Магический элементаль	Элементаль магии
Firebird	-	-	Жар-птица	Огненная птица	Птица огня	Огненная птица	Огненная птица	Огненная птица	Огненная птица	-	Огненная птица	Огненная птица
Phoenix	-	-	Феникс	Феникс	Феникс	Феникс	Феникс	Феникс	Феникс	-	Феникс	Феникс
Peasant	-	-	Крестьянин	Крестьянин	Крестьянин	Крестьянин	Житель	Крестьянин	Крестьянин	-	Крестьянин	Крестьянин
Halfling	-	-	Полураслик	Полукровка	Халфлинг	Подросток	Недомерок	Хоббит	Хоббит	-	Хоббит	Полураслик
Boar	-	-	Боров	Боров	Боров	Боров	Кабан	Кабан	Кабан	-	Орк на кабане	Наездник на кабане
Rogue	-	-	Разбойник	Вор	Бандит	Бродяга	Жулик	Вор	Вор	-	Вор	Вор
Nomad	-	-	Кочевник	Номад	Кочевник	Кочевник	Кочевник	Кочевник	Кочевник	-	Кочевник	Кочевник
Mummy	-	-	Мумия	Мумия	Мумия	Мумия	Мумия	Мумия	Мумия	-	Мумия	Мумия
Sharpshooter	-	-	Снайпер	Снайпер	Снайперы	Снайпер	Меткий стрелок	Снайпер	Снайпер	-	Снайпер	Снайпер
Gold Golem	Золотой голем	Золотой голем	Золотой голем	Золотой голем	Золотой голем	Золотой голем	Золотой голем	Золотой голем	Золотой голем	-	Золотой голем	Золотой голем
Troll	-	-	Тролль	Тролль	Тролль	Тролль	Тролль	Тролль	Тролль	-	Тролль	Тролль
Diamond Golem	Алмазный голем	Алмазный голем	Алмазный голем	Алмазный голем	Алмазный голем	Алмазный голем	Алмазный голем	Алмазный голем	Алмазный голем	-	Алмазный голем	Алмазный голем
Enchanter	-	-	Колдун	Чародей	Чародей	Чародей	Чародей	Чародей	Чародей	-	Чародей	Чародей
Faerie Dragon	-	-	Сказочный дракон	Фея-дракон	Дракон эльф	Феерический дракон	Волшебный дракон	Сказочный дракон	Сказочный дракон	-	Сказочный дракон	Сказочный дракон
Rust Dragon	-	-	Ржавый дракон	Ржавый дракон	Рыжий дракон	Ржавый дракон	Ржавый дракон	Ржавый дракон	Ржавый дракон	-	Ржавый дракон	Ржавый дракон
Crystal Dragon	-	-	Кристальный дракон	Хрустальный дракон	Кристальный дракон	Кристальный дракон	Хрустальный дракон	Кристальный дракон	Кристальный дракон	-	Кристальный дракон	Кристальный дракон
Azure Dragon	-	-	Лазурный дракон	Радужный дракон	Лазурный дракон	Лазурный дракон	Лазурный дракон	Лазурный дракон	Лазурный дракон	-	Лазурный дракон	Лазурный дракон

КОЛИЧЕСТВО СУЩЕСТВ

few (1-4)	Немного	Несколько	Мало	Немного	Несколько	Несколько	Мало	Пара	Пара	Мало	Мало	Пара
several (5-9)	Несколько	Кучка	Кучка	Несколько	Немного	Кучка	Несколько	Мало	Мало	Несколько	Несколько	Мало
pack (10-19)	Пара десятков	Группа	Группа:	Стая	Отряд	Группа	Кучка	Группа	Группа	Группа	Немного	Группа
lots (20-49)	Многочисленные	Много	Скопище:	Множество	Толпа	Много	Толпа	Толпа	Толпа	Толпа	Группа	Толпа
horde (50-99)	Толпа	Орда	Банда:	Орда	Орда	Орда	Орда	Орда	Орда	Орда	Много	Орда
throng (100-249)	Орда	Множество	Орда:	Куча	Множество	Множество	Тьма	Сотня	Сотня	Сотня	Орда	Сотня
swarm (250-499)	Туча	Масса	Туча:	Рой	Сонмище	Толпа	Рой	Туча	Туча	Туча	Стая	Туча
zounds... (500-999)	До черта...	Несметное количество	Тьма:	Тысячи...	Полчища...	Несметное количество	Лавина...	Тьма...	Тьма	Тьма	До...	Тьма

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
legion (1000+)	Легион	Легион	Легион:	Легион	Легион	Легион	Легион	Легион	Легион	Легион	Легионы	Легион

ЦВЕТА ИГРОКОВ

Red	Красный	Красный	Красный	Красный	Красный	Красный	Красный	Красный	Красный	-	Красный	Красный
Blue	Синий	Синий	Синий	Синий	Синий	Синий	Синий	Синий	Синий	-	Синий	Синий
Tan	Коричневый	Светло-коричневый	Серый	Коричневый	Коричневый	Коричневый	Коричневый	Коричневый	Коричневый	-	Коричневый	Коричневый
Green	Зеленый	Зеленый	Зелёный	Зеленый	Зеленый	Зеленый	Зеленый	Зеленый	Зеленый	-	Зеленый	Зелёный
Orange	Оранжевый	Оранжевый	Оранжевый	Оранжевый	Оранжевый	Оранжевый	Оранжевый	Оранжевый	Оранжевый	-	Оранжевый	Оранжевый
Purple	Багровый	Фиолетовый	Лиловый	Фиолетовый	Фиолетовый	Фиолетовый	Фиолетовый	Багровый	Багровый	-	Пурпурный	Фиолетовый
Teal	Чайный	Бирюзовый	Сизый	Другой	Защитный	Голубой	Белый	Чайный	Чайный	-	Бирюзовый	Бирюзовый
Pink	Розовый	Розовый	Розовый	Розовый	Розовый	Розовый	Розовый	Розовый	Розовый	-	Розовый	Розовый

ЗАКЛИНАНИЯ

Haste	Спешка	Скорость	Ускорение	Спешка	Спешка	Ускорение	Спешка	Ускорение	Ускорение	Спешка	Ускорение	Ускорение
Magic Arrow	Волшебная стрела	Магическая стрела	Волшебная стрела	Стрела магии	Магическая стрела	Стрела мага	Волшебная стрела	Волшебная стрела	Волшебная стрела	Волшебная стрела	Волшебная стрела	Волшебная стрела
Lightning Bolt	Удар молнии	Молния	Молния	Удар молнии	Стрела молнии	Молния	Удар молнии	Удар молнии	Удар молнии	Удар молнии	Удар молнии	Молния
Fortune	Удача	Удача	Фортуна	Удача	Фортуна	Удача	Фортуна	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача
Disrupting Ray	Разрушающий луч	Разрушающие лучи	Разрушительный луч	Разрушающие лучи	Луч разрушения	Луч разрушения	Разрушающие лучи	Разрушающие лучи	Разрушающий луч	Разрушающие лучи	Разрушающие лучи	Разрушающие лучи
Protection from Air	Защита от воздуха	Защита от воздуха	Оберег воздуха	Защита от воздуха	Защита от воздуха	Защита от магии воздуха	Защита от воздуха	Защита от воздуха	Защита от воздуха	Защита от воздуха	Защита от воздуха	Защита от воздуха
Precision	Точность	Точность	Меткость	Меткость	Точность	Меткость	Точность	Точность	Точность	Точность	Точность	Точность
Air Shield	Воздушный щит	Воздушный экран	Воздушный щит	Воздушный щит	Щит воздуха	Воздушный щит	Воздушный щит	Воздушный щит	Воздушный щит	Воздушный щит	Воздушный щит	Воздушный щит
Destroy Undead	Уничтожение живых мертвецов	Истребление мёртвых	Уничтожить нежить	Уничтожение нежитей	Крах бессмертных	Уничтожение нежити	Убить нежисть	Уничтожить нечисть	Уничтожение нечисти	Уничтожение живых мертвецов	Уничтожить нечисть	Упокоить нежить
Hypnotize	Гипноз	Гипноз	Гипноз	Гипноз	Гипноз	Гипноз	Гипноз	Гипноз	Гипноз	Гипноз	Гипноз	Гипноз
Counterstrike	Контрудар	Встречный удар	Ответный удар	Ответный удар	Встречный удар	Контратака	Контрудар	Контрудар	Контрудар	Контрудар	Контрудар	Контрудар
Chain Lightning	Цепная молния	Цепная молния	Цепь молний	Цепь молний	Цепь молния	Цепь молний	Цепь молний	Цепная молния	Цепная молния	Цепная молния	Цепная молния	Цепная молния
Air Elemental	Элемент воздуха	Воздушный элементаль	Воздушный элементал	Стихия воздуха	Элемент воздуха	Вызов воздушного элементала	Дух воздуха	Воздушный элементаль	Элементаль воздуха	Вызов духа воздуха	Воздушный элементаль	Элементаль воздуха
Magic Mirror	Волшебное зеркало	Магическое зеркало	Волшебное зеркало	Зеркало магии	Магическое зеркало	Волшебное зеркало	Волшебное зеркало	Волшебное зеркало	Волшебное зеркало	Волшебное зеркало	Волшебное зеркало	Волшебное зеркало
Titan's Lightning Bolt	-	-	Молния титана	-	-	-	-	Гром титанов	Гром титанов	-	Гром титанов	Молния титана
Shield	Щит	Экран	Щит	Щит	Щит	Щит	Щит	Щит	Щит	Щит	Щит	Щит
Slow	Медлительность	Вялость	Замедление	Замедление	Замедление	Замедление	Замедление	Медлительность	Медлительность	Замедлить	Медлительность	Медлительность

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Stone Skin	Каменная кожа	Каменная кожа	Каменная кожа	Каменная шкура	Глыба	Каменная кожа	Камнекожа	Каменная кожа	Каменная кожа	Каменная кожа	Каменная кожа	Каменная кожа
Death Ripple	Волна смерти	Пульсация смерти	Дрожь смерти	Смертельная дрожь	Волна смерти	Мёртвая зыбь	Смертельная рябь	Волна смерти	Волна смерти	Волна смерти	Волна смерти	Волна смерти
Quicksand	Зыбучий песок	Зыбучий песок	Зыбучие пески	Зыбучие пески	Плыун	Зыбучий песок	Зыбучий песок	Зыбучие пески	Зыбучие пески	Зыбучие пески	Зыбучие пески	Зыбучие пески
Force Field	Силовое поле	Силовое поле	Силовое поле	Силовое поле	Силовое поле	Силовое поле	Силовое поле	Силовое поле	Силовое поле	Силовое поле	Силовое поле	Силовое поле
Anti-Magic	Анти-магия	АнтиМагия	Антимагия	Анти-магия	Антимагия	Анти-магия	Анти-магия	Анти-магия	Анти-магия	Анти-магия	Анти-магия	Антимагия
Animate Dead	Оживление мертвеца	Оживление мёртвых	Поднять мертвецов	Оживление мёртвых	Живой мертвец	Поднятие мёртвых	Оживить нежисть	Оживление мертвецов	Поднятие мертвецов	Оживление мертвецов	Оживление мертвецов	Поднять мертвецов
Prot. from Earth	Защита от земли	Защита от земли	Оберег земли	Защита от земли	Защита от земли	Защита от магии земли	Защита от земли	Защита от земли	Защита от земли	Защита от земли	Защита от земли	Защита от земли
Earthquake	Землетрясение	Землетрясение	Землетрясение	Землетрясение	Землетрясение	Землетрясение	Землетрясение	Землетрясение	Землетрясение	Землетрясение	Землетрясение	Землетрясение
Resurrection	Восстановление	Воскрешение	Воскрешение	Воскрешение	Воскрешение	Воскрешение	Воскрешение	Восстановление	Восстановление	Восстановление	Восстановление	Воскрешение
Sorrow	Печаль	Печаль	Печаль	Горесть	Печаль	Печаль	Печаль	Печаль	Печаль	Печаль	Печаль	Печаль
Meteor Shower	Метеоритный дождь	Метеоритны й дождь	Звездопад	Метеоритны й душ	Град метеоров	Метеоритны й ливень	Метеоритны й дождь	Метеоритны й дождь	Метеоритны й дождь	Метеоритны й дождь	Метеоритны й дождь	Метеоритны й дождь
Impllosion	Взрыв	Имплозия	Удушение	Имплозия	Взрыв	Имплозия	Взрыв	Взрыв	Взрыв	Взрыв	Взрыв	Взрыв
Earth Elemental	Элемент земли	Земляной элементаль	Земной элементал	Стихия земли	Элементы земли	Вызов земного элементала	Дух земли	Земляной элементаль	Элементаль земли	Вызов духа земли	Земляной элементаль	Элементаль земли
Curse	Проклятье	Проклятие	Проклятие	Проклятие	Чума	Проклятие	Проклятие	Проклятье	Проклятье	Проклятие	Проклятье	Проклятие
Protection from Fire	Защита от огня	Защита от огня	Оберег огня	Защита от огня	Защита от огня	Защита от магии огня	Защита от огня	Защита от огня	Защита от огня	Защита от огня	Защита от огня	Защита от огня
Bloodlust	Жажда крови	Жажда крови	Жажда крови	Жажда крови	Кровожаден	Жажда крови	Кровожадность	Жажда крови	Жажда крови	Жажда крови	Жажда крови	Жажда крови
Blind	Слепота	Слепота	Ослепление	Слепота	Слепота	Слепота	Слепота	Слепота	Слепота	Слепота	Слепота	Ослепление
Fire Wall	Стена огня	Стено огня	Стена огня	Стена огня	Стена огня	Стена огня	Стена огня	Стена огня	Стена огня	Стена огня	Стена огня	Стена огня
Fireball	Шаровая молния	Шар огня	Огненный шар	Шар огня	Огненный шар	Шаровая молния	Огненный шар	Шаровая молния	Огненный шар	Шаровая молния	Огненный шар	Огненный шар
Land Mine	Минное поле	Наземная мина	Мины	Мины	Мина	Мина	Минное поле	Минное поле	Минное поле	Минное поле	Минное поле	Минное поле
Misfortune	Неудача	Неудача	Неудача	Неудача	Неудача	Неудача	Неудача	Неудача	Неудача	Неудача	Неудача	Неудача
Slayer	Убийца	Убийца	Убийца	Убийца	Убийца	Убийца	Убийца	Палач	Палач	Скотобой	Палач	Палач
Armageddon	Армагеддон	Армагеддон	Армагеддон	Армагеддон	Армагеддон	Армагеддоне	Армагеддон	Армагеддон	Армагеддон	Армагеддон	Армагеддон	Армагеддон
Inferno	Инферно	Адский огонь	Инферно	Ад	Ад	Адский огонь	Ад	Инферно	Инферно	Адская сила	Инферно	Инферно
Fire Shield	Огненный щит	Огненный экран	Огненный щит	Огненный щит	Щит огня	Огненный щит	Огненный щит	Огненный щит	Огненный щит	Огненный щит	Огненный щит	Огненный щит
Berserk	Берсерк	Бешенность	Берсерк	Неистовство	Берсеркер	Берсерк	Бешенство	Берсерк	Берсерк	Бешенство	Берсерк	Берсерк
Frenzy	Бешенство	Безумие	Бешенство	Бешенство	Безумие	Неистовство	Лихорадка	Бешенство	Бешенство	Налёт	Бешенство	Бешенство
Fire Elemental	Элемент огня	Огненный элементаль	Огненный элементал	Стихия огня	Элементы огня	Вызов огненного элементала	Дух огня	Огненный элементаль	Элементаль огня	Вызов духа огня	Огненный элементаль	Элементаль огня

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Sacrifice	Жертва	Жертвоприн ошение	Жертвоприн ошение	Жертвоприн ошение	Жертва	Жертвоприн ошение	Жертва	Жертва	Жертва	Жертвоприн ошение	Жертва	Жертва
Cure	Лечение	Лечение	Лечение	Излечение	Лечение	Лечение	Лечение	Лечение	Лечение	Исцеление	Лечение	Лечение
Dispel	Снятие заклинания	Снятие магии	Снять чары	Рассеивание заклинаний	Рассеивание	Снятие заклятия	Расколдоват ь	Снятие заклинаний	Снятие заклинаний	Антизаклинани е	Снятие заклинаний	Снятие заклинаний
Prot. from Water	Защита от воды	Защита от воды	Оберег воды	Защита от воды	Защита от воды	Защита от магии воды	Защита от воды	Защита от воды	Защита от воды	Защита от воды	Защита от воды	Защита от воды
Bless	Благословен ие	Освящение	Благословен ие	Благословен ие	Благо	Благословен ие	Благословен ие	Благословле ние	Благослове ние	Благословле ние	Благословле ние	Благословле ние
Weakness	Слабость	Слабость	Слабость	Слабость	Слабость	Слабость	Слабость	Слабость	Слабость	Слабость	Слабость	Слабость
Remove Obstacle	Устранение препятствий	Убрать препятствие	Убрать препятствие	Уничтожение препятствия	Убрать преграду	Удаление препятствия	Убрать препятствие	Устранение преград	Устранение преград	Устранение препятствия	Устранение преград	Убрать преграду
Ice Bolt	Ледяная молния	Ледяная стрела	Ледяная стрела	Ледяной болт	Стрела льда	Ледяная стрела	Ледяная молния	Ледяная молния	Ледяная молния	Ледяная молния	Ледяная молния	Ледяная молния
Mirth	Радость	Радость	Радость	Веселье	Радость	Увеселение	Радость	Радость	Радость	Подъём духа	Радость	Радость
Teleport	Телепорт	Телепорт	Телепортаци я	Телепорт	Телепорт	Телепорт	Телепорт	Телепорт	Телепорт	Телепортер	Телепорт	Телепорт
Forgetfulness	Забывчивост ь	Забывчивост ь	Забывчивост ь	Забывчивост ь	Забвение	Забывчивост ь	Забвение	Забывчивост ь	Забывчивос ть	Забывчивост ь	Забывчивост ь	Забывчивост ь
Frost Ring	Кольцо холода	Кольцо холода	Кольцо холода	Кольцо холода	Кольцо мороза	Кольцо холода	Кольцо мороза	Кольцо холода	Кольцо холода	Ледяное кольцо	Кольцо холода	Кольцо холода
Clone	Клон	Двойник	Фантом	Клон	Двойник	Клонировани е	Клон	Клон	Клон	Клон	Клон	Клон
Prayer	Молитва	Молитва	Молитва	Молитва	Молитва	Молитва	Мольба	Молитва	Молитва	Молитва	Молитва	Молитва
Water Elemental	Элемент воды	Водяной элементаль	Водный элементал	Стихия воды	Элементы воды	Вызов водного элементала	Дух воды	Водный элементаль	Элементаль воды	Вызов духа воды	Водный элементаль	Элементаль воды
View Air	Просмотр воздуха	Осмотр воздуха	Небесное око	Видение воздуха	Обзор воздуха	Разведка с воздуха	Вид с воздуха	Просмотр воздуха	Просмотр воздуха	Просмотр воздуха	Просмотр воздуха	Просмотр воздуха
Summon Boat	Вызов корабля	Вызвать лодку	Призвать корабль	Создать лодку	Призвание лодки	Вызов лодки	Вызов лодки	Вызвать корабль	Вызов корабля	Вызов лодки	Вызвать корабль	Вызвать корабль
View Earth	Просмотр земли	Осмотр земли	Земное око	Видение земли	Обзор земли	Геологоразв едка	Вид земли	Просмотр земли	Просмотр земли	Просмотр земли	Просмотр земли	Просмотр земли
Visions	Видения	Видения	Виденье	Зрение	Видения	Видение	Видение	Видения	Видения	Прозорливос ть	Видения	Видения
Disguise	Маскировка	Маскировка	Маскировка	Маскировка	Обман	Маскировка	Дезинформа ция	Маскировка	Маскировка	Маскировка	Маскировка	Маскировка
Scuttle Boat	Затопление корабля	Затопить лодку	Затопить корабль	Уничтожить лодку	Потопить лодку	Затопление лодки	Затопить лодку	Затопить корабль	Затопление корабля	Потопить лодку	Затопить корабль	Затопить корабль
Water Walk	Хождение по воде	Хождение по воде	Движение по воде	Прогулка по воде	Прогулка по воде	Хождение по воде	Ходьба по воде	Хождение по воде	Хождение по воде	Хождение по водам	Хождение по воде	Хождение по воде
Town Portal	Городские ворота	Портал в город	Портал города	Городской портал	Портал города	Городской портал	Городской портал	Городской портал	Городской портал	Городские ворота	Городской портал	Городской портал
Dimension Door	Дверь в измерение	Дверь в пространств е	Пространств енные врата	Пространств енная дверь	Дверь измерений	Телепорт	Открытая дверь	Дверь измерений	Дверь измерений	Телепортаци я	Дверь измерений	Дверь измерений
Fly	Полет	Полёт	Полет	Полёт	Полёт	Полёт	Полёт	Полет	Полет	Полёт	Полет	Полёт

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew

ОКНО ГЕРОЯ

Attack Skill	Атака	Атака	Атака	Атака	Атака	Атака	Атака	Атака	Атака	Нападение	Атака	Атака
Defense Skill	Защита	Защита	Защита	Защита	Защита	Защита	Защита	Защита	Защита	Защита	Защита	Защита
Spell Power	Сила магии	Сила	Магия	Сила	Сила	Магическая сила	Сила магии	Сила	Сила магии	Сила	К.сила	Сила магии
Knowledge	Знания	Знание	Знания	Знание	Знания	Знание	Знания	Знания	Знания	Знание	Знание	Знания
Specialty	Специальн.	Профессия	Специальность	Специальность	Специальность	Специализ.	Специальность	Специальн.	Специальность	Особая возможность	Специальные возможности	Специализация
Morale	Боевой дух	Мораль	Настроение	Нравственность	Дух	Боевой дух	Мораль	Боевой дух	Боевой дух	Боевой дух	Боевой дух	Боевой дух
Luck	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача
Experience	Опыт	Опыт	Опыт	Опыт	Опыт	Опыт	Опыт	Опыт	Опыт	Опыт	Опыт	Опыт
Spell points	Баллы заклинаний	Мана	Очки магии	Уровень магии	Мана заклинаний	Мана	Сила заклинаний	Очки заклинаний	Мана	Очки заклинаний	Количество маны	Мана
Basic	Основной	Начальный	1 ступени	Основной	Простой	Начальный	Основн.	Основной	Основной	Основной	Базовое	Базовый
Advanced	Продвинутый	Улучшенный	2 ступени	Продвинутый	Продвинутый	Улучшенный	Учен.	Продв.	Продвинутый	Продвинутый	Продвинутое	Продвинутый
Expert	Эксперт	Развитый	3 ступени	Эксперт	Эксперт	Экспертный	Эксперт	Эксперт	Эксперт	Мастер	Экспертное	Эксперт

ВТОРИЧНЫЕ НАВЫКИ

Pathfinding	Поиск пути	Следопытство	Следопыт	Следопытство	Следопыт	Следопытство	Следопыт	Поиск пути	Поиск пути	Следопыт	Поиск пути	Поиск пути
Archery	Стрельба	Владение луком	Стрелок	Стрельба из лука	Стрельба	Стрельба	Стрельба	Стрельба	Стрельба	Лучник	Меткость	Стрельба
Logistics	Логистика	Логистика	Логистика	Перевозки	Логистика	Логистика	Снабжение	Логистика	Логистика	Топограф	Логистика	Логистика
Scouting	Разведка	Разведка	Разведка	Разведка	Поиск	Разведка	Разведка	Разведка	Разведка	Разведчик	Разведка	Разведка
Diplomacy	Дипломатия	Дипломатия	Дипломатия	Дипломатия	Дипломатия	Дипломатия	Дипломатия	Дипломатия	Дипломатия	Дипломат	Дипломатия	Дипломатия
Navigation	Навигация	Навигация	Навигация	Навигация	Навигация	Навигация	Навигация	Навигация	Навигация	Навигация	Навигация	Навигация
Leadership	Лидерство	Лидерство	Лидерство	Лидерство	Лидерство	Лидерство	Лидерство	Лидерство	Лидерство	Лидер	Лидерство	Лидерство
Wisdom	Мудрость	Мудрость	Мудрость	Мудрость	Мудрость	Мудрость	Мудрость	Мудрость	Мудрость	Мудрость	Мудрость	Мудрость
Mysticism	Мистицизм	Мистицизм	Мистицизм	Мистицизм	Мистика	Мистицизм	Мистицизм	Мистицизм	Мистицизм	Мистик	Мистицизм	Мистицизм
Luck	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача
Ballistics	Баллистика	Баллистика	Баллистика	Баллистика	Баллистика	Баллистика	Баллистика	Баллистика	Баллистика	Баллистик	Баллистика	Баллистика
Eagle Eye	Зоркость	Глаз орла	Орлиный глаз	Глаз орла	Орлиный глаз	Глаз орла	Глаз орла	Зоркость	Зоркость	Орлиное око	Орлиный глаз	Орлиный глаз
Necromancy	Чародейство	Некромантия	Некромантия	Некромантия	Некромантия	Некромансия	Некромансия	Чародейство	Некромантия	Оживление мертвцев	Чародейство	Некромантия
Estates	Имущество	Имущество	Казначей	Имущество	Финансы	Экономика	Состояние	Имущество	Имущество	Финансист	Поместья	Поместья
Fire Magic	Магия огня	Магия огня	Магия огня	Магия огня	Магия огня	Магия огня	Магия огня	Магия огня	Магия огня	Магия огня	Магия огня	Магия огня
Air Magic	Магия воздуха	Магия воздуха	Магия воздуха	Магия воздуха	Магия воздуха	Магия воздуха	Аэромагия	Магия воздуха	Магия воздуха	Магия воздуха	Магия воздуха	Магия воздуха
Water Magic	Магия воды	Магия воды	Магия воды	Магия воды	Магия воды	Магия воды	Водная магия	Магия воды	Магия воды	Магия воды	Магия воды	Магия воды

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Earth Magic	Магия земли	Магия земли	Магия земли	Магия земли	Магия земли	Магия земли	Земная магия	Магия земли	Магия земли	Магия земли	Магия земли	Магия земли
Scholar	Грамотность	Учёность	Книжник	Образование	Учёный	Учительство	Школа	Грамотность	Грамотност ь	Учёный	Грамотность	Грамотность
Tactics	Тактика	Тактика	Тактика	Стратегия	Тактика	Тактика	Тактика	Тактика	Тактика	Тактик	Тактика	Тактика
Artillery	Артиллерия	Артиллерия	Боевая машина	Артиллерия	Артиллерия	Артиллерия	Артиллерия	Артиллерия	Артиллериа	Артиллерист	Артиллерия	Артиллерия
Learning	Обучение	Обучаемость	Обучение	Обучение	Обучение	Обучение	Обучение	Обучение	Обучение	Обучение	Обучаемость	Обучаемость
Offense	Нападение	Нападение	Атака	Нападение	Нападение	Атака	Наступление	Нападение	Оружие	Сокрушитель	Нападение	Нападение
Armorier	Доспехи	Защита	Защита	Броня	Оружейник	Оружейник	Броня	Доспехи	Доспехи	Оружейник	Защита	Доспехи
Intelligence	Интеллект	Разум	Разум	Интеллект	Интеллект	Интеллект	Интеллект	Интеллект	Интеллек т	Сообразител ьность	Интеллект	Интеллект
Sorcery	Волшебство	Колдовство	Ворожба	Колдовство	Колдовство	Магия	Колдовство	Волшебство	Волшебство	Волшебство	Волшебство	Волшебство
Resistance	Сопротивлен ие	Сопротивляе мость	Устойчивост ь к магии	Сопротивлен ие	Сопротивлен ие	Сопротивлен ие	Сопротивлен ие	Сопротивлен ие	Сопротивле ние	Сопротивлен ие	Сопротивлен ие	Сопротивлен ие
First Aid	Первая помощь	Первая помощь	Лечение	Первая помощь	Первая помощь	Первая помощь	Первая помощь	Первая помощь	Первая помощь	Палатка первой помощи	Первая помощь	Первая помощь

КЛАССЫ ГЕРОЕВ

Knight	Рыцарь	Рыцарь	Рыцарь	Рыцарь	Рыцарь	Рыцарь	Рыцарь	Рыцарь	Рыцарь	Рыцарь	Рыцарь	Рыцарь
Cleric	Священник	Церковник	Клерик	Клерик	Клерик	Клерик	Клерик	Священник	Священник	Жрец	Клирик	Священник
Ranger	Рейнджер	Странник	Рейнджер	Рейнджер	Рейнджер	Рейнджер	Рейнджер	Рейнджер	Рейнджер	Рейнджер	Следопыт	Рейнджер
Druid	Друид	Друид	Друид	Друид	Друид	Друид	Друид	Друид	Друид	Леший	Друид	Друид
Alchemist	Алхимик	Алхимик	Алхимик	Алхимик	Алхимик	Алхимик	Алхимик	Алхимик	Алхимик	Алхимик	Алхимик	Алхимик
Wizard	Маг	Мудрец	Чародей	Волшебник	Волшебник	Волшебник	Волшебник	Маг	Маг	Волшебник	Колдун	Волшебник
Demoniac	Демон	Одержимый	Одержимый	Одержимый	Демоньяк	Одержимый	Демоник	Демон	Демон	Одержаный	Демон	Одержаный
Heretic	Еретик	Еретик	Еретик	Еретик	Еретик	Еретик	Еретик	Еретик	Еретик	Сатанист	Еретик	Еретик
Death Knight	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти
Necromancer	Чародей	Некромант	Некромант	Рекромансер	Некромант	Некромансер	Некромант	Некромант	Некромант	Некромансер	Некромант	Некромант
Overlord	Лорд	Повелитель	Верховный лорд	Лорд	Оверлорд	Владыка	Оверлорд	Лорд	Лорд	Властитель	Лорд	Лорд
Warlock	Чернокнижни к	Колдун	Чернокнижни к	Колдун	Колдун	Колдун	Колдун	Чернокнижни к	Чернокнижн ик	Чародей	Чернокнижни к	Чернокнижни к
Barbarian	Варвар	Варвар	Варвар	Варвар	Варвар	Варвар	Варвар	Варвар	Варвар	Варвар	Варвар	Варвар
Battle Mage	Боевой маг	Боевой маг	Боевой маг	Боевой маг	Боевой маг	Боевой маг	Боевой маг	Боевой маг	Боевой маг	Волхв-воин	Боевой маг	Боевой маг
Beastmaster	Хозяин зверей	Повелитель зверей	Зверолов	Чудище	Хозяин тварей	Укротитель	Животновод	Хозяин зверей	Хозяин зверей	Тиран	Хозяин зверей	Повелитель зверей
Witch	Ведьма	Ведьма	Ведьма	Ведьма	Ведьма	Колдунья	Ведьма	Ведьма	Ведьма	Ведьма	Ведьма	Ведьма
Planeswalker	-	-	-	Проходимец	Странник	Владыка теней	Путник	Путешествен ник	Путешестве нник	-	Странник	Воитель стихий
Elementalist	-	-	-	Элементали ст	Повелитель стихий	Элементали ст	Духовник	Элементали ст	Элементали ст	-	Элементали ст	Элементали ст

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hip	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
ГЕРОИ												
Orrin	Оррин	Оррин	Орин	Оррин	Оррин	Оррин	Орри	Оррин	Оррин	Оррин	Оррин	Оррин
Valeska	Валеска	Валеска	Валеска	Валеска	Валеска	Валеска	Веласка	Валеска	Валеска	Валеска	Валеска	Валеска
Edric	Эдрик	Эдрик	Эдрик	Эдрик	Эдрик	Эдрик	Эдрик	Эдрик	Эдрик	Эдрик	Эдрик	Эдрик
Sylvia	Сильвия	Сильвия	Сильвия	Сильвия	Сильвия	Сильвия	Сильвия	Сильвия	Сильвия	Сильвия	Сильвия	Сильвия
Sorsha	Сорша	Сорша	Сорша	Сорша	Сорша	Сорша	Сорша	Сорша	Сорша	Сорша	Сорша	Сорша
Christian	Кристиан	Кристиан	Кристиан	Кристиан	Кристиан	Кристиан	Кристиан	Кристиан	Кристиан	Кристиан	Кристиан	Кристиан
Tyris	Турист	Тайрис	Тирис	Таурис	Тирис	Тирис	Тирис	Турист	Турист	Тира	Турист	Тирис
Sir Mullich	-	-	-	Сэр Муллих	Сэр Муллих	Сэр Мулич	Сэр Муллич	Сэр Мюллих	Сэр Мюллих	-	Сэр Мюллих	Сэр Мюллих
Roland (Castle)	Роланд	-	-	Роланд	Роланд	Роланд	Роланд	Роланд	Роланд	-	Роланд	Роланд
Catherine	Катерина	-	-	Катарина	Катерина	Екатерина	Катерина	Катерина	Катерина	-	Катерина	Катерина
Rion	Рион	Рион	Рион	Район	Рион	Рион	Рион	Рион	Рион	Рион	Рион	Рион
Adela	Адель	Адела	Адела	Адель	Адела	Адела	Адела	Адель	Адель	Адела	Адель	Адель
Cuthbert	Катберт	Катберт	Катберт	Катберт	Кутберт	Катберт	Кифберт	Катберт	Катберт	Гутберт	Катберт	Катберт
Adelaide	Аделаида	Аделаида	Аделаида	Аделаида	Аделаида	Аделаида	Аделаида	Аделаида	Аделаида	Аделаида	Аделаида	Аделаида
Ingham	Инхам	Инджам	Ингэм	Ингхэм	Ингхэм	Ингам	Ингхам	Инхам	Инхам	Ингам	Инхам	Инхам
Sanya	Саня	Сания	Соня	Саня	Саня	Саня	Саня	Саня	Саня	Саня	Саня	Сания
Loynis	Лоинс	Лойнис	Лойнис	Лойнис	Лоунис	Лойнис	Луинис	Лоинс	Лоинс	Лойнис	Лоинс	Лойнис
Caitlin	Кэйтлин	Кейтлин	Кейтлина	Кейтлин	Кайтлин	Кайтлин	Кэтлин	Кайтлин	Кайтлин	Кэтлин	Кайтлин	Кейтлин
Mephala	Мепхала	Мефала	Мефала	Мефала	Мефала	Мефала	Мефала	Мепхала	Мепхала	Мефала	Мепхала	Мефала
Ufretin	Уфретин	Уфретин	Уфретин	Уфретин	Уфретин	Уфретин	Юфретин	Уфретин	Уфретин	Уфретин	Уфретин	Уфретин
Jenova	Енова	Дженова	Янова	Йенова	Дженова	Дженова	Дженова	Енова	Енова	Дженова	Енова	Енова
Ryland (Rampart)	Риланд	Рейлэнд	Риланд	Райланд	Риланд	Риланд	Риланд	Роланд	Роланд	Райланд	Роланд	Риланд
Thorgrim	Торгрим	Торгрим	Торгрим	Торгрим	Тонгрим	Торгрим	Торгрим	Торгрим	Торгрим	Торгрим	Торгрим	Торгрим
Ivor	Ивор	Ивор	Ивор	Айвор	Ивор	Ивор	Ивор	Ивор	Ивор	Айвор	Ивор	Ивор
Clancy	Кланси	Кланси	Клэнси	Клэнси	Кленси	Клэнси	Кланси	Кланси	Кланси	Клэнси	Кланси	Кланси
Kyrre	Киррь	Кайрре	Кайри	Кирр	Кир	Кирре	Кирр	Киррь	Киррь	Кирра	Киррь	Киррь
Gelu	-	-	-	Желу	Гелу	Гелу	Гелу	Джелу	Джелу	-	Джелу	Джелу
Coronius	Корониус	Корониус	Корониус	Корониус	Корониус	Корониус	Корониус	Корониус	Корониус	Корониус	Корониус	Короний
Uland	Уланд	Улэнд	Уланд	Уланд	Уланд	Уланд	Уланд	Уланд	Уланд	Уланд	Уланд	Уланд
Elleshar	Эллезар	Эдллесар	Эльшар	Эллешар	Эллешар	Эллешар	Эллешар	Эллезар	Эллезар	Эллезар	Эллезар	Эллешар
Gem	Гем	Джем	Жемчужина	Джем	Джем	Гем	Гем	Джем	Джем	Гем	Джем	Джем
Malcom	Мальком	Малком	Малком	Малком	Малком	Малком	Малком	Мальком	Мальком	Мальколм	Мальком	Мальком
Melodia	Мелодиа	Мелодиа	Мелодия	Мелодия	Мелодия	Мелодия	Мелодия	Мелодиа	Мелодиа	Мелодия	Мелодиа	Мелодиа
Alagar	Алагар	Алагар	Алагар	Алавар	Алагар	Алагар	Алагар	Алагар	Алагар	Алагар	Алагар	Алагар

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hip	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Aeris	Аерис	Аэрис	Аэрис	Айрис	Эрис	Аэрис	Аэриш	Аерис	Аерис	Аерис	Аерис	Аэрис
Piquedram	Пигуедрам	Пайкьюэдрам	Пикедрам	Пикедрам	Пикердам	Пикудрам	Пикедрам	Пигуедрам	Пигуедрам	Пикедрам	Пигуедрам	Пикедрам
Thane	Тан	Тейн	Тан	Тэн	Тайн	Таня	Тане	Тан	Тан	Тан	Тан	Тан
Josephine	Жосефина	Джозефина	Жозефина	Джозефина	Джозефина	Джозефина	Джозефина	Жосефина	Жосефина	Джозефина	Жосефина	Жозефина
Neela	Нелла	Ниила	Нила	Ниила	Неела	Нила	Ниила	Нелла	Нелла	Нила	Нелла	Нила
Torosar	Торосар	Торосар	Торосар	Торосар	Торосар	Торосар	Торозар	Торосар	Торосар	Торозар	Торосар	Торосар
Fafner	Фафнер	Фафнер	Фафнер	Фафнир	Фафнер	Фафнер	Фафнер	Фафнер	Фафнер	Фафнер	Фафнер	Фафнер
Rissa	Ризза	Рисса	Рисса	Рисса	Рисса	Рисса	Рисса	Ризза	Ризза	Рисса	Ризза	Ризза
Iona	Иона	Иона	Иона	Иона	Иона	Иона	Иона	Иона	Иона	Иона	Иона	Иона
Astral	Астрал	Астрал	Астрал	Астрал	Астрал	Астрал	Астрал	Астрал	Астрал	Астрал	Астрал	Астрал
Halon	Халон	Халон	Халон	Халон	Галон	Галон	Халон	Халон	Халон	Халон	Халон	Халон
Serena	Серена	Серена	Серена	Серена	Серена	Серена	Серена	Серена	Серена	Серена	Серена	Серена
Daremyth	Даремиф	Даремит	Дэрмит	Дэрмит	Даремиф	Дэрэмит	Даремит	Даремиф	Даремиф	Даремит	Даремиф	Дейрмиф
Theodorus	Теодор	Теодорус	Теодорус	Теодорус	Теодорус	Теодорус	Теодорус	Теодор	Теодор	Теодор	Теодор	Теодор
Solmyr	Солмир	Солмайр	Сольмир	Сольмир	Солмир	Сольмир	Солмир	Солмир	Солмир	Солмир	Солмир	Солмир
Cyra	Кира	Кайра	Сайра	Цира	Кира	Кира	Кира	Кира	Кира	Сира	Кира	Кира
Aine	Аин	Айн	Эйне	Аина	Эйн	Айна	Айн	Аин	Аин	Эйна	Аин	Айне
Dracon	-	-	-	Дракон	Дракон	Дракон	Дракон	Дракон	Дракон	-	Дракон	Дракон
Fiona	Фиона	Фиона	Фиона	Фиона	Фиона	Фиона	Фиора	Фиона	Фиона	Фиона	Фиона	Фиона
Rashka	Рашка	Рашк	Рашка	Рашка	Рашка	Рашка	Рашка	Рашка	Рашка	Рашка	Рашка	Рашка
Marius	Мариус	Мариус	Мариусса	Мариус	Мариус	Мариус	Мариус	Мариус	Мариус	Мария	Мариус	Мариус
Ignatius	Игнат	Игнатиус	Игнатиус	Игнат	Игнатиус	Игнатиус	Игнатиус	Игнат	Игнат	Игнатий	Игнат	Игнат
Octavia	Октавия	Октавиа	Октавия	Октавия	Октавия	Октавия	Октавия	Октавия	Октавия	Октавия	Октавия	Октавия
Calh	Калх	Калх	Кэлх	Калх	Калх	Калх	Колх	Калх	Калх	Калх	Калх	Калх
Pyre	Пир	Пайре	Пайра	Пайр	Пир	Пира	Пира	Пир	Пир	Пир	Пир	Пайр
Nymus	Нимус	Наймус	Нимусса	Наймус	Нимус	Нимус	Нимус	Нимус	Нимус	Ним	Нимус	Нимус
Xeron	-	-	-	Ксерон	Ксерон	Ксенон	Ксерон	Ксерон	Ксерон	Ксерон	Ксерон	Ксерон
Ayden	Айден	Айден	Айден	Эйден	Айден	Айден	Аиден	Айден	Айден	Айден	Айден	Айден
Xuron	Ксирон	Хирон	Ксирон	Ксирон	Ксирон	Ксирон	Ксирон	Ксирон	Ксирон	Ксирон	Ксирон	Ксирон
Axsis	Аксис	Аксис	Аксис	Эксис	Аксис	Аксис	Аксис	Аксис	Аксис	Экс	Аксис	Аксис
Olema	Олема	Олема	Олема	Олема	Олема	Олема	Олема	Олема	Олема	Олема	Олема	Олема
Calid	Калид	Калид	Калида	Калид	Калид	Калид	Калид	Калид	Калид	Калид	Калид	Калид
Ash	Аш	Аш	Пепелина	Эш	Эш	Эш	Эш	Аш	Аш	Аш	Аш	Аш
Zydar	Зидар	Зейдар	Зидар	Зидар	Зидар	Зидар	Зидар	Зидар	Зидар	Зидар	Зидар	Зидар
Xarfax	Ксарфакс	Ксарфакс	Ксарфакс	Харфакс	Ксарфакс	Ксарфакс	Ксарфакс	Ксарфакс	Ксарфакс	Ксарфакс	Ксарфакс	Ксарфакс
Straker	Стракер	Стрейкер	Стракер	Стракер	Стракер	Стракер	Стракер	Стракер	Стракер	Стракер	Стракер	Стракер

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hip	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Vokial	Вокиал	Вокиал	Вокиал	Вокиал	Вокиал	Вокиал	Вокиал	Вокиал	Вокиал	Вокиал	Вокиал	Вокиал
Moandor	Моандор	Моандор	Моандор	Моандор	Моандор	Моандор	Моандор	Моандор	Моандор	Моандор	Моандор	Моандор
Charna	Чарна	Чарна	Чарна	Шарна	Шарна	Чарна	Чарна	Чарна	Чарна	Чарна	Чарна	Чарна
Tamika	Тамика	Тамика	Тамика	Тамика	Тамика	Тамика	Тамика	Тамика	Тамика	Тамика	Тамика	Тамика
Isra	Исра	Исра	Изра	Изра	Изра	Изра	Исра	Исра	Исра	Изра	Исра	Исра
Clavius	Клавиус	Клавиоус	Клавиус	Клавиус	Клавиус	Клавиус	Клавиус	Клавиус	Клавиус	Клавий	Клавиус	Клавий
Galthran	Галтран	Галтран	Галтран	Галтран	Галтран	Гальтран	Галтран	Галтран	Галтран	Галтран	Галтран	Галтран
Lord Haart	Лорд Хаарт	Лорд Хаарт	Лорд Хаарт	Лорд Хаарт	Лорд Хаарт	Лорд Хаарт	Лорд Хаарт	Лорд Хаарт	Лорд Хаарт	Лорд Хаарт	Лорд Хаарт	Хаарт лич
Septienna	Септиенна	Септиенна	Септинна	Септиенна	Септинна	Септинна	Септинна	Септиенна	Септиенна	Септиэнна	Септиенна	Септиенна
Aislinn	Аислин	Аислинн	Эйслинн	Эйслинн	Аислинн	Аислинн	Аислинн	Аислин	Аислин	Айслинн	Аислин	Эйслин
Sandro	Сандро	Сандро	Сандро	Сандро	Сандро	Сандро	Сандро	Сандро	Сандро	Сандро	Сандро	Сандро
Nimbus	Нимбус	Нимбус	Нимбус	Нимбус	Нимбус	Нимбус	Нимбус	Нимбус	Нимбус	Нимб	Нимбус	Нимбус
Thant	Тант	Тант	Тант	Тант	Тант	Тант	Тант	Тант	Тант	Тант	Тант	Тант
Xsi	Кси	Кси	Кси	Кси	Икси	Ксси	Кси	Кси	Кси	Кси	Кси	Кси
Vidomina	Видомина	Видомина	Видомина	Видомина	Видомина	Видомина	Видомина	Видомина	Видомина	Видомина	Видомина	Видомина
Nagash	Нагаш	Нагаш	Нагаш	Нагаш	Нагаш	Нагаш	Нагаш	Нагаш	Нагаш	Нагаш	Нагаш	Нагаш
Lorelei	Лорелей	Лорели	Лорилей	Лоелея	Лерелея	Лорелей	Лорелей	Лорелей	Лорелей	Лорелая	Лорелей	Лорелей
Arlach	Арлаш	Арлач	Арлак	Арлаш	Арлах	Арлаш	Арлаш	Арлаш	Арлаш	Арлах	Арлаш	Арлах
Dace	Дас	Дейс	Дэйс	Дейс	Дейс	Дэйс	Дэйс	Дас	Дас	Дэйс	Дас	Дас
Ajit	Аджит	Аджит	Аджит	Аджит	Аджит	Ажит	Аджит	Аджит	Аджит	Айт	Аджит	Аджит
Damacon	Дамакон	Дамакон	Дамакон	Дамакон	Дамакон	Дамакон	Дамакон	Дамакон	Дамакон	Дамакон	Дамакон	Дамакон
Gunnar	Гуннар	Ганнар	Гуннар	Гуннар	Гуннар	Гуннар	Гуннар	Гуннар	Гуннар	Гуннар	Гуннар	Гуннар
Synca	Синка	Синке	Синка	Синка	Синка	Синка	Синка	Синка	Синка	Синка	Синка	Синка
Shakti	Шакти	Шакти	Шакти	Шакти	Шахти	Шакти	Шакти	Шакти	Шакти	Шакти	Шакти	Шакти
Mutare	-	-	-	Мутар	Мутар	Мутари	Мутаре	Мутаре	Мутаре	-	Мутаре	Мутаре
Mutare Drake	-	-	-	Мутар Дрейк	Мутар Дрейк	Мутари Дрейк	Мутаре Дрей	Мутаре Дрейк	Мутаре Дрейк	-	Мутаре Дрейк	Мутаре Дрейк
Alamar	Аламар	Аламар	Аламар	Аламар	Аламар	Аламар	Аламар	Аламар	Аламар	Аламар	Аламар	Аламар
Jaegar	Жаегар	Джаегар	Ягер	Эдгар	Джегар	Егеръ	Джегар	Жаегар	Жаегар	Джегар	Жаегар	Ягар
Malekith	Малекит	Мейлекит	Малекит	Малекит	Малекти	Малекит	Малекит	Малекит	Малекит	Малекит	Малекит	Малекит
Jeddite	Жеддит	Джедитт	Джедитта	Эдита	Джедит	Жедитта	Джеддит	Жеддит	Жеддит	Джедитт	Жеддит	Джеддит
Geon	Геон	Джеон	Геон	Джеон	Геон	Геон	Геон	Геон	Геон	Геон	Геон	Геон
Deemer	Деемер	Дим	Димер	Димер	Димер	Димер	Диамер	Деемер	Деемер	Димер	Деемер	Димер
Sephinroth	Сепхинороф	Сефинрот	Сефинрот	Сефинрот	Сефинрот	Сефинрот	Сефинроф	Сепхинороф	Сепхиноро ф	Сефинрот	Сепхинороф	Сефинрот
Darkstorn	Дарксторн	Дарксторн	Дарксторн	Дарксторн	Дарксторн	Дарксторн	Дарксторн	Дарксторн	Дарксторн	Дарксторн	Дарксторн	Дарксторн
Yog	Йог	Йодж	Йог	Йог	Йог	Йог	Йог	Йог	Йог	Йог	Йог	Йог
Gurnisson	Гурниссон	Гарниссон	Гурниссон	Гурниссон	Гурниссон	Гурниссон	Гурниссон	Гурниссон	Гурниссон	Гарниссон	Гурниссон	Гурниссон

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hip	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Jabarkas	Жабаркас	Джабаркас	Ябаркас	Ябаркас	Джабаркас	Йабаркас	Джабаркас	Жабаркас	Жабаркас	Джабаркас	Жабаркас	Жабаркас
Shiva	Шива	Шайве	Шива	Шива	Шива	Шива	Шива	Шива	Шива	Шива	Шива	Шива
Gretchin	Гретчин	Гретчин	Гретхен	Гретхен	Гретчин	Гретчин	Гретчин	Гретчин	Гретчин	Гретхен	Гретчин	Гретчин
Krellion	Креллион	Креллион	Крельон	Креллион	Креллион	Креллион	Креллион	Креллион	Креллион	Креллион	Креллион	Креллион
Crag Hack	Краг Хак	Крэг Хэк	Крэг Хак	Крэг Хэк	Грэг Хек	Краг Хак	Крэг Хак	Крэг Хэк	Крэг Хэк	Крэг Костолом	Крэг Хэк	Крэг Хэк
Tyraхор	Тираксор	Тираксор	Тираксор	Тираксор	Тираксор	Тираксон	Тираксор	Тираксор	Тираксор	Тираксор	Тираксор	Тираксор
Boragus	-	-	-	Борагус	Борагус	Борагус	Борагус	Борагус	Борагус	-	Борагус	Борагус
Kilgor	-	-	-	Килгор	Килгор	Килгор	Килгор	Килгор	Килгор	-	Килгор	Килгор
Gird	Гирд	Гирд	Гирда	Гирд	Гирд	Гирд	Гирд	Гирд	Гирд	Герда	Гирд	Гирд
Vey	Вей	Вей	Вей	Вей	Вей	Вей	Вей	Вей	Вей	Вей	Вей	Вей
Dessa	Десса	Дэсса	Десса	Десса	Десса	Десса	Десса	Десса	Десса	Десса	Десса	Десса
Terek	Терек	Терек	Терек	Терек	Терек	Терека	Терек	Терек	Терек	Терек	Терек	Терек
Zubin	Зубин	Зубин	Зубин	Зублин	Зубин	Зубин	Зубин	Зубин	Зубин	Зубин	Зубин	Зубин
Gundula	Гундула	Гундула	Гундула	Гандула	Гундула	Гундула	Гундула	Гундула	Гундула	Гундула	Гундула	Гундула
Oris	Орис	Орис	Орис	Орис	Орис	Ориш	Орис	Орис	Орис	Орис	Орис	Орис
Saurug	Сауруг	Саураг	Соруг	Зауруг	Сауруг	Зауруг	Сауруг	Сауруг	Сауруг	Соруг	Сауруг	Сауруг
Bron	Брон	Брон	Брон	Брон	Брон	Брон	Брон	Брон	Брон	Брон	Брон	Брон
Drakon (Fortress)	Дракон	Дракон	Дракон	Дракон	Дракон	Дракон	Дракон	Дракон	Дракон	Дракон	Дракон	Дрэйкон
Wystan	Вистан	Вайстан	Вестан	Вистан	Вистан	Вистан	Вистан	Вистан	Вистан	Вистан	Вистан	Вистан
Tazar	Тазар	Тазар	Тазар	Тазар	Тазар	Тазарь	Тазар	Тазар	Тазар	Тазар	Тазар	Тазар
Alkin	Алкин	Алкин	Алкин	Алкин	Алкин	Алкин	Алкин	Алкин	Алкин	Алкин	Алкин	Алкин
Korbac	Корбак	Корбас	Корбак	Корбак	Корбач	Корбак	Корбас	Корбак	Корбак	Корбак	Корбак	Корбак
Gerwulf	Гервульф	Гервулф	Гервульф	Гервульф	Гервульф	Гервульф	Гервульф	Гервульф	Гервульф	Гервульф	Гервульф	Гервульф
Broghild	Брохильд	Брогилд	Брогхильд	Брогхильд	Брогхилд	Брокгилд	Брокгилд	Брохильд	Брохильд	Брогхилд	Брохильд	Брохильд
Mirlanda	Мирланда	Мирланда	Мирланда	Мирланда	Мирланда	Мирланда	Мирланда	Мирланда	Мирланда	Мирланда	Мирланда	Мирланда
Rosic	Розик	Росик	Росик	Розик	Розич	Розик	Росик	Розик	Розик	Розик	Розик	Розик
Voy	Вой	Вои	Воя	Вой	Вой	Вой	Вой	Вой	Вой	Вой	Вой	Вой
Verdish	Вердиш	Вердиш	Вердиш	Вердиш	Вердиш	Вердиш	Вердиш	Вердиш	Вердиш	Вердиш	Вердиш	Вердиш
Merist	Мерист	Мерист	Мериста	Мерист	Мерист	Мерист	Мерист	Мерист	Мерист	Мерист	Мерист	Мерист
Styg	Стиг	Стайл	Стиг	Стиг	Стиг	Стиг	Стиг	Стиг	Стиг	Стиг	Стиг	Стиг
Andra	Андра	Андра	Андра	Андре	Андра	Андра	Андра	Андра	Андра	Андра	Андра	Андра
Tiva	Тива	Тива	Тива	Тива	Тива	Тива	Тива	Тива	Тива	Тива	Тива	Тива
Adrienne	-	-	Адриана	Адриенн	Эдриэнн	Адриен	Адриан	Адриэн	Адриэн	-	Адриэн	Адриэн
Pasis	-	-	-	Пасис	Пасис	Пасис	Пасис	Пасис	Пасис	-	Пасис	Пасис
Thunar	-	-	-	Тунар	Тунар	Тунар	Тунар	Тунар	Тунар	-	Тунар	Тунар
Ignissa	-	-	-	Игнисса	Игнисса	Игнисса	Игнисса	Игнисса	Игнисса	-	Игнисса	Игнисса

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клиник Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Lacus	-	-	-	Лакус	Лакус	Лакус	Лакус	Лакус	Лакус	-	Лакус	Лакус
Monere	-	-	-	Монер	Монер	Монер	Монере	Монер	Монер	-	Монер	Монер
Erdamon	-	-	-	Эрдамон	Эрдамон	Эрдамон	Эрдамон	Эрдамон	Эрдамон	-	Эрдамон	Эрдамон
Fiur	-	-	-	Фиур	Фиур	Фиур	Фьюр	Фьюр	Фьюр	-	Фьюр	Фьюр
Kalt	-	-	-	Кальт	Кальт	Калт	Калт	Кальт	Кальт	-	Кальт	Кальт
Luna	-	-	-	Луна	Луна	Луна	Луна	Луна	Луна	-	Луна	Луна
Brissa	-	-	-	Брисса	Брисса	Брисса	Брисса	Брисса	Брисса	-	Брисса	Брисса
Ciele	-	-	-	Сиэль	Силь	Сиел	Циель	Циель	Циель	-	Циель	Циэль
Labetha	-	-	-	Лабетта	Лабета	Лабета	Лабета	Лабета	Лабета	-	Лабета	Лабета
Inteus	-	-	-	Интеус	Интеус	Интеус	Интеус	Интеус	Интеус	-	Интеус	Интея
Aenain	-	-	-	Аенайн	Энайн	Аэнан	Айнар	Аэнайн	Аэнайн	-	Аэнайн	Анаин
Gelare	-	-	-	Желар	Гелар	Гелар	Геларе	Джелар	Джелар	-	Джелар	Джелар
Grindan	-	-	-	Гриндан	Гриндан	Гриндан	Гриндан	Гриндан	Гриндан	-	Гриндан	Гриндан

СПОСОБНОСТИ СУЩЕСТВ

Jousting bonus	Турнирный бонус	Рыцарский бонус	Турнирное преимущество	Турнирный бонус	Бонус поединка	Рыцарский бонус	Бонус разбега	Кавалерийский бонус	Кавалерийский бонус	-	Кавалерия: +20% урон за клетку	Кавалерийский бонус
Ressurects allies	(не указано в описании)	Воскрешает своих	Воскрешение	Оживляют союзников	Воскрешают союзников	(не указано в описании)	Ressurects allies	Оживляет союзников	Оживляет союзников	-	Оживляет союзников	Колдует воскрешение
Magic damper	Снижает эффект магии	Магическая губка	Подавитель магии	Погаситель магии	Нейтрализуют магию	Подавляет магию	Поглощают магию	Подавляет магию	Подавляет магию	-	Подавляет магию	Увеличивает стоимость заклинаний противника на 2
Binds enemies in place	Удерживает врагов	Притягивает врагов	Путы	Обездвиживает врагов	Охватывают врага	Обездвиживает врагов	Приковывают врага к месту где те стоят	Приковывает врагов к месту где те стоят	Приковывает врагов к месту где те стоят	-	Приковывает врагов к месту где те стоят	Связывающие путы
Blinding attack	Ослепляет атакой	Ослепляющая атака. Blindi	Ослепляющая атака	Ослепляющая атака	Атака ослепления	Ослепляет	Ослепляют	Ослепляет врагов	Ослепляет врагов	-	Ослепляет врагов	Ослепляющая атака
Hero spells cost less	Заклинания героя стоят меньше	(не указано в описании)	Низкая стоимость заклинаний	Заклинания гер	Магия стоит меньше	(не указано в описании)	Hero spells cost less	Снижает стоимость применения магии	Снижает стоимость применения магии	-	Снижает стоимость применения магии	Снижает стоимость заклинаний героя на 2
Spellcaster: random benefit	Заклинатель: Случайная польза	Создатель заклинания: случайная польза	Случайное заклинание	Случайные бонусы	Заклинатель: выгода	Mag: Случайная выгода	Заклинание: случайное полезное	Колдует случайное заклятие	Колдует случайное заклятие	-	Колдует случайное заклятие	Колдует случайное заклинание
Magic channel	Магический канал	Магический канал	Кражи магии	Волшебный канал	Канал магии	Магический канал	Магический канал	Создаёт магический канал	Создаёт магический канал	-	Создаёт магический канал	Кражи магии
Fireball attack	Атака огненным шаром	Атака огненным шаром	Метает огненный шар	Атака огненными шарами	Атака огнём шара	Атака огненным шаром	Атака шаровой молнией	Атака огненным шаром	Атака огненным шаром	-	Атака огненным шаром	Стреляет огненным шаром

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
3-headed attack	Атака 3 головами	Атака 3-мя головами	Трёхглавая атака	3-главая атака	3-головая атака	3-головая атака	3-головая атака	Атака тремя головами одновременно	Атака тремя головами одновременно	-	Атака тремя головами одновременно	Атакует тремя головами
Summon demons from a dead ally	Создаёт демона из мёртвого союзника	Созывает демонов	Поднимает демонов из тел павших союзников	Призывает демонов из союза смерти	Призыв демонов из союза смерти	Вызывает демонов из мёртвых союзников	Вызывает демонов из павших бойцов	Создаёт демонов из мёртвых союзников	Создаёт демонов из мёртвых союзников	-	Создаёт демонов из мёртвых союзников	Поднимает демонов из тел павших союзников
Fire Shield	Огненный щит	Огненная защита	Огненный щит	Огненный щит	Щит огня	Огненный щит	Огненный щит	Имеет защиту огня	Имеет защиту огня	-	Имеет защиту огня	Огненный щит
Disease	Болезнь	(не указано в описании)	Зараза	Болезнь	Напасть	Зараза	Disease	(не указано в описании)	(не указано в описании)	-	(не указано в описании)	Заражает болезнью
Regenerating (Wright)	Регенерируется	Регенерирует	Восстановление здоровья	Восстановление вающаяся	Восстановление	Регенерирует	Регенерирует	Регенерирует	Регенерирует	-	Регенерирует	Регенерирует
Drains enemy mana	Высасывает ману врага	(не указано в описании)	Кражма маны	Выкачи	Крадут ману врага	Ворует ману врага	Поглощает ману врага	Отнимает магическую энергию	Отнимает магическую энергию	-	Отнимает магическую энергию	Кражма маны
Drains life	Высасывает жизнь	Высасывает жизнь	Кражма здоровья	Выкачивает жизнь	Высасывают жизнь	Ворует жизнь	Воскрешают ся	Высасывает жизнь	Высасывает жизнь	-	Высасывает жизнь	Вампирлизм
Death cloud attack	Высасывает жизнь	Атака облаком смерти	Атака облаком смерти	Нападение облаком смерти	Атака облака смерти	Атакуют облаком смерти	Атакуют облаком смерти	Атакует облаком смерти	Атакует облаком смерти	-	Атакует облаком смерти	Стреляет облаком смерти
Curses enemies	Проклинает врагов	Проклинает врагов	Проклятие	Проклинает врагов	Заражает врагов	Проклинает врагов	Отравляют врага	Проклинает врагов	Проклинает врагов	-	Проклинает врагов	Проклинающая атака
Death blow attack	Атака ударом смерти	(не указано в описании)	Смертельный удар	Атака удар смерти	Смертельная атака	Атака ударом смерти	Атакуют дыханием смерти	Наносит удвоенное повреждение	Наносит удвоенное повреждение	-	Наносит удвоенное повреждение	Смертельный удар
Attack ages enemies	Атака старит врага	(не указано в описании)	Атака старит врага	Атака старит противника	Атака врагов	При атаке враг стареет	(не указано в описании)	Атака старит врага	Атака старит врага	-	Атака старит врага	Атака старит врага
Strike and return	Удар и возврат	Бьёт и возвращается	Возвращается я после атаки	Удар и возвращение	Удар и возврат	Ударяет и возвращается	Атакуют и возвращаются	Атакует и возвращается	Атакует и возвращается	-	Атакует и возвращается	Возвращается я после атаки
Stone Gaze (Medusa)	Взгляд превращает в камень	(не указано в описании)	Окаменяющий взгляд	Окаменяющий	Каменная пещера	(не указано в описании)	Вызывают окаменелость	Превращает взглядом в камень	Превращает взглядом в камень	-	Превращает взглядом в камень	Окаменяющий взгляд
Paralyzing venom	Парализующий яд	Парализующий яд	Парализующее жало	Парализующий яд	Яд паралича	Парализующий яд	Парализуют ядом	Парализует ядом	Парализует ядом	-	Парализует ядом	Парализующее жало
Spellcaster: bloodlust	Заклинатель: Жажда крови	Создатель заклинания: Жажда крови	Магия: "Жажда крови"	Заклинатель: Жажда крови	Заклинатель: кровожаден	Магия: Жажда крови	Заклинатель: Кровожадность	Колдует заклятие: Жажда крови	Колдует заклятие: Жажда крови	-	Колдует заклятие: Жажда крови	Колдует Жажду крови
Lighting strike	Удар молнией	Удар молнией	Удар молнии	Удар молнии	Удар молнии	Удар молнии	Молния	Наносит удар молнией	Наносит удар молнией	-	Наносит удар молнией	Бьёт молнией
Attacks siege walls	Атакует стены	Атакует стены засады	Атакует крепостные стены	Нападают на осаждаемые стены	Атака стен города	Атакует укреплённые стены	Атакует стены врага	Может атаковать крепостные стены	Может атаковать крепостные стены	-	Может атаковать крепостные стены	Может стрелять по крепостным стенам

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клиник Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Dispels beneficial spells	Нейтрализует лечебные заклинания	Снимает заклинания	Снимает благоприятные заклинания	Развеивают выгодные заклинания	Рассеивание заклинаний лечения	Разрушает положительные заклинания	Рассеивает полезные заклинания	Нейтрализует хорошие заклинания	-	Нейтрализует хорошие заклинания	Нейтрализует полезные чары	Снимает полезные чары
(Слабость Стрекоз)	(нет этой способности)	(нет этой способности)	(нет этой способности)	(нет этой способности)	(нет этой способности)	(нет этой способности)	(нет этой способности)	Ослабляют противника	Ослабляют противника	-	Ослабляет противника	Ослабляющая атака
Petrifying attack	Атака страхом	Превращает в камень	Окаменение	Превращает в камень при нападении	Окаменение	Атака закаменение	Атакуют до окаменелости	Приводящая в оцепенение атака	Приводящая в оцепенение атака	-	Приводящая в оцепенение атака	Окаменяющая атака
Death Stare	Смертельный взгляд	Смертельный взгляд	Смертоносный взгляд	Умретвляющий взгляд	Взгляд смерти	Взгляд смерти	Взгляд смерти	Смертельный взгляд	Смертельный взгляд	-	Смертельный взгляд	Смертельный взгляд
Poisonous	Ядовитый	Ядовитый	Отравление	Ядовита	Ядовитый	Ядовитый	Отравляют	Отравляет ядом	Отравляет ядом	-	Отравляет ядом	Отравляет ядом
-	-	-	-	Возрождение	Обладает способностью возрождения	Возрождение	(не указано в описании)	Возрождается	Возрождается	-	Возрождается	Возрождается из пепла
-	-	-	-	Шпионы	Шпионство	Шпион	Шпионит	Шпионит	Шпионит	-	Шпионит	Шпионаж
-	-	-	-	Проклинают	Проклятие	Проклятье	Проклинает	Проклинает	Проклинает	-	Проклинает	Проклинающая атака
-	-	-	-	Ходят по песку	Хождение по песку	Пескоходы	Путепроходчики	Передвигает ся по песку	Передвигается по песку	-	Быстро передвигается по песку	Проводник в песках
-	-	-	-	Нет барьеров	Может наносить удары с любого расстояния и через преграды	Нет ограничений на дальность или барьера	Нет пенальти расстояния и преград	Сила атаки не уменьшается из-за расстояния	Сила атаки не уменьшается из-за расстояния	-	Сила атаки не уменьшается из-за расстояния	Стреляет без штрафов за расстояние и препятствия
Regenerate (Troll)	-	-	-	Регенерируется	Восстановление	Регенерация	Регенерирует	Имеет способность к регенерации	Имеет способность к регенерации	-	Регенерирует после каждого раунда	Регенерация
-	-	-	-	Групповые закл	Произносят заклинания	(не указано в описании)	Кастирует групповые заклинания	Колдует на весь отряд	Колдует на весь отряд	-	Колдует полезную магию на весь отр	Колдует массовые заклинания
-	-	-	-	Пользуются заклинаниям и нападения	Произносят заклинания наступления	Атакует заклинаниям и	Нападают вызовом заклинания	Колдует наступательную магию	Колдует наступательную магию	-	Колдует наступательную магию	Колдует атакующие заклинания
Acid Breath	-	-	-	Плюются кислотой	Выделяет кислоту	Плюётся кислотой	Плюется ядом	Плюёт кислотой	Плюёт кислотой	-	Кислотное дыхание	Кислотное дыхание
-	-	-	-	Генерация кристаллов	Создание кристаллов	Генерация кристаллов	Генерируют кристаллы	Производит кристаллы	Производит кристаллы	-	Производит 1 кристалл за два дня	Приносит кристаллы
Fear	-	-	-	Страх	Страх	Страх	Боязнь	Страх	Страх	-	Страшит существ	Страх

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew

ШАХТЫ РЕСУРСОВ

Sawmill	Лесопилка	Лесопилка	Лесопилка	Лесопилка	Лесопилка	Лесопильня	Лесопилка	Лесопилка	Лесопилка	-	Лесопилка	Лесопилка
Alchemist's Lab	Лаборатория алхимика	Лаборатория алхимика	Лаборатория алхимика	Лаборатория алхимика	Лаборатория алхимика	Лаборатория алхимика	Лаборатория алхимика	Лаборатория алхимика	Лаборатория алхимика	-	Лаборатория алхимика	Лаборатория алхимика
Ore Pit	Рудоносная шахта	Каменный карьер	Рудная шахта	Рудная шахта	Яма руды	Шахта	Рудник	Шахта руды	Шахта руды	-	Рудоносная шахта	Рудник
Sulfur Dune	Залежи серы	Серная дюна	Серный карьер	Серная дюна	Дюны серы	Серная дюна	Серная дюна	Залежи серы	Залежи серы	-	Залежи серы	Залежи серы
Crystal Cavern	Пещера кристаллов	Пещера кристаллов	Кристальная пещера	Хрустальная шахта	Пещера кристаллов	Пещера кристаллов	Пещера кристаллов	Пещера кристаллов	Пещера кристаллов	-	Пещера кристаллов	Пещера кристаллов
Gem Pond	Пруд драгоценных камней	Озеро драгоценности	Россыпь самоцветов	Месторождение драгоценных камней	Хранилище др.камней	Пруд самоцветов	Озеро драгоценности	Пруд драгоценных камней	Пруд самоцветов	-	Пруд драг. камней	Пруд драгоценных камней
Gold Mine	Золотоносная шахта	Золотая шахта	Золотая шахта	Месторождение золота	Золотая шахта	Золотая шахта	Прииск	Золотая шахта	Золотая шахта	-	Золотоносная шахта	Золотая шахта
Abandoned Mine	Заброшенная шахта	Заброшенная шахта	Заброшенная шахта	Заброшенная шахта	Заброшенная шахта	Заброшенная шахта	Заброшенная шахта	Заброшенная шахта	Заброшенная шахта	-	Заброшенная шахта	Заброшенная шахта

РЕСУРСЫ

Wood	Дерево	Дерево	Древесина	Дерево	Древесина	Дерево	Лес	Дерево	Дерево	Дерево	Дерево	Дерево
Mercury	Ртуть	Ртуть	Ртуть	Ртуть	Ртуть	Ртуть	Ртуть	Ртуть	Ртуть	Ртуть	Ртуть	Ртуть
Ore	Руда	Камни	Руда	Руда	Руда	Руда	Руда	Руда	Руда	Руда	Руда	Руда
Sulfur	Сера	Сера	Сера	Сера	Сера	Сера	Сера	Сера	Сера	Сера	Сера	Сера
Crystals	Кристаллы	Кристаллы	Кристаллы	Кристаллы	Кристаллы	Кристаллы	Кристаллы	Кристалл	Кристалл	Кристаллы	Кристаллы	Кристаллы
Gems	Драг камни	Драгоценности	Самоцветы	Драгоценные камни	Жемчуг	Самоцветы	Драгоценности	Драгоценные камни	Самоцветы	Самоцветы	Драг. камни	Драгоценные камни
Gold	Золото	Золото	Золото	Золото	Золото	Золото	Золото	Золото	Золото	Золотые	Золото	Золото

ТИПЫ ЗЕМЛИ

Dirt	Грязь	Почва	Земля	Грязь	Грязь	Грязь	Грунт	Грязь	Земля	Грунт	Грязь	Грязь
Desert	Песок	Песок	Песок	Пустыня	Пустыня	Песок	Пустыня	Песок	Песок	Песок	Песок	Песок
Grass	Трава	Трава	Трава	Трава	Долина	Трава	Трава	Трава	Трава	Трава	Трава	Трава
Snow	Снег	Снег	Снег	Снег	Снега	Снег	Снег	Снег	Снег	Снег	Снег	Снег
Swamp	Болото	Болото	Болото	Болото	Болото	Болото	Болото	Болото	Болото	Болото	Болото	Болото
Rough	Камни	Холм	Камни	Бурьян	Холмы	Грубая	Ухабы	Камни	Камни	Ухабы	Камни	Камни
Subterranean	Подземный	Подземный	Подземелье	Подземелье	Подземелье	Подземелье	Подземелье	Подземный	Подземелье	Подземелье	Подземный	Подземелье
Lava	Лава	Лава	Лава	Лава	Лава	Лава	Лава	Лава	Лава	Лава	Лава	Лава
Water	Вода	Вода	Вода	Вода	Вода	Вода	Вода	Вода	Вода	Вода	Вода	Вода
Rock	Камни	Скалы	Камни	Скалы	Горы	Скалы	Камень	Камни	Скалы	-	Камни	Скала

НАКЛАДНЫЕ ЛАНДШАФТЫ

Cursed Ground	Проклятая земля	Проклятая земля	Проклятые земли	Проклятая земля	Проклятая земля	Проклятая земля	Проклятая земля	Проклятая земля	Проклятая земля	-	Проклятая земля	Проклятая земля
Magic Plains	Равнина магов	Волшебные равнины	Волшебные равнины	Волшебные равнины	Земля магов	Магическая равнина	Волшебные равнины	Равнина магов	Равнина магов	-	Равнина магов	Магические равнины

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	H3Blade.hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Fiery Fields	-	-	-	-	-	-	-	Огненные поля	Огненные поля	-	Огненные поля	Огненные равнины
Lucid Pools	-	-	-	-	-	-	-	Прозрачные пруды	Прозрачные пруды	-	Прозрачные пруды	Прозрачные пруды
Magic Clouds	-	-	-	-	-	-	-	Магические облака	Магические облака	-	Волшебные облака	Волшебные облака
Rocklands	-	-	-	-	-	-	-	Скалистая земля	Скалистая земля	-	Скалистая земля	Скалистые земли
Clover Field	-	-	-	-	-	-	-	Клеверное поле	Клеверное поле	-	Клеверное поле	Клеверное поле
Evil Fog	-	-	-	-	-	-	-	Дьявольский туман	Дьявольский туман	-	Дьявольский туман	Зловещий туман
Holy Ground	-	-	-	-	-	-	-	Святая земля	Святая земля	-	Святая земля	Святая земля
Favorable Winds	-	-	-	-	-	-	-	Попутный ветер	Попутный ветер	-	Попутные ветры	Попутные ветры

Существа из бета-версии игры

Отдельного упоминания заслуживают уникальные названия существ из бета-версии игры, сохранившиеся в ресурсных файлах (релиз/бета):

Archer – Light Crossbowman (Лёгкий арбалетчик)	Centaur Captain – Elite Centaur (Элитный кентавр)	Gremlin – Apprentice Gremlin (Гремлин-ученик)	Demon – Single-Horned Demon (Однорогий демон)	Walking Dead – Zombie (Зомби)	Wolf Rider – Goblin Wolf Rider (Гоблин-наездник)	Lizardman – Primitive Lizardman (Примитивный ящер)	Psychic Elemental – Psi Elemental (Пси-элементаль)
Marksman – Heavy Crossbowman (Тяжёлый арбалетчик)	Dendroid Guard – Treefolk (Лесовик/Леший)	Master Genie – Caliph (Халиф)	Horned Demon – Dual-Horned Demon (Двурогий демон)	Zombie – Zombie Lord (Зомби-лорд)	Wolf Raider – Hobgoblin Wolf Rider (Хобгоблин-наездник)	Lizard Warrior – Advanced Lizardman (Продвинутый ящер)	
	Dendroid Soldier – Briar Treefolk (Шипастый лесовик)	Naga – Naga Sentinel (Нага-часовой)	Pit Lord – Pit Foe (Вражеское отродье)	Vampire Lord – Nosferatu (Носферату)	Cyclops King – Cyclops Lord (Циклоп-лорд)	Serpent Fly – Fire Dragon Fly (Огненная стрекоза)	
		Naga Queen – Naga Guardian (Нага-страж)		Dread Knight – Black Lord (Чёрный лорд)	Behemoth – Young Behemoth (Молодое чудище)	Gorgon – Copper Gorgon (Медная горгона)	
		Giant – Lesser Titan (Малый титан)				Mighty Gorgon – Bronze Gorgon (Бронзовая горгона)	
		Titan – Greater Titan (Великий титан)					

Также интересны некоторые названия из французской версии игры, которые можно посмотреть в архиве официального сайта Ubisoft:

<https://web.archive.org/web/2020418184203/http://sites.ubisoft.fr:80/heroes3/index.html>

Классы героев: Apostat (рус.Отступник, вместо Демона), Shaman (рус.Шаман, вместо Боевого мага), Seigneur de guerre и Mage de guerre (рус.Военачальник и Боевой маг, вместо Лорд и Чернокнижник), Belluaire (рус.Гладиатор, вместо Хозяин зверей).

Существа: Ange tenebreux/infernal (рус.Ангел тьмы/ада, вместо Порождения зла/Адского отродья), Demon mineur/majeur (рус.Малый/Большой демон, вместо Демон/Рогатый демон), Furie (рус.Фурия, вместо Гарпия-ведьма), Gorgone de bronze (рус.Бронзовая горгона, вместо Могучая горгона), Homme/Surhomme-lezard (рус.Человек/Сверхчеловек-ящер, вместо Ящер/Ящер-воин), Libellule/Libellule flamboyante (рус.Стрекоза/Огненная стрекоза, вместо Змий/Стрекоза).

Благодарности за помощь в написании раздела: Marek Machberet, vk.com.

10.6 Горячие кнопки

Для облегчения управления игры и сокращения затрат времени при игре с таймером, полезно знать горячие кнопки и их сочетания, имеющиеся в игре.

Карта приключений	
A	Открыть меню карты приключений
В нём:	V - Посмотреть мир P - Карта-загадка
	D - Копать (поиск Грааля) I - Информация по сценарию
B	Открыть меню Рынка (если имеется хотя бы 1 отстроенный Рынок)
C	Открыть книгу заклинаний
D	Копать (поиск Грааля)
E	Конец хода
G	Открыть Гильдию воров (если имеется хотя бы 1 отстроенная Таверна)
H	Выбрать следующего героя
I	Информация по сценарию
K	Обзор королевства
L	Загрузить игру (для одиночной игры)
M	Ходить выбранным героем
N	Новая игра (для одиночной игры)
O	Открыть меню системных опций
В нём:	M - Выход в основное меню L - Загрузить игру R - Переиграть сценарий S - Сохранить игру Q - Выход из игры Esc - Вернуться к игре
P	Карта-загадка
Q	Записная книжка
R	Подсветить стандартную область экрана (квадрат Двери измерений)
S	Сохранить игру
T	Выбрать следующий город
U	Переключить на карту подземного мира и обратно
V	Посмотреть мир
W	«Разбудить» героя
Z	«Усыпить» героя
Пробел	Посетить объект, на клетке входа которого стоит герой
Стрелки / 8, 6, 2, 4 на NumPad	Управлять движением героя (по вертикали и горизонтали) NumPad: вверх, вправо, вниз, влево
Home / 7 NumPad	Управлять движением героя (шаг вверх-влево)
Page Up / 9 NumPad	Управлять движением героя (шаг вверх-вправо)
Page Down / 3 NumPad	Управлять движением героя (шаг вниз-вправо)
End / 1 NumPad	Управлять движением героя (шаг вниз-влево)
Ctrl + Стрелки	Прокрутка карты приключений (скролл)
A + R	Повторный показ хода соперника
Enter	Центрирует выбранного героя относительно экрана или вход в выбранный город, если выбран город; Открывает окно героя или города при повторном нажатии
TAB	Отправить сообщение (в сетевой игре)
 удерж. Alt	При наведении курсора на клетку карты приключений пишется подсказка о длине пути текущего героя до этой клетки
 удерж. Shift	Можно выбирать героя кликом по нему на карте

Esc	Выход из игры
Окно битвы	
A	Переключение в режим автоматической битвы и обратно
D / Пробел	Поставить существо в защиту (пропуск хода)
W	Ждать
C	Открыть книгу заклинаний
R	Сбежать
S	Откупиться (сдаться)
O	Открыть меню опций битвы
T	Открыть окно обзора войск. Попытка открыть окно на ходе Стрелковой башни приводит к вылету (баг). Исправлен в HotA. На ходе Стрелковой башни будет открыто общее окно с той же информацией, что и по пкм на Стрелковой башне
F5	Показать/Скрыть информацию о войсках
F6	Показать/Скрыть сетку
F7	Включить/Отключить тень курсора
F8	Включить/Отключить тень перемещения
Стрелки Вверх/Вниз	Перемещение сообщений (логи) о битве
S	Начало битвы (в режиме тактической фазы)
F G	Активация колдовства Сказочных драконов и Прицельного выстрела Магогов и личей
Alt	Переключение между альтернативными действиями стрелков, Гарпий, Гарпий-ведьм, Сказочных драконов, Архангелов и Адских отрядов
Окно города	
Стрелка вверх	Предыдущий город
Стрелка вниз	Следующий город
Пробел	Поменять местами героев внутри замка
E	Обмен между героем-гостем и героем в городе
Книга заклинаний	
Стрелки Влево/Вправо	Листать страницы
Стрелки Вверх/Вниз	Листать закладки
A	Показать заклинания для карты приключений
C	Показать заклинания для битвы
Окно выбора вторичного навыка при получении очередного уровня	
1	Левый слот с предлагаемым навыком
2	Правый слот с предлагаемым навыком
Окно просмотра армии	
U	Улучшить отряд
D	Уволить отряд
Любое окно со слотами армии	
Shift + клик	При клике на пустой слот в армии, открывается окно разделения выбранного отряда
цифры	В окне разделения отряда цифрами можно указать, сколько существ нужно отделить. Несколько цифр подряд образуют число (двухзначное и более)
Окно найма существ	
M	Нанять максимальное количество существ
Общие	
F1	Help
F4	Переключение в режим окна и обратно
Esc	Отмена, Выход или Нет (в зависимости от ситуации)
Enter	Да

Переговоры в многопользовательском режиме	
Tab	Активация окна сообщения
Enter	Отправка сообщения всем игрокам
F1	Отправка сообщения красному игроку
F2	Отправка сообщения синему игроку
F3	Отправка сообщения коричневому игроку
F4	Отправка сообщения зеленому игроку
F5	Отправка сообщения оранжевому игроку
F6	Отправка сообщения фиолетовому игроку
F7	Отправка сообщения чайному игроку
F8	Отправка сообщения розовому игроку
Удаление файла	
Del	Удаление файла в режиме "Загрузить игру"
Ctrl + Del	Удаление файла в режиме "Сохранить игру"
Горячие клавиши HD-мода	
Ctrl + Num+	Смена стретч фильтра
F5	В главном меню вызывает окно системных опций
Окно обмена между героями/героем и гарнизоном города:	
F10	Обмен армиями между героями
F11	Обмен всеми артефактами и боевыми машинами между героями
Ctrl+Alt+клик на отряд/портрет или флаг в гарнизоне	Отдать отряд/всю армию другому герою или переместить в гарнизон города. Если свободного слота нет, то объединяет с отрядом того же типа. При передаче приоритет по наибольшему уровню, затем у улучшенных, затем наибольшей численности отряда. Если есть возможность передать всю армию, то у героя остаётся 1 существо 1-4 уровня с наибольшей скоростью. Приоритет по наименьшему уровню, затем у неулучшенных
Ctrl +клик	При клике по стрелке под выбранным отрядом передаёт 1 существо другому герою в свободный слот; При клике по артефакту передаёт его другому герою
Shift +клик	При клике по стрелке под выбранным отрядом передаёт 1 существо другому герою в слот с такими же существами
Alt + клик	При клике по стрелке под выбранным отрядом передаёт всю армию другому герою, кроме 1 существа из этого отряда
Ctrl +клик	При клике по стрелке передачи/обмена артефактов передаёт другому герою только надетые артефакты
Shift +клик	При клике по стрелке передачи/обмена артефактов передаёт другому герою только артефакты из рюкзака
Окно героя (управление артефактами):	
л.Ctrl + 1...9	Запомнить набор артефактов героя на горячую клавишу 1...9
цифры 1...9	Одеть ранее запомненный набор артефактов на горячей клавише 1...9
0	Одеть предыдущие артефакты, которые были перед одетым набором
л.Shift + 0...9	Одеть набор поверх уже одеты артефактов. Занятые слоты не заменяются
Колесо мышки	Прокрутка списка артефактов в рюкзаке героя (скролл)
Alt + клик	При клике по артефакту на кукле героя – снимает артефакт в рюкзак
Shift + клик / средн. кнопка мыши	При клике по слоту под артефакт на кукле героя показываются все артефакты из рюкзака, которые можно надеть на этот слот
Карта приключений:	
цифры	Одеть ранее запомненный набор артефактов на выбранного героя
0	Одеть предыдущие артефакты, которые были перед одетым набором
л.Shift + 0...9	Одеть набор поверх уже одетых артефактов. Занятые слоты не заменяются
Alt + клик	При клике на портрет героя или города меняет местами его и героя или город в начале списка
Колесо мышки	Прокрутка списка героев или городов при выбранном герое или городе соответственно (скролл)

F5 / сред. кнопка мыши	Открыть дополнительное меню с функциями: Рынок, Гильдия воров, Область Двери измерений (квадрат), Сетка карты приключений, Повтор своего хода
Alt + наведение мыши на клетку карты	В строке информации появятся данные о длине пути выбранного героя до клетки наведения, а также количество очков, которое останется у героя после перемещения на эту клетку
Клик пкм	В окне получения нового уровня: при клике по портрету героя посмотреть его текущее окно с навыками, артефактами и войсками
Двойной клик	В окне получения нового уровня: при клике по предлагаемому навыку сразу выбирает его и закрывает окно; В окне выбора при взятии Сундуков: при клике по предлагаемому бонусу сразу выбирает его и закрывает окно
Любое окно со слотами армии (управление армией):	
Ctrl + клик	Отделить от выделенного отряда 1 существо в выбранный слот
Ctrl+Shift+клик	Отделить от выделенного отряда по 1 существу в каждый свободный слот
Alt + клик	Собрать в выбранный слот все войска армии того же типа
Alt+Shift+клик	Уволить отряд (кроме последнего)
Shift + клик	Поэтапное разделение выбранного отряда на равные отряды между свободными слотами. 1 клик - поделить на 2 отряда. 2 клика - на 3 и т.д.
Окно битвы:	
Q	Быстрое завершение битвы (Быстрая битва)
Alt	Переключение на альтернативное действие
G	Активация колдовства Сказочных драконов
Ctrl / Shift + наведение мыши на существо	Показывает дальность хода существа без учёта / с учётом препятствий и других существ на поле боя
Клик	При клике по отряду существ в Фазе тактической расстановки выбирает этот отряд
Окно города:	
Ctrl + клик	При клике по иконке фортификации скапает всех доступных для найма существ, начиная с более высоких уровней; При клике по иконке существа скапает всех этих существ, доступных для найма
Alt + клик	При клике по иконке фортификации скапает всех неулучшенных и доступных для найма существ, начиная с более высоких уровней; При клике по иконке существа скапает всех этих существ в неулучшенной форме, доступных для найма
Пробел	Меняет гарнизонного героя и героя-гостя местами
E	Открыть окно обмена между гарнизонным героем и героем-гостем

Благодарности за помощь в написании раздела: Игорь Кудра, vk.com.

10.7 Турнирные правила

ПРАВИЛА HORN OF THE ABYSS

Рекомендуются для онлайн-игр и турниров на HotA.

За основу правил взяты правила HeroesWorld: forum.heroesworld.ru/showthread.php?t=10593

Внесены изменения в соответствие со спецификой игрового процесса HotA.

Краткий обзор

Действуют следующие запреты:

- Запрет на **hit-and-run**;
- Ограничение на Дверь измерений (как для SoD);
- Запрет на сборку Плаща короля нечисти;
- Некоторые дополнительные запреты для отдельных шаблонов.

Разрешено:

- Проводить red-rush на всех шаблонах;
- Присоединять монстров (при помощи дипломатии);
- Использовать Картографы (они не встречаются в игре) и Форты на Холме;
- Обходить любые охраны объектов и проходов (чего сделать не получится в силу механики игры);
- Строить любые строения в любых замках и улучшать любых существ;
- Выбирать произвольного стартового героя за все замки;
- Прокачивать Экспертную Некромантию Исре и Видомине;
- Использовать любые Свитки с заклинаниями;
- Раскапывать и ставить Грааль;
- Использовать баги SoD (все запрещённые баги исправлены или не могут проявиться в используемых в онлайн-играх режимах).

Общее

Правила регламентируют игры двух или более игроков друг против друга на случайных картах.

Используемые обозначения:

- **Замок** (с маленькой буквы) — любой город/деревня на игровой карте.
- **Шаблон** — граф зон, используемый генератором случайных карт как основа создаваемой карты. Перед игрой игроки каким-либо образом договариваются, на каком шаблоне они будут играть, выбрать конкретный шаблон для игры можно в меню настроек случайной карты.
- Под словами «**проход между зонами**» на сгенерированной игровой карте подразумевается промежуток между препятствиями, образующими границы зон, по которому герой имеет возможность пройти в соседнюю зону. В реальной игровой ситуации таких проходов может быть несколько, даже если в схеме шаблона указано, что проход единственный.
- **Багнутый проход** — проход между зонами, которого по схеме шаблона не должно быть. Отличается отсутствием охраны. Часто возникает при генерации шахты, деревни и т.п. на границе двух зон (при этом охрана шахты может блокировать проход и выглядеть как охрана этого прохода). Исправлено в HotA.
- **Прирост** — войска, появившиеся в момент начала новой недели в замках игрока или в захваченных в этот день замках соперника-человека и компьютерных игроков.
- **Трежа** = treasure (англ. сокровище) = трежери = treasury (англ. сокровищница) — лучшая по наполнению зона на шаблоне.
- **ГО** — Главная Охрана — сильная охрана (Value = 45000) либо между зонами, стартовыми для игроков (2SM4d(3)), либо между стартовой зоной и главной трежей (Jebus Cross, Nostalgia, Mini-Nostalgia).
- **ГМ** — Гильдия Магов.
- **Откуп** — возможность капитулировать в бою с выплатой денег противнику, в результате чего герой окажется в Таверне со всей выжившей к тому моменту армией.
- **ОХ** — одновременный ход: опция НоММЗ HD, позволяющая игрокам одновременно друг с другом делать несколько первых ходов в игре.

Выбор замков и цветов:

1. Торг

Торг — рекомендуемый способ выбора замков и цветов. Для осуществления необходимо использование НоММЗ HD. Не подходит для игры на сложности 200%.

- В PvP-опциях игрок-сервер нажимает **Случ.** vs **Случ.**, в результате чего генерируется случайная пара замков и начинается торг.
- Перед торгами возможна перегенерация пары замков. Каждый игрок может заплатить оппоненту 500 золота за то, чтобы заново сгенерировать пару замков. Если при этом в новой паре замков хотя бы один замок совпадает с каким-то замком из старой пары, то инициатор перегенерации имеет право потребовать ещё одну перегенерацию бесплатно (только одну и только сразу после своей платной перегенерации). Каждый игрок может инициировать платную перегенерацию только один раз. Любая

пара замков может быть перегенерирована бесплатно по взаимному согласию игроков сколько угодно раз.

- По итогам торга один из игроков будет выбирать замок из выпавшей пары (или будет первым выбирать стартового героя, если замки одинаковые), а его оппонент будет выбирать цвет и играть оставшимся замком из пары (выбирать стартового героя вторым в случае одинаковых замков). Победитель торга получает возможность выбора, что именно выбирать — замок или цвет. В случае игры случайными замками целью торга может являться просто выбор цвета.
- Начинает торг любой игрок (с нулевой или положительной ставки). Игроки по очереди объявляют ставки в золоте, которое они готовы отправить оппоненту из своих стартовых денег в начале игры за победу в торге. Каждая следующая ставка должна быть больше предыдущей, ставка должна быть кратна 100 золота и не может быть больше стартового золота игрока (с учётом платы за перегенерацию).
- Если игрок не желает или не может увеличивать ставку, то его оппонент объявляется победителем в торге и делает свой выбор. В соответствии с ним игроки определяют свои замки (героев) и цвета. Стартовые герои (в случае разных замков) и стартовые бонусы выбираются игроками по собственному желанию.
- Перед стартом игры игрок-сервер должен открыть в PvP-опциях меню Перевод золота и по сумме торга и перегенерации указать игроку, который должен заплатить золото, «-x», а игроку, который должен получить золото, «x», где x — сумма золота, которую один из игроков должен заплатить другому.

2. Вычёркивание

В случае невозможности проведения торга допускается выбор замков **методом вычёркивания**.

- Игроки по очереди вычёркивают (убирают) из полного списка, включающего 10 замков, те, которыми не хотят играть, до тех пор, пока не останется 3 замка. Игрок, который вычёркивал замок вторым, выбирает себе замок из трёх оставшихся, потом другой игрок выбирает себе замок из двух оставшихся и объявляет цвет, которым хочет играть (красный или синий). Стартовые герои и стартовые бонусы выбираются игроками по собственному желанию.
- На шаблонах с компьютерными игроками замки компьютеру выбираются случайнym образом.

Основные правила:

1. Рестарты

В описанных ниже ситуациях игроки должны/могут начать новую игру с перегенерацией карты. При наличии НоММЗ HD, чтобы произвести рестарт, сервер может в меню Системные опции нажать кнопку Начать заново.

Обязательные рестарты

Обязательный рестарт брать необходимо. Игроки должны сразу после генерации игры проверить отсутствие оснований для обязательного рестарта и обязаны взять рестарт в течение 1 минуты в случаях:

- если у игрока или компьютера отсутствует стартовый замок;
- если из стартового замка не ведет ни одной дороги;
- если ГО сгенерировалось вплотную к стартовому замку (так, что из стартового замка нельзя выйти или войти туда без битвы с ГО).

Рестарт по встрече

Рестарт по первой встрече берётся при встрече игроков до 115–116–117 включительно для быстрых–средних–медленных дорог соответственно.

- Встречей считается любая битва между игроками (битва между любыми героями, битва с гарнизоном замка или шахты противника). Захват города или шахты без битвы встречей не считается.
- Если в указанный срок произошла встреча, то любой из соперников сразу после неё вправе потребовать рестарт.
- Если оба игрока согласны на продолжение партии, то игра продолжается. Последующие встречи в данной генерации, произошедшие в указанные сроки, основанием для рестарта не являются.
- После первого рестарта по встрече сроки повторного взятия рестарта сокращаются на один день, т.е. второй раз рестарт по встрече берётся до 114–115–116 включительно для быстрых–средних–медленных дорог соответственно. Сроки третьего и всех последующих рестартов по встрече сокращаются еще на один день, т.е. до 113–114–115 включительно для быстрых–средних–медленных дорог соответственно.
- При игре с ОХ прерывание ОХ считается встречей.

Субъективные рестарты

- У каждого игрока есть право без объяснения причин взять рестарт/рестарты не позднее конца своего хода в соответствующий день. Возможно взять либо 3 рестарта на первый день игры (111+111+111), либо 2 рестарта на первый и второй день (111+112 или 112+111), либо один рестарт на третий день (113).
- При игре с ОХ рестарты берутся в следующем порядке:
 - Во время первого хода или до принятия второго хода красный должен написать «111» или «Не беру рестарт». После этого, если красный не взял рестарт, синий, не принимая второй ход, должен тоже написать «111» или «Не беру рестарт».

- Если игрок принял второй ход, то он уже не может взять рестарт 111. Увидеть, что оппонент принял ход, можно по тому, что для него начала отображаться полоска действий под таймером.
- На втором и третьем ходу можно брать рестарты 112 и 113 по той же схеме. Если игрок не берёт рестарт 112 или 113, он может просто принимать следующий ход и ничего не писать (при этом синий имеет право дождаться принятия хода красным или уточнить, берёт ли тот рестарт).

Рестарт по блоку

- Блок — сильная охрана чего-либо, которую невозможно уничтожить без катастрофических потерь в конкретной раздаче.
- **Рестарт по блоку** берётся по желанию игрока-обладателя блока при невозможности обойти блок, который отрезает замок от основной части стартовой зоны, не оставляя возможности развития до блока.
- Если субъективные рестарты остались, то тратится один день субъективных рестартов (т. е. на 112 берём рестарт 111).
- Если субъективные рестарты закончились, то игрок вправе потребовать дополнительный рестарт.

2. Запрещённые действия

Hit-and-run

Запрещён hit-and-run (хит-н-ран): Ваш герой, атакующий героя соперника, не имеет права отступить в первом раунде боя, если он колдовал любую магию. На героя, который защищается, данный запрет не распространяется.

Дверь Измерений

Заклинание Дверь измерений:

- на всех шаблонах, кроме шаблонов размера XL+U, можно использовать каждым героем не более 1 раза в день;
- на шаблонах размера XL+U можно использовать каждым героем 2 раза в день при экспертной магии воздуха и не более 1 раза в ином случае.

Плащ Короля Нежити

Запрещено собирать сборный артефакт Плащ короля нечисти. Все остальные сборные артефакты собирать разрешено.

3. Разрешённые действия

Действия, не запрещенные/не ограниченные данными правилами, разрешены.

4. Честная игра

Игроки должны играть честно и уважать друг друга.

Бесконечный бой

- На предназначенных для онлайн-игры шаблонах количество раундов боя ограничено и ситуация бесконечного боя возникнуть не может: после определённого числа раундов бой окончится и атакующему будет предложено отступить или откупиться (даже при наличии Оков Войны).
- Если в игре отсутствует ограничение на число раундов боя, следует руководствоваться следующими правилами.
 - Если в бою происходит «патовая» ситуация, то нападающий игрок должен отступить.
 - Например, у нападающего в процессе битвы остается 100 Гномов, а у обороняющегося героя 1 Змий. И 100 Гномов никак не могут догнать Змия. В этом случае нападающий со 100 Гномами должен отступить (либо откупиться).
 - Если на ком-то надеты Оковы Войны, то необходимо загрузить последнюю сохранённую игру, повторить все ходы в точности, как они были сделаны до этого боя, распустить войска, которые были убиты в ходе данного боя. Затем тот игрок, на ком были надеты Оковы Войны, должен их снять, напавший должен напасть и сбежать/откупиться.

Вмешательство в игру

- Запрещено использовать во время партии чит-коды, не разрешённые к применению программы и баги, возникающие в результате использования дополнительных программ и файлов.
- Файлы сохранённых игр незаконченной партии не имеет права вскрывать никто, кроме судьи/ведущего турнира и только при возникновении спорной ситуации в партии. Для этого рекомендуется устанавливать пароли на сохранения при старте игры (функция доступна в НоММ3 HD). Если в момент возникновения спорной ситуации, требующей вскрытия файлов сохранённых игр, нет связи с судьей/ведущим, партия должна быть прервана и сохранена обоими участниками до связи с судьями.
- Запрещён просмотр дерева прокачки героя программными средствами (приравнивается к магхаку (вскрытию карты)).
- Запрещено открывать в редакторе карту, на которой идет игра, до окончания партии.
- Партия считается оконченной, когда один игрок полностью уничтожил второго либо один из них сдался, о чём должен отдельно сообщить. Только лишь после этого разрешается вскрывать файлы сохранённых игр и смотреть карту в редакторе.

Пароли

При игре с запароленными сохранениями игроки обязаны:

- сразу же после игры предоставить сопернику / соперникам свой пароль;
- предоставлять пароль неоконченной партии по требованию ведущего / судьи турнира при возникновении спорной ситуации.

Рассинхронизация

Если в процессе игры произошел дисконнект (рассинхронизация), то игрок, который ходил в данный момент, сохраняет игру. Затем загружаются с этого файла сохранённой игры и продолжают. Либо загружают autosave (автосохранение) игрока, который был в тот момент неактивный. Если связь прервалась в момент битвы, то после загрузки все ходы боя повторяют максимально приближенно к тем, что были до дисконнекта.

Одновременный ход

- В случае прерывания ОХ синему игроку будет необходимо заново сделать последний ход. При этом необязательно повторять действия, которые делались до момента прерывания.
- В случае вылета или дисконнекта во время действия ОХ следует проделать следующее:
 - Если у красного есть сохранённые игры текущего хода, ему следует загрузить последнюю из них. После этого красный продолжает ход и завершает его. Синий будет вынужден провести текущий ход заново. Одновременный ход возобновится со следующего дня.
 - Если у красного нет сохранённых игр текущего хода, то синему следует загрузить последнее автосохранение. В этом случае обоим игрокам придётся ходить последний ход заново. Одновременный ход начнётся сразу после загрузки автосохранения и передачи хода синим.
 - В любом случае, при загрузке сохранения игроки должны максимально точно повторять свои ходы до момента дисконнекта.
 - Обратите внимание: во время одновременного хода синий не может сохранять игру. Единственные сохранённые игры, которые появляются у синего, — это автосохранения, создаваемые каждый ход после соединения результатов ходов игроков. Красный может сохранять игру в обычном режиме, но позиция синего в его сохранениях всегда будет соответствовать началу хода. Таким образом, действия синего сохраняются только после завершения хода обоими игроками, перед началом следующего хода.

Более подробные и актуальные Правила, а также общие Правила для стандартных шаблонов доступны по ссылке: <http://h3hota.com/ru/rules>



ПРАВИЛА HEROESWORLD

Рекомендуются для онлайн-игр и турниров на **SoD**. Встроены в Правила HD-мода.

I. Общие организационные вопросы.

1. Игры-online проводятся на любой из версий НоММЗ (SoD 3.2, 4.0; WT, ...) по взаимной договоренности игроков или по регламенту турнира.

2. Разрешено применение дополнительных программ, ускоряющих процесс игры, в частности:

- Мод для улучшения функциональной части интерфейса - [НоММЗ HD](#)
- Ускоритель анимации в битвах - [Cranim](#).

За все баги, возникающие при использовании этих программ и файлов, несет ответственность использующий их игрок.

Запрещено применение любых других дополнительных программ и файлов, влияющих на игровой процесс, без согласования с соперником.

3. Игры проводятся на случайных картах, сгенерированных по [шаблонам](#).

3.1. Выбор шаблона для игры осуществляется по регламенту турнира.

3.2. Выбор шаблона методом вычеркивания: игроки по очереди убирают из списка шаблонов, заявленных в турнире, нежелательные, до тех пор, пока не останется один последний, на котором и происходит игра. В регламенте турнира оговариваются правила, кто из игроков начинает черк.

4. Выбор цвета и замков.

4.1. В турнирах выбор цветов и замков определяется правилами или жеребьевкой.

4.2. Выбор замков методом вычеркивания: игроки по очереди вычеркивают (убирают) из полного списка, включающего 9 замков, те, которыми не хотят играть, до тех пор, пока не останется 3 замка. Игрок, который начинал первым черкать, выбирает себе замок из трех оставшихся, потом второй игрок выбирает себе замок из двух оставшихся и объявляет цвет, которым хочет играть.

4.3. Выбор методом торгов.

При создании игры, хост генерирует случайную пару городов. После чего, игроки по очереди называют сумму, которую они готовы отдать оппоненту за право первым выбрать город. Минимальный шаг торга 100 монет. Аналогичная процедура торга за выбор цвета. Общую сумму (за город и цвет) игрок переводит другому перед стартом.

Если при генерации выпала пара одинаковых городов, торг происходит за право первым выбрать стартового героя. Далее происходит торг за цвет.

У каждого из игроков есть право один раз повторно перегенерировать пару городов по своему желанию, заплатив за это оппоненту 500 монет. При этом игрок, уплативший 500 золота, может наложить запрет на генерацию одного из городов.

4.4. На шаблонах с компьютерными игроками замки компьютеру выбираются случайным образом (кроме шаблонов Mini-Nostalgia раздел III.7 и Diamond раздел III.8).

5.1. Для общения игроки используют ICQ, по договоренности: Skype, чаты.

5.2. Для связи online игроки используют программы (в порядке приоритетности):

[Hamachi](#), [TeamViewer](#), [GameRanger](#).

6. Игроки обязаны делать [подневные сейвы](#), хранить их до конца турнира (т.е. до подведения итогов и награждения победителя) и предъявлять их по первому требованию ведущему/судье турнира/члену АК.

Если сейвы по каким-либо причинам отсутствуют, то ведущий/судья/АК исходят из сейлов, предъявленных оппонентом. Претензии к сопернику и судьям в таком случае не принимаются.

При использовании HD-mod, игроки обязаны включить опции:

- HD+
- Сохранять перед каждой битвой
- Сохранять все дни (для турниров)
- А также плагин HW_rules. Настройки HW_rules на усмотрение организатора турнира.

7. Термины в настоящих правилах соответствуют русскому переводу игры Герои Меча и Магии III (версия 4.0), сделанному Компанией «Бука» (Платиновая серия), описанию в [«Физике Мира Героев»](#) и [условным обозначениям](#), обще употребляемым при описании шаблонов.

Специфические понятия, употребляемые в игре: названия замков, артефактов, объектов, заклинаний и пр. - в правилах пишутся с большой буквы.

7.1. Основная терминология и аббревиатуры.

Под словом "замок" (с маленькой буквы) в настоящих правилах подразумевается любой город/деревня на игровой карте.

Под словами "определенный проход между зонами" на генерированной игровой карте подразумевается промежуток между препятствиями, образующими границы зон, по которому герой имеет возможность пройти в соседнюю зону. В реальной игровой ситуации таких проходов может быть несколько, даже если в схеме шаблона указано, что проход единственный.

Багнутый проход - проход между зонами, которого по схеме шаблона не должно быть. Отличается более слабой охраной (или ее отсутствием), несоответствующей схеме шаблона. Часто возникает при генерации шахты, деревни и т.п. на границе двух зон.

Прирост - войска, появившиеся в момент начала новой недели в Жилищах городов (деревень) игрока или в захваченных в этот день городах (деревнях) соперника-человека и компьютерных игроков. Трежа = treasure (анг. сокровище) = трежери = treasury (анг. сокровищница) - лучшая по наполнению зона на шаблоне.

ГО - Главная Охрана - сильная охрана (value=45000) либо между зонами, стартовыми для игроков (2SM4d(3)), либо между стартовой зоной и главной трежей (Jebus Cross, Mini-Nostalgia). ГМ - Гильдия Магов.

ОХ - Одновременный ход (доступен при игре через лобби HD-mod).

7.2. [Подробный Словарик терминов](#).

II. Правила online игр, общие для всех шаблонов (версия SoD).

В данном разделе собраны правила, общие для всех шаблонов.

1. Рестарты. В описанных ниже ситуациях игроки должны/могут начать новую игру с перегенерацией карты.

1.1. Обязательный рестарт брать необходимо. Игроки должны сразу после генерации игры проверить отсутствие оснований для обязательного рестарта и обязаны взять рестарт в течение 1 минуты в случаях:

- если стартовый герой выше первого уровня;
- если у игрока или компьютера отсутствует стартовый замок;
- если из стартового замка не ведет ни одной дороги;
- если ГО сгенерировалось вплотную к стартовому замку (так, что из стартового замка нельзя выйти или войти туда без битвы с ГО).

1.2. Рестарт по первой встрече до 115-116-117 включительно для быстрых-средних-медленных дорог соответственно.

Встречей считается непосредственный контакт игроков друг с другом, т.е. любая битва между ними (битва между любыми героями, битва с гарнизоном замка или шахты противника), либо захват города/деревни без боя.

Если в указанный срок произошла встреча, то любой из соперников сразу после нее вправе потребовать рестарт.

Если в процессе ОХ произошла встреча, то игроки обязаны загрузить сейв и переиграть без ОХ. Если без ОХ встречи не произошло - игра продолжается.

Если оба игрока согласны на продолжение партии, то игра продолжается. Последующие встречи в данной генерации, произошедшие в указанные сроки, основанием для рестарта не являются.

После первого рестарта по встрече сроки повторного взятия рестарта сокращаются на один день, т.е. второй раз рестарт по встрече берется до 114-115-116 включительно для быстрых-средних-медленных дорог соответственно. Сроки третьего и всех последующих рестартов по встрече сокращаются еще на один день, т.е. до 113-114-115 включительно для быстрых-средних-медленных дорог соответственно.

1.3. Субъективные рестарты.

У каждого игрока есть право без объяснения причин взять рестарт/рестарты не позднее конца своего хода в соответствующий день. Возможно взять либо 3 рестарта на первый день игры (111+111+111), либо 2 рестарта на первый и второй день (111+112 или 112+111), либо один рестарт на третий день (113).

1.4. Рестарт по желанию игрока, у которого единственная дорога ведет в ГО (для шаблонов 2SM4d(3), Jebus Cross, Balance, Nostalgia). Берётся в день обнаружения этого факта, но не позднее 115.

Если субъективные рестарты остались, то тратится один день субъективных рестартов (т.е. на 114 берём рестарт 111).

Если субъективные рестарты закончились, а игрок обнаружил, что единственная дорога от стартового замка ведет в ГО, то он вправе потребовать дополнительный рестарт.

1.5. Рестарт по сильному блоку до 112 включительно.

Блок - сильная охрана чего-либо, которую невозможно уничтожить без катастрофических потерь в конкретной раздаче.

Рестарт берется по желанию игрока-обладателя блока при невозможности обойти блок, который отрезает замок от основной части стартовой зоны, не оставляя возможности развития до блока.

Силу блока в первую очередь оценивает игрок, заявивший о блоке, потом его соперник, а при возникновении спора между игроками - ведущий/судья/АК.

Если субъективные рестарты остались, то тратится один день субъективных рестартов (т.е. на 112 берём рестарт 111).

Если субъективные рестарты закончились, то игрок вправе потребовать дополнительный рестарт.

2. Разрешенные действия, запреты и ограничения.

2.1.1. На всех шаблонах, кроме шаблонов размера XL+U запрещен red-rush (ред-раш): игроку, играющему красным цветом, запрещено нападать в первый день недели с приростом (т.е. войсками, появившимися в момент начала новой недели в Жилищах городов (деревень) игрока или в захваченных в этот день городах (деревнях) соперника-человека и компьютерных игроков), купленным в этот день:

а) на замок синего (даже, если замок не охраняется);

б) на героев или охраняемые шахты синего, если наличие прироста может повлиять на исход битвы или потери в битве у любого из игроков.

2.1.2. Понятие ред-раша не применимо, когда герои игроков-соперников оказываются при нападении по разные стороны Портала или Подземных Врат, если красный не видит, где стоит синий герой.

2.1.3. При невозможности отличить старые войска от войск прироста (в случае, если они были объединены у героя или в замке) считается, что в боях с нейтралами погибает прирост.

До тех пор, пока прирост не был смешан со старыми войсками, он считается приростом, независимо от потерь старой армии.

2.1.4. При игре, в которой участвуют больше двух игроков-людей, правило последовательно действует и для других цветов (blue-rush, tan-rush ...).

При игре с союзами игроков под приростом понимается также и прирост союзника.

2.1.5 При игре с торгом за цвет ред-раш разрешён на всех шаблонах.

2.2. Запрещен хит-н-ран: Ваш герой, атакующий героя соперника, не имеет права отступить в первом раунде боя, если он колдовал любую магию. На героя, который защищается, данный запрет не распространяется.

2.3. Запрещено брать монстров, желающих присоединиться. Нужно либо убить их, либо разрешить им убежать.

Дипломатия разрешена только для удешевления откупа и понижения необходимого уровня для доступа в Библиотеку просвещения.

2.4. Заклинание Пространственные Врата:

- на всех шаблонах, кроме шаблонов размера XL+U, можно использовать каждым героем не более 1 раза в день;
- на шаблонах размера XL+U можно использовать каждым героем 2 раза в день при экспертной магии воздуха.

2.5. Запрещено посещать Картографы и Форт На Холме.

2.6. Переходы между зонами.

Под словами "определенный проход между зонами" на сгенерированной игровой карте подразумевается промежуток между препятствиями, образующими границы зон, по которому герой имеет возможность пройти в соседнюю зону. В реальной игровой ситуации таких проходов может быть несколько, даже если в схеме шаблона указано, что проход единственный.

На всех шаблонах, кроме шаблонов размера XL+U:

2.6.1. Для того чтобы пройти из одной зоны в другую через определенный проход необходимо ликвидировать охрану этого прохода. Если на проходе стоит несколько охран, достаточно уничтожить любую на выбор.

2.6.2. Можно проникать в охраняемую зону для пробивания охраны прохода, если проникновение в зону и нападение на охрану совершается одним действием, без промежуточных остановок, ночевок и без взаимодействия (посещение, собирание, пробивание) с какими-либо объектами охраняемой зоны.

2.6.3. Разрешено проникать в соседнюю зону без пробития охраны прохода для того, чтобы посетить объект, принадлежащий к той зоне, в которой находится игрок.

2.6.4. При проходе через Портал или Подземные Врата достаточно ликвидировать охрану на входе.

2.6.5. В случае отсутствия охраны прохода разрешается свободно переходить из зоны в зону.

2.6.6. Разрешено проникать в соседние зоны с помощью Крыльев Ангела, заклинаний Пространственные Врата и Полет, не уничтожая при этом охрану.

2.6.7. Разрешено проходить мимо охран прохода, не уничтожая их, в случае, если

- игрок уже сам проходил через этот проход (т.е. уничтожил одну из охран);
- игрок видел, как оппонент уничтожил одну из охран или проходил через этот проход;
- есть еще какие-либо бесспорные свидетельства того, что охрана была уничтожена.

На шаблонах размера XL+U и Diamond разрешено проходить из одной зоны в другую, не пробивая сдвинутую охрану. Также разрешено проникать в соседние зоны с помощью Крыльев Ангела, заклинаний Пространственные Врата и Полет, не уничтожая какие-либо охраны.

2.7. Посещение объектов, взятие предметов (ресурсов и артефактов). Под словами "Посетить объект" подразумевается войти в него и получить возможность взять соответствующий бонус.

Объекты и предметы на карте, как правило, охраняются. Возможен вариант, когда несколько объектов, ресурсов, артефактов охраняются одним войском нейтральных монстров. В этом случае объекты и предметы соприкасаются между собой хотя бы одной клеткой, а также хотя бы один из объектов или предметов соприкасается одной клеткой с общей охраной всех сокровищ.

Если возможно забрать охраняемый предмет или посетить охраняемый объект, не уничтожая монстров, охрана называется сдвинутой.

Часть объектов имеет также внутреннюю охрану, например, Склеп, Консерватория Грифонов, Улей Змиев, Сокровища монстров, внешние жилища существ 5-7-го уровней.

2.7.1. Разрешено, не пробивая внешнюю охрану, "вставать" на объекты (т.е. располагать героя непосредственно на входе объекта), для входа в которые и получения бонуса необходимо пробить внутреннюю охрану.

2.7.2. Разрешается, не уничтожая охрану, получать бонусы в Мистических Садах, Водяных и Ветряных мельницах, Навесах, забирать Сундуки, Костры и ресурсы, как из-под сдвинутой охраны, так и с помощью заклинаний Полет, Пространственные Врата и артефакта Крыльев Ангела.

2.7.3. Прежде чем

- "встать" на входе и посетить любой объект без внутренней охраны (кроме указанных в п.2.7.2),
- войти в любой объект, имеющий внутреннюю охрану, для сражения с охраной и получения возможности взять там соответствующий бонус,
- забрать Ящик Пандоры, Волшебный Свиток, Артефакт любым способом (в т.ч., используя заклинания Полет, Пространственные Врата и с помощью артефакта Крылья Ангела), необходимо ликвидировать соответствующую охрану.

2.7.4. Пограничный Страж приравнивается к охране объекта или предмета, и, не посетив соответствующий Шатер Хранителя Ключа и убрав Пограничного Стража, забирать Ящики Пандоры, Волшебные Свитки, Артефакты, посещать всевозможные объекты (кроме указанных в п.2.7.2) за стражем нельзя.

2.8. Ограничения по замкам.

2.8.1. В замке Сопряжение запрещено улучшать монстров 1, 6, 7 уровня.

При игре за Сопряжение стартовый герой выбирается случайно при генерации карты.

Для использования бонуса Граала, необходимо отстроить гильдию магов соответствующего уровня в любом из ваших городов, либо с момента появления у игрока контроля над замком с уже отстроенной ГМ соответствующего уровня (аналогично волшебным свиткам, но для всех уровней магии).

2.8.2. В замке Некрополь запрещено строить Усилитель Некромантии.

При игре за Некрополь запрещено выбирать стартовым героем Галтрана. Если Галтран приходит не стартовым, развивать его разрешено, причем за любой замок.

2.8.3. Если в замке компьютерного игрока сделано улучшение монстров 1, 6, 7 уровня в Сопряжении или 4 уровня в Некрополе, то запрещается улучшать свои войска этих уровней и нанимать улучшенную версию существ. Если отстроен Усилитель Некромантии, то улучшать вампиров запрещено, а дополнительных скелетов распускать не нужно.

2.9. Запрещено собирать сборный артефакт Накидка Мертвого Короля. Все остальные сборные артефакты собирать разрешено.

2.10. Ограничения по героям Испра и Видомина.

2.10.1. Испре и Видомине разрешено докачивать навык Некромантии до уровня эксперта только последним предлагаемым навыком или с помощью Ученого Книжника. В этом случае ограничений на дальнейшее использование нет.

2.10.2. Испра и Видомина, получившие навык Экспертной Некромантии способом, отличным от указанного в пункте 2.10.1, могут атаковать нейтральных монстров только с последующим бегством или откупом. При этом они не имеют права использовать артефакт Оковы войны.

2.10.3. Иора и Видомина, освобождённые из тюрьмы с Экспертной Некромантией, могут быть использованы без ограничений в течение дня, когда они были получены. В дальнейшем использование этих героев ограничивается п.2.10.2.

2.11. Волшебные Свитки 4 и 5 уровня разрешено использовать только с момента отстройки игроком Гильдии Магов соответствующего уровня в любом из своих замков либо с момента появления у игрока контроля над замком с уже отстроенной ГМ соответствующего уровня.

2.12. Баги:

2.12.1. Запрещено у Торговца Артефактами в замках Башня, Сопряжение и Подземелье продавать Артефакты или Волшебные Свитки по ценам, которые не соответствуют их фактической цене (исправлено в HD-моде).

2.12.2. Запрещено пользоваться багом просмотра героя соперника.

2.12.3. Запрещено использование героя без армии (в армии должен быть хотя бы один юнит). Перед увольнением всю армию можно забрать.

2.12.4. Запрещено использование шляпы адмирала для получения дополнительных очков хода при многократной посадке/высадке из корабля.

2.12.5. Запрещён баг ежедневной раскопки. Запрещено совершать раскопку, если в этот день герой совершил движение.

2.13. Действия, не запрещенные/не ограниченные данными правилами, разрешены.

III. Нестандартные и спорные ситуации. Судейство.

Честная игра

Самый главный пункт: игроки должны играть честно и уважать друг друга.

- Запрещено использовать во время партии чит-коды, не разрешенные к применению программы и баги, возникающие в результате использования дополнительных программ и файлов.
- Сейвы незаконченной партии не имеет права вскрывать никто, кроме судьи/ведущего турнира или члена АК и только при возникновении спорной ситуации в партии. Если в момент возникновения спорной ситуации, требующей вскрытия сейвов, нет связи с судьей/ведущим/АК, партия должна быть прервана и сохранена обоими участниками до связи с судьями.
- Запрещен просмотр дерева прокачки героя программными средствами (приравнивается к мапхаку).
- Запрещено открывать в редакторе карту, на которой идет игра, до окончания партии. Партия считается оконченной, когда один игрок полностью уничтожил второго либо один из них сдался, о чем должен посредством ICQ это подтвердить. Только лишь после этого разрешается вскрывать сейвы и смотреть карту в редакторе.

За все действия, произошедшие на компьютерах игроков во время партии и/или связанные с неоконченной игрой, несут ответственность игроки, договорившиеся на игру.

При игре с запароленными сейвами игроки обязаны:

- сразу же после игры предоставить сопернику / соперникам свой пароль;
- предоставлять пароль неоконченной партии по требованию ведущего / судьи турнира / АК при возникновении спорной ситуации.

Разное

Если в бою происходит «патовая» ситуация, то нападающий игрок должен отступить. Например, у нападающего в процессе битвы остается 100 гномов, а у обороняющегося героя 1 муха. И 100 гномов никак не могут догнать муху. В этом случае нападающий со 100 гномами должен отступить (либо откупиться). Если на ком-то надеты «оковы войны», то необходимо загрузить последний сейв, повторить все ходы в точности, как они были сделаны до этого боя, распустить войска, которые были убиты в ходе данного боя. Затем тот игрок(и), на ком были надеты оковы, должен их снять, напавший должен напасть и сбежать/откупиться. Если в процессе игры произошел дисконнект, то игрок, который ходил в данный момент дохаживает свой ход и сохраняет игру. Затем загружаются с этого сейва и продолжают. Либо загружают автосейв игрока, который был в тот момент неактивный. Если связь прервалась в момент битвы, то после загрузки все ходы боя повторяют максимально приближенно к тем, что были до дисконнекта.

Более подробные и актуальные Правила, а также общие Правила для стандартных шаблонов доступны по ссылке: <http://forum.heroesworld.ru/showthread.php?t=10593>



Наверняка, большинство игроков в Героев уже наслышаны об HD-моде, позволяющем играть в любимую игру на больших экранах и с дополнительными функциями, облегчающими трудоёмкие игровые процессы. Многие игроки уже и не играют без этого мода. Поэтому, в данном разделе будет приведено описание этого дополнения и его основные функции.

HoMM 3 HD - это неофициальное дополнение (глобальный функциональный патч) к игре *Heroes of Might and Magic 3* (Герои Меча и Магии 3).

Изначально HoMM 3 HD создавался для изменения оригинального разрешения игры 800x600 на большее, но сейчас его функциональность гораздо шире. HoMM 3 HD не затрагивает оригинальный геймплей, а улучшает функциональную часть интерфейса, делает игру гораздо более удобной, исправляет ряд багов оригинальной игры и добавляет незаменимый для онлайн игры функционал.

Все имеющиеся незначительные изменения графики сделаны с сохранением оригинального стиля. HoMM 3 HD абсолютно не затрагивает файлы оригинальной игры, на которую устанавливается (то есть абсолютно не измененный оригинал можно запускать из той же папки, в которую установлен HoMM 3 HD).

Официальный сайт HD-мода: <http://sites.google.com/site/heroes3hd/rus/description>

ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ

1. Графика

Разрешение (исходный размер):

HoMM3 HD позволяет изменять разрешение игры на любое от 800x600 до 4000x4000.

При изменении разрешения в игре, меняется размер видимой области карты в окне приключений и при просмотре мира/земли/воздуха. Главное меню, вступительные видеоролики, видеоролики победы и поражения, экран загрузки, экран рекордов, меню оригинальных кампаний, выводятся без изменения размеров по центру в рамке. Остальные экраны (города, битвы, обзора королевства, гильдии воров, и пр.) отображаются без изменения размеров в виде окон.

Расширенная функциональность интерфейса (см.п.2) доступна в полном объеме, если вертикальное разрешение не меньше 664 пикселя.

Цветовой режим 32-bit True (stretchable) GDI (включен по умолчанию) позволяет масштабировать картинку от выбранного разрешения до разрешения вашего монитора, используя различные фильтры, которые отличаются качеством и производительностью. Разрешение (исходный размер), выставляемое по умолчанию в настройках, выбрано не случайно (для 1920x1080 монитора выставляется - 1180x664). С этим разрешением вы получите максимально крупные игровые элементы при полной расширенной функциональности интерфейса.

2. Расширенная функциональность интерфейса и настроек игры

2.1. Окно приключений

- список героев в менеджере приключений увеличен до 8, а список городов до 7 (вертикальное разрешение должно быть ≥ 664) (см.рис.1);
- [Alt]+click на героя/замок в окне приключений перемещает их в самый верх списка;
- добавлены кнопки из опций приключений (посмотреть мир, карта-загадка, копать, информация о сценарии, посмотреть ход противника) (см.рис.1);
- можно управлять армией в информационной панели героя/города в правом нижнем углу окна (работает быстрое управление армией);
- колесо мыши прокручивает список городов;
- клавиша [B] вызывает окно Рынка (если он построен);
- клавиша [G] вызывает Гильдию воров (если построена Таверна);
- можно быстро переодеть героя (см.Костюмы);



- средняя кнопка мыши (клавиша [F5]) вызывает быстрое меню с пунктами: рынок, гильдия воров, быстрая битва, границы двери измерений, посмотреть свой ход, сетка на карте (см.рис.2).
- доступно числовое значение очков перемещения героя (наведение мыши на портрет героя в списке или щелчок правой кнопкой мыши на зеленый столбик рядом с портретом) (см.рис.3).



2.2. Глобальное ускорение взаимодействия с картой

- при посещении/поднятии ряда объектов на карте не выводится стандартное окно сообщения, но информация выводится в информационной панели окна приключений (как при подборе ресурсов);
- время отображения информации в инфо-панели равно 7 сек. (оригинальная инфа о подборе ресурса - 5 сек.).

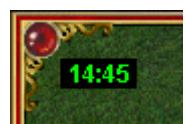
Объекты/события, подвергшиеся нововведению:

Шахты ресурсов, Мельницы, Мистический сад, Навес, Тюрьма, Вуаль тьмы, Маяк, Палатка ключника, Буй, Обелиск, Логово воров, Русалка, Водоём, Обломки кораблекрушения, Святилище, Камень знаний, Оазис, Костер, Конюшня, Огненный столп, Обсерватория красного дерева, Заброшенная шахта, Магические святыни, Свитки с заклинаниями, Телега, Морской сундук (если не артефакт), Цветной Страж прохода (если Палатка не посещена), Магический колодец (если восстановил ману, в инфо-панели рисуется не стандартный текст, а иконка очков заклинаний с количеством), Магический источник (если удвоил ману, в инфо-панели рисуется не стандартный текст, а иконка очков заклинаний с количеством), Сирены, Библиотека просвещения, Картограф (если карта уже куплена), Скелет на земле, Пирамида, Хижина провидца, Банки существ, Склеп, Улей змей, Консерватория грифонов, Утопия драконов, Могила воина, Покинутый корабль, Место кораблекрушения (если пустые), Все объекты, изменяющие боевой дух/удачу, Все объекты бесплатно повышающие на +1 первичные навыки, Артефакты, Древо знаний (если повышает бесплатно или уже повышало), Поднятие существ Некромантией после битвы.



2.3. Таймер

Добавлено непрерывное отображение оставшегося времени на ход в формате мм:сс (при игре с таймером), независимо от того, какое окно активно (см.рис.справа).



2.4. Окно обмена между героями

- работает быстрое управление армией;
- добавлены 7+7 кнопок односторонней передачи отряда существ от героя к герою. При зажатой [ALT] или [CTRL] или [SHIFT] эти кнопки меняют функциональность (и иконки):
 - [ALT] - передается вся армия, кроме единички из отряда над нажатой кнопкой;
 - [CTRL] - передает единичку другому герою в свободный слот;
 - [SHIFT] - добавляет единичку другому герою в слот с таким же типом существ или в пустой;
- добавлены 1+1 кнопки односторонней передачи всей армии: если при нажатии такой кнопки выделен стек существ, то остается единичка этого стека, иначе - единичка самого низкоуровневого медленного существа;
- добавлена кнопка обмена армиями (хоткей: [F10]);
- добавлены 1+1 кнопки односторонней передачи артефактов: предают все артефакты героев. С зажатым [CTRL] (меняются иконки) - только артефакты куклы. С зажатым [SHIFT] (меняются иконки) - только артефакты рюкзака.
- добавлена кнопка обмена артефактами (хоткей: [F11]): меняет все артефакты героев. С зажатым [CTRL] меняет только артефакты куклы. С зажатым [SHIFT] меняет только артефакты рюкзака;



- добавлена кнопка передачи фокуса правому герою (хоткей: [→]): закрывает окно, как и кнопка **OK**, но активным становится правый герой;
- колесо мыши прокручивает артефакты в рюкзаках;
- добавлены 1+1 кнопки рюкзака, которые вызывают окно рюкзака героя;
- быстрое управление артефактами: **[CTRL]+клик** передает артефакт другому герою и одевает на куклу, **[SHIFT]+клик** передает другому герою в рюкзак, **[ALT]+клик** одевает артефакт из рюкзака или снимает с куклы в рюкзак. Работает и в новом окне рюкзака.



2.5. Окно битвы

- добавленная панель статуса отображает подсказки по наведению мыши, а лог показывает только историю битвы (вертикальное разрешение должно быть ≥ 664); - клавиша **[L]** позволяет загрузить сохраненную игру;
- битву можно быстро завершить, нажав **[Q]**. Битва завершится так, как если бы мы нажали кнопку «автобитва» без магии, но мгновенно, без анимации (игра спросит подтверждение);
- тень курсора показывает именно те клетки, куда встанет существо после перемещения (особенно актуально для двухгексовых существ);
- наведение курсора с зажатой клавишей **[Shift]** или **[Ctrl]** на отряд покажет дальность хода существа:
 - **[Shift]** - ход с учетом стоящих на поле существ;
 - **[Ctrl]** - ход без учета стоящих на поле существ;
- в тактическом режиме существо можно выбирать щелчком мыши;
- добавлена Очередь существ в битве. Включается в «Ещё опциях...» при старте карты. Очередь отображается над логом битвы.



2.6. Окно опций битвы

- добавлены кнопки 'Загрузить игру', 'Переиграть сценарий', 'Главное Меню'.



2.7. Окно героя

- работает быстрое управление армией;
- колесо мыши прокручивает артефакты в рюкзаке;
- добавлена кнопка, открывающая рюкзак;
- работает быстрое управление артефактами:
 - **[ALT]+клик** одевает артефакт из рюкзака или снимает с куклы в рюкзак. Работает и в новом окне рюкзака;
 - **[SHIFT]+клик** (или клик средней кнопкой мыши) открывает список артефактов из рюкзака, которые могут быть надеты в данный слот. Работает и в новом окне рюкзака;
- можно быстро переодевать героя (см. Костюмы).

2.8. Книга заклинаний

- увеличена: на странице помещается в два раза больше заклинаний.

2.9. Окно городского портала

- города в списке в том же порядке, что и в списке игрока, за ними следуют города союзников, если есть;
- отображаются иконки городов;
- в списке отображаются занятые города (название другим цветом);
- при клике на город, он отмечается прямоугольником выделения на мини-карте;
- город, в котором стоит герой, произнесший заклинание отмечается как занятый.

2.10. Окно города

- работает быстрое управление армией;
- клавиша [B] вызывает окно рынка (если он построен хотя бы в одном из городов) - клавиша [G] вызывает гильдию воров (если построена таверна хотя бы в одном из городов);
- клавиша [F10] меняет армии у посещающего героя и гарнизона города.
- клавиша [пробел] не только меняет посещающего героя с гарнизонными местами, но и перемещает одного героя вверх-вниз;
- клик по иконке (теперь кнопке) замка - быстрый наем всех доступных существ:
- с зажатой [CTRL] - без подтверждения. С зажатой [ALT] - не апгрейды, без подтверждения;
- клик по иконке с приростом существ (теперь кнопке) - наем данного существа:
- с зажатой [CTRL] - без подтверждения. С зажатой [ALT] - не апгрейд, без подтверждения;
- вместо прироста существ показывается их количество;
- добавлен чат (как в окне приключений).

2.11. Менеджер сценариев

- доступна навигация по папкам при выборе сценария;
- игры сохраняются в отдельную папку с именем сценария, если включена опция «сохранять все дни (для турниров)»;
- расширена информация о стартовом герое.

2.12. Генератор случайных карт (ГСК)

- можно выбрать шаблон:
 - к названию шаблона в списке добавляется информация о количестве игроков-людей и диапазоне размеров карты (информация берется из самого шаблона);
- при выборе шаблона из списка автоматически корректируются настройки RMG, если они недопустимы для данного шаблона;
- шаблоны можно редактировать или добавлять свои: \HD3_Data\Templates\название шаблона\rmg.txt ;
 - можно удобно и точно настроить союзы между игроками;
 - можно выбрать тип дорог: тип дорог может генерироваться случайно из трех, двух, может быть задан точно, можно играть вообще без дорог;
 - настройки ГСК и уровень сложности в игре, выбранные в последний раз, запоминаются и автоматически выставляются перед следующей игрой.



2.13. Прочее

- В окне гарнизона работает быстрое управление армией, клавиша [F10] меняет армии у посещающего героя и гарнизона;
- В окнах города, гарнизона и обмена при попытке передать последний стек существ - одно существо остается у героя, остальные передаются;
- Все полосы прокрутки в игре управляются колесом мыши.
- Во всех полях ввода текста работают стандартные сочетания [CTRL]+[C], [CTRL]+[V], [SHIFT]+[INS], [CTRL]+[INS] для работы с буфером обмена;
- В окне повышения уровня героя, а также в стандартных окнах выбора (золото-опыт, атака-защита и пр.) выбор можно быстро сделать двойным щелчком мыши;
- При посещении жилищ существ (кроме 1го уровня) на карте приключений игра не спрашивает хотите ли вы их нанять, а сразу открывает диалог найма;
- Игра поддерживает ввод русских символов;
- Мини-карта в игре работает корректно с нестандартными размерами карт;

- В таверне можно пригласить героя:



- только для одиночной игры;
- приглашенный герой появляется на месте нанятого;
- эта функция не является читом, или изменением оригинальных правил игры, так как абсолютно того же эффекта можно добиться в оригинал с помощью неопределенного количества загрузок сохраненной игры - покупок героя, с той лишь разницей что в HD это будет сделать быстрее, удобнее и приятнее;

- В главном меню средняя кнопка мыши (клавиша [F5]) вызывает системное меню.

3. Быстрое управление армией

Работает в окнах приключений, обмена, героя, города, гарнизонов:

- [SHIFT] + клик – «умное» поэтапное пропорциональное разделение. Игнорирует единички, при необходимости выравнивает количество и пропорционально делит стеки. С помощью этой операции можно быстро выровнять по количеству стеки одного типа, поделить стек пополам за 1 клик, поделить на 3 за 2 клика. Эта операция не отменяет стандартное разделение стека с использованием [SHIFT]. (чтобы использовать обычное разделение нужно сначала выделить стек, а потом уже нажимать [SHIFT]);
- [ALT] + клик - собирает в слот войска того же типа из слотов героя/гарнизона;
- [ALT] + [SHIFT] + клик - распускает отряд (последний отряд героя не может быть уволен);
- [CTRL] + клик - отделяет от отряда в свободный слот одну «единичку»;
- [CTRL] + [SHIFT] + клик - отделяет от отряда во все пустые слоты героя/гарнизона по одному существу;
- [CTRL] + [ALT] + клик – в окне встречи героев и в окне города перемещает стек другому герою. Оставить героя без армии нельзя, остается хотя бы 1 существо. Так же эта комбинация работает в гарнизоне, и кроме того, работает при щелчке на портрет героя и прямоугольник с флагом в гарнизоне в окнах города и гарнизона, при этом передаются все стеки;
- [CTRL] + [ALT] + [SHIFT] + клик - передает всю армию. Если передается армия от героя, то остается единичка от отряда, по которому был сделан щелчок.

4. Костюмы

В игре можно запоминать наборы артефактов (костюмы), одетых на героя и быстро менять их (т.е. переодевать героя) простым нажатием на кнопки клавиатуры:

- Клавиша [1], [2], ..., [9] с зажатым [л.CTRL] – запоминает «костюм». Работает только в окне героя. Операция сопровождается звуковым оповещением (щелчок);
- [1], [2], ..., [9], [0] - одевает ранее сохраненный костюм на героя. Работает в окне героя и в главном окне менеджера приключений. То есть, чтобы переодеть героя необязательно открывать его окно, достаточно просто выделить героя. В менеджере приключений операция сопровождается звуковым оповещением (щелчок). При переодевании героя этим способом предыдущий набор артефактов (костюм) запоминается в слот [0]. Таким образом нажатием на [0] можно отменить последнее переодевание;
- Если при простом нажатии [1], [2], ..., [0] прежде чем одеть новый костюм с героя снимаются все старые артефакты, то с зажатой клавишей [л.SHIFT] новый костюм одевается поверх старого;
- При переодевании героя артефакты не появляются из ниоткуда и не исчезают. Все берется из рюкзака героя и складывается туда же. Если не будет хватать каких-либо артефактов для ранее сохраненного костюма, то костюм оденется частично (из того что есть);
- Костюмы запоминаются не для каждого героя в отдельности, а для игрока (для всех его героев) в целом, но переодевается именно активный герой.

5. Опция HD+

HD-мод содержит опцию HD+:

- В сетевой игре добавлена защита паролями сохранённых игр и сгенерированных карт;
- В сетевой игре реализован одновременный ход;
- Реализован шахматный таймер;
- В сетевой игре возможен старт отсчёта игрового таймера только после закрытия окна, сообщающего о передаче игроку хода;
- Возможность переиграть быструю битву вручную 1 раз, если не устроил её результат. В одиночной игре можно переигрывать битвы хоть сколько раз;
- На ход битвы (урон существ, срабатывание боевого духа, удачи, способностей и т.п.) теперь не влияют неигровые события. Т.е. при одних и тех же действиях одна и та же битва на одной и той же карте проходит всегда одинаково, в т.ч. одинакова последовательность выпадения заклинаний у Мастер-джиннов, Чародеев и Сказочных драконов;
- Быстрая битва идентична автобитве без магии;

- Исправление множества багов оригинала, в том числе:
 - Продажа артефактов у Торговцев артефактами по завышенной цене;
 - Оставление героя без армии при обмене между героями;
 - Баги заклинания Клон;
 - Только Копейщики в Лагерях беженцев;
 - Баги быстрой битвы;
- Функция автоматического исправления ошибок карты, возникающих в процессе игры.

Внимание! Сетевая игра с опцией HD+ возможна только, если все игроки используют её. Опция изменяет оригинальные возможности игры, поэтому, если вы, например, играете онлайн турнир, вы должны отключить эту опцию.

6. Совместимость

- HotA - 100%;
- SoD, Complete - 100%;
- WoG 3.58, TE, WT, ERA - не весь функционал доступен, требуются тонкие настройки;
- с RoE, AB, Heroes Chronicles НЕ СОВМЕСТИМ!

Автор мода: Баринов Александр Сергеевич (aka baratorch, Bara, Баря)

E-mail: baratorch@yandex.ru

Официальный сайт с подробным и актуальным описанием:

<https://sites.google.com/site/heroes3hd/rus/description>

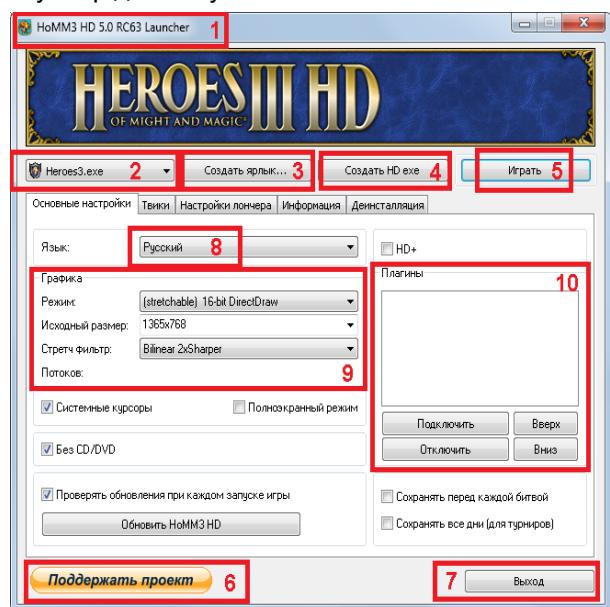
10.9 Современные функции в игре

Казалось бы, компьютерной игре 1999 года выпуск совсем не место в 2020 году, но именно Герои Меча и Магии III доказывают обратное. Сейчас игра переживает достаточно бурное развитие, благодаря активному геройскому сообществу, развитию многих проектов, но в особенности - HotA и HD-мод. Именно эти два проекта являются вторым дыханием Героев и привносят в игру значительное количество добавлений, исправлений и изменений. HotA добавляет множество нового контента, новый полноценный город, кампании и правки баланса. HD-мод предоставляет доступ к онлайн-лобби, исправляет множество багов и добавляет удобство геймплея для любого игрока. Однако такое разнообразие и обилие функций может отпугивать новых игроков, которые боятся начинать во всём этом разбираться. В данном разделе собраны наиболее важные моменты в современных Героях, которые нужно знать и главнее всего изучить начинающим игрокам.

1. ЛАУНЧЕР HD-МОДА

HD-мод добавляет в папку с вашими Героями удобный лаунчер для запуска.

1. Сверху окна указано название и версия мода (в примере 5.0 RC58).
2. Всплывающий список всех версий игры, установленных в данной папке.
3. Кнопка создания отдельного ярлыка для выбранной версии игры.
4. Кнопка создания отдельного HD-ярлыка для выбранной версии игры.
5. Кнопка запуска выбранной игры.
6. Кнопка поддержки проекта, перенаправляющая Вас на страничку сайта HD-мода, где перечислены все способы поддержки.
7. Кнопка выхода из лаунчера.
8. Всплывающий список выбора языка лаунчера.
9. Списки выбора различных графических режимов и разрешения экрана. Игровой экран при этом будет автоматически подстроен под выбранное разрешение, но экраны городов, битв и некоторые другие будут открываться в отдельных окнах в оригинальном разрешении. Поскольку оригинальная игра создавалась в разрешении 800x600, размещение некоторых игровых меню происходит не на полный экран, а в отдельных окнах — единственный вариант сохранения их в изначальном масштабе (максимально близким к полноэкранному режиму для стандартных пропорций экрана выглядит разрешение 1066x600, в этом случае добавляются только рамки по бокам).



В целом, не в зависимости от размера экрана, для стандартных широкоэкраных мониторов (пропорция 16:9) рекомендуется выбирать в HD-лаунчере разрешение 1180x664. Приемлемый масштаб также сохраняется и в 1280x720 (или 1285x723). Настоятельно не рекомендуется выбирать разрешения выше или, тем более, «родное» разрешение дисплея (к примеру, 1920x1080), масштаб игровых элементов будет слишком мелким. Следует также обратить внимание на настройки Стретч фильтров при выборе в лаунчере Режимов 32-bit (stretchable) или 32-bit True (stretchable) GDI. Стретч фильтры позволяют добиться наиболее корректного и эстетичного внешнего вида игры при растягивании.

Стретч фильтры можно менять прямо в игре через горячие клавиши Ctrl + Num.

10. HD-мод поддерживает сторонние плагины, предназначенные для управления различными возможностями игры.

Создание плагинов в виде dll требует некоторого уровня программирования, однако предоставляет пользователям практически безграничные возможности. Из уже существующих плагинов, например, есть те, которые меняют язык и графическое отображение текстов в игре. Некоторые изменяют свойства вторичных навыков (Зоркость, Обучение), формулы расчёта длительности заклинаний и их эффектов, и т.д.

Перечень некоторых плагинов можно найти тут: forum.heroesworld.ru/showthread.php?t=10579

Или, например, здесь: handbookhmm.ru/forum/viewtopic.php?f=56&t=529

2. ТВИКИ HD-МОДА

Твики - особые индивидуальные настройки пользователя HD-мода в виде программного кода с изменяемыми значениями. Здесь, в том числе, перечислены все предыдущие настройки лаунчера в текстовом виде по типу разрешения, языка и т.д.

У большинства твиков можно установить значение 1 (вкл) или 0 (выкл):

Твик	Описание
<UI.AdvMgr.SkipMapMsgs> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл Пропускает подтверждения при покупке на карте существ и боевых машин; выводит ряд сообщений при взаимодействии с картой в инфопанели в правом нижнем углу, что избавляет от лишних кликов и ускоряет игру.}
<UI.ClipCursor> = 1	{0 - выкл, 1 - курсор мыши не может покинуть окно игры с зажатой клавишей [Ctrl], 2 - [Ctrl]+[Tab] переключает возможность/невозможность курсора мыши покинуть окно игры. Используется для прокрутки карты при игре в окне.}
<UI.CombatMgr.CursorShadowAlwaysOn> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл Тень курсора в битве всегда включена.}
<UI.Ext.AdvMgr> = 1 , 1 , 1	{1 - вкл, 0 - выкл Расширения менеджера приключений. 1-е значение - управление армией в инфопанели, подтверждение при попытке копать, прокручивание списка городов колесом мыши, перемещение героев и городов в списках клавишей [Alt], открытие рынка по [B], открытие гильдии воров по [G], быстрое меню по средней кнопке мыши или [F5]. 2-е - расширенные списки героев(8) и городов(7). 3-е - отображение очков перемещения героев и отображение картинки и названия артефакта по ПКМ на карте.}
<UI.Ext.ArtMerchantDlg> = 1 , 1	{1 - вкл, 0 - выкл Расширения/исправления окна торговцев артефактами. 1-е значение - прокручивание колесом мыши рюкзака. 2-е - отображение слова "разное 5" и несброс выделения при продаже артефакта из рюкзака.}
<UI.Ext.CombatMgr> = 1 , 1	{1 - вкл, 0 - выкл Расширения окна битвы. 1-е значение - разделение нижней инфопанели на две: лог битвы и строку подсказки. 2-е - тень курсора показывает куда встанет существо при перемещении/атаке, отображение тени перемещения выбранного существа наведением курсора мыши с зажатыми клавишами [Ctrl] (без учета существ на поле) и [Shift] (с учетом существ на поле).}
<UI.Ext.CombatOptionsDlg> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл Кнопки 'Загрузить игру', 'Переиграть сценарий', 'Главное Меню' в окне опций битвы.}
<UI.Ext.HeroDlg> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл Расширения окна героя: быстрое управление армией и артефактами, окно рюкзака.}
<UI.Ext.LvlUpDlg> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл ПКМ на портрет открывает окно героя; выбор навыка двойным кликом.}
<UI.Ext.ScenarioMgr> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл Расширения окна выбора сценария. RMG: выбор шаблона, союзов, дорог, запоминание последних настроек. Расширенное окно информации о герое. ПКМ на карту в списке показывает имя файла карты.}
<UI.Ext.SpellBook> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл Расширенная книга заклинаний вмещает 24 заклинания на развороте вместо 12.}
<UI.Ext.SpellScroll> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл Показывает иконки заклинаний в свитках(артефактах).}
<UI.Ext.SwapMgr> {0,1,2} = 2	{1/2 - вкл, 0 - выкл Расширенное окно обмена между героями (быстрое управление армией, артефактами и пр.). 1 - со стандартным размером 800x600, 2 - увеличенное.}
<UI.Ext.TextBox> = 1 , 1	{1 - вкл, 0 - выкл Расширенное поле ввода текста. 1-е значение - поддержка ввода русских символов. 2-е - работа с буфером обмена сочетаниями клавиш [Ctrl]+[C], [Ctrl]+[V].}
<UI.Ext.TownMgr> = 1 , 1	{1 - вкл, 0 - выкл Расширения окна города. 1-е значение - быстрое управление армией, быстрая покупка существ, прокрутка списка городов колесом мыши, открытие рынка по [B], открытие гильдии воров по [G]. 2-е - чат.}
<UI.Ext.TownMgr.AvailableInsteadGro wth> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл Показывает количество доступных существ вместо прироста (прирост доступен по наведению и ПКМ).}
<UI.Ext.TownPortalDlg> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл Расширенное окно городского портала.}
<UI.MsgBox.DblClickSelect> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл Выбор двойным кликом в окне сообщения (золото/опыт, атака/защита и пр.).}
<UI.RecruitDlg.AutoSet> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл Автоматическая установка количества нанимаемых существ/машин на 1/максимум; кнопка 'максимум' устанавливает количество на 1 если уже выбран максимум.}
<UI.RecruitDlg.AutoSet.Max> = 1	{0 - при открытии окна покупки существ/машин количество устанавливается на 1. 1 - на максимум.}
<UI.ShowTimer> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл отображение таймера в левом верхнем углу экрана.}
UI.Suits> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл Костюмы (быстрое переодевание героя).}
<UI.Battle.ShowAlwaysHeroInfo> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл Всегда показывать информацию о герое в битве.}
<UI.Tavern.InviteHero> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл Пригласить героя в таверне.}

Полный перечень: sites.google.com/site/heroes3hd/rus/description/tweaks

3. ОНЛАЙН-ЛОББИ ДЛЯ СЕТЕВОЙ ИГРЫ

Онлайн-лобби - игровой сервер, который позволяет игрокам со всего мира играть друг с другом без использования сторонних программ. Для его использования необходима регистрация.

После входа в лобби можно увидеть чат, с доступным выбором различных языков, список игроков онлайн и созданные игры с описаниями.

Рейтинг игрока, создавшего игру в списке, и его ник, отображаются в первых двух колонках.

Колонка после имени хоста обозначает текущее состояние игры. Если отображён "меч", то игра ещё не начата. Если «два скрещенных меча», то игра уже идёт.

Колонка «#» отображает количество присоединившихся игроков и требуемое количество.

Если напротив созданной игры стоит "звёздочка", значит эта игра проводится на рейтинг. Рейтинг всех игроков можно посмотреть по отдельной кнопке. Свой рейтинг отображается в верхнем левом углу экрана.

Если напротив созданной игры стоит "замочек", значит для присоединения к игре будет требоваться пароль.

Колонка "Описание" показывает условное описание игры, оставленное хостом. Типовое описание выглядит так:

JC XL 160% 10/6/2 торг 117 300+

где **JC** - название шаблона Jebus Cross (возможны jebus/Джебус/Jeb и другие шаблоны); **XL** - размер карты (возможны XL+U - с подземельем, и другие размеры); **160%** - сложность игры (возможны просто 160 и другие сложности); **10/6/2** - время шахматного таймера: 10 мин старт / 6 мин ход / 2 мин битва (возможны 10.6.2 или 10-6-2); **торг** - метод выбора городов (возможны trade, ТоргТорг - т.е. торг на город и торг за цвет, tt и др.); **117** - время игры с одновременными ходами: месяц 1 неделя 1 день 7 (возможны 1-1-7, sim117, OX117 и др.); **300+** - требуемый рейтинг игроков выше 300 (возможны 300pts и др.).

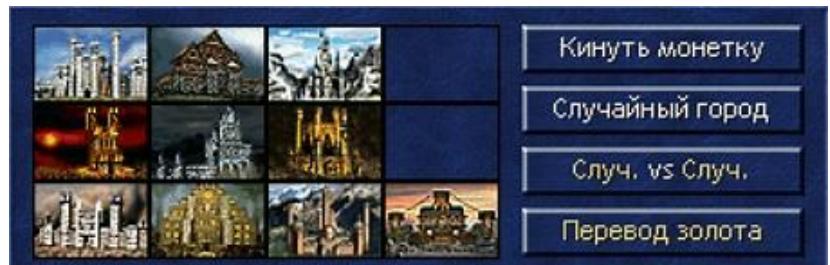
Возможны и другие обозначения или их отсутствие: **PL**, **ENG**, **ENG+RUS** - язык игроков; **roll 500** - перегенерация пары городов по требованию одного из игроков (-500 одному, +500 другому); **по rules** - игра без Турнирных правил; **2 ге** - количество рестартов 112 (рестарт на второй день или 2 рестарта на первый) и т.д.

4. PvP-ОПЦИИ

PvP-опции

Данные опции возможно настроить перед стартом многопользовательской игры. Кнопка отображается над описанием карты и содержит следующие настройки:

- Выбор доступных городов и запрет любых из них для Метода вычеркивания.
- «Кинуть монетку»** - один из методов жеребьёвки, например, для выбора цвета или начатия черка городов, шаблонов. При нажатии кнопки в чат выводится сообщение от системы со случайным числом: 0 или 1.
- «Случайный город»**. При нажатии кнопки в чат выводится сообщение от системы с названием случайного города из не вычеркнутых.
- «Случ. vs Случ.»**. При нажатии кнопки в чат выводится сообщение от системы с названиями двух случайных городов из не вычеркнутых.
- «Перевод золота»**. В случае торга или договорённости между игроками можно выбрать определённый цвет или город. За это игрок, получивший преимущество может отдать часть золота сопернику при помощи этой кнопки. Например, игрок1 выбирает Некрополис в результате торга за 1500 золота. После нажатия этой кнопки и появления списка всех игроков необходимо ввести в поле игрока1 «-1500», а в поле игрока2 «1500».



Типичный диалог перед игрой между оппонентами выглядит так:

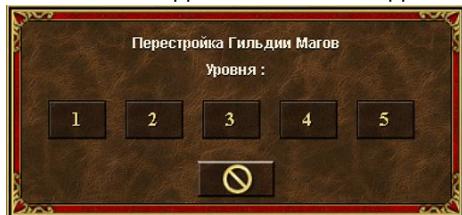
<p><СИСТЕМА>: Башня vs Замок</p> <p>игрок 2: roll</p> <p>игрок 2: бан Башня</p> <p><СИСТЕМА>: Замок vs Сопряжение</p> <p>игрок 2: +</p> <p>игрок 1: 2000</p> <p>игрок 2: 25</p> <p>игрок 1: 3</p> <p>игрок 2: +</p> <p>игрок 1: 500</p> <p>игрок 2: 7</p> <p>игрок 1: +</p> <p><СИСТЕМА>: красный: -1800 синий +1800</p> <p>игрок 2: 2 мин афк и го</p> <p>игрок 2: +</p> <p>игрок 1: gl hf</p> <p>игрок 2: gl</p>	<p>хост генерирует пару городов через кнопку Случ. vs Случ.</p> <p>Игрок 2 просит перегенерировать пару (500 золота)</p> <p>Игрок 2 просит вычеркнуть из генерации пары Башню</p> <p>хост черкает Башню и генерирует новую пару городов</p> <p>Игрок 2 соглашается на эту пару городов</p> <p>Игрок 1 предлагает 2000 золота за право выбора города из пары</p> <p>Игрок 2 предлагает 2500 золота (сокр.)</p> <p>Игрок 1 предлагает 3000 золота (сокр.)</p> <p>Игрок 2 соглашается на этот торг</p> <p>Игрок 1 предлагает 500 золота за право выбора цвета</p> <p>Игрок 2 предлагает 700 золота (сокр.)</p> <p>Игрок 1 соглашается на этот торг</p> <p>хост через кнопку "Перевод золота" прописывает красному - 1800, а синему +1800</p> <p>Игрок 2 просит перерыв 2 минуты (афк - away from keyboard) и можно начинать (go)</p> <p>Игрок 2 готов начинать</p> <p>Игроки желают друг другу удачи (good luck, have fun) и стартуют</p>
---	---

5. ЕЩЁ ОПЦИИ...

В нижней части экрана под описанием находится ещё одна кнопка дополнительных настроек, включающая следующие пункты:



- «**Всегда строить 2 уровень**». В стартовых городах по умолчанию отстроено жилище существ 2 уровня, а не случайно.
- «**Всегда 2ой стек у героя**». В стартовых армиях героев всегда присутствует два отряда из трёх. Появление третьего остаётся случайным.
- «**Перестройка гильдии магов**». Нововведение, позволяющее перестраивать Гильдию магов, при этом обновляя в ней заклинания соответствующего уровня. Заклинания при перестройке не повторяются до тех пор, пока не останется заклинаний, которые ещё не появлялись. Чтобы перестроить Гильдию магов, необходимо её сначала отстроить до максимального уровня. Также надо иметь необходимое количество ресурсов для повторного строительства. Открытие окна перестройки осуществляется по клику на Гильдию магов с зажатой клавишей **Shift**.
- «**Перестраивать библиотеку**». Аналогична предыдущей функции, но относится только к Башне и отстроенной в ней Библиотеке, которая при включенной опции перестраивается автоматически вместе с Гильдией магов.
- «**PvP битвы с нейтралами**». При активации этой функции в любой битве с нейтралами, взятии сокровищниц или жилищ существ, нейтралами и охраной будет управлять игрок-соперник. Это значительно усложняет игру, но в то же время позволяет противнику видеть вашу армию, героя и потери в боях.
- « **Турнирные правила**» или **Правила HW**. Функция активирует некоторые автоматические ограничения и запреты, указанные в правилах онлайн-игр:
 - Запрет на hit-n-run: если в битве игроков нападающий герой колдовал в первом раунде, то возможность побега/откупа отключается до конца раунда;
 - Отключение присоединения монстров: всем монстрам выставляется настройка «Кровожадные»;



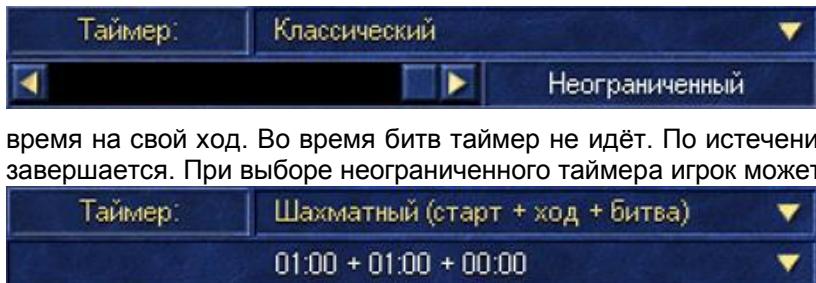
- Ограничение на использование заклинания Дверь измерений: каждый герой может колдовать Дверь измерений не более одного раза в день (не более двух раз на карте размера XL+U при наличии экспертной магии Воздуха);
- Отключение свойств Плаща Короля Нежити: артефакт в собранном виде работает точно так же, как и в разобранном;
- При выборе уровня сложности игры Невозможно (200%, Король) игрок получает на старте 2500 золота и 5 руды.

6. ТАЙМЕР

Большинство онлайн-игр проходят с использованием таймера, предназначенного для ускорения игры.

Во время игры ваш остаток таймера и таймеров всех игроков отображается в левом верхнем углу экрана.

В подменю "Показать дополнительные опции" при старте карты можно выбрать один из двух таймеров:



1. Классический: 1, 2, 4, 6, 8, 10, 15, 20, 25, 30 минут, Неограниченная.

В этом таймере независимо ни от чего каждому игроку даётся определённое время на свой ход. Во время битв таймер не идёт. По истечении времени таймера ход игрока автоматически завершается. При выборе неограниченного таймера игрок может ходить любое количество времени.

2. Шахматный (старт + ход + битва). Задаётся тремя параметрами в формате мин:сек.

Первый параметр «старт» определяет количество времени, которое даётся игроку изначально в первый день. Второй параметр «ход» определяет количество времени, которое даётся игроку в начале каждого дня, начиная со второго. Если игрок завершает ход до окончания таймера, то оставшееся время сохраняется и суммируется (накапливается). Третий параметр «битва» определяет количество времени, которое даётся игроку при вступлении им в битву. Если у игрока заканчивается время, отведённое на битву, то начинает тратиться его основной таймер. Если битва закончилась до окончания отведённого на неё времени, то остаток сбрасывается и не суммируется с основным таймером.

По истечении времени таймера ход игрока автоматически завершается. Если таймер заканчивается во время битвы, то её даётся доиграть до конца, после чего ход игрока сразу же завершится.

По истечению 25% времени таймера игра предупреждает игрока об этом при помощи звукового сигнала и сообщения об оставшемся времени. Второй раз оповещение приходит, когда у игрока остаётся 25% времени таймера. Третий раз оповещение приходит, когда остаётся 1 минута. Последние оставшиеся 10 секунд таймера каждую секунду сопровождаются звуковым сигналом и сообщением от системы об окончании таймера.

Также важно уметь наблюдать и анализировать таймер противника и прогресс его хода.

Если таймер противника не идёт в начале дня, значит он ещё не принял ход и ничего не делает (отошёл или думает).

Если таймер противника внезапно увеличивается (с Шахматным таймером), значит противник вступил в битву.

Если противник принял ход и через какое-то время таймер остановился (с Классическим таймером), значит он вступил в битву или завершил ход.

При поочерёдных ходах в правом нижнем окне показывается процентная "шкала" хода противника (в виде пробирки с маной). Показываемый процент рассчитывается от общего количества очков хода (MP) всех героев на карте приключений. Если процент на шкале растёт, значит противник ходит героями и тратит MP.

Если процент на шкале внезапно уменьшился, это значит, что противник нанял или освободил из Тюрьмы нового героя (общий запас MP повысился).

7. РЕСТАРТЫ

Генератор случайных карт (ГСК) не совершенен и в некоторых случаях может генерировать очень неравнозначные расклады для игроков или просто некорректно составленную карту. Именно для нивелирования неудачных генераций при проведении онлайн-игр имеется такое понятие, как рестарт, т.е. возможность начать игру заново перегенерировав карту, если кого-либо не устраивает сгенерированный расклад.

Обычно игроки договариваются о количестве рестартов. Обычно в турнирах принято по 3 рестарта, а в мультиплее - по 2.

Три рестарта позволяют начать игру заново в первый игровой день 3 раза для каждого игрока. Можно начать игру заново и во второй день, потратив при этом 2 рестарта сразу. Или же можно начать игру заново в третий день, потратив при этом все 3 рестарта.

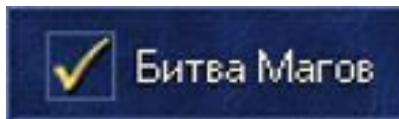
В чате между игроками принято условное обозначение взятия рестарта. Например, если игрок пишет «112» (расшифровывается как 1 месяц 1 неделя 2 день), значит он берёт рестарт на второй день. Если игрок пишет "+" при наличии у него рестартов значит он играет данный расклад.

Принято, что в каждом игровом дне решение о рестарте первым принимает Красный игрок, а если он пишет «+» или у него кончились рестарты, то решение принимает Синий.

Также существуют технические рестарты: обязательные; рестарты по ранней встрече; рестарты из-за единственной дороги и рестарты из-за блока.

Подробнее см. в разделе Турнирные правила.

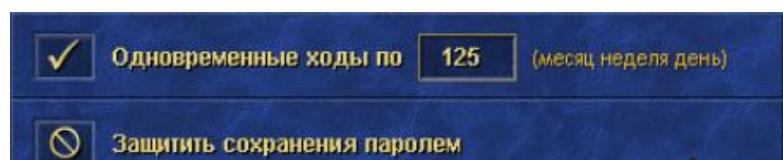
8. БИТВА МАГОВ



В дополнительных опциях можно включить режим «Битва магов». При этом:

- Стартовым героем может быть выбран только герой магического класса;
- Случайный стартовый герой может быть только магического класса;
- Герои-воины не могут повысить свой уровень выше 5-го;
- В Тюрьмах не бывает героев-воинов выше 5-го уровня;
- Запрещены артефакты Сфера запрещения и Плащ отречения.

9. ОДНОВРЕМЕННЫЙ ХОД



ОХ активируется при старте/загрузке игры хостом в "Еще опциях" HD+, там же настраивается день (игровая дата) по (включительно) который действует одновременный ход.

ОХ прерывается досрочно, если игроки в один ход изменили одни и те же объекты (проверка идет по окончанию хода обоих игроков). В этом случае игроки получают оповещение, а синий должен переиграть последний день заново. При этом необязательно повторять действия, которые делались до прерывания.

ОХ прерывается досрочно, если игроки начинают взаимодействие друг с другом (проверка идет сразу). Если игроки пытаются напасть на героя / захватить город/шахту друг друга, то состояние игры синего откатывается на начало дня и синий ждет завершения хода красного. Игроки получают оповещения по игровому чату. Красный продолжает ход. Если красный атаковал синего - синий принимает бой.

Новый день начинается и сохраняются автосейвы только после того как оба игрока завершили ход.

Игра может быть загружена от любого игрового дня и продолжена без ОХ. Точно так же можно загрузить игравшуюся без ОХ игру и продолжить ее с ОХ.

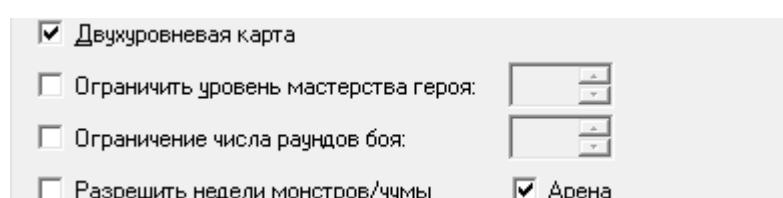
В течение ОХ игроки видят и свой таймер, и таймер оппонента (если игра идет с таймером).

В будущем ОХ будет дорабатываться, могут быть добавлены интеллектуальные алгоритмы прерывания ОХ, предсказывающие взаимодействие игроков. С ними ОХ будет прерываться до конфликтных изменений или контакта (до того, как синему потребуется переигрывать ход).

В случае вылета или дисконнекта во время действия ОХ следует проделать следующее:

- Если у красного есть сохраненные игры текущего хода, ему следует загрузить последнюю из них. После этого красный продолжает ход и завершает его. Синий будет вынужден провести текущий ход заново. Одновременный ход возобновится со следующего дня.
- Если у красного нет сохраненных игр текущего хода, то синему следует загрузить последнее автосохранение. В этом случае обоим игрокам придется ходить последний ход заново. Одновременный ход начнется сразу после загрузки автосохранения и передачи хода синим.
- В любом случае, при загрузке сохранения игроки должны максимально точно повторять свои ходы до момента дисконнекта.
- Обратите внимание: во время одновременного хода синий не может сохранять игру. Единственные сохраненные игры, которые появляются у синего, — это автосохранения, создаваемые каждый ход после соединения результатов ходов игроков. Красный может сохранять игру в обычном режиме, но позиция синего в его сохранениях всегда будет соответствовать началу хода. Таким образом, действия синего сохраняются только после завершения хода обоими игроками, перед началом следующего хода.

10. АРЕНА



параметры боя настраиваются в карте. Карта также может

предполагать возможность выбора игроком некоторых настроек своих героев.

Галочка «Арена» в Редакторе карт включает особый режим игры, предназначенный для карт, где игроки на специально отведенных участках территории готовятся к одной битве, исход которой и является результатом игры. Состав армий героев, их навыки и заклинания и другие

Игровой процесс:

1. Первый день игры на карте-Арене — это день подготовки. В этот день игроки посещают объекты на карте, получают или нанимают армию и готовят героев к сражению.

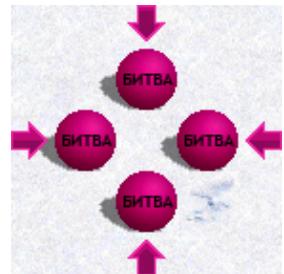
2. Количество очков передвижения у героев не ограничено (1 000 000 MP), и в каждом городе можно строить любое число раз. Для ряда объектов в режимы Аrenы отображается информация об их содержимом.

3. Правильная карта-Аrena должна быть спроектирована так, чтобы игроки не могли взаимодействовать в первый день. При наличии **HD-мода** рекомендуется использовать одновременный ход по первый день. В начале второго дня автоматически происходит сражение.

4. На карте-Арене должно быть настроено одно или несколько мест боя. Место боя имеет основную клетку (на неё можно встать) и клетку атаки (с неё будет произведено нападение). Во время первого дня клетка атаки блокируется препятствием.

5. Предполагается, что один из игроков может встать на места боя (и таким образом выбрать поле битвы), а другой будет телепортирован на клетку атаки (препятствие будет с неё предварительно убрано) и нападёт. Если игрок не встал ни на какое место боя, он будет телепортирован на случайное. Возможны и другие способы использования мест боя.

6. После боя победивший в бою игрок автоматически побеждает в игре.



Создание карты:

1. Для включения режима Арены используется галочка «Арена» во вкладке «Общее» спецификаций карты.

2. При использовании режима Арены невозможно настроить условия победы и поражения, а при его включении их настройки будут удалены.

3. В большинстве случаев для создания карты-Аrenы используются те же средства, что и для создания обычных карт.

4. На карте-Арене должно быть размещено хотя бы одно место боя, в противном случае она будет считаться содержащей ошибки. При отключении режима Арены все места боя удаляются.

Подробности. Выбор сражающихся героев:

1. Сначала происходит выбор игроков: если на Местах боя никто не стоит, то атакующий является первым в порядке хода игроком, а защищающийся — следующий за ним (кроме его союзников). При этом, если на некоторых местах боя стоят герои, то защищающийся игрок выбирается среди владельцев этих героев.

2. Если выбрать игроков таким образом невозможно (на всех местах боя стоят союзники первого в порядке хода игрока), то защищающимся берётся первый игрок в порядке хода, а атакующий — следующий за ним. Если на карте только один игрок, то он сразу побеждает.

3. Для боя у атакующего игрока выбирается самый сильный герой (по ценности армии с учётом атаки и защиты героя). Если на карте у игрока нет героев, выбирается сильнейший из сидящих в городах.

4. У защищающегося игрока выбирается самый сильный герой среди героев, стоящих на местах боя. Если на местах боя герои не стоят, то герой выбирается так же, как и у атакующего.

5. Если у игрока нет героев, то он автоматически проигрывает (возможен обоюдный проигрыш, если героев нет ни у кого).

Бой:

1. Место боя выбирается то, на котором стоит выбранный герой защищающегося игрока. Если герой защищающегося игрока не стоит на месте боя, то место боя выбирается случайное из всех свободных.

2. Перед боем с клетки атаки места боя убирается препятствие, защищающийся герой телепортируется на клетку боя (если ещё там не стоит), а атакующий на клетку атаки. Если телепортация невозможна из-за того, что герой находится на корабле, а клетка на суше, или наоборот, оба игрока проигрывают.

3. Происходит сражение. Если победителя нет, засчитывается обоюдный проигрыш.

4. После игры на Арене сразу происходит выход в главное меню. Результат не записывается в рекорды.

5. Игра засчитывает поражение обоим игрокам, если герой, выбранный по приоритету для боя, не находится на поверхности, где будет проходить сражение (на воде или на суше).

Прочие детали:

1. Герои имеют практически неограниченный запас единиц передвижения.

2. В городах можно строить здания сколько угодно раз в день.

3. Герои противника всегда отображаются как под действием экспертной Маскировки.

4. Если у городского события указано, что оно допустимо и для человека, и для ИИ, то оно срабатывает в начале соответствующего дня и для ничейного города, при этом ресурсы никому добавлены не будут, но в городе будут построены здания и добавлены существа. В обычном режиме для ничейного города городские события не работают.

5. Не отображаются сообщения глобальных и городских событий.

6. Стражи Проходов, Врата Задания и Хижини Провидцев считаются посещёнными с момента начала игры (отображаются их цели заданий и пропускаются сообщения первого посещения).

7. Можно видеть заклинания Свитков с Заклинаниями и в магических Святынях, навыки Университетов и содержимое Ящиков Пандоры.

8. Вуаль Тьмы в Некрополисе, Вихрь Маны в Темнице и Гильдия Воров в Причале всегда запрещены.

9. Битвы не приносят опыта.

10. ИИ никогда не сбегает и не откупается.

11. Герои противников всегда отображаются под действием Экспертной Маскировки.

12. Рекомендуется ограничить доступ героев друг к другу, либо же сделать так, чтобы игрок, сделавший ход ранее, не мог попасть к оппоненту, который еще не ходил. В случае нападения на первый день бой будет проведен, но игра не завершится (если в игре еще остались соперники). Если же соблюсти условия стандартной победы на Арена, игра также будет завершена победой, или поражением в случае выполнения условий оппонентом. При ограниченном доступе к оппонентам можно беспрепятственно пользоваться одновременным ходом. В случае наличия прохода к оппоненту на первый день, стоит также учитывать возможность применения стратегии хит-н-рана при наличии города или Таверны, так как поражение в битве на первый день, отступление или капитуляция не приводят к поражению в игре, если у игрока есть другие герои или города.

11. ПЛАГИН SOD_SP ДЛЯ HD-МОДА



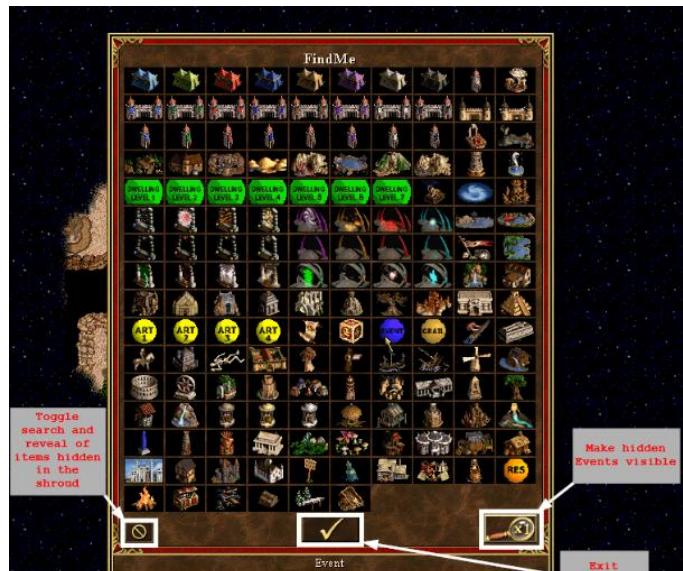
Sod_SP - это плагин для Heroes of Might and Magic III: Shadow of Death (SoD), который можно подключить с помощью HD-мода. Добавляет ряд функций, направленных на улучшение пользовательского и игрового интерфейса при сохранении оригинальной механики игры, исправляет ряд критических и не очень багов, а также позволяет восстанавливать (опционально) действие некоторых багов игры, исправленных в HD+. Плагин

предназначен только для одиночной игры и отключает доступ к мультиплееру.

В любой момент игры вы можете открыть окно настроек опций SoD_SP (F12) и окно цветовых настроек (Ctrl + F12). Настройки также доступны и через редактирование текстового файла «SoD_SP.ini», лежащего в папке с модом. Мод доступен на 5 языках. **Русский язык:** для настройки русского языка после установки откройте файл «SoD_SP.ini», который находится в папке «Ваш_Каталог_Героев3\HD3_Data\Packs\SoD_SP» и отредактируйте твик SoD_SPLanguage = 1 (1 = Русский язык).

Карта приключений:

- возможность быстрого сохранения (горячая клавиша: F9), а также быстрой загрузки игры (горячая клавиша: Shift + F9). Быстрая загрузка возможна в бою;
- возможность отключить Недели и Месяцы существ, а также Месяц чумы;
- отображение динамически рассчитываемых параметров в описания некоторых заклинаний (доступно и в бою);
- возможность установить разделитель при отображении ресурсов в виде запятой между каждыми тремя цифрами для повышения удобочитаемости. А когда для отображения недостаточно места будут использоваться префиксы «k» и «M» для обозначения тысяч и миллионов;
- быстрое улучшение существ в городе по ЛКМ+А на картинке отряда/героя;
- Врата подземного мира и Монолиты теперь видны через Просмотр земли и Просмотр воздуха;
- опция «Найди Меня»: поиск предметов на карте (Ctrl + F) [только для SoD] (см.рис.1);
- возможность открытия/скрытия Событий в диалоговом окне «Найди Меня» (см.рис.2)
- возможность просматривать заклинания в Гильдии магов героем, у которого нет Книги магии;
- добавлена подсказка о длине пути до объекта под курсором (с зажатой ALT);
- отображение координат под курсором в формате (x, y, z);
- возможность видеть передвижение вражеских героев на мини-карте на их ходе;
- на карте теперь может располагаться более 255 Гарнизонов и Шахт ресурсов.



Битва:

- добавлена панель очередности хода существ (инициатива) [бета]. **Внимание!** Разрешение игры по горизонтали должно быть не меньше 1076 px (см.рис.3);
- возможность настройки «Быстрых заклинаний» (горячие клавиши: 1-2 -...- 9-0), а также назначить цель(и) для немассовых заклинаний (горячие клавиши: Shift + 1 /.../ Shift + 0) (см.рис.4);
- добавлена панель для доступа к "Быстрым заклинаниям" (справа от окна битвы) (см.рис.4);
- возможность изменить поведение мыши при клике ПКМ на вражеском отряде в бою (окно просмотра отряда не закрывается при отпускании правой кнопки мыши);
- числовые отображения величины боевого духа и удачи, а также продолжительности действия заклинаний в окно просмотра отряда (см.рис.5);
- возможность по Ctrl+Z поставить сразу все отряды в Защитную стойку в текущем раунде - каждый отряд автоматически защищается при получении хода;
- расширенный просмотр всех наложенных заклинаний на отряд (Alt + RMB) (см.рис.5);
- доступен режим очень быстрых анимаций движения, атаки, стрельбы и т.п.

Лог битвы:

- отображение возможного количества убитых существ при показе возможного урона;
- отображение количества убитых существ у одиночной цели при использовании ударной магии, или количество, восстанавливаемое при воскрешении;
- отображение оставшегося здоровья у верхнего существа в отряде;
- отображение позиции (гекса) отряда;
- отображение порядкового номера в таблице очередности хода (инициативы);
- пользователь сам может настроить цвет текста (Ctrl + F12).

**Отмена исправлений HD-мода:**

Возможность восстановить оригинальный (-ую, -ое):

- размещение препятствий на поле боя;
- RNG (ГСЧ - генератор случайных чисел);
- разделение нейтралов в бою;
- механику заклинания Берсерк.

Исправление ошибок и багов:

- доступно использование 65 535 объектов вместо 32 767;
- добавлена работающая кнопка «Отмена» в сообщении Арены;
- исправлен баг с возможностью многократно посещать События;
- исправлено редкое появление недоступного для игрока героя в Таверне;
- исправлен неверный расчёт бонусов урона Стрелковых башен;
- добавлено предотвращение возможности переполнения первичных навыков, существ и ресурсов;
- исправлен баг чита «nwczion»;
- Воры теперь используют правильные звуки в битве;
- F1 больше не вызывает меню Справки;
- добавлены дополнительные проверки в расчет максимального запаса хода героев. Запас хода правильно обновляется при получении хода игроком;
- исправлен баг с исчезновением улучшенного отряда нейтральных существ после боя;
- исправлен баг с возможностью получить бесконечные очки передвижения за счёт Шляпы адмирала, а также отсутствие пересчёта очков передвижения при побеге героя на воде;
- Маяк в Замке теперь даёт бонус только героям его владельца;



- исправлен баг с уничтожением отрядов Землетрясением;
- исправлено описание кнопки колдовства Сказочного дракона;
- наличие на карте более 48 Хижин провидца не вызывает критический краш игры;
- исправлена проблема с отрисовкой горизонтальных полос при прокрутке с использованием клавиш стрелок
- разделение отрядов быстрого управления армий (функция HD-мода) теперь не действует на отряды с отрицательным количеством существ;
- исправлена ошибка некорректной привязки боевых препятствий (см.рис.6-7).

Исправления ИИ:

- исправлено очень редкое впадение ИИ в бесконечный цикл при воскрешении существ;
- исправлен баг, когда ИИ мог атаковать героем без существ;
- исправлена возможность ИИ использовать Городской портал на Проклятой земле;
- исправлена возможность ИИ использовать Полёт без наличия заклинания;
- исправлено зависание игры при наличии у ИИ огромной армии;
- исправлен баг, когда ИИ с огромной армией мог проигрывать битвы очень слабым противникам;
- исправлено редкое разделение отрядов на нули при инициализации битвы;
- больше не отображаются разнообразные телепортирования ИИ, если включена опция «Не показывать передвижения вражеских героеv»;
- исправлена ошибка, когда Некромантия ИИ после победы давала только 1 Скелета.

Подробная документация по плагину доступна по следующей ссылке ([eng](#)):

https://docs.google.com/document/d/1JIQ6TC97d_Bb1g_sDRpxTvkKHyXgZ3qORG5LJS8tp8/edit#

Обсуждение на форуме HeroesWorld:

<http://forum.heroesworld.ru/showthread.php?t=14278>

Благодарности за помощь в написании раздела: **канал Armag Play, youtube.com.**

10.10 ⚔ Отличия Возрождения Эрафии (RoE)

Возрождение Эрафии - оригинальная версия игры Герои Меча и Магии III. Данный справочник посвящён игре со всеми изменениями и дополнениями аддонов Клинок Армагеддона и Дыхание Смерти, однако, как оказалось, в оригинальную версию любят сыграть довольно много игроков - в основном ради перепрохождения кампаний. К тому же не так давно вышло официальное переиздание **HD-Edition** от Ubisoft, содержащее в себе только аддон Возрождение Эрафии. В этом разделе мы собрали информацию об отличиях Возрождения Эрафии от Дыхания Смерти и версии Complete.

Различия параметров существ

Существо	Версия	Базовые параметры							Цена найма		
		Урон		Ат.	Заш.	Здор.	Скор.	Прир.			
мин	макс								Золото	Ресурсы	
	Ангел	RoE	50	50	20	20	200	12	1	3000	-
		SoD	50	50	20	20	200	12		3000	1 самоцвет
	Архангел	RoE	50	50	30	30	250	18	1	5000	-
		SoD	50	50	30	30	250	18		5000	3 самоцвета
	Цербер	RoE	2	5	10	8	25	8	5	250	-
		SoD	2	7	10	8	25	8		250	-
	Ящер	RoE	1	3	5	6	12	4	8	110	-
		SoD	2	3	5	6	14	4		110	-
	Ящер-воин	RoE	2	3	5	7	12	5	9	130	-
		SoD	2	5	6	8	15	5		140	-
	Змий	RoE	2	5	6	8	20	9	8	220	-
		SoD	2	5	7	9	20	9		220	-
	Стрекоза	RoE	2	5	6	8	20	13	8	240	-
		SoD	2	5	8	10	20	13		240	-

* В HD-Edition (RoE) урон Цербера исправлен на 2-7, что, пожалуй, является единственным различием между оригинальной RoE и RoE HD-Edition.

Различия вероятностей получения первичных навыков героями

Класс героя	Версия	уровень 2...9				уровень 10 и выше			
		Атака	Заш.	СМ	Знания	Атака	Заш.	СМ	Знания
Рыцарь	RoE	40%	40%	10%	10%	30%	30%	20%	20%
	SoD	35%	45%	10%	10%	30%	30%	20%	20%
Демон	RoE	30%	30%	20%	20%	20%	20%	30%	30%
	SoD	35%	35%	15%	15%	30%	30%	20%	20%
Еретик	RoE	20%	20%	30%	30%	25%	25%	25%	25%
	SoD	15%	15%	35%	35%	20%	20%	30%	30%
Лорд	RoE	40%	35%	15%	10%	30%	30%	20%	20%
	SoD	35%	35%	15%	15%	30%	30%	20%	20%
Ведьма	RoE	5%	15%	40%	40%	30%	30%	20%	20%
	SoD	5%	15%	40%	40%	20%	20%	30%	30%

Игровые отличия Возрождения Эрафии v.1.0

- Отсутствуют сборные артефакты (добавлены в SoD)
- Отсутствует Сопряжение, а, следовательно, и существа: Маленькие феи, Феи, Штурмовые элементали, Ледяные элементали, Энергетические элементали, Магмовые элементали, Психические элементали, Магические элементали, Огненные птицы и Фениксы. Также отсутствуют все элементы Сопряжения, включая героев, кампании, объекты на карте приключений (добавлено в АВ)
- Отсутствуют нейтральные существа: Крестьяне, Полуроги, Воры, Наездники на кабанах, Мумии, Кочевники, Снайперы, Тролли, Чародеи, Сказочные драконы, Ржавые драконы, Кристаллические драконы и Лазурные драконы. Также отсутствуют их жилища на карте приключений (добавлены в АВ)
- Герои не имеют слота артефактов «Разное 5» (добавлен в SoD)
- На карте приключений не работает горячая клавиша «пробел», для повторного посещения объектов (добавлено в v.1.4)
- Отсутствует герой Сэр Мюллих. Вместо него в Замке доступен Лорд Хаарт (рыцарь) (изменено в АВ v.2.1)
- Отсутствуют артефакты: Клинок Армагеддона, Пузырёк с кровью дракона (добавлены в АВ)
- На карте приключений отсутствуют: Пограничные ворота, Стражи прохода, Гильдии наёмников, Накладные ландшафты, включая Попутный ветер (есть только Проклятая земля и Магические равнины одного размера, однако Проклятая земля не даёт использовать магию и 1 уровня (изменено в v.1.3)), Порталы (есть только по 3 вида одно- и двусторонних), некоторые декоративные объекты и вариации объектов на разных почвах
- Если в городе построено улучшенное жилище существа, то напитать неулучшенных существ нельзя (добавлено в v.1.3)

- Нет возможности оставлять охрану на шахтах ресурсов (добавлено в v.1.3)
 - Городской ров не наносит урон, кроме мин Башни (урон считается по другой формуле, чем в **SoD**). У Цитадели рва нет вообще (оба момента изменены в **SoD**)
 - Отсутствует возможность управления Стрелковыми башнями при обороне города (с навыком Артиллерии) (добавлено в v.1.3)
 - Отсутствует Генератор Случайных Карт (ГСК) (добавлен в **AB**)
 - Навык Некромантии (Чародейства) поднимает 1/3 Скелетов-воинов, если в армии нет Скелетов и нет свободных слотов. Так же количество поднимаемых Скелетов при помощи Некромантии считается только по количеству убитых существ (изменено в v.1.3)
 - Некоторые артефакты на карте приключений можно было подобрать только:
 - Победив "внезапную" охрану (15 Церберов): *Вы натыкаетесь на древний артефакт. Как только вы решаетесь взять его в руки, откуда не возьмись появляются десятка полтора Церберов, которые, похоже, не рассстанутся с артефактом без боя.*
Сквозь листву вы видите древний артефакт на поляне. К сожалению, его охраняет %s. Хотите ли вы связаться в бой за обладание этим артефактом?
Настоящие герои всегда идут в обход и на этот раз вы решаете избежать открытой конфронтации.
Вы одержали победу и вам достаётся приз, %s.
 - Заплатив "внезапному" стражнику 2000 золота: *Лепрекон хочет совершить обмен. %s идёт за 2000 монет. Вы желаете приобрести артефакт?*
Вы лезете в карман за деньгами, чтобы заплатить Лепрекону, однако денег нет, и Лепрекон презрительно хмыкает и отворачивается от вас.
До глубины души оскорблённый вашим отказом, Лепрекон презрительно хмыкает и отворачивается от вас.
 - Заплатив "внезапному" стражнику 2500 золота + 3 древесины: *Лепрекон хочет поменяться. %s за 2500 золотых и 3 %. Вы желаете приобрести данный артефакт?*
 - Заплатив "внезапному" стражнику 3000 золота + 5 древесины: *Лепрекон хочет поменяться. %s за 3000 золотых и 5 %. Вы желаете приобрести данный артефакт?*
 - Имея навык Мудрости: *Вы наткнулись на уединённое жилище отшельника. Хозяин лачуги обещает, что %s достанется первому мудрому воину, который посетит его.*
 - Имея навык Лидерства: *На своём пути вам попадается спартанское жилище старого воина. Солдат обещает, что %s достанется первому достойному командиру, который встретится у него на пути.*
- От битвы с охраной можно отказаться. Герои ИИ не подбирают артефакты, за которые надо платить. В справке к Редактору карт сказано, что в начале игры выбирается 10-15% артефактов на карте, которым добавляется одно из перечисленных выше событий.
- В Пирамиде можно получить Бешенство, хоть оно и является заклинанием 4 уровня
 - В Пирамиде можно получить заклинание Страх (убрано в v.1.3): Fear, магия земли 4 уровня, стоимость - 16 маны. При попытке колдовать его не происходило никакого эффекта (по сути баг)
 - В Редакторе карт отсутствуют некоторые возможности: героям нельзя настраивать Биографию, Первичные навыки, Заклинания и Пол; нельзя настраивать Хижину ведьмы; нельзя ограничивать уровень развития героев; отсутствуют многие настройки особенностей игроков; нельзя настраивать разрешённые на карте артефакты, героев, заклинания и навыки
 - Отсутствует Редактор кампаний (добавлен в **AB**)
 - В Таверне на карте приключений доступны для найма другие герои, чем в городской (исправлено в v.1.3)
 - Стрекозы не накладывали Снятие заклинаний (добавлено в v.1.4) и Слабость (добавлено в v.1.3)
 - В Консерватории грифонов охрана состоит из 40/60/80/100 Грифонов вместо 50/100/150/200, а в награду дают 2/3/4/5 Ангелов вместо 1/2/3/4
 - Трава не является родной землёй для элементалей (нейтральных и вызванных)
 - При осаде, если последний отряд был убит выстрелом башни, то остальные башни, если есть, продолжают стрелять (по боевым машинам). И только после этого битва завершается (баг)
 - Если у героя ИИ надеты Крылья ангела, и он встречает несколько артефактов, лежащих вплотную, которые он не может подобрать без приземления, то он будет летать через эти артефакты туда-сюда, так и не подбирая. Если его ход закончится прямо на артефакте, то герой там и останется. Произойдёт наложение графики, но подобрать артефакт герой так и не сможет (баг)
 - Сражение с нейтральными существами, расположенными на воде, возможно только на клетке, на которой они стоят. Т.е. нет области контроля радиусом 1 клетку, как у существ на суше (добавлено в v.1.3)
 - В Хижинах провидца единственным заданием было Поиск артефакта. А при посещении Хижины провидца был диалог, где надо было согласиться взять задание или отказаться. На возможности для других игроков это никак не влияло
 - Каждая новая неделя называлась «Месяцем» существ, хотя по свойствам не отличалась от Недель существ (баг). Каждый новый месяц назывался и работал как Месяц существ
 - Внешний Рынок работает по курсу 3 Рынков, а не пяти
 - Номинантом Месяца существа могло стать любое существо
 - Сопряжение стихий не охраняется Элементалями земли. При его посещении можно нанять по 3 элементаля каждого вида в неделю. Аналогично во всех Алтарях стихий можно нанимать только по 3 элементаля в неделю

- Все герои, нанимаемые в Таверне, имели полный состав стартовой армии, а не только первые двое (Gremlin Rush) (исправлено в v.1.2)
- Можно было атаковать героя в Святилище при помощи перемещения клавишами стрелок (исправлено в v.1.3)
- ИИ не оценивает городской ров как угрозу и может встать на него при целых стенах (исправлено в v.1.3)
- В бою можно было использовать заклинания дважды за раунд (баг). При зажатой клавише С и клике на героя, можно было использовать магию без траты колдовства, а второе заклинание применить как обычно через иконку книги на панели (исправлено в v.3.2)
- Дух уныния никак не влияет на нейтральных существ без героя в бою. Исправлено в v.1.1.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Miguel Arcanjo**, vk.com, **Антон Усаченко**, vk.com, **Сергей Куркин**, vk.com.

10.11 Нереализованное

За что столько людей любит Героев Меча и Магии III? За их невероятное разнообразие и проработанность? Возможно! Но знаете ли вы, что в игре всё равно использованы не все задумки её разработчиков? Попробуем систематизировать имеющуюся информацию по этому вопросу.

- Для Воров использованы звуки Гремлинов. Своих звуков для Воров не было в RoE, но они были добавлены в AB (однако всё равно не использованы).
- В игре есть все материалы для реализации отрицательной удачи, включая звуки и текстовые описания. Отрицательная удача должна была заставлять отряды наносить половинный урон. Но почему-то этот момент не был реализован. Причём это не баг, и об этом не забыли, а просто не стали доделывать, т.к. в игре и в Мануале сказано только про положительную удачу.
- Для текстовых обозначений каждого значения Удачи и Боевого духа были придуманы особые "титулы". В игре эти титулы никак не используются.

Удача	Титул	Боевой дух	Титул
	+3 «Изумительная удача»		+3 «Ярость!»
	+2 «Отличная удача»		+2 «Отличный боевой дух»
	+1 «Хорошая удача»		+1 «Хороший боевой дух»
	0 «Нормальная удача»		0 «Нормальный боевой дух»
	-1 «Плохая удача»		-1 «Плохой боевой дух»
	-2 «Отвратительная удача»		-2 «Отвратительный боевой дух»
	-3 «Отряд проклят!»		-3 «Готовы предать!»

- В файлах анимаций игры есть альтернативные версии эффектов Огненного шара, Кольца холода и Окаменения медуз и василисков. Они также не используются игрой.
Также есть варианты для Берсерка, Благословения, Проклятия, Каменной кожи, Лечения, Снятия заклинаний и Забывчивости, но они очень похожи на финальные, только с более медленной анимацией.
- В файлах игры есть звук ходьбы для Дьяволов и Архидьяволов, наряду со звуками телепортации, хотя в бою они никогда не ходят. Даже при перемещении на 1 гекс Дьяволы используют телепортацию.
- Некоторые внутриигровые названия соответствующих файлов не совпадают с итоговыми, но звучат довольно интересно и знакомо:



Игровой элемент	Название файлов
Волшебное зеркало	Backlash (Отрицание)
Рыцарь смерти	Black Lords (Чёрный лорд)
Взрыв	Decay (Распад)
Инферно	Fire Blast (Огненный взрыв)
Армагеддон	Firestorm (Огненный штурм)
Ледяная стрела	Ice Ray (Ледяной луч)
Медлительность	Muck Mire (Грязь)
Уничтожение нечисти	Sacred Breath (Священное дыхание)
Ускорение	Tail Wind (Попутный ветер)
Каменная кожа	Tough Skin (Жёсткая кожа)

- У Бехолдеров имеется альтернативный звук гибели; у Гогов имеется альтернативный звук их огненного шара; у Личей имеется альтернативный звук их облака смерти. К сожалению, эти звуки нигде не используются.
- У Кентавров и Капитанов кентавров, в оригинале сражающихся только в ближнем бою, имеются специальные звуки выстрела и даже анимация стрельбы.



9. Также звуки колдовства есть у Султанов-ифритов, Гарпий-ведьм, Мантикор и Скорпикор, Королей минотавров, Боевых единорогов, Стрекоз и Сказочных драконов (добавлены в АВ).
10. У Бехолдеров, Созерцателей и Золотых големов имеется альтернативная анимация смерти. Реализованы в HotA как анимация смерти от заклинания.



11. У некоторых существ есть дополнительные анимации колдовства: Гарпии-ведьмы, Вампиры-лорды, Боевые единороги, Дендроиды-солдаты, Рыцари смерти, Фанатики, Короли циклопов, Ифриты и Султаны-ифриты и Короли минотавров:



12. Василиски, Великие василиски, Мантикоры и Скорпикоры имеют альтернативную анимацию атаки в ближнем бою:



13. У Личей имеется альтернативный звук атаки в ближнем бою (из Heroes II).
14. Вампиры-лорды именуются в файлах как Nosferatu (Nosferatu).
15. В ресурсах игры также есть звуки, предназначенные для заклинаний, которых нет в игре: Ледяной луч (Cold Ray), Зеркальное отражение (Mirror Image), Защита (Protect), Элементальный штурм (Elemental Storm) и Ледяное кольцо (Cold Ring), а также для неопознанных заклинаний под названиями DIPMAGK и MNRDEATH.
16. Также существуют альтернативные звуки и для существующих игровых заклинаний, оставшиеся от Heroes II: Армагеддон, Волна смерти, Палач, Огненный шар, Ускорение, Магическая стрела и Огненный щит. Также есть звук телепортации существа из Heroes I.
17. Звук Ветряной мельницы называется не иначе как «genie». Возможно, изначально вместо мельницы планировался некий джинн с ресурсами, по аналогии с лепреконом в Мистическом саду.
18. В файлах игры есть три необъяснимых звука: PLAYCOME, PLAYEXIT, PLAYTURN. А также есть два звука телепортации, которые должны были звучать после её совершения.
19. Не ясно, по какой причине иконка специализации по Огненному шару отличается от иконки заклинания Огненный шар. У других специализаций по заклинаниям подобного не наблюдается.
20. В ранних версиях игры, судя по иконке специализации Корониуса, заклинание Палач принадлежало школе Магии воды.
21. В бета-версии игры и в мануале к RoE Силовое поле имеет другую иконку.
22. Рынок времени - объект, который планировался в игре, но в финальной версии так и не появился. Однако он остался в некоторых сценариях, например, "Зима Титанов" (Titans Winter.h3m [54:102]) или "Разжигатель войны" (Warmongers.h3m [38:61]). При посещении абсолютно ничего не происходит, но по одной из версий этот объект предназначался для разового увеличения хода в мультиплееере с лимитом времени на ход.

По другой версии от George Ruof (старший программист NWC) свойства Рынка времени пересматривались несколько раз. По его предложению это должен был быть Рынок, который появлялся и исчезал с карты приключений по определённому графику.



23. Есть альтернативный вариант Хижины гноллов, не используемый в игре и, по-видимому, бывший бета-вариантом жилища, впоследствии доработанным и использованным для одной из Хижин провидца. Однако эту Хижину гноллов можно встретить, например, на карте Клинка Армагеддона "Защитники Гелей" (Gelea's Champions). Объект не имеет флага при захвате, но по действию ничем не отличается от обычной Хижины гноллов.

24. Есть красный вариант Обелиска для подземной территории. Однако, по непонятным причинам, в игре для подземелья используется чёрный, как для песков (баг). Исправлен в **HotA**.
25. В ресурсах игры имеется альтернативное сообщение о награде после посещения Склепа: «Победив стражу из нежити, вы обыскали могилы, и ваши поиски увенчались успехом!» (Upon defeating the undead guardians, you search the graves and find something!).
26. Планировалось заклинание Страх. Данное заклинание можно было встретить лишь в ранних версиях Возрождения Эрафии и лишь в Пирамидах (в Пирамидах можно было получать некоторые заклинания 4 уровня). По сути это заклинание разработчики вырезали из финальной версии, но про Пирамиды забыли. При попытке использовать это заклинание не происходило никакого эффекта (баг). По описанию оно отбирало у цели способность атаковать и снижала её скорость на 25/50/75%.
27. Среди строений Крепости числилась Водяная мельница с неизвестными свойствами. Имеется даже анимация.



28. Для каждой единицы скорости игровых существ было придумано текстовое название:

Скорость	Название	Скорость	Название	Скорость	Название
1	Неподвижные	8	Слишком подвижные	15	Ультрабыстрые
2	Сверхмедленные	9	Очень подвижные	16	Сверхбыстрые
3	Ультрамедленные	10	Ультраподвижные	17	Стремительные
4	Очень медленные	11	Сверхподвижные	18	Слишком стремительные
5	Слишком медленные	12	Быстрые	19	Очень стремительные
6	Медленные	13	Слишком быстрые	20	Ультрастремительные
7	Подвижные	14	Очень быстрые	21	Сверхстремительные

29. В файлах есть следы трёх нереализованных сборных артефактов: Костюм дипломата (Diplomat's Suit), Майред нейтральности (Mire of Neutrality) и Железный кулак огра (Ironfist of the Ogre).



30. В файлах есть альтернативные варианты объектов для карты приключений: Ветряная мельница (с флагом захвата), Школа магии, Костёр, Яма (для подземного ландшафта).



31. Смежные клетки Силового поля имеют одинаковое расположение для атакующего и обороняющегося героев, в отличие от Стены огня, хотя в ресурсах игры есть файлы обратно повёрнутого Силового поля.
32. Главной нереализованной идеей, ещё во времена разработки Клинка Армагеддона, на все времена остаётся город Кузница (Forge). =)

Совсем недавно **Грэг Фултон** (дизайнер Героев III) дал комментарии по поводу Кузницы в интервью с **Keel Lorenz**:

"После событий M&M7, прежние «советники» Арчикальда [Айронфиста, которого они свергли с трона некромантского государства — Дейц] восстановили работу древнего чуда под названием Небесная Кузня. Используя Небесную Кузню, эти советники могли создавать любые артефакты или технологии. Возведя футуристический город (Forge) и армию, состоящую из кибернетически улучшенных существ, вооруженных высокотехнологичным оружием, советники решили покорить мир. Очагом вторжения стала Эрафия.

После «Возрождения Эрафии» Катерина поднимает оставшиеся силы нации, чтобы остановить техно-орды городов Кузни. Если линию фронта прорвут, Эрафия будет потеряна. С Катериной и Роландом, командующими линиями фронта, нужен ещё один герой, который найдёт последнюю надежду Эрафии на выживание: легендарный Клинок Армагеддона. Для этого священного задания Катерина выбирает Джелу, получеловека-полуэльфа, командира элитных партизанских воинов Эрафии: Лесной Стражи. Джелу понимает важность своих поисков. А вот чего он не знает — это истинного своего происхождения.

Была создана структура кампании, и Маркус отвечал за то, чтобы связать всё воедино. Насколько я знаю, история кампании проходила примерно так...:

1. Солдаты Дейи со «странной экипировкой» вторгаются в северные границы Эрафии. Катерина ведёт авангард, чтобы остановить их.
2. Джелу привлекают к теневым операциям на эрафийско-дейской границе.
3. Роланд ведёт армию, чтобы помочь и укрепить позиции Катерины.
4. Джелу поручают найти фрагменты для создания Клинка Армагеддона.
5. Джелу поручают найти Великого Кузнеца для создания клинка Армагеддона.
6. Джелу, Катерина и Роланд возглавляют последний рывок, чтобы уничтожить Небесную Кузню.

Предполагалось, что будет финальный ролик, в котором Джелу вонзает Клинок Армагеддона в Небесную Кузню, создавая взрывную волну, разрушающую только города и войска Кузни, оставляя землю и народы очищенными от её влияния.

То есть, как вы можете понять из оригинального синопсиса, в конце концов, Клинок Армагеддона должен очистить мир от влияния Forge. По сути, мир был восстановлен до состояния перед активацией Небесной Кузни.

Были дополнительные миссии с участием героя Кузни (так что игроки могли сыграть за эту сторону), но я не могу вспомнить конкретно историю или детали миссии.

У меня также были планы раскрыть информацию, доказывающую, что Катерина и Джелу были связаны кровью. Вы когда-нибудь замечали, что у них обоих рыжие волосы?

...

В принципе, эта информация [о существе Кузницы] по большей части уже открыта и достоверна. Пехотинцы, киберзомби, огнемётчики, стингеры (ракетчики), минотавры с прыжковыми ранцами, нага-танки.

Не предавались широкой огласке лишь сведения седьмом уровнем. Это должен был быть драконоподобный механизм. Он не летал и определенно не был киборгом. Если память не изменяет, он должен был быть роботизированным, поэтому было больше походил на голема."



Благодарности за помощь в написании раздела: **GreatEmerald**, celestialheavens.com, **Keel Lorenz**, vk.com, **Максим Бойко**, vk.com.



Horn of the Abyss (HotA) — это глобальное дополнение к игре Heroes of Might and Magic III (Герои Меча и Магии III), расширяющее классические игровые элементы и добавляющее новые. Данное описание рассказывает об основных нововведениях HotA, касающихся игрового процесса. Подробное описание можно найти в соответствующих разделах

I Новый тип города - Причал со всеми элементами

Правило доступности города для игрока на картах RoE, AB и SoD: если все оригинальные города (без учёта Сопряжения) доступны, то доступен и Причал; иначе Причал недоступен. На картах HotA доступность Причала для игрока может быть настроена произвольным образом. По умолчанию он доступен.

- 15 видов нанимаемых существ, включая нововведение - второе улучшение существа 3 уровня (Пират - Корсар - Морской волк)
- Новая боевая машина – Пушка
- 2 новых класса героев: Капитан (воин) и Навигатор (маг)
- 19 героев Причала, включая 2 героя кампаний и героя для карт с водой
- 5 уникальных городских строений, включая Храм Грааля
- Все необходимые Жилища существ и основные строения, а также своё дерево отстройки города.

II Общие нововведения игрового процесса

- Добавлена механика Исследования заклинаний
- В городах игрока с Фортом по умолчанию всегда построено Жилище существ 2 уровня
- Герои всегда имеют все стартовые отряды в армии (включая боевую машину), без случайной возможности отсутствия какого-либо из них
- Земля поля боя в битве в подземном мире теперь зависит от типа земли, на котором проходит бой
- 2 новых типа земли - Высокогорье (родная земля для Сопряжения) и Пустоши (родная земля для будущей Фабрики). Также добавлены все сопутствующие этому элементы, декорации, поля битв и уникальные объекты
- Внешние Жилища существ, принадлежащие игрокам, копят существ от недели к неделе. Количество существ в никому не принадлежащих Жилищах не накапливается и каждую неделю устанавливается в один прирост
- Введена отрицательная Удача. При срабатывании отряд имеет шанс нанести половинный урон
- В бою существа без героя теперь могут подвергаться эффекту удачи и неудачи
- На случайных картах без воды не генерируются водные элементы: Шляпа морского капитана, Ожерелье морского пути, Сапоги левитации, Вызов корабля, Затопление корабля, Хождение по воде, Навигация
- 2 новых героя для замены Сильвии и Вой на случайных картах без воды
- На случайных картах отключены месяцы чумы
- Стрелковые башни учитывают Атаку защищающегося героя и его навык Стрельбы. Также, как и в оригинале, они игнорируют Защиту цели при стрельбе
- 4 новых нейтральных существ: Лепрекон, Сатир, Фангарм и Стальной голем
- 3 новых Месяца существ: месяц Фей, месяц Матросов, месяц Духов океана
- Существа нового месяца теперь не появляются ближе, чем на расстоянии двух клеток, к уже стоящим на карте существам
- На стандартных шаблонах случайных карт для онлайн-игры установлено ограничение на длительность боя: 100 раундов, после чего атакующий должен бежать, капитулировать или завершить битву быстро; настраивается в редакторе карт и шаблонов
- На стандартных шаблонах случайных карт теперь монстры присоединяются только за деньги и присоединяется только половина отряда за цену всего отряда; настраивается в редакторе карт и шаблонов
- На зеркальных шаблонах разрешён Джереми и запрещены Аламар, Жеддит, Лабета, Гриндан, Мириам
- Если в бою умерли оба героя, то они больше не приходят в Таверну (кроме случаев, когда других доступных героев вообще не осталось).

III Нововведения игрового процесса, связанные с городами

- Замок:** По умолчанию Сэр Мюллих запрещён и заменён на Лорда Хаарта; По умолчанию Сильвия запрещена на картах без воды и заменена на Беатрис; Маяк даёт бонус только героям владельца
- Оплот:** Уменьшено количество Лесных эльфов в стартовых армиях героев; Уровень стартового навыка Мудрости Уланда понижен с Продвинутого до Базового; Стартовое заклинание Джем на случайных картах без воды заменено с Вызыва корабля на Благословение; По умолчанию Торгрим запрещён и заменён на Жизель
- Башня:** Изменено дерево отстройки; Изменены цены строений; Увеличено количество Каменных горгулий и Каменных големов в стартовых армиях героев
- Инферно:** Изменено дерево отстройки; Изменены цены строений; Увеличено количество Бесов в стартовых армиях героев
- Некрополис:** Изменены цены строений; По умолчанию Галтран запрещён и заменён на Ранлу
- Темница:** Уменьшено количество Троглодитов в стартовых армиях героев; Увеличено количество Гарпий в стартовых армиях героев; Уровень стартового навыка Разведки Димера понижен с Продвинутого до Базового
- Цитадель:** Изменены цены строений
- Крепость:** Увеличено количество Гноллов и Змиев в стартовых армиях героев; По умолчанию Вой запрещена на картах без воды и заменена на Кинкерию
- Сопряжение:** Добавлено новое строение - Погребальная урна; Изменено дерево отстройки; Изменены цены строений; Ограничено эффект храма Граала - даёт заклинания в соответствии с уровнем отстройки Гильдии магов, кроме запрещённых, если они не отмечены как обязательные; Исправлены неверные обязательные интервалы между предложениями взять Мудрость и Магию стихии Элементалиста (были как у героев-воинов. Исправлен баг); Заменены изображения Сопряжения на карте.

IV Нововведения игрового процесса, связанные с навыками

- Увеличен бонус вторичного навыка Разведки с +1/2/3 до +1/3/5 к радиусу
- Добавлен новый вторичный навык - Помехи. Помехи снижают силу магии вражеского героя в бою на 10/20/30%
- Навык Сопротивление запрещён по умолчанию. Герои, ранее имевшие стартовый навык Сопротивления (кроме Торгрима), теперь имеют Помехи вместо него
- Некромантia ослаблена в 2 раза, включая вторичный навык, эффекты артефактов и Усилителей некромантии. Количество поднимаемых существ считается по всей армии врага в целом, а не по отдельным отрядам как раньше
- Проценты навыка Логистика уменьшены до 5/10/20%
- Эффект навыка Интеллект уменьшен с 25/50/100% до 20/35/50%
- Эффект навыка Мистицизм увеличен с 2/3/4 до 5/10/15
- Эффект навыка Имущество увеличен с 125/250/500 до 250/500/1000

V Нововведения игрового процесса, связанные с заклинаниями

- Изменена механика заклинаний Полёт, Хождение по воде и Дверь измерений. Теперь нельзя посещать и собирать объекты на случайных картах без сражения с их охраной. Чтобы посетить объект, необходимо сначала приземлиться на свободную клетку рядом с ним и сразиться с её охраной. Добавлен специальный курсор для отображения сражения при телепортации
- Полёт нельзя прервать на недоступных другими способами клетках при помощи пробела
- Колдовство Полёта работает при надетых Крыльях ангела или при наличии Полёта более низкой ступени
- Исправлены баги Берсерка: теперь стрелки стреляют в ближайший гекс ближайшего к себе отряда; в ближнем бою отряд выбирает целью отряд и гекс, до которого ему ближе всего добежать; Отряд всегда выбирает корректную цель и не пропускает ход, если может переместиться или ударить
- Герои ИИ могут использовать Берсерк
- Продвинутая Забывчивость запрещает стрелять только одному целевому существу, а не всем. Также в описание добавлено свойство, благодаря которому стрелковый отряд под действием Забывчивости любого уровня также наносит половину урона и в ближнем бою
- В описаниях заклинаний теперь учитывается эффект специализации героя, если он не зависит от параметров цели. Также показывается формула эффективности заклинаний
- Урон заклинания Армагеддон уменьшен с 50*СМ+30/60/120 до 40*СМ+30/60/120
- Эффект заклинаний Защита от воздуха, Защита от огня, Защита от воды и Защита от земли увеличен с 30/50/50% до 50/75/75%
- Скорость любых существ под продвинутой и экспертной Медлительностью увеличена ровно на 1
- Уменьшена ценность колдовства antimагических заклинаний для ИИ.

VI Нововведения игрового процесса, связанные с артефактами

- Оковы войны теперь действуют только в битвах между двумя героями
- Добавлены 4 новых сборных артефакта: Мантия дипломата, Кулон отражения, Железный кулак огра, Золотой гусь
- Добавлены 17 новых артефактов, включая Рог бездны и 3 артефакта, снижающие силу магии противника
- Значок смелости не даёт иммунитета к Магии разума
- Исправлен баг с возможностью получать неограниченное количество очков передвижения героя за счёт манипуляции со Шляпой адмирала. Также исправлено отсутствие пересчёта очков передвижения при побеге героя на воде
- Эффект Перчаток всадника снижен с +300 очков хода до +200, а Сапогов-скороходов с +600 очков хода до +400
- Сфера запрещения, Плащ отречения, Колье отрицания, Мантия равновесия, Сапоги противодействия и Кулон отражения запрещены по умолчанию.

VII Нововведения игрового процесса, связанные с существами

- Монахи: Увеличено AI_Value с 485 до 582
- Магоги: Добавлена функция направленного выстрела
- Султаны-ифриты: Увеличено AI_Value с 1848 до 2343, а Fight Value с 1584 до 1802
- Архидьяволы: Добавлено снижение удачи врагов на 2 (вместо 1)
- Личи и Могущественные личи: Добавлена функция направленного выстрела
- Психические и Магические элементали: Увеличена цена найма с 750/800 до 950/1200 золота
- Огненные птицы и Фениксы: Уменьшен базовый прирост с 2 до 1; Увеличена цена найма с 1500/2000 до 2000/3000 золота
- Огненные птицы: Убран Иммунитет к магии огня; Добавлено игнорирование 50% урона от магии огня (включая Магическую стрелу); Уменьшено AI_Value с 4547 до 4336
- Сказочные драконы: Увеличено AI_Value с 19580 до 30501
- Сказочные драконы не могут колдовать Цепную молнию на дружественный отряд
- Боевые машины не могут стрелять при нулевом и отрицательном количестве выстрелов. Если боевая машина не может выстрелить, она пропускает ход так же, как Палатка первой помощи, когда ей некого лечить. Стрелковые башни имеет бесконечный боезапас
- При стрельбе по стенам (циклоны, Катапульта, Пушка) тратится выстрел
- Существа с Двойной стрельбой (Искусные арбалетчики, Великие эльфы) теперь стреляют только 1 раз, если у них в запасе остаётся только 1 выстрел
- Цена боевых машин не включается при расчёте стоимости откупа
- Гарпия после атаки Дендроида или Дендроида-солдата, получения ответного удара и срабатывания Оплетения не возвращается на исходную позицию из-за своей способности
- Увеличение урона Баллисты и Пушки за счёт навыка Артиллерии учитывается при показе возможного урона (когда оно имеет 100% вероятность)
- Заменена графика Копейщиков, Алебардщиков, Орков и Орков-вождей
- Некоторые существа имеют возможность совершить альтернативное действие. Переключение кнопкой в интерфейсе или клавишей Alt: стрелки могут атаковать врукопашную вместо выстрела; Гарпии и Гарпии- ведьмы могут атаковать без возврата; Сказочные драконы могут атаковать вместо колдовства; Архангелы и Властители пропасти могут перемещаться на клетку вместо воскрешения трупа с ней
- Добавлена возможность перемещаться двухгексовыми существами на один гекс назад.

VIII Нововведения игрового процесса, связанные с объектами на карте

- 12 новых сокровищниц и банков существ
- Новый тип объектов: Склад ресурсов (7 видов)
- Увеличена цена услуг Картографов с 1000 до 10000 золота
- Сопряжение стихий (внешнее жилище) даёт +1 к приросту Элементалей воздуха, воды, огня и земли во всех городах, а не только Элементалей воздуха
- В Склепе, Покинутом корабле и Кораблекрушении показывается примерное количество охраны после посещения. При посещении любого из этих объектов, если он был ранее разграблен, боевой дух уменьшается сразу, без окна с вопросом о посещении объекта
- Внешний вид каждого города на карте соответствует его степени отстройки (5 ступеней: нет Форта - Форт - Цитадель - Замок - Замок и Капитолий)
- Множество новых объектов для карты приключений, включая объекты для воды
- 12 новых Двусторонних монолитов
- На случайных картах, где при генерации были Односторонние монолиты и не более 4 четырёхсторонних, генерируются только Двухсторонние монолиты
- Банк наг даёт самоцветы вместо серы
- Исправлен баг с постоянным появлением Копейщиков в Лагерях беженцев
- Университет не может предложить к изучению Некромантию
- Сирен нельзя посещать повторно после битвы

- В Хижине ведьмы и у Учёного можно отказаться от изучения предлагаемого навыка. При отказе от обучения Учёный исчезает с карты, так как он был посещён
- Уменьшено количество Крестьян в Ящиках Пандоры на случайных картах с 330 до 150.

IX Изменения генератора случайных карт (ГСК)

- Если существо имеет несколько видов внешних жилищ (Лужайка единорогов, Алтари элементалей, Форт никсов), то каждое из них будет генерироваться реже (пропорционально количеству вариантов жилищ). Мульти-жилища (Фабрика големов, Сопряжение стихий) считаются отдельными объектами в данном случае
- Картографы, Святилища, Древние лампы, Пиратские пещеры, Башни из слоновой кости, Вертел не генерируются на случайных картах
- Палатки ключников не считаются сокровищем при генерации карт
- Хижины провидцев на случайных картах не могут требовать артефакты, являющиеся частями сборных артефактов
- Изменены ценности и ограничения некоторых объектов при генерации карт
- Свитки с Полётом, Дверью измерений, Хождением по воде и Городским порталом считаются отдельным особо ценным видом Свитков при генерации карт
- Добавлен механизм равномерного распределения заклинаний в Свитках: на карте всегда будет примерно одинаковое количество Свитков со всеми заклинаниями одного и того же уровня, причём Свитки с одинаковыми заклинаниями имеют меньший шанс находиться рядом друг с другом
- ГСК может использовать Фабрики големов, Сопряжения стихий и Гильдии наёмников
- Улучшено соответствие соотношений размеров зон ГСК с указанными в шаблоне размерами
- Исправлен баг со сдвинутой охраной объектов в ГСК из-за которого их иногда можно было посещать без сражения с охраной
- Дороги на случайных картах не проходят через багнутые проходы и не блокируются Тюрьмами, а города в пределах одной зоны всегда связаны дорожной сетью внутри этой зоны, если главный город зоны имеет Форт
- На дорогах не могут генерироваться не подбираемые объекты
- Исправлен баг с генерацией большего количества связей, чем прописано в шаблоне, при наличии нескольких связей между одной и той же парой зон
- Исправлены баги ГСК с добавлением некорректных проходов между зонами из-за генерации объектов рядом с границей зон (кроме городов)
- Исправлен баг ГСК с расположением части зоны в виде узкой полоски вдоль края карты, затонувшими зонами и прочие баги генерации зон
- Многочисленные улучшения расстановки препятствий и декоративных объектов на случайных картах.

X Изменения редактора карт

- Редактор карт полностью поддерживает все нововведения HotA
- Добавлена поддержка новых размеров карт: Н (180x180), ХН (216x216), Г (252x252)
- Изменено оформление и возможности настройки Редактора карт
- Карты HotA имеют собственный формат
- Добавлена возможность отключения месяцев существ и чумы на карте
- Добавлен режим карты Аrena, позволяющий создавать карты, предполагающие единственный бой между игроками с предварительной подготовкой
- 2 новых условия победы для карт: Уничтожить всех монстров и Выжить определённое время
- Добавлена возможность в банках существ настраивать уровень банка, артефакты в награде и наличие или отсутствие улучшенного отряда монстров
- Добавлены настройки Монстров в редакторе карт: точное настроение, присоединяется ли только за деньги, процент присоединяющихся монстров, число отрядов, на которое разделяются монстры, наличие улучшенного отряда
- Локальному Событию добавлена возможность независимо настраивать срабатывание для игрока-человека и для игрока-компьютера
- Добавлен новый объект Врата Задания: требует выполнения задания для прохода, не исчезает после посещения; для заданий, требующих оплаты, платить нужно за каждый проход
- Добавлены два новых типа заданий для Хижины Провидцы / Стража Прохода / Врат Задания: «Принадлежать одному из классов» и «Вернуться не раньше даты»
- Добавлена возможность настраивать несколько заданий Хижины Провидца: последовательность одноразовых заданий и последовательность заданий, которые можно выполнять по кругу
- Улучшено масштабирование на панели объектов
- Убрано ограничение: не более 256 монстров с сообщениями на карте
- Проверка карты теперь учитывает возможность собирать/разбирать сборные артефакты, когда проверяется существование артефакта для задания
- Исправлено зависание при генерации случайной карты на некоторых системах
- При рисовании почвы в редакторе карт или во время генерации карты одинаковые тайлы больше не появляются рядом

- Добавлено корректное отображение карт нестандартных размеров в меню выбора карты.

XI Нововведения интерфейса

- Добавлены улучшения интерфейса в битвах: Введены 5 вариантов выбора скорости в бою; Исправлены недочёты при выборе цели заклинаний; Кнопка активации колдовства Сказочных драконов изменена с F на G; Добавлен показ длительности заклинаний в окно просмотра отряда и всплывающую подсказку при наведении на отряд; Добавлен показ возможного количества убитых существ при показе возможного урона; Добавлена подсказка при наведении на цель об эффекте ударных заклинаний, заклинаний лечения и воскрешения, об эффекте лечения Палаткой первой помощи, а также о числе оставшихся заклинаний у колдующих существ
- Модельки героев на карте приключений и в битве отображают их класс и пол
- На ходу противника в онлайн-игре можно строить предполагаемые маршруты героев на следующий ход (как на своём ходу)
- При удержании Alt и наведении курсора на клетку карты приключений пишется подсказка о длине пути текущего героя до этой клетки
- При удержании Shift можно выбирать героя нажатием по нему на карте (даже если уже выбран другой герой)
- Многочисленные исправления расчёта длины пути и максимальных единиц передвижения героев
- Новые стрелки маршрута героя, включая тёмно-красные для определения клеток, до которых можно дойти более, чем за 1 день
- В сообщения при посещении банков существ добавлена информация об их охране, если её можно просмотреть в информации по клику правой кнопкой мыши или наведению
- Добавлены показ доступных для найма существ в окно по клику правой кнопкой мыши, подсказка по наведению мыши и окно при посещении внешнего Жилища существ, принадлежащего себе или союзнику
- Добавлена возможность просмотра содержимого Чёрного рынка последнему посетившему его игроку; Добавлена возможность просмотра содержимого Лагеря беженцев после посещения в данную неделю
- Добавлены отображения динамически рассчитываемых параметров в описания некоторых заклинаний: радиус Видений, урон Стены огня и Минного поля, сила Лечения, Воскрешения, Поднятия мертвецов, Жертвы и Гипноза, количество призываляемых элементалей
- Добавлены цифровые количества примерных описаний армий на карте приключений
- Добавлена возможность увольнять героя в городе
- Добавлена возможность обмена между героями в городе по кнопке или горячей клавише E
- Диалог о покупке Книги магии теперь показывается внутри экрана Гильдии магов. Теперь можно смотреть заклинания в Гильдии магов не покупая Книгу
- Добавлена возможность отключить в настройках карты приключений фоновые звуки: звуки начала нового дня, недели и месяца, звук начала битвы, фоновые звуки и звуки посещения объектов
- Многочисленные исправления меню выбора карты, работы Верфи, просмотра мира, просмотра хода и синхронизации в онлайн-игре.

XII Исправление багов и недочётов SoD

- Исправлен баг с уровнем стартового героя выше первого
- Исправлены баги в быстрой битве, связанные с существами с множественной атакой, стрелками и др.
- Исправлен баг с продажей артефактов не по своей цене
- Исправлены некоторые баги режима ожидания во время хода другого игрока (not me): просмотр подсказок по объектам, деактивирована кнопка Следующий герой, просмотр чужого города, просмотр чужого окна постройки и др.
- Исправлены баги диалога разделения отряда, в том числе возможность передать последний отряд героя
- Изменены списки возможных фракций (для Жилищ существ, Ящиков Пандор и Хижин провидцев) для зоны без города в зависимости от типа территории
- Исправлен баг русской версии, из-за которого ИИ не нападал Священниками, Друидами, Хозяевами зверей и Путешественниками на нейтралов и игрока
- Исправлен баг «Пронос нейтралов»
- Исправлен неверный расчёт бонусов урона для Стрелковых башен
- Исправлено переполнение первичных навыков, опыта и количества существ в отряде
- События на воде теперь можно активировать только на корабле; Исправлен баг с многократным получением существ из одноразового События (event)
- Исправлен баг с исчезновением улучшенного отряда нейтральных монстров после боя
- Исправлен баг с возможностью увольнения последнего отряда через Обзор королевства
- При выкупе героя, получении или продвижении навыка Разведки или надевании артефакта, увеличивающего дальность обзора, новая территория открывается сразу, а не только после шага героем по карте
- Исправлен баг с ИИ, перемещающим в тактической фазе двухгексовые отряды на клетку ближе к противнику, чем позволяет уровень навыка

- При расчёте количества существ, поднимаемых Некромантией, теперь не учитываются призванные и принесённые в жертву существа, а также существа, из которых уже были подняты демоны и фангармы
- Уменьшено время хода ИИ в игре за счёт прекращения им расчёта магии в битвах, где в ней нет необходимости для победы
- Исправлен баг обнулением ценности ИИ для призванных элементалей в случае, если не призванных существ у героя не осталось, из-за чего ИИ не атаковал этих элементалей магией
- Исправлен баг: если на заднем гексе трупа 2-гексового отряда лежал труп 1-гексового отряда, то воскресить 2-гексовый отряд заклинаниями Воскрешение и Поднять мертвецов было невозможно, даже при наведении на него передний гекс
- Исправлен баг: если при постройке Верфи в городе его место для корабля было занято другим кораблём, то поверх него можно было построить ещё один
- Исправлен баг: специализация Роланда работала только на Крестоносцев и не работала на Рыцарей
- Повторный ввод чит-кода на изменение контрастности графики возвращает стандартную контрастность
- Чит-код на отстройку всех зданий больше не строит Верфь в городе не рядом с водой, не строит корабль, а также не пропускает добавление декоративных зданий и не обнуляет количество существ в жилищах города.

XIII Многочисленные графические исправления и доработки

Более подробный и актуальный список изменений HotA можно найти по следующим ссылкам:

<http://h3hota.com/ru/documentation>

<http://download.h3hota.com/upd/changelogs/rus.txt>

Сравнение изменённых портретов существ: https://vk.com/photo-19157427_457240702

Сравнение изменённых портретов героев: https://vk.com/photo-19157427_457240704

10.13 Помощь проекту FizMiG и благодарности

Справочник **FizMiG** – результат работы всего геройского сообщества и компиляция всех имеющихся знаний по игре Heroes of Might and Magic III за более, чем 20 лет существования игры. Несмотря на внушительный объём информации, представленный в данной работе, в игре и Физике Мира Героев всё ещё имеются белые пятна. Ниже мы хотим их перечислить. Если у вас, если желание и возможности, то вы всегда можете помочь проекту по любому из перечисленных и **не** перечисленных вопросов.

Кроме того, любые исправления, уточнения, пояснения и пожелания по поводу более оптимальной формы представления информации – приветствуются.

Направления для дальнейшей работы по проекту:

- Оптимизация формы изложения названий игровых элементов, имеющихся различий в переводе между оригинальной игрой и **HotA**
- Актуализация изменений и дополнений **HotA**
- Добавление гиперссылок – внешних и между разделами, по всему объёму справочника
- Изменение формы таблиц героев и их стартовых параметров, с добавлением мини-портретов
- Изменение формы таблиц и добавление информации по героям-специалистам по существам/боевым машинам, с указанием параметров профильных существ в зависимости от уровня героя
- Статья по манипуляции случайными факторами в оригинальной игре и **HotA** – действия, приводящие к изменению рандома (урон, удача и мораль, срабатывание способностей и т.д.)
- Орфография и пунктуация по всему объёму справочника
- Унификация и единый стиль изложения информации по всему объёму справочника
- Графики увеличения первичных навыков героя с уровнями, в зависимости от класса, с учётом вероятностей их получения
- Перепроверка информации по участию героев в кампаниях в разделе с биографиями
- Замена графики моделей героев на карте приключений
- Дополнение статьи по предельным числовым значениям в игре
- Изменение формы таблиц заклинаний для улучшения читабельности информации
- Графики и диаграммы сравнения ударных заклинаний
- Исправление статьи о Цепной молнии и направлении её движения между целями
- Дополнение статей о Стене огня и Лунении
- Более оптимальная форма по информации о Телепорте и Стрельбе через стены города
- Сравнительные статьи и расчёты по существам и городам
- Правка и разъяснения формул в статье о Смертельном взгляде Могучих горгон
- Статья с расчётами о Мести Аспидов, зависимость от артефактов на здоровье
- Более оптимальная форма раздела «Как узнать численность охраны сокровищницы»
- Полная таблица координат карты, где появляется улучшенный отряд
- Новая глава по Редактору карт и картостроительству
- Обновление раздела «Основы игры за разные города»
- Обновление раздела «Тактические особенности существ»
- Дополнение раздела «Препятствия на поле боя». Список уникальных полей боя и их координат, имеющих закрытые клетки и «закутки»
- Дополнение раздела «Игра с союзником»
- Разделение исправления багов на «Исправлено **HD-модом**», «Исправлено опцией **HD+**» и «Исправлено в **HotA**» по всему объёму справочника
- Дополнение статьи про управление героем союзника после Врат замка
- Дополнение статьи про баги после перемены мест вашего героя и гарнизонного героя союзника
- Дополнение главы «Шаблоны», описание популярных шаблонов и тактика
- Любые дополнения по поведению ИИ в соответствующей главе
- Наблюдения и тесты ИИ по применению им заклинаний
- Статья по приоритетам посещения объектов героями ИИ на карте приключений
- Наблюдения и тесты по приоритетам ИИ атаки существ в бою
- Уточнение и дополнение раздела «Ценностность артефактов для героев ИИ»
- Наблюдения и тесты по расстановке отрядов на поле боя героями ИИ
- Тесты и корректировка таблицы приоритетов стрельбы для Стрелковых башен
- Дополнение статьи «Игра против...», добавление Причала
- Количество очков за игру и Ранги для **HotA**
- Любые дополнения в раздел «Известные баги»
- Тестирование бага «Невидимость в бою», особенности и возможности «невидимки»
- Тестирование бага «Нулевой отряд», особенности и возможности «нулевого» отряда
- Тестирование бага «Заглянуть в карман на расстоянии»
- Подробное описание «Багов not me» в оригинальной игре
- Тестирование и дополнение багов Водоворота
- Тестирование и дополнение багов при установке города на воде
- Тестирование и дополнение багов Огненного щита и существ с множественной атакой

- Тестирование и дополнение багов с отрицательным количеством существ
- Дополнение подраздела «Исправленные баги и ошибки»
- Проверка и дополнение раздела «Английская терминология и переводы»
- Корректировка и дополнение раздела «Современные функции в игре»
- Дополнение и уточнения в разделе «Нереализованное»
- Корректировка и форматирование **XLS-версий** справочника
- **СНМ-версия** справочника (hlp, html)
- Отдельный справочник **FizMiG_Campaign** по всем кампаниям игры
- Геройские **калькуляторы** в виде отдельных XLS-файлов или приложений
- **Видео-материалы** для группы с демонстрацией багов, фишек и особенностей, описанных в тексте
- Проект **FizMiG_Idea**
- Обновление справочника **WoG-HandBook**
- **FizMiG Online** – сайт с онлайн-версией справочника.

За подробными разъяснениями и уточнениями всегда можно обратиться в нашу группу: vk.com/fizmig

Благодарности всем, кто когда-либо помогал проекту, дополнял и корректировал статьи, оставлял информацию на различных ресурсах, проводил тесты и писал статьи для справочника.

В алфавитном порядке:

2Coolant	Mortalial	Антон Усаченко	astralwizard.com
Aeternus	(Максим Бойко)	Антоний Васильев	celestialheavens.com
AlexSpl	Mrshch	Антошка	forum.df2.ru
AmberSoler	Navuchodonosor	Богомол Валера	gdb.diaspora.ru
Armag Play	Neoandy	Василий Кузнецов	h3hota.com
Arseniy Shestakov	nik312	Владимир Мендаль	handbookhmm.ru
asm	Pit for LM	Владимир Клевцов	heroes.ag.ru
Ataman	Racot	Гоша Волков	heroes.thelazy.net
Baoba	Rainalcar	Данил Войдов	heroescommunity.com
Bes	Rincewind	Денис Гончаров	heroesleague.ru
Catch	Roman Romanov	Денис Гончарук	heroesportal.net
Chortos-2	RoseKavalier	Игорь Кудра	heroesworld.ru
cyberB	S.E.T.	Игорь Романов	hommbase.ru
Dan McGraw	SAG19330184	Ильдар Галиев	vk.com/fizmig
Dandy	Sav	Илья Индиго	vk.com/h3hota
Demyan	Self-seeking	Иоанн Кара	vk.com/homm3
Dirty_Player	Shurup	Клим Маслов	vk.com/hommwog
DmitriyAS	Telder54	Костя Бобров	vk.com/liszt_h3m
dnaop-wr	ThatOne	Костя Ковалёв	vk.com/paragon_homm3
(Борис Ровков)	tolich	Леголес	wforum.heroes35.net
Docent Picolan	Tyrusm	Леонид Козинский	
Ecoris	Wight	Лидер1	
Efrit	vbn	Лорд Хаарт	
Fallen Angel	VDV_forever	Максим Савенко	
Franz Liszt	Viktor «Coyot»	Михаил Лукьянов	
GreatEmerald	Vladimir Kazemir	Михаил Харчук	
HateYou	vvaza	Николай Кондратьев	
hippocampus	Zlatovlas	Николай Сергеев	
Horn	zoog	Павел Федотов	
huMMer	Zoom	Роман aka Belzer	
Ihtiandr	Адам Музыка	Роман Егоров	
Iriniko	Алан Кайтмазов	Роман Мельник	
Jerhy Fox	Александр Безе	Сергей Сидора	
Keel Lorenz	Александр Ивко	Сергей Drake	
Kluka	Алексей Гринин	Сергей Адымканов	
LampaRPG	Алексей Фоминых	Сергей Данилов	
LC	Андрей Губанов	Сергей Кошарный	
Magnus Incognitus	Андрей Девяткин	Сергей Куркин	
Marek Machberet	Андрей Жигалко	Сергей Назаров	
Marlo Stanfield	Андрей Кучма	Сергей Хаустов	
Maximus Tremor	Андрей Рубченко	Серж Хао	
MaximusX	Антон Львов	Чёрный Ветер	
Miguel Arcanjo	Антон Семёнов	Эрдамон Магманов	