

Физика Мира

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

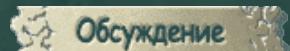


Последняя версия
FizMiG_v.2.6



Официальная группа
FizMiG ВКонтакте:

vk.com/fizmig



Предисловие к игре от Джона Ван Кэнегема.

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 кончится, - 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, таила 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 меньшие удовольствия, чем получили мы, делая ее!

Искренне ваш, **Джон Ван Кэнегем.**

Приветствуя 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**.

Данная работа не претендует на оригинальность и является результатом компиляции различных официальных (Player's Manual) и не официальных (форумы и сайты) 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.

После чего обновленная версия справочника будет предложена для использования всем желающим.

Уверен, 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.

Не вся указанная в этом справочнике информация может считаться официальной, по причине того, что содержит наблюдения и оценки игроков, пожелавших поделиться своим мнением по поводу особенностей игры. Но тем не менее, в целом она достаточно реально отражает Физику Мира Героев и несомненно будет полезна любому игроку.

Учитывая вышесказанное, любые комментарии, уточнения и пояснения - приветствуются. Та же ценными будут считаться любые пожелания по поводу более оптимальной формы представления изложенной информации.

При предоставлении новой информации просьба указывать ресурс или группу Вконтакте, которую Вы представляетете.

В качестве основных источников использовались:

- Player's Manual for "RoE HMM III" by "3DO" & "New World Computing"
- материалы форумов на сайте Лиги Героев heroesleague.ru (ссылки приводятся)
- материалы сайта "Геройский Уголок" <http://heroes.ag.ru> (ссылки приводятся)
- материалы форумов "HeroesPortal" <http://www.heroesportal.net> (ссылки приводятся)
- материалы форумов "HeroesWorld" <http://www.heroesworld.ru> (ссылки приводятся)
- материалы форумов на сайте "DF2" <http://www.forum.df2.ru> (ссылки приводятся)
- материалы англоязычных сайтов heroescommunity.com и heroes.thelazy.net
- материалы из геройских фан-групп Вконтакте (ссылки приводятся по возможности)
- а также ряд других источников, происхождение и авторство которых на данный момент не представляется возможным установить.

Отдельная благодарность Роману aka Belzer (vk.com/id297699) за глобальную редактуру справочника по части оформления и орфографии.

Контакты: AmberSoler: ambersoler@inbox.ru

Сергей Drake: geroimm@ngs.ru vk.com/s.drake

Страница в сети: vk.com/fizmig



Физика Мира Героев v.2.6

SoD - The Shadow of Death

Содержание

FizMiG © AmberSoler

2006-2019, vk.com/fizmig

I	Герои, их специализации и навыки.	
1.1	Герои, их специализации, стартовые заклинания, навыки, армия и запас хода.	<u>7</u> fixed
1.2	Специализации героев.	<u>11</u>
1.3	Таверна. Особенности появления героев для найма.	<u>21</u> new
1.4	Удача и Боевой дух.	<u>23</u>
1.5	Первичные навыки и вероятности их получения. Мана.	<u>26</u>
1.6.1	Вторичные навыки и их свойства.	<u>30</u> fixed
1.6.2	Вероятности получения героями вторичных навыков.	<u>37</u>
1.7	Классы героев и их описание. Агрессия.	<u>39</u>
1.8	Биографии героев, пол и раса.	<u>43</u> new
1.9	Опыт и уровень героя.	<u>63</u>
II	Заклинания и их особенности.	
2.1	Заклинания и их свойства.	<u>65</u> fixed
2.2	Вероятности появления заклинаний в Гильдии магов разных городов.	<u>81</u>
2.3	Клонируем существ. Особенности использования заклинания Клон.	<u>85</u>
2.4	Берсерк. Тонкости атаки и защиты.	<u>88</u> new
2.5	Как работает Огненный щит.	<u>91</u> new
2.6	Молитва или Медлительность?	<u>93</u>
2.7	Цепная молния. Приоритет выбора цели. Сопротивление Цепной молнии.	<u>95</u>
2.8	Заклинание Страх - миф или реальность?	<u>97</u>
2.9	Ценность использования заклинаний героями ИИ (AI_Values).	<u>99</u> new
2.10	Телепорт через крепостные стены.	<u>102</u> new
III	Существа, их способности и приrost.	
3.1	Существа и их параметры.	<u>105</u>
3.2.1	Магические и тактические способности существ.	<u>114</u>
3.2.2	Особенности магических и немагических способностей.	<u>122</u>
3.2.3	Способности существ и защита от них (Таблица).	<u>129</u> fixed
3.3.1	Азы демонологии.	<u>131</u>
3.3.2	Таблица демонологии.	<u>132</u>
3.4	Смертельный взгляд Могучей горгоны.	<u>133</u> fixed
3.5	Кавалерийский бонус. Как правильно разбегаться.	<u>136</u>
3.6	Яд. Отравлять нужно с умом.	<u>141</u>
3.7.1	Базовый и дополнительный прирост существ. Суммарная стоимость.	<u>144</u>
3.7.2	Факторы, увеличивающие прирост существ в городе.	<u>145</u>
3.8	Классификация существ: живой, нежить, элементаль, голем, горгулья.	<u>147</u>
3.9	Определение величины войска в армии нейтралов для разных версий игры.	<u>149</u>
3.10.1	Нейтралы. Очерёдность атаки на карте приключений.	<u>150</u>
3.10.2	Нейтралы. Разделение на отряды. Улучшенный отряд.	<u>151</u> new
3.10.3	Нейтралы. Стартовое количество существ на карте.	<u>154</u>
3.10.4	Расстановка существ в армии героя ИИ.	<u>156</u> new
3.11	Алгоритм движения существ по полю боя. Разворот перед атакой. Дыхание.	<u>157</u> new
3.12	Параметры "AI values" и "Fight values" (Ценность существ с точки зрения ИИ).	<u>163</u>
3.13.1	Неделя существ.	<u>170</u>
3.13.2	Месяц существ.	<u>171</u>
3.14	Описания существ из H3Blade.hlp	<u>173</u>

IV	Объекты на карте приключений и ландшафты.	
4.1	Объекты, позволяющие получить артефакты.	178
4.2	Объекты, позволяющие купить/продать артефакты.	182
4.3	Объекты, позволяющие получить навыки и заклинания.	184
4.4	Объекты, позволяющие получить существ.	190
4.5	Объекты, позволяющие получить ресурсы.	195
4.6	Объекты, позволяющие получить опыт.	207
4.7	Объекты, позволяющие получить боевой дух, удачу, ману и очки движения.	211
4.8	Прочие объекты на карте приключений.	215
4.9	Механика посещения объектов на карте приключений.	230
4.10	Ландшафты и типы земли.	238
V	Артефакты и боевые машины.	
5.1	Артефакты, их виды и свойства.	243
5.2	Истории при поднятии артефактов.	266
5.3	Стоимость артефактов в игре.	276
5.4	Артефакты "пижамы" и "дневные".	280
5.5	Приоритет артефактов для героев ИИ.	282
5.6	Грааль и карты-загадки разных городов.	285
5.7	Боевые машины.	294
5.8	Ящик Пандоры и Хижина провидца.	297
5.9	Медаль уязвимости. Особенности её применения в бою.	301
5.10	Садимся в лодку. Практическое использование Шляпы адмирала.	305
5.11	Как работает некромантия. Плащ короля нечисти в действии.	308
VI	Строения в городах.	
6.1	Строения в городах разных типов. Сводная таблица.	311
6.2	Сравнительная таблица стоимости жилищ существ в разных городах.	323
6.3	Дерево строений городов.	329
6.4	Рынок и Торговцы артефактами.	338
6.5	Гильдия воров.	340
VII	Тактика и стратегия игры.	
7.1	Тактика и стратегия игры за разные города.	341
7.2	Тактические особенности существ. Плюсы и минусы.	370
7.3	Логистика. Особенности передвижения и разведки карты.	397
7.4.1	Фортификационные укрепления города и их штурм.	409
7.4.2	Штрафы стрельбы. Стрельба через крепостные стены.	415
7.4.3	Правила объединения армии гарнизона и армии героя-гостя.	426
7.4.4	Приоритет выбора цели Стрелковыми башнями при осаде.	429
7.5	Дипломатия и особенности её применения.	431
7.6	Расчёт наносимого в бою урона.	435
7.7.1	Важные мелочи. Хитрости и приёмы в игре.	441
7.7.2	Тактические советы по ходу игры против ИИ.	445
7.8	Игра против союзника.	449
7.9	Основы сражений, захвата сокровищниц и городов. Порядок ходов.	454
7.10	Начало игры, ИИ, ресурсы на старте и опция Штраф.	460
7.11	Поведение ИИ в бою.	464
7.12.1	Генератор случайных карт. Основы генерации карт.	466
7.12.2	Генератор случайных карт. Шаблоны.	470
7.12.3	Генератор случайных карт. Объекты на карте приключений. Охрана.	477

VIII Прочее.

8.1	Расчёт количества очков, получаемых за игру и за кампанию (SoD).	483
8.2	Расчёт количества очков, получаемых за игру. Таблица (SoD).	484
8.3	Ранги существ в очках за игру (SoD).	485
8.4	Книга рекордов игры.	487
8.5	Рейтинги всех существ.	491
8.6	Чит-коды для всех версий игры. Сопряжение в SoDe.	497
8.7	Самые известные баги в игре.	501
8.8	Английская терминология игры.	509
8.9	Различия переводов.	518
8.10	"Горячие кнопки", используемые в игре.	543
8.11	Типичные правила турниров для игры на случайных картах.	546
8.12	HD-мод для игры в Героев Меча и Магии III.	548
8.13	Отличия версии Возрождение Эрафии (RoE).	556

fixed

IX Кампании и сюжет.

9.1.	Мир Героев Меча и Магии III.	559
------	------------------------------	---------------------

Герои, их специализации, стартовые заклинания, навыки, армия и запас хода.(Составлено с использованием материалов [HateYou](#) и [Baoba](#), [heroesportal.net](#)).

Имя героя	Класс	Специализация	Начальное заклинание	Вторичные навыки (выделен - продвинутый уровень)	Стартовый запас MP*		Войска по умолчанию на старте героя**									
					мин.	макс.	От	До	Тип войска	От	До	Тип войска ***	От	До	Тип войска	
Оррин	Рыцарь	Стрельба	-	Лидерство Стрельба	1560	1560	10	20	Копейщик	4	7	Арбалетчик	2	3	Грифон	
Валеска	Рыцарь	Арбалетчики	-	Лидерство Стрельба	1630	1630	4	7	Арбалетчик	4	7	Арбалетчик	4	7	Арбалетчик	
Эдрик	Рыцарь	Грифоны	-	Лидерство Доспехи	1560	1560	10	20	Копейщик	2	3	Грифон	2	3	Грифон	
Сильвия	Рыцарь	Навигация	-	Лидерство Навигация	1560	1560	10	20	Копейщик	4	7	Арбалетчик	2	3	Грифон	
Сэр Мюллих	Рыцарь	Скорость	-	Лидерство	1560	1560	10	20	Копейщик	4	7	Арбалетчик	2	3	Грифон	
Сорша	Рыцарь	Рыцари	-	Лидерство Нападение	1560	1560	10	20	Копейщик	4	7	Арбалетчик	2	3	Грифон	
Кристиан	Рыцарь	Баллиста	-	Лидерство Артиллерия	1560	1560	10	20	Копейщик	1	1	Баллиста	2	3	Грифон	
Турист	Рыцарь	Кавалеристы	-	Лидерство Тактика	1560	1560	10	20	Копейщик	4	7	Арбалетчик	2	3	Грифон	
Рион	Священник	Первая помощь	Каменная кожа	Мудрость Первая помощь	1560	1560	10	20	Копейщик	1	1	Палатка п.п.	2	3	Грифон	
Адель	Священник	Благословление	Благословление	Мудрость Дипломатия	1560	1560	10	20	Копейщик	4	7	Арбалетчик	2	3	Грифон	
Катберт	Священник	Слабость	Слабость	Имущество Мудрость	1560	1560	10	20	Копейщик	4	7	Арбалетчик	2	3	Грифон	
Аделаида	Священник	Кольцо холода	Кольцо холода	Мудрость	-	1560	1560	10	20	Копейщик	4	7	Арбалетчик	2	3	Грифон
Инхам	Священник	Монахи	Проклятие	Мудрость Мистицизм	1560	1560	10	20	Копейщик	4	7	Арбалетчик	2	3	Грифон	
Саня	Священник	Зоркость	Снятие заклинаний	Мудрость Зоркость	1560	1560	10	20	Копейщик	4	7	Арбалетчик	2	3	Грифон	
Лоинс	Священник	Молитва	Молитва	Мудрость Обучение	1560	1560	10	20	Копейщик	4	7	Арбалетчик	2	3	Грифон	
Кантлин	Священник	Золото	Лечение	Мудрость Интеллект	1560	1560	10	20	Копейщик	4	7	Арбалетчик	2	3	Грифон	
Мепхала	Рэйнджер	Доспехи	-	Лидерство Доспехи	1500	1700	12	24	Кентавр	3	5	Гном	3	6	Лесной эльф	
Уфредтин	Рэйнджер	Гномы	-	Удача Сопротивление	1560	1560	3	5	Гном	3	5	Гном	3	5	Гном	
Енова	Рэйнджер	Золото	-	Стрельба	-	1500	1700	12	24	Кентавр	3	5	Гном	3	6	Лесной эльф
Риланд	Рэйнджер	Дендроиды	-	Лидерство Дипломатия	1500	1700	12	24	Кентавр	3	5	Гном	3	6	Лесной эльф	
Торгрим	Рэйнджер	Сопротивление	-	Сопротивление	-	1500	1700	12	24	Кентавр	3	5	Гном	3	6	Лесной эльф
Ивор	Рэйнджер	Эльфы	-	Стрельба Нападение	1700	1700	12	24	Кентавр	3	6	Лесной эльф	3	6	Лесной эльф	
Кланси	Рэйнджер	Единороги	-	Сопротивление Поиск пути	1500	1700	12	24	Кентавр	3	5	Гном	3	6	Лесной эльф	
Киррь	Рэйнджер	Логистика	-	Логистика Стрельба	1657	1878	12	24	Кентавр	3	5	Гном	3	6	Лесной эльф	
Корониус	Друид	Палач	Палач	Мудрость Грамотность	1500	1700	12	24	Кентавр	3	5	Гном	3	6	Лесной эльф	
Уланд	Друид	Лечение	Лечение	Мудрость Баллистика	1500	1700	12	24	Кентавр	3	5	Гном	3	6	Лесной эльф	
Эллезар	Друид	Интеллект	Проклятие	Мудрость Интеллект	1500	1700	12	24	Кентавр	3	5	Гном	3	6	Лесной эльф	
Джем	Друид	Первая помощь	Вызов корабля	Мудрость Первая помощь	1700	1700	12	24	Кентавр	1	1	Палатка п.п.	3	6	Лесной эльф	
Мальком	Друид	Зоркость	Магическая стрела	Мудрость Зоркость	1500	1700	12	24	Кентавр	3	5	Гном	3	6	Лесной эльф	
Мелодиа	Друид	Удача	Удача	Мудрость Удача	1500	1700	12	24	Кентавр	3	5	Гном	3	6	Лесной эльф	
Алагар	Друид	Ледяная молния	Ледяная молния	Мудрость Волшебство	1500	1700	12	24	Кентавр	3	5	Гном	3	6	Лесной эльф	
Аерис	Друид	Пегасы	Защита от воздуха	Мудрость Разведка	1500	1700	12	24	Кентавр	3	5	Гном	3	6	Лесной эльф	
Пигуедрам	Алхимик	Горгульи	Щит	Мистицизм Разведка	1760	1760	3	5	Кам.горгулья	3	5	Кам.горгулья	3	5	Кам.горгулья	
Тан	Алхимик	Джинны	Магическая стрела	Грамотность	-	1500	1560	30	40	Гремлин	3	5	Кам.горгулья	2	3	Кам.голем
Жозефина	Алхимик	Големы	Ускорение	Мистицизм Волшебство	1560	1560	30	40	Гремлин	2	2	Кам.голем	2	3	Кам.голем	
Нила	Алхимик	Доспехи	Щит	Грамотность Доспехи	1500	1560	30	40	Гремлин	3	5	Кам.горгулья	2	3	Кам.голем	
Торосар	Алхимик	Баллиста	Магическая стрела	Мистицизм Тактика	1500	1560	30	40	Гремлин	1	1	Баллиста	2	3	Кам.голем	
Фаффнер	Алхимик	Наги	Ускорение	Грамотность Сопротивление	1500	1560	30	40	Гремлин	3	5	Кам.горгулья	2	3	Кам.голем	
Ризза	Алхимик	Ртуть	Магическая стрела	Мистицизм Нападение	1500	1560	30	40	Гремлин	3	5	Кам.горгулья	2	3	Кам.голем	
Иона	Алхимик	Джинны	Магическая стрела	Грамотность Интеллект	1500	1560	30	40	Гремлин	3	5	Кам.горгулья	2	3	Кам.голем	
Астрал	Mag	Гипноз	Гипноз	Мудрость	-	1500	1560	30	40	Гремлин	3	5	Кам.горгулья	2	3	Кам.голем
Халон	Mag	Мистицизм	Каменная кожа	Мудрость Мистицизм	1500	1560	30	40	Гремлин	3	5	Кам.горгулья	2	3	Кам.голем	
Серена	Mag	Зоркость	Снятие заклинаний	Мудрость Зоркость	1500	1560	30	40	Гремлин	3	5	Кам.горгулья	2	3	Кам.голем	
Даремиф	Mag	Удача	Удача	Мудрость Интеллект	1500	1560	30	40	Гремлин	3	5	Кам.горгулья	2	3	Кам.голем	
Теодор	Mag	Маги	Щит	Мудрость Баллистика	1500	1560	30	40	Гремлин	3	5	Кам.горгулья	2	3	Кам.голем	
Солмир	Mag	Цепная молния	Цепная молния	Мудрость Волшебство	1500	1560	30	40	Гремлин	3	5	Кам.горгулья	2	3	Кам.голем	
Кира	Mag	Ускорение	Ускорение	Мудрость Дипломатия	1500	1560	30	40	Гремлин	3	5	Кам.горгулья	2	3	Кам.голем	
Аин	Mag	Золото	Проклятие	Мудрость Грамотность	1500	1560	30	40	Гремлин	3	5	Кам.горгулья	2	3	Кам.голем	

Фиона	Демон	Адские гончие	-	Разведка	-	1630	1630	15	25	Бес	3	4	Адская гончая	3	4	Адская гончая
Рашка	Демон	Ифриты	-	Мудрость	Грамотность	1560	1630	15	25	Бес	4	7	Гог	3	4	Адская гончая
Мариус	Демон	Демоны	-	Доспехи	-	1560	1630	15	25	Бес	4	7	Гог	3	4	Адская гончая
Игнат	Демон	Бесы	-	Сопротивление	Тактика	1700	1700	15	25	Бес	15	25	Бес	15	25	Бес
Октавия	Демон	Золото	-	Грамотность	Нападение	1560	1630	15	25	Бес	4	7	Гог	3	4	Адская гончая
Калх	Демон	Гоги	-	Стрельба	Разведка	1630	1630	4	7	Гог	4	7	Гог	4	7	Гог
Пир	Демон	Баллиста	-	Логистика	Артиллерия	1793	1793	15	25	Бес	1	1	Баллиста	3	4	Адская гончая
Нимус	Демон	Порождения зла	-	Нападение	-	1560	1630	15	25	Бес	4	7	Гог	3	4	Адская гончая
Айден	Еретик	Интеллект	Просмотр земли	Мудрость	Интеллект	1560	1630	15	25	Бес	4	7	Гог	3	4	Адская гончая
Ксирон	Еретик	Инферно	Инферно	Мудрость	Грамотность	1560	1630	15	25	Бес	4	7	Гог	3	4	Адская гончая
Аксис	Еретик	Мистицизм	Защита от воздуха	Мудрость	Мистицизм	1560	1630	15	25	Бес	4	7	Гог	3	4	Адская гончая
Олема	Еретик	Слабость	Слабость	Мудрость	Баллистика	1560	1630	15	25	Бес	4	7	Гог	3	4	Адская гончая
Калид	Еретик	Сера	Ускорение	Мудрость	Обучение	1560	1630	15	25	Бес	4	7	Гог	3	4	Адская гончая
Аш	Еретик	Жажды крови	Жажды крови	Мудрость	Зоркость	1560	1630	15	25	Бес	4	7	Гог	3	4	Адская гончая
Зидар	Еретик	Волшебство	Каменная кожа	Мудрость	Волшебство	1560	1630	15	25	Бес	4	7	Гог	3	4	Адская гончая
Ксаффакс	Еретик	Огненный шар	Огненный шар	Мудрость	Лидерство	1560	1630	15	25	Бес	4	7	Гог	3	4	Адская гончая
Стракер	Рыцарь Смерти	Живые мертвецы	Ускорение	Чародейство	Сопротивление	1560	1560	4	6	Жив.мертвец	4	6	Жив.мертвец	4	6	Жив.мертвец
Вокиал	Рыцарь Смерти	Вампиры	Каменная кожа	Чародейство	Артиллерия	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец	4	6	Страж
Моандор	Рыцарь Смерти	Личи	Медлительность	Чародейство	Обучение	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец	4	6	Страж
Чарна	Рыцарь Смерти	Стражи	Магическая стрела	Чародейство	Тактика	1560	1560	20	30	Скелет	4	6	Страж	4	6	Страж
Тамика	Рыцарь Смерти	Черные рыцари	Магическая стрела	Чародейство	Нападение	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец	4	6	Страж
Исра	Рыцарь Смерти	Чародейство	Магическая стрела	Чародейство	-	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец	4	6	Страж
Клавиус	Рыцарь Смерти	Золото	Магическая стрела	Чародейство	Нападение	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец	4	6	Страж
Галтран	Рыцарь Смерти	Скелеты	Щит	Чародейство	Доспехи	1630	1630	20	30	Скелет	20	30	Скелет	20	30	Скелет
Септиенна	Некромант	Волна смерти	Волна смерти	Чародейство	Грамотность	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец	4	6	Страж
Аислин	Некромант	Метеоритный дождь	Метеоритный дождь	Чародейство	Мудрость	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец	4	6	Страж
Сандро	Некромант	Волшебство	Медлительность	Чародейство	Волшебство	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец	4	6	Страж
Нимбус	Некромант	Зоркость	Щит	Чародейство	Зоркость	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец	4	6	Страж
Тант	Некромант	Оживление мертвецов	Оживление мертвецов	Чародейство	Мистицизм	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец	4	6	Страж
Кси	Некромант	Каменная кожа	Каменная кожа	Чародейство	Обучение	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец	4	6	Страж
Видомина	Некромант	Чародейство	Проклятие	Чародейство	-	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец	4	6	Страж
Нагаш	Некромант	Золото	Защита от воздуха	Чародейство	Интеллект	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец	4	6	Страж
Лорелей	Лорд	Гарпии	-	Лидерство	Разведка	1760	1760	4	6	Гарпия	4	6	Гарпия	4	6	Гарпия
Арлаш	Лорд	Баллиста	-	Нападение	Артиллерия	1560	1560	30	40	Троллодит	1	1	Баллиста	3	4	Бехолдер
Дас	Лорд	Минотавры	-	Нападение	Тактика	1560	1560	30	40	Троллодит	4	6	Гарпия	3	4	Бехолдер
Аджит	Лорд	Бехолдеры	-	Лидерство	Сопротивление	1560	1560	30	40	Троллодит	3	4	Бехолдер	3	4	Бехолдер
Дамакон	Лорд	Золото	-	Нападение	-	1560	1560	30	40	Троллодит	4	6	Гарпия	3	4	Бехолдер
Гуннар	Лорд	Логистика	-	Логистика	Тактика	1723	1723	30	40	Троллодит	4	6	Гарпия	3	4	Бехолдер
Синка	Лорд	Мантикоры	-	Лидерство	Грамотность	1560	1560	30	40	Троллодит	4	6	Гарпия	3	4	Бехолдер
Шакти	Лорд	Троллодиты	-	Нападение	Тактика	1630	1630	30	40	Троллодит	30	40	Троллодит	30	40	Троллодит
Аламар	Чернокнижник	Воскрешение	Воскрешение	Мудрость	Грамотность	1560	1560	30	40	Троллодит	4	6	Гарпия	3	4	Бехолдер
Хаегар	Чернокнижник	Мистицизм	Щит	Мудрость	Мистицизм	1560	1560	30	40	Троллодит	4	6	Гарпия	3	4	Бехолдер
Малекит	Чернокнижник	Волшебство	Жажды крови	Мудрость	Волшебство	1560	1560	30	40	Троллодит	4	6	Гарпия	3	4	Бехолдер
Жеддит	Чернокнижник	Воскрешение	Воскрешение	Мудрость	-	1560	1560	30	40	Троллодит	4	6	Гарпия	3	4	Бехолдер
Геон	Чернокнижник	Зоркость	Медлительность	Мудрость	Зоркость	1560	1560	30	40	Троллодит	4	6	Гарпия	3	4	Бехолдер
Деемер	Чернокнижник	Метеоритный дождь	Метеоритный дождь	Мудрость	Разведка	1560	1560	30	40	Троллодит	4	6	Гарпия	3	4	Бехолдер
Сепхинороф	Чернокнижник	Кристаллы	Захита от воздуха	Мудрость	Интеллект	1560	1560	30	40	Троллодит	4	6	Гарпия	3	4	Бехолдер
Дарксторн	Чернокнижник	Каменная кожа	Каменная кожа	Мудрость	Обучение	1560	1560	30	40	Троллодит	4	6	Гарпия	3	4	Бехолдер

Иог	Варвар	Циклопы	-	Нападение	Баллистика	1560	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк
Гуриссон	Варвар	Баллиста	-	Нападение	Артиллерия	1560	1630	15	25	Гоблин	1	1	Баллиста	4	6	Орк
Жабаркас	Варвар	Орки	-	Нападение	Стрельба	1630	1630	15	25	Гоблин	4	6	Орк	4	6	Орк
Шива	Варвар	Птицы рух	-	Нападение	Разведка	1560	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк
Гретчин	Варвар	Гоблины	-	Нападение	Поиск пути	1700	1700	15	25	Гоблин	15	25	Гоблин	15	25	Гоблин
Креллион	Варвар	Огры	-	Нападение	Сопротивление	1560	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк
Краг Хэк	Варвар	Нападение	-	Нападение	-	1560	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк
Тираксор	Варвар	Наездники на волках	-	Нападение	Тактика	1760	1760	5	7	Наезд.на волке	5	7	Наезд.на волке	5	7	Наезд.на волке
Гирд	Боевой маг	Волшебство	Жажда крови	Мудрость	Волшебство	1560	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк
Вей	Боевой маг	Огры	Магическая стрела	Мудрость	Лидерство	1560	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк
Десса	Боевой маг	Логистика	Каменная кожа	Мудрость	1723	1801	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк	
Терек	Боевой маг	Ускорение	Ускорение	Мудрость	Тактика	1560	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк
Зубин	Боевой маг	Точность	Точность	Мудрость	Артиллерия	1560	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк
Гундула	Боевой маг	Нападение	Медлительность	Мудрость	Нападение	1560	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк
Орис	Боевой маг	Зоркость	Защита от воздуха	Мудрость	Зоркость	1560	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк
Сауруг	Боевой маг	Самоцветы	Жажда крови	Мудрость	Сопротивление	1560	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк
Брон	Хозяин зверей	Василиски	-	Доспехи	Сопротивление	1560	1560	10	20	Гнолл	4	7	Василиск	2	4	Змий
Дракон	Хозяин зверей	Гноллы	-	Доспехи	Лидерство	1630	1630	10	20	Гнолл	10	20	Гнолл	10	20	Гнолл
Вистан	Хозяин зверей	Ящеры	-	Доспехи	Стрельба	1630	1630	4	7	Ящер	4	7	Ящер	4	7	Ящер
Тазар	Хозяин зверей	Доспехи	-	Доспехи	-	1560	1560	10	20	Гнолл	4	7	Ящер	2	4	Змий
Алкин	Хозяин зверей	Горгоны	-	Доспехи	Нападение	1560	1560	10	20	Гнолл	4	7	Ящер	2	4	Змий
Корбак	Хозяин зверей	Змии	-	Доспехи	Поиск пути	1560	1560	10	20	Гнолл	2	4	Змий	2	4	Змий
Гервульф	Хозяин зверей	Баллиста	-	Доспехи	Артиллерия	1560	1560	10	20	Гнолл	1	1	Баллиста	2	4	Змий
Брохильд	Хозяин зверей	Виверны	-	Доспехи	Разведка	1560	1560	10	20	Гнолл	4	7	Ящер	2	4	Змий
Мирланда	Ведьма	Слабость	Слабость	Мудрость	-	1560	1560	10	20	Гнолл	4	7	Ящер	2	4	Змий
Розик	Ведьма	Мистицизм	Магическая стрела	Мудрость	Мистицизм	1560	1560	10	20	Гнолл	4	7	Ящер	2	4	Змий
Вой	Ведьма	Навигация	Медлительность	Мудрость	Навигация	1560	1560	10	20	Гнолл	4	7	Ящер	2	4	Змий
Вердиш	Ведьма	Первая помощь	Защита от огня	Мудрость	Первая помощь	1560	1560	10	20	Гнолл	1	1	Палатка п.п.	2	4	Змий
Мерист	Ведьма	Каменная кожа	Каменная кожа	Мудрость	Обучение	1560	1560	10	20	Гнолл	4	7	Ящер	2	4	Змий
Стиг	Ведьма	Волшебство	Щит	Мудрость	Волшебство	1560	1560	10	20	Гнолл	4	7	Ящер	2	4	Змий
Андра	Ведьма	Интеллект	Снятие заклинаний	Мудрость	Интеллект	1560	1560	10	20	Гнолл	4	7	Ящер	2	4	Змий
Тива	Ведьма	Зоркость	Каменная кожа	Мудрость	Зоркость	1560	1560	10	20	Гнолл	4	7	Ящер	2	4	Змий
Пасис	Путешественник	Психические элементали	-	Нападение	Артиллерия	1760	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воздуха
Тунар	Путешественник	Элементали земли	-	Имущество	Тактика	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воды
Игнисса	Путешественник	Элементали огня	-	Нападение	Артиллерия	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воды
Лакус	Путешественник	Элементали воды	-	Тактика	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воды	1	2	Элем.воды	
Монер	Путешественник	Психические элементали	-	Логистика	Нападение	1936	1936	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воздуха
Эрдамон	Путешественник	Элементали земли	-	Имущество	Тактика	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воды
Фьюр	Путешественник	Элементали огня	-	Нападение	-	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воды
Кальт	Путешественник	Элементали воды	-	Обучение	Тактика	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воды	1	2	Элем.воды
Луна	Элементалист	Стена огня	Стена огня	Мудрость	Магия огня	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воды
Брисса	Элементалист	Ускорение	Ускорение	Мудрость	Магия воздуха	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воды
Циель	Элементалист	Магическая стрела	Магическая стрела	Мудрость	Магия воды	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воды
Лабета	Элементалист	Каменная кожа	Каменная кожа	Мудрость	Магия земли	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воды
Интеус	Элементалист	Жажда крови	Жажда крови	Мудрость	Магия огня	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воды
Аэнаин	Элементалист	Разрушающий луч	Разрушающий луч	Мудрость	Магия воздуха	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воды
Джелар	Элементалист	Золото	Снятие заклинаний	Мудрость	Магия воды	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воды
Гриндан	Элементалист	Золото	Медлительность	Мудрость	Магия земли	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воды

Борагус	Варвар	Огры	-	Нападение	Тактика	1630	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк
Килгор	Варвар	Чудища	-	Нападение	-	1630	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк
Адриэн	Ведьма	Магия огня	Инферно	Мудрость	Магия огня	1630	1630	10	20	Гнолл	4	7	Ящер	2	4	Змий
Ксерон	Демон	Дьяволы	-	Лидерство	Тактика	1630	1630	15	25	Бес	3	4	Адская гончая	3	4	Адская гончая
Мутаре	Лорд	Драконы	Магическая стрела	Имущество	Тактика	1560	1560	30	40	Троллодит	4	6	Гарпия	3	4	Бехолдер
Мутаре Дрэйк	Лорд	Драконы	Магическая стрела	Имущество	Тактика	1560	1560	30	40	Троллодит	4	6	Гарпия	3	4	Бехолдер
Дракон	Mag	Чародеи	Ускорение	Мудрость	-	1900	1900	6	6	Чародей	3	3	Чародей	1	1	Чародей
Катерина	Рыцарь	Рыцари	-	Лидерство	Нападение	1560	1560	10	20	Копейщик	4	7	Арбалетчик	2	3	Грифон
Король Роланд	Рыцарь	Рыцари (баг)	-	Лидерство	Доспехи	1560	1560	10	20	Копейщик	4	7	Арбалетчик	2	3	Грифон
Лорд Хаарт	Рыцарь Смерти	Черные рыцари	Медлительность	Чародейство	-	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец	4	6	Страж
Джелу	Рэйнджер	Снайперы	-	Лидерство	Стрельба	1900	1900	6	6	Снайпер	3	3	Снайпер	1	1	Снайпер
Тарнум	Варвар	Нападение	-	Нападение	-	1630	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк
Тарнум	Рыцарь	Баллиста	-	Лидерство	Артиллерия	1560	1560	10	20	Копейщик	1	1	Баллиста	2	3	Грифон
Тарнум	Mag	Чародеи	-	Мудрость	-	1630	1630	10	10	Чародей	50	50	Мастер-гримлин	30	30	Обс.горгулья
Тарнум	Варвар	Нападение	-	Нападение	-	1630	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк
Тарнум	Хозяин зверей	Василиски	-	Доспехи	Сопротивление	1560	1560	10	20	Гнолл	4	7	Василиск	2	4	Змий
Тарнум	Рэйнджер	Снайперы	-	Стрельба	Лидерство	1900	1900	6	6	Снайпер	3	3	Снайпер	1	1	Снайпер
Тарнум	Лорд	Драконы	Магическая стрела	Имущество	Тактика	1560	1560	30	40	Троллодит	4	6	Гарпия	3	4	Бехолдер

* MP - очки хода героя в день. Синим цветом выделены значения, имеющие непостоянное значение, зависящее от стартовой армии.

Жирным шрифтом выделены лидеры скорости на старте в своем классе.

Примечания: Существует зависимость стартового запаса MP героя от скорости самого медленного существа в его стартовой армии. Иногда герой на старте имеет не все возможные отряды существ. Однако стартовый запас MP определяют существа, появление которых могло быть (Тестирование скорости провел и предоставил [Ataman](#), [heroesworld.ru](#)).

** По умолчанию каждый герой имеет вероятность на старте получить указанное количество существ, однако обычно некоторые отряды отсутствуют вообще. Шанс, что герой будет иметь 1 отряд на старте составляет 9%, причём этот отряд будет из первой колонки таблицы.

Шанс, что герой будет иметь 2 отряда на старте составляет 69%, причём первый отряд будет из первой колонки таблицы, а второй случайный: из второй или третьей колонки таблицы. Шанс, что герой будет иметь все 3 отряда на старте составляет 22% (Составлено с использованием материалов [Sav](#), [forum.dz2.ru](#)).

*** У героев, имеющих Палатку первой помощи и Баллистику, вероятность наличия на старте этих машин также случайна, как и наличие некоторых отрядов существ.

Это интересно! - Торосар - единственный специалист по Баллистике, который не имеет на старте навыка Артиллерию (Добавил [ThatOne](#), [forums.ag.ru](#)).

- Ксирон и Ксафакс - единственные герои, которые не могут колдовать своё профильное заклинание с начала игры.

- Шакти имеет самую дорогостоящую максимальную стартовую армию.

- Монер имеет самый большой стартовый запас очков хода (MP).

- В файле H3Blade.hip, прилагающемуся к аддону Клинок Армагеддона, специализацией Джеддита является Ускорение.

- Адриэн имеет Экспертную Магию огня в качестве стартового вторичного навыка.

- Даремиф имеет самый большой стартовый запас маны - 37 единиц.

Баг: - Специализация Роланда не действует на Рыцарей, а только на Крестоносцев.

- Все герои Тарнума из Хроник героев не являются уникальными и основаны на имеющихся: Крэг Хэк; Кристиан; Дракон; Брон; Джелу; Мутаре.

Специализации героев.**Специализация героев. Ресурсы.**

Специализация	Герой	Описание
Самоцветы		Сауруг Доход самоцветов +1 в день.
Кристаллы		Сепхинороф Доход кристаллов +1 в день.
Ртуть		Ризза Доход ртути +1 в день.
Сера		Калид Доход серы +1 в день.
Золото		Кaitлин, Енова, Аин, Октавия, Клавиус, Нагаш, Дамакон, Джелар, Гриндан Доход золота +350 в день.

Специализации героев.**Специализация героев. Заклинания.**

Общей особенностью всех героев, имеющих специализацию 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.

Специализация	Герой	Описание
Благословление	Адель	<p>Специализация увеличивает урон существа, на которого наложено благословление, на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню этого существа. Формула расчета урона цели для экспертного уровня Магии воды:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Если атака нападающего превышает защиту атакуемого: $\text{Урон цели} = (D(\max) + 1) * (1 + (\text{Атака-Защита}) * 0,05 + [N/n] * 0,03).$ - Если защита атакуемого превышает атаку нападающего: $\text{Урон цели} = (D(\max) + 1) * (1 + (\text{Атака-Защита}) * 0,025) * (1 + [N/n] * 0,03),$ <p>где N - уровень героя, n - уровень существа. Округление вниз.</p>
Волна смерти	Септиенна	<p>Специализация увеличивает урон Волны смерти на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа. Расчет производится для каждого существа, на которого подействовала Волна смерти. Формула расчета урона Волны смерти для экспертного уровня Магии земли:</p> $\text{Урон} = (CM * 5 + 30) * (1 + [N/n] * 0,03),$ <p>где CM - сила магии героя, N - уровень героя, n - уровень существа. Округление вверх.</p>
Воскрешение	Аламар, Жеддит	<p>Специализация усиливает эффект Воскрешения на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню воскрешаемого существа. Формула расчета силы Воскрешения (в единицах здоровья) для экспертного уровня Магии земли:</p> $\text{Ед.здоровья} = (CM * 50 + 160) * (1 + [N/n] * 0,03),$ <p>где CM - сила магии героя, N - уровень героя, n - уровень существа. Округление вверх.</p>
Гипноз	Астрал	<p>Специализация усиливает эффект Гипноза на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа. Сила Гипноза определяет максимальное количество здоровья целевого отряда, на который он сможет подействовать. Формула расчета силы Гипноза (максимальное количество здоровья) для экспертного уровня Магии воздуха:</p> $\text{Ед.健康发展} = (CM * 25 + 50) * (1 + [N/n] * 0,03),$ <p>где CM - сила магии героя, N - уровень героя, n - уровень существа. Округление вниз.</p>

Жажды крови	Аш, Интеус	<p>Специализация усиливает эффект Жажды крови на 1...3 единицы, в зависимости от уровня целевого существа. Зависимость силы Жажды крови от уровня цели для экспертной Магии огня:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Существа 1 и 2 уровня - атака +9 (в том числе эффект специализации +3); - Существа 3 и 4 уровня - атака +8 (в том числе эффект специализации +2); - Существа 5 и 6 уровня - атака +7 (в том числе эффект специализации +1); - Существа 7 уровня - атака +6 (нет эффекта специализации).
Инферно	Ксирон	<p>Специализация увеличивает урон Инферно на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа. Расчёт производится для каждого существа, на которого подействовало Инферно. Формула расчёта урона Инферно для экспертного уровня Магии огня:</p> <p style="text-align: center;">Урон=(СМ*10+80)*(1+[N/n]*0,03),</p> <p>где СМ - сила магии героя, N - уровень героя, n - уровень существа. Округление вверх.</p>
Каменная кожа	Кси, Дарктонн, Мерист, Лабета	<p>Специализация усиливает эффект Каменной кожи на 1...3 единицы, в зависимости от уровня целевого существа. Зависимость силы Каменной кожи от уровня цели для экспертной Магии земли:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Существа 1 и 2 уровня - защита +9 (в том числе эффект специализации +3); - Существа 3 и 4 уровня - защита +8 (в том числе эффект специализации +2); - Существа 5 и 6 уровня - защита +7 (в том числе эффект специализации +1); - Существа 7 уровня - защита +6 (нет эффекта специализации).
Кольцо холода	Аделаида	<p>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. Формула расчёта урона Кольца холода для экспертного уровня Магии воды:</p> <p style="text-align: center;">Урон=(СМ*10+60)*(1+[N/n]*0,03),</p> <p>где СМ - сила магии героя, N - уровень героя, n - уровень существа. Округление вверх.</p>
Ледяная молния	Алагар	<p>Специализация увеличивает урон Ледяной молнии на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа. Формула расчёта урона Ледяной молнии для экспертного уровня Магии воды:</p> <p style="text-align: center;">Урон=(СМ*20+50)*(1+[N/n]*0,03),</p> <p>где СМ - сила магии героя, N - уровень героя, n - уровень существа. Округление вверх.</p> <p>При расчёте урона Ледяной молнии Алагара следует учесть, что он изначально имеет вторичный навык Волшебства. Поэтому, в зависимости от уровня его развития, фактический урон Ледяной молнии будет увеличен на 5...15%.</p>
Лечение	Уланд	<p>Специализация усиливает эффект Лечения на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню излечиваемого существа. Формула расчёта силы Лечения (в единицах здоровья) для экспертного уровня Магии воды:</p> <p style="text-align: center;">Ед.здоровья=(СМ*5+30)*(1+[N/n]*0,03),</p> <p>где СМ - сила магии героя, N - уровень героя, n - уровень существа. Округление вверх.</p>

Магическая стрела	Цель	Специализация увеличивает итоговый урон Магической стрелы на 50% .
Метеоритный дождь	Аислин, Деемер	Специализация увеличивает урон Метеоритного дождя на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа. Расчёт производится для каждого существа, на которого действовал Метеоритный дождь. Формула расчёта урона Метеоритного дождя для экспертного уровня Магии земли: Урон=(СМ*25+100)*(1+[N/n]*0,03), где СМ - сила магии героя, N - уровень героя, n - уровень существа. Округление вверх.
Молитва	Лоинс	Специализация усиливает эффект Молитвы на 1...3 единицы, в зависимости от уровня целевого существа. Зависимость силы Молитвы от уровня цели для экспертного уровня Магии воды: - Существа 1 и 2 уровня - атака, защита и скорость +7 (в том числе эффект специализации +3); - Существа 3 и 4 уровня - атака, защита и скорость +6 (в том числе эффект специализации +2); - Существа 5 и 6 уровня - атака, защита и скорость +5 (в том числе эффект специализации +1); - Существа 7 уровня - атака, защита и скорость +4 (нет эффекта специализации).
Огненный шар	Ксарфакс	Специализация увеличивает урон Огненного шара на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа. Расчёт производится для каждого существа, на которого действовал Огненный шар. Формула расчёта урона Огненного шара для экспертного уровня Магии огня: Урон=(СМ*10+60)*(1+[N/n]*0,03), где СМ - сила магии героя, N - уровень героя, n - уровень существа. Округление вверх.
Оживление мертвецов	Тант	Специализация усиливает эффект Оживления мертвецов на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню оживляемого существа. Формула расчёта силы Оживления мертвецов (в единицах здоровья) для экспертного уровня Магии земли: Ед.здоровья=(СМ*50+160)*(1+[N/n]*0,03), где СМ - сила магии героя, N - уровень героя, n - уровень существа. Округление вверх.
Палач	Корониус	Специализация усиливает эффект Палача на 1...4 единицы, в зависимости от уровня целевого существа. Зависимость силы Палача от уровня цели для экспертного уровня Магии огня: - Существа 1 уровня - атака +12 (в том числе эффект специализации +4); - Существа 2 уровня - атака +11 (в том числе эффект специализации +3); - Существа 3 уровня - атака +10 (в том числе эффект специализации +2); - Существа 4 уровня - атака +9 (в том числе эффект специализации +1); - Существа 5, 6 и 7 уровня - атака +8 (нет эффекта специализации).
Разрушающий луч	Аэнаин	Специализация усиливает эффект Разрушающего луча на 2 единицы.

Слабость	Катберт, Олема, Мирланда	Специализация усиливает эффект Слабости на 1...3 единицы, в зависимости от уровня целевого существа. Зависимость силы Слабости от уровня цели для экспертного уровня Магии воды: <ul style="list-style-type: none"> - Существа 1 и 2 уровня - атака -9 (в том числе эффект специализации -3); - Существа 3 и 4 уровня - атака -8 (в том числе эффект специализации -2); - Существа 5 и 6 уровня - атака -7 (в том числе эффект специализации -1); - Существа 7 уровня - атака -6 (нет эффекта специализации).
Стена огня	Луна	Специализация увеличивает итоговый урон Стены огня на 100% .
Точность	Зубин	Специализация усиливает эффект Точности на 1...3 единицы, в зависимости от уровня целевого существа. Зависимость силы Точности от уровня цели для экспертного уровня Магии воздуха: <ul style="list-style-type: none"> - Существа 1 и 2 уровня - атака +9 (в том числе эффект специализации +3); - Существа 3 и 4 уровня - атака +8 (в том числе эффект специализации +2); - Существа 5 и 6 уровня - атака +7 (в том числе эффект специализации +1); - Существа 7 уровня (Титан) - атака +6 (нет эффекта специализации).
Удача	Мелодиа, Даремиф	Специализация усиливает эффект Удачи до максимума - +3 к удаче целевого существа, не зависимо от уровня развития Магии воздуха. Максимальная удача существа не может быть больше +3 единиц (шанс 12,5%).
Ускорение	Кира, Терек, Бресса	Специализация усиливает эффект Ускорения на 1...3 единицы, в зависимости от уровня целевого существа. Зависимость силы Ускорения от уровня цели для экспертного уровня Магии воздуха: <ul style="list-style-type: none"> - Существа 1 и 2 уровня - скорость +8 (в том числе эффект специализации +3); - Существа 3 и 4 уровня - скорость +7 (в том числе эффект специализации +2); - Существа 5 и 6 уровня - скорость +6 (в том числе эффект специализации +1); - Существа 7 уровня - скорость +5 (нет эффекта специализации).
Цепная молния	Солмир	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 базового урона для каждой цели, а затем только он модифицируется по указанной ниже формуле. Формула расчёта урона Цепной молнии для экспертного уровня Магии воздуха: $\text{Урон} = (\text{СМ} * 40 + 100) * (1 + [\text{N}/\text{n}] * 0,03),$ <p>где СМ - сила магии героя, N - уровень героя, n - уровень существа. Округление вверх.</p>

Внимание! Игра считает Ледяных элементалей существами 4 уровня, Энергетических элементалей - 5 уровня, а Магмовых - 3 уровня (баг). Это следует учитывать для специализаций, где эффект зависит от уровня существа.

Специализации героев.**Специализация героев. Существа.**

Все специализации по существам, кроме исключений, указанных ниже, увеличивают скорость профильных существ, включая их улучшения, на 1 единицу. Кроме того специализация увеличивает их атаку и защиту на 5% за каждый уровень героя, кратный уровню профильного существа. Формулы расчёта атаки и защиты существа в зависимости от уровня героя-специалиста и уровня профильного существа:

Атака = Атака(базовая) * (1 + N/n * 0,05),

Защита = Защита(базовая) * (1 + N/n * 0,05),

Дробь N/n округляется вниз. А итоговое значение округляется вверх.

где N - уровень героя, n - уровень существа.

В таблице приведены специализации-исключения, которые иначе влияют на существ.

Специализация	Уровень существ	Герой	Описание
Драконы	7	Мутаре	Зелёные, Золотые, Костяные, Призрачные, Красные, Чёрные, Сказочные, Ржавые, Кристаллические и Лазурные драконы получают +5 к атаке и к защите.
Дьяволы	7	Ксерон	Дьяволы и Архидьяволы получают +4 к атаке, +2 к защите и +1 к скорости.
Психические элементали	6	Пасис, Монер	Психические и Магические элементали получают +3 к атаке и к защите.
Снайперы	4	Джелу	Джелу может в любое время улучшать Арбалетчиков, Стрелков, Лесных и Великих эльфов в Снайперов за 300, 250, 200 и 175 золота соответственно.
Чародеи	6	Дракон	Дракон может в любое время улучшать Магов, Архимагов, Монахов и Фанатиков в Чародеев за 400, 300, 350 и 300 золота соответственно.
Чёрные Рыцари	6	Лорд Хаарт	Черные рыцари и Рыцари смерти получают +10 к урону, +5 к атаке и к защите.
Чудища	7	Килгор	Чудища и Древние чудища получают +10 к урону, +5 к атаке и к защите.
Элементали воды*	3	Лакус, Кальт	Элементали воды и Ледяные элементали получают +2 к атаке.
Элементали земли*	5	Тунар, Эрдамон	Элементали земли и Магмовые элементали получают +2 к атаке, +1 к защите и +5 к урону.
Элементали огня*	4	Игнисса, Фьюр	Элементали огня и Энергетические элементали получают +1 к атаке, +2 к защите и к урону.

*Эффект специализации Героев-специалистов по элементалиям влияет, в том числе, и на вызванных при помощи заклинаний элементалей.

**Жозефина - специалист по Каменным и Стальным големам. На Золотых и Алмазных големов её специализация не распространяется.

***Роланд - специалист по Рыцарям и Крестоносцам. Однако на Рыцарей его специализация не распространяется (баг), только на Крестоносцев.

Специализации героев.**Специализация героев. Вторичные навыки.**

Общей особенностью всех героев, имеющих специализацию по вторичным навыкам, является наличие этого навыка в качестве стартового.

Специализация	Герой	Описание
Волшебство	Зидар, Сандро, Малекит, Гирд, Стиг	Специализация усиливает свойства Волшебства на 5% за каждый уровень героя. Формула расчёта эффекта Волшебства: $k*(1+0,05*N)$, где N - уровень героя, k=5% для базового уровня Волшебства, k=10% для продвинутого уровня Волшебства, k=15% для экспертного уровня Волшебства.
Доспехи	Мепхала, Нила, Тазар	Специализация усиливает свойства Доспехов на 5% за каждый уровень героя. Формула расчёта эффекта Доспехов: $k*(1+0,05*N)$, где N - уровень героя, k=5% для базового уровня Доспехов; k=10% для продвинутого уровня Доспехов; k=15% для экспертного уровня Доспехов. Максимальная эффективность Доспехов достигается тогда, когда они способны снизить получаемый существом урон до 1.
Зоркость	Саня, Мальком, Серена, Нимбус, Геон, Орис, Тива	Специализация усиливает свойства Зоркости на 5% за каждый уровень героя. Формула расчёта эффекта Зоркости: $k*(1+0,05*N)$, где N - уровень героя, k=40% для базового уровня Зоркости; k=50% для продвинутого уровня Зоркости; k=60% для экспертного уровня Зоркости. Максимальная эффективность Зоркости достигается на ~13 уровне героя, когда шанс изучить заклинание благодаря Зоркости составляет 100%.
Интеллект	Эллезар, Айден, Андра	Специализация усиливает свойства Интеллекта на 5% за каждый уровень героя. Формула расчёта максимального запаса маны героя: $\text{Знание}*(1+k*(1+0,05*N))^*10$, где N - уровень героя, k=0,25 для базового уровня Интеллекта; k=0,5 для продвинутого уровня Интеллекта; k=1 для экспертного уровня Интеллекта. Округление вниз.

Логистика	Киррь, Гуннар, Десса	Специализация усиливает свойства Логистики на 5% за каждый уровень героя. Формула расчёта эффекта Логистики: $k*(1+0,05*N)$, где N - уровень героя, k=10% для базового уровня Логистики; k=20% для продвинутого уровня Логистики; k=30% для экспертного уровня Логистики.
Магия Огня	Адриэн	Адриэн имеет стартовую Экспертную Магию огня.
Мистицизм	Халон, Аксис, Жаегар, Розик	Специализация усиливает свойства Мистицизма на 5% за каждый уровень героя. Формула расчёта количества восстанавливаемой маны в день: $1+k*(1+0,05*N)$, где N - уровень героя, k=2 для базового уровня Мистицизма; k=3 для продвинутого уровня Мистицизма; k=4 для экспертного уровня Мистицизма. Округление вниз.
Навигация	Сильвия, Вой	Специализация увеличивает дальность передвижения героя спо воде на 5% за каждый уровень героя. 5% берётся от стандартного запаса движения героя по воде (1500) и не зависит от уровня развития Навигации. Формула расчёта максимального запаса хода героя на воде: $1500*(1+0,05*N)$, где N - уровень героя (Информация Sav , forum.df2.ru).
Нападение	Крэг Хэк, Гундула	Специализация усиливает свойства Нападения на 5% за каждый уровень героя. Формула расчёта эффекта Нападения: $k*(1+0,05*N)$, где N - уровень героя, k=10% для базового уровня Нападения; k=20% для продвинутого уровня Нападения; k=30% для экспертного уровня Нападения.
Первая Помощь	Рион, Джем, Вердиш	Специализация усиливает свойства Первой помощи на 5% за каждый уровень героя. Формула расчёта силы лечения Палатки первой помощи: $k*(1+0,05*N)$, где N - уровень героя, k=1...50 ед. здоровья (выбирается случайное число из диапазона) для базового уровня Первой помощи; k=1...75 для продвинутого уровня Первой помощи; k=1...100 для экспертного уровня Первой помощи. Внимание! Специализация не работает без навыка Первая помощь, даже если герой имеет Палатку.

Сопротивление	Торгрим	<p>Специализация усиливает свойства Сопротивления на 5% за каждый уровень героя. Формула расчёта сопротивления существ героя: $k*(1+0,05*N)$, где N - уровень героя, k=5% для базового уровня Сопротивления; k=10% для продвинутого уровня Сопротивления; k=20% для экспертного уровня Сопротивления.</p> <p>Максимальная эффективность Сопротивления достигается на 80 уровне, когда сопротивление всех существ в армии героя составляет 100%. 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.</p>
Стрельба	Оррин	<p>Специализация усиливает свойства Стрельбы на 5% за каждый уровень героя. Формула расчёта эффекта Стрельбы: $k*(1+0,05*N)$, где N - уровень героя, k=10% для базового уровня Стрельбы; k=25% для продвинутого уровня Стрельбы; k=50% для экспертного уровня Стрельбы.</p>
Чародейство	Исра, Видомина	<p>Специализация усиливает свойства Чародейства на 5% за каждый уровень героя. Формула расчёта эффекта Чародейства: $k*(1+0,05*N)$, где N - уровень героя, k=10% для базового уровня Чародейства; k=20% для продвинутого уровня Чародейства; k=30% для экспертного уровня Чародейства.</p> <p>Максимальная эффективность Чародейства достигается на 47 уровне, когда герой после боя воскрешает 100% убитых вражеских существ в виде Скелетов.</p>

Специализации героев.**Специализация героев. Разное.**

Специализация	Герой	Описание
Скорость		Сэр Мюллих Специализация увеличивает скорость всех существ в армии героя на 2 единицы.
Баллиста		Кристиан, Торосар, Пир, Арлаш, Гурниссон, Гервульф Специализация увеличивает атаку и защиту Баллисты на 5% за каждые 5 уровней героя. Округление вверх.

Таверна. Особенности появления героев для найма.

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. Новые герои имеют 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 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.

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 **Сдаётся** в битве с вражеским героем, то он становится доступен для найма в случайном слоте Таверны с выжившей армией, заменяя собой бывшего там до этого героя. Если нанять сдавшегося героя, то на его месте 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).

Если герой **Сбегает** с поля боя, то он становится доступен для найма в левом слоте Таверны с армией из 1 существа из первого слота его стартовой армии, заменяя собой бывшего там до этого героя. Если нанять сбежавшего героя, то на его месте 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).

Если герой побеждает противника, но при этом у него в армии остаются только призванные элементали, то он считается проигравшим, исчезает с карты и становится доступен для найма в Таверне с армией из 1 существа. Опыт и артефакты побеждённого он при этом не получает.

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.

Если герой **уволен** или **проигрывает** в битве, то он может появиться в Таверне любого игрока в начале недели (со стартовой армией) у любого игрока или на месте нанятого героя (с армией из 1 существа).

Герои различных классов имеют разную вероятность появления в Тавернах разных типов городов в начале недели или на месте случайного героя после найма:

Класс героя	Вероятность появления героя в таверне города									
	Замок	Оплот	Башня	Инферно	Некрополис	Темница	Цитадель	Крепость	Сопряжение	
Рыцарь	6	6	6	5	5	5	6	6	6	6
Священник	6	6	6	5	5	5	6	6	6	5
Рейнджер	6	6	6	5	5	5	6	5	5	5
Друид	6	6	6	5	5	5	5	6	6	6
Алхимик	6	6	6	5	5	5	6	5	5	5
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	6	5
Рыцарь смерти	5	5	5	6	6	6	6	5	5	5
Некромант	5	5	5	6	6	6	5	6	6	6
Лорд	5	5	5	6	6	6	6	5	5	5
Чернокнижник	5	5	5	6	6	6	5	6	6	6
Варвар	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6
Боевой маг	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5
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	5	6
Элементалист	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6

Кроме возможности найма героев, наличие Таверны даёт +1 к Боевому духу обороняющего город героя, а также доступ к Гильдии воров и слухам.

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.

Параметры 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. Если противник использует в бою заклинание Печаль или Неудача, то лишние баллы боевого духа или удачи нейтрализуют его эффект.

УДАЧА.



Удача существа определяет его вероятность нанести дополнительный урон при любой атаке или ответе на атаку. В случае срабатывания удачи во время нанесения удара (когда Атака нападающего больше Защиты атакуемого), существо наносит дополнительно урон равный базовому урону **D(баз)**, определенному для этого раунда боя. Понятно, что если на существо, к примеру, наложено заклинание Благословление, то урон от удачи будет равен Dmax или Dmax+1.

Однако дополнительный урон от удачи не может превысить итоговый, поэтому когда Атака нападающего меньше Защиты атакуемого, существо наносит дополнительно урон равный итоговому, т.е. фактически урон удваивается.

Существа в бою без героя не могут подвергаться эффекту удачи.

Отрицательная удача никак не отображается в игре (баг).

Значение удачи изменяется благодаря артефактам, вторичному навыку Удача, при посещении определённых объектов на карте приключений, при наличии в армии противника Дьяволов или Архидьяволов, снижающих удачу.

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

Таблица вероятностей выпадения удачи в зависимости от его значения:

Значение удачи	Вероятность выпадения удачи при ударе
+3	12,5%
+2	8,3%
+1	4,2%
0	0%

Удача существ, атакующих одновременно несколько целей.



Окружающий удар (Гидра, Гидра хаоса): Если срабатывает удача, то дополнительный урон получает только одно из атакуемых существ с высшим приоритетом, согласно схеме слева, где 1 - высший приоритет.

Атака на три клетки (Цербер): Аналогично, дополнительный урон получает только одно из атакуемых существ. Выбирается максимум из трёх целей.



Окружающий удар (Психический и Магический элементаль): Аналогично, но по второй схеме слева.

Стрельба облаком (Магог, Лич и Могущественный лич): Аналогично, но только при стрельбе по нескольким целям, иначе дополнительный урон получает только основная цель.

Атака дыханием (Драконы, Фениксы): Дополнительный урон от срабатывания удачи всегда получает основная цель атаки.

БОЕВОЙ дух.



Боевой дух существа определяет его вероятность совершить дополнительный ход после завершения очередного.

Отрицательный Боевой дух существа определяет его вероятность пропустить свой очередной ход перед его началом.

Значение боевого духа изменяется благодаря артефактам, вторичному навыку Лидерства, при посещении определённых объектов на карте приключений, при наличии Таверны (для гарнизонного героя), при наличии в армии противника существ, повышающих или снижающих боевой дух.

Кроме того, существуют постоянные факторы, изменяющие Боевой дух героя:

- Если армия героя состоит из существ одного города или только из нейтралов - +1 к Боевому духу.
- Если в армии героя есть Ангелы или Архангелы - +1 к Боевому духу.
- Если в армии противника есть Костяные или Призрачные драконы - -1 к Боевому духу.
- Если в армии героя есть существа Некрополиса или Мумии - -1 к Боевому духу.
- Если армия героя состоит из существ трёх и более разных фракций - -1 к Боевому духу за каждый тип фракции. Все нейтральные существа считаются представителями одной фракции.

Таблица вероятностей выпадения/падения боевого духа в зависимости от его значения:

Значение боевого духа	Вероятность выпадения/падения боевого духа
+3	12,5%
+2	8,3%
+1	4,2%
0	0%
-1	8,3%
-2	16,6%
-3	25,0%

На значения удачи и боевого духа могут повлиять следующие артефакты:

Артефакт	Свойства
Герб доблести	Боевой дух героя +1.
Знак отваги	Боевой дух героя +1.
Значок смелости	Боевой дух героя +1. Защита от Слепоты, Берсерка, Бешенства, Гипноза, Радости, Забывчивости и Печали.
Карты пророчества	Удача героя +1.
Голубка удачи	Удача героя +1.
Клевер удачи	Удача героя +1.
Застывший глаз дракона	Боевой дух и удача героя +1.
Амулет бесстрашения	Боевой дух и удача героя +3.
Песочные часы недоброго часа	Нейтрализует положительную удачу всех существ на поле боя.
Дух уныния	Нейтрализует положительный боевой дух всех существ на поле боя.

На значения удачи и боевого духа могут повлиять следующие заклинания:

Заклинание	Свойства
Радость	Боевой дух целевого существа +1 или +2, в зависимости от уровня развития Магии воды.
Печаль	Боевой дух целевого существа -1 или -2, в зависимости от уровня развития Магии земли.
Удача	Удача целевого существа +1 или +2, в зависимости от уровня развития Магии воздуха.
Неудача	Удача целевого существа -1 или -2, в зависимости от уровня развития Магии огня.

На значения удачи и боевого духа могут повлиять следующие существа и их способности:

Существо	Свойства
Ангел / Архангел	Боевой дух всех дружественных существ +1.
Костяной дракон / Дракон-привидение	Боевой дух всех вражеских существ -1.
Дьявол / Архидьявол	Удача всех вражеских существ -1.
Минотавр / Король минотавров	Боевой дух не может быть ниже +1.
Хоббит	Удача не может быть ниже +1.
Нежить / Элементали / Големы / Боевые машины	Существа имеют всегда нейтральный боевой дух и не подвержены его модификации.

Внимание! Каждый модификатор Удачи или Боевого духа также может иметь значение от -3 до +3. Поэтому, иногда может возникать ситуация, когда в подсказке по правой кнопке мыши сумма модификаторов будет равна одному значению, а по факту будет другое. Поэтому лучше всегда верить иконке, чем самостоятельно складывать.

Например, герой имеет 3 артефакта на +1 к Боевому духу, а его армия состоит из войск 6 фракций. Подсказка по ПКМ покажет: Герб доблести +1; Глиф отваги +1; Значок смелости +1; Войска 6 фракций -3. По сумме значений выходит нейтральный боевой дух, однако на самом деле войска 6 фракций дают -4 и итоговый боевой дух будет равен -1.

Первичные навыки и вероятности их получения. Мана.

Любой герой в игре имеет 4 вида первичных навыков, влияющих на те или иные его характеристики или параметры существ в армии.

АТАКА.



Атака - первичный параметр героя, влияющий на силу существ в его армии.

Каждое существо имеет своё значение атаки. При расчёте урона, наносимого существом, его атака суммируется с первичным параметром атаки героя.

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

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

ЗАЩИТА.



Защита - первичный параметр героя, влияющий на защищённость его существ от атак.

Каждое существо имеет своё значение защиты. При расчёте получаемого урона его защита суммируется с первичным параметром защиты героя.

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

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

СИЛА МАГИИ.



Сила магии - первичный параметр героя, влияющий на длительность и урон его магии.

Для ударных заклинаний Сила магии увеличивает урон. Для проклятий и благословлений 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 1, однако при получении +1 к силе магии в процессе игры, значение останется равным 1 и только потом станет расти.

ЗНАНИЕ.



Знание - 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 знания героя увеличивает максимальный запас маны на 10 единиц.

Минимальное значение знания не может быть ниже 1. Если в редакторе карт задать знание героя равное 0, то в игре всё равно будет отображаться 1, однако при получении +1 к знаниям в процессе игры, значение останется равным 1 и только потом станет расти.

Максимальный запас маны героя не может быть больше $40 * \text{Знание} * (1 + k * (1 + 0,05 * N))$, где k - коэффициент развития навыка Интеллект (0,25...1), N - уровень героя-специалиста по Интеллекту (при отсутствии - 0). Хотя Событие или чит-код могут дать больше.

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:

	Уровень индикатора +++ соответствует 170 маны и более.		Уровень индикатора ++ соответствует 145 маны и более.		Уровень индикатора + соответствует 111 маны и более.		Максимальный уровень индикатора - 106 маны и более.		Далее по убыванию ~1px за каждые 5 маны. Половина столбика - 50 маны.
--	-----------------------------------------------------------	--	-------------------------------------------------------	--	------------------------------------------------------	--	-----------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------------

Каждый класс героев изначально имеет свои первичные навыки в начале игры.

Класс героя	Атака	Защита	Сила магии	Знание
Рыцарь	2	2	1	1
Священник	1	0	2	2
Рэйнджер	1	3	1	1
Друид	0	2	1	2
Алхимик	1	1	2	2
Маг	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

При получении нового уровня, герои автоматически получают 1 балл первичного навыка.

Вероятность получения того или иного навыка зависит от класса героя и уровня.

При получении 2-9 уровня герои имеют следующие вероятности:

Класс героя	Атака	Защита	Сила магии	Знание
Рыцарь	35%	45%	10%	10%
Священник	20%	15%	30%	35%
Рэйнджер	35%	45%	10%	10%
Друид	10%	20%	35%	35%
Алхимик	30%	30%	20%	20%
Маг	10%	10%	40%	40%
Демон	35%	35%	15%	15%
Еретик	15%	15%	35%	35%
Рыцарь смерти	30%	25%	20%	25%
Некромант	15%	15%	35%	35%
Лорд	35%	35%	15%	15%
Чернокнижник	10%	10%	50%	30%
Варвар	55%	35%	5%	5%
Боевой маг	30%	20%	25%	25%
Хозяин зверей	30%	50%	10%	10%
Ведьма	5%	15%	40%	40%
Путешественник	45%	25%	15%	15%
Элементалист	15%	15%	35%	35%

При получении 10 уровня и выше герои имеют следующие вероятности:

Класс героя	Атака	Защита	Сила магии	Знание
Рыцарь	30%	30%	20%	20%
Священник	20%	20%	30%	30%
Рэйнджер	30%	30%	20%	20%
Друид	20%	20%	30%	30%
Алхимик	30%	30%	20%	20%
Маг	30%	20%	20%	30%
Демон	30%	30%	20%	20%
Еретик	20%	20%	30%	30%
Рыцарь смерти	25%	25%	25%	25%
Некромант	25%	25%	25%	25%
Лорд	30%	30%	20%	20%
Чернокнижник	20%	20%	30%	30%
Варвар	30%	30%	20%	20%
Боевой маг	25%	25%	25%	25%
Хозяин зверей	30%	30%	20%	20%
Ведьма	20%	20%	30%	30%
Путешественник	30%	30%	20%	20%
Элементалист	25%	25%	25%	25%

Максимальное эффективное значение любого первичного навыка равно 99 единицам, однако дальнейшее повышение возможно до 127 единиц (учитываться и отображаться будет 99). После 127 произойдёт сброс параметра на 0 (Атака/Защита) или 1 (Сила магии/Знания).

Вторичные навыки и их свойства.

Вторичный навык		Без навыка	Основной навык	Продвинутый навык	Экспертный навык
Артиллерия		Баллиста и Стрелковые башни стреляют автоматически.	Контроль над Баллистой и Стрелковыми башнями при обороне города. 50% шанс двойного урона.	Контроль над Баллистой и Стрелковыми башнями при обороне города. Двойной выстрел. 75% шанс двойного урона.	Контроль над Баллистой и Стрелковыми башнями при обороне города. Двойной выстрел. Двойной урон.
<u>Баллистика</u>		Катапульта стреляет автоматически. 10% шанс промаха. 30% шанс двойного урона.	Контроль над катапультой. Увеличены шансы попасть по цели. Исключены промахи. 50% шанс двойного урона.	То же + Двойной выстрел.	Контроль над катапультой. Увеличены шансы попасть по цели. Исключены промахи. Двойной выстрел. Двойной урон.
Волшебство		Базовый урон заклинаний.	+5% к урону заклинаний героя и к урону мин при обороне Башни.	+10% к урону заклинаний героя и к урону мин при обороне Башни.	+15% к урону заклинаний героя и к урону мин при обороне Башни.
Грамотность		Герои не могут обучать друг друга заклинаниям при встрече.	При встрече герои могут обучать друг друга заклинаниям 1...2 уровня.	При встрече герои могут обучать друг друга заклинаниям 1...3 уровня.	При встрече герои могут обучать друг друга заклинаниям 1...4 уровня.
		Внимание! Герои могут обучать друг друга заклинаниям, которые они выучили в Гильдии магов или, например, в Святыне. Но заклинания, полученные от артефактов или Свитков с заклинаниями не могут быть переданы другому герою при помощи Грамотности.			
<u>Дипломатия</u>		Базовая цена откупа при побеге с поля боя. Библиотека просвещения требует 10 уровень героя.	10% шанс присоединения нейтральных существ. -20% цены откупа при побеге с поля боя. Библиотека просвещения требует 8 уровень героя.	20% шанс присоединения нейтральных существ. -40% цены откупа при побеге с поля боя. Библиотека просвещения требует 6 уровень героя.	30% шанс присоединения нейтральных существ. -60% цены откупа при побеге с поля боя. Библиотека просвещения требует 4 уровень героя.

Доспехи		Базовый получаемый урон.	-5% получаемого существами героя урона от физических атак.	-10% получаемого существами героя урона от физических атак.	-15% получаемого существами героя урона от физических 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).					
Зоркость		Герой не может изучать вражеские заклинания после победы.	40% шанс изучить заклинание, использованное героем противника в бою, после победы.	50% шанс изучить заклинание, использованное героем противника в бою, после победы.	60% шанс изучить заклинание, использованное героем противника в бою, после победы.
Имущество		Базовый доход.	+125 золота в день к доходу игрока.	+250 золота в день к доходу игрока.	+500 золота в день к доходу игрока.
Интеллект		Максимальный запас маны героя зависит только от его знания.	+25% к максимальному запасу маны героя. Округление вниз.	+50% к максимальному запасу маны героя. Округление вниз.	+100% к максимальному запасу маны героя.
<u>Лидерство</u>		Базовый боевой дух.	+1 к боевому духу героя.	+2 к боевому духу героя.	+3 к боевому духу героя.
<u>Логистика</u>		Максимальный запас хода героя по сухе зависит от скорости самого медленного существа в его армии.	+10% к максимальному запасу хода героя по сухе.	+20% к максимальному запасу хода героя по сухе.	+30% к максимальному запасу хода героя по сухе.

<u>Магия Воды</u>		Базовые эффект и цена заклинаний воды.	Цена заклинаний воды снижается на 1...5 единиц, в зависимости от их уровня. Исключением является Телепорт.	То же + Продвинутый эффект заклинаний воды.	То же + Экспертный эффект заклинаний воды.
<u>Магия Воздуха</u>		Базовые эффект и цена заклинаний воздуха.	Цена заклинаний воздуха снижается на 1...5 единиц, в зависимости от их уровня.	То же + Продвинутый эффект заклинаний воздуха.	То же + Экспертный эффект заклинаний воздуха.
<u>Магия Земли</u>		Базовые эффект и цена заклинаний земли.	Цена заклинаний земли снижается на 1...5 единиц, в зависимости от их уровня.	То же + Продвинутый эффект заклинаний земли.	То же + Экспертный эффект заклинаний земли.
<u>Магия Огня</u>		Базовые эффект и цена заклинаний огня.	Цена заклинаний огня снижается на 1...5 единиц, в зависимости от их уровня.	То же + Продвинутый эффект заклинаний огня.	То же + Экспертный эффект заклинаний огня.
<u>Мистицизм</u>		Герой восстанавливает по 1 очку маны в день.	Герой восстанавливает по 2 очка маны в день.	Герой восстанавливает по 3 очка маны в день.	Герой восстанавливает по 4 очка маны в день.
<u>Мудрость</u>		Герой может изучать заклинания 1 и 2 уровня.	Герой может изучать заклинания 1, 2 и 3 уровня.	Герой может изучать заклинания 1, 2, 3 и 4 уровня.	Герой может изучать заклинания любого уровня.

<u>Навигация</u>		Максимальный запас хода героя по воде равен 1500 MP.	Максимальный запас хода героя по воде равен 2250 MP (+50%).	Максимальный запас хода героя по воде равен 3000 MP (+100%).	Максимальный запас хода героя по воде равен 3750 MP (+150%).
Нападение		Базовый урон.	+10% к базовому урону существ героя в ближнем бою.	+20% к базовому урону существ героя в ближнем бою.	+30% к базовому урону существ героя в ближнем бою.
<u>Обучение</u>		Стандартное количество опыта.	+5% к получаемому героем опыту.	+10% к получаемому героем опыту.	+15% к получаемому героем опыту.
Первая помощь		Палатка первой помощи лечит автоматически с силой 1...25 единиц здоровья.	Контроль над Палаткой первой помощи. Сила Палатки повышается до 1...50 единиц здоровья при лечении.	Контроль над Палаткой первой помощи. Сила Палатки повышается до 1...75 единиц здоровья при лечении.	Контроль над Палаткой первой помощи. Сила Палатки повышается до 1...100 единиц здоровья при лечении.
<u>Поиск Пути</u>		Герой имеет 25% штрафа при движении по камням, 50% штрафа - по снегу и песку, 75% штрафа - по болоту.	Герой не имеет штрафа по камням, но имеет 25% штрафа по снегу и песку, 50% штрафа - по болоту.	Герой не имеет штрафа по камням, снегу и песку, но имеет 25% штрафа по болоту.	Герой не имеет штрафов при движении по пересечённой местности.
Разведка		Герой открывает терру инкогнито вокруг себя в радиусе 6 клеток (диаметр 13).	Герой открывает терру инкогнито вокруг себя в радиусе 7 клеток (диаметр 15).	Герой открывает терру инкогнито вокруг себя в радиусе 8 клеток (диаметр 17).	Герой открывает терру инкогнито вокруг себя в радиусе 9 клеток (диаметр 19).
Внимание! При выкупе героя, получении или продвижении навыка Разведка или надевании артефакта, увеличивающего дальность обзора, новая территория открывается не сразу, а только после шага героем по карте.					

						
Сопротивление		<p>Существа героя не имеют сопротивления, кроме Гномов, Боевых гномов и Кристаллических драконов.</p>	<p>Существа героя получают 5% шанс блокировать магический эффект, являясь его целью. Суммируется со способностями существ к сопротивлению.</p>	<p>Существа героя получают 10% шанс блокировать магический эффект, являясь его целью. Суммируется со способностями существ к сопротивлению.</p>		
		<p>Базовый урон при стрельбе.</p>	<p>Сопротивление может блокировать любое накладываемое или ударное заклинание героя, кроме Снятия заклинаний, включая площадные заклинания своего героя. Если заклинание площадное, то Сопротивление может блокировать его эффект только по некоторым существам (для каждого 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 Змiev или Стрекоз.</p> <p>Это интересно! Гномы, Боевые гномы и Кристаллические драконы обладают врождённым сопротивлением магии, которое составляет 20%, 40% и 20% соответственно. При наличие навыка Сопротивление, эти проценты возрастают: Базовое - 25%, 45% и 25%; Продвинутое - 30%, 50% и 30%; Экспертное - 35%, 55% и 35%.</p>	<p>+10% к базовому урону существ героя при стрельбе. Действует на Баллиста.</p>	<p>+25% к базовому урону существ героя при стрельбе. Действует на Баллиста.</p>	<p>+50% к базовому урону существ героя при стрельбе. Действует на Баллиста.</p>

Тактика	 Тактическая фаза отсутствует.	Перед началом боя можно расставить существ героя в области 3 вертикальных рядов клеток. Также можно сдаться или сбежать с поля боя.	Перед началом боя можно расставить существ героя в области 5 вертикальных рядов клеток. Также можно сдаться или сбежать с поля боя.	Перед началом боя можно расставить существ героя в области 7 вертикальных рядов клеток. Также можно сдаться или сбежать с поля боя.
<u>Удача</u>	 Базовая удача.	+1 к удаче героя.	+2 к удаче героя.	+3 к удаче героя.

<p>Чародейство (Некромантия)</p>		<p>Герой не может поднимать Скелетов после боя.</p>	<p>После победы в бою герой воскрешает 10% убитых вражеских существ в виде Скелетов, которые присоединяются к его армии.</p>	<p>После победы в бою герой воскрешает 20% убитых вражеских существ в виде Скелетов, которые присоединяются к его армии.</p>	
<p>Навык Чародейства 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).</p> <p>Внимание!</p> <ul style="list-style-type: none"> -Если в армии героя нет Скелетов или Скелетов-воинов, а также нет свободного места, то Чародейство 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, где N - % воскрешения в зависимости от уровня развития Чародейства. -Если в армии есть Скелеты и Скелеты-воины, то добавляться будут только Скелеты. 					

Более подробную информацию о некоторых вторичных навыках можно узнать, перейдя в соответствующий раздел по ссылке.

Вероятности получения героями вторичных навыков.

Вероятность получения того или иного навыка при получении нового уровня напрямую зависит от класса героя.

При получении нового уровня герою предлагается выбор: улучшение случайного имеющегося у него не Экспертного навыка на 1 ступень, либо новый случайный навык. Если все навыки героя Экспертные, то предлагается 2 новых навыка. Если у героя нет свободных слотов навыков, то навык не предлагается. Вероятность улучшения имеющегося навыка такая же, как и вероятность получения из таблицы ниже.

Внимание! На самом деле в таблице указаны не совсем проценты, т.к. их сумма равна 112, а не 100%. Приведённые числа следует интерпретировать, как доли от 112, т.е., например 5% - это $5/112$ (по факту 4.462%).

Некоторые нюансы:

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

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 её предложат на 6, 10, 14 и т.д. уровнях.

* Если герою-воину или Элементалисту ещё не предлагали Мудрость, то ему предложат её на 6, 12, 18 и т.д. уровнях. Если предложили на другом уровне, то счётчик сбрасывается.

* Если герою-магу, кроме Элементалиста, 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.

* Если герою-магу, кроме Элементалиста, ещё не предлагали Мудрость, то ему предложат её на 3, 6, 9 и т.д. уровнях. Если предложили на другом уровне, то счётчик сбрасывается.

Указанные зависимости справедливы и для Продвинутых/Экспертных навыков. Если совпадает так, что на одном и том же уровне должны появиться и Магия стихии и Мудрость, то появится Мудрость, т.е. она имеет более высокий приоритет.

Классы героев и их описание. Агрессия.

Всего в игре представлено 9 видов городов. Для каждого города существует 2 класса героев, условно разделяющихся на воинов и магов.

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 Крепости, Цитадели и Сопряжения нейтральны.

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

-При посещении Жертвенного алтаря 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 нейтральные существа получают +2 к удаче.

-При генерации случайной карты города добра никогда не генерируются в подземелье, а города зла - на поверхности, если подземелье разрешено в принципе.

-Альянс ангелов позволяет смешивать армию из существ добра, а также существ Крепости и Цитадели, без снижения Боевого духа.

Мировоззрение	Город	Класс героя	Начальные навыки				Описание
			атака	защита	сила магии	знание	
Добро	 Замок	Рыцарь	2	2	1	1	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	1	0	2	2	Священники - это члены боевых отрядов священных орденов. Священники владеют знаниями, как боевых искусств, так и магическими.
Добро	 Оплот	Рэйнджер	1	3	1	1	Рэйнджер - воин лесов, охотник и следопыт. Его призвание – защищать природу – требует от него владения широким спектром навыков, особое внимание уделяется военным.
		Друид	0	2	1	2	Друиды - мистические существа, обретающие силу в гармонии с землёй. И хотя они посвящают себя изучению магии, их существование требует владения и некоторыми физическими умениями.

Добро	 Башня	Алхимик	1	1	2	2	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	0	0	2	3	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.
Зло	 Инферно	Демон	2	2	1	1	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	1	1	2	1	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.
Зло	 Некрополис	Рыцарь смерти	1	2	2	1	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	1	0	2	2	Некроманты - это маги, которые находятся во власти магии смерти. Постепенное превращение в безжизненных личей – вот плата за право владения этим искусством.

Зло	 Темница	Лорд	2	2	1	1	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	0	0	3	2	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.
Нейтралы	 Цитадель	Варвар	4	0	1	1	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	2	1	1	1	Боевые маги по сути, являются варварами с некоторыми умениями создавать и направлять заклинания. Кроме того, что они развивают свои магические навыки, они не забывают о навыках боевых. Боевые маги обычно облачаются в одежды убитых врагов, которая неким образом пополняет их силу.
Нейтралы	 Крепость	Хозяин зверей	0	4	1	1	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	0	1	2	2	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.

Нейтралы		Путешественник	3	1	1	1	Путешественники - выходцы из элементалей. Теперь они не просто существа, подчиняющиеся воле тех, кто их вызвал. Став независимыми, они сами командуют войсками своих собратьев.
		Элементалист	0	0	3	3	Элементалисты - люди, которые могут проявлять себя в роли волшебников, чернокнижников, священников, друидов. Они служат невидимым богам. Встречаются скрытно, говорят знаками и избегают материальной власти.

Каждый класс героя, помимо основных и вторичных параметров, их вероятностей и прочих нюансов, описанных выше и 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.

Класс	Агрессия
Рыцарь	1,0
Священник	0,8
Рэйнджер	1,0
Друид	0,8
Алхимик	1,0
Маг	1,0
Демон	1,2
Еретик	1,1
Рыцарь смерти	1,2
Некромант	1,0
Лорд	1,0
Чернокнижник	1,0
Варвар	1,1
Боевой маг	1,1
Хозяин зверей	0,9
Ведьма	1,0
Путешественник	0,9
Элементалист	1,0

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_values её существ.

Биографии героев, пол и раса.(Составлено с использованием материалов Роман Мельник, vk.com).

Имя	Класс	Пол	Раса	Краткая биография
 Оррин	Рыцарь	М	Человек	В первые годы службы Оррина его обучал один из лучших тактиков Эрафии искусству вести осаду. Все артиллеристы, которыми он командовал, очень быстро обучались попадать в объекты, находящиеся за прикрытием.
 Валеска	Рыцарь	Ж	Человек	Когда Валеска начала служить в Эрафийской Армии, она уже была знаменитым Стрелком. Сейчас она не только командаёт своими собственными подразделениями, но и лично тренирует Войска Арбалетчиков.
 Эдрик	Рыцарь	М	Человек	Прапрадед Эдрика был первым человеком в Эрафии, которому удалось приручить и выдрессировать дикого Грифона. Сейчас семье Эдрика принадлежит самая большая в Эрафии ферма, на которой выводят Грифонов для армий Короля.
 Сильвия	Рыцарь	Ж	Человек	В течение нескольких лет Сильвия была пиратом. Потом она поняла, что эта жизнь не для неё. Она начала новую жизнь в Вооруженных Силах Эрафии, и сейчас она служит в Береговом Патруле и борется с такими же налетчиками, каким она сама была.
 Сэр Мюллих	Рыцарь	М	Человек	Как правило выдержаный, Сэр Мюллих подвержен спазматическим вспышкам неконтролируемой ярости, что заставляет его подчиненных работать быстрее.
 Сорша	Рыцарь	Ж	Человек	Следуя примеру Королевы Екатерины, Сорша вступила в ряды Эрафийской Армии и быстро доказала всем, что она - настоящий мастер боя на мечах. Вскоре после вступления в Эрафию Криганов она получила солдат под своё командование.
 Кристиан	Рыцарь	М	Человек	Кристиан всегда был больше бродягой, чем Рыцарем. Он побывал почти во всех уголках Энрота прежде чем окончательно пойти на службу в Эрафийскую Армию. Хотя он очень любопытен и немного мечтателен, его умения вести бой боятся повсюду. Сэр Кристиан - женоподобный мальчик. Его отец отдал всё, чтобы он стал одним из самых великих и могущественных Военных Лордов.
 Турис	Рыцарь	Ж	Человек	Турис очень быстро продвигается по служебной лестнице в Эрафийской Кавалерии. Это происходит не только потому что она прекрасная наездница, но и благодаря ее безошибочной интуиции в том, что касается боевой тактики. Она никогда не теряет присутствия духа.

	Рион	Священник	M	Человек	Рион работал полевым медиком в Эрафийской Армии. Но когда его командир погиб в сражении с ордами Криганов, он доказал, что может принять командование на себя. Рион смог сдерживать натиск неприятеля до тех пор, пока не подошло подкрепление.
	Адель	Священник	Ж	Человек	Первоначально Адель работала только перед битвой. Если ей и не удавалось убедить своего командира избежать сражения, она, по крайней мере, благословляла войска, когда они вступали в бой. Ей дали командовать Гарнизоном Белого Камня.
	Катберт	Священник	M	Человек	В молодости Катберт баловался тёмной магией, но когда его жена умерла от заклинания, которое он в сердцах сотворил, он обратился к добру и никогда не оглядывался назад. Но в результате работы с тёмной магией, его интуиция стала остры, как ни у кого другого.
	Аделаида	Священник	Ж	Человек	Застигнутая штормом в открытом море, Аделаида потерпела крушение у берегов Вори, земли Снежных Эльфов. Она обучалась у них около 20 лет, а когда вернулась в Эрафию, обнаружила, что с момента её исчезновения не прошло ни года.
	Инхам	Священник	M	Человек	До вторжения Криганов Инхам содержал скромный монастырь. Когда началась война, он и его монахи тут же стали служить Эрафийской короне.
	Саня	Священник	Ж	Человек	Саня всегда всё схватывала на лету, быстро обгоняла других студентов, особенно после того, как она вступила в церковь. Кажется, что ей от природы дана возможность запоминать заклинания, просто наблюдая за тем, как их произносят другие.
	Лоинс	Священник	M	Человек	Лоинс всегда считал, что физическое насилие не требуется там, где можно применить правильную магию и молитвы. Удивительно, что это всегда срабатывало и сейчас он считается одним из самых удачливых, хотя и несговорчивых лидеров.
	Кaitlin	Священник	Ж	Человек	Раньше, до того, как Кайтлин поручили командование, некоторые думали, что она находится во власти злых духов. Несмотря на эти утверждения, пока она была в рядах церкви, пожертвования в пользу неё были самыми высокими.
	Мепхала	Рэйнджер	Ж	Человек	Мепхала прошла подготовку в рядах Эрафийской Армии и гениально умеет использовать особенности местности во время ведения боя. Несколько лет назад она комиссовалась, предпочтя суete городов Эрафии спокойствие и безмятежность Авли.

	Уфретин	Рэйнджер	M	Гном	Нечасто встретишь Гнома-Рейнджера, но Уфретину его умения были даны от природы. Все Гномы, живущие на поверхности, поклонялись ему. Он - прирожденный лидер всех гномоподобных.
	Енова	Рэйнджер	Ж	Эльф	Вся Эрафия любила Енову за доброе сердце. Её неотразимое обаяние позволяло ей доставать деньги на любое дело, какое она только задумает.
	Риланд	Рэйнджер	M	Человек	Риланд был первым (и пока единственным) человеком, принятным в Круг Старейшин Дендроидов, как рейнджер Авли. Некоторые шутят, что в прошлой жизни он был Эльфом, потом был убит и случайно реинкарнировался в образе человека.
	Торгрим	Рэйнджер	M	Гном	Оставшись сиротой еще в детстве, Торгрим перебрался в самые северные леса Авли. Он стал знаменит на всю страну своей исключительной способностью сопротивляться любой магии.
	Ивор	Рэйнджер	M	Эльф	Родословную Ивora можно проследить аж до времен Молчания. Хотя его воспитали как высокородного, он всегда был сорвиголовой и предпочитал нападать сам, а не ждать, когда на него нападут. Судьба пока хранит его от смерти.
	Кланси	Рэйнджер	M	Гном	Совершенно случайно Кланси обнаружил у себя способность общаться с Единорогом. Эта уникальная способность очень помогла ему в продвижении по службе в Элитных Частях Армии Авли.
	Киррь	Рэйнджер	Ж	Эльф	Киррь служила разведчицей при защите Авли от нападений Криганов. Её способность ориентироваться на сложной местности позволяли ей отлично выполнять все задания.
	Корониус	Друид	M	Человек	Корониус посещал Университет Эрафии целый семестр, прежде чем понял, что переоценивал значение науки. Он покидает Эрафию и едет в Авли, где находит Друида, который учит только собственным примером.
	Уланд	Друид	M	Гном	Уланд довольно большую часть своей жизни работал военным санитаром. Потом он избрал дорогу служения Друидам, но те уроки, которые он вынес с поля боя, позволили ему стать великолепным лидером.

	Эллезар	Друид	M	Эльф	Эллезар, возможно, самый блестящий ученик Магии, каких когда-либо видела Авли. Если его способности останутся при нем еще несколько декад, вполне вероятно, что он станет самым молодым Друидом, какого когда-либо принимали в Круг Старейшин.
	Джем	Друид	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 новой дом в Авли.
	Мальком	Друид	M	Гном	Мальком - один из немногих Гномов, способных к постижению магии. Он может выучить новое заклинание, один раз проанализировав, как кто-то другой его творит. Он был быстро принят на службу, и защищал Авли от Дьяволов Эофола.
	Мелодия	Друид	Ж	Эльф	Возможно, Мелодия и не самый умелый Друид, в Авли, но уж точно самый везучий. Даже в стычках с самыми страшными чудовищами, она каким-то чудом ухитряется победить. Солдаты с радостью идут служить в те войска, которыми она командует.
	Алагар	Друид	M	Человек	Поговаривают, что когда-то Алагар жил среди Снежных Эльфов Вори. Потом он возглавлял непревзойденную команду Элементалей Воды и Льда. Он начал служить Авли еще до нашествия Криганов.
	Аерис	Друид	M	Эльф	Никто в Авли не умеет так обращаться с животными, как Аерис. Он словно чувствует идеально подходящие друг другу пары Эльфов и Пегасов. Он всегда всем нужен.
	Пигуедрам	Алхимик	M	Человек	Когда Пигуедрам обучался Алхимии, большую часть своего времени он уделял различным недрагоценным камням. Неудивительно, что во время своей службы в Бракаде, он смог усовершенствовать Горгулий.
	Тан	Алхимик	M	Джинн	Никто по-настоящему не знает историю Тана, но он так давно преподает Алхимию в Бракаде, что даже старейшины не помнят времени, когда его не было.
	Жозефина	Алхимик	Ж	Человек	Жозефина была первой, кому удалось оживить каменного Голема. Она изобрела процесс оживления гораздо более изощренный, чем тот, который использовался для Горгулий и на базе которого было начато её исследование.

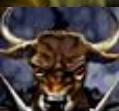
	Нила	Алхимик	Ж	Джинн	Нила очень сильная. Она как никто может сопротивляться невероятным наказаниям и пыткам. Каким-то образом ей удается передать эту силу и сопротивляемость своим войскам.
	Торосар	Алхимик	М	Человек	Хотя Торосар сначала готовился стать Алхимиком, его всегда интересовали вопросы тактики ведения боя и осады. Он прочел гораздо больше литературы по этим вопросам, чем по вопросам Алхимии.
	Фафнер	Алхимик	М	Джинн	Говорят, что Фафнер стал Джинном больше тысячи лет назад. Найдя бутылку с Джинном, он сказал, что хочет стать таким же могущественным, как найденный им Джинн. Желание было исполнено, и с тех пор Фафнер служит повелителям Бракады.
	Ризза	Алхимик	Ж	Человек	Ризза была первым Алхимиком, который довел до совершенства искусство превращать бесполезные мягкие металлы в ртуть. Хотя сейчас она командует своей армией, в свободное время она проводит опыты с разными материалами.
	Иона	Алхимик	Ж	Джинн	Уже давно Иона доказала, что она сильнейшая из себе подобных, но её обаяние заставляет забыть об этой силе и уберегает тех, кто ей служит, от комплекса неполноценности.
	Астрал	Маг	М	Человек	Астрал прибыл в Эрафию примерно 10 лет назад и был сразу же принят в Гильдию Магов Бракады. Его быстрое возвышение в Гильдии заставляло некоторых шутить, что он мог добиться этого только магическим путем.
	Халон	Маг	М	Джинн	Халон был весьма уважаемым героем Энрота, но ему стало так скучно после Войн Успеха, что он отправился исследовать мир. Недавно он принял командирскую должность в Армии Бракады, в надежде, что у него наконец-то появится новое дело.
	Серена	Маг	Ж	Человек	Серена чуть не убила себя своим первым заклинанием. Она вложила в него так много магической энергии, что даже Маг в соседнем городе почувствовал это. Он спас её и ввел в Гильдию Магов, чтобы она научилась защищаться от собственной силы.
	Даремиф	Маг	Ж	Джинн	Удивительно, что Даремиф еще жива. Ее отношение к жизни: пойду куда угодно, сделаю что угодно, заводило ее в такие ситуации, из которых она просто не могла выбраться живой, и все-таки она находила выход.

	Теодор	Маг	М	Человек	Теодора можно смело назвать одним из лучших заклинателей Бракады. Конечно, маги со всего света стремятся поучиться у него. Они пускаются в путь, как простые пилигримы, надеясь погреться в лучах его мудрости.
	Солмир	Маг	М	Джинн	Джинн Солмир провел в бутылке больше тысячи лет и был так благодарен человеку, который в конце концов освободил его, что случайно поклялся служить этому человеку вечно. Судьбе было угодно, чтобы этим человеком был Гэвин Магнус, бессмертный правитель Мрака.
	Кира	Маг	Ж	Человек	Сначала Кира хотела научиться магии, чтобы заставлять мужчин влюбляться в себя. Потом, однако, она оставила это намерение, обнаружив, что у нее есть настоящие магические таланты, которым можно найти лучшее применение.
	Аин	Маг	Ж	Джинн	Аин живет в Бракаде так долго, что никто даже не помнит, сколько. Говорят, что она одна из самых богатых героев страны. Ее богатства, должно быть, где-то спрятаны, потому что ее доброта заставляет ее постоянно вкладывать деньги в разные предприятия.
	Фиона	Демон	Ж	Человек	Фиона была цирковойдрессировщицей в восточной Эрафии перед вторжением Дьяволов. Она быстро доказала, что может справиться и с наиболее темпераментными Адскими Гончими. Ее немедленно взяли в ряды Армии Эофола.
	Рашка	Демон	М	Ифрит	Рашка самый сильный во всем Элфрете. Его все боятся. Его методы руководства основываются на запугивании как средстве мотивации. До сих пор это срабатывало.
	Мариус	Демон	Ж	Демон	Мариус несколько лет была товарищем Калха. Они разошлись, когда стало ясно, что Калх не согласен с ее планом избавления мира от всякой нечисти.
	Игнат	Демон	М	Человек	Когда Дьяволы явились в Эрафию, Игнат понял, что он сможет выжить только присоединившись к ним. Он сумел их убедить, что может им пригодиться, но продолжает бояться, что однажды они решат, что им больше не нужна его помощь.
	Октавия	Демон	Ж	Ифрит	Говорят, что Октавия может выкрасть золото из-под спящего дракона. Похоже, ей придется и впрямь этому научиться, так как она разбрасывает свое состояние направо и налево.

	Калх	Демон	М	Демон	Несколько лет Калх был товарищем Мариуса, но вскоре стало ясно, что ей владеет навязчивая идея уничтожить всё живое. Они разошлись, и Калх продолжил свою блестящую военную карьеру.
	Пир	Демон	Ж	Человек	Никто не знает настоящего имени Пир, но говорят, что когда-то она была Гуманистом. Это идиотский куль, целью которого было изгнание из Эрафии всех ее обитателей, которые не являлись людьми. Только она знает, что побудило ее служить Дьяволам Эофола.
	Нимус	Демон	Ж	Демон	Нимус отвечала за подготовку Адских Отродий и Порождений Зла к нападению на Эрафию. Ее боевое искусство почти привело к полной победе Эофола, но бой между Криганами и Лордами Подземелий привел войну к быстрому и неожиданному концу.
	Айден	Еретик	М	Человек	Айден, по происхождению Шаман, предложил свои услуги Криганам, когда обнаружил в себе темное желание однажды стать правителем своего собственного королевства.
	Ксирон	Еретик	М	Ифрит	Кажется, что Ксирон любит огонь даже больше, чем кто-либо в Элфрете мог ожидать. Ксирон обожает все, что связано с огнем и лавой.
	Аксис	Еретик	М	Демон	Аксис с детства проявил склонность к магии, что очень странно, ведь Демоны очень редко проявляют склонность к чему-либо, что требует мыслительных усилий.
	Олема	Еретик	Ж	Человек	Олема всю жизнь провела в Эофоле. Когда же пришли Криганы, она вызвалась быть их проводником и до сих пор доказывает свое умение не только вести, но руководить.
	Калид	Еретик	Ж	Демон	Калид обладает редкой, но очень полезной способностью определять по запаху спрятанную серу. Лорды Подземелий используют ее, когда им нужна сера для запугивания драконов.
	Аш	Еретик	Ж	Демон	Аш получила свое имя во время первого нападения на Эрафию. Ее войско сумело захватить несколько дюжин Эльфов и Гномов, находящихся в деревянной крепости. Она сотворила всего лишь одно заклинание, и крепость превратилась в кучку пепла.

	Зидар	Еретик	M	Ифрит	Если Зидар не на поле битвы со своими солдатами, он изучает новые способы увеличить силу своих заклинаний. Хотя он и не величайший из магов, он, конечно, подает гораздо большие надежды, чем кто-либо из ему подобных Демонов.
	Ксарфакс	Еретик	M	Человек	Ксарфакс служил в Эрафийской Армии, пока не был захвачен в плен во время битвы с Криганами в 1162 П.Б.(После Безмолвия). Криганы, поняв, какой силой он наделен, перевоспитали Ксарфакса, сделав из него своего верного и могучего последователя.
	Стракер	Рыцарь Смерти	M	Человек	Стракер выбрал темную тропу Чародейства, но скоро обнаружил, что его военные таланты сильно превосходят магические способности. Сейчас он служит в бессмертных армиях Дейи, хотя и не оставляет надежды однажды войти в ряды настоящих Чародеев.
	Вокиал	Рыцарь Смерти	M	Вампир	Примерно 400 лет назад у Вокиала было свое королевство, но со временем ежедневные обязанности наскучили ему. Он внезапно бросил все и вернулся к жизни, полной приключений, которую он всегда предпочитал.
	Моандор	Рыцарь Смерти	M	Лич	Даже после того, как Моандор стал Личем, он сохранил всю свою харизматическую силу. Она помогает ему руководить другими Личами и набирать новых. Это ему удается гораздо лучше, чем всем остальным героям.
	Чарна	Рыцарь Смерти	Ж	Человек	Чарна поддалась соблазну темных сил. Хотя ее магические способности никогда не позволяют ей стать настоящим Чародеем, она более чем хороший воин.
	Тамика	Рыцарь Смерти	Ж	Вампир	Выдающиеся боевые способности Тамики дали ей большую власть в вооруженных силах Дейи. Кроме того, что она ведет войска, она также отвечает за подготовку Черных Рыцарей и Рыцарей Смерти.
	Испра	Рыцарь Смерти	Ж	Лич	Может быть, Испра и не самая умелая заклинательница Дейи, но в тех армиях, которые ведет она, всегда гораздо больше Скелетов, чем в остальных.
	Клавиус	Рыцарь Смерти	M	Человек	Семья Клавиуса всегда занимала высокое положение при дворе, владела многими землями имела политический вес. Клавиуса, старшего сына, отправили служить в армию, как отправляли всех старших сыновей в роду в течение многих веков.

	Галтран	Рыцарь Смерти	M	Вампир	Целые годы Галтран разрабатывал новые методы создания Скелетов и управления ими. Это дает ему исключительные преимущества в битве.
	Септиенна	Некромант	Ж	Человек	Болезнь Септиенны многие называют "пожирающая магия", так как она забирает у своих жертв больше жизненной энергии, чем передает своим миньонам. Многие утверждают, что она оставляет энергию себе, поэтому никогда и не стареет.
	Аислин	Некромант	Ж	Вампир	Аислин всегда предпочитала землю небесам и многие верят, что она может получать жизнь из земли путем простого контакта с ней.
	Сандро	Некромант	M	Лич	Сандро сначала изучал Чародейство под руководством одного Мага, а затем под руководством Лича Этрика. Сандро объездил и видел почти весь Энрот и Эрафию и сейчас он служит Финнеасу Вилмару, вождю Чародеев Дейи.
	Нимбус	Некромант	M	Человек	Когда Нимбус был маленьким, у него была собака, которая умерла от старости. Нимбус обнаружил, что если он принесет в жертву маленькую птичку или другое существо, он воскресит своего любимца. Он часто проделывал это.
	Тант	Некромант	M	Вампир	Никто не может быть уверенными, что Тант когда-то был среди живых. Некоторые говорят, он дрался за Эрафию во времена Войн Тимбера, но пал жертвой Вампира во время ночного перехода через Финаксию.
	Кси	Некромант	Ж	Лич	Кси была одной из немногих женщин, которую стоило превращать в Лича. Её выбрали потому что она обладает уникальной способностью противостоять физическим увечьям. Эта способность не раз выручала её.
	Видомина	Некромант	Ж	Человек	Ещё в молодости Видомина обещала стать великим Алхимиком, но ее выслали из Бракады, когда обнаружили, что она использует свои умения, не для того, чтобы оживлять неживое, а для того, чтобы оживлять умерших.
	Нагаш	Некромант	M	Лич	Нагаш был очень могущественным Магом, до того, как принес себя в жертву "вечной жизни", т.е. стал Личём. Ему принадлежат многие земли, большинство их которых, впрочем, находится на пустынных окраинах Дейи.

	Лорелей	Лорд	Ж	Человек	Когда Лорелей была ребенком, она сбежала из дома и исчезла в лабиринте пещер. Гарпия-ведьма нашла её и вытащила наверх. Затем она пошла на службу к Лордам Подземелий. Это случилось незадолго до вторжения в Эрафию.
	Арлаш	Лорд	М	Троглодит	Арлаш - один из немногих Троглодитов, кому доверили вести армии Нихона. Он обладает недюжинным способности в баллистике, и, когда надо опустошить вражескую крепость, часто обращаются к нему.
	Дас	Лорд	М	Минотавр	Дас принадлежит к клану воинов. Его учителя в военном деле были, казалось, старше самого времени. Он один из лучших военачальников Нихона, особенно когда предводительствует другими Минотаврами.
	Аджит	Лорд	М	Человек	Аджит старательно изучал работы Агара, одного из глупейших Магов-учёных Энрота, который случайно создал Бехолдеров и Созерцателей, которыми нынче командует Аджит. Агар создал их, когда пытался создать "улучшенных воинов" для войны.
	Дамакон	Лорд	М	Троглодит	Еще в то время как Дамаконом помыкали все, даже Троглодиты, он уже мог по запаху найти золото, не прикладывая к этому никаких усилий. С помощью золота он пробует себе дорогу к власти.
	Гуннар	Лорд	М	Минотавр	Сначала Гуннар служил разведчиком у Лордов Подземелий, потом проводником и телохранителем разных высокопоставленных особ, пока наконец ему не дали командовать гарнизоном на границе Нихона. Ему не хватает мозгов.
	Синка	Лорд	Ж	Человек	Первоначально Синка жила в Верхнем мире и, хотя она верно служила Лордам Подземелий, она предпочитала мир снаружи темным пещерам Нихона.
	Шакти	Лорд	М	Троглодит	Хотя у Шакти нет глаз, он прекрасно может вести бой. Орды Троглодитов, которыми он командует, устрашают всех вокруг, особенно когда бой идет в темных туннелях Нихона.
	Аламар	Чернокнижник	М	Человек	Аламар служил Арчибальду Железному Кулаку, и во время Войн Успеха ему было очень просто покинуть Энрот, следуя за разгромом Арчибальда. С тех пор он живет в Нихоне и тайно служит Лордам Подземелий.

	Жаегар	Чернокнижник	M	Троллодит	Странно видеть Чернокнижника-Троллодита, и еще более странно видеть Военачальника-Троллодита, но Жаегар доказал, что он умелый Маг. Он утверждает, что все дело в ежедневной медитации.
	Малекит	Чернокнижник	M	Минотавр	Можно было бы ожидать, что Минотавр будет отчаянным воином, но Малекит увлекается Магией со страстью, которая позволяет ему соперничать с лучшими Магами страны.
	Жеддик	Чернокнижник	M	Человек	Некоторые говорят, что Жеддик видел лицо Дзенофекса, но многие считают, что раз он до сих пор жив, это не может быть правдой. Сам он не опровергает и не подтверждает эти слухи.
	Геон	Чернокнижник	M	Троллодит	Большая часть магической силы Геона заключается в том, что он может читать мысли других заклинателей, и таким образом обучаться заклинаниям самому.
	Деемер	Чернокнижник	M	Минотавр	Деемера чуть не убили в молодости, когда его сила была настолько неуправляема, что он представлял угрозу для окружающих и для самого себя. С тех пор он научился контролировать себя и свою силу и стал великолепным бойцом.
	Сепхинороф	Чернокнижник	Ж	Человек	Говорят, что Сепхинороф - незаконная дочь короля Грифоново Сердце. Он отказался признать ее, и она навсегда возненавидела трон Эрафии, который она мечтала однажды захватить. Она вступила в войско Нихона.
	Дарксторн	Чернокнижник	M	Минотавр	Дарксторн пробивал себе дорогу в войсках Нихона тем, что тайно использовал Магию, позволяющую ему побеждать в любой битве. Добившись высокой должности, он открыл свой секрет, и никто больше не осмеливался задирать его.
	Йог	Варвар	M	Джинн	Многие годы Йог обучался у Магов Бракады, но он чаще читал книги про войну, чем про Магию. Граф Кревлод предложил ему офицерскую должность, которая позволила ему применить его знания на практике.
	Гурниссон	Варвар	M	Гоблин	Гоблины редко занимают руководящие посты, но Гурниссон продемонстрировал такие природные способности в Баллистике, которые буквально швырнули его на вершину карьеры.

	Жабаркас	Варвар	M	Огр	Жабаркас, старший сын Графа Борагуса, должен был когда-нибудь получить землю Кревлода. Как и его, отец, он знал, что лучший способ добиться чего-либо - завоевание.
	Шива	Варвар	Ж	Человек	Шива - самая младшая из шести дочерей цирковых дрессировщиков. Так как ей не улыбалась перспектива продолжать семейное дело, она покинула цирк и вступила в войско Кревлода ртутным мастером. В этом она толк знает.
	Гретчин	Варвар	Ж	Гоблин	Гретчин не только замечательный лидер, но и вторая мама для своих солдат. И так скажут все кто следует за ней.
	Крэллион	Варвар	M	Огр	Крэллион вступил в армию как боец-чемпион. Он был так знаменит, что его фанаты хотели, чтобы именно он вел их в битву. Сначала думали ,что это не лучшее решение, но Крэллион доказал ,что он прекрасный лидер, особенно среди Огров.
	Крэг Хэк	Варвар	M	Человек	Знаменитому Герою Энрота, Крэгу Хэку надоело сидеть дома и он решил поискать другой жизни в Эрафии. Он смело отправился в путь и был счастлив обрести землю, где его способностям будет найдено применение.
	Тираксор	Варвар	M	Гоблин	Сам Тираксор был капитаном Наездников на волках. В конце концов он вошел в ряды Героев Кревлода, когда смог отразить нападение Таталийцев на границе двух стран.
	Гирд	Боевой маг	Ж	Человек	Гирд научилась всему, что знает, от Шамана из ее родного города. Все считали, что она займет его место, но ее забрали из города, когда Маги Кревлода набирали детей, способных к Магии.
	Вей	Боевой маг	M	Огр	Вей был Огром-магом и обладал прекрасными командирскими качествами. Если сын Графа когда-либо оступится, Вей будет главным претендентом на трон Кревлода.
	Десса	Боевой маг	Ж	Огр	Около пятнадцати лет назад, вся деревня Дессы была разрушена мародерами. Десса была одним из шести выживших детей. С тех пор она мечтает отомстить людям за их преступление.

	Терек	Боевой маг	M	Человек	Терек несколько лет работал силачом в Цирке Солнца, предлагая зрителям посоревноваться, кто дальше бросит огромный камень. Однажды он проиграл, и его выгнали из Цирка, но тот, кто его победил предложил ему место в армии Кревлода.
	Зубин	Боевой маг	M	Гоблин	Когда-то Зубин возглавлял племя, воевавшее с Графом Борагусом. Когда наконец был заключен мир, ему предложили командовать войсками Кревлода.
	Гундула	Боевой маг	Ж	Огр	Гундула с рождения была сиротой. Ее вырастили в семье Графа Борагуса как дочь. Когда она узнала, что он ей не родной отец, она пошла в армию, надеясь с честью погибнуть в битве. Этого не случилось, и она стала военачальником, наводящим ужас на врагов.
	Орис	Боевой маг	Ж	Человек	Орис не подавала больших надежд в начале своей карьеры Мага, но ее неоспоримая способность заучивать заклинания, раз услышав их, возмещает некоторый недостаток мастерства.
	Сауруг	Боевой маг	M	Огр	Люди верят, что Сауруг когда-то изучал Алхимию, чтобы стать богатым. Хотя он в этом не преуспел, его знания придают ему большой вес в армии Кревлода.
	Брон	Хозяин зверей	M	Человек	Хотя Брон человек, он обладает способностью выстоять под взглядом Василиска. Это позволило ему изучить Василисков и узнать о них больше, чем знает какое-либо живое существо.
	Дракон (Хозяин зверей)	Хозяин зверей	M	Гнолл	Дракон был величайшим бойцом в своей деревне, а потом и в области. Он решил идти служить Тралоску. Его неоспоримое влияние (особенно на других Гноллов) так сильно, что к нему в войску постоянно стремятся новые волонтеры.
	Вистан	Хозяин зверей	M	Ящер	Вистан был женат на старшей дочери короля Тралоска, и должен был наследовать трон Таталии. А пока его вполне устраивает королевская служба, где он учится у короля. Придет время, он убьет своего наставника и захватит трон.
	Тазар	Хозяин зверей	M	Человек	В течение шести месяцев войны с Кревлодом на границе, маленькая команда под предводительством Тазара, смогла взять пост в Таталии и сдерживать в пять раз превосходящие силы противника до подхода подкрепления.

	Алкин	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.
	Корбак	Хозяин зверей	M	Ящер	Корбак стал известен людям Эрафии как Герой, который спас ученого, Ксантора. Правда это или нет, но Корбак много раз доказывал Таталии свою храбрость.
	Гервульф	Хозяин зверей	M	Человек	Гервульф принес Баллистику в Таталию, захватив первые орудия при осаде укреплений Варваров на границе Кревлода. Он стал главным специалистом по баллистике на всем северном побережье Таталии.
	Брохильд	Хозяин зверей	M	Ящер	Дед Брохильда научился выслеживать диких Виверн при помощи разведчиков, летающих над низинами Таталии. Секрет приручения этих существ был передан отцу Брохильда, а затем и ему самому.
	Мирланда	Ведьма	Ж	Человек	Мирланда провела большую часть юности балуясь темными искусствами, прежде чем поняла, что эта дорога ведет к саморазрушению. Она идет узкой дорогой между добром и злом и следит, чтобы не было никого, сильнее нее.
	Розик	Ведьма	Ж	Гнолл	Когда Розик была ребенком, она часто страдала от лихорадок. Никто не ожидал, что она выживет. Но она таки выжила и даже утверждает, что именно лихорадки дали ей магическую силу.
	Вой	Ведьма	Ж	Ящер	Вой - Ведьму Ветра - часто нанимали морские капитаны, чтобы она направляла корабли и держала их всегда в правильном курсе. Она предпочитает соленый ветер моря смрадным испарениям болот, где родилась.
	Вердиш	Ведьма	Ж	Человек	Вердиш чуть не погибла во время вторжения в ее землю Лордов Подземелий. К счастью, она мастер врачевания и смогла вылечить почти смертельные раны, полученные ею в битве.
	Мерист	Ведьма	Ж	Гнолл	Мерист должна была стать целителем в своей деревне, но когда выяснилось, что она обладает гораздо большей магической силой, чем требуется простому целителю, она немедленно поступила на службу Таталии.

	Стиг	Ведьма	Ж	Ящер	Одннадцатая дочь Тралоска, Короля Таталии, Стиг, стала Ведьмой, когда стало ясно, что ей не удастся наследовать трон Таталии, так как есть еще десять других наследников.
	Андра	Ведьма	Ж	Человек	Перед тем, как король Тралоск разрешил Андре, обычной женщине, вести свои войска, он подверг ее знания серии испытаний. Она ответила на все вопросы и у короля не было выбора.
	Тива	Ведьма	Ж	Гнолл	Тива стала Героем, когда доказала, что она уже может поспорить со своими учителями, и что она сообразительнее всех своих сверстников. Она достигла больших успехов.
	Пасис	Путешественник	Ж	Элементаль	Пасис была всегда очарована этими телесными формами. Активное изучение и взаимодействие с этими созданиями сделали её идеальным кандидатом для Сопряжения.
	Тунар	Путешественник	Ж	Элементаль	Живя вблизи Эрафийской столицы многие годы, Тунар активно изучала Военную тактику и Общество. Её любопытство и уважение к смертным привели её в Сопряжение.
	Игнисса	Путешественник	Ж	Элементаль	Четыре года назад могущественный волшебник вызвал Игниссу на земли Энрота. Не имея возможности вернуться, она странствовала по Антагаричу, пока не почувствовала зов Сопряжения.
	Лакус	Путешественник	Ж	Элементаль	Жестокое состязание Водяных Элементалей определяло, кто достоин служить Сопряжению. Лакус заслужила своё место благодаря углублённым знаниям Тактики.
	Монер	Путешественник	M	Элементаль	Будучи существом из чистой энергии, Монер наслаждался свойствами своего естественного происхождения. Однако, его любопытство к существам телесных форм привело в Сопряжение.
	Эрдамон	Путешественник	M	Элементаль	Древний лорд магмы, Эрдамон спал многие века внутри гор, граничащих с Эофолом. Пробуждённый от своего сна, чтобы помочь Сопряжению, Эрдамон пришёл, чтобы освободить мир от Криганов.

	Фьюр	Путешественник	M	Элементаль	Фьюр, и его героизм ещё не поддавался испытаниям, но он обладает невиданной жестокостью. Нет сомнений, что он может стать одним из самых могущественных героев Сопряжения.
	Кальт	Путешественник	M	Элементаль	Всегда стремящийся к наукам, Кальт почувствовал желание быть в Сопряжении, где он мог бы утолить свой голод к знаниям.
	Луна	Элементалист	Ж	Человек	Будучи колдуньей в Энроте, Луна почувствовала зов Сопряжения и отправилась в Эрафию. В Эрафии, Луне пришлось оставить свои акватические способности и заняться изучением магии огня.
	Брисса	Элементалист	Ж	Джинн	Молодой джинн, даже по их стандартам, Брисса присоединилась к Восстановительной Войне прежде чем успела окончить обучение. То, чего она не успела познать в учение, она познала в бою.
	Циэль	Элементалист	Ж	Эльф	Проведя детство у океана, граничащего с Авли, Циэль всегда чувствовала, что связана с древними водами. Она путешествовала по землям ища своё призвание. Теперь она находится на службе в Сопряжении.
	Лабета	Элементалист	Ж	Человек	Рождённые бедняками, родители Лабеты были убиты в течение Восстановительной Войны. Взятая дендроидами и приведённая на службу в Авли, её сила над землёйросла быстро. Услышав зов Сопряжения, она быстро откликнулась.
	Интеус	Элементалист	M	Человек	Ещё в детские годы, умение Интеуса владеть огнём сделало его участником бродячей труппы. Некоторые говорили, что он сын Огненного Элементала. Как-то раз ночью, он почувствовал зов и оставил свою профессию. Теперь он на службе в Сопряжении.
	Аэнайн	Элементалист	M	Джинн	Созданные могущественной силой из мистических потоков, джинны - магические создания. Аэнайн оказался незавершённым созданием. Веками, он старался преодолеть ощущение своей неполноценности. Благодаря своей посвящённости в Магию Воздуха, Аэнайн был призван Сопряжением.
	Джелар	Элементалист	M	Эльф	Джелар уже родился с мудростью в глазах, даже для эльфа. Всегда спокойный, задумчивый и ясный снаружи, Джелар не стал сомневаться над вопросом служения Сопряжению.

	Гриндан	Элементалист	M	Гном	Гномы обожают золото. Некоторые даже больше остальных. Никто кроме Гриндана не обладал такой силой над землёй, чтобы находить его с такой регулярностью.
	Джем	Маг	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 новой дом в Авли.
	Кланси	Рэйнджер	M	Гном	Пока Кланси не занят на службе у лорда Файетта, он решает присоединиться к Джем в её поисках.
	Джелу	Рэйнджер	M	Получеловек, полуэльф Вори	Мало что известно о Джелу. Джелу был найден и выращен Генералом Морганом Кендалем, когда он служил под начальством Катерины. Джелу теперь командует Эрафийскими Лесными Стражами. Говорят, что он наполовину человек, наполовину эльф Вори.
	Марзет	Рыцарь смерти	M	Вампир	Марзет был Рыцарем Клинка, который получил в наследство проклятый меч, после чего превратился в Рыцаря Смерти. Ничто кроме смерти не сможет излечить это горе.
	Слэш	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.
	Йог	Маг	M	Джинн	Йог обучался много лет с Волшебниками из Бракады, но он предпочитал упражняться в фехтовании занятиям магией.
	Сандро	Некромант	M	Лич	Сандро сначала изучал Чародейство под руководством одного Мага, а затем под руководством Лича Этрика. Сандро объездил и видел почти весь Энрот и Эрафию и сейчас он служит Финнеасу Вилмару, вождю Чародеев Дейи.
	Видомина	Маг	Ж	Джинн	Видомине следовало бы быть мёртвой уже давно. Её "пойду куда угодно, сделаю что угодно" часто приводило её к ситуациями, в которых она могла бы и не выжить. Её величайший секрет это то, что хочет стать истинным Некромантом.

	Финеас Вилмар	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.
	Лорд Файет	Рыцарь Смерти	M	Лич	Неизвестный Некромант воскресил Лорда Файетта в виде Мертвого Рыцаря. Лорду Файетту были даны указания завоевать Авли.
	Катерина	Рыцарь	Ж	Человек	Как правящая королева Эрафии, Катерина продолжает войну за свои границы и пытается восстановить мир, построенный её отцом. Однако, поддержка её людей ослабевает по мере того, как страна устает от постоянных войн.
	Роланд	Рыцарь	M	Человек	Недавно освобождённый от Криганов, Роланд почтительно служит генералом Эрафийских войск под началом своей жены Катерины. Вскоре эти войны кончатся, и он и его Катерина вернутся в Энрот. Однако, они оба должны решить судьбу Эрафийского трона.
	Генерал Морган Кендал	Рыцарь	M	Человек	После убийства Короля Грифонхарта, Генерал Морган Кендал временно занял место на троне. История запомнит его как единственного правителя Эрафии, позволившего захватить столицу Стэдвика.
	Лорд Хаарт	Рыцарь	M	Человек	Некоторые поговаривали, что отъезд Лорда Хаарта из Энрота произошёл из-за его связей с культом Чародеев, но его служба короне Эрафии была также безупречна, как и его служение Роланду Железному Кулаку перед Войной Успеха.
	Ксерон	Демон	M	Ифрит	Когда Ксенофекс был слаб и Люцифер Криган захватил власть, Ксерон был первым, кто объявил свою преданность узурпатору. Увидев, как щедро был Ксерон вознаграждён за поддержку нового короля, остальные герои быстро последовали его примеру.
	Адриэн	Ведьма	Ж	Человек	С огромным желанием быть могущественной и защищать свою родину, Адриэн рисковала стать изгояем и быть ненавистной для её собственных людей, заставляя их следовать своим помыслам.
	Лорд Хаарт	Рыцарь Смерти	M	Лич	Воскрешённый некромантским культом своих последователей, Лорд Хаарт стал ещё более опасным врагом чем раньше.

	Мутаре	Лорд	Ж	Человек	Многие заметили, что с её ужасающим талантом управления Драконами в схватке, Мутаре быстро становится одной из ведущих Лордов Нихона. Мутаре стала чувствовать как дракон, как только выпила из чаши Крови Дракона. Некоторым интересно, вызовет ли её превращение явление Отца Драконов.
	Ордвалд	Друид	М	Человек	Отец дал ему военное имя, но Ордвалд отказался заниматься военными искусствами и сосредоточился на магии. Он старый, но могущественный, колдун в местах, где мало кто доживает до старости.
	Мутаре Дрейк	Лорд	Ж	Человек	Многие заметили, что с её ужасающим талантом управления Драконами в схватке, Мутаре быстро становится одной из ведущих Лордов Нихона. Мутаре стала чувствовать как дракон, как только выпила из чаши Крови Дракона. Некоторым интересно, вызовет ли её превращение явление Отца Драконов.
	Дракон (Маг)	Маг	М	Человек	Считающийся многими гениальным магом, Дракон желает стать самым великим в истории победителем драконов. Непохожий на своих друзей волшебников, Дракон предпочитает более практическую одежду, чем пышные облачения.
	Килгор	Варвар	М	Человек	С тех пор, как Килгор победил своего собственного отца, чтобы быть правителем своего клана, он стал самым знаменитым во всём Кревлоде. Многие считают, что он единственный человек, способный победить на Фестивале Жизни.
	Герцог Борагус	Варвар	М	Огр	Родство Винстона Борагуса с ограми, которыми он командует, позволило ему далеко продвинуться в поисках источника силы.
	Сэр Кристиан	Рыцарь	М	Человек	Женоподобный мальчик. Его отец отдал всё, чтобы он стал одним из самых великих и могущественных Военных Лордов.
	Тарнум	Варвар	М	Человек	Тарнум - молодой Варвар, который всю свою молодость прожил под игом Королей-Волшебников Бракадуна, но он всегда мечтал о жизни, которая молга быть лучше - должна была быть лучше.
	Тарнум	Рыцарь	М	Человек	Тарнум был судим Предками, и они вынесли вердикт, что он недостоин вступления в рай, и Тарнум 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 во дни своей молодости?

	Тарнум	Маг	M	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, обеспокоенный тем, сможет ли он исправить все ошибки своей молодости.
	Тарнум	Варвар	M	Человек	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.
	Тарнум	Хозяин зверей	M	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.
	Тарнум	Рэйнджер	M	Получеловек, полуэльф Вори	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 гложут сомнения, что он когда-либо сможет найти прощение за те ужасные проступки, которые он совершил в молодости.
	Тарнум	Лорд	M	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.

Опыт и уровень героя.

Сила любого героя характеризуется его уровнем. Изначально при найме герои имеют 1 уровень и случайное количество опыта в пределах от 40 до 90 единиц (Уточнил Sav, forum.d12.ru). В процессе игры они могут повышать свой уровень, приобретая определённое количество очков опыта.

Существует несколько различных способов, позволяющих повысить опыт героя:

1. Посещение объектов на карте приключений, предлагающих дополнительный опыт;

2. Проведение боёв с противниками, когда в случае победы ваш герой получает количество опыта, численно равное суммарной величине здоровья всех убитых существ плюс 500 опыта за поверженного героя, и плюс 500 опыта за взятие вражеского города. Если противник сбежал (или сдался) 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 и Клоны не учитываются;

3. Получение дополнительного опыта от вторичного навыка Обучения, добавляющего 5, 10 или 15% к величине получаемого опыта.

4. Если герой сдаётся/бегает с поля боя, то он не получает опыт, даже если кого-то успел убить. Тот герой, от которого сбежал противник, получает опыт за убитых существ, но не получает опыта за побеждённого героя.

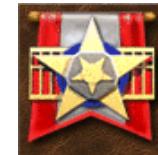


Таблица соответствия уровня героя и количества опыта, которое необходимо для того, чтобы получить его:

Уровень	Очки опыта	Уровень	Очки опыта	Уровень	Очки опыта	Уровень	Очки опыта
1	-	26	240 714	51	22 770 702	100 (76)	2 073 739 175
2	1 000	27	288 451	52	27 324 424	108 (77)	2 099 639 276
3	2 000	28	345 735	53	32 788 890	868 (78)	2 144 641 867
4	3 200	29	414 475	54	39 346 249	3732 (79)	2 146 553 679
5	4 600	30	496 963	55	47 215 079	5920 (80)	2 146 673 313
6	6 200	31	595 948	56	56 657 657	6424 (81)	2 147 293 156
7	8 000	32	714 730	57	67 988 790		
8	10 000	33	857 268	58	81 586 128		
9	12 200	34	1 028 313	59	97 902 933		
10	14 700	35	1 233 567	60	117 483 099		
11	17 500	36	1 479 871	61	140 979 298		
12	20 600	37	1 775 435	62	169 174 736		
13*	24 320	38	2 139 111	63	203 009 261		
14	28 784	39	2 555 722	64	243 610 691		
15	34 140	40	3 066 455	65	292 332 407		
16	40 567	41	3 679 334	66	350 798 466		
17	48 279	42	4 414 788	67	420 957 736		
18	57 533	43	5 287 332	68	505 148 860		
19	68 637	44	6 356 384	69	606 178 208		
20	81 961	45	7 627 246	70	727 413 425		
21	97 949	46	9 152 280	71	872 895 685		
22	117 134	47	10 982 320	72	1 047 474 397		
23	140 156	48	13 178 368	73	1 256 968 851		
24	167 782	49	15 813 625	74	1 508 362 195		
25	200 933	50	18 975 933	88 (75)**	1 810 034 207		

* Начиная с 13 уровня прирост очков опыта увеличивается на 20% по отношению к предыдущему значению прироста, округление вниз.

** При получении очередного 75 уровня герою сразу присваивается 88 уровень (баг в игре). Причём количество опыта остается на уровне 75, тем не менее все способности героя 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. Однако, судя по всему, предел достаточно близок к указанному самому последнему значению (108). Так что его можно считать максимально достижимым корректным уровнем опыта в игре (реальное значение не будет превосходить намного).

Немного информатики: в игре для таких величин, как сумма золота или опыт героя, выделяется 4 байта = 32 бита, поэтому максимальное число со знаком, вмещающееся в них, равно $2^{31}-1= 2147483647$. Как только число достигнет этой величины, произойдет смена знака (в старшем разряде 0 сменится на 1, старший бит 16-битного значения компьютер интерпретирует как знаковый), т.е. числа от 32768 до 65535 считаются отрицательными и золото или опыт уйдут в минус.

Для количества существ выделяется 2 байта и после 65535 произойдет сбой.

Для уровня героя выделяется 1 байт и после 32767 произойдёт сбой.

Древо знаний - объект на карте приключений, мгновенно повышающий уровень героя на 1.

Правила работы Древа знаний:

1) **До 75 уровня** - древо дает герою опыт, равный разнице между количеством опыта, требуемым для достижения следующего уровня и текущего (не путать с текущим значением опыта героя, которое находится в промежутке между уровнями).



2) **После 75 уровня** - древо знаний работает **однократно** увеличивая количество опыта героя на 1 777 278 601 очко и опыт уходит в отрицательные значения, при этом не имеет значение величина текущего опыта героя (она 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 опыта.

Правила изменения очков опыта и первичных навыков:

1) Опыт изменяется в интервале от 0 до 2 147 483 647 и от -2 147 483 648 до -1 очков, теоретически бесконечное количество раз!

2) Значения первичных навыков изменяются от 0 до 127 и от -128 до -1 бесконечное количество раз! При этом значения силы магии и знания у героя становятся равными 1 в интервале значений от -128 до 0, атаки и защиты - 0, а все первичные навыки становятся равными 99 в интервале значений от 100 до 127.

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.

Рассмотрим пример:

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.

(Поиск экстремумов, а также расчет повышения первичных навыков произвел и предоставил **Demyan**, heroesportal.net).

Заклинания и их свойства.(Составлено совместно с *Wight*, heroesportal.net).

Ур. - уровень заклинания; Д. - длительность в раундах боя или днях; СМ - сила магии героя; С - боевое заклинание; А - заклинание для карты приключений.

	Заклинание	Ур.	Тип	Цена, мана	Д.	Эффект заклинания в зависимости от уровня развития школы магии:			
						Базовая магия	Продвинутая магия	Экспертная магия	
	Магическая стрела	1	С	5	-	Выбор цели: вражеское существо. Наносит СМ*10+10 урона.	То же, но СМ*10+20 урона.	То же, но СМ*10+30 урона.	
	Видение	2	А	4	1 день	Так как Магическая стрела относится ко всем школам магии, то её урон будет снижаться любым защитным заклинанием на цели: Защита от огня, Защита от воды, Защита от земли или Защита 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.	Мгновенное. Показывает количество и агрессивность существ на расстоянии СМ клеток (минимум 3 клетки, включая те, на которых стоят герой и существа).	То же, но на расстоянии СМ*2 клеток + Параметры и армию вражеских героев.	То же, но на расстоянии СМ*3 клеток + Армию в гарнизонах и вражеских городах.

В силу того, что Магическая стрела и Видение относятся ко всем школам магии, за основу определения их эффектов берется та школа магии, которая имеет более высокий уровень развития на момент применения заклинания (Добавил *tolich*, forum.df2.ru).

МАГИЯ ОГНЯ

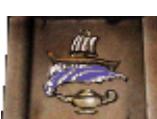
	Заклинание	Ур.	Тип	Цена, мана	Д.	Эффект заклинания в зависимости от уровня развития школы магии:		
						Базовая магия огня	Продвинутая магия огня	Экспертная магия огня
	Жажда крови	1	С	5	СМ	Выбор цели: дружественное существо. Атака в ближнем бою +3.	То же, но Атака цели в ближнем бою +6.	Мгновенное. Атака всех дружественных существ в ближнем бою +6.
	Проклятие	1	С	6	СМ	Выбор цели: вражеское существо. Урон становится равен минимальному. Снимает Благословление при наложении.	То же, но урон становится равен минимальному -1, но не ниже 1.	Мгновенное. Урон всех вражеских существ становится равен минимальному -1, но не ниже 1.

	Защита от огня	1	C	5	CM	<p>Выбор цели: дружественное существо. Получаемый урон от магии огня -30%.</p> <p>Эффект заклинания действует совместно с защитой от магии големов. Сперва рассчитывается урон ударного заклинания с учётом защиты от магии голема. Полученное значение пересчитывается с учётом защиты от огня. Герои ИИ всегда видят вашу Книгу магии. Они не станут колдовать Защиту от огня, если у вас нет ударной магии огня. И наоборот.</p>	То же, но -50%.	Мгновенное. Получаемый урон от магии огня всеми дружественными существами -50%.
	Слепота	2	C	10	CM	<p>Выбор цели: вражеское существо. Цель пропускает ходы. Снимается при получении урона. Первый ответ на атаку, снявшую Слепоту наносит 50% урона.</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.</p>	То же, но первый ответ наносит 25% урона.	То же, но первый ответ не происходит вообще.
	Стена огня	2	C	8	2	<p>Выбор цели: 2 смежные по вертикали клетки поля боя. На клетках появляется огонь. Огонь наносит $CM*10+10$ урона существам прошедшим через него или остановившимся на нём.</p> <p>Внимание! Если убрать Стену огня при помощи Снятия заклинаний или Устранения препядствий, то после того, как закончилась бы длительность действия этой Стены огня, произойдёт аварийное завершение игры (<i>Добавил Сергей Хаустов, vk.com</i>).</p> <p>Двухгексовые существа получают один урон при прохождении через огонь, а если они встанут одновременно на 2 огня, то получат двойной. 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. Внимание! Герои ИИ не пользуются Стеной огня.</p>	То же, но целью должны быть 3 смежные по вертикали клетки поля боя. Огонь наносит $CM*10+20$ урона.	То же, но огонь наносит $CM*10+50$ урона.
	Огненный шар	3	C	15	-	<p>Выбор цели: область поля боя диаметром 3. Наносит $CM*10+15$ урона всем существам в области. Целью может быть пустая клетка.</p>	То же, но $CM*10+30$ урона.	То же, но $CM*10+60$ урона.

	Минное поле	3	C	18	-	<p>Мгновенное. На 4 случайных клетках поля боя появляются мины, не видимые противнику (видны колдующему и существам на родной земле). Мины наносят СМ*10+25 урона вражеским существам прошедшим через них или остановившимся на них. После нанесения урона мина исчезает. Существа игрока, который видит мины не получают урон (мины не срабатывают).</p> <p>Внимание! Герои ИИ не пользуются Минным полем. Нельзя колдовать Минное поле, если во вражеской армии есть хотя бы одно существо, для которого ландшафт является родным, даже если это существо уже погибло.</p>	<p>То же, но на 6 клетках появляются мины и они наносят СМ*10+50 урона.</p>	<p>То же, но на 8 клетках появляются мины и они наносят СМ*10+100 урона.</p>
	Неудача	3	C	12	СМ	<p>Выбор цели: вражеское существо. Удача -1, но не ниже -3.</p>	<p>То же, но Удача цели -2, но не ниже -3.</p>	<p>Мгновенное. Удача всех вражеских существ -2, но не ниже -3.</p>
	Армагеддон	4	C	24	-	<p>Мгновенное. Наносит СМ*50+30 урона всем существам и боевым машинам на поле боя.</p>	<p>То же, но СМ*50+60 урона.</p>	<p>То же, но СМ*50+120 урона.</p>
	<u>Берсерк</u>	4	C	20	-	<p>Выбор цели: область поля боя диаметром 1. Все существа, попавшие под действие, во время своего очередного хода автоматически атакуют ближайшее к ним существо или боевую машину. Снимается при проведении атаки.</p> <p>Снимает Гипноз при наложении. Определить подействует Берсерк на существо или нет можно активацией заклинания и наведением курсора на цель. Если на цели появляется обводка, то Берсерк на неё подействует. Если 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 (<i>Добавил Роман aka Belzer, vk.com</i>). 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.</p> <p>Внимание! Герои ИИ не пользуются Берсерком.</p>	<p>То же, но Выбор цели: область поля боя диаметром 3.</p>	<p>То же, но Выбор цели: область поля боя диаметром 5.</p>
	<u>Огненный щит</u>	4	C	16	СМ	<p>Выбор цели: дружественное существо. При получении существом урона в ближнем бою, Огненный щит наносит атакующему 20% от полученного урона. % урона берётся после расчёта всех бонусов к атаке, но до расчёта всех штрафов.</p>	<p>То же, но Огненный щит наносит 25% от полученного урона.</p>	<p>То же, но Огненный щит наносит 30% от полученного урона.</p>

	Бешенство	4	C	16	-	Выбор цели: дружественное существо. Защита становится равной 0, а Атака увеличивается на отнятое количество очков Защиты. Такие параметры будут действовать только на ближайшую атаку.	То же, но Атака увеличивается на 150% отнятых очков Защиты. Округление вниз.	То же, но Атака увеличивается на двойное количество отнятых очков Защиты.
	Инферно	4	C	16	-	Выбор цели: область поля боя диаметром 5. Наносит СМ*10+20 урона всем существам в области. Целью может быть пустая клетка.	То же, но СМ*10+40 урона.	То же, но СМ*10+80 урона.
	Палач	4	C	16	CM	Выбор цели: дружественное существо. Атака цели Чудищ, Огненных птиц, Гидр и драконов (включая их улучшения и нейтральных) +8.	То же + против Ангелов и Дьяволов (включая их улучшения).	То же + против Гигантов и Титанов.
	Жертва	5	C	25	-	Выбор цели: дружественное существо; труп дружественного существа. Уничтожает целевой отряд и воскрешает вторую цель на количество здоровья равное (СМ+здоровье 1 существа в первом отряде+3)*Количество существ в первом отряде. Нельзя использовать, если в армии остался только 1 отряд. Любое воскрешённое существо теряет все наложенные на него до гибели заклинания и эффекты способностей, кроме Разрушающего луча и сниженного здоровья от Яда. Внимание! Существует баг - 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. 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, то произойдёт просто наложение графики. (баг) (Добавил Roman Romanov, vk.com)	То же, но количество здоровья равно (СМ+ здоровье 1 существа в первом отряде+6)*Количество существ в первом отряде.	То же, но количество здоровья равно (СМ+ здоровье 1 существа в первом отряде+10)*Количество существ в первом отряде.
	Элементаль огня	5	C	25	-	Мгновенное. Вызывает на поле боя СМ*2 Элементалей огня. Вызов происходит на случайную клетку в ряде начальной расстановки. Если мест нет, то вызывается во 2-ой вертикальный ряд и т.д. После боя элементали не сохраняются в армии. Нельзя вызывать других элементалей после вызова Элементалей огня.	То же, но вызывает СМ*3 Элементалей огня.	То же, но вызывает СМ*4 Элементалей огня.

МАГИЯ ВОДЫ

Заклинание	Ур.	Тип	Цена, мана	Д.	Эффект заклинания в зависимости от уровня развития школы магии:			
					Базовая магия воды	Продвинутая магия воды	Экспертная магия воды	
	Благословление	1	C	5	СМ	Выбор цели: дружественное существо. Урон становится равен максимальному. Снимает Проклятие при наложении.	То же, но урон становится равен максимальному +1.	Мгновенное. Урон всех дружественных существ становится равен максимальному +1.
	Лечение	1	C	6	-	Выбор цели: дружественное существо с неполным здоровьем. Восстанавливает здоровье на количество равное $CM*5+10$ (без воскрешения погибших существ в отряде). Снимает все отрицательные заклинания с цели. Снимает Яд, Болезнь, Окаменение, Паралич и Старость.	То же, но количество восстанавливаемого здоровья равно $CM*5+20$.	Мгновенное. Действует на всех дружественных существ, кроме загипнотизированных, а восстанавливаемое здоровье равно $CM*5+30$.
	Снятие заклинаний	1	C	5	-	Выбор цели: дружественное существо. Снимает все наложенные заклинания. Действует на любых существ, защищённых от магии, включая Чёрных драконов. Снимает Болезнь, Окаменение, Паралич и Старость.	То же, но целью может быть и вражеское существо. Может снимать Антимагию.	Мгновенное. Снимает все наложенные заклинания со всех существ и боевых машин на поле боя. Удаляет все Стены огня, Зыбучие пески, Минные и Силовые поля.
	Защита от воды	1	C	5	СМ	Выбор цели: дружественное существо. Получаемый урон от магии воды -30%. Эффект заклинания действует совместно с защитой от магии големов. Сперва рассчитывается урон ударного заклинания с учётом защиты от магии голема. Полученное значение пересчитывается с учётом защиты от воды. Герои ИИ всегда видят вашу Книгу магии. Они не станут колдовать Защиту от воды, если у вас нет ударной магии воды. И наоборот.	То же, но -50%.	Мгновенное. Получаемый урон от магии воды всеми дружественными существами -50%.
	Вызов корабля	1	A	8	-	Мгновенное. Герой призывает на соседнюю клетку воды одну из дружественных лодок с вероятностью 50%. Герой должен находиться на берегу или на воде, и хотя бы одна из соседних с ним клеток воды, включая диагонали, должна быть не занятой. Дружественная лодка - неиспользовавшаяся ранее лодка или лодка, из которой последним высадился дружественный герой. Максимум лодок на карте равен 64. Если максимум лодок достигнут и нет свободных, то Вызов корабля не будет срабатывать.	То же, но вероятность равна 75%, и, если нет дружественной лодки, то создаётся новая.	То же, но вероятность равна 100%.

	Ледяная молния	2	C	8	-	Выбор цели: вражеское существо. Наносит СМ*20+10 урона.	То же, но СМ*20+20 урона.	То же, но СМ*20+50 урона.
	Устранение преград	2	C	7	-	Выбор цели: "накладное" препятствие на поля боя. Уничтожает препятствие. Устранение преград может убрать только "накладные" преграды с поля боя, но не "встроенные". Встроенные преграды можно отличить по признаку того, что сетка поля боя накладывается поверх них, в отличие от накладных. Нельзя устранять элементы фортификации при осаде. К встроенным преградам относятся овраги и перевалы (грязь, снег, трава, болото), большие озёра (болото, камни, проклятая земля), трещины и нагромождения камней и бревен (камни, проклятая земля), огромный клевер (клеверное поле), большие куски скал (огненные поля, чистые пруды, скалистая земля), большой провал в магических облаках, а также недоступные клетки между кораблей при морском сражении. На территориях подземелья, магических равнин, дьявольского тумана, священной земли, и кораблях, все преграды являются накладными. Внимание! Герои ИИ не пользуются Устранением преград.	То же + Целью может быть Зыбучие пески, Минные и Силовые поля. Позволяет искать Минны и Зыбучие пески без использования. Для этого нужно водить курсором над полем боя.	
	Затопить корабль	2	A	8	-	Выбор цели: незанятая лодка в области экрана игрока. Уничтожает лодку с вероятностью 50%.	То же, но вероятность равна 75%.	То же, но вероятность равна 100%.
	Слабость	2	C	8	СМ	Выбор цели: вражеское существо. Атака -3, но не ниже 0.	Выбор цели: вражеское существо. Атака -6, но не ниже 0.	Мгновенное. Атака всех вражеских существ -6, но не ниже 0.
	Забывчивость	3	C	12	СМ	Выбор цели: вражеское существо-стрелок. Урон при стрельбе -50%.	Мгновенное. Запрещает стрелять всем вражеским существам-стрелкам (баг. В описании сказано, что действует только на одну цель).	Мгновенное. Запрещает стрелять всем вражеским существам-стрелкам.
	Кольцо холода	3	C	12	-	Выбор цели: область поля боя диаметром 3 без центральной клетки. Наносит СМ*10+15 урона всем существам в области. Целью может быть пустая клетка.	То же, но СМ*10+30 урона.	То же, но СМ*10+60 урона.

	Радость	3	C	12	CM	Выбор цели: дружественное существо. Боевой дух +1, но не выше +3.	То же, но Боевой дух цели +2, но не выше +3.	Мгновенное. Боевой дух всех дружественных существ +2, но не выше +3.
	<u>Телепорт</u>	3	C	15	-	Выбор цели: дружественное существо; клетка поля боя. Перемещает цель в указанную точку поля боя. При осаде города нельзя перемещаться на клетку перед закрытыми воротами, на клетки рва и через ров или стены (можно через проломы или открытые ворота). Цена снижается до 12. 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 или будет ждать, то эти объекты подействуют на него.	То же, но может перемещать через городской ров и на него. Цена снижается до 6.	То же, но может перемещать через городской ров и стены. Цена снижается до 3.
	<u>Клон</u>	4	C	24	CM	Выбор цели: дружественное существо 1...5 уровня. Рядом создаётся копия существа. Клон имеет те же способности, кроме Огненного щита Султана-ирафита, Вампиризма и Восстания Феников. Клон исчезает при получении любого урона или при уничтожении оригинала.	То же, но целью может быть существо 1...6 уровня.	То же, но целью может быть существо любого уровня.
	<u>Молитва</u>	4	C	16	CM	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	A	12	1 день	Мгновенное. Герой может перемещаться через воду, но не останавливаться на ней. Штраф по воде составляет 40%. Нельзя использовать находясь в лодке. Внимание! Герои ИИ при получении Хождения по воде и при наличии хотя бы Базовой Магии воздуха, автоматически получают заклинание Полёт, но в Книге у них оно не отображается (баг).	То же, но штраф составляет 20%.	То же, но без штрафа по воде.
	Элементаль воды	5	C	25	-	Мгновенное. Вызывает на поле боя CM*2 Элементалей воды. Вызов происходит на случайную клетку в ряде начальной расстановки. Если мест нет, то вызывается во 2-ой вертикальный ряд и т.д. После боя элементали не сохраняются в армии. Нельзя вызывать других элементалей после вызова Элементалей воды.	То же, но вызывает CM*3 Элементалей воды.	То же, но вызывает CM*4 Элементалей воды.

МАГИЯ ЗЕМЛИ

Заклинание	Ур.	Тип	Цена, мана	Д.	Эффект заклинания в зависимости от уровня развития школы магии:			
					Базовая магия земли	Продвинутая магия земли	Экспертная магия земли	
	Щит	1	C	5	СМ	Выбор цели: дружественное существо. Получаемый урон в ближнем бою -15%.	То же, но получаемый урон в ближнем бою -30%.	Мгновенное. Получаемый всеми дружественными существами урон в ближнем бою -30%.
	<u>Медлительность</u>	1	C	6	СМ	Выбор цели: вражеское существо. Скорость -25%. Снимает Ускорение при наложении.	То же, но Скорость -50%.	Мгновенное. Скорость всех вражеских существ -50%. Снимает Ускорение при наложении.
	Каменная кожа	1	C	5	СМ	Выбор цели: дружественное существо. Защита +3.	Выбор цели: дружественное существо. Защита +6.	Мгновенное. Защита всех дружественных существ +6.
	Просмотр земли	1	A	2	-	Мгновенное. Показывает расположение всех кучек ресурсов сквозь терру инкогнито на уменьшенной карте "Обзор мира".	То же + Показывает все шахты.	То же + Открывает при этом терру инкогнито, показывая тип поверхности.
	Волна смерти	2	C	10	-	Мгновенное. Наносит СМ*5+10 урона всем существам на поле боя, кроме существ Некрополиса, Мумий и боевых машин.	То же, но СМ*5+20 урона.	То же, но СМ*5+30 урона.
	Зыбучие пески	2	C	8	-	Мгновенное. На 4 случайных клетках поля боя появляются пески, не видимые противнику (видно колдующему и существам на родной земле). При попадании в песок существо прекращает движение, атака прерывается. Не действует на летающих. При попадании в песок он становится видим для игрока. Если игрок видит Зыбучий песок, то его существа при движении будут всегда составлять маршрут так, чтобы обойти его. При осаде города ИИ оценивает Зыбучие пески так же, как 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 (Основано на информации Sav, forum.df2.ru). Внимание! Герои ИИ не пользуются Зыбучими песками.	То же, но на 6 клетках появляются пески.	То же, но на 8 клетках появляются пески.

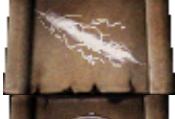
	Защита от земли	3	C	12	CM	<p>Выбор цели: дружественное существо. Получаемый урон от магии земли -30%.</p> <p>Эффект заклинания действует совместно с защитой от магии големов. Сперва рассчитывается урон ударного заклинания с учётом защиты от магии голема. Полученное значение пересчитывается с учётом защиты от земли. Герои ИИ всегда видят вашу Книгу магии. Они не станут колдовать Защиту от земли, если у вас нет ударной магии земли. И наоборот.</p>	То же, но -50%.	Мгновенное. Получаемый урон от магии земли всеми дружественными существами -50%.
	Оживление мертвецов	3	C	15	-	<p>Выбор цели: труп дружественного существа или дружественное существо, в отряде которого убито хотя бы 1 существо. Воскрешает и излечивает на количество здоровья равное $CM*50+30$. Действует только на нежить. Не действует на цель, если силы не хватит на воскрешение хотя бы одного существа.</p> <p>Это интересно! Любое воскрешённое существо теряет все наложенные на него до гибели заклинания и эффекты способностей, кроме Разрушающего луча и сниженного здоровья от Яда.</p>	То же, но количество здоровья равно $CM*50+60$.	То же, но количество здоровья равно $CM*50+160$.
	Антимагия	3	C	15	CM	<p>Выбор цели: дружественное существо. Даёт защиту от заклинаний 1...3 уровня, кроме Снятия заклинаний (от героя и от Стрекоз). При наложении снимает все отрицательные заклинания 1...3 уровня. Не защищает и не снимает магические эффекты существ (Яд, Окаменение и пр.).</p>	То же, но даёт защиту от заклинаний 1...4 уровня + снимает отрицательные заклинания 4 уровня.	То же, но даёт защиту от любых заклинаний.
	Землетрясение	3	C	20	-	<p>Мгновенное. Наносит одинарный урон двум элементам фортификации: пролетам стен, башням или воротам. Выбор случаен, но оба удара могут прийтись на один и тот же элемент.</p>	То же, но наносит урон трём элементам.	То же, но наносит урон четырём элементам.
	Силовое поле	3	C	12	2	<p>Выбор цели: 2 смежные по вертикали клетки поля боя. На клетках появляется Силовое поле., которое является преградой и препятствует проходу. Внимание! Герои ИИ не пользуются Силовым полем.</p> <p>Силовым полем нельзя заблокировать городские Ворота при осаде. Если поставить поле в проём разрушенных Ворот, то существа всё равно смогут проходить сквозь него (баг).</p> <p>Это интересно! В бета-версии игры и в мануале к RoE Силовое поле имеет другую иконку (см.слева).</p> <p>Внимание! Если убрать Силовое поле при помощи Снятия заклинаний или Устранения преград, то после того, как закончилась бы длительность действия этого Силового поля, произойдёт аварийное завершение игры (Добавил Сергей Хаустов, vk.com).</p>	То же, но целью должны быть 3 смежные по вертикали клетки поля боя.	То же.

	Метеоритный дождь	4	C	16	-	Выбор цели: область поля боя диаметром 3. Наносит СМ*25+25 урона всем существам в области. Целью может быть пустая клетка.	То же, но СМ*25+50 урона.	То же, но СМ*25+100 урона.
	Воскрешение	4	C	20	-	Выбор цели: труп дружественного существа или дружественное существо, в отряде которого убито хотя бы 1 существо. Воскрешает и излечивает на количество здоровья равное СМ*50+40. После боя воскрешённые существа исчезают. Действует только на живых. Если герой победил, а в его армии остались только воскрешённые, то 1 существо из наиболее правого слота героя будет сохранено. Не действует на цель, если силы не хватит на воскрешение хотя бы одного существа.	То же, но количество здоровья равно СМ*50+80 и после боя воскрешённые существа не исчезают.	То же, но количество здоровья равно СМ*50+160.
						Внимание! Если на одной клетке несколько трупов, то воскрешаться будет последний из погибших на ней. Нельзя воскресить двухгексовое существо, на заднем гексе трупа которого лежит другой труп, даже если навести курсор на передний гекс трупа.		
						Это интересно! Любое воскрешённое существо теряет все наложенные на него до гибели заклинания и эффекты способностей, кроме Разрушающего луча, Кислотного дыхания и сниженного здоровья от Яда.		
	Печаль	4	C	16	СМ	Выбор цели: вражеское существо. Боевой дух -1, но не ниже -3.	То же, но Боевой дух цели -2, но не ниже -3.	Мгновенное. Боевой дух всех вражеских существ -2, но не ниже -3.
	<u>Страх</u>	4	C	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 (баг).		

	Городской портал	4	A	16	-	<p>Мгновенное (после подтверждения). Перемещает героя в ближайший дружественный город (свой или союзника). Отнимает 300 очков движения (MP). Врата города должны быть свободны, иначе перемещения не произойдёт. Нельзя использовать, находясь в корабле.</p> <p>Ближайший город определяется по расстоянию до него по формуле: $(X-X0)^2 + (Y-Y0)^2$, где X, Y - координаты города, X0, Y0 - координаты героя. Формула не учитывает подземный/наземный уровень, т.е. если героя находится на поверхности, то ближайший к нему город может оказаться под землёй. Если координаты двух городов совпадают (один из которых под землёй, а другой на поверхности), то приоритет будет иметь тот город, который находится на том же уровне карты, что и герой. Если расстояние до нескольких городов равно, то приоритет получает город с наименьшим внутренним id - порядок расстановки города в Редакторе или при генерации карты (Информация Sav, vk.com).</p>	То же, но даётся выбор цели: дружественный город из списка.	То же, но отнимает 200 очков движения (MP).
	Взрыв	5	C	30	-	<p>Выбор цели: вражеское существо. Наносит СМ*75+100 урона.</p>	То же, но СМ*75+200 урона.	То же, но СМ*75+300 урона.
	Элементаль земли	5	C	25	-	<p>Мгновенное. Вызывает на поле боя СМ*2 Элементалей земли.</p> <p>Вызов происходит на случайную клетку в ряде начальной расстановки. Если мест нет, то вызывается во 2-ой вертикальный ряд и т.д. После боя элементали не сохраняются в армии. Нельзя вызывать других элементалей после вызова Элементалей земли.</p>	То же, но вызывает СМ*3 Элементалей земли.	То же, но вызывает СМ*4 Элементалей земли.

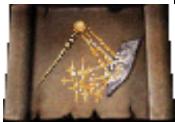
МАГИЯ ВОЗДУХА

Заклинание	Ур.	Тип	Цена, мана	Д.	Эффект заклинания в зависимости от уровня развития школы магии:		
					Базовая магия воздуха	Продвинутая магия воздуха	Экспертная магия воздуха
Ускорение	1	C	6	СМ	<p>Выбор цели: дружественное существо. Скорость +3. Снимает Медлительность при наложении.</p>	То же, но Скорость +5.	Мгновенное. Скорость всех дружественных существ +5. Снимает Медлительность при наложении.
Просмотр воздуха	1	A	2	-	Мгновенное. Показывает расположение всех артефактов на уменьшенной карте "Обзор мира", при этом открывая терру инкогнито, показывая тип поверхности.	То же + Показывает всех героев.	То же + Показывает все города.

	Маскировка	2	A	4	1 день	Мгновенное. Скрывает армию героя от противников. Вместо этого они видят будто армия состоит из отрядов наиболее сильных существ героя по AI Value. Количество существ в отрядах не меняется. Действует только против игроков-людей, но не против ИИ.	То же + Скрывает количество существ в отрядах. Вместо этого противники видят будто в каждом отряде 0 существ. При помощи Видений противник увидит точное количество существ, т.е. если в армии вообще нет существ из наиболее давнего города, то будет показано 0.	
	Разрушающий луч	2	C	10	-	Выбор цели: вражеское существо. Защита -3, но не ниже 0. Эффект суммируется при повторном наложении. Не снимается Лечением и Снятием заклинаний. После воскрешения отряда эффект Разрушающего луча, наложенного до смерти сохраняется.	То же, но Защита -4.	То же, но Защита -5.
	Удача	2	C	7	CM	Выбор цели: дружественное существо. Удача цели +1, но не выше +3.	То же, но Удача цели +2, но не выше +3.	Мгновенное. Удача всех дружественных существ +2, но не выше +3.
	Удар молнии	2	C	10	-	Выбор цели: вражеское существо. Наносит CM*25+10 урона.	То же, но CM*25+20 урона.	То же, но CM*25+50 урона.
	Точность	2	C	8	CM	Выбор цели: дружественное существо-стрелок. Атака при стрельбе +3.	То же, но Атака цели при стрельбе +6.	Мгновенное. Атака всех дружественных существ-стрелков при стрельбе +6.
	Защита от воздуха	2	C	7	CM	Выбор цели: дружественное существо. Получаемый урон от магии воздуха -30%.	То же, но -50%.	Мгновенное. Получаемый урон от магии воздуха всеми дружественными существами -50%.
						Эффект заклинания действует совместно с защитой от магии големов. Сперва рассчитывается урон ударного заклинания с учётом защиты от магии голема. Полученное значение пересчитывается с учётом защиты от воздуха. Герои ИИ всегда видят вашу Книгу магии. Они не станут колдовать Защиту от воздуха, если у вас нет ударной магии воздуха. И наоборот.		

	Воздушный щит	3	C	12	CM	Выбор цели: дружественное существо. Получаемый урон от стрельбы -25%.	Выбор цели: дружественное существо. Получаемый урон от стрельбы -50%.	Мгновенное. Получаемый всеми дружественными существами урон от стрельбы -50%.
Внимание! При осаде города, существа под действием Воздушного щита получают больше урона от Стрелковых башен (баг).								
	Уничтожение мертвецов	3	C	15	-	Мгновенное. Наносит CM*10+10 урона всем существам Некрополиса и Мумиям на поле боя.	То же, но CM*10+20 урона.	То же, но CM*10+50 урона.
	<u>Гипноз</u>	3	C	18	CM	Выбор цели: вражеское существо. Даёт контроль над существом имеющим не более CM*25+10 здоровья. Здоровье берётся с учётом эффектов Яда, Старости и артефактов здоровья.	То же, но здоровье должно быть не более CM*25+20.	То же, но здоровье должно быть не более CM*25+50.
						Своё существо, загипнотизированное противником, нельзя атаковать, но противник может атаковать вашего загипнотизированного и он будет отвечать на атаки. Противник сможет, например, воскрешать своих существ вашим Архангелом, но не сможет им блокировать ваших стрелков или открыть ворота вашего города при осаде. На загипнотизированного не действуют ни чьи массовые заклинания, кроме Снятие заклинаний. Снимает Берсерк при наложении. При расчётах урона загипнотизированного существа учитываются навыки Нападение, Стрельба и Доспехи того героя, который контролирует его, а не владельца (<i>Информация Sav, forum.df2.ru</i>).		
						Также учитываются бонусы Сопротивления, Удачи, Боевого духа и Золотого лука у контролирующего героя. 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. 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. Если телепортировать существо так далеко, что им некого будет быть, то ИИ перестанет его использовать, в т.ч. он не будет перемещаться им (некая альтернатива снятию Гипноза). (<i>Добавил Roman Romanov, vk.com</i>).		
						Если загипнотизированное существо атакует врага с массовой атакой (Цербер, гидра, Психический/Магический элементаль), то ответный удар такого существа нанесёт 0 урона (баг).		

	<u>Цепная молния</u>	4	C	24	-	<p>Выбор цели: вражеское существо. Наносит СМ*40+25 урона, затем наносит 0,5*(СМ*40+25) урона ближайшему существу или боевой машине, затем 0,25*(СМ*40+25) урона ближайшему ко второй цели, затем 0,125*(СМ*40+25) урона ближайшему к третьей цели.</p> <p>Количество целей Цепной молнии может быть меньше указанного в описании из-за срабатывания Сопротивления, наличия защищённых от магии 4 уровня существ или действия Амулета отрицательности.</p>	<p>То же, но СМ*40+50 урона первой цели + 0,0625*(СМ*40+50) урона ближайшему к четвёртой цели.</p>	<p>То же, но СМ*40+100 урона первой цели.</p>
	Контрудар	4	C	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.</p>	<p>То же, но даёт возможность отвечать на 3 атаки за раунд.</p>	<p>Мгновенное. Все дружественные существа получают возможность отвечать на 3 атаки за раунд.</p>
	Дверь измерений	5	A	25	-	<p>Выбор цели: свободная клетка карты в пределах экрана (8 клеток вверх, 9 клеток в остальные стороны). Перемещает героя на клетку карты. Можно использовать 2 раза в день (без Магии воздуха - 1 раз в день). Отнимает 300 очков движения (MP).</p> <p>Если герой находится на суше, то он может телепортироваться только на свободный участок суши. При попытке телепортации на воду, Дверь измерений не сработает, очки маны и попытка будут потрачены. Аналогично, герой в лодке может телепортироваться на воде.</p>	<p>То же, но можно использовать 3 раза в день.</p>	<p>То же, но можно использовать 4 раза в день. Отнимает 200 очков движения (MP).</p>
	<u>Полёт</u>	5	A	20	1 день	<p>Мгновенное. Герой может перемещаться через воду и любые объекты на карте приключений, но не останавливаться на них. Штраф за перемещение через воду и объекты составляет 40%. При полёте над ландшафтом, имеющим свой штраф для героя, берётся меньший из штрафов. Нельзя применять Полёт на корабле.</p> <p>Если в процессе использования Полёта герой улучшил Магию воздуха, то повторное колдовство Полёта с целью снижения штрафа при полёте, не даёт эффекта (баг).</p>	<p>То же, но штраф составляет 20%.</p>	<p>То же, но без штрафа за перемещение через воду и объекты.</p>
	Элементаль воздуха	5	C	25	-	<p>Мгновенное. Вызывает на поле боя СМ*2 Элементалей воздуха.</p> <p>Вызов происходит на случайную клетку в ряде начальной расстановки. Если мест нет, то вызывается во 2-ой вертикальный ряд и т.д. После боя элементали не сохраняются в армии. Нельзя вызывать других элементалей после вызова Элементалей воздуха.</p>	<p>То же, но вызывает СМ*3 Элементалей воздуха.</p>	<p>То же, но вызывает СМ*4 Элементалей воздуха.</p>

	Волшебное зеркало	5	C	25	CM	<p>Выбор цели: дружественное существо. Даёт 20% шанс отражения вражеского заклинания на случайное вражеское существо или боевую машину, являясь его целью. Если выбранное отражением существо невосприимчиво к этому заклинанию, то эффекта не будет. Даёт цели защиту от Гипноза.</p> <p>Внимание! Волшебное зеркало отражает только заклинания, колдуемые героями под управлением человека. Заклинания героев ИИ не отражаются, но ИИ при расчёте ценности колдовства героям учитывает Волшебное зеркало на цели, и желание колдовать на такой отряд у него значительно падает (в частности, если шанс отражения заклинания равен 50%, то ценность колдовства на такой отряд ИИ приравнивает к 0), несмотря на то, что при колдовстве героя ИИ зеркало никогда не сработает (Информация Sav, forum.df2.ru). Также Волшебное зеркало не отражает заклинания Сказочного дракона и другие магические способности существ.</p>	То же, но даёт 30% шанс.	То же, но даёт 40% шанс.
	Гром титана	5	C	0	-	Выбор цели: вражеское существо. Наносит 600 урона. СМ героя и Магия воздуха никак не влияют. Сфера небесного свода повышает урон на 50%. Волшебство повышает урон на 5, 10 или 15%. Для получения заклинания в Книгу магии героя требуется Грохот титана.		

Это интересно! Для специалиста по Волшебству формула расчета урона от Грома титана будет выглядеть следующим образом:

$$\text{Урон} = 600 * [1 + k(1 + N * 0,05)] * \text{Сф},$$

где $k=0,05$, если герой имеет Базовое Волшебство;

$k=0,1$ для Продвинутого Волшебства;

$k=0,15$ для Экспертного Волшебства;

N - уровень героя;

Сф - модификатор, который равен 1, если герой не имеет Сферу небесного свода и 1,5 - если имеет.

Если принять во внимание, что максимальный уровень героя считается равным 108, то в случае, если герой имеет Сферу небесного свода, то урон будет равен 1764 единиц. ([Предоставил Wight, heroesportal.net](#))

По механике действия некоторые заклинания срабатывают или начинают действовать мгновенно после применения, а некоторые предлагают игроку выбрать цель (дружественное/вражеское существо, области, клетку и т.д.).

1) 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.

При этом на Экспертном уровне магии некоторые из вышеперечисленных заклинаний становятся действующими мгновенно после применения: Проклятие, Неудача, Слабость, Забывчивость, Медлительность, Печаль.

2) Заклинания, предлагающие выбрать цель-дружественное существо: Жажда крови, Защита от огня, Огненный щит, Бешенство, Палач, Благословление, 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.

При этом на Экспертном уровне магии некоторые из вышеперечисленных заклинаний становятся действующими мгновенно после применения: Жажда крови, Защита от огня, Благословление, Лечение, Защита от воды, Радость, Молитва, Щит, Каменная кожа, Защита от земли, Ускорение, Удача, Точность, Защита от воздуха, Воздушный щит, Контрудар.

3) Заклинания, предлагающие выбрать область на поле боя: Стена огня (2 или 3 смежные по вертикали клетки), Огненный шар (область диаметром 3 клетки), Берсерк (область диаметром 1, 3 или 5 клеток), Инферно (область диаметром 5 клеток), Кольцо холода (круг диаметром 3 клетки, без центральной), Силовое поле (2 или 3 смежных по вертикали клетки), Метеоритный дождь (область диаметром 3 клетки).

4) Заклинания, действующие мгновенно 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.

Особенности некоторых заклинаний:

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 существ (необходимо выбрать цель). На Экспертном уровне заклинание мгновенно действует на всех существ на поле боя.

Устранение преград. 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.

Телепорт. Для этого заклинания требуется выбрать поочерёдно 2 цели: первая - дружественное существо, вторая - свободная клетка 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, если вы хотите применить заклинание из Книги или перелистнуть страницу. Рекомендуется пользоваться закладками, разделяющими заклинания по стихиям.

Более подробную информацию о некоторых заклинаниях можно узнать, перейдя в соответствующий раздел по ссылке.

Вероятности появления заклинаний в Гильдии магов разных городов.

Внимание! Вероятности, указанные в таблице, измеряются в %. Указанные 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.

Красным шрифтом отмечены наибольшие вероятности среди всех городов, если таковые возможно выделить, синим шрифтом - наименьшие. Значение "0" означает, что данное заклинание не может появиться в Гильдии магов города. Прочерк означает, что этого заклинания не может быть, т.к. в городе отсутствует возможность построить Гильдию магов соответствующего уровня.

Заклинание	Ур.	Замок	Оплот	Башня	Инферно	Некрополис	Темница	Цитадель	Крепость	Сопряжение	Среднее
Магическая стрела	1	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Удар молнии	2	4	4	50	20	6	50	50	4	25	24
Ледяная молния	2	50	50	6	0	6	6	4	50	25	22
Огненный шар	3	8	8	8	50	12	16	12	2	12	14
Кольцо холода	3	16	16	16	0	12	12	12	4	12	11
Дверь измерений	5	-	20	14	16	16	16	-	-	13	16
Взрыв	5	-	16	14	16	20	12	-	-	13	15
Снятие заклинаний	1	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Полёт	5	-	16	16	16	16	12	-	-	13	15
Землетрясение	3	4	8	4	6	4	4	4	50	4	10
Элементаль земли	5	-	16	14	16	16	12	-	-	12	14
Антимагия	3	12	8	8	4	8	8	12	10	12	9
Телепорт	3	8	8	8	8	8	8	8	10	8	8
Цепная молния	4	10	10	10	10	10	10	-	-	10	10
Метеоритный дождь	4	10	10	10	10	10	10	-	-	10	10
Городской портал	4	10	10	10	10	10	10	-	-	10	10
Хождение по воде	4	10	10	10	10	10	10	-	-	10	10
Ускорение	1	5	10	5	5	5	10	5	10	10	7
Медлительность	1	5	10	10	10	5	5	5	5	10	7
Воскрешение	4	10	10	10	10	10	10	-	-	5	9
Минное поле	3	8	8	8	6	8	12	8	2	4	7
Каменная кожа	1	5	5	10	5	10	5	10	5	5	7
Разрушающий луч	2	6	4	6	12	4	6	6	6	8	6
Лечение	1	10	10	5	5	0	5	5	10	5	6
Волшебное зеркало	5	-	16	14	0	0	12	-	-	13	9
Элементаль воды	5	-	16	14	0	0	12	-	-	12	9
Щит	1	10	3	5	3	10	5	5	5	5	6
Слепота	2	4	6	2	12	4	4	4	6	8	6

Волна смерти	2	0	0	0	0	50	0	0	0	0	6
Силовое поле	3	4	4	8	2	8	8	4	4	8	6
Гипноз	3	4	4	8	6	0	8	4	4	12	6
Стена огня	2	4	4	4	12	4	4	4	4	8	5
Забывчивость	3	8	8	4	4	4	4	4	4	8	5
Жертва	5	-	0	0	20	16	12	-	-	0	8
Воздушный щит	3	4	8	8	2	4	4	8	4	4	5
Клон	4	5	5	10	5	5	5	-	-	10	6
Инферно	4	5	5	5	10	5	5	-	-	10	6
Уничтожение мертвецов	3	12	8	8	2	0	4	4	2	4	5
Точность	2	6	6	4	8	2	6	4	4	2	5
Зыбучие пески	2	4	4	6	4	4	4	6	6	4	5
Элементаль воздуха	5	-	0	14	0	16	0	-	-	12	7
Жажда крови	1	0	0	0	10	5	5	10	5	5	4
Радость	3	4	4	4	2	4	4	12	2	4	4
Неудача	3	4	4	4	6	8	4	4	2	4	4
Берсерк	4	5	5	5	5	10	5	-	-	5	6
Контрудар	4	5	10	5	5	5	5	-	-	5	6
Элементаль огня	5	-	0	0	16	0	12	-	-	12	7
Устранение преград	2	4	4	6	4	4	4	4	4	4	4
Затопить корабль	2	6	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Благословление	1	10	5	5	0	0	3	3	5	5	4
Вызов корабля	1	3	5	5	5	3	5	5	3	3	4
Огненный щит	4	5	5	5	5	5	5	-	-	5	5
Бешенство	4	5	5	5	5	5	5	-	-	5	5
Палач	4	5	5	5	5	5	5	-	-	5	5
Печаль	4	5	5	5	5	5	5	-	-	5	5
Слабость	2	2	2	2	8	4	4	4	4	4	4
Удача	2	4	6	4	4	2	2	4	4	2	4
Защита от земли	3	4	4	4	2	4	4	4	0	4	3
Защита от огня	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Защита от воды	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Просмотр воздуха	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Просмотр земли	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Молитва	4	10	5	5	0	0	0	-	-	5	4
Проклятие	1	0	0	3	5	10	5	0	0	0	3
Защита от воздуха	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2
Видение	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2

Армагеддон	4	0	0	0	5	5	10	-	-	0	3
Маскировка	2	2	2	2	4	2	2	2	0	2	2
Оживление мертвецов	3	0	0	0	0	16	0	0	0	0	2

Далее приведена таблица, отображающая абсолютный шанс появления заклинаний в Гильдии магов, полученный по правилу Де Моргана. Для Гильдии магов Башни указана вероятность с условием отстройки Библиотеки.

Заклинание	Ур.	Замок	Оплот	Башня	Инферно	Некрополис	Темница	Цитадель	Крепость	Сопряжение	Среднее
Магическая стрела	1	83%	83%	88%	83%	83%	83%	83%	83%	83%	84%
Удар молнии	2	15%	15%	97%	59%	22%	94%	94%	15%	68%	53%
Ледяная молния	2	94%	94%	27%	0%	22%	22%	15%	94%	68%	48%
Огненный шар	3	22%	22%	28%	88%	32%	41%	32%	6%	32%	34%
Кольцо холода	3	41%	41%	50%	0%	32%	32%	32%	12%	32%	30%
Дверь измерений	5	-	20%	26%	16%	16%	16%	-	-	13%	18%
Взрыв	5	-	16%	26%	16%	20%	12%	-	-	13%	17%
Снятие заклинаний	1	41%	41%	47%	41%	41%	41%	41%	41%	41%	42%
Полёт	5	-	16%	29%	16%	16%	12%	-	-	13%	17%
Землетрясение	3	12%	22%	15%	17%	12%	12%	12%	88%	12%	22%
Элементаль земли	5	-	16%	26%	16%	16%	12%	-	-	12%	16%
Антимагия	3	32%	22%	28%	12%	22%	22%	32%	27%	32%	25%
Телепорт	3	22%	22%	28%	22%	22%	22%	22%	27%	22%	23%
Цепная молния	4	19%	19%	27%	19%	19%	19%	-	-	19%	20%
Метеоритный дождь	4	19%	19%	27%	19%	19%	19%	-	-	19%	20%
Городской портал	4	19%	19%	27%	19%	19%	19%	-	-	19%	20%
Хождение по воде	4	19%	19%	27%	19%	19%	19%	-	-	19%	20%
Ускорение	1	23%	41%	26%	23%	23%	41%	23%	41%	41%	31%
Медлительность	1	23%	41%	47%	41%	23%	23%	23%	23%	41%	31%
Воскрешение	4	19%	19%	27%	19%	19%	19%	-	-	10%	19%
Минное поле	3	22%	22%	28%	17%	22%	32%	22%	6%	12%	20%
Каменная кожа	1	23%	23%	47%	23%	41%	23%	41%	23%	23%	29%
Разрушающий луч	2	22%	15%	27%	40%	15%	22%	22%	22%	28%	24%
Лечение	1	41%	41%	26%	23%	0%	23%	23%	41%	23%	27%
Волшебное зеркало	5	-	16%	26%	0%	0%	12%	-	-	13%	11%
Элементаль воды	5	-	16%	26%	0%	0%	12%	-	-	12%	11%
Щит	1	41%	14%	26%	14%	41%	23%	23%	23%	23%	25%
Слепота	2	15%	22%	10%	40%	15%	15%	15%	22%	28%	20%
Волна смерти	2	0%	0%	0%	0%	94%	0%	0%	0%	0%	10%
Силовое поле	3	12%	12%	28%	6%	22%	22%	12%	12%	22%	16%
Гипноз	3	12%	12%	28%	17%	0%	22%	12%	12%	32%	16%

Стена огня	2	15%	15%	18%	40%	15%	15%	15%	15%	28%	20%
Забывчивость	3	22%	22%	15%	12%	12%	12%	12%	12%	22%	15%
Жертва	5	-	0%	0%	20%	16%	12%	-	-	0%	8%
Воздушный щит	3	12%	22%	28%	6%	12%	12%	22%	12%	12%	15%
Клон	4	10%	10%	27%	10%	10%	10%	-	-	19%	14%
Инферно	4	10%	10%	14%	19%	10%	10%	-	-	19%	13%
Уничтожение мертвецов	3	32%	22%	28%	6%	0%	12%	12%	6%	12%	14%
Точность	2	22%	22%	18%	28%	8%	22%	15%	15%	8%	18%
Зыбучие пески	2	15%	15%	27%	15%	15%	15%	22%	22%	15%	18%
Элементаль воздуха	5	-	0%	26%	0%	16%	0%	-	-	12%	9%
Жажда крови	1	0%	0%	0%	41%	23%	23%	41%	23%	23%	19%
Радость	3	12%	12%	15%	6%	12%	12%	32%	6%	12%	13%
Неудача	3	12%	12%	15%	17%	22%	12%	12%	6%	12%	13%
Берсерк	4	10%	10%	14%	10%	19%	10%	-	-	10%	12%
Контрудар	4	10%	19%	14%	10%	10%	10%	-	-	10%	12%
Элементаль огня	5	-	0%	0%	16%	0%	12%	-	-	12%	7%
Устранение преград	2	15%	15%	27%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	16%
Затопить корабль	2	22%	15%	18%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	16%
Благословление	1	41%	23%	26%	0%	0%	14%	14%	23%	23%	18%
Вызов корабля	1	14%	23%	26%	23%	14%	23%	23%	14%	14%	19%
Огненный щит	4	10%	10%	14%	10%	10%	10%	-	-	10%	10%
Бешенство	4	10%	10%	14%	10%	10%	10%	-	-	10%	10%
Палач	4	10%	10%	14%	10%	10%	10%	-	-	10%	10%
Печаль	4	10%	10%	14%	10%	10%	10%	-	-	10%	10%
Слабость	2	8%	8%	10%	28%	15%	15%	15%	15%	15%	14%
Удача	2	15%	22%	18%	15%	8%	8%	15%	15%	8%	14%
Защита от земли	3	12%	12%	15%	6%	12%	12%	12%	0%	12%	10%
Защита от огня	1	14%	14%	17%	14%	14%	14%	14%	14%	14%	14%
Защита от воды	1	14%	14%	17%	14%	14%	14%	14%	14%	14%	14%
Просмотр воздуха	1	14%	14%	17%	14%	14%	14%	14%	14%	14%	14%
Просмотр земли	1	14%	14%	17%	14%	14%	14%	14%	14%	14%	14%
Молитва	4	19%	10%	14%	0%	0%	0%	-	-	10%	8%
Проклятие	1	0%	0%	17%	23%	41%	23%	0%	0%	0%	11%
Защита от воздуха	2	8%	8%	10%	15%	8%	8%	8%	8%	8%	9%
Видение	2	8%	8%	10%	15%	8%	8%	8%	8%	8%	9%
Армагеддон	4	0%	0%	0%	10%	10%	19%	-	-	0%	6%
Маскировка	2	8%	8%	10%	15%	8%	8%	8%	0%	8%	8%
Оживление мертвецов	3	0%	0%	0%	0%	41%	0%	0%	0%	0%	5%

Клонируем существ. Особенности использования заклинания Клон.

Одним из наиболее эффективных в тактическом смысле заклинаний среди доступных герою во время боя является заклинание Клон. 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.

Клон является заклинанием 4 уровня и принадлежит к группе заклинаний Магии воды.

Магия воды	Нет	Базовая	Продвинутая	Экспертная
Цена применения	24 маны	20 маны	20 маны	20 маны
Эффект 	Клонирует существ 1...5 уровня, включая Троллей, Золотых големов, Снайперов, Кочевников, Мумий, Хоббитов, Воров, Наездников на кабанах и Крестьян.	То же	Клонирует существ 1...6 уровня, включая также Чародеев и Алмазных големов.	Клонирует любых существ, включая также Сказочных, Ржавых, Кристаллических и Лазурных драконов.

Клонированию подлежит любое существо (в том числе магически призванные элементали и поднятые Демоны) любое количество раз за бой, за исключением случаев, когда заклинание не действует, если его объектом является:

- сам Клон;
- существо, уже имеющее Клон на момент сотворения заклинания;
- существо, иммунное к магии 4 уровня (при наличии у героя Медали уязвимости клонирование возможно);
- существо, на которое наложена Антимагия выше Базового уровня.

Магические и тактические особенности Клона:

- Клон не наследует никакие заклинания, уже наложенные на существо;
- Клон наследует все магические способности существа. Исключения: у Клона Султана-ифрита не действует Огненный щит, так как фактически нанесённый Клону урон составляет нулевую величину - фактически Клон не имеет запаса здоровья (однако он отображается, как 1), следовательно, урон Огненного щита также отсутствует. Клон не обладает Вампиризмом, т.к. нельзя изменить его здоровье. Клон Феников не Восстаёт из пепла после гибели;
- против Клона нельзя применить Снятие заклинаний, так как сам Клон, хоть и имеет магическую природу, этого заклинания не боится, хотя все заклинания, которые наложены на клон снимаются Снятием заклинаний без проблем;
- Клон иммунен к заклинаниям Антимагия, Жертва, Клон;
- Клон имеет полный стандартный запас магических и тактических навыков существа, даже если носитель уже израсходовал его до сотворения заклинания (клон стрелка имеет полный боезапас, клон мага имеет возможность колдовать заклинания);
- за уничтожение Клона противник опыт не получает.

Клон может быть уничтожен в следующих случаях:

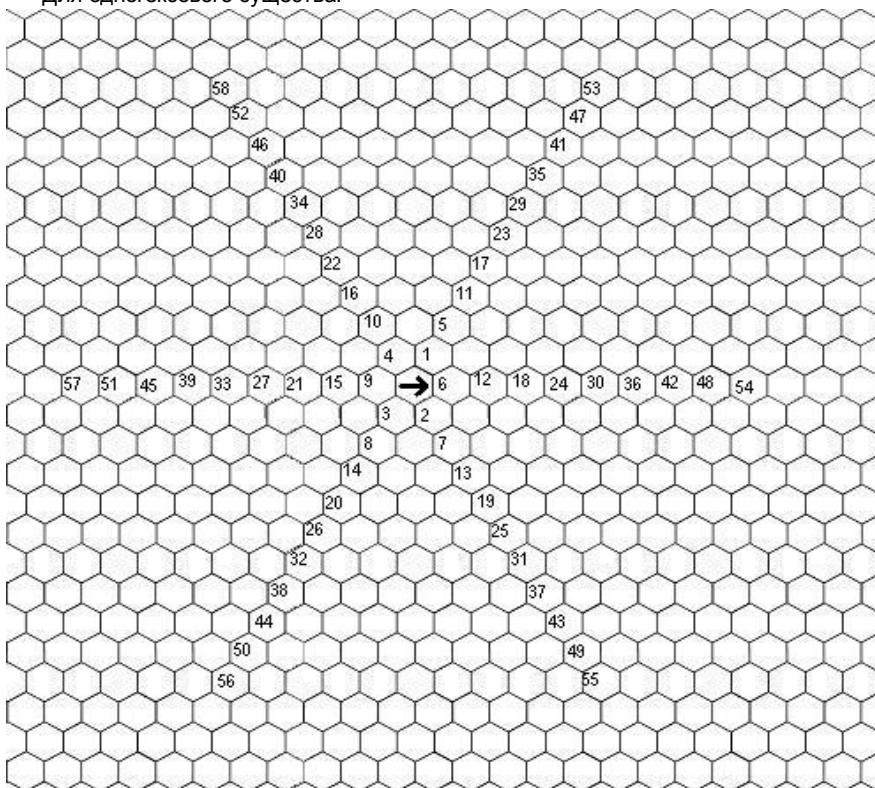
- при получении любой атаки на Клон;
- уничтожение клонированного существа;
- истечения N раундов после сотворения заклинания, где N - равняется величине Силы магии героя.

Внимание! В игре существует ограничение на количество объектов, которые могут принимать участие в бою, причём выведенные из боя объекты (погибшие существа), а также призванные Демоны 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, и сотворить Клон. Военные машины также являются объектами и подлежат учёту.

Из этого получаем полезный вывод - если думаете, что битва сведётся к массовому призыву элементалей (такое случается), утите, что каждый призванный слот Демонов и каждый изначально занятый слот отнимает у вас один отряд элементалей. Плюс ещё одна причина не тащить в бой ненужную Палатку или Тележку с боеприпасами (*Добавил Horn, heroesleague.ru*).

Порядок проверки гексов при вызове Клона. Гексы проверяются в порядке возрастания номеров, на первый свободный ставится Клон (Основано на информации *Sav, forum.df2.ru*):

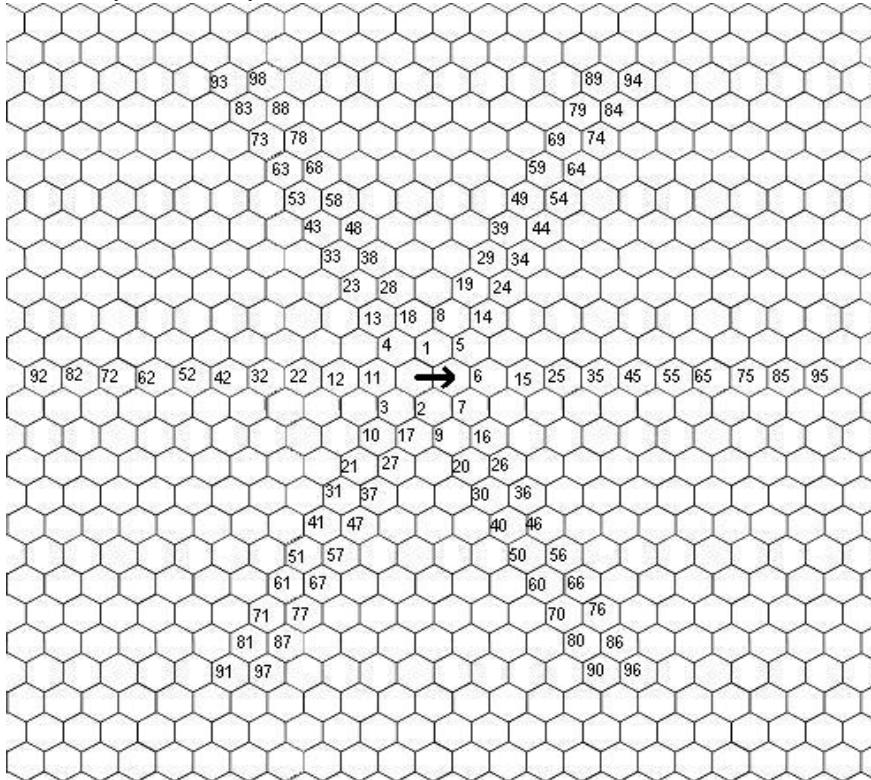
Для одногексового существа:



Если отряд повёрнут в другую сторону, чем стрелка, схемы отражаются по горизонтали.

Если на все отмеченные гексы поставить Клон нельзя, он не вызывается вообще (и показывается соответствующее сообщение).

Для двухгексового существа:



Внимание, баг! (только для двухгексовых существ)! Если гекс 11 на схеме свободен, то при проверке 11, а так же 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 клетку 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.

Отсюда вытекает интересный баг/фишка - частный случай Клона. Любое двухгексовое 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 клетки рядом с ним в радиусе 2 гексов (в нижнем ряду для этого понадобится всего 3 существа, 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 проворнуть достаточно сложно, а вот в специальных картах на прохождение такой приём может быть предусмотрен автором. (*Предложил Roman Romanov, vk.com*)

Берсерк. Тонкости атаки и защиты.(Основано на информации *AlexSpl*, heroesworld.ru).

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 правую (для нападающей стороны) / левую (для защищающейся) клетку двухгексовых отрядов (т.е "зад" цели). На скриншоте, 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 "зад" существа свободен для атаки, но летуну некуда приземлиться из-за препятствий или недостаточной скорости, то он пропустит ход.

Внимание! Описанный приём 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.

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 существо сперва пойдёт по диагонали, а затем по прямой к цели. А если цели находится выше-левее или ниже-правее, то сперва будет движение по прямой, а потом по диагонали:

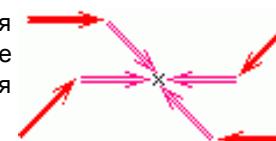




рис.1



рис.2

В случае, приведённом на рис.1, 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.

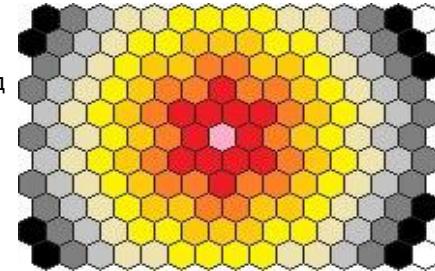
В случае, приведённом на рис.2, пегасы смогут атаковать грифонов.



Данный баг устранён при использовании HD-мода с опцией HD+

Если вместо грифонов поставить дружественных Церберов, то Серебряные пегасы смогут атаковать их в любом положении, т.к. их задний гекс в любом случае доступен для атаки.

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 клетки, затем тёмно-жёлтые, жёлтые и т.д. Если в одной ближайшей зоне находятся несколько пригодных существ для атаки, то выбор осуществляется случайным образом.



На рисунках слева, 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. Однако, если вместо грифонов поставить Адских гончих, то атака с шансом 50% будет по Стрекозам, т.к. задний гекс гончих не доступен для атаки, согласно правилу выше. А в оставшихся 50% случаев пегасы будут пропускать ход.



Будет атакована Виверна.



Цель будет выбрана случайно (33,3%)

Как видно из примеров, расстояние считается от задней клетки двухгексового существа под Берсерком до задней клетки цели атаки, однако, если цель стоит на той же горизонтали, то расстояние будет считаться от "головы" существа под Берсерком, но всё равно до "зада" цели (см.рис.слева).



Ну и небольшой развлекательный момент.

На рисунке слева Кристаллические драконы под Берсерком предпочтут атаковать Королевских наг сзади, проделав до их заднего гекса немалое расстояние.

Это можно использовать принимая во внимание расположение мин или Зыбучих песков на поле боя

Как работает Огненный щит.

(Составлено на основе материалов [Sav](#), [forum.df2.ru](#), и [heroes.thelazy.net](#))

Огненный щит - ценное заклинание Магии огня, которое имеет свою особенную механику. Если существо имеет Огненный щит, то при получении им урона в ближнем бою, Огненный щит наносит атакующему 20...30% от полученного урона. Урон, от которого берётся % не может быть выше оставшегося здоровья у атакуемого.

Урон от Огненного щита считается и производится 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 - **Mнап**;

*Модификатора специализаций по Нападению и Благословлению - **Mспец**;

*Модификатора удачи - **Mуд**.

*Прочих модификаторов атаки - **Mat**.

Таким образом, если остаток здоровья у атакуемого больше наносимого урона, то формула расчёта урона Огненного щита выглядит следующим образом:

$$0,2\ldots0,3 * D_{баз} * (1 + MD1 + Mнап + Mспец + Mуд + Mat)$$

где **D_{баз}** - базовый получаемый урон = Кол-во существ в отряде * Урон 1 существа.

MD1 - модификатор урона = 0,05 * (Атака - Защита)

Mнап - модификатор навыка Нападения у героя = 0,1...0,3

Mспец - модификатор специализации:

Mспец = 0,05 * Уровень героя * Mнап

Mспец = 0,03 * Уровень героя / Уровень цели

Для специализации по Нападению

Для специализации по Благословлению

Mуд - модификатор удачи:

Mуд = 1

При срабатывании Удачи

Mat - прочие модификаторы урона:

Mat = 0,05 * Кол-во клеток

Модификатор Кавалерийского бонуса

Mat = 1

Модификатор Смертельный удара

Mat = 1

Модификатор Двойного урона боевых машин

Mat = 0,5

Модификатор Ненависти

Mat = 1

Модификатор Ненависти у элементалей

Округление вниз.

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 вообще, 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 функцией, которая модифицирует урон от магии. То есть, на урон от Огненного щита далее влияют:

- *Наличие у героя Сферы бушующего огня;
- *Навык Волшебство;
- *Специализация по Волшебству;
- *Игнорирование части урона Каменными, 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. (Добавил *Miguel Arcanjo*, vk.com)

Молитва или Медлительность?



В игре нет более полезных и универсальных, в большинстве случаев, заклинаний, чем Ускорение и Медлительность.

Ускорение повышает скорость цели на 3/5 единиц, в зависимости от уровня Магии воздуха у героя.

Медлительность понижает скорость цели на 25/50%, в зависимости от уровня Магии земли у героя.



Известно также, что эти два заклинания снимают друг друга при наложении.

Однако существует ещё одно заклинание, повышающее скорость цели - 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.

Теперь посмотрим, как сочетаются друг с другом Молитва и Медлительность разных уровней развития школ магии героя:

	Базовая скорость существа	Скорость существа при наложенной Медлительности:				Базовая скорость существа	Скорость существа при наложенной Медлительности:		
		Без Молитвы	Базовая Молитва	Прод/Эксп. Молитва			Без Молитвы	Базовая Молитва	Прод/Эксп. Молитва
Базовая Медлительность	3	2	3	5	Продвинутая или Экспертная Медлительность	3	1	2	3
	4	3	4	6		4	2	3	4
	5	3	5	6		5	2	3	4
	6	4	6	7		6	3	4	5
	7	5	6	8		7	3	4	5
	8	6	7	9		8	4	5	6
	9	6	8	9		9	4	5	6
	10	7	9	10		10	5	6	7
	11	8	9	11		11	5	6	7
	12	9	10	12		12	6	7	8
	13	9	11	12		13	6	7	8
	14	10	12	13		14	7	8	9
	15	11	12	14		15	7	8	9
	16	12	13	15		16	8	9	10
	17	12	14	15		17	8	9	10
	18	13	15	16		18	9	10	11
	19	14	15	17		19	9	10	11
	20	15	16	18		20	10	11	12
	21	15	17	18		21	10	11	12

Проанализировав таблицу выше, можно понять, что Медлительность снижает не только базовую скорость существа, но и дополнительную. К дополнительной скорости существа можно отнести:

- +1 к скорости существа от специалиста по нему;
- +2 к скорости от специализации Сэра Мюллиха;
- +1 к скорости Дьяволов и Архидьяволов от специализации Ксерона;
- +2...4 к скорости при наложении Молитвы;
- +1...3 к скорости при наложении Молитвы от Лоинса (дополнительное усиление Молитвы);
- +1 к скорости существа на родной земле;
- +1...4 к скорости от артефактов (Ожерелье стремительности, Кольцо странника, Накидка скорости).

Медлительность снижает ВСЕ, приведённые выше эффекты на 25/50%. Округление всегда вниз.

Цепная молния. Приоритет выбора цели. Сопротивление Цепной молнии.



Цепная молния - одно из очень эффективных ударных заклинаний. Однако его применение сильно ограничено в условиях битвы, когда на поле боя вперемешку расположены и ваши и вражеские существа. В этом разделе будем разбираться, как же молния выбирает цели (имеется ввиду урон второй цели цепочки, третей и т.д.).

Оказывается на приоритетность выбора цели влияет:

- 1) расстояние до цели;
- 2) расположение относительно цели;
- 3) принадлежность к сражающейся стороне;
- 4) "ширина" существа (2 гекса или 1).

Расстояние до цели.

Тут всё просто. Если у двух существ разное расстояние до основной цели. То второй удар Цепной молнии попадёт в того, кто находится ближе. Аналогично выбирается третья, четвёртая и пятая цели.

Расположение относительно цели, "ширина" и принадлежность.

Если 2 или более существ одной стороны (свои или вражеские) находятся на одном расстоянии от основной цели, то второй удар Цепной молнии попадёт в существо с более высоким приоритетом, согласно схеме:

		Одногексовые существа
		Двухгексовые существа
Вражеские существа вокруг основной цели:		1 - наивысший приоритет.
Свои существа вокруг основной цели:		1 - наивысший приоритет.

		Одногексовые существа
		Двухгексовые существа
Вражеские существа вокруг основной цели:		1 - наивысший приоритет.
Свои существа вокруг основной цели:		1 - наивысший приоритет.

Порядок определения приоритета:

- 1) Первым делом приоритет определяется **по расстоянию** до существа.
- 2) Вторым делом приоритет определяется **по "ширине"** существа. Если существа разной "ширины" находятся на одном расстоянии от основной цели, то второй удар Цепной молнии попадёт в одногексовое существо, независимо от его приоритета по расположению и принадлежности.
- 3) Если существа одной "ширины" находятся на одном расстоянии от основной цели, то третьим делом определяется приоритет **по расположению**. Тут есть лишь 2 исключения:

- а) Одногексовые существа: Если дружественное существо находится в позиции 5, а вражеское - в позиции 4, то второй удар Цепной молнии попадёт в дружественное существо, не смотря на более низкий приоритет.
- б) Двухгексовые существа: Если дружественное существо находится в позиции 2, а вражеское - в позиции 1, то второй удар Цепной молнии попадёт в дружественное существо, не смотря на более низкий приоритет.
- 4) Если существа одной "ширины" и с одинаковым приоритетом по расположению, но разной **принадлежности** находятся на одном расстоянии от основной цели, то второй удар Цепной молнии попадёт в дружественное существо.

Данные приоритеты справедливы и при выборе цели третьего удара Цепной молнии, четвёртого и пятого.

Определение цели при большем расстоянии от основной цели.



Все данные получены опытным путём и требуют уточнения.

Цепная молния + Сопротивление

(информация Telder54, heroesworld.ru)



При переходе от одной цели к другой, сопротивление проверяется каждый раз. Т.о., если взять, например, строй существ с номерами по порядку 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 и колдовать на №1, то:

- 1) При отсутствии (несрабатывании) сопротивления, урон получат отряды 1, 2, 3, 4, 5 (допустим, у нас Экспертная Магия воздуха).
- 2) При срабатывании сопротивления на первом отряде, цепь сразу прервётся.
- 3) При срабатывании сопротивления только на втором отряде, цепь продолжит свой путь, и урон получат отряды 1, 3, 4, 5, 6.
- 4) При срабатывании сопротивления на отрядах 2, 3, 4, 5, цепь продолжит свой путь, и урон получат отряды 1, 6, 7, 8. Т.е. пятой цели не будет.
- 5) При развитом сопротивлении (навык, специализация Торгрима, способности гномов и Кристаллических драконов, аура единорогов, артефакты сопротивления) или особом везении, урон может получить вообще только 1 отряд, т.е. на отрядах 2-8 сработает сопротивление.

Заклинание Страх - миф или реальность?

(Составлено на основе материалов *Franz Liszt*, [vk.com](#))

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.



СТРАХ: Боевое заклинание. Относится к магии разума, т.е. не действует на нежить, элементалей, големов и существ с защитой от магии разума.

Школа магии: Не задано. Однако, судя по расцветке, можно предположить, что это Магия земли.

Уровень магии: 4.

Стоимость: 16 маны (8 при развитии Школы магии).

Длительность: СМ раундов, где СМ - Сила магии героя.

Эффект: Цель теряет способность атаковать и её скорость снижается на 25%.

Продвинутая Школа магии: То же, но скорость цели -50%.

Экспертная Школа магии: То же, но скорость цели -75%.

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. Описание эффекта основано на информации из ресурсов игры. При попытке использовать это заклинание не происходило никакого эффекта (баг).

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

Как разблокировать заклинание "Страх" в игре Герои Меча и Магии 3: Возрождение Эрафии.

Вам потребуется:

- Hex 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 монтирование образа в виртуальный привод, игра требует наличие диска с игрой в дисководе.

1. Скачиваем игру, устанавливаем. С помощью PowerISO создаем виртуальный образ для того чтобы игра думала, что диск вставлен.

2. Открываем с помощью Hех редактора HEROES3.EXE который находится в директории с игрой.

3. Меняем следующие значения:

0013E9c7: 0B -> 04

00141467: 24 —> 11

Сохраняем, выходим из редактора.

4. Запускаем MMarchieve и открываем файл H3BITMAP.LOD. Находим файл SPTRAITS.TXT и вытаскиваем из архива.

5. Открываем SPTRAITS.TXT в блокноте или в утилите TxTEdit. Находим строчку "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.

6. Вновь открываем h3sprite.lod с помощью MMArchieve и импортируем наш модифицированный SPTRAITS.TXT. Закрываем программу.

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

Ценность использования заклинаний героями ИИ (AI_Values).

(Составлено с использованием данных Сергея Куркина, vk.com)

Наверняка многие из вас замечали, что герои ИИ довольно странно/стандартно использует 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_Values** - ценность использования этого заклинания для ИИ. Однако, как показывают тесты, AI_Values не является безусловным фактором для выбора. ИИ для каждого из имеющихся у него заклинаний проводит целую процедуру "взвешивания" (**weighting**). Возможно, AI_values 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 героям противника, выбора цели для движения по карте - свиток с каким заклинанием предпочтительнее взять и тд (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:

1) 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).

2) 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.

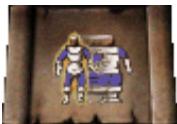
Еще один момент - у стрелков 0x544 нулевой, за исключением случаев рукопашной, только перед началом битвы он ненулевой.

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_Values для всех заклинаний ИИ. Особенности применения ИИ данных параметров требуют дальнейшего изучения и тестирования.

Заклинания	Уровень развития Магии стихии у героя:		
	Нет / Базовая	Продвинутая	Экспертная
	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 / Видения / Просмотр земли / 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
Благословление / Проклятие	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 преград	1	1	1

Телепорт через крепостные стены.

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 зависят от уровня развития Магии воды у героя и выглядят следующим образом:

Базовая Магия воды:	Перемещает цель в указанную точку поля боя. При осаде города нельзя перемещаться на клетку перед закрытыми воротами, на клетки рва и через ров или стены (можно через проломы или открытые ворота).
Продвинутая Магия воды:	То же + Можно перемещаться на клетки рва.
Экспертная Магия воды:	То же + Можно перемещаться через ров и стены. На клетку перед закрытыми воротами перемещаться по-прежнему нельзя.
Уровень:	3
Стоимость:	15 / 12 / 6 / 3 маны в зависимости от уровня Магии воды.
Особенности:	При телепортации на мину, Зыбучий песок, Стену огня или городской ров, существо не получит никакого вреда и сможет действовать. Однако если существо пропустит ход или будет ждать, то оно получит эффект от этих объектов.

При использовании Телепорта в открытом поле или при наличии Экспертной Магии воды, вопросов к работе этого заклинания не возникает, а вот механика, ограничивающая телепортацию через ров или крепостную стену не так проста, как кажется на первый взгляд.

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.

На **Продвинутом** уровне Телепорт позволяет переместить существо прямо на клетку рва. Исключением является клетка рва перед воротами. Попасть на неё можно только, если ворота сломаны или открыты.

Далее, с клетки рва существо уже нельзя телепортировать ни назад, ни вперёд за стены, но можно телепортироваться при помощи заклинания по некоторым клеткам этого рва.



Клетка	На какие клетки можно телепортироваться
1	2, 3, 4, 5 или 7
2	1, 3, 4, 5, 7, а также за стену на красные клетки
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

* - если ворота открыты или сломаны.

Странно, да? На самом деле нет. Тут работает та же механика, описанная в разделе "Штрафы стрельбы". Стрельба через крепостные стены". Фортификационные укрепления и ров на поле боя осады занимают определённые гексы. Гексагональное поле боя в расчётах преобразуется в обычное клеточное и выглядит следующим образом:

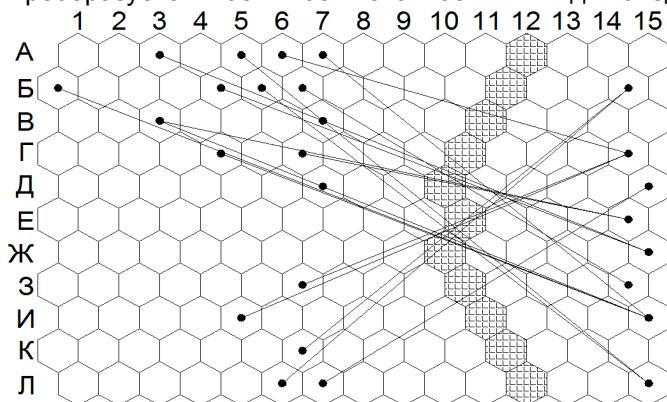


рис.1. Гексагональное поле боя

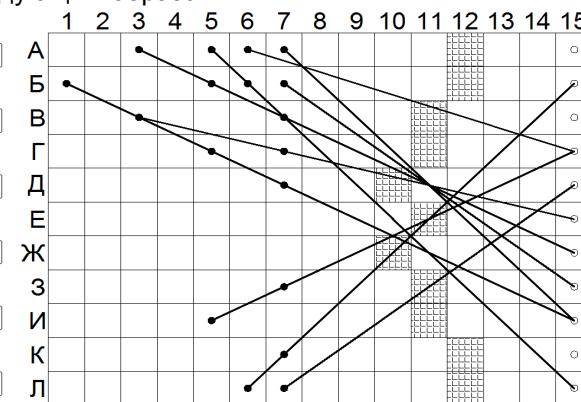


рис.2. Гексы преобразуются в клетки

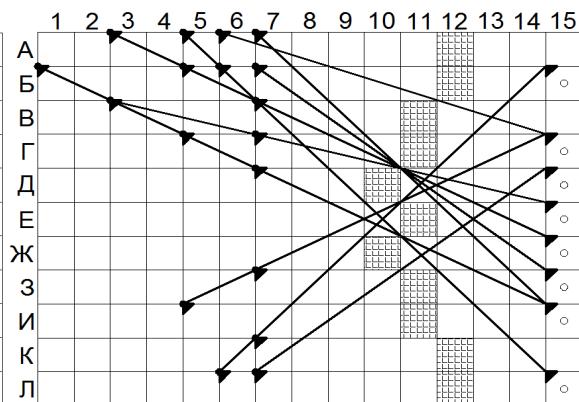


рис.3. Расчёт ведётся от левого-верхнего
угла клетки

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 рис.3 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 существо-клетка за стеной, на которую можно телепортироваться без Экспертной Магии воды, можно посмотреть в таблице из раздела: "Штрафы стрельбы. Стрельба через крепостные стены"

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:

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 по этому же краю рва. Только если вручную встать на правый край рва начинают работать все вышеописанные особенности обычного рва.

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. Мина не активируется, если существо на ней телепортируется, но взрывается, если это существо пропустит ход или будет ждать.

Существа и их параметры.

Синим цветом выделены улучшенные существа, а также параметры, которые повышаются при улучшении. Прирост указан без учёта доп.строений в городе.

Существо	Ур.	Город	Базовые параметры							Цена		Способности	AI Value	
			Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость	Прирост	Золото	Ресурсы			
Мин.	Макс.													
Копейщик		1	Замок	1	3	4	5	10	4	14	60		Защита от Кавалерийского бонуса	80
Алебардщик		1	Замок	2	3	6	5	10	5	14	75		Защита от Кавалерийского бонуса	115
Арбалетчик		2	Замок	2	3	6	3	10	4	9	100		Стрельба	126
Стрелок		2	Замок	2	3	6	3	10	6	9	150		Двойная стрельба	184
Грифон		3	Замок	3	6	8	8	25	6	7	200		Полёт, Ответ на 2 атаки	351
Королевский грифон		3	Замок	3	6	9	9	25	9	7	240		Полёт, Ответ на все атаки	448
Рыцарь		4	Замок	6	9	10	12	35	5	4	300	-		445
Крестоносец		4	Замок	7	10	12	12	35	6	4	400		Двойной удар	588
Монах		5	Замок	10	12	12	7	30	5	3	400		Стрельба	485
Фанатик		5	Замок	10	12	12	10	30	7	3	450		Стрельба, Нет штрафа в б.б.	750
Кавалерист		6	Замок	15	25	15	15	100	7	2	1 000		Кавалерийский бонус	1946
Чемпион		6	Замок	20	25	16	16	100	9	2	1 200		Кавалерийский бонус	2100
Ангел		7	Замок	50	50	20	20	200	12	1	3 000	1 самоцвет	Полёт, Боевой дух +1, Ненависть к дьяволам	5019
Архангел		7	Замок	50	50	30	30	250	18	1	5 000	3 самоцвета	Полёт, Боевой дух +1, Ненависть к дьяволам, Воскрешение	8776
Кентавр		1	Оплот	2	3	5	3	8	6	14	70		-	100
Капитан кентавров		1	Оплот	2	3	6	3	10	8	14	90		-	138

Гном		2	Оплот	2	4	6	7	20	3	8	120		20% сопротивление	138
Боевой гном		2	Оплот	2	4	7	7	20	5	8	150		40% сопротивление	209
Лесной эльф		3	Оплот	3	5	9	5	15	6	7	200		Стрельба	234
Великий эльф		3	Оплот	3	5	9	5	15	7	7	225		Двойная стрельба	331
Пегас		4	Оплот	5	9	9	8	30	8	5	250		Полёт, Цена магии +2	518
Серебряный пегас		4	Оплот	5	9	9	10	30	12	5	275		Полёт, Цена магии +2	532
Дендроид-страж		5	Оплот	10	14	9	12	55	3	3	350		Оплетение	517
Дендроид-солдат		5	Оплот	10	14	9	12	65	4	3	425		Оплетение	803
Единорог		6	Оплот	18	22	15	14	90	7	2	850		Слепота, Аура сопротивления	1806
Боевой единорог		6	Оплот	18	22	15	14	110	9	2	950		Слепота, Аура сопротивления	2030
Зелёный дракон		7	Оплот	40	50	18	18	180	10	1	2 400	1 кристалл	Полёт, Защита от магии 1-3 уровня, Дыхание дракона	4872
Золотой дракон		7	Оплот	40	50	27	27	250	16	1	4 000	2 кристалла	Полёт, Защита от магии 1-4 уровня, Дыхание дракона	8613
Гремлин		1	Башня	1	2	3	3	4	4	16	30		-	44
Мастер-гремлин		1	Башня	1	2	4	4	4	5	16	40		Стрельба	66
Каменная горгулья		2	Башня	2	3	6	6	16	6	9	130		Полёт, Горгулья	165
Обсидиановая горгулья		2	Башня	2	3	7	7	16	9	9	160		Полёт, Горгулья	201
Каменный голем		3	Башня	4	5	7	10	30	3	6	150		Голем, -50% урона от магии	250
Стальной голем		3	Башня	4	5	9	10	35	5	6	200		Голем, -75% урона от магии	412
Маг		4	Башня	7	9	11	8	25	5	4	350		Стрельба, Нет штрафа в б.б., Нет штрафа за стены, Цена магии -2	570
Архимаг		4	Башня	7	9	12	9	30	7	4	450		Стрельба, Нет штрафа в б.б., Нет штрафа за стены, Цена магии -2	680

Джинн		5	Башня	13	16	12	12	40	7	3	550		Полёт, Ненависть к Ифритам	884
Мастер-джинн		5	Башня	13	16	12	12	40	11	3	600		Полёт, Ненависть к Ифритам, Случайная магия	942
Нага		6	Башня	20	20	16	13	110	5	2	1 100		Безответность	2016
Королевская нага		6	Башня	30	30	16	13	110	7	2	1 600		Безответность	2840
Гигант		7	Башня	40	60	19	16	150	7	1	2 000	1 самоцвет	Защита от разума	3718
Титан		7	Башня	40	60	24	24	300	11	1	5 000	2 самоцвета	Стрельба, Нет штрафа в б.б., Защита от разума, Ненависть к Чёрным драконам	7500
Скелет		1	Некрополис	1	3	5	4	6	4	12	60		Нежить	60
Скелет-воин		1	Некрополис	1	3	6	6	6	5	12	70		Нежить	85
Живой мертвец		2	Некрополис	2	3	5	5	15	3	8	100		Нежить	98
Зомби		2	Некрополис	2	3	5	5	20	4	8	125		Нежить, Болезнь	128
Страж		3	Некрополис	3	5	7	7	18	5	7	200		Полёт, Нежить, Регенерация	252
Привидение		3	Некрополис	3	5	7	7	18	7	7	230		Полёт, Нежить, Регенерация, Сжигание маны	315
Вампир		4	Некрополис	5	8	10	9	30	6	4	360		Полёт, Нежить, Безответность	555
Вампир-лорд		4	Некрополис	5	8	10	10	40	9	4	500		Полёт, Нежить, Безответность, Вампиризм	783
Лич		5	Некрополис	11	13	13	10	30	6	3	550		Стрельба, Облако смерти, Нежить	848
Могущественный лич		5	Некрополис	11	15	13	10	40	7	3	600		Стрельба, Облако смерти, Нежить	1079
Чёрный рыцарь		6	Некрополис	15	30	16	16	120	7	2	1 200		Нежить, Проклятие	2087
Рыцарь смерти		6	Некрополис	15	30	18	18	120	9	2	1 500		Нежить, Проклятие, Смертельный удар	2382

Костяной дракон		7	Некрополис	25	50	17	15	150	9	1	1 800		Полёт, Боевой дух -1	3388
Дракон-привидение		7	Некрополис	25	50	19	17	200	14	1	3 000	1 ртуть	Полёт, Боевой дух -1, Старость	4696
Троглодит		1	Темница	1	3	4	3	5	4	14	50		Защита от Слепоты и Окаменения	59
Адский троглодит		1	Темница	1	3	5	4	6	5	14	65		Защита от Слепоты и Окаменения	84
Гарпия		2	Темница	1	4	6	5	14	6	8	130		Полёт, Удар и возврат	154
Гарпия-ведьма		2	Темница	1	4	6	6	14	9	8	170		Полёт, Удар и возврат, Безответность	238
Бехолдер		3	Темница	3	5	9	7	22	5	7	250		Стрельба, Нет штрафа в б.б.	336
Созерцатель		3	Темница	3	5	10	8	22	7	7	280		Стрельба, Нет штрафа в б.б.	367
Медуза		4	Темница	6	8	9	9	25	5	4	300		Стрельба, Нет штрафа в б.б., Окаменение	517
Королева медуз		4	Темница	6	8	10	10	30	6	4	330		Стрельба, Нет штрафа в б.б., Окаменение	577
Минотавр		5	Темница	12	20	14	12	50	6	3	500		Положительная мораль	835
Король минотавров		5	Темница	12	20	15	15	50	8	3	575		Положительная мораль	1068
Мантикора		6	Темница	14	20	15	13	80	7	2	850		Полёт	1547
Скорпикора		6	Темница	14	20	16	14	80	11	2	1 050		Полёт, Паралич	1589
Красный дракон		7	Темница	40	50	19	19	180	11	1	2 500	1 сера	Полёт, Защита от магии 1-3 уровня, Дыхание дракона	4702
Чёрный дракон		7	Темница	40	50	25	25	300	15	1	4 000	2 серы	Полёт, Защита от магии, Дыхание дракона, Ненависть к Титанам	8721
Бес		1	Инферно	1	2	2	3	4	5	15	50		-	50
Чёрт		1	Инферно	1	2	4	4	4	7	15	60		Кражманы	60
Гог		2	Инферно	2	4	6	4	13	4	8	125		Стрельба	159
Magog		2	Инферно	2	4	7	4	13	6	8	175		Стрельба, Огненный шар	240

Адская гончая		3	Инферно	2	7	10	6	25	7	5	200		-		357
Цербер		3	Инферно	2	7	10	8	25	8	5	250		Три головы, Безответность	392	
Демон		4	Инферно	7	9	10	10	35	5	4	250		-		445
Рогатый демон		4	Инферно	7	9	10	10	40	6	4	270		-		480
Порождение зла		5	Инферно	13	17	13	13	45	6	3	500		-		765
Адское отродье		5	Инферно	13	17	13	13	45	7	3	700		Поднятие демонов	1224	
Ифрит		6	Инферно	16	24	16	12	90	9	2	900		Полёт, Иммунитет к огню, Ненависть к Джиннам		1670
Султан-ифрит		6	Инферно	16	24	16	14	90	13	2	1 100		Полёт, Иммунитет к огню, Ненависть к Джиннам, Огненный щит	1848	
Дьявол		7	Инферно	30	40	19	21	160	11	1	2 700	1 ртуть	Полёт, Безответность, Ненависть к Ангелам, Удача - 1		5101
Архидьявол		7	Инферно	30	40	26	28	200	17	1	4 500	2 ртути	Полёт, Безответность, Ненависть к Ангелам, Удача - 1	7115	
Гнолл		1	Крепость	2	3	3	5	6	4	12	50		-		56
Гнолл-мародёр		1	Крепость	2	3	4	6	6	5	12	70		-		90
Ящер		2	Крепость	2	3	5	6	14	4	9	110		Стрельба		126
Ящер-воин		2	Крепость	2	5	6	8	15	5	9	140		Стрельба		156
Змий		3	Крепость	2	5	7	9	20	9	8	220		Полёт, Снятие заклинаний		268
Стрекоза		3	Крепость	2	5	8	10	20	13	8	240		Полёт, Снятие заклинаний, Слабость	312	
Василиск		4	Крепость	6	10	11	11	35	5	4	325		Окаменение		552
Великий василиск		4	Крепость	6	10	12	12	40	7	4	400		Окаменение	714	

Горгона		5	Крепость	12	16	10	14	70	5	3	525		-	890
Могучая горгона		5	Крепость	12	16	11	16	70	6	3	600		Смертельный взгляд	1028
Виверна		6	Крепость	14	18	14	14	70	7	2	800		Полёт	1350
Виверна-монарх		6	Крепость	18	22	14	14	70	11	2	1 100		Полёт, Яд	1518
Гидра		7	Крепость	25	45	16	18	175	5	1	2 200		Окружающий удар, Безответность	4120
Гидра хаоса		7	Крепость	25	45	18	20	250	7	1	3 500	1 сера	Окружающий удар, Безответность	5931
Гоблин		1	Цитадель	1	2	4	2	5	5	15	40		-	60
Хобгоблин		1	Цитадель	1	2	5	3	5	7	15	50		-	78
Наездник на волке		2	Цитадель	2	4	7	5	10	6	9	100		-	130
Налётчик		2	Цитадель	3	4	8	5	10	8	9	140		Двойной удар	203
Орк		3	Цитадель	2	5	8	4	15	4	7	150		Стрельба	192
Орк-вождь		3	Цитадель	2	5	8	4	20	5	7	165		Стрельба	240
Огр		4	Цитадель	6	12	13	7	40	4	4	300		-	416
Огр-маг		4	Цитадель	6	12	13	7	60	5	4	400		Жажда крови	672
Птица рух		5	Цитадель	11	15	13	11	60	7	3	600		Полёт	1027
Птица грома		5	Цитадель	11	15	13	11	60	11	3	700		Полёт, Удар молнии	1106
Циклоп		6	Цитадель	16	20	15	12	70	6	2	750		Стрельба, Атака стен	1266
Король циклопов		6	Цитадель	16	20	17	13	70	8	2	1 100		Стрельба, Атака стен	1443
Чудище		7	Цитадель	30	50	17	17	160	6	1	1 500		Игнорирует 40% защиты цели	3162
Древнее чудище		7	Цитадель	30	50	19	19	300	9	1	3 000	1 кристалл	Игнорирует 80% защиты цели	6168

Маленькая фея		1	Сопряжение	1	2	2	2	3	7	20	25		Полёт	55
Фея		1	Сопряжение	1	3	2	2	3	9	20	30		Полёт, Безответность	95
Элементаль воздуха		2	Сопряжение	2	8	9	9	25	7	6	250		Элементаль, Ненависть к Элементалям земли	356
Штормовой элементаль		2	Сопряжение	2	8	9	9	25	8	6	275		Элементаль, Стрельба, Ненависть к Элементалям земли, Защита от воздуха	486
Элементаль воды		3	Сопряжение	3	7	8	10	30	5	6	300		Элементаль, Ненависть к Элементалям огня	315
Ледяной элементаль		3	Сопряжение	3	7	8	10	30	6	6	375		Элементаль, Стрельба, Ненависть к Элементалям огня, Защита от воды	380
Элементаль огня		4	Сопряжение	4	6	10	8	35	6	5	350		Элементаль, Иммунитет к огню, Ненависть к Элементалям воды	345
Энергетический элементаль		4	Сопряжение	4	6	12	8	35	8	5	400		Полёт, Элементаль, Иммунитет к огню, Ненависть к Элементалям воды, Защита от огня	470
Элементаль земли		5	Сопряжение	4	8	10	10	40	4	4	400		Элементаль, Ненависть к Элементалям воздуха	330
Магмовый элементаль		5	Сопряжение	6	10	11	11	40	6	4	500		Элементаль, Ненависть к Элементалям воздуха, Защита от земли	490
Психический элементаль		6	Сопряжение	10	20	15	13	75	7	2	750		Элементаль, Окружающий удар, Слабый удар по существам с защитой от магии разума (-50%)	1669
Магический элементаль		6	Сопряжение	15	25	15	13	80	9	2	800		Элементаль, Окружающий удар, Защита от магии, Слабый удар по существам с защитой от магии (-50%)	2012
Огненная птица		7	Сопряжение	30	40	18	18	150	15	2	1 500		Полёт, Иммунитет к огню, Дыхание дракона	4547
Феникс		7	Сопряжение	30	40	21	18	200	21	2	2 000	1 ртуть	Полёт, Иммунитет к огню, Восстание из пепла, Дыхание дракона	6721

Крестьянин		1	Нейтралы	1	1	1	1	1	3	25	10	-		15
Хоббит		1	Нейтралы	1	3	4	2	4	5	15	40		Стрельба, Положительная удача	75
Наездник на кабане		2	Нейтралы	2	3	6	5	15	6	8	150		-	145
Вор		2	Нейтралы	2	4	8	3	10	6	8	100		Видение	135
Кочевник		3	Нейтралы	2	6	9	8	30	7	7	200		Нет штрафа по песку	345
Мумия		3	Нейтралы	3	5	7	7	30	5	7	300		Нежить, Проклятие	270
Снайпер		4	Нейтралы	8	10	12	10	15	9	4	400		Стрельба, Нет штрафа за расстояние и стены	585
Золотой голем		5	Нейтралы	8	10	11	12	50	5	3	500		Голем, -85% урона от магии	600
Тролль		5	Нейтралы	10	15	14	7	40	7	3	500		Регенерация	1024
Алмазный голем		6	Нейтралы	10	14	13	12	60	5	2	750		Голем, -95% урона от магии	775
Чародей		6	Нейтралы	14	14	17	12	30	9	2	750		Стрельба, Нет штрафа за стены, Нет штрафа в б.б., Случайная магия	1210
Сказочный дракон		7	Нейтралы	20	30	20	20	500	15	1	10 000	8 самоцветов	Полёт, Случайная магия, Волшебное зеркало	19580
Ржавый дракон		7	Нейтралы	50	50	30	30	750	17	1	15 000	14 серы	Полёт, Кислотное дыхание, Дыхание дракона	26433
Кристаллический дракон		7	Нейтралы	60	75	40	40	800	16	1	20 000	10 кристаллов	20% сопротивление, +3 кристалла в неделю	39338
Лазурный дракон		7	Нейтралы	70	80	50	50	1 000	19	1	30 000	20 ртути	Полёт, Страх, Защита от магии 1-3 уровня, Дыхание дракона	78845

Тележка с боеприпасами		0	Боевая машина	0	0	0	5	100	0	1	1000		Боевая машина, Бесконечные выстрелы	400
Палатка первой помощи		0	Боевая машина	0	0	0	0	75	0	1	750		Боевая машина, Лечение	300
Баллиста		0	Боевая машина	2	3	10	10	250	0	1	2500		Боевая машина, Стрельба, Нет штрафа в б.б.	600
Катапульта		0	Боевая машина	0	0	10	10	1000	0	1	0		Боевая машина, Атака стен	500

AI Value - Ценность существа с точки зрения ИИ (*Добавил Zoog, forum.heroesworld.ru*).

Уровень нейтральных драконов проверен действием заклинания Благословление, которое у Адели зависит от уровня существа - все драконы в игре считаются как существа 7-го уровня.

Внимание! На самом деле игра считает Ледяных элементалей существами 4 уровня, Энергетических элементалей - 5 уровня, а Магмовых - 3 уровня. Это можно заметить по многим признакам, в особенности по эффективности колдовства героев-специалистов по заклинаниям, у которых урон/эффект зависит от уровня цели.

Это интересно! Изначально планировалось, что Горгоны в Крепости будут существами 3 уровня, Змии - 4 уровня, Виверны - 5 уровня, а Василиски - 6 уровня. Это можно заметить в ресурсах игры и на ранних скриншотах бета-версии.

Магические и тактические способности существ.(Составлено с использованием материалов *HateYou*, *Wight* и *Navuchodonosor*, heroesportal.net)

Внимание! **x** - этим знаком отмечены стреляющие существа для удобства сортировки и сравнения. Все они, кроме Снайпера, имеют штраф, снижающий их урон на 50% при стрельбе на дальную (более 10 клеток) дистанцию. **v** - этим знаком отмечены летающие существа. Они при перемещении игнорируют препятствия на поле боя, других существ, стены города, ров и магические объекты.

Существо	x	v	Город	Способности
Копейщик			Замок	Защита от Кавалерийского бонуса Кавалеристов и Чемпионов.
Алебардщик			Замок	Защита от Кавалерийского бонуса Кавалеристов и Чемпионов.
Арбалетчик	x		Замок	12 выстрелов.
Стрелок	x		Замок	24 выстрела. Двойная стрельба.
Грифон		v	Замок	Отвечает на 2 атаки за раунд.
Королевский грифон		v	Замок	Отвечает на все атаки за раунд.
Рыцарь			Замок	-
Крестоносец			Замок	Двойной удар - до и после ответа (если есть).
Монах	x		Замок	12 выстрелов.
Фанатик	x		Замок	24 выстрела. Нет штрафа в ближнем бою.
Кавалерист			Замок	Кавалерийский бонус - итоговый урон увеличивается на 5% от базового за каждую клетку, пройденную перед атакой.
Чемпион			Замок	Кавалерийский бонус.
Ангел		v	Замок	Боевой дух всех дружественных существ +1 (не перестаёт действовать после гибели существ). Урон против Дьяволов и Архидьяволов +50% от базового.
Архангел		v	Замок	Боевой дух всех дружественных существ +1 (не перестаёт действовать после гибели существ). Урон против Дьяволов и Архидьяволов +50% от базового. Воскрешение (1 раз за бой, вместо очередного хода) - воскрешает и лечит дружественное существо с силой в 100 единиц здоровья за каждого Архангела в отряде. Не действует на цель, если силы не хватит на воскрешение хотя бы одного существа.
Кентавр			Оплот	-
Капитан кентавров			Оплот	-
Гном			Оплот	20% шанс блокировать действие вражеского заклинания, являясь его целью.
Боевой гном			Оплот	40% шанс блокировать действие вражеского заклинания, являясь его целью.
Лесной эльф	x		Оплот	24 выстрела.
Великий эльф	x		Оплот	24 выстрела. Двойная стрельба.
Пегас		v	Оплот	Стоимость вражеских заклинаний +2 (кроме Грома титанов; не перестаёт действовать после гибели существ; не суммируется).
Серебряный пегас		v	Оплот	Стоимость вражеских заклинаний +2.

Дендроид-страж		Оплот	Оплетение (при ударе) - существо не может перемещаться, пока дендроид жив и находится на месте удара. Оплетение снимается Снятием заклинаний или Телепортом. Это интересно! Если на вражеские отряды дендроидов наложить Берсерк, то после взаимных атаки/ответа они остаются прикованы к месту до тех пор, пока не будет уничтожен тот отряд, который осуществил оплетьение.
Дендроид-солдат		Оплот	Оплетение (при ударе). Внимание! Если Гарпия атакует дендроида и тот оплётёт её, то Гарпия вернётся на исходную позицию, благодаря своей способности возврата, останется оплётённой и не сможет больше перемещаться.
Единорог		Оплот	20% шанс Слепоты (при ударе, Базового уровня Магии огня). Аура сопротивления - все дружественные существа вокруг единорога в радиусе 1 клетки имеют сопротивление магии - снижают шанс срабатывания вражеского заклинания на 20% являясь его целью. Даже если существо двухгексовое, у которого целевая клетка заклинания находится не рядом с Единорогом, то это существо всё равно получает сопротивление. Пример 1: Рядом с единорогом находится Кентавр. Шанс срабатывания на нём вражеского Проклятия 100%. Единорог снижает этот шанс на 20% - $100 \cdot 0,8 = 80\%$. Т.е.сопротивление Кентавра становится равным 20%.
Боевой единорог		Оплот	20% шанс Слепоты (при ударе, Базового уровня Магии огня). Аура сопротивления. Пример 2: Рядом с единорогом находится Гном. Шанс срабатывания на нём вражеского Проклятия 80%. Единорог снижает этот шанс на 20%: $80 \cdot 0,8 = 64\%$ Т.е.сопротивление Гнома становится равным 36%.
Зелёный дракон	v	Оплот	Защита от магии 1, 2 и 3 уровней. Атака на 2 клетки в направлении удара.
Золотой дракон	v	Оплот	Защита от магии 1, 2, 3 и 4 уровней. Атака на 2 клетки в направлении удара.
Гремлин		Башня	-
Мастер-гремлин	x	Башня	8 выстрелов.
Каменная горгулья	v	Башня	Горгулья.
Обсидиановая горгулья	v	Башня	Горгулья.
Каменный голем		Башня	Голем. Получаемый урон от вражеских заклинаний -50%.
Стальной голем		Башня	Голем. Получаемый урон от вражеских заклинаний -75%.
Маг	x	Башня	24 выстрела. Нет штрафа в ближнем бою. Нет штрафа при стрельбе через стены. Стоимость дружественных боевых заклинаний -2 (не перестаёт действовать после гибели существа).
Архимаг	x	Башня	24 выстрела. Нет штрафа в ближнем бою. Нет штрафа при стрельбе через стены. Стоимость дружественных боевых заклинаний -2 (не перестаёт действовать после гибели существа).
Джинн	v	Башня	Урон против Ифритов и Султанов-ифритов +50% от базового.
Мастер-джинн	v	Башня	Урон против Ифритов и Султанов-ифритов +50% от базового. Случайная магия (3 раза за бой, вместо очередного хода) - может наложить на цель следующие заклинания: Антимагия, Бешенство, Благословление, 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. Все заклинания действуют на Продвинутом уровне магии. Все заклинания накладываются на 6 раундов, кроме Бешенства (на ближайшую атаку).

Нага		Башня	Безответность - цель атаки не отвечает на удар.
Королевская нага		Башня	Безответность.
Гигант		Башня	Защита от Слепоты, Берсерка, Бешенства, Гипноза, Радости и Печали.
Титан	x	Башня	Защита от Слепоты, Берсерка, Бешенства, Гипноза, Радости, Печали и Забывчивости. Урон против Чёрных драконов +50% от базового. Нет штрафа в ближнем бою. 24 выстрела.
Скелет		Некрополис	Нежить.
Скелет-воин		Некрополис	Нежить.
Живой мертвец		Некрополис	Нежить.
Зомби		Некрополис	Нежить. 20% шанс Болезни (при ударе) - Атака и защита цели -2, на 3 рунда.
Страж	v	Некрополис	Нежить. Регенерация здоровья (перед ходом).
Привидение	v	Некрополис	Нежить. Регенерация здоровья (перед ходом). Сжигают по 2 маны вражеского героя перед каждым ходом.
Вампир	v	Некрополис	Нежить. Безответность - цель атаки не отвечает на удар.
Вампир-лорд	v	Некрополис	Нежить. Безответность. Вампиризм - после удара здоровье вампира восстанавливается в соотношении 1 нанесённый урон = 1 здоровью. Погибшие вампиры могут воскреснуть. Действует только на живых.
Лич	x	Некрополис	Нежить. 12 выстрелов. Облако смерти - При стрельбе по цели, лич также наносит урон всем существам вокруг неё в радиусе 1 клетки. Действует только на живых.
Могущественный лич	x	Некрополис	Нежить. 24 выстрела. Облако смерти.
Чёрный рыцарь		Некрополис	Нежить. 25% шанс Проклятия (при ударе, Базового уровня Магии огня, на 3 рунда).
Рыцарь смерти		Некрополис	Нежить. 25% шанс Проклятия (при ударе, Базового уровня Магии огня, на 3 рунда). 20% шанс Смертельного удара (при ударе) - наносит цели двойной урон.
Костяной дракон	v	Некрополис	Нежить. Боевой дух всех вражеских существ -1 (не перестаёт действовать после гибели существа).
Дракон-привидение	v	Некрополис	Нежить. Боевой дух всех вражеских существ -1 (не перестаёт действовать после гибели существа). 20% шанс Старости (при ударе) - на 3 рунда, включая текущий, здоровье цели снижается на 50%.
Троллодит		Темница	Защита от Слепоты и Окаменения.
Адский троллодит		Темница	Защита от Слепоты и Окаменения.
Гарпия	v	Темница	Удар и возврат - после атаки и получения ответного удара. Внимание! Если Гарпия атакует дендроида и тот оплетёт её, то Гарпия вернётся на исходную позицию, благодаря своей способности возврата, останется оплетённой и не сможет больше перемещаться.
Гарпия-ведьма	v	Темница	Безответность - цель атаки не отвечает на удар. Удар и возврат.
Бехолдер	x	Темница	12 выстрелов. Нет штрафа в ближнем бою.
Созерцатель	x	Темница	24 выстрела. Нет штрафа в ближнем бою.
Медуза	x	Темница	4 выстрела. Нет штрафа в ближнем бою. 20% шанс Окаменения (при ударе, на 3 рунда) - цель пропускает свои очередные ходы и получает только 50% урона от атак вражеских существ (исключение - атака городских стрелковых башен, так как их урон удваивается в этом случае (баг) (Добавил Лорд Хаарт , forum.df2.ru). Снимается при получении любого урона.
Королева медуз	x	Темница	8 выстрелов. Нет штрафа в ближнем бою. 20% шанс Окаменения.

Минотавр		Темница	Положительная мораль - боевой дух не может быть ниже +1, но нейтрализуется до 0 в присутствии Духа уныния и на Проклятой земле. Если герой имеет боевой дух +1, то у Минотавров он не становится +2, а остаётся тем же.
Король минотавров		Темница	Положительная мораль.
Мантикора	v	Темница	-
Скорпикора	v	Темница	20% шанс Паралича (при ударе, на 3 раунда) - цель пропускает свои очередные ходы. Снимается при получении любого урона, при этом ответный удар будет нанесён с 25% силой (Информация Sav, forum.df2.ru).
Красный дракон	v	Темница	Защита от магии 1, 2 и 3 уровней. Атака на 2 клетки в направлении удара.
Чёрный дракон	v	Темница	Защита от любой магии, кроме Огненного щита Султана-ифрита и Смертельного взгляда Могучей горгоны. Урон против Титанов +50% от базового. Атака на 2 клетки в направлении удара.
Бес		Инферно	-
Чёрт		Инферно	Кражма маны - После использования заклинания вражеским героем, Черти добавляют 20% маны от потраченной им маны своему герою. Количество отрядов и количество существ никак не влияют. Округление вниз, поэтому заклинания дешевле 5 маны не позволяют красть ману. Украденная мана может добавляться к мане героя сверх максимума.
Гог	x	Инферно	12 выстрелов
Магог	x	Инферно	24 выстрела. Облако огня - при стрельбе Магог наносит урон цели всем существам вокруг неё в радиусе 1 клетки.
Адская гончая		Инферно	-
Цербер		Инферно	Три головы - Одновременно могут атаковать до 3 вражеских существ на смежных клетках (цель + по 1 существу с каждой стороны от неё). Двухгексовое существо получает только один удар. Безответность - цель атаки не отвечает на удар.
Демон		Инферно	-
Рогатый демон		Инферно	-
Порождение зла		Инферно	-
Адское отродье		Инферно	Поднятие демонов - поднимает из трупа дружественного существа Демонов с силой в 50 единиц здоровья за каждое Адское отродье. Количество поднятых Демонов не может превышать количество существ погибшего отряда. Не действует на нежить, элементалей, горгулий, големов и боевые машины.
Ифрит	v	Инферно	Защита от магии огня, включая Магическую стрелу. Урон против Джиннов и Мастер-джиннов +50% от базового.
Султан-ифрит	v	Инферно	Защита от магии огня, включая Магическую стрелу. Урон против Джиннов и Мастер-джиннов +50% от базового. Огненный щит Базового уровня Магии огня. Действует на существ, имеющих защиту от магии 4 уровня.

Дьявол		v	Инферно	Безответность - цель атаки не отвечает на удар. Удача всех вражеских существ -1 (не перестаёт действовать после гибели существа). Урон против Ангелов и Архангелов +50% от базового.
Архидьявол		v	Инферно	Безответность. Удача всех вражеских существ -1 (не перестаёт действовать после гибели существа). Урон против Ангелов и Архангелов +50% от базового.
Гнолл			Крепость	-
Гнолл-мародёр			Крепость	-
Ящер	x		Крепость	12 выстрелов.
Ящер-воин	x		Крепость	24 выстрела.
Змий		v	Крепость	Снятие заклинаний (при ударе) - Снимает все положительные заклинания с цели.
Стрекоза		v	Крепость	Снятие заклинаний (при ударе). Слабость (при ударе, Продвинутый уровень Магии воды).
Василиск			Крепость	20% шанс Окаменения (при ударе, на 3 раунда) - цель пропускает свои очередные ходы и получает только 50% урона от атак вражеских существ (исключение - атака городских стрелковых башен, так как их урон удваивается в этом случае (баг) (<i>Добавил Лорд Хаарт, forum.df2.ru</i>)). Снимается при получении любого урона.
Великий василиск			Крепость	20% шанс Окаменения.
Горгона			Крепость	-
Могучая горгона			Крепость	10% шанс Смертельного взгляда (при ударе) - мгновенно убивает существ в целевом отряде. Не действует на существ Некрополиса, Мумий, горгулий, големов и элементалей. Количество существ, которое может быть убито, зависит от количества Могучих горгон в атакующем отряде и может быть случайным в диапазоне от 1 до N/10 (округление вверх), где N – количество горгон.
Виверна		v	Крепость	-
Виверна-монарх		v	Крепость	30% шанс Яда (при ударе) - каждый раунд, включая момент наложения, здоровье цели будет снижаться на 10%, но оно не может снизиться более, чем на 50%. Округление вверх. Действует только на живых. Яд снимается Лечением, но не Снятием заклинаний или Антимагией. После воскрешения отряда, на который был наложен Яд, эффект пропадает, но уже сниженное здоровье так и остаётся сниженным.
Гидра			Крепость	Окружающий удар - При атаке Гидра наносит урон цели и всем вражеским существам вокруг себя в радиусе 1 клетки. Безответность - цель атаки не отвечает на удар.
Гидра хаоса			Крепость	Окружающий удар. Безответность.
Гоблин			Цитадель	-
Хобгоблин			Цитадель	-
Наездник на волке			Цитадель	-
Налётчик			Цитадель	Двойной удар - до и после ответа (если есть).
Орк			Цитадель	12 выстрелов.
Орк-вождь			Цитадель	24 выстрела.
Огр			Цитадель	-
Огр-маг			Цитадель	Жажда крови (3 раза за бой, вместо очередного хода). Действует на Продвинутом уровне Магии огня.
Птица рух		v	Цитадель	-

Птица грома		v	Цитадель	20% шанс Удара молнии (при ударе) - Цель дополнительно получает 10^*N урона, где N - количество Птиц грома в атакующем отряде. Этот урон не зависит от Магии воздуха героя и наличия Сферы небесного свода. Однако элементали воздуха и шторма получают двойной урон.
Циклоп	x		Цитадель	16 выстрелов. Атака стен (вместо очередного хода, не расходует запас выстрелов) - Стреляет по городским стенам, башням или вратам подобно катапульте на уровне Базовой Баллистики. Даже если Циклопы перекрыты, они могут стрелять по стенам.
Король циклопов	x		Цитадель	24 выстрела. Атака стен (на уровне Продвинутой Баллистики).
Чудище			Цитадель	При атаке снижает защиту цели на момент удара на 40%*Защита-1. Округление вверх.
Древнее чудище			Цитадель	При атаке снижает защиту цели на момент удара на 80%*Защита-1. Округление вверх.
Маленькая фея		v	Сопряжение	-
Фея		v	Сопряжение	Безответность - цель атаки не отвечает на удар.
Элементаль воздуха			Сопряжение	Элементаль. Защита от Метеоритного дождя. Получаемый урон от Удара молнии, Цепной молнии, Грома титана и Армагеддона +100%. Урон против Элементалей земли и Магмовых элементалей +100% от базового.
Штормовой элементаль	x		Сопряжение	Элементаль. Защита от Метеоритного дождя. Получаемый урон от Удара молнии, Цепной молнии и Армагеддона +100%. Урон против Элементалей земли и Магмовых элементалей +100% от базового. 24 выстrela. Защита от воздуха (3 раза за бой, вместо очередного хода) - Действует на Продвинутом уровне Магии воздуха.
Элементаль воды			Сопряжение	Элементаль. Защита от Ледяной молнии и Кольца холода. Получаемый урон от Инферно, Огненного шара и Армагеддона +100%. Урон против Элементалей огня и Энергетических элементалей +100% от базового.
Ледяной элементаль	x		Сопряжение	Элементаль. Защита от Ледяной молнии и Кольца холода. Получаемый урон от Инферно, Огненного шара и Армагеддона +100%. Урон против Элементалей огня и Энергетических элементалей +100% от базового. 24 выстrela. Защита от воды (3 раза за бой, вместо очередного хода) - Действует на Продвинутом уровне Магии воды.
Элементаль огня			Сопряжение	Элементаль. Защита от магии огня, включая Магическую стрелу. Получаемый урон от Ледяной молнии и Кольца холода +100%. Урон против Элементалей воды и Ледяных элементалей +100% от базового.
Энергетический элементаль		v	Сопряжение	Элементаль. Защита от магии огня, включая Магическую стрелу. Получаемый урон от Ледяной молнии и Кольца холода +100% от базового. Урон против Элементалей воды и Ледяных элементалей +100%. Защита от огня (3 раза за бой, вместо очередного хода) - Действует на Продвинутом уровне Магии огня.
Элементаль земли			Сопряжение	Элементаль. Защита от Удара молнии, Цепной молнии, Грома титана и Армагеддона. Получаемый урон от Метеоритного дождя +100%. Урон против Элементалей воздуха и Штормовых элементалей +100% от базового. Урон против Элементалей земли и Магмовых элементалей +100% от базового.
Магмовый элементаль			Сопряжение	Элементаль. Защита от Удара молнии, Цепной молнии, Грома титана и Армагеддона. Получаемый урон от Метеоритного дождя +100%. Урон против Элементалей воздуха и Штормовых элементалей +100% от базового. Защита от земли (3 раза за бой, вместо очередного хода) - Действует на Продвинутом уровне Магии земли.

Психический элементаль		Сопряжение	Элементаль. Окружающий удар - При атаке элементаль наносит урон цели и всем вражеским существам вокруг себя в радиусе 1 клетки. Безответность - цель атаки не отвечает на удар. Урон против существ Некрополиса, Мумий, големов, Гигантов, Титанов, элементалей и Чёрных драконов - 50% (<i>Добавил SAG19330184, forum.df2.ru</i>).
Магический элементаль		Сопряжение	Элементаль. Окружающий удар - При атаке элементаль наносит урон цели и всем вражеским существам вокруг себя в радиусе 1 клетки. Безответность - цель атаки не отвечает на удар. Урон против Магических элементалей и Чёрных драконов -50% (<i>Добавил SAG19330184, forum.df2.ru</i>). Защита от любой магии, кроме Огненного щита Султана-ифрита и Смертельный взгляд Могучей горгоны.
Огненная птица	v	Сопряжение	Защита от магии огня, включая Магическую стрелу. Атака на 2 клетки по направлению удара.
Феникс	v	Сопряжение	Защита от магии огня, включая Магическую стрелу. Восстание из пепла - После гибели отряда, воскрешается $N/5 + X$, где N - начальное количество Феников в убитом отряде; X - остаток от деления N/5 - количество Феников, имеющих 20% на восстание. Пример: В убитом отряде было 19 Феников (N). $19/5=3$ Феникса воскреснут точно. $19-15=4$ Феникса имеют 20% шанс воскреснуть. При особом везении могут воскреснуть все 7 (<i>Информация Sav, forum.df2.ru</i>). Атака на 2 клетки по направлению удара. Внимание! Существует баг - 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. 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, то произойдёт просто наложение графики. (<i>Добавил Roman Romanov, vk.com</i>)
Крестьянин		Нейтрал	-
Хоббит	x	Нейтрал	24 выстрела. Положительная удача - удача не может быть ниже +1, но нейтрализуется до 0 в присутствии Песочных часов недоброго часа и на Проклятой земле. Если герой имеет удачу +1, то у Хоббитов она не становится +2, а остаётся той же.
Наездник на кабане		Нейтрал	-
Вор		Нейтрал	На карте приключений позволяет герою видеть информацию о составе и численности армии вражеского героя (по правому клику), а также узнавать количество и агрессивность нейтральных существ. Радиус действия - СМ*3, где СМ - сила магии героя. Способность аналогична постоянному эффекту заклинания Видения Экспертного уровня.
Кочевник		Нейтрал	Герой теряет штраф при движении по песку.
Мумия		Нейтрал	Нежить. 25% шанс Проклятия (при ударе, на 3 раунда). Действует на Базовом уровне Магии огня.
Золотой голем		Нейтрал	Голем. Получаемый урон от вражеских заклинаний -85%.
Снайпер	x	Нейтрал	32 выстрела. Нет штрафа за расстояние. Нет штрафа при стрельбе через стены.
Алмазный голем		Нейтрал	Голем. Получаемый урон от вражеских заклинаний -95%.
Тролль		Нейтрал	Регенерация здоровья (перед ходом, максимум на 50 единиц).

Чародей	x	Нейтрал	32 выстрела. Нет штрафа при стрельбе через стены. Нет штрафа в ближнем бою. Случайная магия (каждые 3 раунда, начиная с первого, перед ходом) - автоматически может наколдовать следующие заклинания: Слабость (шанс 4/84), Медлительность (шанс 10/84), Ускорение (шанс 15/84), Каменная кожа (шанс 15/84), Благословление (шанс 15/84), Воздушный щит (шанс 10/84, если есть вражеские стрелки), Жажда крови (шанс 5/84), Лечение (шанс 10/84, если есть раненые существа). Все заклинания действуют на Экспертном уровне магии. Все заклинания накладываются на 3 раунда. Все отряды Чародеев колдуют одно заклинание одновременно. Внимание! Если Чародей загипнотизирован, то он использует Случайную магию, как только к нему впервые перейдёт ход под управлением нового владельца. Даже если он уже применял Случайную магию под управлением изначального владельца.
Сказочный дракон	v	Нейтрал	Случайная магия (5 раз за бой, вместо очередного хода) - может наколдовать следующие заклинания: Магическая стрела (земля, 10%), Метеоритный дождь (15%), Ледяная молния (11%), Кольцо холода (13%), Огненный шар (14%), Инферно (14%), Удар молнии (11%), Цепная молния (12%). Все заклинания действуют на Продвинутом уровне магии, а их урон рассчитывается как при силе магии героя равной 5. На урон влияют Волшебство героя, наличие Сфер магии и ландшафт. Целью Случайной магии не могут быть вызванные элементали (баг) (Добавил SAG19330184, forum.df2.ru). Если Сказочному дракону приказать Ждать, то он поменяет колдуемое заклинание. 20% шанс Волшебного зеркала (являясь целью заклинания) Действует на Базовом уровне Магии воздуха. Волшебное зеркало не отражает заклинания, если дракон не является их основной целью (площадные заклинания, Цепная молния, массовые проклятия и благословления). Также Волшебное зеркало не отражает заклинание, если его не на кого наложить (например Слепоту в бою с нежитью). Если на Сказочного дракона наложить Волшебное зеркало, то будет браться максимальный из эффектов (эффект заклинания будет перекрывать врождённое зеркало, а не суммироваться). ИИ никак не учитывает врождённое зеркало при расчёте ценности колдовства героем (Информация Sav, forum.df2.ru).
Ржавый дракон	v	Нейтрал	Атака на 2 клетки по направлению удара. Кислотное дыхание (при ударе) - Защита основной цели -3 и с шансом 20% наносит 25^*N урона, где N - количество Ржавых драконов в атакующем отряде. Эффекты снижения защиты от Кислотного дыхания суммируются, но защита цели не может быть ниже 0.
Кристаллический дракон		Нейтрал	Доход кристаллов +3 в неделю. 20% шанс блокировать действие вражеского заклинания, являясь его целью.
Лазурный дракон	v	Нейтрал	10% шанс Страха (перед ходом каждого вражеского существа) - Цель пропускает свой очередной ход. Страх перестаёт действовать после гибели Лазурного дракона. Действует вперёд колдовства Чародеев, но после Регенерации Троллей. Защита от Страха. Защита от магии 1, 2 и 3 уровней. Атака на 2 клетки по направлению удара.

Особенности магических и немагических способностей.

Многие существа в игре способны самостоятельно, либо дополнительно к своему основному урону нанести магический урон или применить заклинания, которые можно разделить на две группы - Стандартные (схожие с аналогичными заклинаниями героя, могут быть Базового, Продвинутого или Экспертного уровня), а также Специальные - не имеющие аналогов среди доступных герою заклинаний.

Внимание! В таблице используются следующие сокращения: Спец. - специальное заклинание; Баз. - Базовое заклинание; Прод. - Продвинутое заклинание; Эксп. - Экспертное заклинание; Д. - длительность заклинания в раундах боя.

Существо	Заклинание	Ур.	Д.	Эффект заклинания	Особенности и ограничения
Ангел / Архангел	Радость 	-	Спец.	-	Боевой дух всех дружественных существ +1. Немагическая способность. Работает всегда. Не действует на нежить, элементалей и боевые машины. Не перестаёт работать после гибели отряда.
Архангел	Воскрешение 	4	Спец.	-	Воскрешает и лечит дружественное существо с силой в 100 единиц здоровья за каждого Архангела в отряде. Магическая способность 4 уровня Магии земли. Можно использовать только 1 раз вместо очередного хода. Не действует на цель, если силы не хватит на воскрешение хотя бы 1 существа. Действует только на живых.
Дендроид-страж / Дендроид-солдат	Оплетение 	-	Спец.	-	Цель не может перемещаться, пока дендроид жив и находится на месте удара. Продолжительность эффекта не бесконечна. Если его не снимать, предположительно, 1024 хода — оно перестанет действовать. (Добавил Лорд Хаарт , forum.df2.ru) Немагическая способность. Работает всегда при ударе.
Единорог / Боевой единорог	Слепота 	2	Баз.	3	Цель пропускает ходы. Снимается при получении урона. Первый ответ на атаку, снявшую Слепоту наносит 50% урона. Магическая способность 2 уровня Магии огня. 20% шанс срабатывания при ударе.

Мастер-джинн	Антимагия (1)	3	Прод.	6	<p>Накладывает на дружественное существо одно из заклинаний.</p> <p>Последовательность выпадения заклинаний случайна.</p> <p>Эффекты заклинаний аналогичны обычным заклинаниям героя на Продвинутом уровне магии.</p> <p>Эффект Палача имеет баг: возможность колдовства проверяется по условиям Базового эффекта, однако сам эффект действует и против Ангелов, Дьяволов и их улучшений, т.е. тут эффект Продвинутый (Добавил Серж Хао, vk.com).</p>	Магическая способность. Можно использовать только 3 раза вместо очередного хода.	
	Бешенство	4	Прод.	1		Не колдуют заклинания, которые уже лежат на цели.	
	Благословление	1	Прод.	6		(1) Колдует только в битве против героя, имеющего Книгу магии.	
	Воздушный щит (2)	3	Прод.	6		(2) Колдует только если есть вражеские стрелки, способные стрелять, т.е. имеющие запас выстрелов и не ослеплённые, окаменённые и не парализованные.	
	Жажда крови (8)	1	Прод.	6		(3) Колдует только на раненое существо.	
	Защита от воды (1)	1	Прод.	6		(4) Колдует только если во вражеской армии есть Огненные птицы, Гидры, Чудища, Красные/Зелёные драконы или их улучшения, даже если эти существа уже уничтожены.	
	Защита от воздуха (1)	2	Прод.	6		(5) Колдует только на дружественных стрелков, способных стрелять.	
	Защита от земли (1)	3	Прод.	6		(6) Колдует только если цель ещё не действовала в этом раунде (ожидание не считается действием).	
	Защита от огня (1)	1	Прод.	6		(7) Колдует только если у врага есть отряды, которые не убиты, не ослеплены, не окаменены, не парализованы и сейчас не могут стрелять (заблокированные стрелки тоже считаются).	
	Каменная кожа	1	Прод.	6		(8) Колдует только если целевой отряд сейчас не может стрелять (заблокированный стрелок тоже считается)	
	Контрудар	4	Прод.	6		(Информация Sav, forum.df2.ru).	
	Лечение (3)	1	Прод.	-			
	Волш.зеркало (1)	5	Прод.	6			
	Молитва (6)	4	Прод.	6			
	Огненный щит (7)	4	Прод.	6			
	Палач (4)	4	Прод.	6			
	Радость	3	Прод.	6			
	Точность (5)	3	Прод.	6			
	Удача	2	Прод.	6			
	Ускорение	1	Прод.	6			
	Щит (7)	1	Прод.	6			
Зомби	Болезнь		2	Спец.	3	Атака и защита цели -2.	Магическая способность 2 уровня. 20% шанс срабатывания при ударе. Действует только на живых.
Лич / Могущественный лич	Облако смерти	-	Спец.	-	При стрельбе по цели, также наносит урон её окружению. Действует только на живых.	Немагическая способность. Работает всегда. Действует только на живых.	
Черный рыцарь / Рыцарь смерти	Проклятие		1	Баз.	3	Урон цели становится минимальным. Снимает Благословление.	Магическая способность 1 уровня Магии огня. 25% шанс срабатывания при ударе.
Рыцарь Смерти	Смертельный удар	-	Спец.	-	Итоговый урон по цели удваивается.	Немагическая способность. 20% шанс срабатывания при ударе.	
Костяной дракон / Дракон-привидение	Печаль		-	Баз.	-	Боевой дух всех вражеских существ -1.	Немагическая способность. Работает всегда. Не действует на нежить, элементалей и боевые машины. Не перестаёт работать после гибели отряда.

Дракон-привидение	Старость		5	Спец.	3	Максимальное и текущее здоровье цели снижается на 50%. Если верхнее существо в целевом отряде имеет не полное здоровье, но больше половины, то полученный ранее урон вычитается из сниженного здоровья; если половину здоровья или меньше, то текущее здоровье снизится до 1.	Магическая способность 5 уровня. 20% шанс срабатывания при ударе. Действует только на живых. Пример 1: Архангел имеет 210 здоровья из 250. Дракон-привидение наносит 30 урона и накладывает Старость. Здоровье Архангела снизится до 55. (40 урона было + 30 нанесено. Здоровье со Старостью = 125. Минус 70 урона)
Медуза / Королева медуз	Окаменение		3	Спец.	3	Цель пропускает очередные ходы и получает 50% урона от атак. Снимается при получении любого урона.	Магическая способность 3 уровня. 20% шанс срабатывания при ударе (только ближний бой).
Скорпикора	Паралич		4	Спец.	3	Цель пропускает очередные ходы. Снимается при получении любого урона, при этом ответный удар будет нанесён с 25% силой.	Магическая способность 4 уровня. 20% шанс срабатывания при ударе.
Магог	Огненный шар		-	Спец.	-	Облако огня - при стрельбе Магог наносит урон цели всем существам вокруг неё в радиусе 1 клетки.	Полу-магическая способность. Облако огня может нанести урон существам с защитой от огня только центральным гексом.
Адское отродье	<u>Поднятие демонов</u>		2	Спец.	-	Поднимает из трупа дружественного существа Демонов с силой в 50 единиц здоровья за каждое Адское отродье. Количество поднятых Демонов не может превышать количество существ погибшего отряда.	Полу-магическая способность. Действует на существ с защитой от магии, но не работает на Проклятой земле, в Гарнизоне antimагии и при наличии Сферы запрещения. Действует только на трупы живых существ.
Султан-ифрит	Огненный щит		4	Баз.	-	При получении урона в ближнем бою, Огненный щит наносит атакующему 20% от полученного урона. % урона берётся с учётом всех бонусов к атаке, но без всех штрафов.	Полу-магическая способность. Действует на существ с защитой от магии, но не действует на существ с защитой от огня.
Дьявол / Архидьявол	Неудача		-	Баз.	-	Снижают удачу всех вражеских существ, но не ниже 0.	Немагическая способность. Работает всегда. Не перестаёт работать после гибели отряда.

Змий / Стрекоза	Снятие положительных заклинаний		-	Спец.	-	Снимает все положительные заклинания с цели. В том числе Огненный щит на цели снимается сразу после удара Стрекоз. Однако даже будучи снятым он всё равно подействует на этот удар и нанесёт этим Стрекозам урон. (Добавил <i>Miguel Arcanjo</i> , vk.com)	Немагическая способность. Работает всегда при ударе. Игнорирует любые иммунитеты и защиты от магии.
Стрекоза	Слабость		2	Прод.	3	Атака цели -6, но не ниже 0.	Магическая способность 2 уровня Магии воды. Работает всегда при ударе.
Василиск / Великий василиск	Окаменение		3	Спец.	3	Цель пропускает очередные ходы и получает 50% урона от атак. Снимается при получении любого урона.	Магическая способность 3 уровня. 20% шанс срабатывания при ударе.
Могучая горгона	<u>Смертельный взгляд</u>		-	Спец.	-	Мгновенно убивает от 1 до N/10 (округление вверх) существ в целевом отряде, где N – число Могучих горгон.	Немагическая способность. 10% шанс срабатывания у каждой Могучей горгоны в отряде. Действует только на живых.
Виверна-монарх	Яд		1	Спец.	3	Каждый раунд, включая момент наложения, максимальное и текущее здоровье цели будет снижаться на 10%, но не более, чем на 50%. Округление вверх. Если верхнее существо имеет более 10% здоровья, то полученный ранее урон вычитается из сниженного здоровья; если 10% или меньше, то текущее здоровье снизится до 1.	Магическая способность 1 уровня. 30% шанс срабатывания при ударе. Действует только на живых. Сниженное здоровье не восстанавливается до конца боя (если не применить Лечение). Если на цель наложена Старость, то 10% берётся от уже сниженного здоровья.
Огр-маг	Жажда крови		1	Прод.	6	Атака цели в ближнем бою +6.	Магическая способность 1 уровня магии огня. Можно использовать только 3 раза вместо очередного хода.
Птица грома	Удар молнии		2	Спец.	-	Наносит 10*N урона цели, где N - количество Птиц Грома в атакующем отряде.	Магическая способность 2 уровня Магии воздуха. 20% шанс срабатывания при ударе. Штурмовые и Воздушные элементали получают двойной урон.

Магмовый элементаль	Защита от земли		3	Прод.	3	Получаемый целью урон от магии земли -50%.	Магическая способность 3 уровня Магии земли. Можно использовать 3 раза вместо очередного хода.
Штормовой элементаль	Защита от воздуха		2	Прод.	3	Получаемый целью урон от магии воздуха -50%.	Магическая способность 2 уровня Магии воздуха. Можно использовать 3 раза вместо очередного хода.
Ледяной элементаль	Защита от воды		1	Прод.	3	Получаемый целью урон от магии воды -50%.	Магическая способность 1 уровня Магии воды. Можно использовать 3 раза вместо очередного хода.
Энергетический элементаль	Защита от огня		1	Прод.	3	Получаемый целью урон от магии огня -50%.	Магическая способность 1 уровня Магии огня. Можно использовать 3 раза вместо очередного хода. Не действует на существ с врождённой защитой от огня.
Чародей	Слабость	2	Эксп.	3	Накладывает на все дружественные существа одно из заклинаний с шансами: Ускорение / Каменная кожа / Благословление - по 15/84; Воздушный щит / Медлительность / Лечение - по 10/84; Жажда крови - 5/84; Слабость - 4/84. Последовательность выпадения заклинаний случайна. Эффекты аналогичны обычным заклинаниям героя на Экспертном уровне магии.	Магическая способность. Автоматически используется всеми Чародеями перед ходом первого из них каждые 3 раунда, начиная с первого. (1) Колдует только если есть раненые существа. (2) Колдует только если есть вражеские стрелки, способные стрелять, т.е. имеющие запас выстрелов и не ослеплённые, окаменённые и не парализованные. (3) Колдует только если целевой отряд сейчас не может стрелять (заблокированный стрелок тоже считается) (Информация Sav , forum.df2.ru).	
	Медлительность	1	Эксп.	3			
	Ускорение	1	Эксп.	3			
	Каменная кожа	1	Эксп.	3			
	Благословление	1	Эксп.	3			
	Жажда крови (3)	1	Эксп.	3			
	Лечение (1)	1	Эксп.	3			
	Воздушный щит (2)	2	Эксп.	3			
Вор	Видение	1	Эксп.	-	Показывает количество и агрессивность существ; Параметры и армию вражеских героев; Армию в гарнизонах и вражеских городах.	Полумагическая способность 1 уровня. Действует постоянно для героя и в радиусе 3 клеток, включая диагональные направления. Клетки, на которых стоят герой и цель тоже считаются.	
Мумия	Проклятие		1	Баз.	3	Урон цели становится минимальным. Снимает Благословление.	Магическая способность 1 уровня Магии огня. 25% шанс срабатывания при ударе.

Сказочный дракон	Магическая стрела	1	Прод.	-	Урон $20 + 50*N$, где N - количество драконов в отряде.	<p>Магическая способность. Можно использовать только 5 раз вместо очередного хода. На урон влияет Волшебство, наличие у героя Сфера магии и Магические равнинны. Последовательность выпадения заклинаний случайна. Если Сказочный дракон ждёт, то у него поменяется заклинание.</p> <p>На Магических равнинах урон заклинаний увеличивается не зависимо от количества драконов в отряде на:</p> <ul style="list-style-type: none"> Магическая стрела: +10 урона. Метеоритный дождь: +50 урона. Ледяная стрела: +30 урона. Кольцо холода: +30 урона. Огненный шар: +30 урона. Инферно: +40 урона. Удар молнии: +30 урона. Цепная молния: +50 урона.
	Метеоритный дождь	4	Прод.	-	Урон $50 + 125*N$, где N - количество драконов в отряде.	
	Ледяная стрела	2	Прод.	-	Урон $20 + 100*N$, где N - количество драконов в отряде.	
	Кольцо холода	3	Прод.	-	Урон $30 + 50*N$, где N - количество драконов в отряде.	
	Огненный шар	3	Прод.	-	Урон $30 + 50*N$, где N - количество драконов в отряде.	
	Инферно	4	Прод.	-	Урон $40 + 50*N$, где N - количество драконов в отряде.	
	Удар молнии	2	Прод.	-	Урон $20 + 125*N$, где N - количество драконов в отряде.	
	Цепная молния	4	Прод.	-	Урон $50 + 200*N$, где N - количество драконов в отряде. 5 целей. Можно колдовать на дружественный отряд.	
	Волшебное зеркало		Баз.	-	Отражает вражеское заклинание на случайное вражеское существо или боевую машину. Если выбранное существо невосприимчиво к этому заклинанию, то эффекта не будет (блок).	<p>Немагическая способность. Работает всегда. 20% шанс срабатывания. При этом Сказочные драконы должны быть основной целью.</p>
Ржавый дракон	Кислотное дыхание	-	Спец.	-	Защита цели снижается на 3. Цель получает $25*N$ урона, где N - количество драконов в отряде. Эффекты снижения защиты могут суммироваться, но защита цели не может стать ниже 0.	<p>Немагическая способность. Работает всегда при ударе. Действует только на основную цель. 20% шанс срабатывания дополнительного урона. На Проклятой земле отсутствует анимация при нанесении урона.</p>
Лазурный дракон	Страх	-	Спец.	-	Цель пропускает свой ход.	<p>Немагическая способность. 10% шанс срабатывания на каждом вражеском отряде перед его ходом. Действует только на живых. Действует впереди колдовства Чародеев, но после Регенерации.</p>

Общие единые для всех существ принципы применения заклинаний:

1. На способность существ колдовать заклинания **НЕ влияют** следующие факторы:

- наличие/отсутствие у героя Книги магии;
- наличие у героя достаточного количества маны;
- знание героем того или иного заклинания;
- уровень развития вторичных навыков героя.

2. Однако, существует ряд факторов, которые **влияют** на колдующих существ:

- ландшафт, на котором происходит бой (Магические равнины, но не стихийные ландшафты);
- наличие у любого из героев во время битвы артефактов, ограничивающих уровень применяемой магии;
- бой в Гарнизоне антимагии.

3. Стандартные заклинания существа колдуют всегда на своем определенном уровне - на базовом, продвинутом или экспертом. Не существует никаких факторов, которые могут изменить этот параметр, кроме Магических равнин, позволяющих всем существам колдовать заклинания на Экспертном уровне. Также заклинание существа не накладывается на цель, если на ней уже наложено аналогичное заклинание, даже меньшего уровня. Например, Слабость Стрекозы не будет срабатывать, если на цели уже есть хотя бы Базовая Слабость от героя.

Это интересно! 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 (баг). (*Информация DmitriyAS , heroesportal.net*)

Этот же трюк работает и с магией Мастер-джиннов, Стрекоз, Огров-магов, Шторовых, Ледяных, Энергетических и Магмовых элементалей.

Это интересно! Если существо получает ответный удар, после которого срабатывает Слепота (единороги), Окаменение (медузы, василиски) или Паралич (Скорпикоры), то оно теряет второй удар, если он должен был быть (Крестоносцы, Налётчики). Также у атакующего может сработать положительный боевой дух после ослепления, Окаменения или Паралича. Он будет анимирован и считается сработавшим, но всё равно не даст существу сходить и не уменьшит длительность эффекта (*Добавил Роман aka Belzer , vk.com*). Если снять эффект в этом же раунде, то такое существо получит право этого дополнительного хода за сработавший Боевой дух.

Способности существ и защита от них (Таблица).

Многие способности существ можно отнести к магическим или похожим на магические. Возникает вопрос: если способность магическая, то как на неё влияют различные факторы, ограничивающие использование магии? В этом разделе мы собрали все способности существ и защиты от магии в одну таблицу!

Азы демонологии.

Одним из достаточно эффективных приёмов пополнить свои войска сильными воинами является способность Адских отродий поднимать Демонов из своих павших в бою существ.

Поднятие демонов действует только на трупы живых существ, т.е. на нежити, горгульях, элементалах, големах и боевых машинах не работает.

Принцип расчета количества Демонов достаточно прост:

1. Каждое Адское отродье способно поднять Демонов из расчета 50 единиц здоровья.
2. Количество Демонов, поднятых из уничтоженного отряда, не может превышать количество существ, первоначально составлявших этот уничтоженный отряд.
3. Суммарное здоровье призванных Демонов не может превысить количество здоровья уничтоженного отряда.

Пример: Количество Гремлинов в уничтоженном отряде равнялось 100. Общее суммарное здоровье отряда было $100 \times 4 = 400$ единиц. В армии имеется 25 Адских отродий в одном отряде.

В этом случае:

- 25 Адских отродий способны призвать Демонов с общим здоровьем не превышающим $25 \times 50 = 1250$ единиц. Что составит **35** Демонов (округление вниз).
- число существ в уничтоженном отряде позволяет призвать до **100** Демонов.
- общее суммарное здоровье этого отряда было $100 \times 4 = 400$ здоровья. А потому мы не сможем призвать более **11** Демонов, т.к. $400 / 35 = 11$ (округление вниз).

В итоге, призвано будет наименьшее количество из всех полученных вариантов - 11 Демонов.

Основные принципы демонологии:

Каждый отряд Адских отродий способен провести процедуру призыва Демонов только 1 раз за бой.

Однако, Клон отряда Адских отродий **способен повторить процедуру вызова** Демонов независимо от того, вызывались Демоны уже в этом бою или нет.

Все оставшиеся в живых призванные Демоны остаются в армии героя после завершения боя.

Наличие артефактов, повышающих здоровье уничтоженных существ, **идёт в расчёт** числа призванных Демонов.

Сниженное здоровье от Яда учитывается у погибшего отряда. Однако Старость НЕ учитывается.

Пример 2: Количество Гремлинов в уничтоженном отряде равнялось 100. Общее суммарное здоровье отряда было $100 \times 4 = 400$ единиц. В армии имеется 25 Адских отродий в одном отряде. Герой имеет среди артефактов Эликсир жизни.

В этом случае:

Общее суммарное здоровье отряда было $100 \times (4 + 4 \times 1,25) = 900$ единиц. В этом случае Адские отродья могут призвать 25 Демонов, т.к. $900 / 35 = 25$ (округление вниз). Т.е. здоровье Демонов считается не увеличенным от артефакта (25), а здоровье Гремлинов увеличенным.



Таблица демонологии.

Таблица показывает сколько существ (с определённым здоровьем) в целевом отряде должно было быть, чтобы несколько Адских отродий (столбец 1) смогли поднять из их трупа несколько Демонов (столбец 2).

Кол-во Адских отродий	Кол-во Демонов	Здоровье 1 существа в целевом мёртвом отряде										
		3	4	5	6	8	10	13	14	15	20	25
		Маленькая фея/ Фея	Гремлин Бес/Чёрт Хоббит	Троллодит Гоблин	Адский троллодит Гнолл	Кентавр	Копейщик Арбалетчик Вор	Гог/Магог	Гарпия Ящер	Лесной эльф Орк	Гном Змий Орк-вождь	Адская гончая / Цербер
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	3	35	27	21	18	14	11	9	8	7	6	5
	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	6	70	53	42	35	27	21	17	15	14	11	9
	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	9	105	79	63	53	40	32	25	23	21	16	13
	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	13	152	114	91	76	57	46	35	33	31	23	19
	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	16	187	140	112	94	70	56	44	40	38	28	23
	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	19	222	167	133	111	84	67	52	48	45	34	27
	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 Могучей горгоны.

(Составлено на основе материалов *AmberSoler*, *Dirty_Player*, *Self-seeking*, *Jerky Fox*, [heroesworld.ru](#) и *Михаила Лукьянова*, [vk.com](#))

Каждая Могучая горгона в атакующем отряде имеет 10% шанс поразить цель Смертельным взглядом, который мгновенно убивает нескольких существ. Смертельный взгляд не действует на нежить, элементалей, горгулий, големов и боевые машины. Количество существ, которое может быть убито Смертельным взглядом зависит от количества Могучих горгон в атакующем отряде и лежит в диапазоне от 1 до N/10 (округление вверх), где N – количество Могучих горгон.



Например, 31 Могучая горгона может дополнительно уничтожить 1-4 существ в атакуемом отряде.

Однако, следует учитывать, что шанс срабатывания рассчитывается для каждой горгоны отдельно. Иными словами 10 горгон с 10% шансом Смертельного взгляда вместе не будут иметь 100% гарантии успеха.

Вероятность хотя бы одного успешного срабатывания можно рассчитать по формуле:

$$1 - (1-p)^N ,$$

где p - шанс срабатывания Смертельного взгляда, в долях ($p=10\%=0,1$); N - количество Могучих горгон в атакующем отряде.

Дополнил *Михаил Лукьянов*, [vk.com](#):

Вероятность срабатывания ровно i раз у N горгон подчиняется нормальному распределению:

$$P(p, N, i) = C_{(N, i)} p^i (1-p)^{N-i}$$

где

$$C_{(N, i)} = N! / (N-i)! i! = \text{ЧИСЛОМБ}($$

, кроме максимального срабатывания:

где

$$K = \text{ОКРУГЛВВЕРХ}(N/10)$$

где K - максимальное количество убийств для данного отряда горгон, заложенное механикой игры. Без этого ограничения горгоны имели бы теоретический шанс убивать стек 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 число раз:

$$M = K \times P_{max} + \sum_{i=1}^{K-1} i \times P(p, N, i)$$

Например, если у вас есть 5 горгон и вы их разделили на 5 отрядов по 1 горгоне, то вероятность однократного срабатывания Смертельного взгляда будет такая же, как если бы все пять находились в одном отряде.

Из формулы можно заметить, что вероятность успеха всегда меньше единицы. Тем не менее, это не означает, что всегда есть шанс на неудачу. При вероятностях близких к единице, в математический закон вступают особенности компьютерного округления. Причем довольно сложно предсказать, как будет округлено значение 99.99999. До 100 или до 99.

Следующая таблица демонстрирует некоторые пункты расчёта вероятности:

Количество Могучих горгон	Вероятность убить Смертельным взглядом N существ, где N равно:				
	1	2	3	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%		
1	30	96%	81%	59%	
	31	96%	83%	61%	38%
	40	99%	92%	78%	58%
	и т.д.				

Можно увидеть, что шансы возрастают с числом горгон в отряде. То есть, 31 горгона имеет шанс убить максимальное число существ (4) равный 37%, но 21 горгона имеет шанс убить максимальное число существ (3) равный всего лишь 35%, что на 2% меньше.

Тем не менее, иногда выгодно делить горгон на отряды. К примеру, у вас есть 2 горгоны. Вместе они обладают шансом 19% на то, чтобы убить 1 существо противника. Кажется, что если их разделить, то шансы не изменятся. Всё те же 19% на успех. Однако, это не совсем так. На самом деле, шанс уничтожить 1 существо будет равняться 18% и еще 1% на то чтобы уничтожить 2 существа. Вместе у горгон нет шанса уничтожить сразу два существа, а по отдельности - есть.

Более очевидный пример: 30 Могучих горгон (вероятности см. в таблице). Разделим их в 2 отряда по 15 Могучих горгон каждый. Внезапно появилась 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.

Стоит 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 Могучих 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 быть его несколькими отрядами и получить ответный удар, если он выживет.

Выход: 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 Могучих горгон) – не впадайте в отчаяние. Архангелы могут этого не знать, но они уже мертвцы. Своей 1-ой атакой Могучие горгоны скорее всего убьют 4 Архангела. Ответным ударом Архангелы не убьют больше, чем 9 МГ. После 2-ух последующих атак останется 2 или 3 Архангела и от 15-20 горгон. Надо иметь ввиду, 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.

Кавалерийский бонус. Как правильно разбегаться.



Примерное описание Кавалерийского бонуса гласит, что урон увеличивается на 5% от базового за каждую клетку, пройденную перед атакой. Однако это не совсем правда. Но будем разбираться по порядку.

Во-первых стоит помнить, что Кавалерийским бонусом обладают лишь Кавалеристы и Чемпионы - существа 6 уровня из Замка.

Во-вторых не надо забывать, что этот бонус не учитывается, если вы атакуете Копейщиков или Алебардщиков, т.е. они защищены от этой способности.

Ну и в-третьих надо понимать, что эти 5% начисляются только от величины Базового урона, т.е. никакие модификаторы, включая дополнительный урон от Нападения, от Удачи и прочие, не влияют на этот показатель. Однако если атака Кавалериста (Чемпиона) меньше защиты цели, т.е. модификатор базового урона отрицательный, то Кавалерийский бонус влияет и на модификатор и итоговый урон снижается.

Например: 10 Кавалеристов под Базовым Благословлением с разбегом в 5 клеток наносят отряду Рыцарей (защита 12) **349 урона**, из которых 62 - Кавалерийский бонус за разбег ($250*(1+5\%*5 \text{ клеток}) + 37 = 349$), где 250 - Базовый урон (10 Кавалеристов * 25 урон); 37 - бонус атаки, т.к. атака Кавалериста больше защиты Рыцарей на 3 ед. ($250 * 3 * 5\%$).

Если же Рыцарями будет командовать герой с 10 единицами защиты (итого защита 22), то Кавалеристы нанесут **257 урона**, из которых только 51 - Кавалерийский бонус за разбег ($250*(1+5\%*5 \text{ клеток}) - 55 = 257$), где -55 - штраф атаки, т.к. атака Кавалериста меньше защиты Рыцарей на 7 единиц ($250 * 7 * 2,5\% * (1+5\%*5 \text{ клеток})$).

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.

Как считается количество клеток при Кавалерийском разбеге

На самом деле Кавалерийский бонус зависит не от количества клеток, пройденных перед атакой, а от расстояния между начальной позицией Кавалериста (Чемпиона) и конечной, т.е. уже после атаки и получения ответного удара (если он есть). Так как Кавалеристы и Чемпионы являются двухгексовыми существами, то это расстояние считается от положения "головы", т.е. по правым клеткам всадников для атакующей стороны или по левым - для защищающейся.

Далее примеры:



Самый простой случай - если Кавалерист атакует цель по прямой "лицом к лицу" без разворотов.

Пройденное расстояние равно Кавалерийскому разбегу.

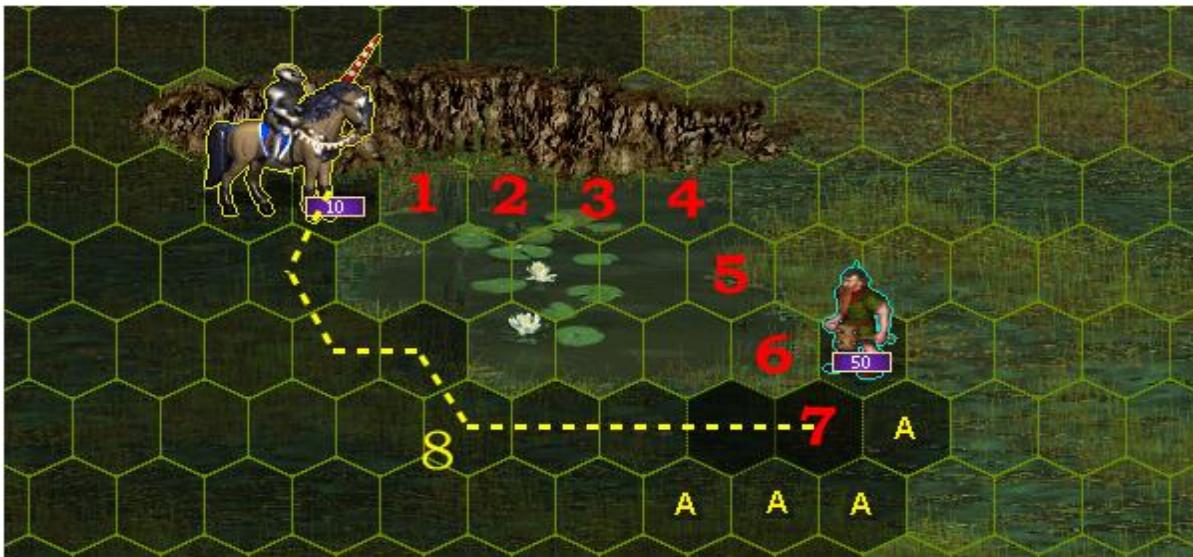
В данном случае это 9 клеток.



Сложнее при разворотах.

В данном примере Кавалерист должен развернуться, подойти к цели, атаковать и развернуться в обратное 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.

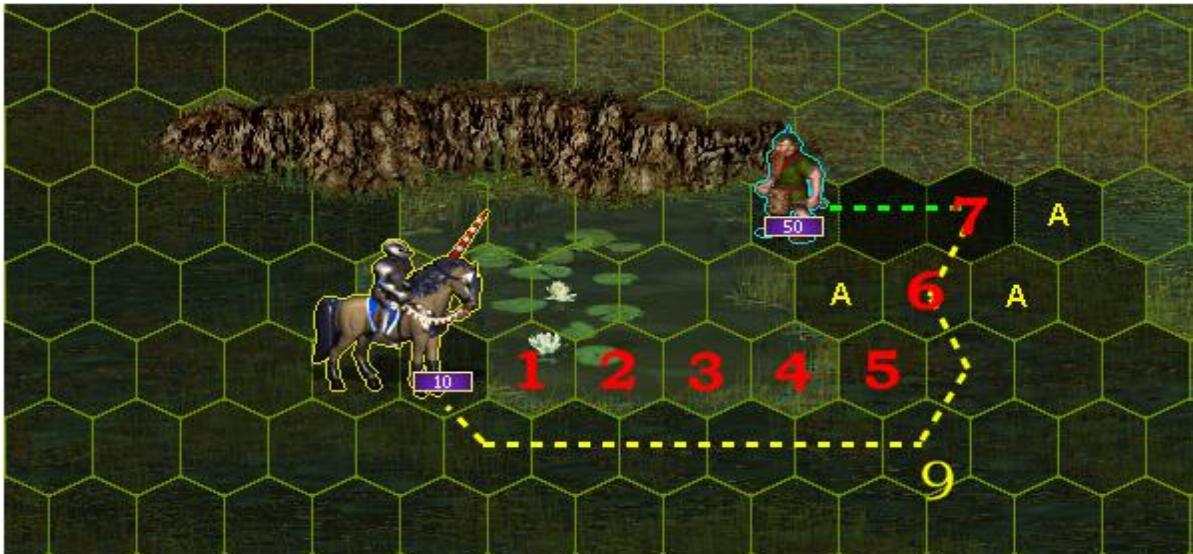


Рассмотрим препятствия.

Оказывается и они не влияют на расстояние до цели.

В данном примере Кавалерист пойдёт по жёлтой пунктирной линии, чтобы атаковать цель.

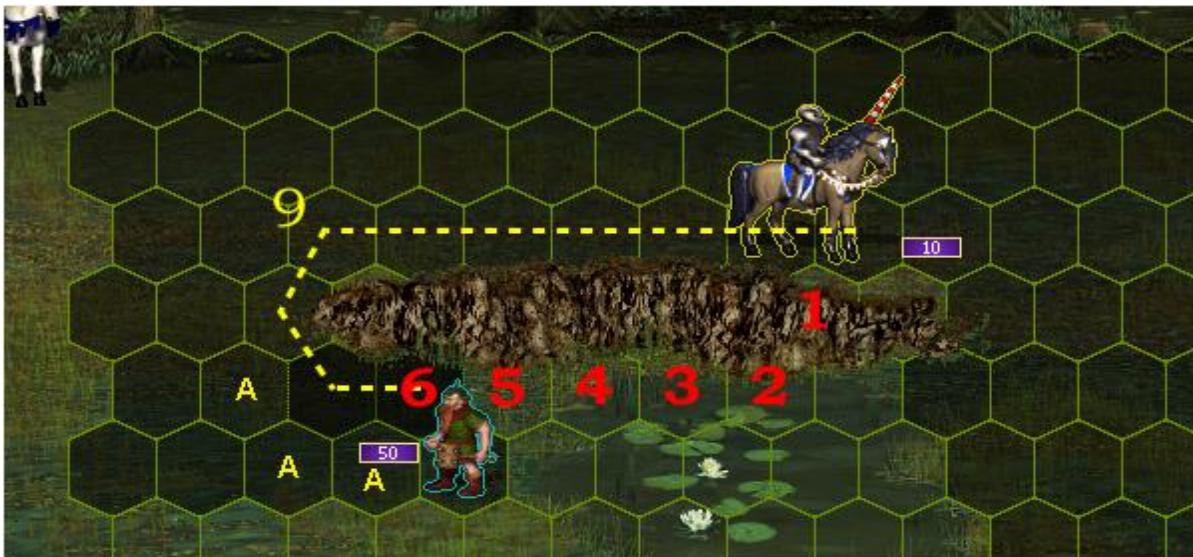
При этом он пройдёт 8 клеток, но расстояние до цели равно только 7 клеткам и Кавалерийский бонус будет как при разбеге в 7 клеток.



Усложним ситуацию.

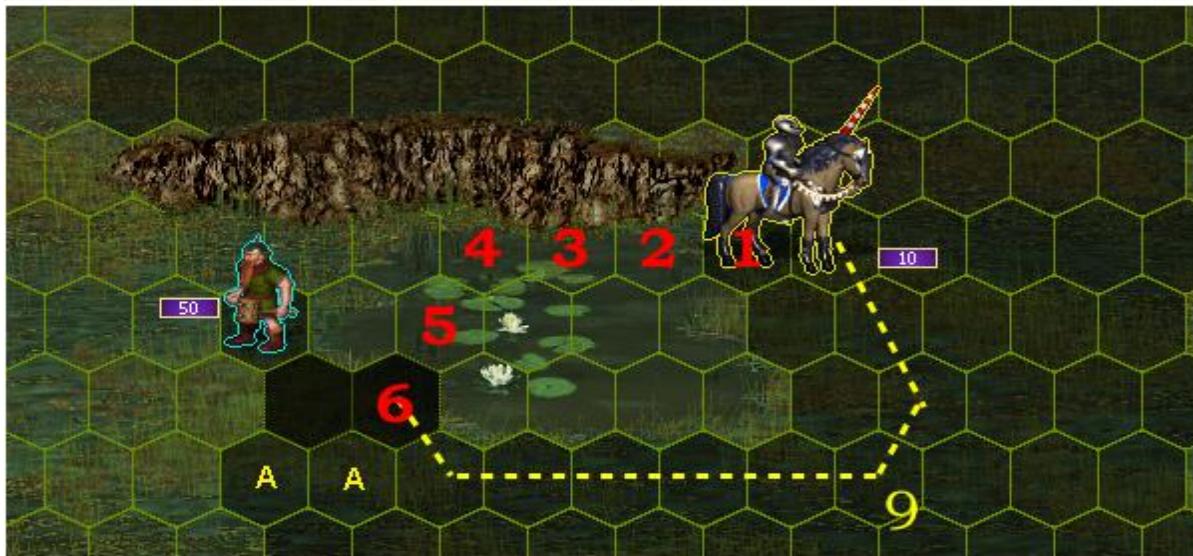
Кавалеристу требуется развернуться перед атакой цели.

Тут расстояние от "головы" до "головы" составляет 7 клеток, а на самом деле Кавалеристу придётся пройти все 9 клеток пути.
В итоге бонус меньше, чем кажется.



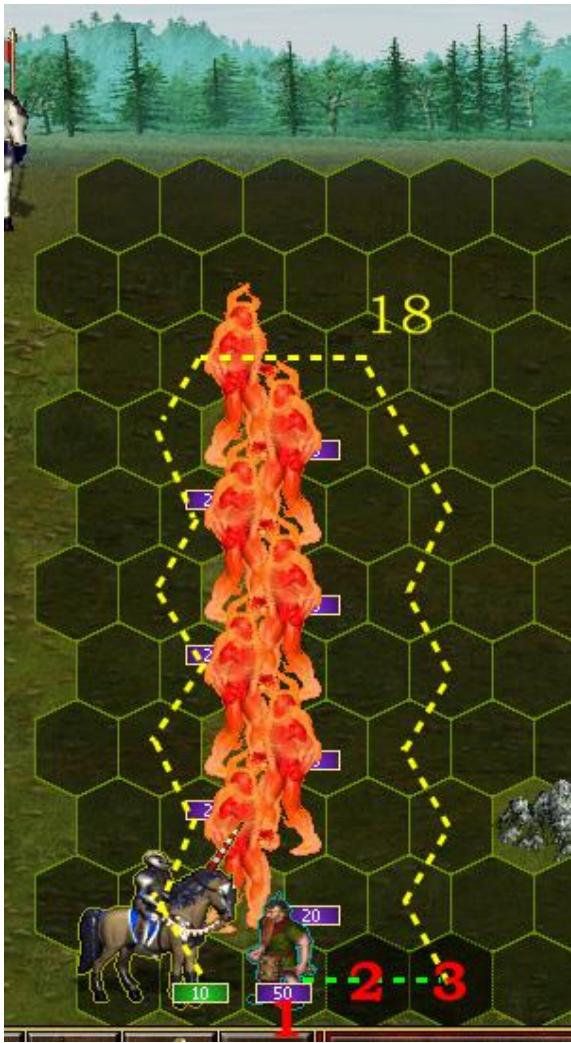
Теперь Кавалеристу надо пойти назад, обогнуть препятствие, развернуться в нормальное положение и атаковать.

Тут разница в пути и расстоянии ещё больше - 3 клетки.



Самый сложный случай, когда Кавалеристу придётся развернуться, чтобы пойти назад, обогнуть препятствие, атаковать цель и развернуться обратно.

То, что "голова" Кавалериста находится при атаке на клетку левее не учитывается.
Важно лишь то положение, которое будет у Кавалериста после завершения атаки.



Ну и совсем уж смешная ситуация складывается когда Кавалерист (Чемпион) имеет большую скорость, но путь к цели преграждают препятствия или другие существа.

В данном примере, чтобы ударить цель "сзади" Кавалеристу нужно пройти 18 клеток, но эффект Кавалерийского бонуса будет такой же, как если бы он прошёл по прямой всего 3 клетки. Тут даже более выгодно было бы атаковать верхнего из вражеских элементалей, чтобы получить большой разбег. :)

Яд. Отравлять нужно с умом.

(Составлено на основе материалов Иоанн Кара, vk.com)



 Здоровье	100(70)
 Текущее здоровье	70

Яд - достаточно сильная способность, срабатывание которой порой может переломить ход битвы.

Такой способностью обладают лишь Виверны-монархи.

Отряд существ со способностью Яд имеет 30% шанс отравить цель при атаке или ответе на атаку, включая атаки по дружественным существам под действием заклинаний Берсерк или Гипноз. Яд действует только на живых и на вероятность его срабатывания не влияет количество существ в атакующем отряде.

При наложении Яда максимальный запас здоровья цели мгновенно снижается на 10%, если она уже не находится под действием Яда. Также на 10% снижается текущее здоровье первого в отряде существа.

Кроме того действие Яда будет продолжаться 3 раунда, т.е. в начале второго и третьего раундов здоровье цели будет автоматически снижено ещё на 10%. Суммарное снижение здоровья составляет 30%. Действие Яда в начале раунда происходит после тактической фазы и до хода Стрелковых башен и существ.

Расчёт 10% производится от максимального запаса здоровья одного существа в отряде с учётом всех бонусов здоровья от артефактов. Округление вниз.

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.

Таблица снижения здоровья от Яда. В красной ячейке можно ввести любое здоровье целевого существа:

Максимальное здоровье 1 существа в целевом отряде:	200		
Снижение здоровья от Яда	Сниженный запас здоровья	Снижение здоровья	Суммарное снижение здоровья
10%	180	-20	-20
20%	160	-20	-40
30%	140	-20	-60
40%	120	-20	-80
50%	100	-20	-100

Если суммарное снижение здоровья от очередного действия Яда составляет 0, то анимация не показывается. Она показывается только в момент наложение 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.

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.

После того, как Яд подействовал, запас здоровья отряда останется уменьшенным до конца боя. Даже если данный отряд будет убит, а затем воскрешён его здоровье по-прежнему будет снижено.

При применении к отряду, запас здоровья которого снижен Ядом, заклинания Воскрешение (в т.ч. от Архангелов), Гипноз или способности Адских отрядов, 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.

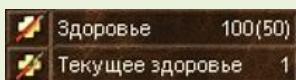
От Яда защищают иммунитеты драконов и артефакт Мошь отца драконов. Медаль уязвимости позволяет отравлять драконов.

От Яда не защищает Сфера запрещения.

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.

Старость от Драконов-привидений при срабатывании мгновенно снижает максимальный запас здоровья цели на 50% и действует 3 раунда.

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.



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.



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.

При срабатывании яда появляется надпись: «(название отряда) корчатся 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.

Базовый и дополнительный прирост существ. Суммарная стоимость.

В таблице указаны базовые приrostы существ для всех городов. Следует учитывать, что постройка Цитадели в городе увеличивает этот показатель на 50% (округление вниз), а постройка Замка - ещё на 50% от базового.

Помимо этого в разных типах городов существуют строения, дополнительно увеличивающие прирост определённых существ. Постройка Цитадели и Замка на их свойства не влияют. Эти строения сведены во второй таблице.

Уровень	Базовый прирост существ.									
	Замок	Оплот	Башня	Некрополис	Темница	Инферно	Крепость	Цитадель	Сопряжение	
Уровень 1	14	14	16	12	14	15	12	15	20	
Уровень 2	9	8	9	8	8	8	9	9	6	
Уровень 3	7	7	6	7	7	5	8	7	6	
Уровень 4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	
Уровень 5	3	3	3	3	3	3	3	3	4	
Уровень 6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
Уровень 7	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
Суммарная стоимость существ	10 540	9 740	9 800	10 210	10 390	9 750	10 025	8 550	11 650	
Суммарная стоимость улучшенных существ	14 430	12 585	15 080	13 250	13 375	13 430	13 120	12 065	14 100	

Строения, дополнительно повышающие прирост существ:

Город	Строение	Дополнительный прирост
Замок	Бастион грифонов	+3 к приросту Грифонов и Королевских грифонов.
Оплот	Гильдия горняков	+4 к приросту Гномов и Боевых гномов.
Оплот	Молодые дендроиды	+2 к приросту Дендроидов-стражей и -солдат.
Башня	Крылья ваятеля	+4 к приросту Каменных и Обсидиановых горгулий.
Некрополис	Разрытые могилы	+6 к приросту Скелетов и Скелетов-воинов.
Темница	Грибные кольца	+7 к приросту Троллодитов и Адских троллодитов.
Инферно	Инкубатор	+8 к приросту Бесов и Чертей.
Инферно	Клетки	+3 к приросту Адских гончих и Церберов.
Крепость	Квартира капитана	+6 к приросту Гноллов и Гноллов-мародёров.
Цитадель	Столовая	+8 к приросту Гоблинов и Хобгоблинов.
Сопряжение	Сад жизни	+10 к приросту Маленьких фей и Фей.

Факторы, увеличивающие прирост существ в городе.

На прирост существ в городе влияют городские строения (Цитадель, Замок, жилища существ и особые здания), артефакты находящегося в городе героя, наличие у одного из героев Статуи легиона и наличие Храма Граала в городе.

Фактор	Действие
Наличие Цитадели в городе	Повышает прирост всех существ в городе на 50% от базового. Округление вниз.
Наличие Замка в городе	Повышает прирост всех существ в городе на 50% от базового. В сумме с Цитаделью получается 100%-ное увеличение прироста существ, без округления.
Построенные жилища существ	Позволяют нанимать существ и подготавливают базовый их прирост в неделю.
Особые строения	Дополнительно повышают прирост определённых существ на 1...10 единиц. Каждый тип города имеет свои особые строения для повышения прироста тех или иных существ.
Внешние жилища существ	Повышают во всех городах прирост существ того же типа на 1.
Артефакты у находящегося в городе героя, увеличивающие прирост	Ноги легиона, Поясница легиона, Туловище легиона, Руки легиона и Голова легиона повышают прирост существ 2...6 уровня на 1...5 единиц. Герой с артефактами должен быть в городе на конец седьмого дня недели. Две одинаковые части легиона у одного героя не суммируют свои эффекты, т.е. действует только одна. Однако если одна из одинаковых частей легиона находится у героя-гостя, а другая у гарнизонного героя, то действовать будут обе.
Статуя легиона у любого героя	Статуя легиона повышает прирост всех существ на 50%, с учётом базового прироста и дополнительного прироста от наличия Цитадели или Замка, во всех городах игрока. Округление вниз. Герой с артефактом не обязан быть в городе на конец седьмого дня недели. Однако находясь в городе прирост будет повышен, благодаря действию составляющих Статуи легиона.
Построенный Храм Граала	Храм Граала повышает текущий прирост всех существ, с учётом всех дополнительных приростов, на 50% в городе, где он установлен. Каждый тип города имеет свой Храм Граала, который помимо повышения прироста приносит 5000 золота в день и даёт уникальные бонусы.

Формула расчёта прироста выглядит следующим образом:

$$\text{Прирост} = [\text{Баз} * \text{Зам} * \text{С} + \text{А} + \text{Д} + \text{В}] * \text{Гр},$$

Баз - базовый прирост существ при строительстве их жилища;

Зам - коэффициент дополнительного прироста от наличия Цитадели или Замка в городе;

Зам=2 при наличии замка; **Зам=1,5** при наличии Цитадели (округление вниз). Иначе **Зам=1**;

С - коэффициент дополнительного прироста от наличия Статуи легиона у одного из героев;

C=1,5 при наличии Статуи Легиона. Иначе **C=1**; Округление вниз;

где А - дополнительный прирост от артефактов: Ноги легиона: **A=5**; Поясница легиона **A=4**; Туловище легиона **A=3**; Руки легиона **A=2** и Голова легиона **A=1**. Также этот прирост учитывается при наличии Статуи легиона у находящегося в городе героя;

Д - дополнительный прирост от особых строений в городе (например Бастион грифонов);

В - дополнительный прирост от внешних жилищ существ, находящихся под контролем игрока;

Гр - коэффициент дополнительного прироста от наличия Храма Граала в городе; **Гр=1,5** при наличии Храма Граала. Иначе **Гр=1**; Округление вниз.

Пример:

С городе Сопряжение построена Цитадель, Сад жизни, Храм Грааля (Радуга). Герой имеет Статую Легиона.

Базовый прирост фей - **Баз = 20**

Цитадель - **Зам = 1,5**

Статуя Легиона - **C = 1,5**

Особое строение (Сад жизни) - **D = 10**

Грааль - **Гр = 1,5**

Итого: $[20 * 1,5 * 1,5 + 10] * 1,5 = 82$

Если мы построим в этом городе Замок, расчет примет следующий вид:

Базовый прирост фей - **Баз = 20**

Замок - **Зам = 2**

Статуя Легиона - **C = 1,5**

Особое строение (Сад жизни) - **D = 10**

Грааль - **Гр = 1,5**

Итого: $[20 * 2 * 1,5 + 10] * 1,5 = 105$

Если мы берем под контроль 4 внешних жилища существ (Волшебный фонарь):

Базовый прирост фей - **Баз = 20**

Замок - **Зам = 2**

Статуя Легиона - **C = 1,5**

Особое строение (Сад жизни) - **D = 10**

Внешние жилища - **B = 4**

Грааль - **Гр = 1,5**

Итого: $[20 * 2 * 1,5 + 10 + 4] * 1,5 = 111$

Классификация существ: живой, нежить, элементаль, голем, горгулья.

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.

Группа	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	Нейтральная мораль. Защита от Проклятия, Благословления, Печали, Радости, Слепоты, Волны смерти, Гипноза, Забывчивости, Берсерка, Бешенства, Жертвы, Воскрешения, Болезни, Облака смерти, Старости, Поднятия демонов, Смертельного взгляда, Яда, Вампиризма и Страха. Восприимчивы к Уничтожению нежити и Оживлению мертвецов.
Элементаль	Элементали воздуха, воды, огня и земли, Штормовые, Ледяные, Энергетические, Магмовые, Психические и Магические элементали	Нейтральная мораль. Защита от Слепоты, Гипноза, Забывчивости, Печали, Радости, Берсерка, Бешенства, Жертвы, Воскрешения, Оживления мертвецов, Уничтожение нежити, Болезни, Облака смерти, Старости, Поднятия демонов, Смертельного взгляда, Яда, Вампиризма и Страха.
Голем	Каменный, Стальной, Золотой и Алмазный голем	Нейтральная мораль. Защита от Слепоты, Гипноза, Забывчивости (хоть они и не стреляют), Печали, Радости, Берсерка, Бешенства, Жертвы, Воскрешения, Оживления мертвецов, Уничтожения нежити, Болезни, Облака смерти, Старости, Поднятия демонов, Смертельного взгляда, Яда, Вампиризма и Страха.
Горгулья	Каменная и Обсидиановая горгулья	Защита от Жертвы, Воскрешения, Оживления мертвецов, Уничтожения нежити, Болезни, Облака смерти, Старости, Поднятия демонов, Смертельного взгляда, Яда, Вампиризма и Страха.

Боевая машина	Катапульта, Палатка первой помощи, Тележка с боеприпасами	Нейтральная мораль. Не отвечают на атаки вражеских существ. Параметры зависят от навыков героя. Защита от Ускорения, Медлительности, Проклятия, Благословления, Палача, Удачи, Слепоты, Волны смерти, Гипноза, Забывчивости, Печали, Радости, Клона, Телепорта, Контрудара, Берсерка, Бешенства, Жертвы, Воскрешения, Взрыва, Уничтожения нежити, Оживления мертвцев, Болезни, Облака смерти, Старости, Паралича, Окаменения, Поднятия демонов, Смертельного взгляда, Яда, Вампиризма и Страха.
	Баллиста	То же, кроме Палача и Удачи.
Живой	Все остальные существа	Защита от Уничтожения нежити и Оживления мертвцев. Восприимчивость ко всем остальным заклинаниям.

В качестве основных отличий всех не живых существ следует отметить:

- Нежить и Боевые машины защищены от Проклятия и Благословления. Таюже на них не действует Волна смерти
- Только Нежить подвержена заклинаниям Уничтожение мертвцев и Оживление мертвцев
- Особенности Элементалей и Големов идентичны. Они не имеют боевого духа, защищены от магии разума, восстановления и способностей существ, действующие только на живых
 - Горгульи, в отличие от остальных групп, имеют боевой дух и уязвимы к магии разума, но также защищены от восстановления и способностей существ, действующие только на живых
 - Боевые машины имеют особые иммунитеты, связанные с их особенностями на поле боя. Так они защищены от изменения скорости, Телепорта, не могут отвечать на атаки и не могут быть обездвижены. Таюже Боевые машины защищены от Взрыва.

Определение величины войска в армии нейтралов для разных версий игры.(Составлено совместно с [Brennan](#), [heroesportal.net](#), Сергеем Куркин, [vk.com](#)).

В таблице приведены соответствия количества существ в отряде с их словесным обозначением в разных версиях Героев.

Количество существ в отряде	English version	Возрождение Эрафии (Бука)	Возрождение Эрафии (Фаргус)	Клинок Армагеддона (Фаргус)	Клинок Армагеддона (Бука)	Дыхание смерти (Бука)	Хроники Героев (Бука)	Полное собрание (Бука)
1-4	few	мало	несколько	несколько	пара	пара	немного	мало
5-9	several	несколько	немного	кучка	мало	мало	несколько	несколько
10-19	pack	пара десятков	отряд	группа	группа	группа	около десятка	стая
20 - 49	lots	многочисленные	толпа	много	толпа	толпа	много	много
50 - 99	horde	толпа	орда	орда	орда	орда	толпа	орда
100 - 249	throng	орда	множество	множество	сотня	сотня	орда	толпа
250 - 499	swarm	туча	сномище	толпа	туча	туча	туча	свора
500 - 999	zounds...	до черта	полчище	несметное	тьма	тьма	до черта	тысячи
1000 +	legion	легион	легион	легион	легион	легион	легион	легион

Прирост нейтральных отрядов на карте приключений, если он не запрещён автором карты, составляет **+10%** в неделю.

Нейтралы. Очередность атаки на карте приключений.(Предоставил Zlatovlas, heroesportal.net).

Ситуация следующая: перед нашим героем стоят сразу несколько отрядов нейтральных существ (рис. 1). Следующим шагом герой наступает на клетку, в которой теоретически на него может напасть любой из стоящих рядом отрядов. Предположим, среди них есть те, которые готовы присоединиться, а есть те, которые нанесут герою недопустимые потери. Стоит ли ходить именно на эту клетку или нет. Какой из отрядов первым нападёт / убежит / присоединится? Есть ли какое-нибудь правило, которое поможет разобраться в этом вопросе?

Оказывается, есть! См. рис. 2. Раньше всех будет взаимодействовать с нашим героем отряд, располагающийся на карте:

- а)** левее других; **б)** если несколько отрядов имеют одинаковую координату по горизонтали, то отряд, расположенный выше других.



Рис. 1



Рис. 2

Цифрами обозначен "приоритет взаимодействия" нейтралов.

После взаимодействия с первым отрядом, герой останется на клетке, где оно произошло. И дальше ему надо будет сделать шаг на другую клетку.

Следует отметить, что сражение происходит на той клетке карты, где стоит нейтрал, а не на той с которой нападает герой. Т.е. если под клеткой нейтрала лежит Проклятая земля, но при нападении герой всё ещё находится на траве, то бой пройдёт на Проклятой земле и колдовать Армагеддон Вы не сможете.

Нейтралы. Разделение на отряды. Улучшенный отряд.(Составлено на основе материалов *Tуриста*, *ThatOne*, *MaximusX*, heroes.aq.ru и *AlexSpl*, heroescommunity.com).

Количество существ в нейтральной армии, находящейся на карте приключений, определяется составителем карты. По умолчанию - на старте их не может быть более 50, причем, чем сильнее существо, тем меньшее количество будет установлено в процессе генерирования карты. Однако составитель вправе указать стартовое количество по своему усмотрению. Также он указывает будут ли осуществляться еженедельный прирост войск в армии нейтралов (+10% в неделю к текущему количеству).

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 (A и H) рассчитывается по сумме коэффициентов AI Value.

Отношение	Кол-во отрядов
< 0,5	7 отрядов
0,5 ... 0,66	6 отрядов
0,67 ... 0,99	5 отрядов
1 ... 1,49	4 отряда
1,5 ... 1,99	3 отряда
2 и более	2 отряда

С вероятностью 40% к количеству отрядов, полученному по таблице, добавится или отнимется 1. Понятно, что количество отрядов не может быть больше 7. Один отряд может появиться только из 2-х отрядов с вычетом 1 с вероятностью 20%.

Если нейтралы не улучшенные и если получилось 2 или более отрядов, то с вероятностью 50% один из этих отрядов станет улучшенным.

При захвате Пирамиды, Алмазные големы всегда делятся на 2 отряда, а Золотые - на несколько (определяется по таблице и отнимается 2).

Это интересно! Если Вы напали на НЕулучшенных существ, а в их рядах появились улучшенные, то после побега Вашего героя, численность существ N этой армии уменьшится согласно приведенной ниже формуле. Т.е. при нападении на этот нейтральный отряд существ на текущей неделе Вы обнаружите, что количество существ в нём уменьшено. В начале следующей недели прирост составит +10% к текущему количеству, если прирост не запрещен создателем карты.

$$N = Start_Value - Killed_Units - Live_Upgraded ,$$

Start_Value - численность отряда в начале боя;

где Killed_Units - количество уничтоженных в бою существ противника;

Live_Upgraded - количество выживших улучшенных существ.

Указанная выше формула говорит, что **все оставшиеся в живых улучшенные существа после боя покидают армию нейтралов**, значит после уничтожения неулучшенных существ Ваш герой может смело сбегать с поля боя (если это необходимо) не завершая битву. После побега армия нейтралов всё равно исчезнет. Это верно и для случая, если Ваш герой будет уничтожен армией нейтралов - ни одно улучшенное существо в ней не сохранится.

Например, при нападении на 100 Грифонов мы обнаруживаем, что один из трех отрядов состоит из 33 Королевских грифонов. Смело их ослепляем, расправляемся с остальными 67 Грифонами и убегаем. Все - дело сделано! Другой вопрос, что также теряем всю свою оставшуюся армию, но это уже - на Ваше усмотрение. Ведь не факт, что её остатки смогли бы уложить последний отряд Королевских грифонов. Стоит отметить, что этот принцип **не действует** при битвах с охраной объектов на карте приключений.

Внимание! При проведении offline турниров на игровых ресурсах данный прием уничтожения нейтралов (multidefeat), как правило является запрещенным.

УЛУЧШЕННЫЙ ОТРЯД.

Как и сказано выше, улучшенный отряд в армии нейтралов появляется примерно в 50% случаев, однако наличие или отсутствие улучшенного отряда напрямую зависит от его месторасположения на карте - от координат x, y, z (z - уровень карты: поверхность или подземелье).

Хоть практической пользы от этого знания немного, так как довольно сложно в игре высчитать координату клетки, но это может быть полезно при картостроительстве.

Появление улучшенного отряда среди нейтралов зависит от соблюдения следующего условия:

$$([ax + by + cz + d] \bmod 32768) \bmod 100 < 50 ,$$

где a, b, c, d - постоянные коэффициенты; x, y, z - координаты клетки карты, z=1 для подземного уровня, z=0 для поверхности; [] - целое число (округление вниз); mod - остаток от деления на.

a=2992,911117 b=14174,264968 c=5325,181015 d=32788,72792

Если условие выполняется, то улучшенный отряд появляется. Но не стоит забывать очевидное - улучшенный отряд не появится, если существа уже улучшенные, не имеют улучшений или же в результате сопоставления сил атакующей армии и защищающейся, нейтралы группируются в один отряд.

Например, для карты 36*36 клеток улучшенные отряды будут появляться (+) на следующих клетках:

Нейтралы. Стартовое количество существ на карте.

Сражения с нейтральными существами на карте приключений - одна из наиболее важных и интересных составляющих Героев Меча и Магии. На случайных картах такие отряды появляются в виде охраны важных объектов, ресурсов, артефактов или же в качестве стражников прохода в другую зону. При этом начальное их количество на случайных картах прописано для каждого существа.

Уровень	Кол-во	Существа
1	20 - 50	Все
1+	20 - 30	Все
2	16 - 30	Все, кроме Элементалей воздуха
-	16 - 30	Элементали земли
2+	16 - 25	Все, кроме Штормовых элементалей
-	16 - 25	Элементали огня
-	16 - 25	Магмовые элементали
3	12 - 25	Все
-	12 - 25	Энергетические элементали
3+	12 - 20	Все
4	10 - 20	Все, кроме Элементалей огня и Снайперов
4+	10 - 16	Все, кроме Энергетических элементалей
-	10 - 16	Золотые големы
5	8 - 16	Все, кроме Элементалей земли, Золотых големов и Троллей
-	8 - 16	Психические элементали
5+	8 - 12	Все, кроме Магмовых элементалей
-	8 - 12	Элементали воздуха
-	8 - 12	Магические элементали
-	8 - 12	Алмазные големы
-	8 - 12	Тролли
-	6 - 12	Штормовые элементали
6	5 - 12	Все, кроме Психических элементалей и Алмазных големов
-	5 - 12	Снайперы
6+	5 - 10	Все, кроме Магических элементалей
7	4 - 10	Все
-	4 - 10	Фениксы
7+	3 - 8	Все, кроме Феников, Лазурных драконов, Кристаллических драконов, Ржавых драконов и Сказочных драконов

-	1 - 3	Лазурные драконы
-	1 - 3	Кристаллические драконы
-	1 - 3	Ржавые драконы
-	1 - 3	Сказочные драконы

Все существа изначально делятся на 5 степеней дружелюбности, что определяет их возможное дальнейшее присоединение к Вашей армии:

Степень лояльности			Поведение
1	Податливое	Complaint	Всегда присоединяется.
2	Дружелюбное	Friendly	Вероятно присоединится.
3	Агрессивное	Aggressive	Принятое по умолчанию среднее значение.
4	Враждебное	Hostile	Вероятно не присоединится.
5	Кровожадное	Savage	Никогда не присоединяется.

Количество существ в нейтральных отрядах на карте приключений увеличивается на 10% в начале каждой недели, кроме Недели чумы. Округление вниз. Например, если на карте имеется отряд из 19 Лазурных драконов, то в начале следующей недели их станет 20.

Чтобы узнать примерное количество существ в нейтральном отряде на карте приключений, можно воспользоваться формулой:

$$N_i = N_1 * 1,1^{i-1}$$

где i - порядковый номер недели; N1 - стартовое количество существ данного типа из таблицы выше.

Однако если стартовое количество существ равно 1, то 2 их станет только на 11 неделе. Эта неделя для такого отряда будет считаться как бы первой и дальнейший прирост будет происходить согласно формуле выше.

Расстановка существ в армии героя ИИ.(Предложил Антон Усаченко, vk.com).

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 скупке 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 никогда не берёт в армию, но скупает и оставляет в городе. Таким образом, в любой армии героя ИИ может быть до 6 видов существ из его родного города. ИИ не берёт в армию следующих существ:

ЗАМОК	Алебардщики	ИНФЕРНО	Черти	ЦИТАДЕЛЬ	Хобгоблины
ОПЛОТ	Дендроиды-солдаты	НЕКРОПОЛИС	Зомби	КРЕПОСТЬ	Гноллы-мародёры
БАШНЯ	Мастер-гримлины	ТЕМНИЦА	Адские троглодиты	СОПРЯЖЕНИЕ	Магмовые элементали

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.

Теперь к особенностям расстановки:

- 1) ИИ разделяет все свои войска на 2 категории: стрелки и отряды ближнего боя.
- 2) 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 7.
- 3) 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 случайно между соответствующими слотами.
- 4) 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 уменьшения их скорости.
- 5) Если несколько отрядов ближнего боя имеют одинаковую скорость, то ИИ расположит их по id - индивидуальному порядковому номеру существа, т.е. сперва будут войска Замка, Оплота, Башни и т.д., а в конце нейтралы (драконы). Внутри одного города id считается от существ 1 уровня к 7 уровню, причём неулучшенные войска идут вперёд улучшенных.
- 6) При осаде города возникает особенности - отряды ближнего боя с одинаковой скоростью ИИ располагает в порядке обратном id.
- 7) Если в армии героя ИИ меньше 7 видов существ, то порядок приоритета слотов меняется и стрелков он помещает следующим образом:

Кол-во отрядов	Порядок слотов, в которые помещаются стрелки
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.

Алгоритм движения существ по полю боя. Разворот перед атакой. Дыхание.

(Составлено на основе информации [AlexSpl](#), [heroesworld.ru](#), [Zoom](#), [heroesworld.ru](#) и [rainalcar](#), [heroescommunity.com](#)).

Чтобы научиться рассчитывать путь движения существ по полю боя можно воспользоваться следующей методикой:

Подготовка:

1. Делаем скриншот поля боя с сеткой (желательно на снегу) с минимальным количеством препятствий и отрядов (без боевых машин).
2. Распечатываем на принтере, берём в руки карандаш и стирательную резинку, рисуем всевозможные препятствия, а также выбираем пункт А (начало пути) и пункт В (конечная цель маршрута).

Этап первый:

1. Клетку (гекс) А отмечаем как "0".
2. Все соседние с клеткой "0" клетки отмечаем как "1".
3. Все соседние с клетками "1" клетки отмечаем как "2".
- Продолжаем отмечать клетки до тех пор, пока клетка В не
4. получит свою метку. Цифра, которую она получит, будет означать расстояние до неё от клетки А.

Этап второй:

Пусть, например, гекс В получил метку "7"

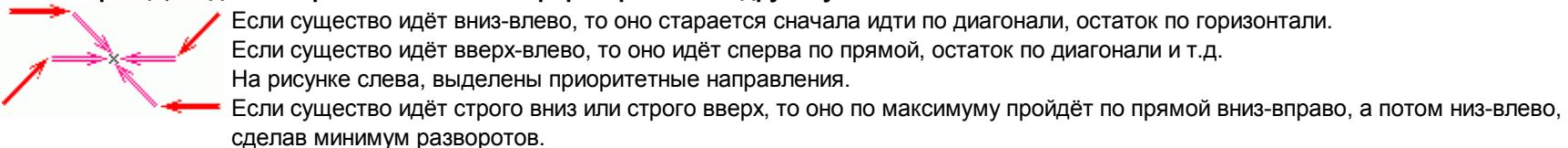
1. На клетку "7", существо должно перейти с клетки "6", поэтому среди всех клеток "6" вокруг клетки "7" выбираем ту, которая обладает наивысшим приоритетом исходя из схемы справа (красные цифры).

1 - наивысший приоритет.

Например, если верхний левый и средний левый гекс имеют метку "6", то выбираем верхний гекс, так как он имеет высший приоритет 4 (а средний левый только 5). Найденный гекс будет предпоследним в маршруте А-В.

2. Теперь ищем клетки, соседние с найденным и имеющие метку "5" и т.д.
3. Продолжаем прокладывать путь, пока не достигнем клетки с меткой "0".
4. После этого построение маршрута завершено.

Если вкратце, то данное правило можно интерпретировать по другому:



Для существ, занимающих две клетки, маршрут строится аналогично. Только клетки, куда не может попасть отряд, номером не помечаются, а отмечаем, например, меткой "N", а гекс слева (для нападающего)/справа (для защищающегося) от "головы" существа получает метку "1".

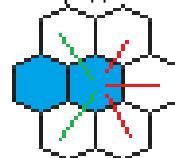
Узнать, развернётся ли летающее существо перед атакой, можно по разности **dest - source**, где **dest** - порядковый номер гекса по горизонтали со "своей" стороны, с которого происходит атака, а **source** - то же, но гекс который атакует существо. Если эта разность отрицательна, то отряд развернётся, иначе - нет. Пешие существа разворачиваются всегда, когда идут назад.

Например, всем известно, что направление атаки драконов иногда не совпадает с планируемым нами.

Так вот, существует общее правило атаки. Каждый отряд, занимающий **один гекс**, имеет два типа атаки: основную и "с разворота".

Здесь всё просто: если отряд не может произвести основную, он бьёт с разворота.

Двухгексовые отряды имеют также дополнительный вид атаки:



2 синие клетки - двухгексовое существо ("голова" справа).

Красные стрелки - основная атака.

Зелёные стрелки - дополнительная атака.

Порядок приоритета в атаке следующий:

1. Основная атака
2. Дополнительная атака
3. Атака с разворота

Т.е. дракон будет разворачиваться только в том случае, если он не может произвести ни основную ни дополнительную атаки.

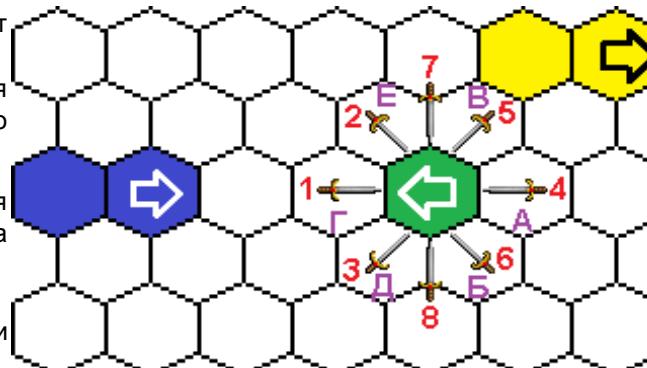
Также сложности возникают при атаке драконами. Чтобы не ошибиться с направлением атаки и целью сквозного дыхания, нужно знать несколько простых особенностей:

Одногексовое существо (зелёное) наш дракон (синий) может атаковать по восьми направлениям (см.рисунок).

1. Атаки спереди (1), сверху-слева (2) и снизу-слева (3) являются основными, и дыхание наносит урон существу на клетке за целью по направлению удара: **А, Б и В** соответственно.

2. Атаки сзади (4), сверху-справа (5) и снизу-справа (6) являются атаками с разворота, и дыхание наносит урон существу на клетке за целью по направлению удара: **Г, Д и Е** соответственно.

3. Атаки сверху (7) и снизу (8) являются дополнительными атаками, и дыхание наносит урон существу на клетке **Д** или **Е** соответственно.



4. Если наш дракон будет изначально находиться не "лицом" к цели (жёлтый), то он развернётся перед перемещением, и атаки 4, 5 и 6 будут для него основными, атаки 1, 2 и 3 будут произведены с разворота, а атаки 7 и 8 будут дополнительными и дыхание нанесёт урон по клеткам **Б** и **В** соответственно.

Двухгексовое существо (зелёное) наш дракон (синий) может атаковать по четырнадцати направлениям (см.рисунок).

1. Атаки спереди (1), сверху-слева (2) и снизу-слева (3) являются основными, аналогично атакам по одногексовому существу. Дыхание при атаке спереди (1) не срабатывает, т.к. на клетке **А** находится задняя часть этого же существа. Дыхание от атак 2 и 3 наносит урон по клеткам **Б** и **В** соответственно.

2. Атаки сзади (4), сверху-справа (5) и снизу-справа (6) являются атаками с разворота, аналогично атакам по одногексовому существу. Дыхание при атаке сзади (4) не срабатывает, т.к. на клетке **Г** находится задняя часть (атакуемое существо разворачивается при получении удара) этого же существа. Дыхание от атак 5 и 6 наносит урон по клеткам **Б** и **В** соответственно.

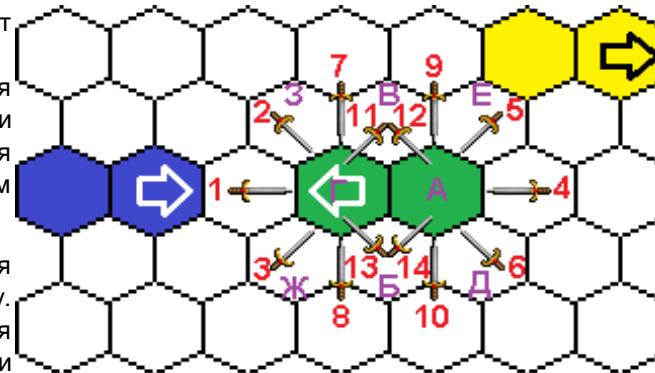
3. При атаке сверху (7) или снизу (8) по передней части происходит выбор между основной атакой по клетке **А** и дополнительной атакой по клетке **Г**. Согласно приоритетам, основная атака имеет преимущество, и в действительности дракон атакует клетку **А**, а дыхание наносит урон по клетке **Д** или **Е** соответственно.

4. При атаке сверху (9) или снизу (10) по задней части происходит выбор между дополнительной атакой по клетке **А** и атакой с разворота по клетке **Г**. Согласно приоритетам, дополнительная атака имеет преимущество, и в действительности дракон атакует клетку **А**, а дыхание наносит урон по клетке **Б** или **В** соответственно.

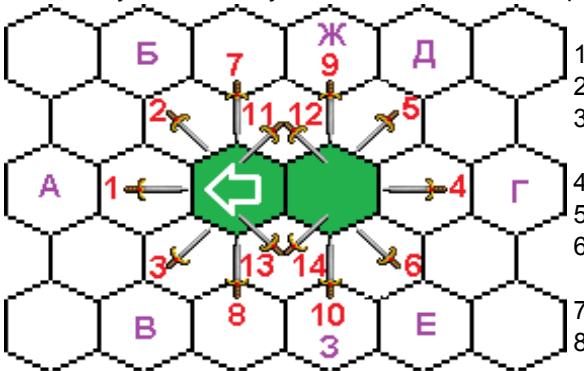
5. При атаке сверху-справа (11) или снизу-справа (13) по передней части происходит выбор между дополнительной атакой по клетке **А** и атакой с разворота по клетке **Г**. Согласно приоритетам, дополнительная атака имеет преимущество, и в действительности дракон атакует клетку **А**, а дыхание наносит урон по клетке **Б** или **В** соответственно.

6. При атаке сверху-слева (12) или снизу-слева (14) по задней части происходит выбор между основной атакой по клетке **А** и дополнительной атакой по клетке **Г**. Согласно приоритетам, основная атака имеет преимущество, и в действительности дракон атакует клетку **А**, а дыхание наносит урон по клетке **Д** или **Е** соответственно.

7. Если наш дракон будет изначально находиться не "лицом" к цели (жёлтый), то он развернётся перед перемещением, и атаки 4, 5 и 6 будут для него основными, атаки 1, 2 и 3 будут произведены с разворота, атаки 7, 8, 9 и 10 будут произведены по клетке **Г** с дыханием по клеткам **Б**, **В**, **Ж** или **З** соответственно, атаки 11, 12, 13 и 14 будут произведены по клетке **Г** с дыханием по клеткам **Ж** или **З** соответственно.



Также двухгексовые существа имеют особые правила ответа на атаку:



ОТВЕТ ОСНОВНОЙ АТАКАЙ:

1. При получении удара по направлению 1, дракон ответит в направлении А.
2. При получении удара по направлению 2, 7 или 12, дракон ответит в направлении Б.
3. При получении удара по направлению 3, 8 или 14, дракон ответит в направлении В.

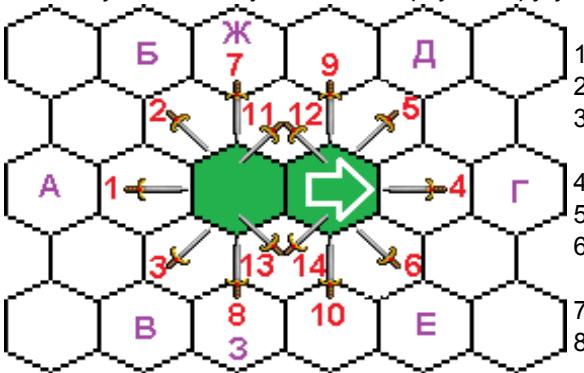
ОТВЕТ АТАКАЙ С РАЗВОРОТА:

4. При получении удара по направлению 4, дракон ответит в направлении Г.
5. При получении удара по направлению 5, дракон ответит в направлении Д.
6. При получении удара по направлению 6, дракон ответит в направлении Е.

ОТВЕТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ АТАКАЙ:

7. При получении удара по направлению 9 или 11, дракон ответит в направлении Ж.
8. При получении удара по направлению 10 или 13, дракон ответит в направлении З.

Если двухгексовое существо повёрнуто в другую сторону:



ОТВЕТ АТАКАЙ С РАЗВОРОТА:

1. При получении удара по направлению 1, дракон ответит в направлении А.
2. При получении удара по направлению 2, дракон ответит в направлении Б.
3. При получении удара по направлению 3, дракон ответит в направлении В.

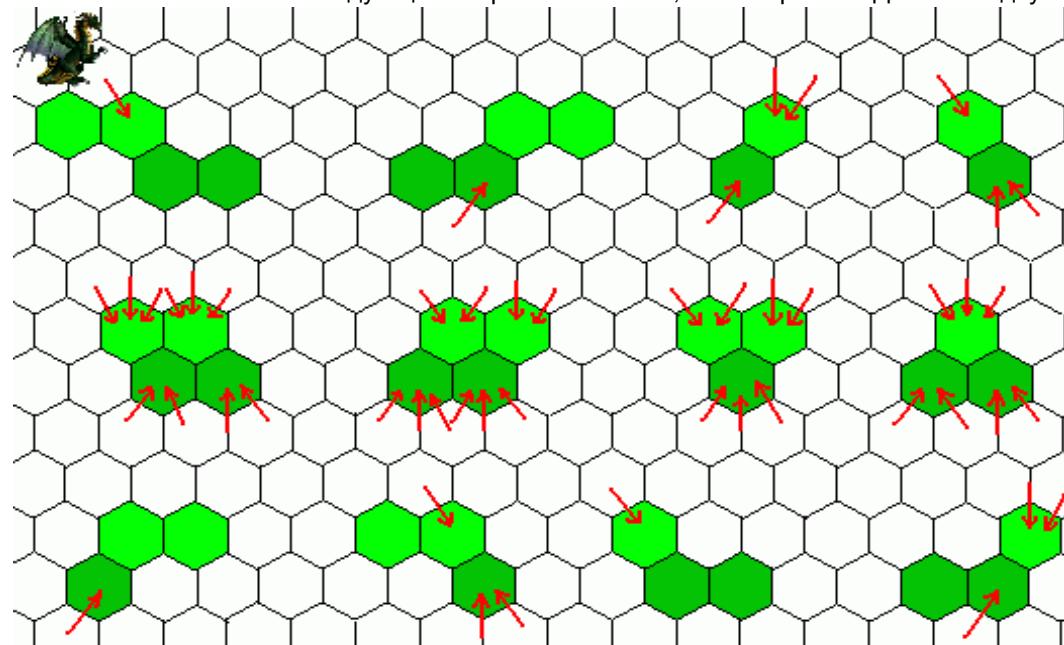
ОТВЕТ ОСНОВНОЙ АТАКАЙ:

4. При получении удара по направлению 4, дракон ответит в направлении Г.
5. При получении удара по направлению 5, 9 или 11, дракон ответит в направлении Д.
6. При получении удара по направлению 6, 10 или 13, дракон ответит в направлении Е.

ОТВЕТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ АТАКАЙ:

7. При получении удара по направлению 7 или 12, дракон ответит в направлении Ж.
8. При получении удара по направлению 8 или 14, дракон ответит в направлении З.

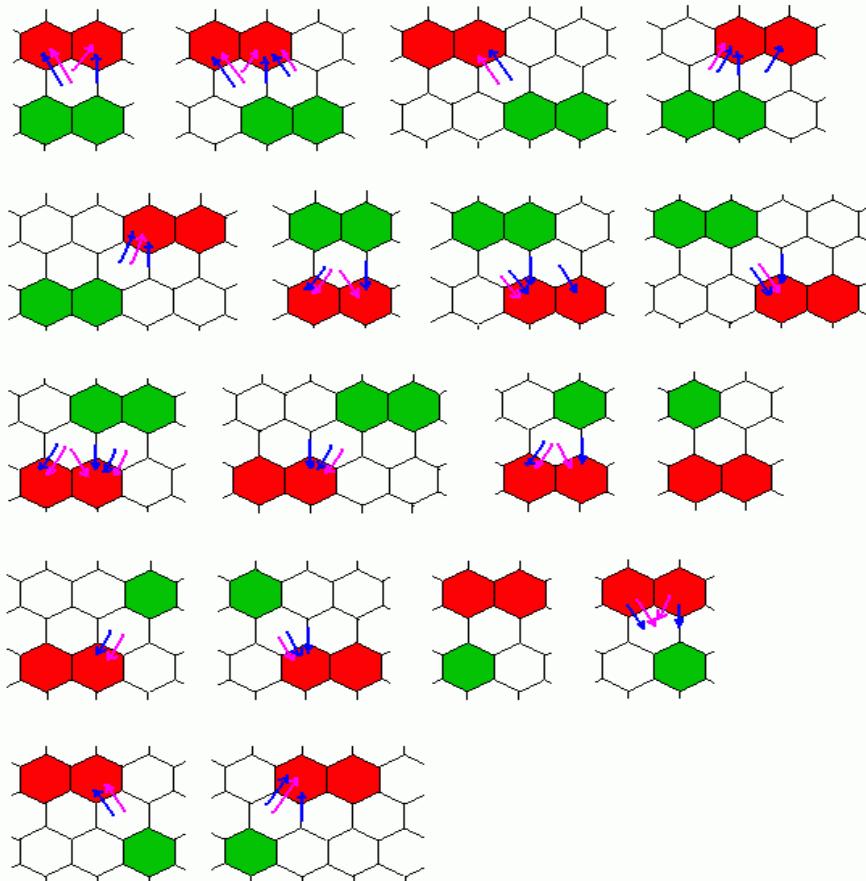
Можно использовать следующие направления атаки, чтобы прокинуть Дыханием двух вражеских существ, стоящих рядом:



Зелёные гексы - вражеские существа; красные стрелки - направления атаки вашего дракона, Огненной птицы или Феникса. Если Вы являетесь обороняющейся стороной, то схема отображается зеркально по горизонтали.

Можно заметить, что в некоторых случаях прокина двух отрядов НЕ будет, даже если он должен быть по логике. Например, ситуация в положении 1 строки 2, где снизу отсутствует одно вертикальное направление атаки снизу.

Также часто возникает ситуация, когда необходимо наоборот атаковать вражеского дракона или Огненную птицу/Феникса так, чтобы ответным ударом он попал Дыханием по дружественному ему существу, нанеся приличный урон. Схема действий в этом случае будет такова:



Красные гексы - вражеский отряд драконов, Огненных птиц или Феников;

Зелёные гексы - вражеские отряды, которые можно прокинуть Дыханием при ответном ударе;

Синие стрелки - направления атаки вашего двухгексового существа, при которой удастся использовать вражеский прожиг против его же существ;

Фиолетовые стрелки - направления атаки вашего одногексового существа.

На схеме существует только две ситуации (позиции без стрелок), при которых невозможно заставить вражеский отряд прокинуть своего же Дыханием.

Используя эти правила, Вы никогда не ошибётесь с направлением атаки ваших драконов или Феников. Удачи!

Параметры "AI values" и "Fight values" (Ценность существ с точки зрения ИИ).(Предоставил AlexSpl, heroesworld.ru).

Замок		Оплот		Башня		Некрополис		Темница	
Копейщик	80	Кентавр	100	Гремлин	44	Скелет	60	Троглодит	59
Арбалетчик	126	Гном	138	Каменная горгулья	165	Живой мертвец	98	Гарпия	154
Грифон	351	Лесной эльф	234	Каменный голем	250	Страж	252	Бехолдер	336
Рыцарь	445	Пегас	518	Маг	570	Вампир	555	Медуза	517
Монах	485	Дендроид-страж	517	Джинн	884	Лич	848	Минотавр	835
Кавалерист	1946	Единорог	1806	Нага	2016	Чёрный рыцарь	2087	Мантикора	1547
Ангел	5019	Зелёный дракон	4872	Гигант	3718	Костяной дракон	3388	Красный дракон	4702
Алебардщик	115	Капитан кентавров	138	Мастер-гремлин	66	Скелет-воин	85	Адский троглодит	84
Стрелок	184	Боевой гном	209	Обсидиановая горгулья	201	Зомби	128	Гарпия-ведьма	238
Королевский грифон	448	Великий эльф	331	Стальной голем	412	Привидение	315	Созерцатель	367
Крестоносец	588	Серебряный пегас	532	Архимаг	680	Вампир-lord	783	Королева медуз	577
Фанатик	750	Дендроид-солдат	803	Мастер-джинн	942	Могущественный лич	1079	Король минотавров	1068
Чемпион	2100	Боевой единорог	2030	Королевская нага	2840	Рыцарь смерти	2382	Скорпикора	1589
Архангел	8776	Золотой дракон	8613	Титан	7500	Дракон-привидение	4696	Чёрный дракон	8721

Инферно		Крепость		Цитадель		Сопряжение		Нейтралы	
Бес	50	Гнолл	56	Гоблин	60	Маленькая фея	55	Крестьянин	15
Гог	159	Ящер	126	Наездник на волке	130	Элементаль воздуха	356	Хоббит	75
Адская гончая	357	Змий	268	Орк	192	Элементаль воды	315	Вор	135
Демон	445	Василиск	552	Огр	416	Элементаль огня	345	Наездник на кабане	145
Порождение зла	765	Горгона	890	Птица рух	1027	Элементаль земли	330	Мумия	270
Ифрит	1670	Виверна	1350	Циклоп	1266	Психический элементаль	1669	Кочевник	345
Дьявол	5101	Гидра	4120	Чудище	3162	Огненная птица	4547	Снайпер	585
								Золотой голем	600
Чёрт	60	Гнолл-мародёр	90	Хобгоблин	78	Фея	95	Алмазный голем	775
Магог	240	Ящер-воин	156	Налётчик	203	Штормовой элементаль	486	Тролль	1024
Цербер	392	Стрекоза	312	Орк-вождь	240	Ледяной элементаль	380	Чародей	1210
Рогатый демон	480	Великий василиск	714	Огр-маг	672	Энергетический элементаль	470	Сказочный дракон	19580
Адское отродье	1224	Могучая горгона	1028	Птица грома	1106	Магмовый элементаль	490	Ржавый дракон	26433
Султан-ифрит	1848	Виверна-монарх	1518	Король циклопов	1443	Магический элементаль	2012	Кристаллический дракон	39338
Архидьявол	7115	Гидра хаоса	5931	Древнее чудище	6168	Феникс	6721	Лазурный дракон	78845

Боевые машины	
Баллиста	600
Катапульта	500
Палатка первой помощи	300
Тележка с боеприпасами	400
Стрелковая башня	400

Параметр "Fight values" (Боевая ценность существ с точки зрения ИИ).

Помимо AI values, показывающего общую силу, все существа имеют также параметр Fight values - боевая сила, без учёта скорости и тактических моментов. ИИ использует этот параметр для некоторых внутренних расчётов, например для Алтаря жертвоприношений.

Замок	Оплот	Башня	Некрополис		Темница
Копейщик	100	Кентавр	100	Гремлин	55
Арбалетчик	115	Гном	194	Каменная горгулья	150
Грифон	324	Лесной эльф	195	Каменный голем	339
Рыцарь	445	Пегас	407	Маг	418
Монах	485	Дендроид-страж	690	Джинн	680
Кавалерист	1668	Единорог	1548	Нага	2016
Ангел	3585	Зелёный дракон	3654	Гигант	3146
Алебардщик	115	Капитан кентавров	115	Мастер-гримлин	55
Стрелок	115	Боевой гном	209	Обсидиановая горгулья	155
Королевский грифон	364	Великий эльф	195	Стальной голем	412
Крестоносец	588	Серебряный пегас	418	Архимаг	467
Фанатик	500	Дендроид-солдат	765	Мастер-джинн	748
Чемпион	1800	Боевой единорог	2030	Королевская нага	2840
Архангел	6033	Золотой дракон	6220	Титан	5000
				Дракон-привидение	3228
				Рыцарь смерти	2029
				Могущественный лич	889
				Зомби	160
				Привидение	252
				Вампир-лорд	652
				Скелет	75
				Живой мертвец	140
				Страж	231
				Вампир	518
				Лич	742
				Чёрный рыцарь	1753
				Костяной дракон	2420
				Троглодит	73
				Гарпия	140
				Бехолдер	240
				Медуза	379
				Минотавр	835
				Мантикора	1215
				Красный дракон	3762
				Адский троглодит	84
				Гарпия-ведьма	196
				Созерцатель	245
				Королева медуз	423
				Король минотавров	890
				Скорпикора	1248
				Чёрный дракон	6783

Инферно		Крепость		Цитадель		Сопряжение		Нейтралы	
Бес	50	Гнолл	70	Гоблин	60	Маленькая фея	40	Крестьянин	15
Гог	145	Ящер	115	Наездник на волке	130	Элементаль воздуха	324	Хоббит	60
Адская гончая	275	Змий	215	Орк	175	Элементаль воды	315	Вор	135
Демон	445	Василиск	506	Огр	520	Элементаль огня	345	Наездник на кабане	145
Порождение зла	765	Горгона	890	Птица рух	790	Элементаль земли	415	Мумия	270
Ифрит	1413	Виверна	1050	Циклоп	1055	Психический элементаль	1431	Кочевник	285
Дьявол	3759	Гидра	4120	Чудище	3162	Огненная птица	3248	Снайпер	415
								Золотой голем	600
Чёрт	60	Гнолл-мародёр	90	Хобгоблин	65	Фея	70	Алмазный голем	775
Магог	210	Ящер-воин	130	Налётчик	174	Штурмовой элементаль	324	Тролль	1024
Цербер	308	Стрекоза	250	Орк-вождь	200	Ледяной элементаль	315	Чародей	805
Рогатый демон	480	Великий василиск	561	Огр-маг	672	Энергетический элементаль	360	Сказочный дракон	16317
Адское отродье	1071	Могучая горгона	1028	Птица грома	869	Магмовый элементаль	490	Ржавый дракон	24030
Султан-ифрит	1584	Виверна-монарх	1518	Король циклопов	1110	Магический элементаль	1724	Кристаллический дракон	30260
Архидьявол	5243	Гидра хаоса	5272	Древнее чудище	5397	Феникс	4929	Лазурный дракон	56315

Ниже все значения для существ представлены в порядке убывания ценности:

Существо	AI V.	Принадлежность
Лазурный дракон	78845	Нейтрал
Кристалл.дракон	39338	Нейтрал
Ржавый дракон	26433	Нейтрал
Сказочный дракон	19580	Нейтрал
Архангел	8776	Замок
Чёрный дракон	8721	Темница
Золотой дракон	8613	Оплот
Титан	7500	Башня
Архидьявол	7115	Инферно
Феникс	6721	Сопряжение
Древнее чудище	6168	Цитадель

Гидра хаоса	5931	Крепость
Дьявол	5101	Инферно
Ангел	5019	Замок
Зелёный дракон	4872	Оплот
Красный дракон	4702	Темница
Дракон-привидение	4696	Некрополис
Огненная птица	4547	Сопряжение
Гидра	4120	Крепость
Гигант	3718	Башня
Костяной дракон	3388	Некрополис
Чудище	3162	Цитадель
Королевская нaga	2840	Башня
Рыцарь смерти	2382	Некрополис
Чемпион	2100	Замок
Чёрный рыцарь	2087	Некрополис
Боевой единорог	2030	Оплот
Нaga	2016	Башня
Магич.элементаль	2012	Сопряжение
Кавалерист	1946	Замок
Султан-ифрит	1848	Инферно
Единорог	1806	Оплот
Ифрит	1670	Инферно
Псих.элементаль	1669	Сопряжение
Скорпикора	1589	Темница
Мантикора	1547	Темница
Виверна-монарх	1518	Крепость
Король циклопов	1443	Цитадель
Виверна	1350	Крепость
Циклоп	1266	Цитадель
Адское отродье	1224	Инферно
Чародей	1210	Нейтрал
Птица грома	1106	Цитадель
Могуществ.лич	1079	Некрополис
Король минотавров	1068	Темница
Могучая горгона	1028	Крепость
Птица рух	1027	Цитадель

Тролль	1024	Нейтрал
Мастер-джинн	942	Башня
Горгона	890	Крепость
Джинн	884	Башня
Лич	848	Некрополис
Минотавр	835	Темница
Дендроид-солдат	803	Оплот
Вампир-lord	783	Некрополис
Алмазный голем	775	Нейтрал
Порождение зла	765	Инферно
Фанатик	750	Замок
Великий василиск	714	Крепость
Архимаг	680	Башня
Огр-маг	672	Цитадель
Золотой голем	600	Нейтрал
Крестоносец	588	Замок
Снайпер	585	Нейтрал
Королева медуз	577	Темница
Mag	570	Башня
Вампир	555	Некрополис
Василиск	552	Крепость
Серебряный пегас	532	Оплот
Пегас	518	Оплот
Дендроид-страж	517	Оплот
Медуза	517	Темница
Магм.элементаль	490	Сопряжение
Шторм.элементаль	486	Сопряжение
Монах	485	Замок
Рогатый демон	480	Инферно
Энерг.элементаль	470	Сопряжение
Корол.грифон	448	Замок
Рыцарь	445	Замок
Демон	445	Инферно
Огр	416	Цитадель

Стальной голем	412	Башня
Цербер	392	Инферно
Ледян.элементаль	380	Сопряжение
Созерцатель	367	Темница
Адская гончая	357	Инферно
Элем.воздуха	356	Сопряжение
Грифон	351	Замок
Элементаль огня	345	Сопряжение
Кочевник	345	Нейтрал
Бехолдер	336	Темница
Великий эльф	331	Оплот
Элемент.земли	330	Сопряжение
Привидение	315	Некрополис
Элемент.воды	315	Сопряжение
Стрекоза	312	Крепость
Мумия	270	Нейтрал
Змий	268	Крепость
Страж	252	Некрополис
Каменный голем	250	Башня
Магог	240	Инферно
Орк-вождь	240	Цитадель
Гарпия-ведьма	238	Темница
Лесной эльф	234	Оплот
Боевой гном	209	Оплот
Налётчик	203	Цитадель
Осидиан.горгулья	201	Башня
Орк	192	Цитадель
Стрелок	184	Замок
Камен.горгулья	165	Башня
Гог	159	Инферно
Ящер-воин	156	Крепость
Гарпия	154	Темница
Наезд.на кабане	145	Нейтрал
Гном	138	Оплот
Капитан кентавров	138	Оплот
Вор	135	Нейтрал
Наездник на волке	130	Цитадель
Зомби	128	Некрополис
Арбалетчик	126	Замок
Ящер	126	Крепость

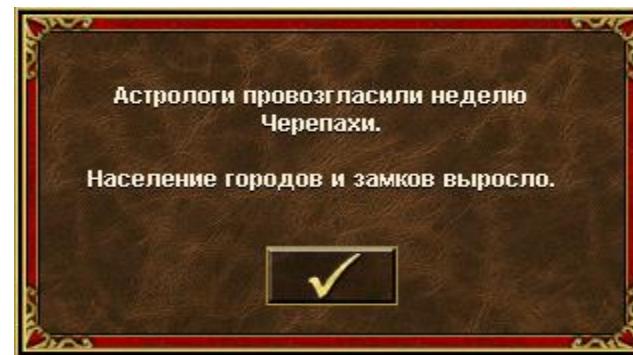
Алебардщик	115	Замок
Кентавр	100	Оплот
Живой мертвец	98	Некрополис
Фея	95	Сопряжение
Гнолл-мародёр	90	Крепость
Скелет-воин	85	Некрополис
Адский троглодит	84	Темница
Копейщик	80	Замок
Хобгоблин	78	Цитадель
Хоббит	75	Нейтрал
Мастер-гримлин	66	Башня
Скелет	60	Некрополис
Чёрт	60	Инферно
Гоблин	60	Цитадель
Троглодит	59	Темница
Гнолл	56	Крепость
Маленькая фея	55	Сопряжение
Бес	50	Инферно
Гремлин	44	Башня
Крестьянин	15	Нейтрал

Неделя существ.

После завершения последнего дня недели при нажатии кнопки "Переход хода" в игре происходит генерация "Недели существ".

Вероятность генерации недели городского существа составляет 25%. В 75% случаев генерируется неделя "абстрактного" существа из списка ниже. ([Информация Sav](#), [forum.df2.ru](#)).

Неделя "абстрактного" существа	
Aardvark	Муравьед
Badger	Барсук
Condor	Кондор
Dog	Собака
Eagle	Орёл
Gopher	Суслик
Hedgehog	Дикобраз
Lizard	Ящерица
Mongoose	Мангуст
Rabbit	Кролик
Rat	Крыса
Raven	Ворон
Squirrel	Белка
Tortoise	Черепаха
Weasel	Ласка



Эти существа не имеют аналогов в игре. В случае появления недели этого существа - никаких изменений в игре не происходит.

Вероятность появления недели определенного городского существа не одинакова, чем выше уровень этого существа, тем ниже эта вероятность. 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;
- Существом недели может стать любое существо из любого города в игре, как простое, так и улучшенное. Нейтралы (Мумия, Кочевник, Хоббит и пр.) не могут являться номинантами;
- "Неделя существа" генерируется в конце первой, второй и третьей недели месяца. Четвертая неделя завершается "Месяцем существа";
- Первая неделя игры является нейтральной;
- Если жилище существа в городе не построено, бонус не сработает.

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 получите. Также не имеет значения, кто из игроков возведет это строение - действие распространяется на всех участников игры (в том числе и на компьютерных игроков). Помимо "Недели Беса" все "Месяцы существ" отныне становятся "Месяцами Беса" (дополнительный прирост также составляет 15 существ в неделю).

Месяц существ.

После завершения последнего дня месяца при нажатии кнопки "Переход хода" в игре происходит генерация "Месяца существ". Это явление, аналогично "Неделе существа", дает бонус случайно выбранному существу.

Ниже приведена таблица, с перечнем существ, которые могут быть номинантами "Месяца существа".

Внимание! В таблице используются следующие условные обозначения: Зд. - базовое здоровье существа; Ур. - уровень существа.

Существо	Здоровье	Город	Уровень	Количество существ в отряде			Здоровье отряда в среднем
				минимум	максимум	среднее	
Грифон	25	Замок	3	24	50	36	900
Пегас	30	Оплот	4	20	40	30	900
Призрак	18	Некрополис	3	24	50	36	648
Гарпия	14	Темница	2	32	60	46	644
Ящер	14	Крепость	2	32	60	46	644
Змий	20	Крепость	3	24	50	37	740
Гог	13	Инферно	2	32	60	46	598
Кентавр	8	Оплот	1	40	100	70	560
Наездник на волке	10	Цитадель	2	32	60	46	460
Троллодит	5	Темница	1	40	100	70	350
Гремлин	4	Башня	1	40	100	70	280
Хобгоблин	5	Цитадель	1	40	60	50	250
Бес (Бог огня)	4	Инферно	1	40	100	70	280
Муравей	-	-	-	-	-	-	-
Паук	-	-	-	-	-	-	-
Бабочка	-	-	-	-	-	-	-
Саранча	-	-	-	-	-	-	-
Кузнечик	-	-	-	-	-	-	-
Шершень	-	-	-	-	-	-	-
Шмель	-	-	-	-	-	-	-
Жук	-	-	-	-	-	-	-
Божья коровка	-	-	-	-	-	-	-
Земляной червь	-	-	-	-	-	-	-
Месяц чумы	-	Прирост отсутствует. Количество всех невыкупленных существ в городах и внешних жилищах существ уменьшается в 2 раза.					

1.Существует 12 существ, которые представлены в городах и которые могут быть номинантами на "Месяц существа" - их появление равновероятно друг другу и в сумме составляет 40%. Также имеется 10 "абстрактных", не имеющих отношения к игре существ - появление месяца таких существ имеет вероятность 50% и не влечет за собой никаких изменений в игре (*Информация Sav, forum.df2.ru*).

2.Бонусы для городских существ, которые могут стать номинантом месяца:

2.1.Единовременное удвоение всех невыкупленных на момент завершения месяца существ этого типа в городских жилищах (сначала происходит добавление стандартного недельного прироста, а потом - удвоение полученного). Если жилище существ улучшено при наступлении месяца этого существа, то его количество не удвоится, так как игра различает простое и улучшенное существо. Что касается Хобгоблина (единственного улучшенного существа из номинантов) - наоборот, надо улучшить его жилище, чтобы получить бонус.

2.2.Появление на карте приключений некоторого количества нейтральных отрядов этих существ - место расположения, количество существ в отряде (в пределах указанного в таблице), а также количество отрядов определяется случайным образом.

2.3.Агрессивность появляющихся отрядов случайна и равновероятна (*Информация Sav, forum.df2.ru*).

3.Отдельное место занимает существо первого уровня из Инферно - его появление возможно только лишь в случае установки Грааля в Инферно (Бог Огня). Причем, не имеет значение кто из игроков возведет это строение - действие распространяется на всех участников игры (в том числе и на компьютерных игроков). После возведения Бога Огня никакие другие существа в игре не появляются - каждый месяц в будущем становится "Месяцем Беса". В качестве бонуса для этого, стоящего особняком существа в игре предложено не удвоение невыкупленного количества, а увеличение прироста на 15 существ (как простых, так и улучшенных). Причем, помимо "Месяца Беса" все "Недели существ" отныне становятся "Неделей Беса" (дополнительный прирост также составляет 15 существ в неделю).

4.С вероятностью 10% может выпасть "Месяц чумы". В случае наступления этого события происходит следующее:

4.1.Отсутствует прирост всех существ во всех городах на карте.

4.2.Количество всех невыкупленных на конец месяца существ в городах (всех уровней) уменьшается в два раза (округление вниз).

5.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 (*Информация Sav, forum.df2.ru*).

6.Число 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.

7.В момент генерации "Месяца существа", "Неделя существа" не генерируется.

8.В обучении не генерируются месяцы городских существ и месяцы чумы (*Информация Sav, forum.df2.ru*).

Описания существ из H3Blade.hlp

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	Замок	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	Замок	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	Замок	Отлично вооружённые и защищённые, Рыцари и Крестоносцы обладают гораздо лучшими боевыми качествами, чем Копейщики. Крестоносцы делают два удара за атаку
Монах Фанатик	5	Замок	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	Замок	Кавалеристы и Чемпионы при вступлении в битву наносят дополнительный урон (+5% на шестиугольник, пройденный для того, чтобы атаковать противника)
Ангел Архангел	7	Замок	Обладающие огромной наступательной и оборонительной силой, а так же 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	Оплот	Из-за медлительности, гномов 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	Оплот	Вооруженные луками, эльфы — единственное войско Оплота, способное к дистанционной атаке. Великие эльфы могут делать два выстрела за атаку
Пегас Серебряный пегас	4	Оплот	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	Оплот	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	Оплот	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	7	Оплот	Зеленые и Золотые драконы опустошают земли своим ядовитым или сернистым дыханием. Зеленые драконы невосприимчивы к заклинаниям до 4-го уровня, а Золотые — до пятого
Гремлин Мастер-гремлин	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-гремлины, доказавшие свою верность, не прикованы и могут швырять свои ядра на цепях в дистанционной атаке
Каменная горгулья Обсидиановая горгулья	2	Башня	Каменные и Обсидиановые горгульи — статуи демонов, оживленные для участия в битвах, атакуют кривыми когтями
Каменный голем Стальной голем	3	Башня	Каменные и Стальные 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 Стальные 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 героям цену заклинаний на 2. Удар Архимага проникает сквозь крепостные стены и наносит полный урон врагу
Джинн Мастер-джинн	5	Башня	Джиннны и Мастер-джиннны — союзники Башни из мира Магии воздуха. Они наносят сокрушительный 100% удар по всем врагам и 150% урон Ифритам. Один раз за ход Мастер-джиннны помогают случайно выбранным заклинанием союзной армии
Нага Королевская нага	6	Башня	Наги — защитницы необыкновенной силы. Их атаки несколькими мечами всегда наносят максимальный урон и не дают возможности ответного удара
Гигант Титан	7	Башня	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
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	Некрополис	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	Некрополис	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	Некрополис	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	Некрополис	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 скрапетров

Чёрный рыцарь Рыцарь смерти	6	Некрополис	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	Темница	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	Темница	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	Темница	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	Темница	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	Темница	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 паразитирует врага, который при этом получает 50% повреждения и может двигаться только когда его атакуют или по прошествии трех раундов
Красный дракон Чёрный дракон	7	Темница	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
Бес Чёрт	1	Инферно	Маленькие, хилые, вооруженные только своими когтями, Бесы и Черти в числе самых слабых юнитов в игре. На поле битвы Черти направляют 20% баллов заклинаний, наложенных врагом, в распоряжение своего героя
Гог Магог	2	Инферно	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	Инферно	Эти дьявольские собаки быстро бегают и сильно кусаются. У Церберов три головы, и они могут атаковать сразу трех противников
Демон Рогатый демон	4	Инферно	Оба типа демонов приспособлены к атаке в ближнем бою
Порождение зла Адское отродье	5	Инферно	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	Инферно	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	Инферно	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
Гнолл Гнолл-мародёр	1	Крепость	Вооруженные булавами, Гноллы и Гноллы-мародёры превосходят обычные соединения пехоты
Ящер Ящер-воин	2	Крепость	Ящеры и Ящеры-воины вооружены луками для дистанционной атаки и кинжалами для рукопашной
Змий Стрекоза	3	Крепость	Эти гигантские летающие насекомые атакуют врага своими хвостовыми жалами. Их нападения развеивают любые заклинания помощи, обращенные на их жертвы
Василиск Великий василиск	4	Крепость	Василиски и Великие василиски обладают способностью обездвиживать свою жертву на три раунда с вероятностью в 20%. Жертва получает 50% урона 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	Крепость	Виверны и Виверны-монархи атакуют ударами своего жалящего хвоста. Виверны-монархи могут отравить противника во время трех раундов. Верховное существо отравленной армии теряет 50% здоровья каждый раунд. Отравление преодолевается только заклинанием лечения
Гидра Гидра хаоса	7	Крепость	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
Гоблин Хобгоблин	1	Цитадель	Хотя Гоблины и Хобгоблины — посредственные солдаты, они весьма многочисленны и атакуют тяжелыми булавами
Наездник на волке Налётчик	2	Цитадель	Гоблины и Хобгоблины, севшие на волков, — гораздо более эффективная сила, чем их пешие собратья. Налётчик делает два удара за атаку
Орк Орк-вождь	3	Цитадель	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	Цитадель	Орудия 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	Цитадель	Птицы рух и Птицы грома — единственные летающие юниты, доступные в городах Цитадели. Во время атаки Птицы грома в 20% случаев посыпают молнией, которые наносят дополнительный урон в размере 10x на количество атакующих Птиц грома
Циклоп Король циклопов	6	Цитадель	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	Цитадель	Атака этих гигантских существ столь сокрушительна, что снижает возможности защиты их врага. Атака Чудища снижает защиту на 40%, а Древнего чудища — на 80%
Элементаль воздуха	2	Сопряжение	Элементалы 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	Сопряжение	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	Сопряжение	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	Нейтрал	Как и Каменные и Стальные големы городов Башни, Золотые големы — искусно сделанные статуи, оживленные при помощи магии. Заклинания наносят вред Золотым големам только в 15% случаев
Элементаль земли	5	Сопряжение	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	Нейтрал	Как и Каменные и Стальные големы городов Башни, Алмазные големы — искусно сделанные статуи, оживленные при помощи магии. Заклинания наносят вред Алмазным големам только в 5% случаев

Объекты, позволяющие получить артефакты.

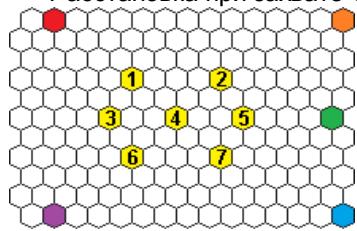
(Составлено на основе материалов *Туриста*, *ThatOne* и *MaximusX*, heroes.ag.ru).

Существует 4 основных класса артефактов (указаны в порядке увеличения ценности):

1. Сокровище (Treasure)
2. Малый (Minor)
3. Великий (Major)
4. Реликт (Relic)

Получить артефакты можно просто подобрав их на карте приключений. Кроме этого артефакты могут попасться при посещении определённых объектов (Сокровищниц).

Расстановка при захвате Сокровищниц отличается от стандартной:



1, 2, 3, 4, 5, 6 и 7 - порядковые номера существ в окне героя слева-направо. Если существа занимают 2 клетки, то на отмеченную клетку они встают задней частью; Цветные клетки - возможные места появления вражеских существ.

Если охрана Сокровищницы состоит из одинаковых типов существ, то с вероятностью 50% на фиолетовой клетке может появиться улучшенный отряд этих существ (не во всех сокровищницах).

Последовательность хода вражеских существ зависит от их скорости.

Если среди охраны Сокровищницы есть существа с одинаковой скоростью, то очерёдность их ходов будет следующей: оранжевая клетка, синяя клетка, фиолетовая клетка, красная клетка, зелёная клетка.

Внимание! В Сокровищницах не действует вторичный навык Тактика.

Внимание! Боевые машины не участвуют в захвате сокровищниц, однако, если у героя есть Тележка с боеприпасами, то его стрелки всё равно будут иметь бесконечный боезапас.

Узнать численность охраны Сокровищницы можно не вступая с ними в бой. Достаточно просто посетить их и отказаться от сражения. После этого при наведении курсора на эту Сокровищницу в строке статуса можно увидеть примерное количество охранников, а также сообщение имеются ли среди них улучшенные существа.

Если герой перебил охрану, но ни одно из его существ не выжило (например, вследствие применения Армагеддона или Цепной молнии), то награду он не получит. Следующему вошедшему в такую Сокровищницу герою остается только согласиться на бой, имея хотя бы одно существо в армии и, автоматически победив, получить награду.

Охрана Сокровищниц не восстанавливается в случае поражения героя, и при следующем посещении любым героем, он будет сражаться только с выжившими существами после прошлой попытки захвата.

Существуют следующие типы Сокровищниц, в которых можно получить артефакты:

СКЛЕП.

Существуют 4 типа Склепа, различающиеся силой охраны и количеством сокровищ в них:

Вероятность	Охрана	Награда
30%	3 отряда по 10 Скелетов, 2 отряда по 10 Живых мертвецов	1500 золота
30%	2 отряда по 10 Скелетов, 2 отряда 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 Живых мертвецов, 10 Стражей, 10 Вампиров	5000 золота + Артефакт-Сокровище

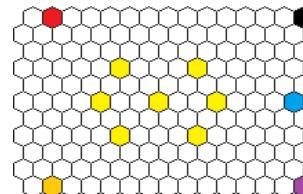


Схема расположения существ зависит от выпавшего типа Склепа (через дробь):

Жёлтые - войска героя (задняя часть, если существа двухгексовые); Красная - Скелеты/Ж.мертвецы/Вампиры/Вампиры; Чёрная - Скелеты; Синяя - Скелеты/Скелеты/Никого/Никого; Фиолетовая - Ж.мертвецы; Оранжевая - Ж.мертвецы/Стражи/Стражи/Стражи.

Посещение разграбленного Склепа: Боевой дух героя -1 на ближайшую битву.

При генерации случайной карты Склеп может появиться только на Траве, Грязи, Снеге, Болоте или Песке.

ПОКИНУТЫЙ КОРАБЛЬ.

Существуют 4 типа кораблей, различающиеся охраной и количеством сокровищ в них:

Вероятность	Охрана	Награда
30%	5 отрядов по 4 Элементала я воды	3000 золота
30%	5 отрядов по 6 Элементалей воды	3000 золота + Артефакт-Сокровище
30%	5 отрядов по 8 Элементалей воды	4000 золота + Артефакт-Сокровище
10%	5 отрядов по 12 Элементалей воды	6000 золота + Малый артефакт

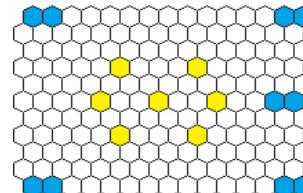


Схема расположения существ:

Жёлтые - войска героя (задняя часть, если существа двухгексовые); Синие - Элементали воды (делятся поровну).

Посещение разграбленного Покинутого корабля: Боевой дух героя -1 на ближайшую битву.

КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ.

Существуют 4 типа крушений, различающиеся охраной и количеством сокровищ в них:

Вероятность	Охрана	Награда
30%	5 отрядов по 2 Стража	2000 золота
30%	5 отрядов по 3 Стража	3000 золота
30%	5 отрядов по 5 Стражей	4000 золота + Артефакт-Сокровище
10%	5 отрядов по 10 Стражей	5000 золота + Малый артефакт

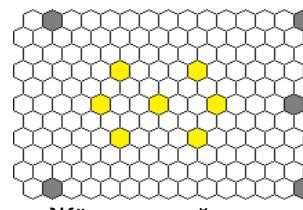


Схема расположения существ:

Жёлтые - войска героя (задняя часть, если существа двухгексовые); Серые - Стражи (делятся поровну).

Посещение разграбленного Кораблекрушения: Боевой дух героя -1 на ближайшую битву.

УТОПИЯ ДРАКОНОВ.

Существуют 4 типа Утопий драконов:

Вероятность	Охрана	Награда
30%	8 Зелёных драконов, 5 Красных драконов, 2 Золотых дракона, 1 Чёрный дракон	20000 золота + 4 артефакта разных классов
30%	8 Зелёных драконов, 6 Красных драконов, 3 Золотых дракона, 2 Чёрных дракона	30000 золота + Малый артефакт + Великий артефакт + 2 артефакта-реликта
30%	8 Зелёных драконов, 6 Красных драконов, 4 Золотых дракона, 3 Чёрных дракона	40000 золота + Великий артефакт + 3 артефакта-реликта
10%	8 Зелёных драконов, 7 Красных драконов, 6 Золотых драконов, 5 Чёрных драконов	50000 золота + 4 артефакта-реликта

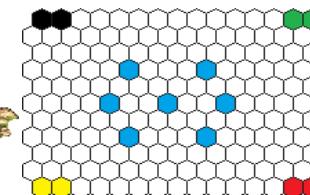
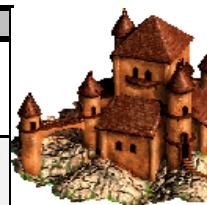


Схема расположения существ:

Синие - войска героя (задняя часть, если существа двухгексовые); Чёрная - Чёрные драконы; Зелёная - Зелёные драконы; Красная - Красные драконы; Жёлтая - Золотые драконы.

Далее приведены объекты без охраны, в которых можно получить артефакты.

СКЕЛЕТ НА ЗЕМЛЕ.

Вероятность	Награда
20%	Артефакт-Сокровище или Малый артефакт
80%	Ничего



Всего на карте может быть не более 32 Скелетов на земле.

ТЕЛЕГА.

Вероятность	Награда
10%	Ничего
20%	Артефакт-Сокровище
20%	Малый артефакт
50%	2...5 случайного ресурса, кроме золота



На случайных картах может быть сгенерирована только на Камнях

ПОТЕРПЕВШИЙ КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ.

Вероятность	Награда
55%	Артефакт-Сокровище
20%	Малый артефакт
20%	Великий артефакт
5%	Артефакт-Реликт



Исчезает после первого посещения.

МОГИЛА ВОИНА.

Вероятность	Награда
30%	Артефакт-Сокровище
50%	Малый артефакт
15%	Великий артефакт
5%	Артефакт-Реликт



Посещение Могилы воина (разграбленной или нет): Боевой дух героя -3 на ближайшую битву.

МОРСКОЙ СУНДУК.

Вероятность	Награда
20%	Ничего
10%	1000 золота + Артефакт-Сокровище. Если рюкзак полон, герой получает 1500 золота.
70%	1500 золота



Исчезает после первого посещения.

СУНДУК С СОКРОВИЩАМИ.

Вероятность	Награда
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. Если рюкзак полон, герой получает на выбор: 1000 золота или 500 опыта.



Исчезает после первого посещения.

Это интересно! Если на карте запрещены какие-либо заклинания, то артефакты, содержащие эти заклинания, не могут появиться на карте или попасться в объектах, позволяющих получить артефакты.

Объекты, позволяющие купить/продать артефакты.

(Составлено на основе материалов *Туриста*, *ThatOne* и *MaximusX*, heroes.ag.ru).

Существует 4 основных класса артефактов (указаны в порядке увеличения ценности):

1. Сокровище (Treasure)
2. Малый (Minor)
3. Великий (Major)
4. Реликт (Relic)

Получить артефакты можно из различных объектов на карте, победив вражеского героя, получив их от героя-союзника или просто подобрав их на карте приключений. Кроме этого артефакты можно покупать и/или продавать при посещении определённых объектов.

ЧЁРНЫЙ РЫНОК - именно сюда стекаются все лучшие товары со всего света.



Чёрный рынок предлагает героям ассортимент из 7 случайных артефактов по особой цене - в 2,5 раза выше базовой стоимости. Ассортимент рынка не меняется в течение игры, генерируется в начале игры, а на месте купленных артефактов остаются пустые слоты. На Чёрном рынке не могут продаваться Свитки с заклинаниями, боевые машины, Грааль и Книга магии.

В ассортимент Чёрного рынка всегда входят 3 артефакта класса Сокровище, 3 Малых артефакта и 1 Великий. Если на карте запрещены все артефакты какого-либо класса, то вместо них Чёрный рынок предложит случайные артефакты из незапрещённых, в том числе класса Реликт (4 ур.) и сборные артефакты.

Всего на карте может быть не более 32 Чёрных рынков.

ТОРГОВЕЦ АРТЕФАКТАМИ (в городе).



Торговец артефактами предлагает героям ассортимент из 7 случайных артефактов (3 Сокровища, 3 Малых и 1 Великий) по особой цене - в 5 раз выше базовой стоимости. Ассортимент Торговцев 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, отстрояв 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 многократные перегрузки игры приводят к нескольким немногочисленным вариантам раскладки артефактов - по всей видимости, комбинации генерируются в начале игры.

Кроме того, у Торговцев можно продать все свои артефакты, кроме слота Разное 5, который не отображается при продаже (**bag**).

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 Торговцев. 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 «запертыми» нашим героям в гарнизоне замка). Наём компьютером нового героя при передаче тому хода считается активным действием. Запираем всех героев компьютера в гарнизоне замков и ловим удачу. Также замечено, что некоторые артефакты из указанных классов не появляются к началу данного месяца у Торговцев вовсе (*Добавил DmitriyAS, heroesportal.net*).

Курс покупки и продажи артефактов у Торговцев улучшается с увеличением количества Рынков в контролируемых игроком городах, но не зависит от количества Торговцев артефактами. С увеличением количества Рынков цена продажи снижается и достигает своего возможного минимума при девяти отстроенных Рынках. В этом случае она составляет 1/3 от начальной цены (но все равно выше базовой стоимости).

Формула расчёта цены **покупки** артефактов:

5*Базовая цена / [1 + (Количество Рынков - 1) * 0,25]

Формула расчёта цены **продажи** артефактов:

Базовая цена * [1 + (Количество Рынков - 1) * 0,25] / 5

Т.е. при наличии 2 Рынков скидка составит **20%**; 3 Рынков - скидка **33%**; 4 Рынков - скидка **43%**; 5 Рынков - скидка **50%**; 6 Рынков - скидка **56%**; 7 Рынков - скидка **60%**; 8 Рынков - скидка **64%**; 9 Рынков - скидка **67%**.

Для того чтобы купить или продать артефакты за другие ресурсы, помимо золота, нужно поделить полученную стоимость на **250** - для ртути, серы, кристаллов или самоцветов; на **125** - для древесины или руды.

Невозможно продать Торговцам артефактами: боевые машины и Книгу магии с куклы героя, а также любой артефакт, находящийся в слоте "Разное 5" (левый нижний) (баг).

Внимание! Герои под управлением компьютера не видят Торговца артефактами Сопряжения - не строят его и не скапывают артефакты, даже если он построен (баг).

Объекты, позволяющие получить навыки и заклинания.(Составлено на основе материалов *Туриста*, *ThatOne* и *MaximusX*, heroes.ag.ru).**БИБЛИОТЕКА ПРОСВЕЩЕНИЯ.**

Один раз за игру, каждый герой может повысить все первичные навыки (атака, защита, сила магии, знание) на 2 единицы. Всего на карте может быть не более 32 Библиотек просвещения.

Но для получения бонуса герой должен быть не менее 10 уровня. Навык Дипломатии снижает это требование:

Дипломатия	Требование Библиотеки
Базовая	8 уровень
Продвинутая	6 уровень
Экспертная	4 уровень

**УЧЁНЫЙ.**

Учёный может научить героя новому заклинанию, вторичному навыку или повысить любой его первичный навык на 1.

Бонус выбирается случайно или автором карты. Учёный исчезает после первого посещения.

**1. Обучение новому вторичному навыку.**

Условие	Результат
Если у героя нет предлагаемого навыка и есть свободный слот вторичных навыков	Учёный обучает вторичному навыку Базового уровня
Если у героя нет предлагаемого навыка, но нет свободных слотов вторичных навыков	Учёный повысит случайный первичный навык на 1
Если у героя есть предлагаемый навык, но Базового или Продвинутого уровня	Учёный улучшит этот вторичный навык на 1 ступень
Если у героя есть предлагаемый навык Экспертного уровня	Учёный повысит случайный первичный навык на 1

Это интересно! В игре существует такое понятие, как "Дерево Навыков" - например, если герой получает новый уровень, то ему предлагается на выбор 2 вторичных навыка. Если выбрав один из них снова повысить уровень героя, 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! Т.о. можно нарисовать "Дерево Навыков". Например, "если на втором уровне выберу Логистику, то на следующем предложат выбрать Стрельбу или Нападение...". Рисование такого дерева полезно, когда нужно, например, обзавестись Экспертом Магии Земли максимально быстро.

Внимание! Получение или улучшение вторичного навыка у Учёного вне "Дерева навыков" нарушает его последовательность.

На Учёного не распространяются классовые возможности изучения определённых вторичных навыков, т.е. герой любого класса может получить любой вторичный навык. Например, кто угодно может получить Чародейство, Ведьмы могут получить Сопротивление, Варвары - Магию воды, Боевые маги - Навигацию и т.д.

Внимание! Если герой получает навык у Учёного, который в обычных условиях он получить не может (например Магия воды у варваров), то шанс улучшить его при повышении уровня устанавливается на минимально возможное значение, т.е. 1%.

2. Обучение новому заклинанию.

Условие	Результат
Если герой знает предлагаемое заклинание	Учёный повысит случайный первичный навык на 1
Если герой не знает предлагаемое заклинание, но у него нет Книги магии	Учёный повысит случайный первичный навык на 1
Если герой не знает предлагаемое заклинание, но у него не хватает уровня Мудрости для изучения	Учёный повысит случайный первичный навык на 1
Если герой не знает предлагаемого заклинания, у него достаточный уровень Мудрости и есть Книга магии	Учёный обучает заклинанию

3. Повышение первичного навыка.

Учёный повышает на 1 случайный первичный навык героя.

ЛАГЕРЬ НАЁМНИКОВ.

Атака героя +1. Можно посещать только 1 раз за игру для каждого героя.

Всего на карте может быть не более 32 Лагерей наёмников.



БАШНЯ МАРЛЕТТО.

Защита героя +1. Можно посещать только 1 раз за игру для каждого героя.

Всего на карте может быть не более 32 Башен Марлетто.



ЗВЁЗДНОЕ КОЛЕСО.

Сила магии героя +1. Можно посещать только 1 раз за игру для каждого героя.

Всего на карте может быть не более 32 Звёздных колёс.



САД ОТКРОВЕНИЯ.

Знание героя +1. Можно посещать только 1 раз за игру для каждого героя.

Всего на карте может быть не более 32 Садов откровения.



ШКОЛА МАГИИ.

За 1000 золота можно получить на выбор: Сила магии +1 или Знание +1. Можно посещать только 1 раз за игру для каждого героя.

Всего на карте может быть не более 32 Школ магии.



ШКОЛА ВОЙНЫ.

За 1000 золота можно получить на выбор: Атака +1 или Защита +1. Можно посещать только 1 раз за игру для каждого героя. Всего на карте может быть не более 32 Школ войны.



АРЕНА.

На выбор: Атака +2 или Защита +2. Можно посещать только 1 раз за игру для каждого героя.

Всего на карте может быть не более 32 Арен.



СВЯТЫНЯ МАГИЧЕСКОГО ВОПЛОЩЕНИЯ.

Герой обучается предлагаемому заклинанию 1 уровня, если он имеет Книгу магии и не знает его.

СВЯТЫНЯ МАГИЧЕСКОГО ЖЕСТА.

Герой обучается предлагаемому заклинанию 2 уровня, если он имеет Книгу магии и не знает его.

СВЯТЫНЯ МАГИЧЕСКОЙ МЫСЛИ.

Герой обучается предлагаемому заклинанию 3 уровня, если он имеет Книгу магии, Базовую Мудрость и не знает его.

ПИРАМИДА.

Охрана: 40 Золотых големов и 20 Алмазных големов.

Награда: Герой обучается предлагаемому заклинанию 5 уровня, если он имеет Книгу магии, Экспертную Мудрость и не знает его.

Посещение разграбленной Пирамиды: Удача героя -2 на ближайшую битву. Если герой уже имеет "проклятие" Пирамиды, то ещё -2 к удаче не добавляется.

На случайных картах может быть сгенерирована только на Песке.



ХИЖИНА ВЕДЬМЫ.

Герой обучается предлагаемому вторичному навыку, если он имеет свободный слот вторичных навыков и не знает его.

Внимание! Получение вторичного навыка в Хижине ведьмы вне "Дерева навыков" нарушает его последовательность.

На Хижину ведьмы не распространяются классовые возможности изучения определённых вторичных навыков, т.е. герой любого класса может получить любой вторичный навык. Например, кто угодно может получить Чародейство, Ведьмы могут получить Сопротивление, Варвары - Магию воды и т.д.



Внимание! Если герой получает навык в Хижине ведьмы, который в обычных условиях он получить не может (например Магия воды у варваров), то шанс улучшить его при повышении уровня устанавливается на минимально возможное значение, т.е. 1%.

На случайных картах в Хижине ведьмы не могут появиться следующие вторичные навыки: Доспехи, Артиллерия, Магия земли, Первая помощь, Интеллект, Обучение, Навигация, Чародейство, Нападение, Сопротивление, Грамотность, Волшебство, Тактика и Магия воды (*Добавил SAG19330184, [forum.df2.ru](#)*).

УНИВЕРСИТЕТ.

Герой может изучить до 4 предлагаемых вторичных навыков Базового уровня по 2000 золота за каждый, если он имеет свободные слоты вторичных навыков и не знает их.

Внимание! Получение вторичного навыка в Университете вне "Дерева навыков" нарушает его последовательность.

В Университете соблюдаются классовые возможности изучения определённых вторичных навыков:



Класс героя	Недоступные в Университете навыки
Рыцарь	Чародейство
Священник	Чародейство
Рэйнджер	Чародейство, Магия огня
Друид	Чародейство
Алхимик	Чародейство
Маг	Сопротивление, Чародейство
Демон	Чародейство
Еретик	Чародейство
Рыцарь смерти	Имущество, Лидерство, Первая помощь
Некромант	Первая помощь, Лидерство
Лорд	Чародейство, Магия воды
Чернокнижник	Чародейство, Сопротивление
Варвар	Чародейство, Магия воды
Боевой маг	Чародейство, Навигация
Хозяин зверей	Чародейство, Магия огня
Ведьма	Чародейство, Сопротивление
Путешественник	Чародейство
Элементалист	Сопротивление, Чародейство

ГОРОДСКИЕ СТРОЕНИЯ:

ГИЛЬДИЯ МАГОВ.

Позволяет приобрести герою Книгу магии за 500 золота. Восполняет всю ману героя при "ночёвке" в городе.

Имеет несколько уровней развития в зависимости от типа города. Максимальный уровень Гильдии магов в городах:

3 уровень	Цитадель, Крепость
4 уровень	Замок
5 уровень	Оплот, Башня, Инферно, Некрополис, Темница, Сопряжение

Первый уровень Гильдии магов позволяет изучить **5** заклинаний **1** уровня; второй - **4** заклинания **2** уровня; третий - **3** заклинания **3** уровня при наличии Мудрости; четвёртый - **2** заклинания **4** уровня при наличии Продвинутой Мудрости; пятый - **1** заклинание **5** уровня при наличии Экспертной Мудрости.



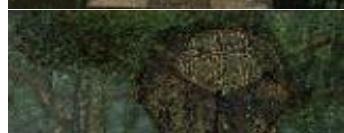
ХРАМ ВАЛЬГАЛЛЫ (Цитадель).

Атака героя +1 при посещении города. Срабатывает только 1 раз для каждого героя.



ЗНАКИ СТРАХА (Крепость).

Атака героя +2 при обороне города.



КЛЕТКА БОГОВ ВОЙНЫ (Крепость).

Защита героя +1 при посещении города. Срабатывает только 1 раз для каждого героя.



ОБЕЛИСК КРОВИ (Крепость).

Защита героя +2 при обороне города.



ОРДЕН ОГНЯ (Инферно).

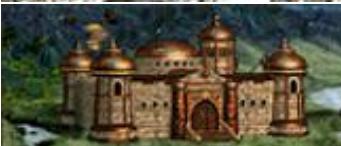
Сила магии героя +1 при посещении города. Срабатывает только 1 раз для каждого героя.

**СЕРНЫЕ ТУЧИ** (Инферно).

Сила магии героя +2 при обороне города.

**СТЕНА ЗНАНИЙ** (Башня).

Знание героя +1 при посещении города. Срабатывает только 1 раз для каждого героя.

**УНИВЕРСИТЕТ МАГИИ** (Сопряжение).

Герой может изучить до 4 предлагаемых вторичных навыков Базового уровня по 2000 золота за каждый, если он имеет свободные слоты вторичных навыков и не знает их: Магия огня, Магия воды, Магия воздуха, Магия земли.

**БИБЛИОТЕКА** (Башня).

Добавляет по 1 заклинанию каждого уровня в Гильдию магов города.

**УСИЛИТЕЛЬ ЧЁРНОЙ МАГИИ** (Некрополис).

Усиливает навык Чародейства (Некромантии) всех героев игрока на 10%.

Объекты, позволяющие получить существ.(Составлено на основе материалов *Туриста*, *ThatOne* и *MaximusX*, heroes.ag.ru).**ЖИЛИЩА СУЩЕСТВ.**

Чтобы взять под контроль, не принадлежащее игроку жилище существ, ему достаточно просто посетить его одним из своих героев (для жилищ существ 1...4 уровней), либо победить охрану из существ этого жилища (для жилищ существ 5...7 уровней), состоящую из тройного базового прироста этих существ. В начале каждой недели в каждом жилище появляется базовый прирост существ и восстанавливается охрана. Т.е. если враг захватил жилище существ 7 уровня, то вы можете перезахватить его без боя до конца недели.

Все существа в жилищах, кроме существ 1 уровня, присоединяются к герою по обычной цене, а существа 1 уровня - бесплатно. В общем случае, базовый прирост для каждого из уровней равен:

Уровень	Прирост	Примечание
1	12...25	Скелеты, Гноллы - 12; Копейщики, Кентавры, Троллодиты - 14; Бесы, Гоблины - 15; Гремлины - 16; Маленькие феи - 20.
2	6...9	Элементали воздуха - 6; Гномы, Живые мертвецы, Гарпии, Гоги - 8; Арбалетчики, Каменные горгульи, Наездники на волках, Ящеры - 9.
3	5...8	Адские гончие - 5; Элементали воды - 6; Грифоны, Лесные эльфы, Стражи, Бехолдеры, Орки - 7; Змии - 8.
4	4...5	Пегасы, Элементали огня - 5; Все остальные - 4.
5	3...4	Элементали земли - 4; Все остальные - 3.
6	2	Все существа 6 уровня.
7	1...2	Огненные птицы - 2; Все остальные - 1.

Внимание! Для Каменных големов нет обычного жилища, но имеется Фабрика големов, где помимо них можно нанимать Стальных, Золотых и Алмазных големов, предварительно победив охрану из Золотых и Алмазных големов. Подробности ниже.



ЖИЛИЩА НЕЙТРАЛЬНЫХ СУЩЕСТВ.

Уровень	Жилище	Существа и прирост
1	Сарай	Крестьяне (прирост - 25).
	Тростниковая лачуга	Хоббиты (прирост - 15).
2	Кабанья лощина	Наездники на кабанах (прирост - 8).
	Убежище воров	Воры (прирост - 8).
3	Палатка кочевников	Кочевники (прирост - 7).
	Могила проклятых	Мумии (прирост - 7).
4	Башня на дереве	Снайперы (прирост - 4).
5	Фабрика големов	Золотые големы (прирост - 3).
	Мост троллей	Тролли (прирост - 3).
6	Фабрика големов	Алмазные големы (прирост - 2).
	Ложбина чародеев	Чародеи (прирост - 2).
7	Магический лес	Сказочные драконы (прирост - 1).
	Серная берлога	Ржавые драконы (прирост - 1).
	Кристаллическая пещера	Кристаллические драконы (прирост - 1).
	Замороженный утёс	Лазурные драконы (прирост - 1).

Если у игрока есть внешнее жилище существ, то прирост этих существ во всех его городах того же типа увеличивается на 1. На этот дополнительный прирост не распространяется бонус Цитадели, Замка, бонус Статуи легиона, однако распространяется бонус Храма Граала - +50% (округление вниз).

Это интересно! Всего на карте может находиться не более 144 жилищ существ.

ХИЖИНА ГНОЛЛОВ.

Отдельного упоминания заслуживает альтернативный вид Хижины гноллов.

Этот вариант Хижины гноллов не используется в игре и, по-видимому, был 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.



ЛАГЕРЬ БЕЖЕНЦЕВ.

Можно нанять базовый прирост случайных существ. Тип наёмников меняется в начале каждой недели.

Таким образом, на седьмой день игрок может сохраняться, закончить ход, посмотреть, какие существа появились в Лагере беженцев, и, если не нравится - загрузить сохранение.



В Лагере беженцев не могут появиться: Снайперы, Чародеи, Лазурные драконы, Ржавые драконы, Кристаллические драконы и Сказочные драконы.

ФОРТ НА ХОЛМЕ.

Герой может улучшить имеющихся у него существ по особым ценам, зависящим от их уровня:

Уровень	Стоимость улучшения
1	бесплатно
2	1/4 стоимости
3	1/2 стоимости
4	3/4 стоимости
5, 6 и 7	за полную стоимость

Под стоимостью улучшения понимается цена, которую придётся заплатить в случае улучшения существ в городе - разница между ценой улучшенного существа и неулучшенного. Следует помнить, что существа 7 уровня, помимо золота, требуют траты ресурсов.



При генерации случайной карты Форт на холме может появиться только на Грязи и Траве.

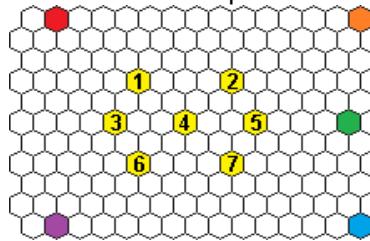
КОНЮШНЯ.

Герой получает 400 очков движения (MP) при посещении и ежедневно до конца недели. Кавалеристы в его армии бесплатно автоматически улучшаются до Чемпионов в момент посещения..



Получить существ можно в некоторых объектах в качестве награды за победу над стражниками (сокровищницы).

Расстановка при захвате Сокровищниц отличается от стандартной:



1, 2, 3, 4, 5, 6 и 7 - порядковые номера существ в окне героя слева-направо. Если существа занимают 2 клетки, то на отмеченную клетку они встают задней частью; Цветные клетки - возможные места появления вражеских существ.

Если охрана Сокровищницы состоит из одинаковых типов существ, то с вероятностью 50% на фиолетовой клетке может появиться улучшенный отряд этих существ (не во всех сокровищницах).

Последовательность хода вражеских существ зависит от их скорости.

Если среди охраны Сокровищницы есть существа с одинаковой скоростью, то очерёдность их ходов будет следующей: оранжевая клетка, синяя клетка, фиолетовая клетка, красная клетка, зелёная клетка.

Внимание! В Сокровищницах не действует вторичный навык Тактика.

Внимание! Боевые машины не участвуют в захвате сокровищниц, однако если у героя есть Тележка с боеприпасами, то его стрелки всё равно будут иметь бесконечный боезапас.

Узнать численность охраны Сокровищницы можно не вступая с ними в бой. Достаточно просто посетить их и отказаться от сражения. После этого при наведении курсора на эту Сокровищницу в строке статуса можно увидеть примерное количество охранников, а также сообщение имеются ли среди них улучшенные существа.

Если герой перебил охрану, но ни одно из его существ не выжило (например, вследствие применения Армагеддона или Цепной молнии), то награду он не получит. Следующему вошедшему в такую Сокровищницу герою остается только согласиться на бой, имея хотя бы одно существо в армии и, автоматически победив, получить награду.

Охрана Сокровищниц не восстанавливается в случае поражения героя, и при следующем посещении любым героем, он будет сражаться только с выжившими существами после прошлой попытки захвата.

Существуют следующие типы Сокровищниц, в которых можно получить существ:

КОНСЕРВАТОРИЯ ГРИФОНОВ.

Существуют 4 типа Консерваторий грифонов:

Вероятность	Охрана	Награда
30%	5 отрядов по 10 Грифонов	1 Ангел
30%	5 отрядов по 20 Грифонов	2 Ангела
30%	5 отрядов по 30 Грифонов	3 Ангела
10%	5 отрядов по 40 Грифонов	4 Ангела

С вероятностью 50% вместо нижнего-левого отряда Грифонов появится отряд Королевских грифонов в том же количестве.

УЛЕЙ ЗМИЕВ.

Существуют 4 типа Ульев змиев:

Вероятность	Охрана	Награда
30%	5 отрядов по 6 Стрекоз	4 Виверны
30%	5 отрядов по 9 Стрекоз	6 Виверн
30%	5 отрядов по 12 Стрекоз	8 Виверн
10%	5 отрядов по 18 Стрекоз	12 Виверн

Далее приведены прочие объекты, в которых можно получить существ.

СОПРЯЖЕНИЕ СТИХИЙ.

Охрана: 12 Элементалей земли (аналогично жилищу Элементалей земли - Алтарю земли).

Сопряжение стихий позволяет герою нанимать Элементалей воздуха, воды, огня и земли.

Также Сопряжение увеличивает прирост Элементалей воздуха и Штурмовых элементалей на 1 во всех городах владельца.

Внимание! На случайных картах Сопряжения стихий не генерируются.

ФАБРИКА ГОЛЕМОВ.

Охрана: 9 Золотых големов, 6 Алмазных големов (аналогично захвату жилищ).

Фабрика големов позволяет герою нанимать Каменных, Стальных, Золотых и Алмазных големов.

Также Фабрика големов увеличивает прирост Каменных и Стальных големов на 1 во всех городах владельца.

Внимание! На случайных картах Фабрики големов не генерируются.

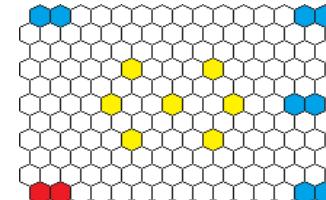


Схема расположения существ:

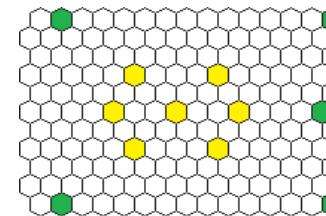


Схема расположения существ:

Жёлтые - войска героя (задняя часть, если существа двухгексовые); Красная - Грифоны/Королевские грифоны; Синие - Грифоны.



ГОРОДСКИЕ СТРОЕНИЯ:



ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЬ СКЕЛЕТОВ (Некрополис).

Позволяет превращать любых существ в Скелетов. Все живые драконы, Гидры и их улучшения превращаются в Костяных драконов.

Костяные и Призрачные драконы преобразовываются в обычных Скелетов.



ПОРТАЛ ВЫЗОВА (Темница).

В начале каждой недели и в момент строительства призывает существ одного из принадлежащих игроку внешних жилищ (определяется случайным образом каждый раз). Однако, если у игрока всего 1 внешнее жилище, то в Портале вызова появляются 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.

Если у игрока имеется мульти-жилище (Фабрика големов или Сопряжение стихий), то Портал вызова случайно призывает любого из существ этого жилища.

Объекты, позволяющие получить ресурсы.(Составлено на основе материалов *Туриста*, *ThatOne* и *MaximusX*, heroes.ag.ru).**ШАХТЫ РЕСУРСОВ.**

При посещении шахты, не принадлежащей игроку, она переходит под его контроль, либо, если на шахту поставлена охрана, сначала ему придётся победить охранников в режиме обычного боя. Посетив свою шахту, игрок получает возможность оставить на шахте охрану до 7 отрядов.

Всего существует 7 типов шахт, как и типов ресурсов:

Шахта	Доход ресурсов
Лесопилка	+2 древесины в день
Шахта руды	+2 руды в день
Лаборатория алхимика	+1 ртуть в день
Пруд драгоценных камней	+1 самоцвет в день
Пещера кристаллов	+1 кристалл в день
Залежи серы	+1 сера в день
Золотая шахта	+1000 золота в день



Если вражеский герой атакует вашу шахту с охраной, то вы будете управлять её защитниками.

ЗАБРОШЕННАЯ ШАХТА.

Охрана: 100...249 Троллюдов (расстановка стандартная, как в битве с нейтралами).

Заброшенная шахта после освобождения превращается в случайную шахту, кроме Лесопилки, и работает как обычная.

Всего на карте может быть не более 144 объектов типа "Шахта".

Внимание! Если в условиях победы требуется захватить все шахты, то для прохождения такой карты надо захватить также и все Маяки (баг).

Это интересно! Бой в Золотой шахте, Пещере кристаллов или Заброшенной шахте (бой с охраной или ночующим там героем) проходит на подземном ландшафте, даже если на карте приключений шахта находится на другой земле, и, соответственно, бонус родной земли имеют существа Темницы.

МИСТИЧЕСКИЙ САД.

Герой получает 500 золота или 5 самоцветов с равной вероятностью. Можно посещать 1 раз в неделю.

При генерации случайной карты Мистический сад может появиться только на Траве или Болоте. Всего на карте может быть не более 32 Мистических садов.



ВОДЯНАЯ МЕЛЬНИЦА.

При посещении на первой неделе, герой получает 500 золота, на второй и последующих - 1000 золота. Можно посещать 1 раз в неделю.



При генерации случайной карты мельница может появиться только на Траве, Грязи, Снеге или Болоте.

ВЕТРЯНАЯ МЕЛЬНИЦА.

Герой получает 3...6 случайного ресурса, кроме древесины. Можно посещать 1 раз в неделю.



КОСТЁР.

Герой получает 400...600 золота и 4...6 случайного ресурса. Костёр исчезает после первого посещения.



НАВЕС.

Герой получает 1...5 случайного ресурса. Можно посещать только 1 раз за игру.

Всего на карте может быть не более 32 Навесов. На случайных картах может быть сгенерирован только на Снеге.



ОБЛОМКИ КОРАБЛЕКРУШЕНИЯ.

Возможны 4 варианта находок в обломках:

Вероятность	Найденные ресурсы
25%	+5 древесины
25%	+5 древесины и 200 золота
25%	+10 древесины и 500 золота
25%	Ничего

Генерируются только на воде. Обломки кораблекрушения исчезают после первого посещения.



ОТДЕЛЬНО ЛЕЖАЩИЕ РЕСУРСЫ.

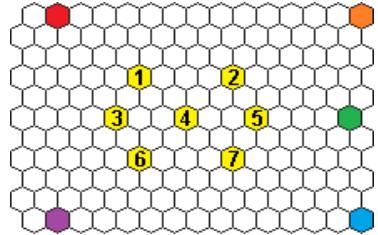
Куча	Найденные ресурсы
Золото	+500...1000 золота
Древесина	+5...10 древесины
Руда	+5...10 руды
Ртуть	+3...6 ртути
Сера	+3...6 серы
Самоцветы	+3...6 самоцветов
Кристаллы	+3...6 кристаллов

Кучи ресурсов исчезают после первого посещения.



СОКРОВИЩНИЦЫ РЕСУРСОВ.

Под этим обобщающим термином имеются ввиду все объекты, в которых приходится сражаться с охраной для того, чтобы получить награду. Причём расстановка при захвате Сокровищниц отличается от стандартной:



1, 2, 3, 4, 5, 6 и 7 - порядковые номера существ в окне героя слева-направо. Если существа занимают 2 клетки, то на отмеченную клетку они встают задней частью; Цветные клетки - возможные места появления вражеских существ.

Если охрана Сокровищницы состоит из одинаковых типов существ, то с вероятностью 50% на фиолетовой клетке может появиться улучшенный отряд этих существ (не во всех сокровищницах).

Последовательность хода вражеских существ зависит от их скорости.

Если среди охраны Сокровищницы есть существа с одинаковой скоростью, то очерёдность их ходов будет следующей: оранжевая клетка, синяя, фиолетовая, красная, зелёная.

Внимание! В Сокровищницах не действует вторичный навык Тактика.

Внимание! Боевые машины не участвуют в захвате сокровищниц, однако если у героя есть Тележка с боеприпасами, то его стрелки всё равно будут иметь бесконечный боезапас.

Существуют следующие типы Сокровищниц, в которых можно получить только ресурсы:

1.Тайник бесов:

Вероятность	Охрана	Награда
30%	5 отрядов по 20 Бесов	1000 золота + 2 ртути
30%	5 отрядов по 30 Бесов	1500 золота + 3 ртути
30%	5 отрядов по 40 Бесов	2000 золота + 4 ртути
10%	5 отрядов по 60 Бесов	3000 золота + 6 ртути



2.Сокровищница гномов:

Вероятность	Охрана	Награда
30%	5 отрядов по 10 Гномов	2500 золота + 2 кристалла
30%	5 отрядов по 15 Гномов	4000 золота + 3 кристалла
30%	5 отрядов по 20 Гномов	5000 золота + 5 кристаллов
10%	5 отрядов по 30 Гномов	7500 золота + 10 кристаллов



3.Хранилище медуз:

Вероятность	Охрана	Награда
30%	5 отрядов по 4 Медузы	2000 золота + 5 серы
30%	5 отрядов по 6 Медуз	3000 золота + 6 серы
30%	5 отрядов по 8 Медуз	4000 золота + 8 серы
10%	5 отрядов по 10 Медуз	5000 золота + 10 серы



4. Склады циклопов:

Вероятность	Охрана	Награда
30%	5 отрядов по 4 Циклопа	по 4 серы, ртути, кристаллов и самоцветов
30%	5 отрядов по 6 Циклопов	по 6 серы, ртути, кристаллов и самоцветов
30%	5 отрядов по 8 Циклопов	по 8 серы, ртути, кристаллов и самоцветов
10%	5 отрядов по 10 Циклопов	по 10 серы, ртути, кристаллов и самоцветов



5. Банк наг:

Вероятность	Охрана	Награда
30%	5 отрядов по 2 Наги	4000 золота + 8 серы
30%	5 отрядов по 3 Наги	6000 золота + 12 серы
30%	5 отрядов по 4 Наг	8000 золота + 16 серы
10%	5 отрядов по 6 Наг	12000 золота + 24 серы



По логике наградой в Банке наг должны являться самоцветы, а не сера. Этот баг исправлен в WoGe, HD-моде и в HotA.

Узнать численность охраны Сокровищницы можно не вступая с ними в бой. Достаточно просто посетить их и отказаться от сражения. После этого при наведении курсора на эту Сокровищницу в строке статуса можно увидеть примерное количество охранников, а также сообщение имеются ли среди них улучшенные существа.

Если герой перебил охрану, но и ни одно из его существ не выжило (например, вследствие применения Армагеддона или Цепной молнии), то награду он не получит. Следующему вошедшему в такую Сокровищницу герою остается только согласиться на бой, имея хотя бы одно существо в армии и, автоматически победив, получить награду.

Охрана Сокровищниц не восстанавливается в случае поражения героя, и при следующем посещении любым героем, он будет сражаться только с выжившими существами после прошлой попытки захвата.

РЫНОК.

Герой может менять ресурсы друг на друга по цене в 3 раза ниже обычной:

Операция	Курс обмена на ресурсы		
Продажа ценных ресурсов	150 золота	1/2 обычного	1/3 ценного
Продажа обычных ресурсов	75 золота	1/3 обычного	1/7 ценного
Покупка ценных ресурсов	1667 золота	7 обычных	3 ценных
Покупка обычных ресурсов	833 золота	3 обычных	2 ценных



При генерации случайной карты Рынок может появиться только на Траве, Грязи, Снеге и Камнях.

ГИЛЬДИЯ НАЁМНЫХ РАБОТНИКОВ.

Герой может продать существ из своей армии за 70% от их обычной стоимости (учитывается только золото). Чтобы перевести эту сумму в количество серы, ртути, самоцветов или кристаллов, нужно разделить ее на 500. Для древесины и руды - на 250. Округление вниз. (подробнее см. таблицу в конце раздела)

Внимание! На случайных картах Гильдии наёмных работников не генерируются.



ГОРОДСКИЕ СТРОЕНИЯ:

РЫНОК.

Позволяет покупать, продавать и менять друг на друга ресурсы. Курс обмена зависит от количества Рынков во всех городах игрока. Позволяет передавать ресурсы другим игрокам.

Каждый Рынок в городах игрока улучшает также курс покупки артефактов у Торговцев артефактами и курс продажи существ в Гильдии наёмных работников Цитадели.

ТОРГОВЕЦ АРТЕФАКТАМИ (Башня, Темница, Сопряжение).

У Торговца артефактами можно обменять свои ресурсы на артефакты. Изначально ассортимент Торговца содержит 7 случайных артефактов, цена которых уменьшается в зависимости от количества Рынков, имеющихся у игрока во всех его городах. Чем больше сеть рынков, тем дешевле артефакты.



СОКРОВИЩНИЦА (Оплот).

На первый день недели приносит 10% золота от его запаса на конец седьмого дня недели. Округление вниз.



ТАИНСТВЕННЫЙ ПРУД (Оплот).

В начале каждой недели приносит игроку 1...4 единицы случайного ценного ресурса: сера, ртуть, кристаллы или самоцветы.

ХРАНИЛИЩЕ РЕСУРСОВ (в любом городе).

Каждый день приносит по 1 единице ресурса, тип которого зависит от типа города:

Город	Доход ресурсов
Замок	+1 древесины и руда в день
Оплот	+1 кристалл в день
Башня	+1 самоцвет в день
Некрополис	+1 древесины и руда в день
Инферно	+1 ртуть в день
Темница	+1 сера в день
Крепость	+1 древесины и руда в день
Цитадель	+1 древесины и руда в день
Сопряжение	+1 ртуть в день



ГИЛЬДИЯ НАЁМНЫХ РАБОТНИКОВ (Цитадель).

Герой может продать существ из своей армии за 30% от их обычной стоимости (учтывается только золото). Чтобы перевести эту сумму в количество серы, ртути, самоцветов или кристаллов, нужно разделить ее на 500. Для древесины и руды - на 250. Округление вниз. Курс продажи существ улучшается с увеличение количества Рынков в городах игрока:

Количество Рынков	Стоимость, % от обычной цены
1	30%
2	45%
3	50%
4	65%
5	70%
6	85%
7	90%
8 и более	100%

Далее приведены 3 таблицы курсов обмена существ на ресурсы в зависимости от количества Рынков у игрока.

Существа	Гильдия наёмников (обмен на золото)		
	1 Рынок	3 Рынка	5 Рынков
			Гильдия на карте
Крестьянин	3	5	7
Маленькая фея	7	12	17
Гремлин, Фея	9	15	21
Мастер-гремлин, Гоблин, Хоббит	12	20	28
Бес, Троллодит, Хобгоблин, Гнолл	15	25	35
Копейщик, Чёрт, Скелет	18	30	42
Адский троллодит	19	32	45
Кентавр, Скелет-воин, Гнолл-мародёр	21	35	49
Алебардщик	22	37	52
Капитан кентавров	27	45	63
Арбалетчик, Живой мертвец, Наездник на волке, Вор	30	50	70
Ящер	33	55	77
Гном	36	60	84
Гог, Зомби	38	63	88
Каменная горгулья, Гарпия	39	65	91
Налётчик, Ящер-воин	42	70	98
Стрелок, Боевой гном, Каменный голем, Орк, Наездник на кабане	45	75	105
Обсидиановая горгулья	48	80	112
Орк-вождь	50	83	116
Гарпия-ведьма	51	85	119
Магог	53	88	123
Грифон, Лесной эльф, Стальной голем, Адская гончая, Страж, Кочевник	60	100	140
Змий	66	110	154
Великий эльф	67	112	157
Привидение	69	115	161
Королевский грифон, Стрекоза	72	120	168
Пегас, Цербер, Демон, Бехолдер, Элементаль воздуха	75	125	175
Рогатый демон	81	135	189
Серебряный пегас, Штурмовой элементаль	83	138	193
Созерцатель	83	139	195
Рыцарь, Медуза, Огр, Элементаль воды, Мумия	90	150	210

Василиск	97	162	227
Королева медуз	99	165	231
Дендроид-страж, Маг, Элементаль огня	105	175	245
Вампир	108	180	252
Ледяной элементаль	113	188	263
Крестоносец, Монах, Огр-маг, Великий василиск, Энергетический элементаль, Элементаль земли, Снайпер	120	200	280
Дендроид-солдат	127	212	297
Фанатик, Архимаг	135	225	315
Порождение зла, Вампир-лорд, Минотавр, Магмовый элементаль, Золотой голем, Тролль	150	250	350
Горгона	157	262	367
Джинн, Лич	165	275	385
Король минотавров	173	288	403
Мастер-джинн, Могущественный лич, Птица рух, Могучая горгона	180	300	420
Адское отродье, Птица грома	210	350	490
Циклоп, Психический элементаль, Алмазный голем, Чародей	225	375	525
Виверна, Магический элементаль	240	400	560
Единорог, Манткора	255	425	595
Ифрит	270	450	630
Боевой единорог	285	475	665
Кавалерист	300	500	700
Скорпикора	315	525	735
Нага, Султан-ифрит, Король циклопов, Виверна-монарх	330	550	770
Чемпион, Чёрный рыцарь	360	600	840
Рыцарь смерти, Чудище, Огненная птица	450	750	1050
Королевская нага	480	800	1120
Костяной дракон	540	900	1260
Гигант, Феникс	600	1000	1400
Гидра	660	1100	1540
Зелёный дракон	720	1200	1680
Красный дракон	750	1250	1750
Дьявол	810	1350	1890
Ангел, Дракон-привидение, Древнее чудище	900	1500	2100
Гидра хаоса	1050	1750	2450
Золотой дракон, Чёрный дракон	1200	2000	2800

Архидьявол	1350	2250	3150
Архангел, Титан	1500	2500	3500
Сказочный дракон	3000	5000	7000
Ржавый дракон	4500	7500	10500
Кристаллический дракон	6000	10000	14000
Лазурный дракон	9000	15000	21000

Существа	Гильдия наёмников (обмен на древесину или руду)				
	1 Рынок	5 Рынков	8 Рынков		
		Гильдия на карте			
Крестьянин	1/83	1/36	1/25		
Маленькая фея	1/33	1/14	1/10		
Гремлин, Фея	1/28	1/12	1/8		
Мастер-гримлин, Гоблин, Хоббит	1/21	1/9	1/6		
Бес, Троллодит, Хобгоблин, Гнолл	1/17	1/7	1/5		
Копейщик, Чёрт, Скелет	1/14	1/6	1/4		
Адский троллодит	1/13	1/5			
Кентавр, Скелет-воин, Гнолл-мародёр	1/12				
Алебардщик	1/11	1/4	1/3		
Капитан кентавров	1/9				
Арбалетчик, Живой мертвец, Наездник на волке, Вор	1/8				
Ящер	1/7	1/3	1/2		
Гном, Гог, Зомби					
Каменная горгулья, Гарпия, Налётчик, Ящер-воин					
Стрелок, Боевой гном, Каменный голем, Орк, Наездник на кабане	1/6	1/2	1		
Обсидиановая горгулья, Орк-вождь	1/5				
Гарпия-ведьма					
Грифон, Лесной эльф, Великий эльф, Стальной голем, Магог, Адская гончая, Страж, Привидение, Змий, Кочевник	1/4				
Королевский грифон, Рыцарь, Пегас, Серебряный пегас, Цербер, Демон, Рогатый демон, Бехолдер, Созерцатель, Медуза, Королева медуз, Огр, Стрекоза, Василиск, Элементаль воздуха, Штурмовой элементаль, Элементаль воды, Мумия	1/3				

Дендроид-страж, Маг, Вампир, Ледяной элементаль, Элементаль огня			1	
Крестоносец, Монах, Фанатик, Дендроид-солдат, Архимаг, Порождение зла, Вампир-лорд, Минотавр, Огр-маг, Великий василиск, Горгона, Энергетический элементаль, Элементаль земли, Магмовый элементаль, Снайпер, Золотой голем, Тролль	1/2			
Джинн, Лич				2
Мастер-джинн, Могущественный лич, Король минотавров, Птица рух, Могучая горгона				
Единорог, Адское отродье, Мантикора, Птица грома, Циклоп, Виверна, Психический элементаль, Магический элементаль, Алмазный голем, Чародей	1			3
Кавалерист, Боевой единорог, Нага, Ифрит, Султан-ифрит, Скорпикора, Король циклопов, Виверна-монарх			3	4
Чемпион, Чёрный рыцарь				5
Королевская нага, Рыцарь смерти, Чудище, Огненная птица				6
Костяной дракон			5	7
Гигант, Феникс				8
Гидра			6	9
Зелёный дракон, Красный дракон		3	7	10
Дьявол				11
Ангел, Дракон-привидение, Древнее чудище	4			12
Гидра хаоса			10	14
Золотой дракон, Чёрный дракон		5	11	16
Архидьявол			13	18
Архангел, Титан	6		14	20
Сказочный дракон	12		28	40
Ржавый дракон	18		42	60
Кристаллический дракон	24		56	80
Лазурный дракон	36		84	120

Существа	Гильдия наёмников (обмен на ценные ресурсы)			
	1 Рынок	5 Рынков	8 Рынков	
		Гильдия на карте		
Крестьянин	1/167	1/71	1/50	
Маленькая фея	1/67	1/29	1/20	
Гремлин, Фея	1/56	1/24	1/17	
Мастер-гремлин, Гоблин, Хоббит	1/42	1/18	1/13	
Бес, Троллодит, Хобгоблин, Гнолл	1/33	1/14	1/10	
Копейщик, Чёрт, Скелет	1/28	1/12	1/8	
Адский троллодит	1/26	1/11		
Кентавр, Скелет-воин, Гнолл-мародёр	1/24	1/10	1/7	
Алебардщик	1/22			
Капитан кентавров	1/19	1/8	1/6	
Арбалетчик, Живой мертвец, Наездник на волке, Вор	1/17	1/7	1/5	
Ящер	1/15	1/6		
Гном	1/14	1/4		
Гог, Зомби	1/13		1/5	
Каменная горгулья, Гарпия	1/12	1/3		
Налётчик, Ящер-воин	1/11		1/4	
Стрелок, Боевой гном, Каменный голем, Орк, Наездник на кабане	1/10			
Обсидиановая горгулья, Магог, Гарпия-ведьма, Орк-вождь	1/8	1/3		
Грифон, Лесной эльф, Стальной голем, Адская гончая, Страж, Кочевник	1/7	1/3	1/2	
Змий	1/6			
Королевский грифон, Великий эльф, Пегас, Цербер, Демон, Привидение, Бехолдер, Стрекоза, Элементаль воздуха	1/5	1/2		
Серебряный пегас, Рогатый демон, Созерцатель, Штурмовой элементаль	1/4			
Рыцарь, Медуза, Огр, Элементаль воды, Мумия				
Королева медузы, Василиск				
Дендроид-страж, Маг, Вампир, Элементаль огня				
Крестоносец, Монах, Фанатик, Дендроид-солдат, Архимаг, Огр-маг, Великий василиск, Ледяной элементаль, Энергетический элементаль, Элементаль земли, Снайпер				

Джинн, Мастер-джинн, Порождение зла, Вампир-лорд, Лич, Могущественный лич, Минотавр, Король минотавров, Птица рух, Горгона, Могучая горгона, Магмовый элементаль, Золотой голем, Тролль	1/3	1	1
Адское отродье, Птица грома, Циклоп, Психический элементаль, Алмазный голем, Чародей	1/2	2	2
Кавалерист, Единорог, Боевой единорог, Ифрит, Мантикора, Скорпикора, Виверна, Магический элементаль		3	3
Нага, Султан-ифрит, Король циклопов, Виверна-монарх		4	4
Чемпион, Чёрный рыцарь	1	5	5
Королевская нага, Рыцарь смерти, Чудище, Огненная птица		6	6
Гигант, Костяной дракон, Гидра, Феникс		7	7
Зелёный дракон, Красный дракон		8	8
Дьявол	2	9	9
Ангел, Дракон-привидение, Древнее чудище		10	10
Гидра хаоса		14	20
Золотой дракон, Чёрный дракон	6	21	30
Архидьявол	3	28	40
Архангел, Титан		42	60
Сказочный дракон	9		
Ржавый дракон	12		
Кристаллический дракон	18		
Лазурный дракон			

Объекты, позволяющие получить опыт.(Составлено на основе материалов *Туриста*, *ThatOne* и *MaximusX*, heroes.ag.ru).**СУНДУК С СОКРОВИЩАМИ.**

Вероятность	Награда
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. Если рюкзак полон, предлагается на выбор: 1000 золота или 500 опыта

**КАМЕНЬ ЗНАНИЙ.**

Герой получает 1000 опыта. Можно посещать только 1 раз для каждого героя.

Всего на карте может быть не более 32 Камней знаний.

**ДРЕВО ЗНАНИЙ.**

Повышает уровень героя на 1 - герой получает некоторое количество очков опыта, равное разности между требуемым опытом для текущего уровня героя и следующим (это фиксированные значения и они приплюсовываются к текущему значению опыта независимо от того, сколько очков 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.



Для получения опыта от Древа знаний может потребоваться определённая плата:

Вероятность	Требование
34%	Ничего
33%	2000 золота
33%	10 самоцветов

От "бесплатного" повышения уровня нельзя отказаться.

Внимание! 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 1810034207 до 2147483647). Дальнейшее посещение Древ знаний неэффективно, т.к. прирост опыта составляет 105 очков.

При генерации случайной карты Древо знаний может появиться только на Грязи и Траве. Всего на карте может быть не более 32 Древ знаний.

СИРЕНЫ.

При посещении Сирен, в отрядах героя, где больше 1 существа, погибают 30% существ. Если таких отрядов нет, ничего не происходит. Герой получает 1 единицу опыта за каждую единицу здоровья погибших существ. Вторичный навык Обучение увеличивает количество опыта на 5, 10 или 15%. За каждого Крестьянина, в отличие от Алтаря жертвоприношений, опыт начисляется. Сирен можно посетить 1 раз за игру для каждого героя, но после боя, можно посещать их повторно (баг).



Всего на карте может быть не более 32 Сирен.

АЛТАРЬ ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЙ.

1.Герои Замка, Оплота и Башни могут обменять артефакты на опыт:

Количество полученного опыта зависит от класса жертвуемого артефакта и того, имеет ли герой навык Обучение. Если у героя имеется навык Обучение, то количество полученного опыта увеличивается на 5% за каждый уровень навыка (105% от базового значения при Базовом Обучении, 110% - при Продвинутом и 115% - при Экспертном уровне).



Класс артефакта	Кол-во опыта	Опыт при наличии Обучения
Сокровище	1000	1050 / 1100 / 1150
Малый	1500	1575 / 1650 / 1725
Великий	3000	3150 / 3300 / 3450
Реликт	6000	6300 / 6600 / 6900

Свитки с заклинаниями на Алтаре жертвоприношений не дают опыта.

2.Герои Некрополиса, Инферно и Темницы могут обменять существ на опыт (см. таблицу ниже).

3.Герои Цитадели, Крепости и Сопряжения могут обменивать артефакты и существ на опыт.

Жертвуемые существа	Кол-во опыта	Жертвуемые существа	Кол-во опыта
Лазурный дракон	9855	Виверна-монарх	185
Кристаллический дракон	4915	Король циклопов	180
Ржавый дракон	3300	Циклоп	155
Сказочный дракон	2445	Адское отродье, Чародей	150
Архангел	1095	Птица грома	135
Чёрный дракон	1090	Могущественный лич, Король минотавров	130
Золотой дракон	1075	Птица рух, Могучая горгона, Тролль	125
Титан	935	Мастер-джинн	115
Феникс	840	Лич	105
Древнее чудище	770	Дендроид-солдат, Минотавр	100

На количество опыта, полученное посредством обмена существ на Алтаре жертвоприношений, также влияет навык Обучение. Обладая им, герой получает на 5, 10 или 15% опыта больше, в зависимости от уровня развития навыка.

Гидра хаоса	740	Порождение зла, Вампир-лорд, Алмазный голем	95
Дьявол	635	Фанатик	90
Ангел	625	Архимаг, Великий василиск	85
Зелёный дракон	605	Огр-маг	80
Дракон-привидение, Красный дракон	585	Золотой голем	75
Огненная птица	565	Крестоносец, Маг, Королева медуз, Снайпер	70
Гидра	515	Серебряный легас, Вампир, Василиск	65
Гигант	460	Монах, Пегас, Дендроид-страж, Рогатый демон, Медуза, Штормовой элементаль, Магмовый элементаль	60
Чудище	395	Стальной голем, Огр	50
Королевская нaga	355	Цербер, Созерцатель, Ледяной элементаль	45
Рыцарь смерти	295	Грифон, Великий эльф, Адская гончая, Бехолдер, Элементаль воздуха, Элементаль огня, Элементаль земли, Кочевник	40
Чемпион, Чёрный рыцарь	260	Привидение, Стрекоза, Элементаль воды	35
Боевой единорог, Нага, Магический элементаль	250	Каменный голем, Магог, Страж, Орк-вождь, Змий, Мумия	30
Кавалерист	240	Боевой гном, Лесной эльф, Обсидиановая горгулья, Гарпия-ведьма, Налётчик	25
Султан-ифрит	230	Стрелок, Каменная горгулья, Орк	20
Единорог	225	Арбалетчик, Капитан кентавров, Гном, Гог, Зомби, Гарпия, Наездник на волке, Ящер, Ящер-воин, Вор, Наездник на кабане	15
Ифрит, Психический элементаль	205	Копейщик, Алебардщик, Кентавр, Скелет-воин, Живой мертвец, Адский троглодит, Гнолл-мародёр, Фея	10

Фактически количество опыта за каждое существо рассчитывается по формуле:

$$5 * (\text{AI_Value} / 40)$$

Округление скобки вниз.

Скорпикора	195	Гремлин, Мастер-гремлин, Бес, Чёрт, Скелет, Троллодит, Гоблин, Хобгоблин, Гнолл, Маленькая фея, Хоббит	5
Мантикора	190	Крестьянин	0*

*Отдав Крестьян на Алтаре жертвоприношений герой не получит опыта. Здесь всё дело в заложенном разработчиками механизме расчета. Опыт, полученный героем, зависит от количества здоровья существа, которого оставляют на алтаре (не только от этого, конечно, но - в немалой степени). У Крестьянина запас здоровья равен 1, и при расчете количества опыта, каждое отдельно взятое существо учитывается отдельно, а потом суммируется опыт, который можно получить от всей армии. За каждого Крестьянина начисляют опыта меньше единицы и компьютер округляет его до нуля. Потом суммирует эти нули. Так что, хоть легион Крестьян положи – суммарный опыт будет равен нулю.

ГОРОДСКИЕ СТРОЕНИЯ:



АКАДЕМИЯ БОЕВЫХ ИСКУССТВ (Темница).

Герой получат 1000 опыта при посещении города. Срабатывает только 1 раз для каждого героя.

Объекты, позволяющие получить боевой дух, удачу, ману и очки движения.(Составлено на основе материалов *Туриста*, *ThatOne* и *MaximusX*, heroes.ag.ru).

Объект	Свойства
Домик фей	+1 к удаче на следующую битву.
Фонтан удачи	-1...+3 к удаче на следующую битву. Значение бонуса/штрафа к удаче одинаково на всей неделе и изменяется случайным образом на первый день.
Фонтан молодости	+1 к боевому духу на следующую битву, +400 очков движения (MP) до конца дня.
Озеро алых лебедей	+2 к удаче на следующую битву. Герой теряет все оставшиеся очки движения (MP).
Флаг единства	+1 к боевому духу и удаче на следующую битву, +400 очков движения (MP) до конца дня.
Храм	На первый-шестой день недели: +1 к боевому духу на следующую битву; На седьмой день: +2 к боевому духу на следующую битву.
Идол удачи	На первый, третий и пятый дни недели: +1 к удаче на следующую битву; На второй, четвёртый и шестой дни: +1 к боевому духу на следующую битву; На седьмой день: +1 к боевому духу и удаче на следующую битву.
Водоем (только на Камнях)	+1 к боевому духу на следующую битву, +400 очков движения (MP) до конца дня. После любого боя можно посетить вновь в течение того же дня. Сумма бонусов запаса хода при этом накапливается.

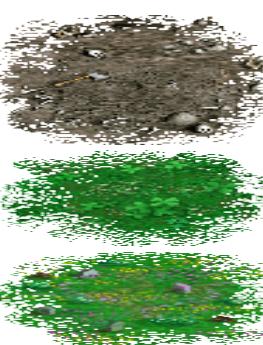


Оазис (только на Песке)	+1 к боевому духу на следующую битву, +800 очков движения (MP) до конца дня. После любого боя можно посетить вновь в течение того же дня. Сумма бонусов запаса хода при этом накапливается.
Конюшня (только на Траве, Грязи или Камнях)	+400 очков движения (MP) к ежедневному запасу хода до конца недели. Бесплатно усовершенствует Кавалеристов до Чемпионов. Можно посетить только 1 раз в неделю. Конюшня в Замке: даёт посетившему герою +400 MP к запасу хода до конца недели.
Маяк	+500 очков движения (MP) к ежедневному запасу хода героя по воде, пока Маяк находится под контролем игрока. Бонусы нескольких Маяков суммируются. Бонус Маяка начинает действовать только на следующий день после установки над ним флага. Маяк в Замке: даёт всем героям (включая союзников и противников (баг)) 500 MP к запасу хода по воде. Это интересно! Маяк в редакторе карт относится к типу "Шахта". А всего на карте может быть не более 144 объектов типа "Шахта".
Буй (на воде)	+1 к боевому духу на следующую битву.
Русалки (на воде)	+1 к удаче на следующую битву.



Далее приведены типы магических ландшафтов, влияющих на удачу и/или мораль героя. Следует помнить, что такие ландшафты в игре накладываются поверх основного типа земли, свойства которой не прекращают своего действия при нахождении героя на любом магическом ландшафте.

Тип ландшафта	Свойства
Проклятая земля	Нейтрализует удачу, боевой дух и бонусы родной земли всех существ во время боя. Запрещает использование в бою любых заклинаний выше 1 уровня. Блокирует действие некоторых способностей существ.
Клеверное поле	Существа Крепости, Цитадели и Сопряжения получают +2 к удаче во время боя.
Святая Земля	Существа Замка, Оплота и Башни получают +1 к боевому духу во время боя. Существа Инферно и Темницы получают -1 к боевому духу во время боя.



Дьявольский Туман

Существа Замка, Оплота и Башни получают -1 к боевому духу во время боя.
Существа Инферно и Темницы получают +1 к боевому духу во время боя.



Далее приведены объекты, в которых можно получить артефакты или ресурсы, но лишь однажды. После получения награды такой объект становится "разграбленным". При посещении "разграбленного" объекта любым героем, его удача или боевой дух могут быть понижены. Посещение Могилы воина всегда снижает боевой дух, независимо от того, "разграблена" она или нет. Если герой уже имеет штраф от посещения "разграбленного" объекта, то при повторном посещении этого же или подобного "разграбленного" объекта он не получит ещё один штраф.

Могила воина	Боевой дух героя -3 на ближайшую битву.
Склеп (разграбленный)	Боевой дух героя -1 на ближайшую битву.
Пирамида (разграбленная)	Удача героя -2 на ближайшую битву.
Покинутый корабль (разграбленный)	Боевой дух героя -1 на ближайшую битву.
Кораблекрушение (разграбленное)	Боевой дух героя -1 на ближайшую битву.

Это интересно! Вы набрали в армию существ из пяти типов городов, включая нежить, а у героя нет ни Лидерства, ни артефактов? Тогда Вам просто необходимо посетить пару-тройку объектов, повышающих боевой дух и принять бой на своей территории, да и увеличение скорости и удачи совсем не повредит. Впрочем, если хотите дать сопернику фору, для этого тоже найдется пара-тройка способов. Бонусы (и штрафы) удачи и боевого духа, полученные при посещении объектов на карте, действуют до следующей битвы. Повторное посещение объектов, улучшающих/ухудшающих боевой дух и/или удачу не принесет эффекта, если у героя на момент посещения такой бонус/штраф уже есть. В случае с объектами, которые помимо повышения боевого духа дают некоторое количество очков движения (MP), то бонус движения после битвы не теряется, - теряется только бонус боевого духа. **Это дает возможность посетить такие объекты несколько раз в день и получить при этом бонус движения (MP) за каждое посещение.**

Далее приведены объекты, позволяющие пополнить герою запас маны.

Объект	Свойства
Магический колодец	При каждом посещении герой восполняет свой запас маны до максимума. Можно посещать только 1 раз в день для каждого героя.
Магический ручей (только на Камнях)	Восполняет запас маны героя до двойного значения от его максимума. Можно посещать только 1 раз в неделю только одним героем. Однако Магический ручей имеет 2 независимых друг от друга точки (слева и справа этого объекта), посетив которые герой может пополнить ману. Т.е. по сути один источник работает как два. Всего на карте может быть не более 32 Магических ручьев.



ГОРОДСКИЕ СТРОЕНИЯ:

ТАВЕРНА (в любом городе).

Позволяет нанимать героев за 2500 золота, узнавать слухи и посетить Гильдию воров для того, чтобы узнать основную информацию о противнике. Повышает Боевой дух существ при обороне города на 1.



БРАТСТВО МЕЧА (Замок).

Повышает Боевой дух существ при обороне города на 1. В сумме с бонусом Таверны - +2 к боевому духу.



ФОНТАН УДАЧИ (Оплот).

Повышает Удачу существ при обороне города на 1.

ГИЛЬДИЯ МАГОВ (в любом городе).

При "ночёвке" героя в городе, его запас маны восполняется до максимума.



ВОДОВОРОТ МАНЫ (Темница).

Восполняет запас маны героя до двойного значения от его максимума. Можно посещать только 1 раз в неделю только одним героем. Если в городе есть 2 героя в момент постройки Водоворота маны или перехода на экран города, то эффект сработает лишь на внутреннего героя, но не на героя-гостя. Если необходимо, чтобы эффект сработал на героя-гостя при переходе на экран города, то можно уволить внутреннего 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.

Прочие объекты на карте приключений.**ФАБРИКА ВОЕННОЙ ТЕХНИКИ.**

При посещении Фабрики военной техники герой может купить любую боевую машину: Баллиста - за 2500 золота; Палатка первой помощи - за 750 золота; Тележка с боеприпасами - за 1000 золота.

**КУЗНИЦА (в любом городе).**

Позволяет приобретать в городе боевые машины. Тип доступных боевых машин зависит от типа города:

Баллиста (2500)	Замок, Темница, Сопряжение
Палатка первой помощи (750)	Оплот, Некрополис, Крепость
Тележка с боеприпасами (1000)	Башня, Инферно, Цитадель

**ДВОР БАЛЛИСТА (Цитадель).**

Позволяет приобретать в городе Баллисту за 2500 золота.

ВРАТА ПОДЗЕМНОГО МИРА.

Если герой посещает Врата подземного мира на поверхности, то они мгновенно переносят его к другим Вратам в подземелье, ближайшим к посещённым. Если герой посещает Врата подземного мира в подземелье, то они мгновенно переносят его к другим Вратам на поверхности, ближайшим к посещенным. Если ближайшие врата перекрыты героем, то происходит контакт (обмен или сражение). Если вторых Врат подземного мира нет, то проход окажется "завален щебнем" и использовать их будет нельзя.

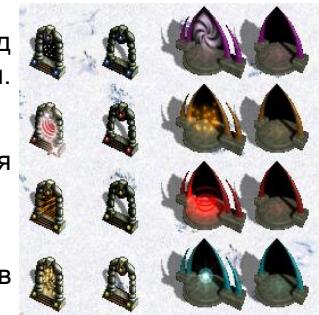


Ближайшие Врата определяются по расстоянию до них в клетках. Расстояние считается одинаково, как по горизонтали, так и по вертикали, либо по их сумме, если Врата находятся по диагонали. Например, клетка карты с координатами 0;0, клетка 5;0 и клетка 10;0 равноудалены от клетки 5;5. Если несколько точек равноудалены, то приоритет имеет более верхняя по координате Y. Если несколько точек равноудалены и имеют одинаковую координату Y, то приоритет имеет более левая по координате X.

МОНОЛИТ ВХОДА.

При посещении Монолита входа герой мгновенно переносится к соответствующему типу Монолиту выхода. Если выход из Монолита перекрыт вражеским героем, то начнётся сражение, а если дружественным – войти в Монолит будет нельзя. Войти обратно в Монолит выхода нельзя. Виды Монолитов входа приведены на картинке справа (1 и 3 столбцы).

Если вражеский герой, на открытой для Вас земле, войдёт в Монолит входа, то «камера» покажет Вам, где находится выход из него, даже если он скрыт Террой Инкогнито.



МОНОЛИТ ВЫХОДА.

При посещении Монолита выхода ничего не происходит. Он предназначен для перемещения к нему героев, вошедших в соответствующий Монолит входа. Виды Монолитов выхода на картинке справа (2 и 4 столбцы).



ДВУСТОРОННИЙ МОНОЛИТ.

При посещении Двустороннего монолита герой мгновенно переносится в другому такому же монолиту. Если одинаковых монолитов на карте несколько, то конечный выбирается случайно при каждом посещении. Двусторонний монолит используется как для входа, так и для выхода. Если выход из монолита перекрыт вражеским героем, то начнётся сражение, а если дружественным – войти в монолит будет нельзя.

Если вражеский герой, на открытой для Вас земле, войдёт в монолит, то «камера» покажет Вам, где находится выход из него, даже если он скрыт Террой Инкогнито.



ВРАТА ЗАМКА (Инферно).

Позволяет герою перемещаться между дружественными городами Инферно, имеющими Врата замка, без потери маны и очков движения (MP).



ВУАЛЬ ТЬМЫ (на карте или в Некрополисе).

Посещение Вуали тьмы на карте закрывает для противников открытую ими территорию Террой Инкогнито в радиусе 20 клеток вокруг точки входа. Вуаль тьмы в Некрополисе, ежедневно закрывает область вокруг входа в город в радиусе 20 клеток.



ОБСЕРВАТОРИЯ КРАСНОГО ДЕРЕВА.

После посещения Обсерватории красного дерева вокруг героя мгновенно открывается Терра Инкогнито в радиусе 20 клеток. На случайных картах Обсерватория генерируется только на поверхности.



ОГНЕННЫЙ СТОЛП.

После посещения Огненного столпа вокруг героя мгновенно открывается Терра Инкогнито в радиусе 20 клеток. На случайных картах Огненный столп генерируется только в подземелье.



СМОТРОВАЯ БАШНЯ (Башня).

После строительства Смотровая башня ежедневно открывает вокруг входа в город Терру Инкогнито в радиусе 20 клеток. Т.е. эта территория не может быть вновь скрыта Вуалью тьмы.

ГИЛЬДИЯ ВОРОВ.

В отличие от городской, Гильдия воров на карте приключений открывает всю информацию о противниках:

- Место в рейтинге по количеству городов;
- Место в рейтинге по количеству героев;
- Место в рейтинге по текущему количеству золота;
- Место в рейтинге по текущему количеству древесины и руды;
- Место в рейтинге по текущему количеству серы, ртути, кристаллов и самоцветов;
- Место в рейтинге по количеству найденных обелисков;
- Место в рейтинге по количеству артефактов;
- Место в рейтинге по суммарной мощи армии королевства;
- Место в рейтинге по ежедневному доходу;
- Показывается лучший герой и его первичные навыки;
- Показывается тип поведения героев ИИ: Исследователь, Строитель, Воин;
- Показывается лучшее существо у игрока.



ХИЖИНА МАГА.

После посещения Хижины мага вокруг Глаза мага на карте приключений мгновенно открывается Терра Инкогнито в радиусе 20 клеток. Если имеется несколько Глаз мага на карте, то они показываются игроку по очереди.



Если Глаз мага занят каким-либо героем (герой стоит на точке входа), то Хижина провидца не откроет территорию вокруг такого глаза.

ГЛАЗ МАГА.

При посещении Глаза мага ничего не происходит. Он предназначен для открытия Терры Инкогнито вокруг него при посещении героем Хижины мага.

КАРТОГРАФ.

Картограф за 1000 золота открывает для игрока всю подконтрольную ему территорию. Существует 3 вида Картографов на карте:

- "Наземный" - открывает всю карту приключений, кроме воды и типа почвы "подземелье";
- "Подземный" - открывает всю территорию с типом почвы "подземелье" (даже если она есть на поверхности);
- "Водный" - открывает всю территорию воды на поверхности и под землёй.



ГАРНИЗОН.

Гарнизоны обычно перекрывают узкие проходы и преграждают героям путь. Автором карты может быть назначена охрана Гарнизона, победив которую можно будет свободно перемещаться мимо него и даже оставлять свою охрану для защиты прохода от вражеских героев.



Кроме того Гарнизон может изначально принадлежать одному из игроков и содержать существ, которых можно будет взять, прибыв сюда героем. В настройках Гарнизона можно поставить "неудаляемых солдат". В таком случае оставленные в Гарнизоне войска нельзя будет взять обратно в армию.

Если вражеский герой атакует ваш Гарнизон, то вы будете управлять его защитниками.

Всего на карте может быть не более 48 Гарнизонов, включая Гарнизоны антимагии.

ГАРНИЗОН АНТИМАГИИ.

Помимо обычных Гарнизонов существуют Гарнизоны антимагии, с аналогичными возможностями. Отличие таких гарнизонов состоит в том, что при их захвате и обороне нельзя использовать заклинания и активируемые магические способности существ:

Воскрешение Архангелами, Случайная магия Мастер-джиннов и Чародеев, Поднятие демонов Адскими отродьями, Защиты от стихий элементалей.

Если вы нападёте на другого героя, находящегося в воротах Гарнизона, то запрет на магию будет действовать.

Походные заклинания на карте приключений также нельзя использовать, находясь в Гарнизоне антимагии, но герои ИИ могут это делать (баг).

Кроме того, Гарнизон антимагии подавляет действие накладных ландшафтов, находящихся под ним: Проклятая земля, Огненные поля, Магические облака, Чистые пруды, Скалистая земля, Магическая равнина, Дьявольский туман, Клеверное поле и Священная земля не дают свои эффекты.

СТРАЖ ГРАНИЦЫ.

Страж границы обычно блокирует узкий проход для героев. Стражи границы различаются по цвету: голубой, зелёный, красный, синий, коричневый, фиолетовый, белый и чёрный. Чтобы пройти через Стража границы нужно предварительно посетить Палатку ключника соответствующего цвета. После этого можно пройти через Стражу границы, который, получив ключ, исчезает открывая проход.



ПОГРАНИЧНЫЕ ВОРОТА.

Пограничные ворота обладают аналогичным Стражу границы свойствами. Отличие состоит в том, что они занимают на карте 3 клетки и могут перекрыть собой более широкий проход. К тому же Пограничные ворота не исчезают после получения ключа, а остаются на карте, пропуская открывших их героев и блокируя путь противникам.

ПАЛАТКА КЛЮЧНИКА.

После посещения Палатки ключника определённого цвета, герой получает возможность миновать Стражей границы и Пограничные ворота аналогичного цвета. Палатка ключника посещённая союзником НЕ даст вам право прохода через соответствующие ворота и Стражей границы.



СТРАЖ ПРОХОДА.

Страж прохода, как и Страж границы, обычно блокирует узкий проход для героев. Однако, чтобы открыть герою путь он требует не ключ, а выполнение его задания. Задание выбирается случайно или устанавливается автором карты. После выполнения задания можно пройти через Стража прохода, который исчезает открывая путь. Далее приведены типы заданий Стража прохода:



- Получить определённый уровень героя. Требуемый уровень может быть установлен от 1 до 99;
- Развить первичный параметр. Страж может требовать развития одного или нескольких первичных параметров героя до определённых значений от 1 до 99;
- Разгромить героя. При этом указывается его имя и класс. Если герой убит, то открыть Стража может только тот игрок, кто это сделал;
- Уничтожить монстра. При этом указывается отряд нейтральных существ на карте приключений. Если существоубито, то открыть Стража может только тот игрок, кто это сделал. Уничтожением монстра также считается, если целевые существа сбежали или присоединились к герою;
- Принести артефакт (один или несколько);
- Принести существ (одного или нескольких типов в определённом количестве);
- Принести ресурсы (одного типа или нескольких в определённом количестве);
- Быть героем (определенным);
- Принадлежать флагу (один или несколько цветов).

Это интересно! Если Страж прохода или Хижина провидца требуют принести какой-либо артефакт, то этот артефакт автоматически запрещается для генерации на карте, в том числе этот артефакт не может появиться на месте случайного артефакта, не попадаясь у Торговцев артефактами, на Чёрном рынке, в Сундуке, в Телеге, из Скелета, в Могиле воина или в качестве награды в сокровищнице ресурсов. А если прочие артефакты этого же класса запрещены на карте, то вместо них будут генерироваться случайные незапрещённые артефакты других классов, включая Реликты и Сборные артефакты.

ТЮРЬМА.

Посетив Тюрьму можно освободить заточённого в ней героя. Он может иметь любые навыки, заклинания и армию. После освобождения Тюрьма исчезает, а освобождённый герой остаётся на клетке входа в Тюрьму под контролем игрока, освободившего его. Если у игрока уже есть 8 героев на карте, то при посещении Тюрьмы ничего не произойдет. Герой-узник определяется либо картостроителем, либо случайным образом компьютером. В последнем случае герой-узник при освобождении имеет обычную начальную армию, как если бы был куплен в Таверне (*Информация Турист*, forums.ag.ru).



Максимальное количество тюрем на карте ограничено количеством героев.

СВЯТИЛИЩЕ.

До тех пор пока герой находится в Святилище, на него не может напасть никакой вражеский герой. Однако с ним могут вступать в контакт дружественные герои.



ХИЖИНА ПРОВИДЦА.

Как и Страж прохода, в Хижине провидца можно получить задание. Типы заданий в Хижине и у Стража совпадают, но в отличие от Стража прохода, Хижина провидца не перекрывает проход, а за выполнение задания выдаётся награда, которую можно взять только один раз, после чего Хижина будет "пустовать":

- Опыт (от 1 до 32767 единиц);
- Мана (возможно сверх максимума, от 1 до 999 единиц);
- Боевой дух (от +1 до +3);
- Удача (от +1 до +3);
- Ресурс (только один тип, в отличие от заданий);
- Первичный параметр (только один тип, в отличие от заданий);
- Вторичный навык (один, но любого уровня);
- Артефакт (только класса Сокровище, Малый, Великий или Реликт);
- Заклинание (любое, кроме Грома титана);
- Существо (любое и в любом количестве).

Всего на карте может быть не более 48 Хижин провидцев.



ВЕРФЬ.

Позволяет купить лодку за 1000 золота и 10 древесины при посещении или при клике по дружественной Верфи (своей или союзника). Чтобы можно было покупать лодки, любая из трёх клеток Верфи должна быть рядом с клеткой воды, включая диагонали. Купленная лодка появляется на соседней клетке воды, а если их несколько, то на случайной из них. Если корабль уже построен, то нельзя построить ещё один, пока первый не отплывёт, даже если свободны другие клетки воды (Добавил [ThatOne](#), forums.ag.ru).



Максимум лодок на карте равен 64. Если достигнут максимум, то нельзя купить в Верфи новую лодку или создать её при помощи Вызыва корабля. Если все лодки заняты или вражеские (последним из лодки высадился вражеский герой), то Вызов корабля в таком случае не будет срабатывать.

Первый вид корабля (см. картинку) создаётся при помощи Вызыва корабля, строится в Некрополисе и в Сопряжении.
Второй вид строится в Крепости. Третий вид корабля может быть построен во внешней Верфи на карте и в Замке.

ВЕРФЬ (в городе).

Работает аналогично Верфи на карте приключений. Но Верфь в городе работает только если клетка входа в город находится рядом с клеткой воды, включая диагонали.

ЗНАК.

Автором карты на Знаке может быть написан любой текст.

По умолчанию на Знак устанавливается случайная надпись из списка:

- | | | | |
|---------------------------------|----------------------------------------------|------------------------------------|----------------------------|
| - Не входить | - Время ожидания - 90 минут | - Близок конец | - Живым не входить |
| - Прохода нет | - Драконы близки | - Зверей не кормить | - Вход - 2 золотых |
| - Нет доступа | - Скользко когда мокро | - Лагерь в 10 милях | - Путник, отдохни |
| - Только для своих | - Не слоняйся | - Не суетиться | - Здесь был Вася |
| - Держись подальше | - Мертвцам не входить | - Не курить | - Олени |
| - Ночные передвижения запрещены | - Опасность возгорания - не разводить костры | - Продолжайте на свой страх и риск | - Медленнее
- Опасность |



ОКЕАНСКИЙ БУТЫЛЬ (на воде).

Автором карты в записке из Океанской бутыли может быть написан любой текст. В отличие от Знака, Океанский бутыль исчезает после прочтения текста.

Максимальное количество объектов типа "Знак" на карте ограничено 128 единицами. В эту же группу входят и Океанские бутыли.



ОБЕЛИСК.

Обелиски непосредственно помогают героям найти Грааль. У каждого игрока имеется своя карта-загадка, указывающая месторасположение Граала, но скрытая паззлом из 48 частей. При посещении каждого Обелиска карта-загадка постепенно открывается. Если на карте меньше 48 Обелисков, то каждый Обелиск открывает больше частей. Когда все Обелиски на карте приключений будут посещены, карта-загадка окажется полностью открытой, а метка в виде крестика укажет на месторасположение Граала. При игре с союзником, Обелиски, посещённые им, открывают и Вашу карту-загадку и считаются посещёнными. Иногда крестик на карте становится виден даже при неполном открытии карты-загадки. Большинство правил онлайн-игр запрещают копать Грааль, если карта открыта не полностью.



ВОДОВОРОТ (на воде).

Водоворот является подобием Двусторонних монолитов, но только на воде. Он переносит героя вместе с кораблём к другому случайному Водовороту на карте приключений. Однако при этом часть воинов героя "падает за борт" и он теряет половину самого слабого отряда в армии, вплоть до последнего существа в отряде (но не последнего в армии). Т.о., взяв в армию, например, одного Копейщика можно избежать больших потерь.



Водоворот имеет 6 независимых точек посещения. Телепортация производится в любую из них случайным образом, кроме занятых. Если переместиться на лодке с одной точки Водоворота на другую, то герой может телепортироваться не к другому Водовороту, а к этому же, но на другую точку. Если все клетки других Водоворотов заняты вашими героями, то при посещении Водоворота герой останется на месте, но часть войска всё равно потеряет.

Самый слабый отряд в армии определяется как произведение количества существ в нём на AI Value. Так например, 80 Бесов будут слабее, чем 41 Кентавра. При равенстве силы нескольких отрядов у половины будет отряд из наиболее левого слота героя. Округление вниз (например, от 17 Бесов после Водоворота останется 8).

Артефакт Шляпа морского капитана позволяет преодолевать Водовороты без потерь.

Герои под управлением ИИ не теряют войска при перемещении через водоворот (баг).

Ещё один баг: Если одна или несколько клеток другого Водоворота занята вражескими героями, то при посещении Водоворота герой может перенестись прямо поверх вражеского героя в лодке. Произойдёт наложение графики. При попытке переместиться обратно при помощи пробела инициируется обмен вашего 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 отнимутся, а если в свободный слот - у "обоих" появятся.

Если одеть артефакт (передать боевую машину) на куклу (в слот) любого героя или снять с неё, то он (она) графически появится/уберётся с куклы у "обоих" героев, а если положить в рюкзак, то только у одного. Пропасть совсем артефакт не может.

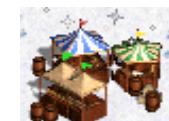
Если пропустить ход, находясь "поверх" вражеского героя, то противник спокойно сможет им отплыть, но тот кто был "поверх" будет невидим, и на него нельзя будет напасть. Когда ход вернётся к "невидимке" эффект наложения и обмена с самим собой вернётся (если противник не побывал на этой же клетке вновь, войдя в Водоворот), хоть противник уже отплыл. Если отплыть в сторону, произойдёт раздвоение вражеского героя: который отплыл и "поверх" которого вы были. Напасть можно на любого из них, но двойник "поверх" которого вы были исчезнет, если он пропадёт с экрана (экран передвинут в сторону или заслонила подсказка по ПКМ), а эта клетка Водоворота станет неактивной (ничего не происходит при посещении).

РЫНОК ВРЕМЕНИ.

Таинственный 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. (Дополнил **Roman Romanov**, vk.com)

Объект использован в версии WoG, где он позволяет герою за 2000 золота забыть один из вторичных навыков.



ТАВЕРНА.

Свойства Таверны на карте приключений аналогичны городской Таверне. Тут можно нанять новых героев, почитать слухи и посетить Гильдию воров. Нанятый герой появится на клетке входа в Таверну, но не сможет посетить её не сходя с места при помощи пробела (*Информация Турист*, forums.ag.ru). Новые слухи генерируются в начале новой недели. Во всех городах всех игроков и внешних Тавернах слух одинаковый.



Добавлено с использованием информации *Arseniy Shestakov*, vk.com:

Среди слухов есть **154** варианта, не представляющих особой ценности или рассказывающих о некоторых особенностях городов, существ или заклинаний. Та же имеется **4** варианта слухов, рассказывающих о Лучшем игроке по доходам, по силе армии, по количеству артефактов или по количеству посещённых Обелисков. Т.е. такой слух даст вам довольно ценную информацию из Гильдии воров, если у городской недостаточно для этого информации.

Кроме того есть ещё **2** варианта слухов, рассказывающий о местонахождении Граала. В слухах говорится либо о примерном расположении Граала и уровне карты (подземелье или поверхность), либо о типе ландшафта места, где он закопан.

Список слухов:	Примечания автора:
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.	Возможно, речь о Мистическом саде.
Алый лебедь плавает в маленьком озере.	Речь об Озере алых лебедей.
Кровь гуще воды.	
Где Бесы и Черти проигрывают силой, там они берут числом.	
Верь только себе.	
Вуаль Тьмы поможет избежать встречи с врагами.	Вуаль тьмы скрывает область карты.
Найди Грааль. Он гораздо сильнее, чем ты можешь представить.	
Найдите хорошего картографа. Его карты могут стоить дорого, но они достаточно точны.	Картограф открывает игроку всю карту.
Бойтесь Криганов, дары приносящих.	Кригане - раса существ Инферно.
Всегда в битве защищайте своих стрелков.	
Иногда лучший способ избежать поражение - не вступать в схватку.	
Используйте слабые стороны противника.	
Вы когда-нибудь слышали о лягушке, мечтавшей стать царицей... и потом ставшей ею?	
Волшебник недавно открыл заклинание, которое позволит всей армии летать!	Речь о заклинании Полёт.
Хаос - лучший друг Лордов.	???
Говорят, что нет способа защититься от атаки Древнего Чудища.	Чудища снижают защиту цели при атаке.
Никогда не начинайте войн в Эрафии.	
У троглодитов нет глаз, но они все равно могут видеть.	
Чтобы не дать врагу подобраться незамеченным, не выпускайте из виду Врат подземного мира	

Только Зеленые и Золотые драконы добры. Красные и Черные драконы служат Нигону, Костяные драконы и Драконы-призраки - творения некромантов.	
Сегодня - это завтрашнее вчера.	
Путешественник сказал мне, что Железные Кулаки Энрота потеряли мандат рая.	Железные Кулаки = династия Айронфистов, правителей Энрота.
Если вы окончили школу магии, большинство ваших заклинаний, воздействующих только на одно существо, теперь будут воздействовать как на всех ваших союзников, так и на врагов - и иногда одновременно на всех!	Речь об Экспертном уровне развития любой школы магии.
Если вы путешествуете по пустыне, постарайтесь найти оазис - это убыстрит ваше странствие.	Оазис даёт 800 очков движения герою.
Старайтесь находить камни знаний, которые разбросаны по всей земле. Можно использовать знания камней только один раз, но вы можете узнать достаточно много.	Камень знаний даёт 1000 опыта герою.
Безопасность в количестве, особенно если оно измеряется в тысячах!	
Помните: Никакая магия не может нанести вреда Черным Драконам. Только Убийца может причинить им дополнительный вред.	Убийца = заклинание Палач, которое повышает атаку цели против драконов.
Ускоряющие и замедляющие заклинания могут мощным оружием в схватке, особенно в руках опытного мастера.	Речь об Ускорении и Медлительности.
Побеждай огонь заклинанием Защита От Огня.	Речь о заклинании Защита от огня.
Вода не может нанести вреда тем, кто умеет подчинять ее себе.	Речь о заклинании Защита от воды.
Воздух не может нанести вреда тем, кто может управлять им.	Речь о заклинании Защита от воздуха.
Земля не может нанести вреда тем, кто может подчинить её себе.	Речь о заклинании Защита от земли.
В университете вы можете научится всему... за определенную цену.	В Университете можно учить вторичные наёвки за 2000 золота.
Архангелы самые могущественные создания Замков.	
Золотые Драконы самые могущественные создания Бастионов.	Бастион = Оплот.
Титаны самые могущественные создания Башен.	
Архидьяволы самые могущественные создания Ада.	Ад = Инферно
Драконы-призраки самые могущественные создания Некрополя.	
Черные Драконы самые могущественные создания Темниц.	
Древние Чудища самые могущественные создания Цитадели.	
Гидры Хаоса самые могущественные создания Крепостей.	
С помощью заклинаний, вы можете разрушать ваши корабли, чтобы враги не могли ими пользоваться. Используйте заклинание Построить Судно, чтобы вернуться обратно!	Речь о заклинаниях Вызов корабля и Затопить корабль.
Ничто не может сравниться с моим знаменитым Запеченным Эрафским Угрём. Нет? Хорошо, а как на счет горшочка с Пегаским 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 акватория замерзает.	<i>Речь о снежных эльфах с острова Вори.</i>
Вори - нация, живущая в изоляции от остальных.	<i>Джелу является наполовину эльфом Вори.</i>
Я слышал, что эльфы Вори имеют белоснежную кожу.	
Вы знаете, что эльфы Авли являются потомками эльфов Вори?	
Города с Цитаделью притягивают больше армий, чем города с Фортом.	<i>Цитадель повышает прирост на 50%.</i>
Я слышал, что Башни торгуют артефактами.	<i>Речь о Торговцах артефактами.</i>
Вы знаете, что Цитадели торгуют тварями?	<i>Речь о Гильдии наёмников.</i>
Я слышал, что можно пройти в Ад без движения.	<i>Речь о Портале города в Инферно.</i>
Любой замок, находящийся под охраной имеет хорошие шансы отбиться от любой осады.	
Я слышал, что жители Замков построят статую гигантского Колосса в честь того, кто принесёт им Грааль.	
Я слышал, что жители Оплотов построят статую Хранителя Духа в честь того, кто принесёт им Грааль.	
Я слышал, что жители Башен построят великий Небесный Корабль в честь того, кто принесёт им Грааль.	
Я слышал, что жители Инферно вызовут Бога Огня в честь того, кто принесёт им Грааль.	
Я слышал, что жители Некрополя построят Темницу Душ в честь того, кто принесёт им Грааль.	
Я слышал, что жители Темниц вызовут Хранителя земли в честь того, кто принесёт им Грааль.	
Я слышал, что жители Цитадели построят Памятник богам войны в честь того, кто принесёт им Грааль.	
Я слышал, что жители Крепостей вырастят Гигантское Плотоядное Растение в честь того, кто принесёт им Грааль.	
Эрафские лошади самые быстрые.	<i>Речь о Конюшнях в Замке.</i>
Эрафские стрелки могут стрелять одновременно двумя стрелами.	<i>Речь о двойном выстреле Стрелков.</i>
Гриффины, тренированные в королевских дворах, самые беспощадные защитники.	<i>Речь об ответах на атаку Грифонов.</i>
Эрафские крестоносцы могут рубить мечом дважды.	<i>Речь о двойном ударе Крестоносцев.</i>
Вы слышали? Фанатики - существа из чистой энергии.	
Пусть ваши Чемпионы пронзают врагов насеквоздь. Вам это понравится. Чем быстрее - тем лучше.	<i>Речь о Кавалерийском бонусе Чемпионов.</i>
Ангелы воюют беспощадней с Дьяволами.	<i>Речь о ненависти Ангелов к Дьяволам.</i>
В самом разгаре битвы, я видел как Архангелы воскрешают из мертвых братьев по оружию.	<i>Речь о Воскрешении Архангелами.</i>
Говорят, что Ангелы повышают мораль любой армии, кроме армий мёртвых.	<i>Речь о бонусе к боевому духу от Ангелов.</i>
Однажды я видел, как Дварф сопротивляется посланному на него заклинанию.	<i>Речь о сопротивлении Гномов.</i>
Говорят, что Великие Эльфеские стрелки Авли лучше, чем Эрафские стрелки.	<i>Речь об эльфах и арбалетчиках.</i>
Говорят, что Пегасы защищают от вражеских заклинаний.	<i>Речь о повышении цены магии Пегасами.</i>

Корни Дендроидов зажмут своих врагов в городе.	<i>Речь об Оплетении Дендроидов.</i>
Если хотите защититься от заклинаний, стойте за единорогом.	<i>Речь об Ауре сопротивления Единорогов.</i>
Хоть и не настолько защищенные от заклинаний как Золотые Драконы, Зеленые Драконы могут противостоять большинству заклинаний.	<i>Речь об иммунитете драконов.</i>
Золотые Драконы могут противостоять большему количеству заклинаний чем Зелёные Драконы, но всё-таки не такому большому как Чёрные Драконы.	
Хранители высосут ману из любого используемого вами заклинания и используют по своему усмотрению.	<i>Речь о Краже маны Чертей.</i>
Магоги бросают взрывающиеся шары огня, сжигающие всё вокруг себя.	<i>Речь об Облаке огня при стрельбе Магогов.</i>
Невозможно защититься от атаки яростного трехглавого Цербера.	<i>Речь о безответности Церберов.</i>
Я видел однажды Адское Отродье, воскрешающего Демонов из падших.	<i>Речь о Поднятии демонов Адскими</i>
Будучи порождением Огня, Эфрит невосприимчив к заклинаниям Огненной Магии.	<i>Речь о Защите от огня Ифритов.</i>
Эфрит дерется с удвоенной силой, если он атакован Джином.	<i>Речь о ненависти Ифритов к Джинам.</i>
Султан Эфритов защищен от природы огненным щитом.	<i>Речь об Огненном щите Султанов-ифритов.</i>
Удачи не место в присутствии Демонов.	<i>Речь о снижении удачи от Дьяволов.</i>
Путешествующий Дьявол посещает свою равнину перед возвращением в наш мир.	<i>Речь о телепортации Дьяволов.</i>
Невозможно ответить на удар косы Дьявола.	<i>Речь о безответности Дьяволов.</i>
Дьявол сражается с Ангелом с ужасающей яростью.	<i>Речь о ненависти Дьяволов к Ангелам.</i>
Остерегайтесь прикосновений Зомби. Вы рискуете получить страшные болезни.	<i>Речь о Болезни Зомби.</i>
Стражи и Духи - нечистые духи. Если вы не убиваете их с одного взмаха, они могут себя	<i>Речь о Регенерации Стражей и Привидений.</i>
Духи могут кормиться магической энергией. Мана исчезает в их присутствии.	<i>Речь о Сжигании маны Привидениями.</i>
Я слышал, что Призраки Энрота куда более опаснее, чем Стражи и Духи Эрафии.	<i>Речь о Призраках из Героев 1 и 2.</i>
На поле боя, армия наносящая удар первой выигрывает чаще.	
На поле боя, скорость - это выживание, и выживание - это скорость.	
Я видел воскрешающегося полумёртвого Лорда Вампиров из крови своих мёртвых врагов.	<i>Речь о Вампиризме Вампиров-lordов.</i>
Невозможно спокойно противостоять зловещей атаке Вампира.	<i>Речь о безответности Вампиров.</i>
Атаки Лича причиняют вред только живым.	<i>Речь об Облаке смерти Личей.</i>
Удар Чёрного Рыцаря может проклясть свою жертву.	<i>Речь о Проклятии Чёрного рыцаря.</i>
Рыцари Ужаса могущественные воины, способные разрубить своих врагов мощным взмахом.	<i>Речь о Смертельном ударе Рыцаря смерти.</i>
На поле боя, Костяные Драконы и Драконы-призраки сеют страх и ужас в сердцах своих врагов.	<i>Речь о снижении боевого духа от Костяных и Призрачных драконов.</i>
Драконы-призраки высасывают жизненные силы молодых. Остерегайтесь их, вы можете сойти в могилу раньше своего срока.	<i>Речь о Старости при ударе Дракона-призрака.</i>
У Големов нет своих мозгов.	<i>Речь о Защите от магии разума големов.</i>
Големы оживляются неизвестной большинству людей магией.	
Из-за своей природы, Големы выдерживают силу заклинаний дольше остальных.	<i>Речь о Сопротивлении Големов.</i>

Говорят, что Маги и Архимаги помогают посыпать заклинания.	<i>Речь о снижении цены магии Магами.</i>
Архимаги используют свои боевые заклинания куда точней, чем лучники используют свои стрелы.	<i>Речь об Отсутствии штрафа при стрельбе через стены у Архимагов.</i>
Ефраты естественные противники Джинов.	<i>Речь о ненависти Джиннов к Ифритам.</i>
Джины сражаются с Ефратами с редкой ненавистью к ним.	
Джинны-мастера могут посыпать заклинания также, как и любой герой.	<i>Речь о Случайной магии Мастер-джиннов.</i>
Никто не может и подумать о победе будучи атакуемым четырёх- и шести- рукой Нагой.	
Атака Наги - изящное мастерство фехтования.	<i>Речь о безответности Наг.</i>
Только Ангел и Архангел лучше Наги в мастерстве фехтования.	
Самым высоким интеллектом обладают Гиганты и Титаны. Их разумами практически невозможно завладеть.	<i>Речь о Защите от магии разума Гигантов и Титанов.</i>
Титаны сражаются с Чёрными Драконами с невиданной жестокостью.	<i>Речь о ненависти Титанов к Чёрным</i>
Волчья Всадники необычайно быстрые создания. Они успеют ударить вас дважды, прежде чем вы поднимите ваш щит.	<i>Речь о двойном ударе Налётчиков.</i>
Маги-людоеды ужасающие монстры. Они распространяют жажду крови среди своих союзников с невиданной скоростью.	<i>Речь о Жажде крови от Огров-магов.</i>
Говорят, что атака Громовой Птицы вызывает небесные молнии.	<i>Речь об Ударе молнии Птиц грома.</i>
Если вы хотите завоевать город, имейте в своей армии несколько Циклопов. Их камнеметательные способности лучше любой катапульты.	<i>Речь о способности атаки стен Циклопами.</i>
Немногие выжившие после атаки Чудовища рассказывали, что нет защиты против него.	<i>Речь о способности Чудищ снижать защиту</i>
Троллодиты не могут ослеплены - у них нет глаз.	<i>Речь о Защите от Слепоты у Троллодитов.</i>
Многие армии пали жертвами внезапных атак Гарпий.	<i>Речь об Ударе и возврате Гарпий.</i>
Хищные Ведьмы быстро атакуют и также быстро скрываются, не оставляя шанса нанести ответный удар.	<i>Речь о безответности Гарпий-ведьм.</i>
Свидетели самые самоуверенные создания. Даже будучи окружёнными, они не теряют хладнокровия.	<i>Речь об отсутствии штрафа в ближнем бою у Бехолдеров.</i>
Многие опасаются атаки Медузы, способной обратить в камень. Вам лучше опасаться их золотых стрел.	<i>Речь об Окаменении при ударе Медузы.</i>
Даже сражаясь с превосходящим по численности противником, минотавр наслаждается жаждой крови.	<i>Речь о положительном боевом духе Минотавров.</i>
Говорят, что могущественный яд Скорпикора может парализовать даже голема.	<i>Речь о Параличе при ударе Скорпикоры.</i>
Никакое заклинание в мире не может причинить вреда Чёрным Драконам.	<i>Речь о полном иммунитете Чёрных драконов к магии.</i>
Говорят, что Сфера Уязвимости может смирить могущественных Чёрных Драконов.	
Говорят, что во время боя Чёрные Драконы ищут Титанов.	<i>Речь о ненависти Чёрных драконов к</i>

Мало кто понимает, почему заклинание Полёт Дракона может гасить заклинания.	<i>Возможно речь об артефакте Мощь отца драконов</i>
Мало что известно об Могущественной Горгоне. Я как-то слышал, что один взгляд в его глаза означал мгновенную смерть.	<i>Речь о Смертельном взгляде Могучих горгон.</i>
Остерегайтесь яда Монарха Виверна. Он похитит ваше здоровье быстрее, чем вы можете подумать.	<i>Речь о Яде при ударе Виверна-монарха.</i>
Невозможно противостоять бешеной атаке многорукой Гидры.	<i>Речь о безответности Гидр.</i>
Если вы хотите быстро обучиться, посетите Военную Академию в Темницах .	<i>Академия боевых искусств даёт 1000 опыта.</i>
Похоже на правду, что колдуны могут делать Вихри Маны, способные удвоить их запас маны.	<i>Водоворот маны в Темнице удваивает запас маны.</i>
Портал Вызова в Темницах может вызывать существ с поверхности.	<i>Портал вызова призывает дополнительных существ для найма.</i>
В Крепостях строят Обелиск Крови, чтобы повышать жестокость своих защитников.	<i>Обелиск крови повышает защиту при осаде.</i>
После дня, проведённого в Клетке Лордов Войны, вы узнаете, как лучше себя защищать.	<i>Клетка богов войны повышает защиту.</i>
Завоёвывая Ад, вы увидите Серные Штормовые Тучи. Остерегайтесь, их колдуны берут свою энергию из них.	<i>Серные тучи в Инферно повышают Силу магии при осаде.</i>
Говорят, что Ад связан с межпространственными порталами. В простолюдии их называют Воротами Замка.	<i>Врата замка в Инферно позволяют перемещаться по другим Инферно.</i>
Если вашим героям нужно больше энергии, пусть они посетят Орден Огня в Аду.	<i>Орден огня повышает Силу магии героя.</i>
Покров Темноты покрывает всех под господством Некромансеров.	<i>Вуаль тьмы скрывает область вокруг.</i>
Говорят правда, что пленников войны отводят в Некрополи, чтобы превратить их в скелетов, которые будут частью несметных войск Некромансера и Рыцаря Смерти.	<i>Преобразователь скелетов превращает существ в Скелетов.</i>
Некоторые верят, что в каждом Некрополе строят Усилители Силы Некромансеров, чтобы увеличить силу их магии.	<i>Усилитель некромантии повышает навык Чародейства.</i>
В Бастионах создают Фонтаны Удачи, чтобы насытить своих защитников удачей .	<i>Речь о Фонтане удачи в Оплоте.</i>
Если вы хотите сохранить деньги, храните их в Сокровищнице Двардов в Бастионах.	<i>Речь о Сокровищнице в Оплоте.</i>
В некоторых Цитаделях строят подземные тунNELи, по которым можно сбежать из осаждённого города.	<i>Чёрный ход позволяет герою сбежать во время осады.</i>
Герои, посетившие Холл Вальхаллы в Цитадели становятся лучшими воинами.	<i>Храм Валгаллы повышает атаку героя.</i>
Если вы хотите знать больше, посетите Стену Знаний в Башнях.	<i>Стена знаний повышает знание героя.</i>
На проклятой земле ни у кого нет преимущества.	<i>Проклятая земля запрещает магию выше 1 уровня.</i>
На магических равнинах даже обычный человек может владеть заклинаниями как величайший маг.	<i>Магические равнины усиливают магию до Экспертного уровня.</i>
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 Грааля комбинируется из двух частей, в зависимости от реального расположения Грааля:	
Грааль может быть найден в ... областях наземного мира. Грааль может быть найден в ... областях подземного мира.	север северо-восток восток юго-восток юг юго-запад запад северо-запад центр
Самый важный артефакт можно найти ...	Вместо ... вставляется область карты. Вместо ... вставляется описание типа ландшафта (см. ниже):
в грязи	
под плавучими песками	
на зелёной равнине	
на снежных равнинах	
в сумрачных болотах	
в выжженной пустыне	
в глубокой пещере	
под раскалённой лавой	
в тёмных глубинах океана	
под скалой	Грязь Песок Трава Снег Болото Камни Подземелье Лава Вода (хотя Грааль нельзя поставить на скалы (пустоту)).

Механика посещения объектов на карте приключений.

На игровой карте приключений существует множество объектов. Чтобы запомнить свойства каждого из них необходимо провести не один час в игре. Но помимо свойств, некоторые объекты имеют свои особенности посещения:

1. Сбор.

Существуют объекты, которые исчезают при посещении. К ним относятся сундуки, артефакты, ресурсы и другие. Нейтральных существ на карте приключений тоже можно классифицировать как объект, при контакте с которым происходит определённое действие.

2. Посещение.

Чтобы посетить некоторые объекты, герою необходимо встать на его точку входа. Однако другие объекты этого не требуют и посещая их, герой остаётся на клетке с которой он подошёл. Чтобы посетить объект, герою нужно иметь достаточное количество очков движения. Даже если посещается объект, на точку входа которого герой не встаёт, очки движения всё равно тратятся. Находясь на точке входа в объект герой может посетить его повторно, нажав пробел и не тратя очков движения. Это бывает полезно при посещении городов, порталов, водоворотов и т.д (в RoE посещение через пробел не работает).

3. Подход.

Все игровые объекты, кроме вертикальных Гарнизонов, имеют свободный подход к ним снизу, включая нижние диагональные подходы. С остальных сторон такая возможность варьируется у разных объектов. Некоторые объекты можно посетить с любой стороны, некоторые только справа или слева.

4. Точка входа.

Существуют объекты, которые имеют не одну, а несколько равнозначных точек посещения, причём если эти точки смежные, то можно перемещаться между ними за один шаг.

Теперь, согласно вышеперечисленным пунктам, рассмотрим все игровые объекты с карты приключений.

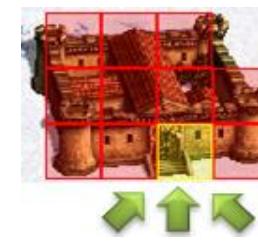
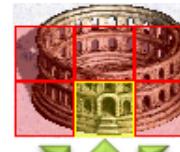
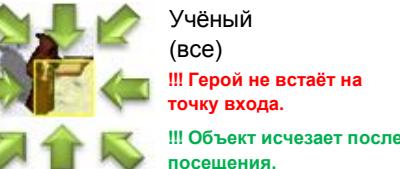
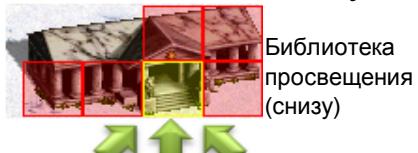
Объекты, позволяющие получить артефакты:



Объекты, позволяющие купить/продать артефакты:



Объекты, позволяющие получить навыки и заклинания:



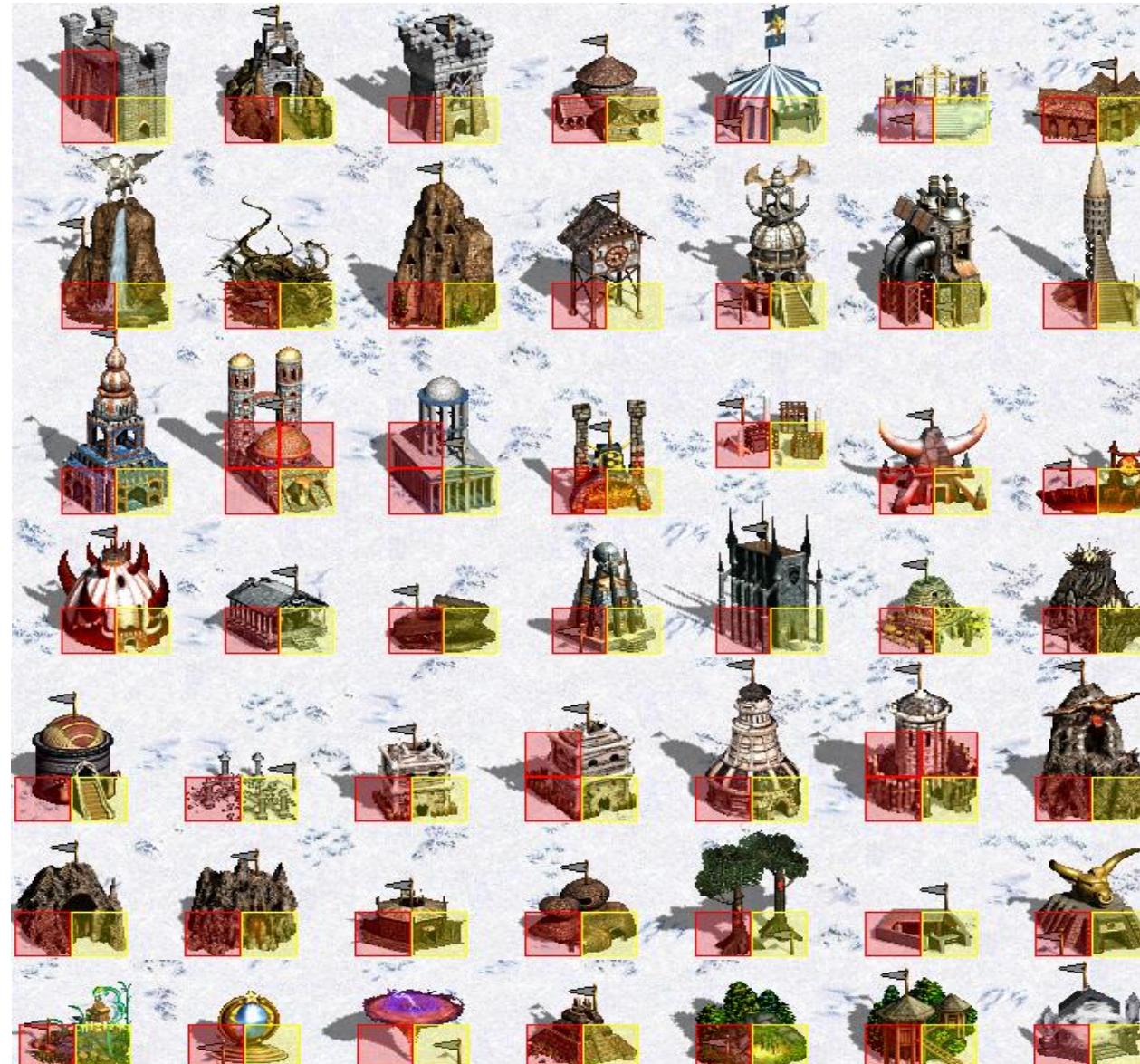
Университет
(снизу)

Объекты, позволяющие получить существ:

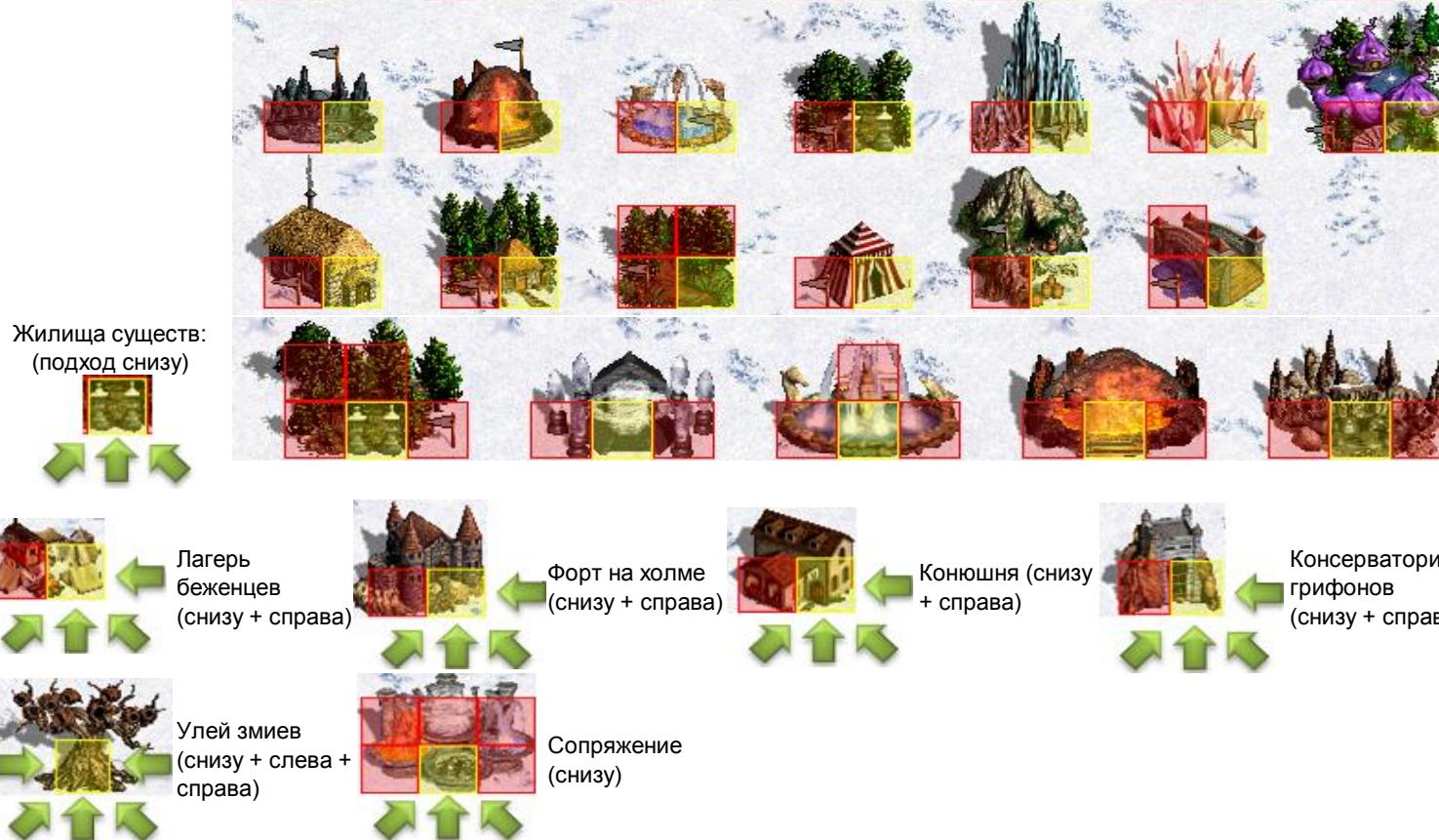
Жилища существ:
(снизу + слева)



Жилища существ:
(снизу + справа)



Сторожевой пост, Башня грифонов, Казармы, Монастырь, Ипподром, Портал славы, Конюшни кентавров, Зачарованный ручей, Арка дендроидов, Драконьи скалы, Мастерская, Парапет, Фабрика големов, Башня магов, Алтарь желаний, Золотой павильон, Заоблачный храм, Котёл бесов, Псырни, Врата демонов, Провал, Покинутый дворец, Проклятый храм, Кладбище, Мавзолей, Дворец тьмы, Загон, Чердак гарпий, Часовня безмолвия, Логово мантикор, Казармы гоблинов, Волчий загон, Башня орков, Форт огров, Гнездо на скале, Пещера циклопов, Утёс чудищ, Хижина гноллов, Логово ящеров, Улей змиеv, Яма власилиска, Логово горгон, Волшебный фонарь, Алтарь мыслей, Погребальный костёр, Серная берлога, Ложбина чародеев, Башня на дереве, Алтарь воздуха.



Алтарь земли, Алтарь огня,
Алтарь воды, Лужайка
единорогов (малая),
Замороженный утёс,
Кристаллическая пещера,
Волшебный лес,
Тростниковая лачуга,
Сарай, Кабанья лощина,
Палатка кочевников,
Убежище воров, Мост
троллей.

Лужайка единорогов
(большая), Разлом
элементалей воздуха/
воды/огня/земли.

Объекты, позволяющие получить ресурсы:



Все шахты ресурсов, включая Заброшенную шахту, посещаются только снизу и с нижних диагональных направлений.



Мистический сад
(снизу)



Навес
(снизу + справа)



Рынок
(снизу + справа)



Гильдия наёмных работников
(снизу)



Ветряная мельница
(снизу+ слева + справа)



Водяная мельница
(снизу + справа)



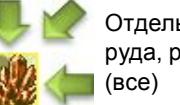
Водяная мельница
[на снегу]
(снизу + справа)



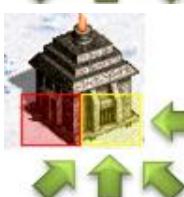
Костёр
(все)
!!! Герой не встает на точку входа.
!!! Объект исчезает после посещения.



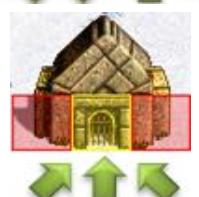
Обломки кораблекрушения
(все)
!!! Герой не встает на точку входа.
!!! Объект исчезает после посещения.



Отдельно лежащие ресурсы: древесина, сера, руда, ртуть, золото, самоцветы, кристаллы
(все)
!!! Герой не встает на точку входа.
!!! Объект исчезает после посещения.



Тайник бесов
(снизу + справа)



Сокровищница гномов
(снизу)



Хранилище медуз
(снизу + слева)



Склады циклопов
(снизу + слева)



Нага банк
(снизу + слева)

Объекты, позволяющие получить опыт:

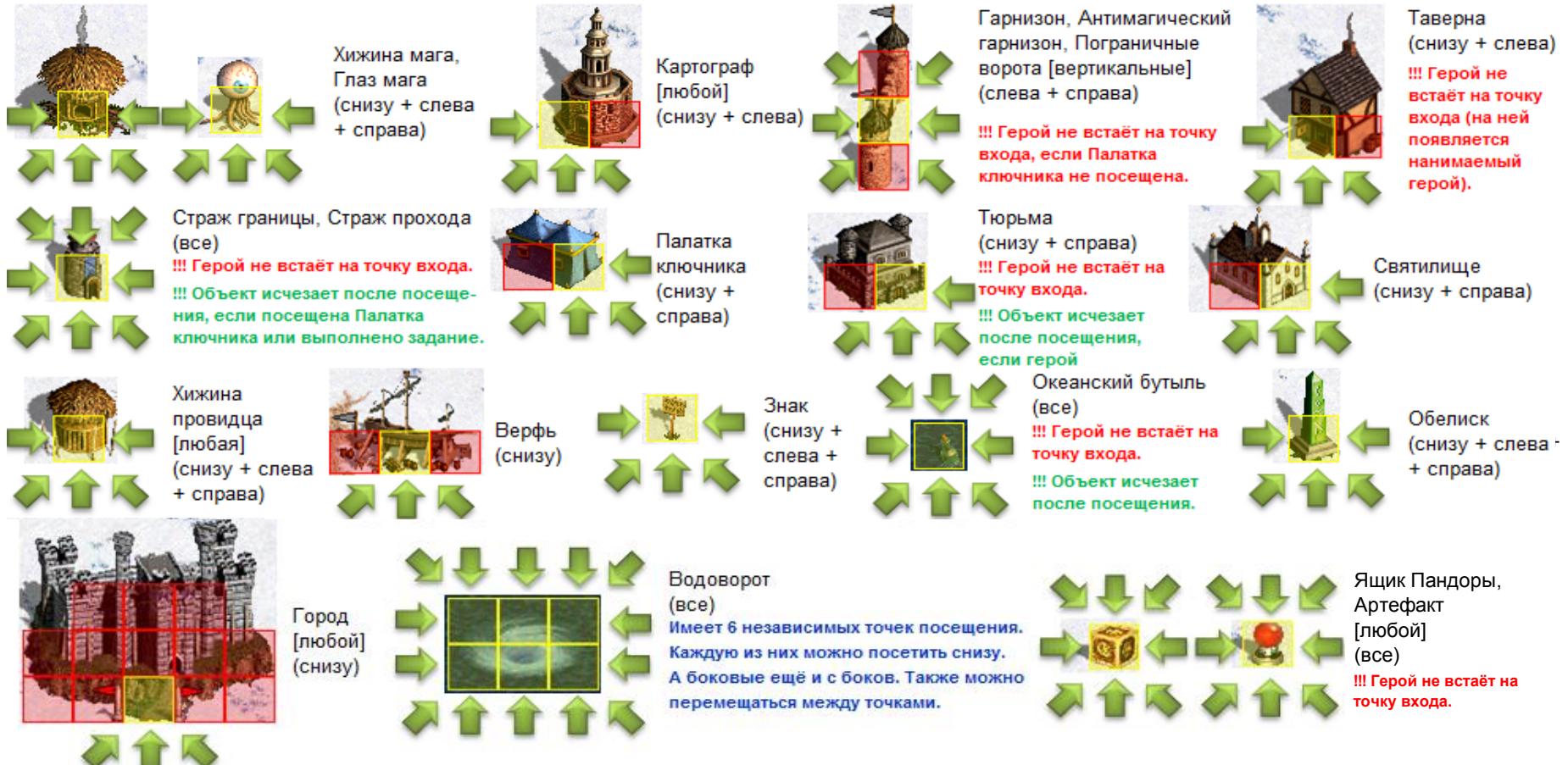


Объекты, позволяющие получить боевой дух, удачу, ману и очки движения:

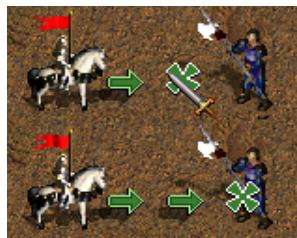


Прочие объекты на карте приключений:





Ну и последний момент:



Нет разницы как направлять героя при атаке нейтральных существ. В любом случае контакт произойдёт на ближней к герою клетке карты и потратится соответствующее количество очков движения. Если бой окончился в пользу героя, то он останется на той же клетке, а отряд нейтралов исчезнет.

Ландшафты и типы земли.

Ландшафты, обладающие особыми свойствами:

Ландшафт		Действие
Проклятая земля		Запрещает использование заклинаний выше 1 уровня и большинство магических способностей существ. Нейтрализует бонусы родной земли. Герои, управляемые человеком, не могут использовать походные заклинания выше 1 уровня. Однако герои компьютера легко используют Городской портал и Дверь измерений (баг).
Магические равнины		Все заклинания героев и магические способности существ используются на уровне Эксперт, кроме Снятия заклинаний Стрекозами.
Огненные поля		Все заклинания Магии огня используются на уровне Эксперт. На магические способности существ не влияет.
Чистые пруды		Все заклинания Магии воды используются на уровне Эксперт. На магические способности существ не влияет.
Магические облака		Все заклинания Магии воздуха используются на уровне Эксперт. На магические способности существ не влияет.
Скальная земля		Все заклинания Магии земли используются на уровне Эксперт. На магические способности существ не влияет.
Клеверное поле		Все существа Крепости, Сопряжения и Цитадели под управлением героев, получают +2 к Удаче. Нейтральные существа без героя не получают +2 к Удаче, хотя иконка удачи у них изменяется графически (Добавил AlexSpl, heroesworld.ru).
Дьявольский туман		Все существа Темницы и Инферно получают +1 к Боевому духу, а все существа Замка, Оплота и Башни получают -1 к Боевому духу.
Святая земля		Все существа Замка, Оплота и Башни получают +1 к Боевому духу, а все существа Темницы и Инферно получают -1 к Боевому духу.
Попутный ветер		Снижает расход очков движения (MP) героя по воде на 33%. Округление вверх.

Следует помнить, что все указанные выше ландшафты являются накладными и их особенностью, кроме Попутных ветров, является то, что они проявляют свои свойства только во время боя на территории, укрытой этим ландшафтом, но никоим образом не влияют на логистику перемещения героя по карте, т.е., например, если под Магическими полями лежит песок (не видимый на карте), значит будут действовать стандартные штрафы на перемещение по песку. Если дорога, значит Ваш герой будет иметь бонус логистики. Также накладные ландшафты действуют совместно с бонусами родной земли, кроме Проклятой земли (например, если трава накрыта Дьявольским туманом, то Копейщики в битве будут иметь +1 к скорости, атаке и защите, а также -1 к боевому духу). Хотя графически ни в бою, ни на карте не видно, какая земля под накладной. Исключением является осада города. Тут наоборот, битва проходит на родной земле города, но эффект накладной земли тоже работает, хоть графически её не видно. Несколько накладных почв не работают совместно - действует только та, 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, проходит на поле боя этого ландшафта, а не корабля.

В отличие от Духа уныния Проклятая земля нейтрализует и положительную и отрицательную мораль, а также влияет на следующие способности существ:

- Мастер-джинны и Чародеи не используют Случайную магию; Огры-маги не используют Жажду крови.
- **Не работает:** Удар молнии Птиц грома, Болезнь Зомби, Окаменение василисков и медуз, Слабость Стрекоз, Слепота единорогов, Паралич Скорпиков, Старость Драконов-призраков, Поднятие демонов Адских отродий, Воскрешение Архангелов.
- **Работает:** Яд Виверн-монархов, Огненный щит Султанов-ифритов, Проклятие Мумий и Рыцарей смерти, Снятие заклинаний Змиев и Стрекоз, Страх Лазурных драконов. Немагические способности, вроде Смертельного удара Рыцарей смерти и Оплетения дендроидов также работают.
- Сказочные драконы могут использовать Метеоритный дождь, Кольцо холода, Огненный шар и Инферно, но урон от них не наносится, хотя показывается анимация. Магическая стрела работает без проблем. Другие их заклинания не колдуются, при этом пишется: "Это заклинание не подействует ни на кого!" (Предоставил *Wight*, heroesportal.net).

Это интересно! На **Магических равнинах** Стрекоза, находящаяся под Берсерком и атакующая своего, накладывает массовую Слабость на вражеских ей существ, а не на всех своих. Под Гипнозом, атакуя своего, массовая Слабость действует на всех своих.

Эта же особенность справедлива для атак Чёрных рыцарей, Рыцарей смерти и Мумий. Нежить можно взять под контроль имея Медаль уязвимости.

Ландшафты без особых свойств:

Существуют несколько типов земли, по которым приходится перемещаться герою, если нет дороги. В зависимости от типа, а также в зависимости от происхождения армии героя, определяется будет ли герой иметь штраф при передвижении по этой земле. В случае, если герой имеет армию, тип почвы для которой является родным, штраф для передвижения у героя отсутствует.

Город	Классы героев	Родная земля*
Замок	Рыцарь, Священник	Трава
Оплот	Рейнджер, Друид	Трава
Башня	Алхимик, Маг	Снег
Инферно	Демон, Еретик	Лава
Некрополис	Рыцарь смерти, Некромант	Грязь
Темница	Лорд, Чернокнижник	Подземелье
Цитадель	Варвар, Боевой маг	Камни
Крепость	Хозяин зверей, Ведьма	Болото
Сопряжение	Путешественник, Элементалист	Трава

* Все существа в битве на родной земле получают +1 к атаке, защите и скорости. Также герой на родной земле видит месторасположение вражеских мин и Зыбучих песков, которые на другой земле скрыты.

Если битва происходит на клетке карты приключений, которая граничит с водой (включая диагональ), то независимо от типа земли бой будет на песке и бонусов родной земли не будет ни у одной из сторон ([Добавил SAG19330184, forum.df2.ru](#)).

Если битва происходит в Заброшенной, Золотой или Кристаллической шахтах, то независимо от типа земли бой будет на подземном ландшафте и бонусы родной земли получат существа Темницы. Шахта на берегу будет также иметь подземный ландшафт.

Если битва происходит в Гарнизоне антимагии, то независимо от накладного ландшафта под ним бой будет на той земле, которая лежит под накладной и будут действовать её бонусы, а бонусы накладной земли не будут работать.

Если битва происходит на подземном уровне карты приключений, то независимо от типа земли бой будет на подземном ландшафте и бонусы родной земли получат существа Темницы.

При осаде города бой всегда проходит на родном для этого города ландшафте, независимо от типа ландшафта, на котором находится город на карте приключений. Однако накладные почвы продолжают работать, даже если графически не отображаются на поле осады.

Зависимость штрафов и бонусов, которые получает герой при передвижении по местности от типа земли и уровня развития вторичного навыка Поиск пути указана в следующей таблице (указано для случая, когда в армии героя имеются существа, для которых земля не является родной). Для определения дальности перемещения необходимо стартовую величину в MP **разделить** на коэффициент, указанный в таблице. Очевидно, что имеются типы почвы, которая не несет никаких штрафов при передвижении ($k=1$), также некоторые снижают длину хода ($k>1$), а дороги увеличивают длину хода ($k<1$)

Ландшафт	Уровень развития Поиска пути			
	Нет	Базовый	Продвинутый	Эксперт
 Грязь	1	1	1	1
 Трава	1	1	1	1
 Лава	1	1	1	1
 Подземелье	1	1	1	1
 Камни	1,25	1	1	1
 Песок	1,5	1,25	1	1
 Снег	1,5	1,25	1	1
 Болото	1,75	1,5	1,25	1
 Земляная дорога	0,75	0,75	0,75	0,75
 Гравийная дорога	0,65	0,65	0,65	0,65
 Мощёная дорога	0,5	0,5	0,5	0,5



Внимание! Если дорога проходит строго горизонтально/вертикально, проблем с определением её границ нет, когда же она идёт по диагонали, то не сходя с дороги можно пройти как по ней самой, так и на клетку выше её линии, не теряя бонуса дороги и без штрафа ландшафта. (*Информация zoog, heroesworld.ru*)

Артефакты, их виды и свойства.

Всего в игре существует **141** артефакт (некоторые из них являются составной частью одного из **12** сборных артефактов). Помимо этого насчитывается **7** специальных артефактов. Все их можно разделить на следующие типы:

Специальные

Сокровища

Малые

Великие

Реликты

Сборные

Не имеют класса, не могут попадаться в объектах на карте приключений.

Наименее ценные и наиболее частые артефакты.

Более ценные и редкие артефакты.

Очень ценные и редкие артефакты.

Самые ценные и редкие артефакты.

Комбо-артефакты состоящие из нескольких более простых.

Одновременно на себе герой может использовать 14 артефактов: Голова, Шея, 2 кольца, Правая рука, Левая рука, Грудь, Плащ, Ноги, 5 артефактов типа Разное. Плюс к этому 4 типа боевых машин и Книга заклинаний. Неиспользуемые артефакты хранятся в рюкзаке героя, который ограничен **64** слотами. После заполнения всех слотов рюкзака, герой не сможет подбирать артефакты и копать Грааль, а получаемые артефакты будут просто пропадать.

Внимание! Два одинаковых артефакта, одновременно используемые героем, не суммируют свои эффекты, т.е. действует только один. Исключением являются артефакты, приносящие ресурсы, и 2 Кольца с неподвижным глазом дракона, которые одновременно повышают атаку и защиту героя.

Далее приведены все артефакты игры, разбитые на условные группы для удобства:

Общие артефакты

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****
 Книга магии	500	Книга магии	Специальный	Герой получает возможность изучать заклинания. Также в ней отображаются заклинания, имеющиеся у героя от артефактов. Походные заклинания не требуют наличия Книги магии.
 Свиток с заклинанием (кроме Грома титанов)	2500	Разное	Специальный	Содержит случайное заклинание и позволяет герою его использовать. Походные заклинания можно использовать даже не имея Книги магии.
 Грааль	0	Рюкзак	Специальный	Позволяет построить в городе, в котором находится герой, Храм Грааля. Исчезает после строительства.

	<u>Катапульта</u>	1000	Боевая машина 1	Специальный	Имеется у любого героя. Помогает разрушать городские укрепления при осаде города.
	<u>Баллиста</u>	2500	Боевая машина 2	Специальный	Атакует вражеские существа на расстоянии. Не используется при обороне города и захвате сокровищниц.
	<u>Тележка с боеприпасами</u>	1000	Боевая машина 3	Специальный	Даёт всем дружественным стрелкам бесконечный запас выстрелов. Отсутствует в сокровищницах.
	<u>Палатка первой помощи</u>	750	Боевая машина 4	Специальный	В конце каждого раунда лечит случайное дружественное существо. Отсутствует при захвате сокровищниц.

Оружие

	Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****
	Секира кентавра	2000	Правая рука	Сокровище	Атака героя +2.
	Блэкшард мёртвого рыцаря	3000	Правая рука	Малый	Атака героя +3.
	Великий гноллий кистень	4000	Правая рука	Малый	Атака героя +4.
	Карающая дубина огра	5000	Правая рука	Великий	Атака героя +5.
	Адский меч	6000	Правая рука	Великий	Атака героя +6.

	Гладиус титана	10000	Правая рука	Реликт	Атака героя +12, Защита героя -3.
-----------------------------------------------------------------------------------	----------------	-------	-------------	--------	-----------------------------------

Щиты

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****	
	Щит гномьих богов	2000	Левая рука	Сокровище	Защита героя +2.
	Щит тоскующих мертвецов	3000	Левая рука	Малый	Защита героя +3.
	Великий щит гнолла	4000	Левая рука	Малый	Защита героя +4.
	Щит яростного огра	5000	Левая рука	Великий	Защита героя +5.
	Щит проклятого	6000	Левая рука	Великий	Защита героя +6.
	Щит часового	10000	Левая рука	Реликт	Защита героя +12, Атака героя -3.

Головные уборы

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****	
	Шлем белого единорога	1000	Голова	Сокровище	Знание героя +1.

	Шлем-череп	3000	Голова	Сокровище	Знание героя +2.
	Шлем хаоса	4000	Голова	Малый	Знание героя +3.
	Корона верховного мага	5000	Голова	Малый	Знание героя +4.
	Шлем сатанинской ярости	6000	Голова	Великий	Знание героя +5.
	Шлем небесного грома	10000	Голова	Реликт	Знание героя +10, Сила магии героя -2.

Доспехи

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****
	Доспех из окаменелого дерева	1000	Туловище	Сокровище Сила магии героя +1.
	Доспехи из рёбер	3000	Туловище	Малый Сила магии героя +2.
	Кольчуга великого василиска	4000	Туловище	Малый Сила магии героя +3.
	Туника короля циклопов	5000	Туловище	Великий Сила магии героя +4.

	Доспехи из серного камня	6000	Туловище	Великий	Сила магии героя +5.
	Латы титана	10000	Туловище	Реликт	Сила магии героя +10, Знание героя -2.

Артефакты из набора "Альянс ангелов", повышающие все первичные навыки героя

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****
	Магические доспехи	4000	Туловище	Малый Атака, Защита, Сила магии и Знание героя +1.
	Сандали святого	8000	Ноги	Реликт Атака, Защита, Сила магии и Знание героя +2.
	Ожерелье божественной благодати	12000	Шея	Реликт Атака, Защита, Сила магии и Знание героя +3.
	Щит львиной храбрости	16000	Левая рука	Реликт Атака, Защита, Сила магии и Знание героя +4.
	Меч правосудия	20000	Правая рука	Реликт Атака, Защита, Сила магии и Знание героя +5.
	Шлем небесного просвещения	24000	Голова	Реликт Атака, Защита, Сила магии и Знание героя +6.

Артефакты из набора "Мощь отца драконов", повышающие две характеристики героя

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****
	Неподвижный глаз дракона 2000	Кольцо	Сокровище	Атака и Защита героя +1.
	Языки пламени красного дракона 4000	Правая рука	Малый	Атака и Защита героя +2.
	Щит из чешуи дракона 6000	Левая рука	Великий	Атака и Защита героя +3.
	Доспехи из чешуи дракона 8000	Туловище	Реликт	Атака и Защита героя +4.
	Наколенники из драконьей кости 2000	Ноги	Сокровище	Сила магии и Знание героя +1.
	Плащ из драконьих крыльев 4000	Плащ	Малый	Сила магии и Знание героя +2.
	Ожерелье из зубов дракона 6000	Шея	Великий	Сила магии и Знание героя +3.
	Корона из зубов дракона 8000	Голова	Реликт	Сила магии и Знание героя +4.
	Застывший глаз дракона 2000	Кольцо	Сокровище	Удача и боевой дух героя +1.

Артефакты удачи и боевого духа

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****
	Клевер удачи	1000	Разное	Сокровище Удача героя +1.
	Карты пророчества	1000	Разное	Сокровище Удача героя +1.
	Голубка удачи	1000	Разное	Сокровище Удача героя +1.
	Значок смелости	1000	Разное	Сокровище Боевой дух героя +1. Даёт герою защиту от магии разума (Слепота, Берсерк, Радость, Бешенство, Гипноз, Забывчивость и Печаль). Нейтрализуется Медалью уязвимости.
	Герб доблести	1000	Разное	Сокровище Боевой дух героя +1.
	Глиф отваги	1000	Разное	Сокровище Боевой дух героя +1.
	Амулет бесстрашия	7000	Шея	Великий Удача и боевой дух героя +3.
	Дух уныния	2000	Разное	Сокровище Нейтрализует положительный боевой дух всех существ на поле боя, в том числе всегда положительный дух минотавров.
	Песочные часы недоброго часа	2000	Разное	Сокровище Нейтрализует удачу всех существ на поле боя, в том числе всегда положительную удачу Хоббитов.

Артефакты, улучшающие навыки героя

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****
 Телескоп	1000	Разное	Сокровище	Радиус обзора героя +1 клетка. При надевании артефакта новая территория открывается не сразу, а только после шага героем по карте.
 Подзорная труба	1000	Разное	Сокровище	Радиус обзора героя +1 клетка. При надевании артефакта новая территория открывается не сразу, а только после шага героем по карте.
 Амулет гробовщика	2000	Шея	Сокровище	Усиливает навык Чародейства, если он есть у героя, на 5%.
 Мантия вампира	4000	Плащ	Малый	Усиливает навык Чародейства, если он есть у героя, на 10%.
 Сапоги мертвеца	6000	Ноги	Великий	Усиливает навык Чародейства, если он есть у героя, на 15%.
 Колье отрицания	2000	Шея	Основной	Существа в армии героя получают 5% шанс блокировать заклинание, являясь его целью.
 Мантия равновесия	4000	Плащ	Основной	Существа в армии героя получают 10% шанс блокировать заклинание, являясь его целью.
 Сапоги противодействия	6000	Ноги	Реликт	Существа в армии героя получают 15% шанс блокировать заклинание, являясь его целью.
 Лук из вишнёвого дерева эльфов	2000	Разное	Сокровище	Усиливает навык Стрельбы, если он есть у героя, на 5%.

	Тетива из волоса гривы единорога	4000	Разное	Малый	Усиливает навык Стрельбы, если он есть у героя, на 10%.
	Стрелы из ангельских перьев	6000	Разное	Великий	Усиливает навык Стрельбы, если он есть у героя, на 15%.
	Птица познания	1000	Разное	Сокровище	Усиливает навык Зоркости, если он есть у героя, на 5%.
	Бесстрашный хранитель	2000	Разное	Сокровище	Усиливает навык Зоркости, если он есть у героя, на 10%.
	Символ знаний	3000	Разное	Малый	Усиливает навык Зоркости, если он есть у героя, на 15%.
	Медаль дипломата	5000	Шея	Великий	Стоимость откупа при побеге с поля боя -10%.
	Кольцо дипломата	5000	Кольцо	Великий	Стоимость откупа при побеге с поля боя -10%.
	Лента посла	5000	Плащ	Великий	Стоимость откупа при побеге с поля боя -10%.
	Амулет маны	500	Разное	Сокровище	Дополнительно восстанавливает по 1 мане в день.

	Талисман маны	1000	Разное	Сокровище	Дополнительно восстанавливает по 2 маны в день.
	Магическая медаль маны	1500	Разное	Сокровище	Дополнительно восстанавливает по 3 маны в день.
	Магический ошейник	500	Шея	Сокровище	Увеличивает длительность всех заклинаний героя на 1 раунд. Не влияет на заклинания существ.
	Магическое кольцо	1000	Кольцо	Сокровище	Увеличивает длительность всех заклинаний героя на 2 раунда. Не влияет на заклинания существ.
	Магическая накидка	1500	Плащ	Сокровище	Увеличивает длительность всех заклинаний героя на 3 раунда. Не влияет на заклинания существ.

Артефакты, влияющие на скорость существ или запас хода героя

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****
	Перчатки всадника	3000	Кольцо	Малый Увеличивает запас хода героя на суше на 300 MP.
	Сапоги скорости	6000	Ноги	Малый Увеличивает запас хода героя на суше на 600 MP.
	Ожерелье стремительности	5000	Шея	Сокровище Скорость всех существ в армии героя +1.
	Кольцо странника	5000	Кольцо	Великий Скорость всех существ в армии героя +1.

	Накидка скорости	10000	Плащ	Великий	Скорость всех существ в армии героя +2.
	Ожерелье морского проведения	10000	Шея	Великий	Увеличивает запас хода героя по воде на 1000 MP.
	Шляпа морского капитана	15000	Голова	Реликт	Увеличивает запас хода героя по воде на 500 MP. Даёт герою заклинания Вызов корабля и Затопить корабль, которые можно использовать даже не имея Книги магии. Защищает существ героя от потерь в Водовороте.
	Крылья ангела	20000	Плащ	Реликт	Герой постоянно находится под действием заклинания Полёт Экспертного уровня, что позволяет ему перемещаться через препятствия и воду, но не останавливаться на них.
	Сапоги левитации	10000	Ноги	Реликт	Герой постоянно находится под действием заклинания Хождение по воде Экспертного уровня, что позволяет ему перемещаться через воду, но не останавливаться на ней. Герои ИИ могут останавливаться на воде в течение хода, но не завершать день на ней.

Артефакты, связанные с магией героя

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****
	Сфера небесного свода	6000	Разное	Великий Увеличивает урон от заклинаний воздуха на 50%.
	Сфера илистого озера	6000	Разное	Великий Увеличивает урон от заклинаний земли на 50%.

	Сфера бушующего огня	6000	Разное	Великий	Увеличивает урон от заклинаний огня на 50%.
	Сфера проливного дождя	6000	Разное	Великий	Увеличивает урон от заклинаний воды на 50%.
	Плащ отречения	8000	Плащ	Великий	Запрещает использовать в бою заклинания выше 2 уровня. При осаде защищает всех существ на поле боя от мин Башни.
	Книга магии огня	20000	Разное	Реликт	Содержит все заклинания огня и позволяет герою их использовать. Походные заклинания можно использовать даже не имея Книги магии.
	Книга магии воздуха	20000	Разное	Реликт	Содержит все заклинания воздуха и позволяет герою их использовать. Походные заклинания можно использовать даже не имея Книги магии.
	Книга магии воды	20000	Разное	Реликт	Содержит все заклинания воды и позволяет герою их использовать. Походные заклинания можно использовать даже не имея Книги магии.
	Книга магии земли	20000	Разное	Реликт	Содержит все заклинания земли и позволяет герою их использовать. Походные заклинания можно использовать даже не имея Книги магии.
	Шар постоянства	7500	Разное	Великий	Защищает существ героя от Снятия заклинаний.
	<u>Медаль уязвимости</u>	25000	Разное	Реликт	Нейтрализует большинство способностей всех существ на поле боя, дающих защиту от заклинаний или сопротивление. Не нейтрализует эффект защиты от артефактов и Ауру единорогов.

	Шляпа оратора	30000	Голова	Реликт	Содержит все заклинания 5 уровня и позволяет герою их использовать. Походные заклинания можно использовать даже не имея Книги магии.
	Сфера запрещения	20000	Разное	Реликт	Запрещает использовать в бою любые заклинания и большинство магических способностей. Герои ИИ всегда знают, используете ли вы Сферу запрещения. В связи с этим они могут передумать нападать на вашего героя (Добавил Антоний Васильев , vk.com).

Артефакты из набора "Эликсир жизни", повышающие здоровье существ

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****
	Кольцо жизненной силы	5000	Кольцо	Сокровище Увеличивает максимальное здоровье всех существ героя на 1.
	Кольцо жизни	5000	Кольцо	Малый Увеличивает максимальное здоровье всех существ героя на 1.
	Склянка жизненной силы	10000	Разное	Великий Увеличивает максимальное здоровье всех существ героя на 2.

Артефакты-амулеты, дающие защиту от заклинаний

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****
	Амулет хладнокровия	1000	Шея	Сокровище Защищает существ героя от заклинания Берсерк.
	Амулет ясновидения	5000	Шея	Великий Защищает существ героя от заклинания Слепота, включая способность единорогов.

	Священный амулет	1000	Шея	Сокровище	Защищает существ героя от заклинания Проклятие, включая способности Мумий, Чёрных рыцарей и Рыцарей смерти.
	Амулет жизни	2500	Шея	Сокровище	Защищает существ героя от заклинания Волна смерти.
	Амулет смерти	2500	Шея	Сокровище	Защищает существ героя от заклинания Уничтожение мертвецов.
	Амулет свободной воли	1000	Шея	Сокровище	Защищает существ героя от заклинания Гипноз.
	Амулет отрицательности	5000	Шея	Великий	Защищает существ героя от заклинаний Удар молнии и Цепная молния, включая способность Птиц грома, но не от Грома титана.
	Амулет абсолютной памяти	3000	Шея	Сокровище	Защищает существ героя от заклинания Забывчивость.

Артефакты, увеличивающие доход ресурсов

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****
	5000	Плащ	Великий	Приносит по 1 кристаллу в день.
	5000	Кольцо	Великий	Приносит по 1 самоцвету в день.
	5000	Разное	Великий	Приносит по 1 ртути в день.

	Вечное кольцо серы	5000	Кольцо	Великий	Приносит по 1 сере в день.
	Неистощимая подвода с рудой	5000	Разное	Малый	Приносит по 1 руде в день.
	Неистощимая подвода леса.	5000	Разное	Малый	Приносит по 1 древесине в день.
	Неистощимый мешок золота	10000	Разное	Реликт	Приносит по 1000 золота в день.
	Неистощимая сумка золота	7500	Разное	Великий	Приносит по 750 золота в день.
	Неистощимая сумка золота	5000	Разное	Великий	Приносит по 500 золота в день.

Артефакты из набора "Статуя легиона", увеличивающие прирост существ

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****
	Ноги легиона	5000	Разное	Сокровище Если артефакт находится у героя в городе, то прирост существ 2 уровня увеличивается на 5.
	Поясница легиона	5000	Разное	Малый Если артефакт находится у героя в городе, то прирост существ 3 уровня увеличивается на 4.
	Туловище легиона	5000	Разное	Малый Если артефакт находится у героя в городе, то прирост существ 4 уровня увеличивается на 3.

	Руки легиона	5000	Разное	Великий	Если артефакт находится у героя в городе, то прирост существ 5 уровня увеличивается на 2.
	Голова легиона	5000	Разное	Великий	Если артефакт находится у героя в городе, то прирост существ 6 уровня увеличивается на 1.

Прочие артефакты

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****
	Золотой лук	8000	Разное	Великий Стрелки в армии героя не имеют штрафа за расстояние и при стрельбе через стены.
	Оковы войны	5000	Разное	Великий Запрещает обоим героям откупаться или сбегать с поля боя.
	Пузырёк с кровью дракона	20000	Разное	Реликт Все драконы в армии героя получают +5 к атаке и защите: Зелёные, Красные, Костяные и их улучшения, Лазурные, Кристаллические, Ржавые и Сказочные.
	Клинок Армагеддона	50000	Правая рука	Реликт Атака, Защита и Сила магии героя +3. Знание героя +6. Даёт герою заклинание Армагеддон Экспертного уровня. Защищает существ героя от заклинания Армагеддон.

Сборные артефакты

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****
	84000	Правая рука Туловище Ноги Шея Левая рука Голова	Сборный	<p><i>Состоит из Магических доспехов, Сандалий святого, Щита львиной храбрости, Ожерелья божественной благодати, Меча правосудия и Шлема небесного просвещения:</i></p> <p>Атака, Защита, Сила магии и Знание героя +21.</p> <p>Позволяет смешивать в армии существ Замка, Оплота, Башни, Крепости и Цитадели без штрафа в боевом духе. Перед первым за бой ходом существа героя автоматически колдуется Экспертная Молитва (работает на Проклятой земле, в гарнизоне Антимагии и со Сферой запрещения, но не с Плащом отрицания).</p>
	12000	Плащ Шея Ноги	Сборный	<p><i>Состоит из Амулета гробовщика, Мантии вампира и Салогов мертвеца:</i></p> <p>Усиливает навык Чародейства, если он есть у героя, на 30%.</p> <p>Воскрешает 30% погибших в бою вражеских существ в виде Скелетов, которые присоединяются к армии героя, если он не имеет Чародейства.</p> <p>При Базовом уровне Чародейства вместо Скелетов воскрешаются Живые мертвецы. При Продвинутом Чародействе - Стражи. При Экспертном Чародействе - Личи.</p>

	Эликсир жизни	20000	Разное Кольцо Кольцо	Сборный	<p><i>Состоит из Кольца жизни, Кольца жизненной силы и Склянки жизненной силы:</i></p> <p>Увеличивает максимальное здоровье всех существ героя на 4.</p> <p>Увеличивает максимальное здоровье всех существ, кроме нежити, големов, горгулий, боевых машин и элементалей, на 25% (округление вниз) и даёт им способность Регенерации здоровья каждый ход (максимум на 50 единиц).</p>
	Доспехи проклятого	12000	Туловище Голова Правая рука Левая рука	Сборный	<p><i>Состоит из Блэкшарда мёртвого рыцаря, Щита тоскующих мертвецов, Шлема-черепа и Доспехов из рёбер:</i></p> <p>Атака и Защита героя +3. Сила магии и Знание героя +2.</p> <p>Перед первым за бой ходом на вражеских существ автоматически колдуются Экспертные Медлительность, Проклятие, Слабость и Неудача на 50 раундов (работают на Проклятой земле, в гарнизоне Антимагии и со Сферой запрещения).</p>
	Статуя легиона	25000	Разное Разное Разное Разное Разное	Сборный	<p><i>Состоит из Ног легиона, Поясницы легиона, Туловища легиона, Рук легиона и Головы легиона:</i></p> <p>Если артефакт находится в городе, то дополнительно увеличивается прирост существ 2 уровня на 5, существ 3 уровня на 4, существ 4 уровня на 3, существ 5 уровня на 2 и существ 6 уровня на 1.</p> <p>Прирост всех существ во всех городах игрока увеличивается на 50% от базового (включая прирост Цитадели и Замка).</p>

	Мощь отца драконов	42000	Туловище Голова Правая рука Левая рука Кольцо Кольцо Плащ Шея Ноги	Сборный	<p><i>Состоит из Языков пламени красного дракона, Щита из чешуи дракона, Шлема из зубов дракона, Доспехов из чешуи дракона, Застывшего глаза дракона, Неподвижного глаза дракона, Плаща из драконьих крыльев, Ожерелья из зубов дракона и Наколенников из драконьей кости:</i></p> <p>Атака, Защита, Сила магии и Знание героя +10. Удача и Боевой дух +1.</p> <p>Атака, Защита, Сила магии и Знание героя +6. Существа героя получают защиту от заклинаний 1...4 уровней (игнорирует Медаль уязвимости).</p>
	Грохот титана	40000	Правая рука Туловище Голова Левая рука	Сборный	<p><i>Состоит из Гладиуса титана, Щита часового, Шлема небесного грома и Лат титана:</i></p> <p>Атака и Защита героя +9. Сила магии и Знание героя +8.</p> <p>Даёт герою заклинание Гром титана и Книгу магии, если её нет.</p>
	<u>Шляпа адмирала</u>	25000	Голова Шея	Сборный	<p><i>Состоит из Ожерелья морского проведения и Шляпы морского капитана:</i></p> <p>Увеличивает запас хода героя по воде на 1500 MP. Обучает героя заклинаниям Вызов корабля и Затопить корабль. Защищает существ героя от потерь в Водовороте.</p> <p>Запас хода героя не тратится на посадку и высадку с корабля.</p>

	Лук снайпера	12000	Разное Разное Разное	Сборный	<p><i>Состоит из Лука из вишнёвого дерева эльфов, Тетивы из волоса гриды единорога и Стрел из ангельских перьев:</i></p> <p>Усиливает навык Стрельбы, если он есть у героя, на 30%.</p> <p>Стрелки в армии героя не имеют штрафа за расстояние, при стрельбе через стены и в ближнем бою. Т.е. стрелки продолжают стрелять будучи "перекрытыми" вражескими существами.</p> <p>Можно стрелять также и по соседним с собой гексам.</p>
	Волшебный колодец	3000	Разное Разное Разное	Сборный	<p><i>Состоит из Амулета маны, Талисмана маны и Магической медали маны:</i></p> <p>В начале каждого дня восстанавливает ману героя до максимума.</p>
	Кольцо мага	3000	Кольцо Шея Плащ	Сборный	<p><i>Состоит из Магического кольца, Магического ошейника и Магической накидки:</i></p> <p>Увеличивает длительность всех заклинаний героя на 56 раундов.</p>
	Рог изобилия	20000	Разное Плащ Кольцо Кольцо	Сборный	<p><i>Состоит из Кольца драгоценных камней, Плаща бесконечных кристаллов, Вечного кольца серы и Бесконечной склянки ртути:</i></p> <p>Приносит по 5 кристаллов, самоцветов, серы и ртути в день.</p>

Не реализованные артефакты, но оставшиеся в файлах игры (позже реализованы в HotA):

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****
Костюм дипломата	15000	Плащ Шея Кольцо	Сборный	<p><i>Состоит из Кольца дипломата, Медали дипломата и Ленты посла:</i></p> <p>Стоимость откупа при побеге с поля боя -30%.</p> <p>Дополнительные свойства неизвестны.</p>

Завязший в нейтральности	12000	Туловище <i>Шея Ноги</i>	Сборный	<i>Состоит из Колье отрицания, Мантии равновесия и Сапогов противодействия:</i> Существа в армии героя получают 30% шанс блокировать заклинание, являясь его целью. Дополнительные свойства неизвестны.
Железный кулак огра	20000	Правая рука <i>Голова Туловище Левая рука</i>	Сборный	<i>Состоит из Дубины яростного огра, Щита яростного огра, Короны верховного мага и Туники короля циклопов:</i> Атака и Защита героя +5. Сила магии и Знание героя +4. Дополнительные свойства неизвестны.

* В колонке **Цена** приведены базовые стоимости артефактов в игре. К базовой цене при покупке/продаже артефактов на Чёрном рынке или у Торговцев артефактами применяются модификаторы в зависимости от количества Рынков у игрока. Исключение составляют: Книга магии, которая при базовой цене равной 0, всегда стоит 500 золота и продается только в городской Гильдии магов; Боевые машины также всегда стоят одинаково и продаются только в Кузнице, во Дворе баллист или на Фабрике военной техники по базовым ценам.

** В колонке **Слот** приведены условные названия ячеек на "кукле" героя, которые занимает тот или иной артефакт. У героя имеется 2 слота Кольцо и 5 слотов Разное. При получении артефакта-кольца, игрок может поместить его в любой из слотов Кольцо. Аналогично и с артефактами типа Разное. Боевые машины и Книга магии имеют свои индивидуальные слоты. Любой артефакт, кроме боевых машин и Книги магии, может быть помещен в рюкзак, где он хранится, но не используется. Грааль может находиться только в рюкзаке. Сборные артефакты занимают несколько слотов, при этом сам артефакт находится только в одном, а остальные слоты закрыты для других артефактов. В таблице закрытые слоты обозначены курсивом.

*** В колонке **Класс** приведены обозначения типов, к которым принадлежат артефакты. Класс артефакта означает некую качественную его характеристику, от которой зависит с какой вероятностью он может встречаться в объектах или сокровищницах, таких как Могила воина, Склеп, Утопия драконов, Кораблекрушение и т.п. Чем выше класс артефакта, тем меньше вероятность его появления на карте (за исключением случаев, если он там установлен автором). Специальные и Сборные артефакты, а также Клинок Армагеддона и Пузырёк с кровью дракона не могут появиться ни на карте приключений, ни в объектах. Классы артефактов в порядке возрастания их ценности: Сокровище, Малый, Великий, Реликт.

**** В колонке **Свойства** указано воздействие, которое артефакт оказывает на героя будучи надетым на его "куклу". Находясь в рюкзаке артефакты не работают.

Внимание! При генерации сохранений, на картах, созданных в редакторе для "Возрождение Эрафии" замечена одна особенность в некорректном отображении сборных артефактов. Сами сборные артефакты в этом редакторе недоступны (они появились только в "Дыхании Смерти"), но существует возможность их размещения - при установке картостроителем случайных артефактов четвертого уровня (Реликт), программа на свое усмотрение может поместить туда и сборные артефакты, хотя графически будут отображены совсем другие. При генерации сохранений, на картах, созданных в редакторе для "Клинка Армагеддона", сборные артефакты никак нельзя установить - только их составные части.

Далее приведен перечень артефактов, которые игрок видит перед собой во время игры и что под ними на самом деле скрывается. Ящик Пандоры может изначально быть установлен автором карты - в этом случае он проявляется по назначению. Однако, если он появляется в результате генерации случайного артефакта, то под ним будет маскироваться Клинок Армагеддона. Отличить эти два момента в игре можно только экспериментальным путём.

Анимация артефакта	Артефакт, который получит герой на самом деле
Ящик Пандоры	Клинок Армагеддона
Клинок Армагеддона	Альянс ангелов
Альянс ангелов	Плащ короля нечисти
Плащ короля нечисти	Эликсир жизни
Эликсир жизни	Доспехи проклятого
Доспехи проклятого	Статуя легиона
Статуя легиона	Мощь отца драконов
Мощь отца драконов	Грохот титана
Грохот титана	Шляпа адмирала
Шляпа адмирала	Лук снайпера
Лук снайпера	Колодец волшебника
Колодец волшебника	Кольцо мага
Кольцо мага	Рог изобилия

Использование сборного артефакта ограничивает одновременное использование других артефактов. Далее приведена таблица, по которой можно определить, какие из сборных артефактов герой сможет применить одновременно.

Составляющие артефакта и Сборный артефакт	№ п/п	Одновременное использование Сборных артефактов
	1	[№2 или №4+№3 или №9] или №10
	2	[№1+№9] или №12 или [№3+№1 или №5 или №11] или [№3 или №5 или №6+№7 или №8]
	3	№2 или №4+[№5+№7 или №8] или №1 или №11
	4	[№1+№9] или №12 или [№3+№1 или №5 или №11] или [№3 или №5 или №6+№7 или №8]
	5	[№2 или №4+№3] или [№10+№7 или №8]
	6	№2 или №4 или №10+№7 или №8
	7	[№2 или №4+(№3+№5) или №6 или №9] или [№6+№10]
	8	[№2 или №4+(№3+№5) или №6 или №9] или [№6+№10]
	9	№2 или №4+№1 или №7 или №8 или №11
	10	[№1 или №11 или №12] или [№5 или №6+№7 или №8]
	11	№2 или №3 или №4 или №10
	12	№2 или №4 или №10

Истории при поднятии артефактов.

В этом разделе приведены тексты историй, которые появляются, когда герой подбирает отдельно лежащий на карте артефакт.

Артефакт	История
Секира кентавра	Вы находите тяжелую секиру, погруженную в землю по самую рукоять. После некоторых безуспешных попыток ваших воинов вы беретесь за рукоять и с легкостью вытаскиваете ее из земли.
Блэкшард мёртвого рыцаря	Вдова бывшего капитана гвардейцев вручает вам меч своего погибшего мужа, чтобы помочь вам разгромить противника.
Великий гноллий кистень	Неуклюжий гнолл зашиб себя собственным кистенем. Зная, что вы более опытны в обращении с этим оружием, вы незаметно берете этот прекрасный кистень из рук погибшего.
Карающая дубина огра	В придорожной таверне к вам начинает приставать пьяныйogr. Не желая причинить ему вреда, вы связываете его и забираете его огромную дубину, чтобы он не беспокоил окружающих.
Адский меч	Неожиданно начинается буря, молния бьет в дерево и раскалывает его на куски. Внутри дерева вы обнаруживаете таинственный меч.
Гладиус титана	Вас останавливает титан и требует 5000 золотых. Вы отказываетесь. Титан хватается за меч, который висит у него на поясе, однако вы успеваете проскочить у него между ног. Ваш маневр настолько неожидан, что он спотыкается и падает... прямо на свой меч.
Щит гномьих богов	Во время исследования одной из горных шахт вы находите и освобождаете группу гномов, попавших в ловушку. В знак благодарности предводитель гномов дарит вам отлично сработанный щит.
Щит тоскующих мертвцевов	Ваши солдаты находят мрачную усыпальницу, посвященную культу Смерти. Вы освящаете усыпальницу, из-за чего изображение щита над алтарем трескается. За ним вы находите настоящий щит, который вы решаете забрать из этого дьявольского места.
Великий щит гнолла	Каменная статуя изображает воина, держащего щит. Когда вы берете щит статуя разваливается на куски.
Щит яростного огра	Вы переходите по мосту глубокий овраг. Неожиданно, на другой стороне моста появляется огромный, взбешенныйogr, которого вам придется убить. В качестве трофея вы берете его щит.
Щит проклятого	Забравшись на вершину небольшого холма вы обнаруживаете забавную картину. Маленькая фея пытается нести щит, размером с нее саму. Сдерживая смех, вы спрашиваете: "Вам помочь?". Фея бросает взгляд в вашу сторону и отвечает: "Ты думаешь это смешно?"
Щит часового	Вы находите большой ящик, который кажется сделанным из какого-то странного металла. Когда вы коснулись его, ящик открылся. Внутри вы находите блестящий щит.

Шлем белого единорога	Путешествующий кузнец предлагает вам шлем с рогом единорога в обмен на провизию и воду, которых у него совсем не осталось. Вы соглашаетесь и позже узнаете, что шлем наделен магической силой.
Шлем-череп	Во время вашей короткой остановки на постоялом дворе вы начинаете обмениваться рассказами и, случайно, вещами. Вскоре вы обнаруживаете, что среди них есть и волшебные.
Шлем хаоса	На вашу армию напало небольшое племя диких (и не особо умных) орков. Вы легко разделяетесь с ними и оставшиеся в живых враги разбегаются. Среди трофеев вы находите шлем с рогом и берете его с собой в качестве сувенира.
Корона верховного мага	Сумасшедший волшебник, терроризировавший всю округу, сегодня решил напасть на вас. Поняв, что вся его сила исходит от короны у него на голове, вы сбиваете ее стрелой из лука и тем самым снимаете с него проклятье. В благодарность он позволяет вам оставить эту корону себе.
Шлем сатанинской ярости	На вашу армию напало небольшое племя диких (и не особо умных) орков. Вы легко разделяетесь с ними и оставшиеся в живых враги разбегаются. Среди трофеев вы находите шлем с рогом и берете его с собой в качестве сувенира.
Шлем небесного грома	Ваше внимание привлекает какой-то отблеск. Вы исследуете местность и под одним из кустов находите золотой шлем.
Доспех из окаменелого дерева	Шайка мародеров копается среди останков воина. Разогнав их, вы замечаете, что они обронили странный нагрудник.
Доспехи из рёбер	Вы натыкаетесь на грудную клетку какого-то крупного животного. При более близком рассмотрении вы обнаруживаете, что это не просто кости, а доспехи.
Кольчуга великого василиска	Вы встречаете старого оружейника, который утверждает, что должен вам за что-то отплатить. Вы соглашаетесь и он, соединив вместе несколько чешуек василиска, отдает вам отличные доспехи.
Туника короля циклопов	Вы застаете циклопа, купающегося голышом и, шутки ради, забираете его тунику. Позже вы узнаете, что она волшебная.
Доспехи из серного камня	Вы встречаете кузнеца, который плавит остатки старых доспехов и оружия, чтобы получить железо для новых изделий. Он узнает о вашем походе и отдает вам нагрудник, который не плавился, и, следовательно, не был ему нужен.
Латы титана	Вас останавливает титан и требует 5000 золотых. Вы отказываетесь. Титан хватается за меч, который висит у него на поясе, однако вы успеваете проскочить у него между ног. Ваш маневр настолько неожидан, что он спотыкается и падает... прямо на свой меч.
Магические доспехи	Шайка бродяг роется в вещах погибших воинов. После того, как вы спугнули их вы обнаруживаете, что они не заметили грязные, но надежные доспехи на одном из погибших.

Сандали святого	Вы помогаете торговцу-кочевнику избавиться от нападок гоблинов. В знак благодарности он дарит вам пару искусно сделанных сандалий из очень мягкой кожи. При более близком рассмотрении вы обнаруживаете, что на них нанесены древние руны.
Ожерелье божественной благодати	Вы спасаете волшебницу из заколдованной могилы, за что она награждает вас изысканным ожерельем с бриллиантами.
Щит львиной храбрости	Вы становитесь свидетелем схватки паладина и некроманта. Последний почти одолел паладина, но вы вмешались и поразили служителя зла. В знак благодарности паладин дарует вам щит, спасший его.
Меч правосудия	Вы оказываетесь на поле боя, на котором смертельно раненый паладин отбивается от нескольких зомби. Умирая он отдает вам свой меч с просьбой закончить его дело. Когда вы берете меч он начинает гудеть, а ваш взор затмевает пелена. Придя в себя вы обнаруживаете, что меч в крови, а все зомби мертвые. Вы кладете меч в ножны.
Шлем небесного просвещения	Вы замечаете какой-то светящийся предмет, выступающий из земли. Вы посыпаете одного из ваших солдат осмотреть это место. Вскоре он возвращается с золотым шлемом в руках. Вы догадываетесь, что это золотой Шлем Божественного Просвещения.
Неподвижный глаз дракона	В одной из ветхих избушек вы обнаруживаете скелет давно умершей ведьмы. При более детальном рассмотрении вы обнаруживаете кольцо с глазом дракона.
Языки пламени красного дракона	В одном из узких лестных проходов неожиданно вспыхивает куст. Прямо на ваших глазах пламя принимает форму прекрасной женщины. Она вручает вам великолепный меч.
Щит из чешуи дракона	Вы встречаете старого оружейника, который утверждает, что должен вам за что-то отплатить. Вы соглашаетесь и он, соединив вместе несколько чешуек дракона, отдает вам отличный щит.
Доспехи из чешуи дракона	Вы встречаете старого оружейника, который утверждает, что должен вам за что-то отплатить. Вы соглашаетесь и он, соединив вместе несколько чешуек дракона, отдает вам отличные доспехи.
Наколенники из драконьей кости	Вы натыкаетесь на кости какого-то крупного животного, скорее всего - дракона. При более близком рассмотрении вы обнаруживаете, что это не просто кости, а наголенники.
Плащ из драконьих крыльев	За освобождение окрестностей от злобного дракона, который развлекался пожирая рыцарей, вас награждают плащом из крыльев дракона.
Ожерелье из зубов дракона	Вы встречаете старого шамана, который стоит на дороге и что-то кричит вам на непонятном языке. Неожиданно он исчезает в клубе дыма. Вы подходите ближе и обнаруживаете ожерелье из клыков дракона на месте, где он стоял.
Корона из зубов дракона	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 дракона	В одной из ветхих избушек вы обнаруживаете скелет давно умершей ведьмы. При более детальном рассмотрении вы обнаруживаете кольцо с глазом дракона.

Клевер удачи	Проходя по высохшему полю вы с удивлением обнаруживаете четырехлистный клевер, которого совсем не затронула засуха.
Карты пророчества	Вы встречаете путешественника, который предлагает вам выбрать любую из странных карт, колоду которых он несет с собой. Когда вы отказываетесь он сам вытаскивает карту. Он смотрит на карту, затем с удивлением на вас и, бросив карты, исчезает. Вы собираете их.
Голубка удачи	Старая ведьма, которая по всей видимости ожидала вашего появления, отдает вам маленькую статуэтку и уходит, не сказав ни слова.
Значок смелости	Вы спасаете маленького мальчика от стаи злобных волков и возвращаете его в поместье родителей. Благодарный отец награждает вас медалью - За Отвагу.
Герб доблести	Вы спасаете принцессу близлежащего королевства от работников, за что она награждает вас Гербом Доброты.
Глиф отваги	За освобождение окрестностей от злостного минотавра, который развлекался пожирая рыцарей, вас награждают Знаком Отваги.
Амулет бесстрашия	Вы слышите крики о помощи и вскоре обнаруживаете водных фей, которые ради развлечения топят человека. В ярости, вы спасаете беднягу и хватаете одну из фей. Оказавшись вне воды фея просит вас отпустить ее и отдает вам волшебный амулет.
Дух уныния	Во время исследования руин древнего города с крепостными стенами вы находите оружие, уничтожившее его - Дух Уныния.
Песочные часы недоброго часа	За очередным поворотом дороги вы натыкаетесь на страшную картину - поле боя с останками воинов, пожиравших хищниками. Вы осматриваете вещи погибших и находите песочные часы.
Телескоп	Торговец из далеких стран продает вам новое изобретение своего народа, помогающее при путешествиях. Оно позволяет зрительно приближать удаленные объекты. Он называет его... Зеркало.
Подзорная труба	Старик-изобретатель предлагает вам опробовать его последнюю разработку. Он называет его... Подзорная Труба.
Амулет гробовщика	Неподалеку от только что вырытой могилы вы находите грязный амулет. При более близком рассмотрении вы обнаруживаете, что это магический Амулет Гробовщика, который давно был утерян.
Мантия вампира	Вы обнаружили дневное убежище вампира и с легкостью разделались с ним. Чтобы не быть голословным в своих рассказах вы берете его сутану.
Сапоги мертвеца	Вы находите пару изящно украшенных сапог. Помянув добрым словом неизвестного покровителя, вы забираете сапоги с собой.
Колье отрицания	Вы становитесь свидетелем схватки паладина и некроманта. Некромант произнес заклинание огненного заряда, которое повергло паладина на колени. Действуя быстро, вы уничтожили злодея перед финальным ударом. Благодарный паладин дает вам доспех, который спас его.

Мантия равновесия	Вы становитесь свидетелем схватки паладина и некроманта. Некромант произнес заклинание огненного заряда, которое повергло паладина на колени. Действуя быстро, вы уничтожили злодея перед финальным ударом. Благодарный паладин дает вам плащ, который спас его.
Сапоги противодействия	Вы помогаете торговцу-кочевнику избавиться от нападок гоблинов. В знак благодарности он дарит вам пару искусно сделанных сапог из очень мягкой кожи. При более близком рассмотрении вы обнаруживаете, что на них нанесены древние руны.
Лук из вишнёвого дерева эльфов	Случайная встреча с известным лучником заканчивается состязанием по борьбе на пальцах. На кон ставятся ваша лошадь и его лук. Вы побеждаете.
Тетива из волоса гривы единорога	Вы находите единорога, попавшего в западню. Пытаясь успокоить испуганное животное вы освобождаете его и оно мгновенно скрывается из виду. Вы замечаете, что на месте Единорога осталась отличная тетива для лука.
Стрелы из ангельских перьев	Не мучаясь угрызениями совести по поводу судьбы ангела, чьи перья использованы для изготовления этих стрел, вы берете их с собой и быстро покидаете это место.
Птица познания	Старая ведьма, которая по всей видимости ожидала вашего появления, отдает вам маленькую статуэтку и уходит, не сказав ни слова.
Бесстрашный хранитель	Старая ведьма, которая по всей видимости ожидала вашего появления, отдает вам маленькую статуэтку и уходит, не сказав ни слова.
Символ знаний	Старая ведьма, которая по всей видимости ожидала вашего появления, отдает вам маленький талисман и уходит, не сказав ни слова.
Медаль дипломата	Вы помогаете послу разобраться с поломкой его повозки. В знак благодарности он дарит вам медаль, обладающую магическими свойствами. При этом он говорит: "Она позволит вам доказать другим вашу точку зрения".
Кольцо дипломата	Вы помогаете послу разобраться с поломкой его повозки. В знак благодарности он дарит вам кольцо, обладающее магическими свойствами. При этом он говорит: "Оно позволит вам доказать другим вашу точку зрения".
Лента посла	Вы помогаете послу разобраться с поломкой его повозки. В знак благодарности он дарит вам ленту, обладающую магическими свойствами. При этом он говорит: "Она позволит вам доказать другим вашу точку зрения".
Амулет маны	Вы встречаете караван цыган, которые устроили пир. Подогретые спиртным, они подзывают вас и говорят: "Если ты сможешь станцевать Рама-Буту, то мы наградим тебя". Этот танец вам неизвестен, но вы все равно пытаетесь что-то изобразить. Все падают со смеха, но за смелость вы получаете странный амулет.

Талисман маны	Вы встречаете караван цыган, которые устроили пир. Подогретые спиртным, они подзывают вас и говорят: "Если ты сможешь станцевать Рама-Буту, то мы наградим тебя". Этот танец вам неизвестен, но вы все равно пытаетесь что-то изобразить. Все падают со смеха, но за смелость вы получаете странный талисман.
Магическая медаль маны	Вы встречаете караван цыган, которые устроили пир. Подогретые спиртным, они подзывают вас и говорят: "Если ты сможешь станцевать Рама-Буту, то мы наградим тебя". Этот танец вам неизвестен, но вы все равно пытаетесь что-то изобразить. Все падают со смеха, но за смелость вы получаете странную сферу.
Магический ошейник	Вы находите стеклянный ящик, каким-то образом висящий в воздухе. Внутри вы видите золотой воротник. При прикосновении ящик открывается и воротник летит к вам.
Магическое кольцо	Вы находите небольшое дерево, которое чем-то похоже на колдуна Бrimстона, на одном из ветвей которого вы видите кольцо. Обрывки одежды наводят вас на мысль, что это и есть Brimston, только заколдованный. Вы берете кольцо с собой.
Магическая накидка	Вы находите стеклянный ящик, каким-то образом висящий в воздухе. Внутри вы видите аккуратно сложенный плащ. При прикосновении ящик открывается и плащ летит к вам.
Перчатки всадника	Во время вашей короткой остановки на постоялом дворе вы начинаете обмениваться рассказами и, случайно, вещами. Вскоре вы обнаруживаете, что среди них есть волшебные перчатки.
Сапоги скорости	При встрече с местным мудрецом вы рассказываете ему о цели вашего путешествия. Он открывает свой сундук и достает оттуда пару странных ботинок, которые он затем передает вам.
Ожерелье стремительности	При встрече с местным мудрецом вы рассказываете ему о цели вашего путешествия. Он открывает свой мешок и достает оттуда странное ожерелье, которое затем он передает вам.
Кольцо странника	При встрече с местным мудрецом вы рассказываете ему о цели вашего путешествия. Он открывает свой мешок и достает оттуда странное кольцо, которое затем передает вам.
Накидка скорости	Во время вашей короткой остановки на постоялом дворе вы начинаете обмениваться рассказами и, случайно, вещами. Вскоре вы обнаруживаете, что в вашем новом мешке находится волшебный плащ.
Ожерелье морского проведения	Вы освобождаете старого капитана, которого мучили огры. Он дарит вам ожерелье, которое поможет вам в морских путешествиях.
Шляпа морского капитана	Старый моряк рассказывает вам о волшебной шляпе, которая заставляла его команду работать сверх своих обычных возможностей. Затем он дает вам потрепанную карту, указывающую ее местоположение. После долгих поисков вы находите ее под ближайшим камнем.
Крылья ангела	Не мучаясь угрызениями совести по поводу судьбы ангела, крылья которого вы нашли, вы берете их с собой и быстро покидаете это место.

Сапоги левитации	При встрече с местным мудрецом вы рассказываете ему о цели вашего путешествия. Он открывает свой сундук и достает оттуда пару странных ботинок, которые он затем передает вам.
Сфера небесного свода	Вы встречаете фокусника, который умоляет вас взять его с собой, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь и он отдает вам в качестве оплаты таинственную Сферу Элементов.
Сфера илистого озера	Вы встречаете фокусника, который умоляет вас взять его с собой, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь и он отдает вам в качестве оплаты таинственную Сферу Элементов.
Сфера бушующего огня	Вы встречаете фокусника, который умоляет вас взять его с собой, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь и он отдает вам в качестве оплаты таинственную Сферу Элементов.
Сфера проливного дождя	Вы встречаете фокусника, который умоляет вас взять его с собой, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь и он отдает вам в качестве оплаты таинственную Сферу Элементов.
Плащ отречения	Вы слышите крики о помощи и вскоре видите как молодая женщина убегает от медведя. Вы мгновенно убиваете зверюгу и благодарная волшебница создает магический плащ из его шкуры.
Книга магии огня	Вы встречаете фокусника, который умоляет вас взять его с собой, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь и он отдает вам в качестве оплаты копию Книги Элементов.
Книга магии воздуха	Вы встречаете фокусника, который умоляет вас взять его с собой, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь и он отдает вам в качестве оплаты копию Книги Элементов.
Книга магии воды	Вы встречаете фокусника, который умоляет вас взять его с собой, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь и он отдает вам в качестве оплаты копию Книги Элементов.
Книга магии земли	Вы встречаете фокусника, который умоляет вас взять его с собой, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь и он отдает вам в качестве оплаты копию Книги Элементов.
Шар постоянства	Вы встречаете своего старого друга - волшебника. Он дарит вам подарок: шар, позволяющий защитить ваших людей от воздействия заклинания "Снятие заклинаний".
Медаль уязвимости	Вы встречаете своего старого друга - волшебника. Он дарит вам подарок: шар, позволяющий воздействовать на создания, которые обычно невосприимчивы к магии.
Шляпа оратора	Мимо вас проносится волшебник, удирающий от дракона. Волшебник открывает портал между мирами и прыгает в него, теряя при этом свою шляпу. Дракон следует за ним, после чего портал исчезает. Вы подбирайте шляпу, смахиваете пыль и одеваете ее.
Сфера запрещения	Вы помогаете крестьянину поймать убежавшую лошадь. В знак благодарности он дарит вам маленький шар. Как только вы дотрагиваетесь до него вы ощущаете, что ваши магические силы покидают вас...
Кольцо жизненной силы	На привале вы замечаете как рысь пытается добраться до гнезда вороны на дереве. Не задумываясь вы сами взбираетесь на дерево и прогоняете хищника. Между тем в самом гнезде вы находите несколько блестящих камешков и кольцо.

Кольцо жизни	На привале вы замечаете как рысь пытается добраться до гнезда вороны на дереве. Не задумываясь вы сами взбираетесь на дерево и прогоняете хищника. Между тем в самом гнезде вы находите несколько блестящих камешков и кольцо.
Склянка жизненной силы	В гуще деревьев вы находите таинственную усыпальницу. В воздухе над алтарем висит чаша, в которой якобы находится кровь жизни. Вы аккуратно забираете ее, стараясь не привлекать к себе дополнительного внимания.
Амулет хладнокровия	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 помогал ему подготовиться к сражению.
Амулет ясновидения	Вы находите умирающей старой, слепую женщину и помогаете ей спокойно отойти в мир иной, обещая также похоронить ее. В знак благодарности она отдает вам кулон, позволяющий видеть с закрытыми глазами.
Священный амулет	В своих путешествиях вы находите маленькую избушку отшельника. Пораженный вашей смелостью он благословляет вас и дает вам амулет, защищающий от проклятий.
Амулет жизни	Сильная буря срывает растительность со скрытого входа в гробницу. Вы обнаруживаете, что ее уже разграбили, однако при этом воры не заметили спрятанную золотую цепь.
Амулет смерти	После недолгой, но жестокой битвы с некромантом вы завладеваете его волшебным амулетом. Позже вы узнаете, что он позволяет вам защитить ваших солдат-мертвецов от заклинаний, которые направлены на них.
Амулет свободной воли	Вы встречаете небольшой караван. Выиграв у одного из торговцев борьбе на пальцах, вы завладеваете его волшебным амулетом. Бывший владелец говорит вам, что он помогает противостоять гипнозу.
Амулет отрицательности	Вы находите остатки небольшой избушки, которая была явно разрушена ударом молнии. При более близком осмотре вы находите амулет, который слегка дрожит в вашей руке.
Амулет абсолютной памяти	Неподалеку от остатков сожженной ведьмы вы находите прекрасный амулет. Вы осторожно подбирайте его и кладете в свой мешок.
Плащ бесконечных кристаллов	Укрываясь от дождя в одной из пещер вы находите россыпь кристаллов. При более близком рассмотрении вы обнаруживаете, что это плащ, покрытый кристаллами, которые вновь и вновь появляются на нем, если их оторвать от плаща. Вы берете его с собой.
Кольцо драгоценных камней	Вы слышите крик о помощи и вскоре обнаруживаете кентавра, попавшего в ловушку. В знак благодарности за освобождение он дарит вам мешочек, в котором вы находите изумительное кольцо с бриллиантами.
Неиссякаемая склянка ртути	При кратком осмотре башни волшебника, которую почему-то оставили без присмотра, вы находите колбу со ртутью, в которой всегда остается немного жидкости на дне. Понимая всю ценность этой вещи вы забираете ее с собой.

Вечное кольцо серы	Вы посещаете алхимика, который узнав о вашем походе, желает примкнуть к вам. Ваш новый подчиненный вручает вам кольцо серы, чтобы помочь вам в войне.
Неистощимая подвода с рудой	Вы находите гоблинскую кузницу, в которой делают оружие для войны с людьми. Вы нападаете на их лагерь и завладеваете волшебной тачкой, в которой никогда не кончается руда.
Неистощимая подвода леса.	Вы остановились на привал и разожгли костер. Подкладывая дрова из оказавшейся поблизости подводы вы обнаруживаете, что они появляются там вновь и вновь. Вы забираете с собой эту полезную магическую вещь.
Неистощимый мешок золота	Вы обнаруживаете лепрекона, радостно танцующего вокруг волшебного мешка. Увидев вас ему ничего не остается кроме бегства. Вы забираете мешок.
Неистощимая сумка золота	Женщина из знатного рода, отставшая от своих спутников, просит вас помочь ей добраться до дома. В конце вашего путешествия она вручает вам мешок с золотом.
Неистощимая сумка золота	Вы находите кожаный кошель, набитый золотом. Позже вы узнаете, что он принадлежал великому королю-воителю, который мог превратить любой предмет в золото.
Ноги легиона	Обыскивая развалины вы с удивлением обнаруживаете часть Статуи Легиона. Вы аккуратно смахиваете с нее пыль перед тем как положить ее в ваш мешок.
Поясница легиона	Обыскивая развалины вы с удивлением обнаруживаете часть Статуи Легиона. Вы аккуратно смахиваете с нее пыль перед тем как положить ее в ваш мешок.
Туловище легиона	Обыскивая развалины вы с удивлением обнаруживаете часть Статуи Легиона. Вы аккуратно смахиваете с нее пыль перед тем как положить ее в ваш мешок.
Руки легиона	Обыскивая развалины вы с удивлением обнаруживаете часть Статуи Легиона. Вы аккуратно смахиваете с нее пыль перед тем как положить ее в ваш мешок.
Голова легиона	Обыскивая развалины вы с удивлением обнаруживаете часть Статуи Легиона. Вы аккуратно смахиваете с нее пыль перед тем как положить ее в ваш мешок.

Золотой лук	Случайная встреча с известным лучником заканчивается состязанием по борьбе на пальцах. На кон ставится ваша лошадь и его лук. Вы победили.
Оковы войны	Во время исследования руин древнего города с крепостными стенами вы находите оружие, уничтожившее его - Оковы Войны.
Пузырёк с кровью дракона	Вы обнаруживаете, что пещера охраняется древним драконом. После лютой битвы вы убиваете его. Предположительно, кровь дракона обладает магическими свойствами, поэтому вы аккуратно собираете кровь в бутылочку.
Клинок Армагеддона	Глубоко под землей вы обнаруживаете убежище Древних. Внутри вы обнаруживаете запечатанную шкатулку с глубоко выгравированными предупреждениями. Не обращая внимание на предупреждения, ломаете печать. В шкатулке вы находите Клинок Армагеддона.
Альянс ангелов	Вы наткнулись на Альянс Ангелов, стряхнули с него пыль и положили в свой ранец.
Плащ короля нечиисти	Вы наткнулись на Плащ Короля Нежити, стряхнули с него пыль и положили в свой ранец.
Эликсир жизни	Вы наткнулись на Эликсир Жизни, стряхнули с него пыль и положили в свой ранец.
Доспехи проклятого	Вы наткнулись на Доспехи Проклятого, стряхнули с них пыль и положили в свой ранец.
Статуя легиона	Вы наткнулись на Статую Легиона, стряхнули с нее пыль и положили в свой ранец.
Мощь отца драконов	Вы наткнулись на Силу Отца Драконов, стряхнули с нее пыль и положили в свой ранец.
Грохот титана	Вы наткнулись на Гром Титана, стряхнули с него пыль и положили в свой ранец.
Шляпа адмирала	Вы наткнулись на Шляпу Адмирала, стряхнули с нее пыль и положили в свой ранец.
Лук снайпера	Вы наткнулись на Лук Снайпера, стряхнули с него пыль и положили в свой ранец.
Волшебный колодец	Вы наткнулись на Колодец Волшебника, стряхнули с него пыль и положили в свой ранец.
Кольцо мага	Вы наткнулись на Кольцо Волшебника, стряхнули с него пыль и положили в свой ранец.
Рог изобилия	Вы наткнулись на Рог Изобилия, стряхнули с него пыль и положили в свой ранец.

Стоимость артефактов в игре.(Составлено с использованием материалов *Туриста*, heroes.ag.ru).

Артефакт	Цена					
	Базовая	Чёрный рынок Покупка	Торговец артефактами			
			1 Рынок		9 Рынков	
			Покупка	Продажа	Покупка	Продажа
Альянс ангелов	84000	210000	420000	16800	140000	50400
Клинок Армагеддона	50000	125000	250000	10000	83333	30000
Мощь отца драконов	42000	105000	210000	8400	70000	25200
Грохот титана	40000	100000	200000	8000	66667	24000
Шляпа оратора	30000	75000	150000	6000	50000	18000
Медаль уязвимости	25000	62500	125000	5000	41667	15000
Шляпа адмирала	25000	62500	125000	5000	41667	15000
Статуя легиона	25000	62500	125000	5000	41667	15000
Шлем небесного просвещения	24000	60000	120000	4800	40000	14400
Меч правосудия	20000	50000	100000	4000	33333	12000
Крылья ангела	20000	50000	100000	4000	33333	12000
Книга магии земли	20000	50000	100000	4000	33333	12000
Книга магии воды	20000	50000	100000	4000	33333	12000
Книга магии огня	20000	50000	100000	4000	33333	12000
Книга магии воздуха	20000	50000	100000	4000	33333	12000
Сфера запрещения	20000	50000	100000	4000	33333	12000
Пузырёк с кровью дракона	20000	50000	100000	4000	33333	12000
Рог изобилия	20000	50000	100000	4000	33333	12000
Эликсир жизни	20000	50000	100000	4000	33333	12000
Щит львиной храбрости	16000	40000	80000	3200	26667	9600
Шляпа морского капитана	15000	37500	75000	3000	25000	9000
Ожерелье божественной благодати	12000	30000	60000	2400	20000	7200
Лук снайпера	12000	30000	60000	2400	20000	7200
Плащ короля нечисти	12000	30000	60000	2400	20000	7200
Доспехи проклятого	12000	30000	60000	2400	20000	7200
Гладиус титана	10000	25000	50000	2000	16667	6000
Щит часового	10000	25000	50000	2000	16667	6000
Шлем небесного грома	10000	25000	50000	2000	16667	6000
Латы титана	10000	25000	50000	2000	16667	6000

Ожерелье морского проведения	10000	25000	50000	2000	16667	6000
Сапоги левитации	10000	25000	50000	2000	16667	6000
Склянка жизненной силы	10000	25000	50000	2000	16667	6000
Неистощимый мешок золота	10000	25000	50000	2000	16667	6000
Накидка скорости	10000	25000	50000	2000	16667	6000
Сандали святого	8000	20000	40000	1600	13333	4800
Доспехи из чешуи дракона	8000	20000	40000	1600	13333	4800
Корона из зубов дракона	8000	20000	40000	1600	13333	4800
Плащ отречения	8000	20000	40000	1600	13333	4800
Золотой Лук	8000	20000	40000	1600	13333	4800
Шар постоянства	7500	18750	37500	1500	12500	4500
Неистощимая сумма золота	7500	18750	37500	1500	12500	4500
Амулет бесстрашия	7000	17500	35000	1400	11667	4200
Адский меч	6000	15000	30000	1200	10000	3600
Щит проклятых	6000	15000	30000	1200	10000	3600
Шлем сатанинской ярости	6000	15000	30000	1200	10000	3600
Доспехи из серного камня	6000	15000	30000	1200	10000	3600
Щит из чешуи дракона	6000	15000	30000	1200	10000	3600
Ожерелье из зубов дракона	6000	15000	30000	1200	10000	3600
Сапоги мертвеца	6000	15000	30000	1200	10000	3600
Сапоги противодействия	6000	15000	30000	1200	10000	3600
Стрелы из ангельских перьев	6000	15000	30000	1200	10000	3600
Сфера небесного свода	6000	15000	30000	1200	10000	3600
Сфера илистого озера	6000	15000	30000	1200	10000	3600
Сфера бушующего огня	6000	15000	30000	1200	10000	3600
Сфера проливного дождя	6000	15000	30000	1200	10000	3600
Сапоги скорости	6000	15000	30000	1200	10000	3600
Карающая дубина огра	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Щит яростного огра	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Корона верховного мага	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Туника короля циклопов	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Медаль дипломата	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Кольцо дипломата	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Лента посла	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Кольцо странника	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Кольцо жизненной силы	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Кольцо жизни	5000	12500	25000	1000	8333	3000

Ожерелье стремительности	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Амулет ясновидения	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Амулет отрицательности	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Плащ бесконечных кристаллов	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Кольцо драгоценных камней	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Неиссякаемая склянка ртути	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Неистощимая подвода с рудой	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Вечное кольцо серы	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Неистощимая подвода леса	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Неистощимая сумка золота	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Ноги легиона	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Поясница легиона	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Туловище легиона	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Руки легиона	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Голова легиона	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Оковы войны	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Великий гноллий кистень	4000	10000	20000	800	6667	2400
Великий щит гнолла	4000	10000	20000	800	6667	2400
Шлем хаоса	4000	10000	20000	800	6667	2400
Кольчуга великого василиска	4000	10000	20000	800	6667	2400
Магические доспехи	4000	10000	20000	800	6667	2400
Языки пламени красного дракона	4000	10000	20000	800	6667	2400
Плащ из драконьих крыльев	4000	10000	20000	800	6667	2400
Мантия вампира	4000	10000	20000	800	6667	2400
Мантия равновесия	4000	10000	20000	800	6667	2400
Тетива из волоса гривы единорога	4000	10000	20000	800	6667	2400
Блэкшард мертвого рыцаря	3000	7500	15000	600	5000	1800
Щит тоскующих мертвецов	3000	7500	15000	600	5000	1800
Шлем-череп	3000	7500	15000	600	5000	1800
Доспехи из рёбер	3000	7500	15000	600	5000	1800
Символ знаний	3000	7500	15000	600	5000	1800
Перчатки всадника	3000	7500	15000	600	5000	1800
Амулет абсолютной памяти	3000	7500	15000	600	5000	1800
Волшебный колодец	3000	7500	15000	600	5000	1800
Кольцо мага	3000	7500	15000	600	5000	1800
Амулет жизни	2500	6250	12500	500	4167	1500
Амулет смерти	2500	6250	12500	500	4167	1500

Секира кентавра	2000	5000	10000	400	3333	1200
Щит гномьих богов	2000	5000	10000	400	3333	1200
Неподвижный глаз дракона	2000	5000	10000	400	3333	1200
Наколенники из драконьей кости	2000	5000	10000	400	3333	1200
Застывшей глаз дракона	2000	5000	10000	400	3333	1200
Амулет гробовщика	2000	5000	10000	400	3333	1200
Колье отрицания	2000	5000	10000	400	3333	1200
Лук из вишневого дерева эльфов	2000	5000	10000	400	3333	1200
Бесстрашный хранитель	2000	5000	10000	400	3333	1200
Дух уныния	2000	5000	10000	400	3333	1200
Песочные часы недоброго часа	2000	5000	10000	400	3333	1200
Магическая медаль маны	1500	3750	7500	300	2500	900
Магическая накидка	1500	3750	7500	300	2500	900
Шлем белого единорога	1000	2500	5000	200	1667	600
Доспех из окаменелого дерева	1000	2500	5000	200	1667	600
Клевер удачи	1000	2500	5000	200	1667	600
Карты пророчества	1000	2500	5000	200	1667	600
Голубка удачи	1000	2500	5000	200	1667	600
Значок смелости	1000	2500	5000	200	1667	600
Герб доблести	1000	2500	5000	200	1667	600
Глиф отваги	1000	2500	5000	200	1667	600
Телескоп	1000	2500	5000	200	1667	600
Подзорная труба	1000	2500	5000	200	1667	600
Птица познания	1000	2500	5000	200	1667	600
Талисман маны	1000	2500	5000	200	1667	600
Магическое кольцо	1000	2500	5000	200	1667	600
Амулет хладнокровия	1000	2500	5000	200	1667	600
Священный амулет	1000	2500	5000	200	1667	600
Амулет свободной воли	1000	2500	5000	200	1667	600
Амулет маны	500	1250	2500	100	833	300
Магический ошейник	500	1250	2500	100	833	300
Свиток с заклинанием	2500	-	-	-	-	-
Грааль *	1	-	-	-	-	-

* Грааль в игре можно обменять на одну единицу любого ресурса или на один золотой.

На Чёрном рынке и в Торговцах артефактами не могут продаваться сборные артефакты, а также Клинок Армагеддона и Пузырёк с кровью дракона.

Артефакты "пижамы" и "дневные".

Каждый игрок, чтобы повысить свои шансы на победу должен уметь правильно использовать артефакты.

Практически все артефакты дают хороший бонус герою, но основная проблема заключается в том, что для каждого типа артефакта у героя имеется лишь 1 слот (кроме Кольца и Разного). Часто возникает вопрос: "Какой же артефакт использовать?".

Опытные игроки знают как грамотно манипулировать отдельными артефактами и целыми их наборами, чтобы получить максимальную выгоду. В первую очередь все артефакты делятся на 3 категории:

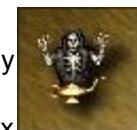
1. **Боевые артефакты** - те артефакты, которые дают бонус герою в битвах.
2. **"Пижамы"** - артефакты, которые необходимо использовать перед завершением хода и убирать после наступления нового.
3. **"Дневные"** - артефакты, которые необходимо использовать во время самого хода и передвижения.

Боевые артефакты.

Сюда относятся все артефакты дающие бонус к первичным или вторичным навыкам, к боевому духу или удаче, к скорости или здоровью существ, к длительности, силе заклинаний, разрешающие или запрещающие колдовать магию.

Особенности некоторых артефактов:

- **Дух уныния** можно не брать в бой против нежити и элементалей.
 - **Амулет гробовщика**, **Мантия вампира**, **Сапоги мертввеца** и **Плащ короля нечисти** действуют по окончанию битвы, если у героя имеется навык Чародейство и место в армии для поднимаемых существ.
 - **Колье отрицания**, **Мантия равновесия** и **Сапоги противодействия** понадобятся герою только в битве против вражеских героев, имеющих Книгу заклинаний, и нейтралов, умеющих колдовать.
 - **Лук из вишнёвого дерева эльфов**, **Тетива из волоса гривы единорога** и **Стрелы из ангельских перьев** будут давать бонус герою если у него есть навык Стрельба и стреляющие существа в армии.
 - **Птица познания**, **Бесстрашный хранитель** и **Символ знаний** понадобятся герою только в битве против вражеских героев, имеющих Книгу заклинаний, они будут давать бонус герою если у него есть навык Зоркость, есть Книга заклинаний и есть ещё не выученные им заклинания.
 - **Медаль дипломата**, **Кольцо дипломата** и **Лента посла** могут пригодится только в битве против вражеского героя, если есть вероятность, что вам придётся отступать с поля боя.
- При этом ни у вас, ни у противника не должно быть Оков войны.
- **Магический ошейник**, **Магическое кольцо** и **Магическая накидка** пригодятся только если вы планируете в бою пользоваться длительно действующими заклинаниями и/или у героя не достаточно силы магии, чтобы обеспечить их продолжительность.
 - **Плащ отречения** и **Сфера запрещения** очень 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.
 - **Шар постоянства** полезен в бою против Змиеv и Стрекоз.



Артефакты-“пижамы”.

К этой категории относятся те артефакты, которые не нужно постоянно носить героем и использовать в битве. Для получения их бонуса достаточно лишь одеть 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.

- **Амулет маны, Талисман маны, Магическая медаль маны** и **Волшебный колодец** восстанавливают ману героя к началу нового дня.
- **Перчатки всадника, Сапоги скорости, Ожерелье морского провидения, Шляпа морского капитана** и **Шляпа адмирала** дают бонус к запасу хода героя в начале игрового 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 и Рог изобилия** 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 герой в городе), то действовать будут обе.



Артефакты “дневные”.

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 Вызова 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 для возможности применения Двери измерений, Полёта, Хождения по воде и/или Городского портала.
- **Крылья ангела** и **Сапоги левитации** позволяют герою ходить через преграды и воду. Крылья ангела также убирают штраф за движение по “медленной” территории.



Приоритет 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.

Далее приведены некоторые таблицы с условной ценностью артефактов разного типа, где 1 - наименьшая ценность.

*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, чем подбираемый, то новый артефакт помещается в рюкзак;

*Наличие определённых навыков (например Чародейства) повышает ценность артефакта (например Мантии вампира) для героя ИИ.

Это интересно! Герой 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. (Добавил [Антоний Васильев](#), [vk.com](#))

Тип	Артефакт	Ценность	Примечания
Голова	Шлем белого единорога	1	
Голова	Шлем-череп	1	
Голова	Шлем хаоса	1	
Голова	Корона верховного мага	1	
Голова	Шлем сатанинской ярости	1	
Голова	Шлем небесного грома	1	
Голова	Корона из зубов дракона	1	
Голова	Шляпа морского капитана	2	
Голова	Шляпа оратора	3	
Голова	Шлем небесного просвещения	4	
Туловище	Доспех из окаменелого дерева	1	
Туловище	Доспехи из рёбер	1	
Туловище	Кольчуга великого василиска	1	
Туловище	Туника короля циклопов	1	
Туловище	Доспехи из серного камня	1	
Туловище	Латы титана	1	
Туловище	Магические доспехи	2	
Туловище	Доспехи из чешуи дракона	2	

Правая рука	Секира кентавра	1	
Правая рука	Блэкшард мёртвого рыцаря	2	
Правая рука	Великий гноллий кистень	3	
Правая рука	Языки пламени красного дракона	4	
Правая рука	Карающая дубина огра	5	
Правая рука	Адский меч	6	
Правая рука	Клинок Армагеддона	7	
Правая рука	Гладиус титана	8	
Правая рука	Меч правосудия	9	
Левая рука	Щит гномьих богов	1	
Левая рука	Щит тоскующих мертвцевов	2	
Левая рука	Великий щит гнолла	3	
Левая рука	Щит яростного огра	4	
Левая рука	Щит проклятого	5	
Левая рука	Щит из чешуи дракона	6	
Левая рука	Щит львиной храбрости	7	
Левая рука	Щит часового	8	
Шея	Магический ошейник	1	
Шея	Амулет гробовщика	2	При наличии Чародейства ценность - 6
Шея	Ожерелье из зубов дракона	3	
Шея	Священный амулет	4	
Шея	Амулет хладнокровия	4	
Шея	Амулет свободной воли	4	
Шея	Медаль дипломата	4	
Шея	Колье отрицания	4	
Шея	Амулет абсолютной памяти	5	
Шея	Амулет жизни	7	
Шея	Ожерелье стремительности	7	
Шея	Амулет смерти	7	
Шея	Амулет отрицательности	8	
Шея	Амулет ясновидения	9	
Шея	Ожерелье божественной благодати	10	
Шея	Амулет бесстрашения	11	
Шея	Ожерелье морского проведения	12	

Плащ	Мантия вампира	1	При наличии Чародейства ценность - 3
Плащ	Магическая накидка	1	
Плащ	Плащ из драконьих крыльев	1	
Плащ	Плащ бесконечных кристаллов	2	
Плащ	Лента посла	4	
Плащ	Мантия равновесия	4	
Плащ	Накидка скорости	5	
Плащ	Плащ отречения	6	
Плащ	Крылья ангела	7	
Ноги	Сапоги мертвеца	1	При наличии Чародейства ценность - 4
Ноги	Наколенники из драконьей кости	1	
Ноги	Сапоги левитации	2	
Ноги	Сапоги противодействия	3	
Ноги	Сандали святого	5	
Ноги	Сапоги скорости	6	
Кольцо	Магическое кольцо	1	
Кольцо	Вечное кольцо серы	2	
Кольцо	Кольцо драгоценных камней	2	
Кольцо	Кольцо жизненной силы	3	
Кольцо	Кольцо жизни	3	
Кольцо	Застывший глаз дракона	4	
Кольцо	Кольцо дипломата	4	
Кольцо	Кольцо странника	5	
Кольцо	Неподвижный глаз дракона	6	
Кольцо	Перчатки всадника	7	

Пункты приоритета условны и получены опытным путём. Исследование продолжается.

Грааль и карты-загадки разных городов.

Итак, Грааль...



Единственный объект на карте, который нельзя отнести однозначно в какую-либо группу, потому как Грааль сам по себе не имеет строго фиксированного набора свойств. Они у него зависят только от типа города, в котором он будет установлен. Единственные фиксированные свойства Грааля - после установки он приносит в казну Вашего королевства 5000 золота ежедневно, а также увеличивает на 50% прирост существ в замке, где он установлен. Остальные свойства приведены в таблице.

Тип города	Храм Грааля	Действие
Замок		Колосс Повышает на 2 балла боевой дух всех дружественных героев.
Оплот		Хранитель Духа Повышает на 2 балла удачу всех дружественных героев.
Башня		Небесный Корабль Открывает всю карту приключений, а также добавляет 150 маны защищающему город герою (Уточнил <i>Miguel Arcanjo</i> , vk.com).
Инферно		Бог Огня После появления этого божества каждая неделя становится Неделей Беса (прирост Бесов и Чертей +15).
Некрополис		Темница Душ На 20% улучшает навык Чародейства у всех дружественных героев, обладающих этим навыком.

Темница		Хранитель Земли	Повышает на 12 баллов Силу магии любого защищающего город героя.
Цитадель		Памятник Богам Войны	Повышает на 20 баллов Атаку любого защищающего город героя.
Крепость		Плотоядное Растение	Повышает на 10 баллов Атаку и Защиту любого защищающего город героя.
Сопряжение		Радуга	В Гильдии магов герои могут изучить все игровые заклинания, даже если они запрещены в целом на карте, но не запрещены именно для этого города.

1. Как найти Грааль?

Для того, чтобы отыскать Грааль на карте, необходимо посетить все Обелиски, по мере посещения которых будет постепенно открываться специальная карта-загадка с изображением части ландшафта, где закопан Грааль. Точное местоположение будет отмечено крестиком. Часто бывает так, что крестик становится виден до момента открытия всей карты. В данном случае необходимости посещать оставшиеся Обелиски нет.

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.

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.

Иногда обнаружить местоположение Граала даже по открытой карте очень сложно, так как на ней **НЕ** отображаются многие объекты:

- * Все объекты, доступные для посещения героям, а также подбираемые ресурсы, артефакты и разовые объекты
 - * Города, герои и нейтральные существа
 - * Накладные ландшафты и Попутные ветра
 - * "Кратеры" и "Каньоны" (в виде трещин на любом ландшафте)
 - * "Ямы" (как после выкопывания Граала)
 - * Декоративные "Озёра" и "Замёрзшие озёра", кроме озёр на камнях и в подземелье (кроме одного. См.рис.)
 - * "Пласт породы" ("Овраг", на любом ландшафте)
 - * Некоторые "Кустарники" и "Цветы" (см.рис.)
 - * "Земляные холмы", "Необитаемые холмы", "Травяные холмы", "Болотные листья" (холмы), "Дикие холмы", "Подземные скалы" (холмы)
 - * Дороги, мосты, заборы, реки и дельты рек
 - * "Песчаная яма"
 - * Болотные брёвна ("Мёртвая растительность")
 - * "Озёра лавы" и "Потоки лавы"
 - * "Водоросли" и маленькие "Рифы" (см.рис.)



2. Как откопать Грааль?

Для того, чтобы выкопать Грааль необходимо встать любым героем точно над тем местом, где Грааль закопан. 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 вел раскопки. Однако, для этого в рюкзаке должно быть хотя бы одно свободное место.

3. Как установить Грааль?

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", которое будет действовать как указано выше в таблице. 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!

В случае потери города, в котором установлен Грааль, его действие прекращается для Вас до момента, пока город не вернете себе обратно. Все это время Грааль будет действовать в пользу Вашего противника.

Храм Грааля можно установить 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, Сопряжение, Темницы, Цитадели и Крепости. Не распространяются эффекты Храма грааля Замка, Оплота и Некрополиса.

Это интересно! 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 Вам зачислились.

Внимание! Если герой, имеющий выкопанный Грааль в рюкзаке, проиграет бой, сдастся 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.

Карты-загадки

Каждый игровой город имеет свою карту-загадку. 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. Очерёдность героев (колонка под мини-картой) определяется следующей последовательностью:

герои Замка, Оплота, Башни, Инферно, Некрополиса, Темницы, Крепости, Цитадели, Сопряжения.

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. Далее приведены карты-загадки для разных городов и порядок открытия их частей:

ЗАМОК



ОПЛОТ



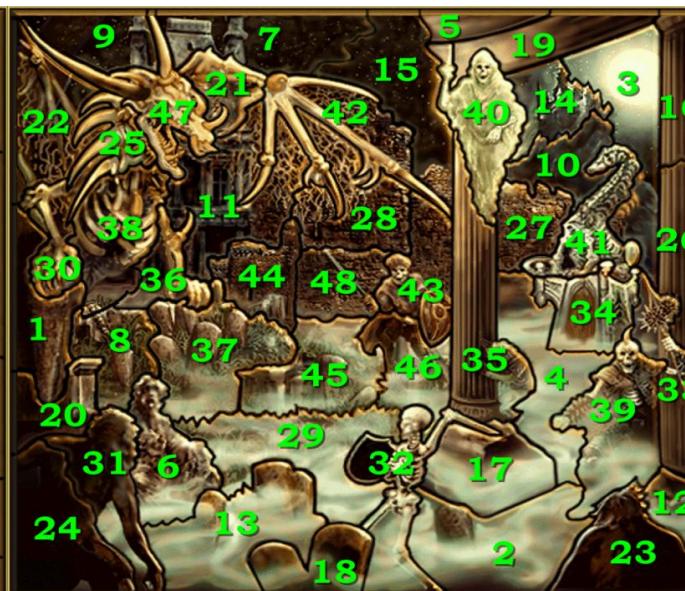
БАШНЯ



ИНФЕРНО



НЕКРОПОЛИС



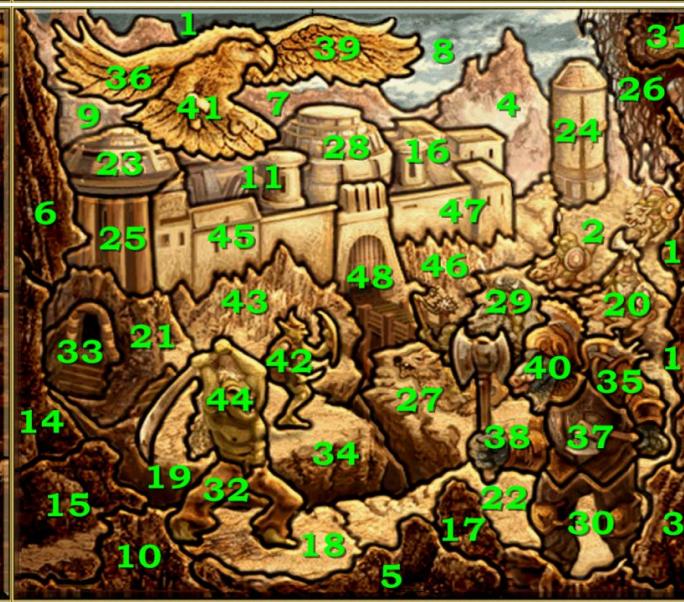
ТЕМНИЦА



КРЕПОСТЬ



ЦИТАДЕЛЬ



СОПРЯЖЕНИЕ



Боевые машины.

Всего в игре существует несколько типов боевых машин. По умолчанию, каждый герой обладает Катапультой, которая помогает в бою разрушать укрепления вражеского 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 могут быть атакованы противником. Особенностью машин является тот факт, что они не отвечают на атаки, а их поражающая сила и защита напрямую зависят от соответствующих навыков героя. Также все боевые машины не участвуют в бою при захвате сокровищниц.

КАТАПУЛЬТА.

Атака - 10
Защита - 10
Здоровье - 1000
Выстрелов - 24

Все герои изначально имеют Катапульту. Её нельзя где-либо продать или купить. Если Катапульта уничтожена, то она автоматически появится у героя вновь после боя. Катапульта принимает участие только при захвате героем вражеского города. 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. Не может перемещаться.



Эффективность Катапульты зависит от степени развития Баллистики героя:

Без навыка Баллистики Катапульта автоматически в начале каждого раунда делает 1 выстрел по случайной цели. Различные элементы городских укреплений имеют разные шансы на то, что Катапульта выберет их своей целью:

Цель	Шанс попадания
Центральная башня	5%
Боковая башня	10%
Ворота	25%
Фрагмент стены (случайный)	50%

Любое городское укрепление имеет 2 единицы прочности. Катапульта же своим выстрелом может нанести от 0 до 2 единиц урона с разной вероятностью:

Нанесённый урон	Вероятность
0	10%
1	60%
2	30%

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.

Баллистика	Шанс попадания				Нанесённый урон	
	Центр.башня	Боков.башня	Врата	Фрагм.стены	1	2
Базовая	7%	15%	30%	60%	50%	50%
Продвинутая	7%	15%	30%	60%	50%	50%
Экспертная	10%	20%	40%	75%	0%	100%

24 - это максимальное число выстрелов, достаточных для полного уничтожения фортификаций противника. Обычно хватает меньшего числа выстрелов. Минимум - 12 (при Экспертной Баллистике).

БАЛЛИСТА.

Атака - 10
Защита - 10
Здоровье - 250
Цена - 2500

Баллиstu нельзя продать, но можно купить на Фабрике военной техники, во Дворе баллиста Цитадели и в Кузницах Замка, Темницы и Сопряжения. Если Баллиста уничтожена, то можно купить её повторно. Баллиста не принимает участие при защите города, если в нём отстроен Форт. Она автоматически или под управлением игрока (при наличии навыка Артиллерия) может стрелять по вражеским существам. Баллиста не может отвечать на их атаки. Её нельзя перекрыть. Она находится за пределами поля боя и не может перемещаться. Баллиста имеет штраф за стрельбу на расстояние более 10 клеток, как и обычные стрелки.

Изначально Баллиstu имеют лишь некоторые герои: Кристиан, Торосар, Пир, Арлаш, Гурниссон и Гервульф.

В параметрах Баллисты количество её выстрелов указано как 24, однако в реальности при достижении нулевого уровня Баллиста продолжает стрелять, а отсчет выстрелов становится отрицательным. Это можно считать багом, однако Баллиста компьютерного противника ведёт себя точно так же, так что паритет армий в битве сохранен.

Баллиста всегда имеет нейтральный Боевой дух, но подвержена действию Удачи.

Баллиста имеет защиту от следующих заклинаний: Жажда крови, Жертва, Бешенство, Радость, Клон, Телепорт, Взрыв, Гипноз, Печаль, Слепота, Берсерк, Забывчивость, Ускорение, Медлительность, Контрудар.

Урон, наносимый Баллистой рассчитывается по следующей формуле:

$$2...3 * (\text{Атака} + 1),$$

где 2...3 - случайное значение в диапазоне; Атака - суммарная атака Баллисты и героя.

На фактический урон Баллисты влияет защита цели и уровень Артиллерии героя.

Без навыка Артиллерии Баллиста автоматически в конце каждого раунда делает 1 выстрел по случайной цели.



Базовая Артиллерия даёт герою возможность управления Баллистой и 50% шанс нанести выстрелом двойной урон.

Продвинутая Артиллерия даёт 75% шанс нанести выстрелом двойной урон.

Экспертная Артиллерия даёт 100% шанс нанести выстрелом двойной урон.

Навык **Стрельбы** у героя, повышает урон при стрельбе Баллиста, как и для существ.

Баллиста не участвует при защите города. Вместо этого навык Артиллерии позволяет игроку управлять огнём Стрелковых башен.

Это интересно! Отряды нейтралов или героев ИИ считают Катапульту и Баллиstu 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 Гарпиеи, становится более приоритетным действием, чем атаковать вражеские войска. (Добавил *Miguel Arcanjo*, vk.com)

ПАЛАТКА ПЕРВОЙ ПОМОЩИ.

Здоровье - 75
Цена - 750

Изначально Палатку первой помощи имеют лишь некоторые герои: Рион, Джем и Вердиш. Её нельзя продать, но можно купить на Фабрике военной техники и в Кузницах Оплота, Некрополиса и Крепости. Если Палатка уничтожена, то можно купить её повторно. Палатка автоматически или под управлением игрока (при наличии навыка Первая помощь) может лечить дружественных существ. Палатка первой помощи не может атаковать и отвечать на атаки. Она не может перемещаться.



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.

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.

Защита - 5
Здоровье - 100
Цена - 1000

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. Тележка автоматически обеспечивает всех дружественных стрелков бесконечными выстрелами. После уничтожения Тележки, запас выстрелов стрелков становится равен базовому и начинает истощаться.



Тележка, как и остальные боевые машины, не участвует в захвате сокровищниц, однако боезапас стреляющих существ героя остаётся бесконечным.

Ящик Пандоры и Хижина провидца.(Составлено на основе материалов *Vladimir Kazemir* и *Sav*, [vk.com](#)).

Ящик Пандоры - уникальный, по своим свойствам, объект на карте приключений.

Открыв Ящик Пандоры можно получить несметные богатства или найти неприятности на голову своего героя.

Рассмотрим подробнее.

1. Ящик Пандоры может содержать сообщение, любезно оставленное там автором карты.
2. Ящик Пандоры может содержать охрану, в любом количестве и составе.
3. В качестве награды в ящике может оказаться следующее:

- *Дополнительное количество опыта.
- *Повышение или снижение очков маны.
- *Бонус/штраф к боевому духу героя (от -3 до +3).
- *Бонус/штраф к удаче героя (от -3 до +3).
- *Ресурсы (прибавляются или отнимаются).
- *Дополнительные очки первичных навыков.
- *Обучение вторичному навыку Базового, Продвинутого или Экспертного уровня.
- *Артефакты.
- *Обучение заклинанию.
- *Существа.

Всё просто. Ящик Пандоры позволяет воплотить практически любую идею автора карты.

На карте не может быть более 200 Ящиков Пандоры.

Аналогичной цели служат и Хижины провидца, которые дают задание и награду за его выполнение. Список наград аналогичен. На случайных картах провидец в Хижине просит принести артефакт.

Однако иначе обстоят дела на случайных картах, где Ящики Пандоры и Хижины провидца являются основной тактической целью игрока.

Ящик Пандоры на случайной карте может содержать:

Вероятность	Награда
40%	5000, 10000, 15000 или 20000 опыта.
20%	5000, 10000, 15000 или 20000 золота.
20%	Все заклинания 1, 2, 3, 4 или 5 уровня, кроме Грома титана.
	Все заклинания огня, воды, воздуха (кроме Грома титана) или земли.
	Все заклинания, кроме Грома титана.
20%	Существа в армию.

Обычно охрана Ящика Пандоры на случайной 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.

Награда в Хижине провидца на случайной карте может содержать:

Вероятность	Награда
33,3%	5000, 10000, 15000 или 20000 опыта.
33,3%	5000, 10000, 15000 или 20000 золота.
33,3%	Существа в армию.

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 в Хижине провидца или Ящике Пандоры порой является наиболее желанной и приоритетной.

Тип предлагаемых существ в качестве награды зависит от типа города, указанного в шаблоне **rmg.txt** (Town types).

Если тип не указан, то могут генерироваться и нейтральные существа.

Выпадение некоторых существ зависит от начинки зоны (Treasure min/max).

Все Ящики Пандоры и Хижины провидца в пределах зоны с существами одного типа.

Количество существ (базовое) определённого типа рассчитывается по формуле:

MonsterPrizeValues / AI_Value ,

где **MonsterPrizeValues** - общая ценность уровня существа;

AI_Value - ценность типа существа.

MonsterPrizeValues в зависимости от уровня существа:

1 уровень	5 000	5 уровень	16 000
2 уровень	7 000	6 уровень	21 000
3 уровень	9 000	7 уровень	27 000
4 уровень	12 000		

Внимание! Существует баг: игра считает Ледяных элементалей существами 4 уровня, Энергетических элементалей - 5 уровня, а Магмовых элементалей - 3 уровня.

Результат округляется вниз, но не ниже 1. Далее он по особым правилам и модифицируется в итоговое количество:

- *Если базовое кол-во равно 1...5, то оно становится итоговым без модификации;
- *Если базовое кол-во равно 6...12, то оно округляется вверх до ближайшего чётного значения;
- *Если базовое кол-во равно 13...50, то оно округляется до ближайшего значения кратного 5;
- *Если базовое кол-во более 50, то оно округляется до ближайшего значения кратного 10 (при равенстве ближайшего берётся большее).

Пример 1: Копейщик Базовое кол-во = $5000 / 80 = 62,5$. Итоговое количество = 60.

Пример 2: Минотавр Базовое кол-во = $16000 / 835 = 19,2$. Итоговое количество = 20.

Пример 3: Феникс Базовое кол-во = $27000 / 6721 = 4,02$. Итоговое количество = 4.

Далее приведена таблица существ и их количества в Ящиках Пандоры:

Существо	Город	Кол-во
Копейщик	Замок	60
Алебардщик	Замок	45
Арбалетчик	Замок	60
Стрелок	Замок	40
Грифон	Замок	25
Королевский грифон	Замок	20
Рыцарь	Замок	25
Крестоносец	Замок	20
Монах	Замок	30
Фанатик	Замок	20
Кавалерист	Замок	10
Чемпион	Замок	10
Ангел	Замок	5
Архангел	Замок	3

Существо	Город	Кол-во
Кентавр	Оплот	50
Капитан кентавров	Оплот	35
Гном	Оплот	50
Боевой гном	Оплот	35
Лесной эльф	Оплот	40
Великий эльф	Оплот	25
Пегас	Оплот	25
Серебряный пегас	Оплот	20
Дендроид-страж	Оплот	30
Дендроид-солдат	Оплот	20
Единорог	Оплот	12
Боевой единорог	Оплот	10
Зелёный дракон	Оплот	5
Золотой дракон	Оплот	3

Существо	Город	Кол-во
Гремлин	Башня	110
Мастер-гримлин	Башня	80
Каменная горгулья	Башня	40
Обсидиановая горгулья	Башня	35
Каменный голем	Башня	35
Стальной голем	Башня	20
Mag	Башня	20
Архимаг	Башня	15
Джинн	Башня	20
Мастер-джинн	Башня	15
Нага	Башня	10
Королевская нага	Башня	8
Гигант	Башня	8
Титан	Башня	3

Скелет	Некроп.	80
Скелет-воин	Некроп.	60
Живой мертвец	Некроп.	70
Зомби	Некроп.	50
Страж	Некроп.	35
Призрак	Некроп.	30
Вампир	Некроп.	20
Вампир-лорд	Некроп.	15
Лич	Некроп.	20
Могущественный лич	Некроп.	15
Чёрный рыцарь	Некроп.	10
Рыцарь смерти	Некроп.	8
Костяной дракон	Некроп.	8
Дракон-привидение	Некроп.	5
Гнолл	Крепос.	90
Гнолл-мародёр	Крепос.	60
Ящер	Крепос.	60
Ящер-воин	Крепос.	45
Змий	Крепос.	35
Стрекоза	Крепос.	35
Василиск	Крепос.	20
Великий василиск	Крепос.	15
Горгона	Крепос.	15
Могучая горгона	Крепос.	15
Виверна	Крепос.	15
Виверна-монарх	Крепос.	15
Гидра	Крепос.	6
Гидра хаоса	Крепос.	4
Крестьянин	Нейтрап.	330
Хоббит	Нейтрап.	70
Наездник на кабане	Нейтрап.	50
Вор	Нейтрап.	50

Бес	Инфер.	100
Чёрт	Инфер.	80
Гог	Инфер.	45
Магог	Инфер.	30
Адская гончая	Инфер.	25
Цербер	Инфер.	20
Демон	Инфер.	25
Рогатый демон	Инфер.	25
Порождение зла	Инфер.	20
Адское отродье	Инфер.	15
Ифрит	Инфер.	12
Султан-ифрит	Инфер.	12
Дьявол	Инфер.	5
Архидьявол	Инфер.	3
Гоблин	Цитад.	80
Хобгоблин	Цитад.	60
Наездник на волке	Цитад.	50
Налётчик	Цитад.	35
Орк	Цитад.	45
Орк-вождь	Цитад.	35
Огр	Цитад.	30
Огр-маг	Цитад.	15
Птица рух	Цитад.	15
Птица грома	Цитад.	15
Циклоп	Цитад.	15
Король циклопов	Цитад.	15
Чудище	Цитад.	8
Древнее чудище	Цитад.	4
Кочевник	Нейтрап.	25
Мумия	Нейтрап.	35
Снайпер	Нейтрап.	20
Золотой/Алмазный голем	Нейтрап.	25

Троглодит	Темница	80
Адский троглодит	Темница	60
Гарпия	Темница	45
Гарпия-ведьма	Темница	30
Бехолдер	Темница	25
Созерцатель	Темница	25
Медуза	Темница	25
Королева медуз	Темница	20
Минотавр	Темница	20
Король минотавров	Темница	15
Мантикора	Темница	15
Скорпикора	Темница	15
Красный дракон	Темница	5
Чёрный дракон	Темница	3
Маленькая фея	Сопряж.	90
Фея	Сопряж.	50
Элементаль воздуха	Сопряж.	20
Штормовой элементаль	Сопряж.	15
Элементаль воды	Сопряж.	30
Ледяной элементаль	Сопряж.	30
Элементаль огня	Сопряж.	35
Энергетический элем.	Сопряж.	45
Элементаль земли	Сопряж.	50
Магмовый элементаль	Сопряж.	20
Психический элемент.	Сопряж.	12
Магический элемент.	Сопряж.	10
Огненная птица	Сопряж.	5
Феникс	Сопряж.	4
Тролль	Нейтрап.	15
Чародей	Нейтрап.	15
Ржавый дракон	Нейтрап.	1
Сказочный дракон	Нейтрап.	1

Кристаллические и Лазурные драконы не могут появиться в Ящиках Пандоры.

Медаль уязвимости. Особенности её применения в бою.(Составлено на основе материалов [hummmer](#), [gdb.diaspora.ru](#), Предоставил [Wight](#)).

Как известно, в игре есть ряд существ, не подверженным действию тех или иных заклинаний или типов магии. Эти существа, а также их свойства, хорошо известны, хотя некоторые нюансы постигаются лишь эмпирическим путём, так как в руководстве к игре и в официальной информации от NWC указано далеко не всё. Но это полбеды. Настоящая путаница начинается, когда появляется артефакт Медаль уязвимости, которая, как сказано в описании: "снимает естественный иммунитет всех существ на поле боя". Вот это определение полностью вводит пользователя в заблуждение.

"Естественная невосприимчивость к магии" - постоянный иммунитет существа к определенным заклинаниям или типам (школам) магии. Это значит, что в нормальных условиях ни одна из сторон (ни ваш герой, ни противник, ни существа, способные накладывать заклинания), не могут колдовать на это существо. Не путать со способностью с определенной вероятностью отражать враждебные магические атаки (гномы, единороги (аура), Кристаллические драконы), со способностью големов отражать часть урона, наносимого ударными заклинаниями, а также способность Сказочных драконов отражать заклинание на вражеский отряд (Волшебное зеркало).

Медаль уязвимости полностью нейтрализует действие вторичного навыка Сопротивление, не действуют все артефакты, повышающие сопротивление, специализация Торгрима (Сопротивление), а также способности сопротивления гномов и Кристаллических драконов. Аура единорогов не нейтрализуется.

Медаль уязвимости не нейтрализует защиту от артефактов, включая амулеты, Клинок Армагеддона и Мощь отца драконов.

Иключение: защита от разума, которую даёт Значок смелости полностью нейтрализуется Медалью уязвимости.

Ниже приводится сводная таблица (включая существ из аддонов) по типам городов и для нейтральных существ.

Город	Существа	Защита от заклинаний
Башня	Каменные и Обсидиановые горгульи	Воскрешение, Жертва.
	Каменные и Стальные големы	Воскрешение, Жертва, Слепота, Берсерк, Бешенство, Гипноз, Радость, Печаль.
	Гиганты и Титаны	Слепота, Берсерк, Бешенство, Гипноз, Радость, Печаль, Забывчивость.
Оплот	Зелёные драконы	Все заклинания 1...3 уровня.
	Золотые драконы	Все заклинания 1...4 уровня.
Темница	Троглодиты и Адские троглодиты	Слепота, Окаменение.
	Красные драконы	Все заклинания 1...3 уровня.
	Чёрные драконы	Все заклинания 1...5 уровня.
Инферно	Ифриты и Султаны-ифриты	Магия огня, Огненный щит Султана-ифрита, Магическая стрела.
Некрополис	Все существа	Слепота, Берсерк, Бешенство, Гипноз, Радость, Печаль, Благословление, Проклятие, Жертва, Воскрешение.

Сопряжение	Огненные птицы и Фениксы	Магия огня, Огненный щит Султана-ифрита, Магическая стрела.
	Все элементали	Воскрешение, Жертва, Слепота, Берсерк, Бешенство, Гипноз, Радость, Печаль, Забывчивость.
	Дополнительный иммунитет различных Элементалей	
	Элементали воздуха и Штормовые элементали	Метеоритный дождь.
	Элементали воды и Ледяные элементали	Ледяная молния, Кольцо холода.
	Элементали огня и Энергетические элементали	Магия огня, Огненный щит Султана-ифрита, Магическая стрела.
	Элементали земли и Магмовые элементали	Удар молнии, Цепная молния, Армагеддон, Гром титана.
	Магические элементали	Все заклинания 1...5 уровня.
Замок		
Цитадель	В этих замках нет существ с иммунитетом к магии.	
Крепость		
Нейтралы	Лазурные драконы	Все заклинания 1...3 уровня.
	Мумии	Слепота, Берсерк, Бешенство, Гипноз, Радость, Печаль, Благословление, Проклятие, Жертва, Воскрешение.
	Золотые и Алмазные големы	Воскрешение, Жертва, Слепота, Берсерк, Бешенство, Гипноз, Радость, Печаль.

Примечание: Никто, кроме нежити не подвержен заклинанию Уничтожение мертвцевов и Оживление мертвцевов.

Действие артефакта Медаль уязвимости.

Во-первых, начнем с того, что Медаль действует неодинаково для её обладателя и противника: обладатель может насыпать ранее не работавшие заклинания как на свои, так и на чужие войска. Противник также получает возможность насыпать 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, насыляемые на свои войска существами (Архангел, Джинн, Чародей и т.д.) - только у носителя они начинают работать там, где не работали.

В описании от NWC такого даже и близко не упоминается. А вообще это довольно странно: ведь, к примеру, Плащ отречения и Сфера запрещения действуют одинаково на обе стороны - о чём так и написано. Правда, по аналогии действует, скажем, Шар постоянства: Снятие заклинаний не действует только на существ владельца.

Но и это - не главное. Из определения этого артефакта может показаться, что при его наличии можно насыпать любые заклинания на любых существ. Но это не так. Существа частично сохраняют иммунитет к некоторым заклинаниям или их группам. Ниже дана сводная таблица, и показано, что происходит при использовании этого артефакта. Во второй колонке для наглядности повторяется информация из первой таблицы, а в третьей колонке указываются заклинания, к которым то или иное существо осталось невосприимчиво даже при наличии Медали. Прочерк в этой колонке означает, что артефакт действительно снял всю невосприимчивость этого существа и позволяет накладывать на него все заклинания. В таблице, естественно, не учитывались очевидные вещи - невозможность накладывать Волну смерти и Воскрешение на нежить, и невозможность накладывать Оживление и Уничтожение мертвецов на всех остальных.

Существа	Защита от заклинаний	Защита от заклинаний с Медалью уязвимости
Каменные и Обсидиановые горгульи	Воскрешение, Жертва.	Воскрешение, Жертва.
Каменные, Стальные, Золотые и Алмазные големы	Воскрешение, Жертва, Слепота, Берсерк, Бешенство, Гипноз, Радость, Печаль.	Воскрешение, Жертва, Радость, Печаль, Бешенство (владелец Медали может накладывать).
Гиганты и Титаны	Слепота, Берсерк, Бешенство, Гипноз, Радость, Печаль, Забывчивость.	Бешенство (владелец Медали может накладывать).
Зелёные драконы	Все заклинания 1...3 уровня.	-
Золотые драконы	Все заклинания 1...4 уровня.	-
Троглодиты и Адские троглодиты	Слепота, Окаменение.	Слепота, Окаменение.
Красные драконы	Все заклинания 1...3 уровня.	-
Чёрные драконы	Все заклинания 1...5 уровня.	-
Ифриты и Султаны-ифриты	Магия огня, Огненный щит Султана-ифрита, Магическая стрела.	Огненный щит Султана-ифрита.
Существа Некрополиса, Мумии	Слепота, Берсерк, Бешенство, Гипноз, Радость, Печаль, Благословление, Проклятие, Жертва, Воскрешение, Бешенство (владелец Медали может накладывать).	Слепота, Радость, Печаль, Благословление, Проклятие, Жертва, Воскрешение, Бешенство (владелец Медали может накладывать).
Все элементали	Воскрешение, Жертва, Слепота, Берсерк, Гипноз, Бешенство, Радость, Печаль, Забывчивость.	Воскрешение, Жертва, Радость, Печаль, Бешенство (владелец Медали может накладывать).
Огненные птицы и Фениксы	Магия огня, Огненный щит Султана-ифрита, Магическая стрела.	Огненный щит Султана-ифрита.
Лазурные драконы	Все заклинания 1...3 уровня.	-
<i>Дополнительный иммунитет различных элементалей</i>		
Элементали воздуха и Штормовые элементали	Метеоритный дождь.	-

Элементали воды и Ледяные элементали	Ледяная молния, Кольцо холода.	-
Элементали огня и Энергетические элементали	Магия огня, Огненный щит Султана-ифрита, Магическая стрела.	Огненный щит Султана-ифрита.
Элементали земли и Магмовые элементали	Удар молнии, Цепная молния, Армагеддон, Гром титана.	-
Магические элементали	Все заклинания 1...5 уровня.	-

Некоторые нюансы действия Медали уязвимости.

1. **Лечение и Снятие заклинаний.** Снятие заклинание - первое из двух заклинаний, не укладывающееся в схему "Носитель - на всех, враг - только на чужих". Так, если носитель артефакта наслал массовую Медлительность на врага, у которого, скажем, Чёрные драконы, Магические элементали и обычные существа, то противник, использовав Снятие заклинаний, снимает Медлительность со всех своих войск, то есть он все-таки накладывает заклинание на такие свои войска, на которые в нормальной ситуации не смог бы. Лечение действует не так, и в нашем примере Медлительность была бы снята только с тех существ в армии врага, на которые можно наложить это заклинание.

2. **Армагеддон.** Если это заклинание накладывает носитель артефакта, то оно поражает всех. Если его противник - то оно поражает всех врагов и только те свои войска, которые оно поразит и без Медали уязвимости.

3. **Огненный шар, Кольцо холода, Инферно, Метеоритный дождь** - все эти заклинания действуют так: если их накладывает носитель артефакта, и в зону поражения попадает его существо, имеющее в нормальных условиях иммунитет к ним, то оно поражается. Если накладывает противник - наоборот, иммунитет его войск к таким заклинаниям полностью сохраняется.

4. **Цепная молния.** Все - с точностью да наоборот! Если "хвост" Цепной молнии, насланной врагом, может достать до него, скажем, Магических элементалей, то он их успешно поразит. Это - второе заклинание, не вписывающееся в схему работы артефакта.

5. **Огненный щит.** Медаль никак не влияет на действие Огненного щита с точки зрения нанесения урона. То есть Фениксы, Ифриты и Элементали огня не получают никакого урона от Огненного щита (заклинания либо от Султанов-ифритов), как с Медалью, так и без неё. С точки зрения наложения Огненный щит ничем не отличается от остальных заклинаний Магии огня - то есть существа, на которых его накладывать было нельзя, при наличии артефакта становятся доступны для наложения.

Внимание! Существует баг - Фениксы могут воскреснуть даже после их принесения в Жертву (с Медалью уязвимости).

Изменения в способностях существ.

Змии и Стрекозы - Получают возможность накладывать Снятие заклинаний и Слабость на всех врагов, ранее невосприимчивых к этим заклинаниям. Наличие Шара постоянства делает войска носителя неуязвимыми для Снятия заклинаний от Змиев и Стрекоз.

Сказочные драконы - Получают возможность накладывать все боевые заклинания на всех вражеских существ. В случае, если заклинание - Цепная молния, Метеоритный дождь, Огненный шар, Инферно или Кольцо холода, то особенности их работы такие же, как если бы они были наложены героями.

Остальные магические способности существ, схожие с аналогичными заклинаниями героя, работают также, как и заклинания из Книги

Садимся в лодку. Практическое использование Шляпы адмирала.

Шляпа адмирала - достаточно спорный артефакт, с которым связывают один из самых известных багов в игре - повышение запаса хода (MP) героя, не связанное с прописанными в мануале правилами игры.

 **Шляпа адмирала** - Сборный артефакт, состоящий из Шляпы морского капитана и Ожерелья морского проведения. Этот артефакт, действующий как сумма свойств его составляющих, увеличивает герою запас хода по морю на 1500 очков (MP), защищает от Водоворотов, даёт заклинания Вызов корабля и Затопить корабль (причем, они действуют независимо от того, есть или нет у героя Книга магии и соответствующий уровень Магии воды).

Однако, основной значимой особенностью этого артефакта является пропорциональный пересчёт оставшихся сухопутных очков движения в морские и наоборот. Ниже представлен механизм расчета оставшихся очков (MP), а также раскрыты все нюансы практического применения этого артефакта в игре.

1. Основа расчёта.

Для расчета используются всего четыре параметра:

M – базовый запас движения героя по суше (MP). Он зависит от артефактов, скорости самого медленного существа в армии и уровня развития Логистики.

M' – базовый запас движения героя по воде (MP). Он зависит от уровня развития Навигации и составляет 1500, 2250, 3000 или 3750 очков (MP). Является постоянной величиной и формируется в начале дня.

M (тек) – текущий запас движения героя по суше (MP).

M' (тек) – текущий запас движения героя по воде (MP).

Введем промежуточный коэффициент **K**, постоянный для каждого героя при его текущем уровне развития:

$$K = M' / M$$

В этом случае, при посадке в лодку остаток очков движения пересчитывается по следующей формуле:

$$1 \quad M'(\text{тек}) = (M(\text{тек}) - m) * K,$$

где **m** – постоянная величина, равная затратам очков движения на посадку/высадку с корабля и на земле без штрафов составляет 100 MP при прямой посадке/высадке и 141 MP при диагональной.

При высадке, формула расчета остатка хода примет обратный вид:

$$2 \quad M(\text{тек}) = (M'(\text{тек}) - m) / K$$

Затраты очков движения (MP) на посадку и последующую за ней высадку (без движения по воде) составят:

$$\Delta = m * (1 + M / M')$$

А теперь - главное: При расчете коэффициента **K** базовый запас движения **M** у героя не является постоянной величиной и изменяется в течение одного дня при любых манипуляциях с существами (изменение скорости самого медленного существа), артефактами (Сапоги скорости и Перчатки всадника), а также при посещении Конюшни, дающей временный бонус хода. Также, этот коэффициент может принимать разные значения в зависимости от текущей степени развития Логистики и Навигации.

Навигация	M'	min K = M' / M	max K = M' / M
Нет	1500	0,385	1
Базовая	2250	0,577	1,5
Продвинутая	3000	0,769	2
Экспертная	3750	0,962	2,5

Если обратимся к формуле расчёта остатка движения при посадке в лодку **1**, увидим, что для максимальной дельты нам необходимо иметь максимальный коэффициент **K**, что достигается при минимальном значении **M**. И наоборот, из формулы расчета остатка движения при высадке **2** определяем, что максимальная дельта будет при минимальном коэффициенте **K**.

2. Бонусы.

1. Артефакты. Надетые артефакты увеличивают (для расчета коэффициента **K**, не в реальности) базовый запас **M** (не путать с текущим **M(тек)**, который изменяется только в случае если герой двигался), т.е. Сапоги скорости – на 600 MP, а Перчатки всадника на 300 MP, тем самым существенно снижая коэффициент **K**. Причем они начинают влиять на этот параметр сразу же после того, как были надеты, т.е. не дожидаясь перехода хода! Если герой умудрился не снять их при посадке в лодку, то увеличение величины **M** приведет в итоге к потере 31-38% морского хода (в зависимости от первоначальной величины **M**). Верно и обратное – если их надеть перед высадкой, то получим из воздуха 45-60% очков движения! Вот он где баг сидит.

2. Существа. Точно такой же эффект (для расчетных целей) несет в себе величина скорости самого медленного существа в армии героя. Чем медленнее существо, тем ниже расчетная величина параметра **M** (изменяется в пределах 1500 - 2000 MP).

3. "Разгонялки". Оазис, Водоем, Флаг единства и Фонтан молодости увеличивают текущий запас **M(тек)** хода. Однако, если после этого ни разу не открыть окно героя, а просто сесть в лодку, то наблюдаем искажение расчёта, которое заключается в том, что бонус добавляется и к величине **M(тек)** и к величине **M**, что в итоге, при посадке в лодку, снижает количество морских очков движения. Рекомендуется обязательно открыть окно героя и полюбоваться на его портрет перед посадкой - в этом случае произойдет пересчёт значений и всё встанет на свои места – текущий запас хода остается неизменным, а базовый возвращается к своему исходному (не завышенному) значению. Это позволит не потерять законный сухопутный бонус хода. Однако, следует знать, что посещение Конюшни также добавляет +400 MP и к текущему запасу хода **M(тек)** и к базовому **M**. Но при открытии окна пересчет этой позиции не происходит, т.к. посещение Конюшни повышает базу до конца текущей недели.

4. Логистика. Этот вторичный навык оказывает постоянное влияние на базовый запас хода, увеличивая скорость героя, определенную скоростью самого медленного существа на 10%, 20% или 30%, соответственно своему уровню развития, т.е. если герой ночевал с существом со скоростью 11, то для Экспертной Логистики $M = 2000 * 1,3 = 2600$ MP. Посещение Оазиса даст $M = 2600 + 800 = 3400$ MP, однако, после открытия окна героя - **M** освободится от бонуса Оазиса и станет равным 2600 MP. Бонус Логистики не обнуляется и останется неизменным (для расчетных целей).

5. Специализация в Навигации. В тех случаях, когда происходит расчет остатка движения для героев, имеющих специализацию Навигация (Сильвия и Вой), необходимо модифицировать параметр M' с учетом уровня героя. За каждый достигнутый уровень специалист получает дополнительно 5% к стартовому запасу морского хода.

Пример расчёта.

У нас имеется герой, со следующими стартовыми параметрами:

Экспертная Навигация:	3750 MP.
Стартовый запас хода:	2000 MP, определенный скоростью самого медленного существа = 19 (допустим, Лазурный Дракон).
Экспертная Логистика:	+30% к стартовому запасу хода, определенному скоростью самого медленного существа.
Артефакты в наличии:	Перчатки всадника (+300 MP), Сапоги скорости (+600 MP), Шляпа адмирала (+1500 MP на воде).
Конюшня посещена:	+400 MP.

$$\text{Итого, } M = 2000 * 1,3 + 300 + 600 + 400 = 3900 \text{ MP.}$$

$$\text{Итого, } M' = 3750 + 1500 = 5250 \text{ MP.}$$

1. Перед посадкой в лодку он посещает Оазис (+800 MP) (теряет 100 MP), что даёт ему в итоге $M(\text{тек}) = 3900 + 800 - 100 = 4600 \text{ MP}$. После чего снимает артефакты, подбежавший вторичный герой передает ему Крестьянина (скорость 3 => 1500 MP) и в итоге M становится равным $M = 1500 * 1,3 + 400$ (Конюшня) = **2350 MP**. Текущий запас хода при этом остается неизменным $M(\text{тек}) = 4600 \text{ MP}$. При этом, $K = M' / M = 5250 / 2350 = 2,234$.

2. Посадка в лодку отнимает еще 100 MP, и в итоге, согласно формуле 1 можно рассчитать количество морских очков движения, полученных после посадки. $M'(\text{тек}) = (4600-100) * 2,234 = 10053 \text{ MP}$.

Округление вниз.

3. Будучи уже в лодке, увольняем Крестьянина, оставив только Лазурного дракона, надеваем Перчатки всадника и Сапоги скорости, в итоге имеем $M = 2000 * 1,3 + 400$ (Конюшня) + 300 + 600 = 3900 MP. Рассчитаем коэффициент $K = 5250 / 3900 = 1,34615$. Смело высаживаемся обратно на берег, допустим по диагонали, и смотрим итог: $M(\text{тек}) = (10053-141) / 1,34615 = 7363 \text{ MP}$. Прирост хода составил $7363 / 4600 = 60\%$... Вот ведь как бывает... А если повторить?..

P.S. 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, на мой взгляд, 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. :)

Как работает некромантия. Плащ короля нечисти в действии.

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

Одним из наиболее эффектных и эффективных артефактов в игре является Плащ короля нечисти, который значительно усиливает игровой эффект вторичного навыка Чародейство. В чем заключается особенность этого навыка и как её модифицирует Плащ можно увидеть ниже.



Чародейство	Без Плаща короля нечисти		С Плащом короля нечисти		
	Поднимаемые существа	Кол-во	Поднимаемые существа	Бонус	Кол-во
Нет	-	0	Скелеты	30%	30%
Базовое	Скелеты	10%	Живые мертвецы	30%	40%
Продвинутое		20%	Стражи	30%	50%
Экспертное		30%	Личи	30%	60%



Каждый Усилитель чёрной магии, который находится под управлением игрока добавляет +10% к Чародейству всех его героев.

Наличие навыка Чародейство позволяет поднимать в виде Скелетов от 10% до 30% уничтоженных существ противника.

Использование героем Плаща короля нечисти позволяет увеличить количество существ, поднимаемых после боя, причем происходит также их трансформация, которая зависит от уровня вторичного навыка. Примечательным фактом является действие Плаща короля нечисти на героя, который не владеет вообще Чародейством. Он получает возможность поднимать Скелетов на уровне героя с Экспертным Чародейством (который не имеет Плаща короля нечисти).

Механизм расчета количества существ, которые будут подняты после боя выглядит следующим образом:

1. Определяется суммарное количество здоровья для каждого отряда уничтоженной армии противника и делится на количество здоровья того существа, которые будут призваны после боя согласно уровню Чародейства:

Скелеты -	6 здоровья
Живые мертвецы -	15 здоровья
Стражи -	18 здоровья
Личи -	30 здоровья

Внимание! Клоны существ учитываются при расчете поднимаемых существ после боя. Даже если Клон не был убит, а просто исчез после смерти клонированного существ, он будет учтён. Однако для каждого убитого существа считается только один клон. Также учитываются призванные элементали и демоны.

В итоге получаем возможное количество существ, которые будут призваны после боя из каждого отряда (**N1**).

2. Определяем общее количество уничтоженных существ в каждом отряде (**N2**).
3. Для каждого отряда из двух чисел (**N1** и **N2**) выбираем **меньшее**, которое будет являться основанием для расчета (**N**).
4. Модифицируем полученное количество существ (**N**), исходя из следующих принципов:
 - рассчитываем модификатор, исходя из уровня развития Чародейства, что дает нам от 30 до 60%;
 - добавляем к этой величине по 10% за каждый Усилитель чёрной магии, находящийся под управлением игрока;
 - для героев, которые являются специалистами по Чародейству (Исра, Видомина) рассчитываем бонус. Основанием для расчета бонуса является только процентный показатель, определяемый степенью развития вторичного навыка 10...30% (ни Плащ короля нечисти, ни Усилители чёрной магии не участвуют в этом расчете). За каждый уровень, достигнутый этим героем **на момент начала битвы**, добавляем к процентному показателю +5% (в относительном выражении, а не в абсолютном).

Пример: Видомина 15 уровня (при наличии Продвинутого Чародейства) получит бонус, равный $20\% * (0,05 * 15) = 15\%$. Итого вместе с Чародейством: $20\% + 15\% = 35\%$.

- суммируем все полученные показатели и применяем коэффициент Чародейства (в долях) к количеству существ в каждом отряде (**N**) по отдельности.

Если сумма всех показателей превосходит 100%, то для расчета оставляем только это число (коэффициент 1), т.е. ни при каких условиях количество существ, призванных после боя не может превышать количество уничтоженных существ противника.

- суммируем, полученные значения по отрядам, определяя конечное число призванных существ. Округление вниз.

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.

Пример 2: Исра (специалист по Чародейству), имеющая Плащ короля нечисти, Экспертное Чародейство и уровень своего развития = 14, в процессе битвы уничтожила армию противника состоящую из 361 Мастер-гремлина (Здоровье = 4), 25 Джиннов (здоровье = 40) и 5 Титанов (Здоровье = 300). В нашем королевстве имеется один Некрополис с отстроенным Усилителем чёрной магии. Рассчитаем количество существ, которые останутся в нашей армии после боя:

1.1. Суммарное количество здоровья в отряде Мастер-гремлинов равно $361 \times 4 = 1444$ единицы (определяем число призванных существ исходя из **количества здоровья**, потому как здоровье Мастер-гремлинов меньше, чем здоровье Личей).

Наличие Экспертного Чародейства позволит Исрэ призывать именно Личей (здоровье = 30).

Их количество может быть не более $1444 / 30 = 48$ (округление вниз).

1.2. Исходя из оценки здоровья Джиннов, принимаем решение, что за базу в их отряде будем брать **количество существ**.

Итого, второе значимое число будет равно **25**.

1.3. Аналогично, исходя из оценки здоровья Титанов, в их отряде также определяющим будет **количество существ**.

Итого, третье число будет равно **5**.

2. Рассчитываем модификаторы:

- Экспертное Чародейство с применением Плаща короля нечисти даёт модификатор +60%;

- Усилитель чёрной магии даёт модификатор 10%;

- бонус за специалиста 14 уровня составит $30\% \times (0,05 \times 14) = 21\%$;

- итого, общая сумма модификаторов будет $60 + 10 + 21 = 91\%$.

Значит, в результате битвы Исрэ сможет призывать (каждый отряд считается независимо, округление вниз):

- из первого отряда: $48 \times 0,91 = 43$ Лича

- из второго отряда: $25 \times 0,91 = 22$ Лича

- из третьего отряда: $5 \times 0,91 = 4$ Лича

Итого: **43+22+4=69** Личей будет призвано в армию Исрэ после завершения битвы.

Внимание! В случае, когда все слоты героя заняты существами, среди которых есть призываемые существа, но только улучшенные (Скелеты-воины, Зомби, Приведения, Могущественные личи), то количество существ, поднятых с помощью Чародейства будет на треть меньше, т.е. 2/3 от расчётного. В нашем случае это 46 Могущественных личей.

Также стоит отметить, что Навык Чародейства 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).

Строения в городах разных типов. Сводная таблица.

Единые для всех городов строения:

Строение	Ресурсы, необходимые для постройки							Свойства
	Золото	Дерево	Ртуть	Руда	Сера	Кристаллы	Самоцветы	
Сельская управа	-	-	-	-	-	-	-	Приносит 500 золота в день. Сельская управа всегда имеется в городе изначально.
Префектура	2 500							Приносит 1000 золота в день.
Муниципалитет	5 000							Приносит 2000 золота в день.
Капитолий*	10 000							Приносит 4000 золота в день.
Форт	5 000	20		20				Позволяет строить жилища существ. Даёт городу стены при обороне. Изменяет внешний вид города на карте приключений и иконку в списках городов.
Цитадель	2 500			5				Увеличивает прирост всех существ на 50% (округление вниз). Даёт городу ров и центральную Стрелковую башню при обороне.
Замок	5 000	10		10				Увеличивает прирост всех существ на 50% (итого, вместе с Цитаделью, +100% от базового, округление вниз). Даёт 2 боковые Стрелковые башни при обороне.
<u>Таверна</u>	500	5						Позволяет нанимать героев за 2500 золота, узнавать слухи и посетить Гильдию воров для того, чтобы узнать основную информацию о противнике. Повышает боевой дух существ при обороне города на 1.

Кузница	1 000	1000						В Замке, Темнице и Сопряжении можно купить Баллисти за 2500 золота. В Оплоте, Некрополисе и Крепости - Палатку первой помощи за 750. В Башне, Инферно и Цитадели - Тележку с боеприпасами за 1000.
<u>Рынок</u>	500	5						Позволяет покупать, продавать и менять друг на друга ресурсы. Курс обмена зависит от количества Рынков во всех городах игрока. Позволяет передавать ресурсы другим игрокам.
Гильдия магов 1 уровня	2 000	5		5				Позволяет приобрести герою Книгу магии за 500 золота. Позволяет изучить 5 заклинаний 1 уровня.
Гильдия магов 2 уровня	1 000	5	4	5	4	4	4	Позволяет изучить 4 заклинания 2 уровня.
Гильдия магов 3 уровня	1 000	5	6	5	6	6	6	Позволяет изучить 3 заклинания 3 уровня**.
Гильдия магов 4 уровня	1 000	5	8	5	8	8	8	Не доступна для строительства в Цитадели и Крепости. Позволяет изучить 2 заклинания 4 уровня***.
Гильдия магов 5 уровня	1 000	5	10	5	10	10	10	Не доступна для строительства в Замке. Позволяет изучить 1 заклинание 5 уровня****.

Суммарная стоимость **38 000** **1 065** **28** **60** **28** **28** **28**

* 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 их потере и повторном захвате уровень Капитолия будет также понижен до Муниципалитета.

** Для изучения заклинаний 3 уровня требуется Базовая Мудрость.

*** Для изучения заклинаний 4 уровня требуется Продвинутая Мудрость.

**** Для изучения заклинаний 5 уровня требуется Экспертная Мудрость.

Уникальные строения:

Замок



Строение	Ресурсы, необходимые для постройки							Свойства
	Золото	Дерево	Ртуть	Руда	Сера	Кристаллы	Самоцветы	
Сторожевой пост	500			10				Наем Копейщиков (14 в неделю).
Улучшенный сторожевой пост	1 000			5				Наем Алебардщиков (14 в неделю).
Башня арбалетчиков	1 000	5		5				Наем Арбалетчиков (9 в неделю).
Улучшенная башня арбалетчиков	1 000	5		5				Наем Стрелков (9 в неделю).
Башня грифонов	1 000			5				Наем Грифонов (7 в неделю).
Улучшенная башня грифонов	1 000			5				Наем Королевских грифонов (7 в неделю).
Казармы	2 000			5				Наем Рыцарей (4 в неделю).
Улучшенные казармы	2 000			5		5		Наем Крестоносцев (4 в неделю).
Монастырь	3 000	5	2	5	2	2	2	Наем Монахов (3 в неделю).
Улучшенный монастырь	1 000	2	2	2	2	2	2	Наем Фанатиков (3 в неделю).
Ипподром	5 000	20						Наем Кавалеристов (2 в неделю).
Улучшенный ипподром	3 000	10						Наем Чемпионов (2 в неделю).
Портал славы	20 000		10	10	10	10	10	Наем Ангелов (1 в неделю).
Улучшенный портал славы	20 000		10	10	10	10	10	Наем Архангелов (1 в неделю).
Братство меча*	500	5						Боевой дух защищающего город героя +1 (итого +2 вместе с Таверной).
Хранилище ресурсов**	5 000			5				Приносит 1 древесину и руду в день.
Бастион грифонов***	1 000							Прирост грифонов +3.
Верфь****	2 000	20						Позволяет строить корабли за 1000 золота и 10 древесины. Внимание! Если клетки воды рядом с городом заняты другими кораблями, то при постройке Верфи всё равно можно будет купить корабль (баг). Он появится поверх другого корабля.
Маяк*****	2 000			10				Увеличивает максимальный запас хода по воде всех героев всех игроков (баг) на 500 единиц (MP), начиная со следующего дня.
Конюшни	2 000	10						При посещении увеличивает максимальный запас хода героя по суше на 400 единиц (MP) до конца недели.

Суммарная стоимость 74 000 82 24 67 24 29 24

* Братство меча требует наличие Таверны.

** Хранилище ресурсов требует наличие Рынка.

*** Бастион грифонов требует наличие Башни грифонов.

**** Верфь доступна для строительства только если клетка входа в город граничит с водой.

***** Маяк требует наличие Верфи.

Оплот



Строение	Ресурсы, необходимые для постройки							Свойства
	Золото	Дерево	Ртуть	Руда	Сера	Кристаллы	Самоцветы	
Конюшни кентавров	500	10						Наем Кентавров (14 в неделю).
Улучшенные конюшни кентавров	1 000	5						Наем Капитанов кентавров (14 в неделю).
Коттедж гномов	1 000	5						Наем Гномов (8 в неделю).
Улучшенный коттедж гномов	1 000	5						Наем Боевых гномов (8 в неделю).
Усадьба	1 500	10						Наем Лесных эльфов (7 в неделю).
Улучшенная усадьба	1 500	10						Наем Великих эльфов (7 в неделю).
Заколдованный ручей	2 000					10		Наем Легасов (5 в неделю).
Улучшенный заколдованный ручей	2 000					5		Наем Серебряных легасов (5 в неделю).
Арка дендроидов	2 500							Наем Дендроидов-стражей (3 в неделю).
Улучшенная арка дендроидов	1 500							Наем Дендроидов-солдат (3 в неделю).
Лужайка единорогов	4 000	5	5				10	Наем Единорогов (2 в неделю).
Улучшенная лужайка единорогов	3 000						5	Наем Боевых единорогов (2 в неделю).
Драконьи скалы	10 000		30		20			Наем Зелёных драконов (1 в неделю).
Улучшенные драконьи скалы	20 000		30		20			Наем Золотых драконов (1 в неделю).
Таинственный пруд	2 000	2	2	2	2	2	2	Приносит 1...4 серы, ртути, кристаллов или самоцветов на первый день недели.
Гильдия горняков*	1 000							Прирост гномов +4.
Хранилище ресурсов**	5 000			5				Приносит 1 кристалл в день.
Сокровищница***	5 000	5		10				На первый день недели приносит 10% золота от его запаса на конец седьмого дня недели.
Фонтан удачи****	1 500					10		Удача защищающего город героя +2.
Молодые дендроиды*****	2 000							Прирост дендроидов +2.

Суммарная стоимость **68 000** **57** **2** **82** **2** **67** **17**

* Гильдия горняков требует наличие Коттеджа гномов.

** Хранилище ресурсов требует наличие Рынка.

*** Сокровищница требует наличие Гильдии горняков.

**** Фонтан удачи требует наличие Таинственного пруда.

***** Молодые дендроиды требуют наличие Арки дендроидов.

Башня



Строение	Ресурсы, необходимые для постройки							Свойства
	Золото	Дерево	Ртуть	Руда	Сера	Кристаллы	Самоцветы	
Мастерская	300	5		5				Наем Гремлинов (16 в неделю).
Улучшенная мастерская	1 000							Наем Мастер-гремлинов (16 в неделю).
Парапет	1 000			10				Наем Каменных горгульй (9 в неделю).
Улучшенный парапет	1 500			5				Наем Обсидиановых горгульй (9 в неделю).
Фабрика големов	2 000	5		5				Наем Каменных големов (6 в неделю).
Улучшенная фабрика големов	2 000	5	5	5				Наем Стальных големов (6 в неделю).
Башня магов	2 500	5	5	5	5	5	5	Наем Магов (4 в неделю).
Улучшенная башня магов	2 000	5						Наем Архимагов (4 в неделю).
Алтарь желаний	3 000	5		5		6	6	Наем Джиннов (3 в неделю).
Улучшенный алтарь желаний	2 000	5						Наем Мастер-джиннов (3 в неделю).
Золотой павильон	4 000	5	2	5	2	2	2	Наем Наг (2 в неделю).
Улучшенный золотой павильон	3 000		3		3	3	3	Наем Королевских наг (2 в неделю).
Заоблачный храм	5 000	10		10			10	Наем Гигантов (1 в неделю).
Улучшенный заоблачный храм	25 000	5		5			30	Наем Титанов (1 в неделю).
<u>Торговец артефактами*</u>	10 000							Предлагает 7 артефактов на продажу.
Библиотека	1 500	5	5	5	5	5	5	+1 заклинание каждого уровня в Гильдию магов.
Крылья ваятеля**	1 000							Прирост горгульй +4.
Хранилище ресурсов***	5 000			5				Приносит 1 самоцвет в день.
Смотровая башня	1 000	5						Открывает терру инкогнито в радиусе 20 клеток вокруг входа в город.
Стена знаний	1 000			5				Знание героя +1. 1 раз для каждого героя.

Суммарная стоимость

73 800

65

20

75

15

21

61

* Торговец артефактами требует наличие Рынка.

** Крылья ваятеля требуют наличие Парапета.

*** Хранилище ресурсов требует наличие Рынка.

Некрополис



Строение	Ресурсы, необходимые для постройки							Свойства
	Золото	Дерево	Ртуть	Руда	Сера	Кристаллы	Самоцветы	
Проклятый храм	400	5		5				Наем Скелетов (12 в неделю).
Улучшенный проклятый храм	1 000	5		5				Наем Скелетов-воинов (12 в неделю).
Кладбище	1 000			5				Наем Живых мертвецов (8 в неделю).
Улучшенное кладбище	1 000	5		5				Наем Зомби (8 в неделю).
Камень душ	1 500	5		5				Наем Стражей (7 в неделю).
Улучшенный камень душ	1 500		5					Наем Привидений (7 в неделю).
Поместье	2 000	5		5				Наем Вампиров (4 в неделю).
Улучшенное поместье	2 000	5			10		10	Наем Вампиров-lordов (4 в неделю).
Мавзолей	2 000			10	10			Наем Личей (3 в неделю).
Улучшенный мавзолей	2 000			5	5			Наем Могущественных лиц (3 в неделю).
Дворец тьмы	6 000	10		10				Наем Чёрных рыцарей (2 в неделю).
Улучшенный дворец тьмы	3 000	5	2	5	2	2		Наем Рыцарей смерти (2 в неделю).
Склеп драконов	10 000	5	5	5	5	5		Наем Костяных драконов (1 в неделю).
Улучшенный склеп драконов	15 000	5	20	5				Наем Драконов-привидений (1 в неделю).
Усилитель черной магии	1 000							Усиливает Чародейство всех героев игрока на 10%.
Вуаль тьмы	1 000							Ежедневно закрывает терру инкогнито для вражеских героев в радиусе 20 клеток вокруг входа в город.
Преобразователь скелетов	1 000							Герои могут преобразовывать существ из армии в Скелетов. Все живые драконы и гидры превращаются в Костяных драконов. Костяные и Призрачные драконы превращаются в Скелетов. (Дополнил Костя Бобров, vk.com)
Хранилище ресурсов*	5 000			5				Приносит 1 древесину и руду в день.
Верфь**	2 000	20						Позволяет строить корабли за 1000 золота и 10 древесины.
Разрытые могилы***	1 000							Прирост скелетов +6.

Суммарная стоимость **59 400** **75** **32** **75** **22** **17** **17**

* Хранилище ресурсов требует наличие Рынка.

** Верфь доступна для строительства только если клетка входа в город граничит с водой.

*** Разрытые могилы требуют наличие Проклятого храма.

Темница



Строение	Ресурсы, необходимые для постройки							Свойства
	Золото	Дерево	Ртуть	Руда	Сера	Кристаллы	Самоцветы	
Загон	400	10						Наем Троллодитов (14 в неделю).
Улучшенный загон	1 000	5						Наем Адских троллодитов (14 в неделю).
Чердак гарпий	1 000							Наем Гарпий (8 в неделю).
Улучшенный чердак гарпий	1 000				2	2		Наем Гарпий-ведьм (8 в неделю).
Камень глаз	1 000	1	1	1	1	1	1	Наем Бехолдеров (7 в неделю).
Улучшенный камень глаз	1 000	1	1	1	1	1	1	Наем Созерцателей (7 в неделю).
Часовня безмолвия	2 000	5		10				Наем Медуз (4 в неделю).
Улучшенная часовня безмолвия	1 500	5						Наем Королев медуз (4 в неделю).
Лабиринт	4 000			10			10	Наем Минотавров (3 в неделю).
Улучшенный лабиринт	3 000			5			5	Наем Королей минотавров (3 в неделю).
Логоово мантикор	5 000	5	5	5	5			Наем Мантикор (2 в неделю).
Улучшенное логоово мантикор	3 000	5	5	5	5			Наем Скорпиков (2 в неделю).
Пещера дракона	15 000	15		15	20			Наем Красных драконов (1 в неделю).
Улучшенная пещера дракона	15 000	15		15	20			Наем Чёрных драконов (1 в неделю).
Академия боевых искусств	1 000	5		5				Опыт героя +1000. 1 раз для каждого героя.
Хранилище ресурсов*	5 000			5				Приносит 1 серу в день.
Водоворот маны	1 000							Восполняет ману и удваивает её сверх максимума. 1 раз в неделю только 1 герою.
Грибные кольца**	1 000							Прирост троллодитов +7.
Портал вызова	2 500			5				Позволяетанимать существ из случайного жилища игрока в размере их недельного прироста. Тип существ меняется в начале недели. Существа во внешнем жилище также доступны для найма.
Торговец артефактами***	10 000							Предлагает 7 артефактов на продажу.

Суммарная стоимость **74 400** **72** **12** **82** **54** **4** **17**

* Хранилище ресурсов требует наличие Рынка.

** Грибные кольца требуют наличие Загона.

*** Торговец артефактами требует наличие Рынка.

Это интересно! Если в городе есть 2 героя в момент постройки Водоворота маны или перехода на экран города, то эффект сработает лишь на внутреннего героя, но не на героя-гостя. Если необходимо, чтобы эффект сработал на героя-гостя при переходе на экран города, то можно уволить внутреннего 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.

Это интересно! Если у игрока имеется мульти-жилище (Фабрика големов или Сопряжение стихий), то Портал вызова случайно призывает любого из существ этого жилища.

Инферно



Строение	Ресурсы, необходимые для постройки							Свойства
	Золото	Дерево	Ртуть	Руда	Сера	Кристаллы	Самоцветы	
Котел бесов	300	5		5				Наем Бесов (15 в неделю).
Улучшенный котел бесов	1 000							Наем Чертей (15 в неделю).
Дворец пороков	1 000			5				Наем Гогов (8 в неделю).
Улучшенный дворец пороков	1 000		5					Наем Магогов (8 в неделю).
Псарни	1 500	10						Наем Адских гончих (5 в неделю).
Улучшенные псарни	1 500				5			Наем Церберов (5 в неделю).
Врата демонов	2 000	5		5				Наем Демонов (4 в неделю).
Улучшенные врата демонов	2 000	5		5				Наем Рогатых демонов (4 в неделю).
Провал	3 000							Наем Порождений зла (3 в неделю).
Улучшенный провал	3 000		5		5			Наем Адских отродий (3 в неделю).
Огненное озеро	4 000		3	10	3		3	Наем Ифритов (2 в неделю).
Улучшенное огненное озеро	3 000		5	10	5		5	Наем Султанов-ифритов (2 в неделю).
Покинутый дворец	15 000	10	20	10				Наем Дьяволов (1 в неделю).
Улучшенный покинутый дворец	20 000	5	20	5				Наем Архидьяволов (1 в неделю).
Орден огня	1 000	5						Сила магии героя +1. 1 раз для каждого героя.
Серные тучи	1 000				5			Сила магии защищающего город героя +2.
Хранилище ресурсов*	5 000			5				Приносит 1 ртуть в день.
Врата замка	10 000	5		5				Позволяет герою перемещаться между дружественными Инферно, имеющими Врата замка, без потери маны и очков движения.
Инкубатор**	1 000							Прирост Бесов и Чертей +8.
Клетки***	1 000							Прирост Адских гончих и Церберов +3.

Суммарная стоимость 77 300 50 58 65 23 0 8

* Хранилище ресурсов требует наличие Рынка.

** Инкубатор требует наличие Котла бесов.

*** Клетки требуют наличие Псарни.

Крепость



Строение	Ресурсы, необходимые для постройки							Свойства
	Золото	Дерево	Ртуть	Руда	Сера	Кристаллы	Самоцветы	
Хижина гнолов	400	10						Наем Гнолов (12 в неделю).
Улучшенная хижина гнолов	1 000	10						Наем Гнолов-мародёров (12 в неделю).
Логово ящериц	1 000	5						Наем Ящеров (9 в неделю).
Улучшенное логово ящериц	1 000	5						Наем Ящеров-воинов (9 в неделю).
Улей змия	1 000	5	2		2			Наем Змиев (8 в неделю).
Улучшенный улей змия	1 000		2		2			Наем Стрекоз (8 в неделю).
Яма василисков	2 000	5		10				Наем Василисков (4 в неделю).
Улучшенная яма василисков	2 000	5		5				Наем Великих василисков (4 в неделю).
Логово горгоны	2 500	10	5	10	5			Наем Горгон (3 в неделю).
Улучшенное логово горгоны	2 000	5		5				Наем Могучих горгон (3 в неделю).
Гнездо виверн	3 500	15						Наем Виверн (2 в неделю).
Улучшенное гнездо виверн	3 000	10	10					Наем Виверн-монархов (2 в неделю).
Пруд гидр	10 000	10		10	10			Наем Гидр (1 в неделю).
Улучшенный пруд гидр	15 000	10		10	20			Наем Гидр хаоса (1 в неделю).
Клетка богов войны*	1 000							Защита героя +1. 1 раз для каждого героя.
Обелиск крови**	1 000							Защита защищающего город героя +2.
Хранилище ресурсов***	5 000			5				Приносит 1 древесину и руду в день.
Квартира капитанов****	1 000							Прирост гнолов +6.
Верфь*****	2 000	20						Позволяет строить корабли за 1000 золота и 10 древесины.
Знаки страха	1 000							Атака защищающего город героя +2.

Суммарная стоимость **56 400** **125** **19** **55** **39** **0** **0**

* Клетка богов войны требует наличие Знаков страха.

** Обелиск крови требует наличие Знаков страха.

*** Хранилище ресурсов требует наличие Рынка.

**** Квартира капитана требует наличие Хижины гнолов.

***** Верфь доступна для строительства только если клетка входа в город граничит с водой.

Внимание! В описании строений сказано, что Обелиск крови повышает Атаку, а Знаки страха - Защиту. На самом деле наоборот (баг).

Это интересно! В ресурсах игры среди строений Крепости числится Водяная мельница с неизвестными свойствами, к сожалению, не использованная в игре.



Цитадель



Строение	Ресурсы, необходимые для постройки							Назначение
	Золото	Дерево	Ртуть	Руда	Сера	Кристаллы	Самоцветы	
Казармы гоблинов	200	5		5				Наем Гоблинов (15 в неделю).
Улучшенные казармы гоблинов	1 000	5		5				Наем Хобгоблинов (15 в неделю).
Волчий загон	1 000	10		5				Наем Наездников на волках (9 в неделю).
Улучшенный волчий загон	1 000	5		5				Наем Напётчиков (9 в неделю).
Башня орков	1 000	5		5				Наем Орков (7 в неделю).
Улучшенная башня орков	1 000	2		2				Наем Орков-вождей (7 в неделю).
Форт огров	2 000	20						Наем Огров (4 в неделю).
Улучшенный форт огров	2 000	5		5			5	Наем Огров-магов (4 в неделю).
Гнездо на скале	2 500			10				Наем Птиц рух (3 в неделю).
Улучшенное гнездо на скале	2 000	5		5				Наем Птиц грома (3 в неделю).
Пещера циклопов	3 500			20	20			Наем Циклопов (2 в неделю).
Улучшенная пещера циклопов	3 000	5		5				Наем Королей циклопов (2 в неделю).
Утес чудищ	10 000	10		10	10			Наем Чудищ (1 в неделю).
Улучшенный утес чудищ	15 000	10		10	20			Наем Древних чудищ (1 в неделю).
Храм Валгаллы	1 000							Атака героя +1. 1 раз для каждого героя.
Черный ход	2 000	5		5				Защищающий город герой может сдаваться или сбежать с поля боя во время осады.
Хранилище ресурсов*	5 000			5				Приносит 1 древесину и руду в день.
Гильдия наемных работников	1 000							Позволяет продавать существ из армии героя за ресурсы.
Столовая**	1 000							Прирост гоблинов +8.
Двор баллист***	1 000	5						Можно купить Баллиста за 2500 золота.

Суммарная стоимость **56 200** **97** **0** **102** **0** **50** **5**

* Хранилище ресурсов требует наличие Рынка.

** Столовая требует наличие Казармы гоблинов.

*** Двор баллиста требует наличие Кузницы.

Сопряжение



Строение	Ресурсы, необходимые для постройки							Свойства
	Золото	Дерево	Ртуть	Руда	Сера	Кристаллы	Самоцветы	
Волшебный фонарь	300	5		5				Наем Маленьких фей (20 в неделю).
Улучшенный волшебный фонарь	1 000							Наем Фей (20 в неделю).
Алтарь воздуха	1 500			5				Наем Элементалей воздуха (6 в неделю).
Улучшенный алтарь воздуха	1 500	2	2				2	Наем Штурмовых элементалей (6 в неделю).
Алтарь воды	1 500			5				Наем Элементалей воды (6 в неделю).
Улучшенный алтарь воды	2 000		5	5				Наем Ледяных элементалей (6 в неделю).
Алтарь огня	2 000	5		5				Наем Элементалей огня (5 в неделю).
Улучшенный алтарь огня	2 000		5	5				Наем Энергетических элементалей (5 в неделю).
Алтарь земли	2 000			10				Наем Элементалей земли (4 в неделю).
Улучшенный алтарь земли	1 000				5			Наем Магмовых элементалей (4 в неделю).
Алтарь мыслей	3 000	5	2	5	2	2	2	Наем Психических элементалей (2 в неделю).
Улучшенный алтарь мыслей	3 000		3		3	3	3	Наем Магических элементалей (2 в неделю).
Костер	10 000	10	10	10				Наем Огненных птиц (2 в неделю).
Улучшенный костер	10 000	10	10	10				Наем Феников (2 в неделю).
Университет магии	5 000	10		10				Можно изучить Магию воды, Магию воздуха, Магию огня и Магию земли по 2000 золота за каждую.
Торговец артефактами*	10 000							Предлагает 7 артефактов на продажу.
Хранилище ресурсов**	5 000			5				Приносит 1 ртуть в день.
Сад жизни***	1 000							Прирост фей +10.
Верфь****	2 000	20						Позволяет строить корабли за 1000 золота и 10 древесины.

Суммарная стоимость **63 800** **67** **37** **80** **10** **5** **7**

* Торговец артефактами требует наличие Рынка.

** Хранилище ресурсов требует наличие Рынка.

*** Сад жизни требует наличие Волшебного фонаря.

**** Верфь доступна для строительства только если клетка входа в город граничит с водой.

Внимание!

Герои под управлением компьютера не видят Торговца артефактами Сопряжения - не строят его и не скаплюют артефакты, даже если он построен (bar).

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА СТОИМОСТИ ВСЕХ СТРОЕНИЙ В ГОРОДАХ.

Город	Ресурсы, необходимые для постройки							Примечание
	Золото	Дерево	Ртуть	Руда	Сера	Кристаллы	Самоцветы	
Замок	111 000	1142	42	122	42	47	42	В городе не доступна Гильдия магов 5 уровня.
Оплот	106 000	1122	30	142	30	95	45	Высокая потребность в кристаллах.
Башня	111 800	1130	48	135	43	49	89	Самый дорогой город по ресурсоемкости. Высокая потребность в самоцветах.
Некрополис	97 400	1140	60	135	50	45	45	
Темница	112 400	1137	40	142	82	32	45	Высокая потребность в сере.
Инферно	115 300	1115	86	125	51	28	36	Высокая потребность в золоте и ртути.
Крепость	92 400	1180	29	105	49	10	10	В городе не доступна Гильдия магов 4-5 уровня. Высокая потребность в дереве.
Цитадель	92 200	1152	10	152	10	60	15	В городе не доступна Гильдия магов 4-5 уровня, Самый дешёвый город по ресурсо-ёмкости. Высокая потребность в руде.
Сопряжение	101 800	1132	65	140	38	33	35	

Сравнительная таблица стоимости жилищ существ в разных городах.

Для того, чтобы возвести нужное строение в городе предварительно требуется построить определенное количество других строений, на которые придётся также потратить ресурсы. Ниже представлена сравнительная характеристика количества ресурсов, необходимых на создание указанного строения с учетом создания всех обязательных предварительных построек.

"Эквивалент" рассчитан в условных ресурсных единицах (РЕ). Дерево и руда равны 1 РЕ, остальные ресурсы равны 2 РЕ (согласно стоимости в золоте). В расчёте эквивалента золото не участвует. Красным цветом выделены самые дорогие и долгие жилища, синим - самые дешёвые и быстрые на своём уровне. Дни - количество дней, необходимых на постройку при условии достаточного количества ресурсов.

Строение	Ур.	Город	Ресурсы, необходимые для постройки							Эквивалент РЕ	Дни
			Золото	Дерево	Ртуть	Руда	Сера	Кристаллы	Самоцветы		
Сторожевой пост	1	Замок	5500	20		30				50	2
Ул.сторожевой пост	1+	Замок	6500	20		35				55	3
Башня арбалетчиков	2	Замок	6500	25		35				60	3
Ул.башня арбалетчиков	2+	Замок	7500	30		30				60	4
Башня грифонов	3	Замок	9500	25		40				65	5
Ул.башня грифонов	3+	Замок	10500	25		45				70	6
Казармы	4	Замок	8500	25		35				60	4
Ул.казармы	4+	Замок	10500	25		40		5		75	5
Монастырь	5	Замок	13500	35	2	45	2	2	2	96	6
Ул.монастырь	5+	Замок	14500	37	4	47	4	4	4	116	7
Ипподром	6	Замок	15500	55		35				90	6
Ул.ипподром	6+	Замок	18500	65		35				100	7
Портал славы	7	Замок	23500	35	12	45	12	12	12	176	7
Ул. портал славы	7+	Замок	43500	35	22	45	22	22	22	256	8

Конюшни кентавров	1	Оплот	5500	30		20				50	2
Ул.конюшни кентавров	1+	Оплот	6500	35		20				55	3
Коттедж гномов	2	Оплот	6500	35		20				55	3
Ул.коттедж гномов	2+	Оплот	7500	40		20				60	4
Усадьба	3	Оплот	7000	40		20				60	3
Ул.усадьба	3+	Оплот	8500	50		20				70	4
Заколдованный ручей	4	Оплот	9000	40		20		10		80	4
Ул.заколдованный ручей	4+	Оплот	11000	40		20		15		90	5
Арка дендроидов	5	Оплот	9500	40		20				60	4
Ул.арка дендроидов	5+	Оплот	11000	40		20				60	5
Лужайка единорогов	6	Оплот	13000	45		25		10	10	110	5
Ул.лужайка единорогов	6+	Оплот	16000	45		25		10	15	120	6
Драконы скалы	7	Оплот	26000	55	4	65	4	34	14	232	8
Ул.драконы скалы	7+	Оплот	47000	60	10	100	10	60	20	360	10
Мастерская	1	Башня	5300	25		25				50	2
Ул.мастерская	1+	Башня	6300	25		25				50	3
Парапет	2	Башня	6300	25		35				60	3
Ул.парапет	2+	Башня	7800	25		40				65	4
Фабрика големов	3	Башня	7300	30		30				60	3
Ул.фабрика големов	3+	Башня	9300	35	5	35				80	4
Башня магов	4	Башня	12800	40	5	50	5	5	5	130	6
Ул.башня магов	4+	Башня	16300	50	10	55	10	10	10	185	8
Алтарь желаний	5	Башня	15800	45	5	55	5	11	11	164	7
Ул.алтарь желаний	5+	Башня	17800	50	5	55	5	11	11	169	8
Золотой павильон	6	Башня	16800	45	6	55	7	7	7	154	7
Ул.золотой павильон	6+	Башня	19800	45	9	55	10	10	10	178	8
Заоблачный храм	7	Башня	24800	60	6	70	7	13	23	228	9
Ул.заоблачный храм	7+	Башня	49800	65	6	75	7	13	53	298	10

Проклятый храм	1	Некрополис	5400	25		25				50	2
Ул.проклятый храм	1+	Некрополис	6400	30		30				60	3
Кладбище	2	Некрополис	6400	25		30				55	3
Ул.кладбище	2+	Некрополис	7400	30		35				65	4
Камень душ	3	Некрополис	6900	30		30				60	3
Ул.камень душ	3+	Некрополис	8400	30	5	30				70	4
Поместье	4	Некрополис	8400	30		35				65	4
Ул.поместье	4+	Некрополис	13400	40		40		10	10	120	7
Мавзолей	5	Некрополис	10400	30		45	10			95	5
Ул.мавзолей	5+	Некрополис	12400	30		50	15			110	6
Дворец тьмы	6	Некрополис	18400	45		60	10			125	7
Ул.дворец тьмы	6+	Некрополис	21400	50	2	65	12	2	2	151	8
Склеп драконов	7	Некрополис	28400	50	5	65	15	5	5	175	8
Ул.склеп драконов	7+	Некрополис	43400	55	25	70	15	5	5	225	9
Загон	1	Темница	5400	30		20				50	2
Ул.загон	1+	Темница	6400	35		20				55	3
Чердак гарпий	2	Темница	6400	30		20				50	3
Ул.чердак гарпий	2+	Темница	7400	30		20	2	2		58	4
Камень глаз	3	Темница	6400	31	1	21	1	1	1	60	3
Ул.камень глаз	3+	Темница	7400	32	2	22	2	2	2	70	4
Часовня безмолвия	4	Темница	9400	36	1	31	1	1	1	75	5
Ул.часовня безмолвия	4+	Темница	10900	41	1	31	1	1	1	80	6
Лабиринт	5	Темница	13400	36	1	41	1	1	11	105	6
Ул.лабиринт	5+	Темница	16400	36	1	46	1	1	16	120	7
Логово мантикор	6	Темница	14400	41	6	36	6	1	1	105	6
Ул.логово мантикор	6+	Темница	17400	46	11	41	11	1	1	135	7
Пещера дракона	7	Темница	36400	66	10	71	30	5	15	257	10
Ул.пещера дракона	7+	Темница	52400	86	16	91	56	11	21	385	12

Котел бесов	1	Инферно	5300	25		25				50	2
Ул.котел бесов	1+	Инферно	6300	25		25				50	3
Дворец пороков	2	Инферно	6300	25		30				55	3
Ул.дворец пороков	2+	Инферно	7300	25	5	30				65	4
Псарни	3	Инферно	6800	35		25				60	3
Ул.псарни	3+	Инферно	8300	35		25	5			70	4
Врата демонов	4	Инферно	8300	30		35				65	4
Ул.врата демонов	4+	Инферно	10300	35		40				75	5
Провал	5	Инферно	11300	30		35				65	5
Ул.провал	5+	Инферно	17300	40	9	45	9	4	4	137	8
Огненное озеро	6	Инферно	14300	35	3	50	3		3	103	6
Ул.огненное озеро	6+	Инферно	17300	35	8	60	8		8	143	7
Покинутый дворец	7	Инферно	32300	45	23	60	3		3	163	8
Ул.покинутый дворец	7+	Инферно	52300	50	43	65				201	9
Хижина гноллов	1	Крепость	5400	30		20				50	2
Ул.хижина гноллов	1+	Крепость	6900	45		20				65	4
Логово ящериц	2	Крепость	6400	35		20				55	3
Ул.логово ящериц	2+	Крепость	7400	40		20				60	4
Улей змия	3	Крепость	6400	35	2	20	2			63	3
Ул.улей змия	3+	Крепость	7400	35	4	20	4			71	4
Яма василисков	4	Крепость	8400	40	2	30	2			78	4
Ул.яма василисков	4+	Крепость	10400	45	2	35	2			88	5
Логово горгоны	5	Крепость	9900	50	7	30	7			108	5
Ул.логово горгоны	5+	Крепость	16900	55	7	40	7			123	7
Гнездо виверн	6	Крепость	9900	50		20				70	4
Ул.гнездо виверн	6+	Крепость	12900	60	10	30				110	5
Пруд гидр	7	Крепость	22900	70	2	40	12			138	7
Ул.пруд гидр	7+	Крепость	37900	80	2	50	32			198	8

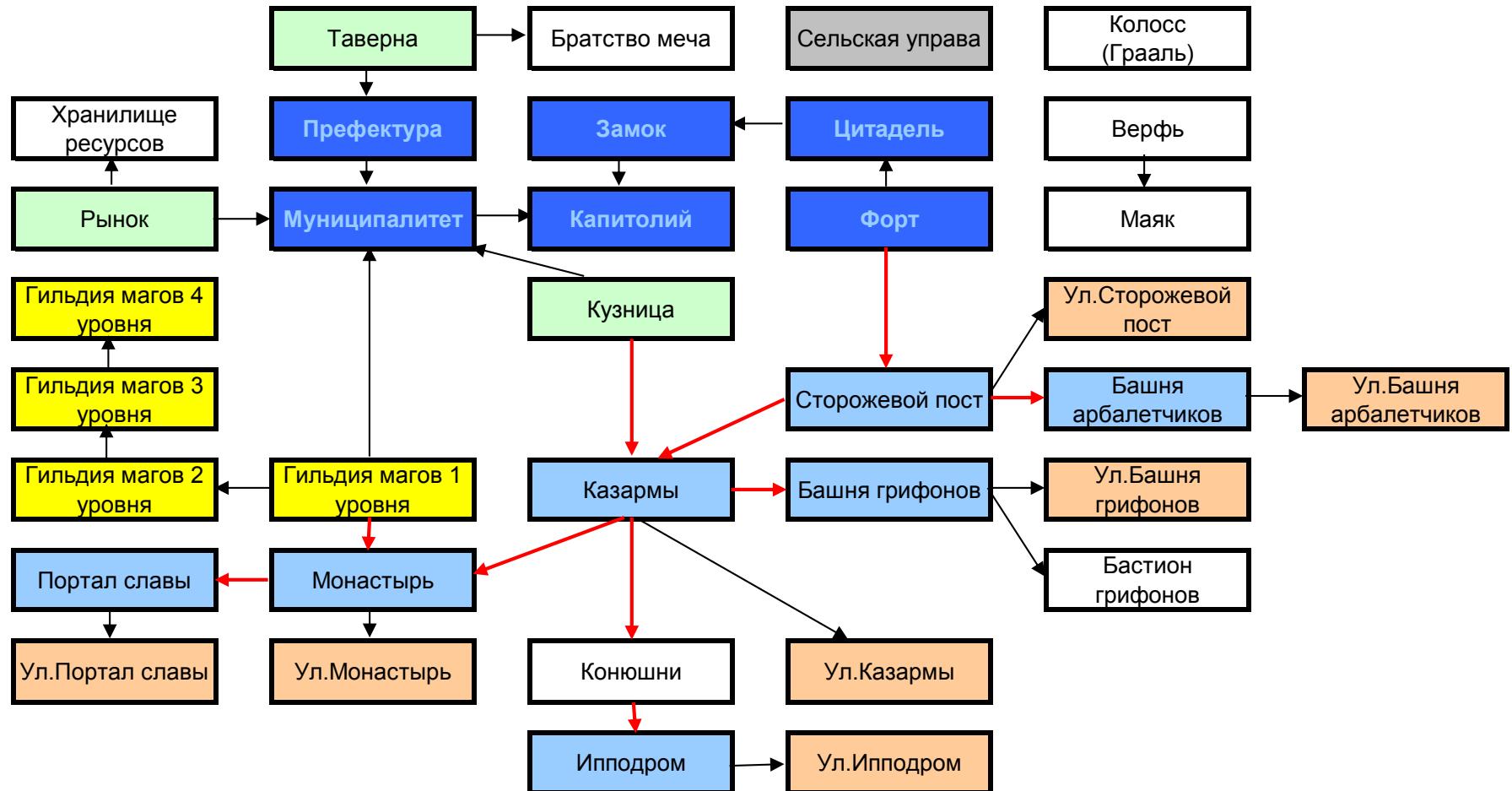
Казармы гоблинов	1	Цитадель	5200	25		25				50	2
Ул.казармы гоблинов	1+	Цитадель	6200	30		30				60	3
Волчий загон	2	Цитадель	6200	35		30				65	3
Ул.волчий загон	2+	Цитадель	8200	45		40				85	5
Башня орков	3	Цитадель	6200	30		30				60	3
Ул.башня орков	3+	Цитадель	8200	37		32				69	5
Форт огров	4	Цитадель	8200	55		30				85	4
Ул.форт огров	4+	Цитадель	12200	65		40			5	115	6
Гнездо на скале	5	Цитадель	8700	30		40				70	4
Ул.гнездо на скале	5+	Цитадель	10700	35		45				80	5
Пещера циклопов	6	Цитадель	11700	55		50		20		145	5
Ул.пещера циклопов	6+	Цитадель	14700	60		55		20		155	6
Утес чудищ	7	Цитадель	18700	40		50		10		110	5
Ул.утес чудищ	7+	Цитадель	33700	50		60		30		170	6
Волшебный фонарь	1	Сопряжение	5300	25		25				50	2
Ул.волшебный фонарь	1+	Сопряжение	6300	25		25				50	3
Алтарь воздуха	2	Сопряжение	8800	30		35				65	4
Ул.алтарь воздуха	2+	Сопряжение	10300	32	2	35			2	75	5
Алтарь воды	3	Сопряжение	8800	30		35				65	4
Ул.алтарь воды	3+	Сопряжение	10800	30	5	40				80	5
Алтарь огня	4	Сопряжение	10800	35		40				75	5
Ул.алтарь огня	4+	Сопряжение	14300	37	7	45			2	100	7
Алтарь земли	5	Сопряжение	10800	30		45				75	5
Ул.алтарь земли	5+	Сопряжение	11800	30		45	5			85	6
Алтарь мыслей	6	Сопряжение	17300	40	2	60	2	2	2	116	8
Ул.алтарь мыслей	6+	Сопряжение	21300	45	9	65	9	9	9	182	10
Костер	7	Сопряжение	27300	50	12	70	2	2	2	156	9
Ул.костер	7+	Сопряжение	37300	60	22	80				184	10

Исходя из приведенной выше таблицы, самым дорогим (по золоту) и самым ресурсоемким (по ресурсам) строением в игре является Улучшенная Пещера Дракона - **52400 золота и 385 РЕ**. Причем она строится и улучшается дольше всех остальных.

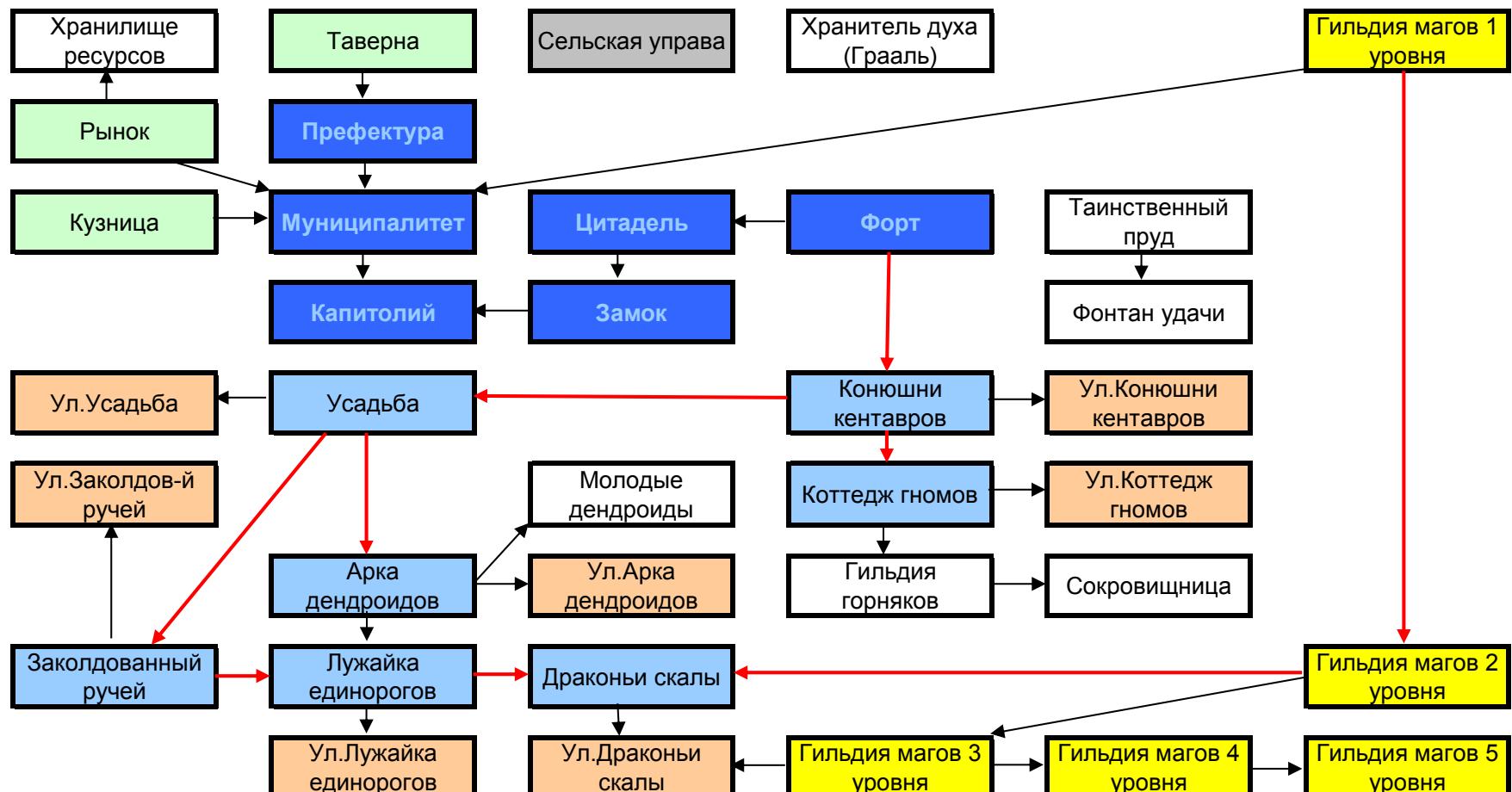
По скорости постройки жилищ существ 7 уровня (при наличии достаточного количества ресурсов) города можно распределить следующим образом:

Город	Затраченное время в днях	
	Жилище	Улучшение
Цитадель	5	6
Замок	7	8
Крепость	7	8
Некрополис	8	9
Инферно	8	9
Оплот	8	10
Сопряжение	9	10
Башня	9	10
Темница	10	12

Дерево строений Замка.

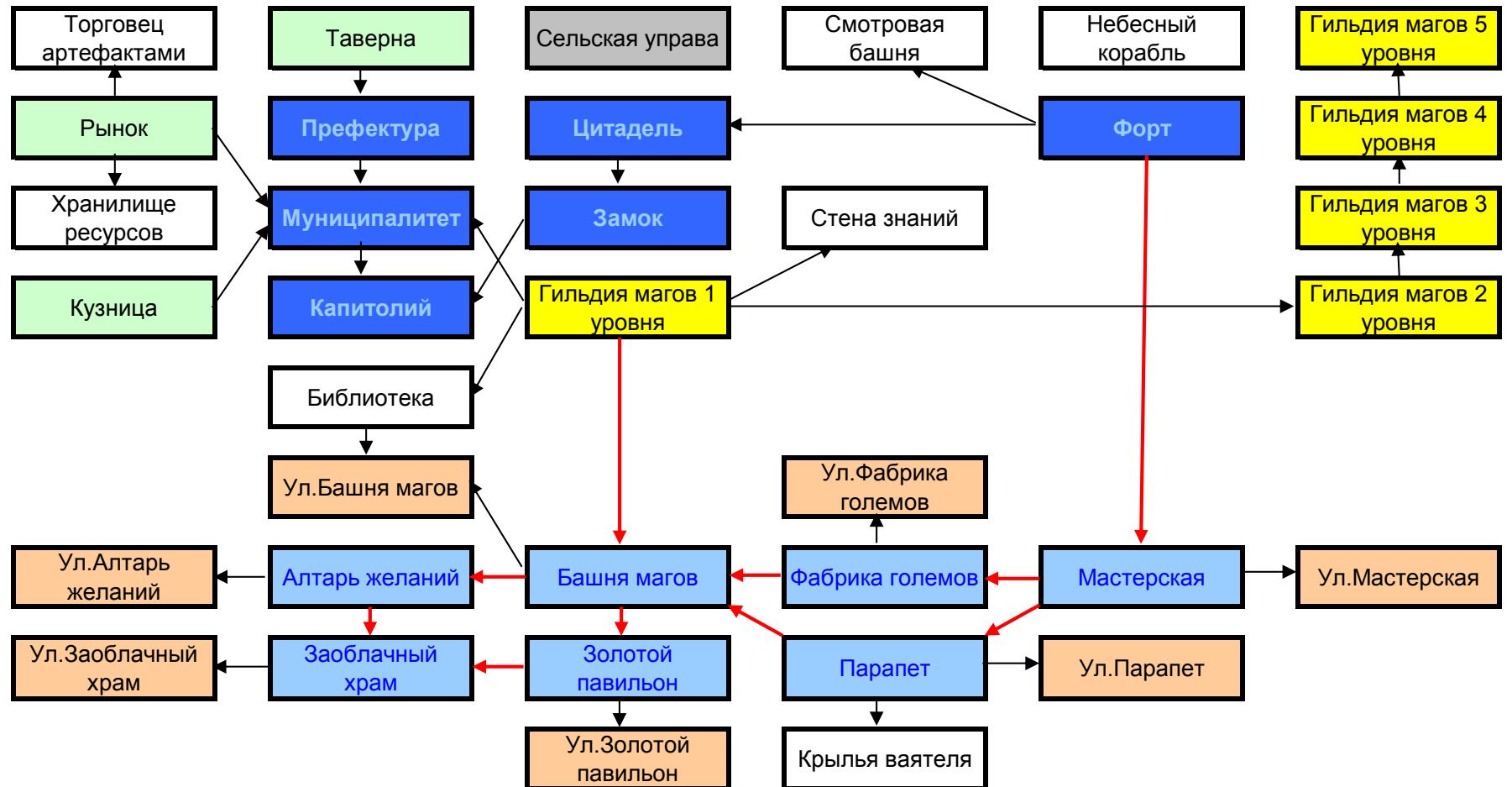


Дерево строений Оплота.



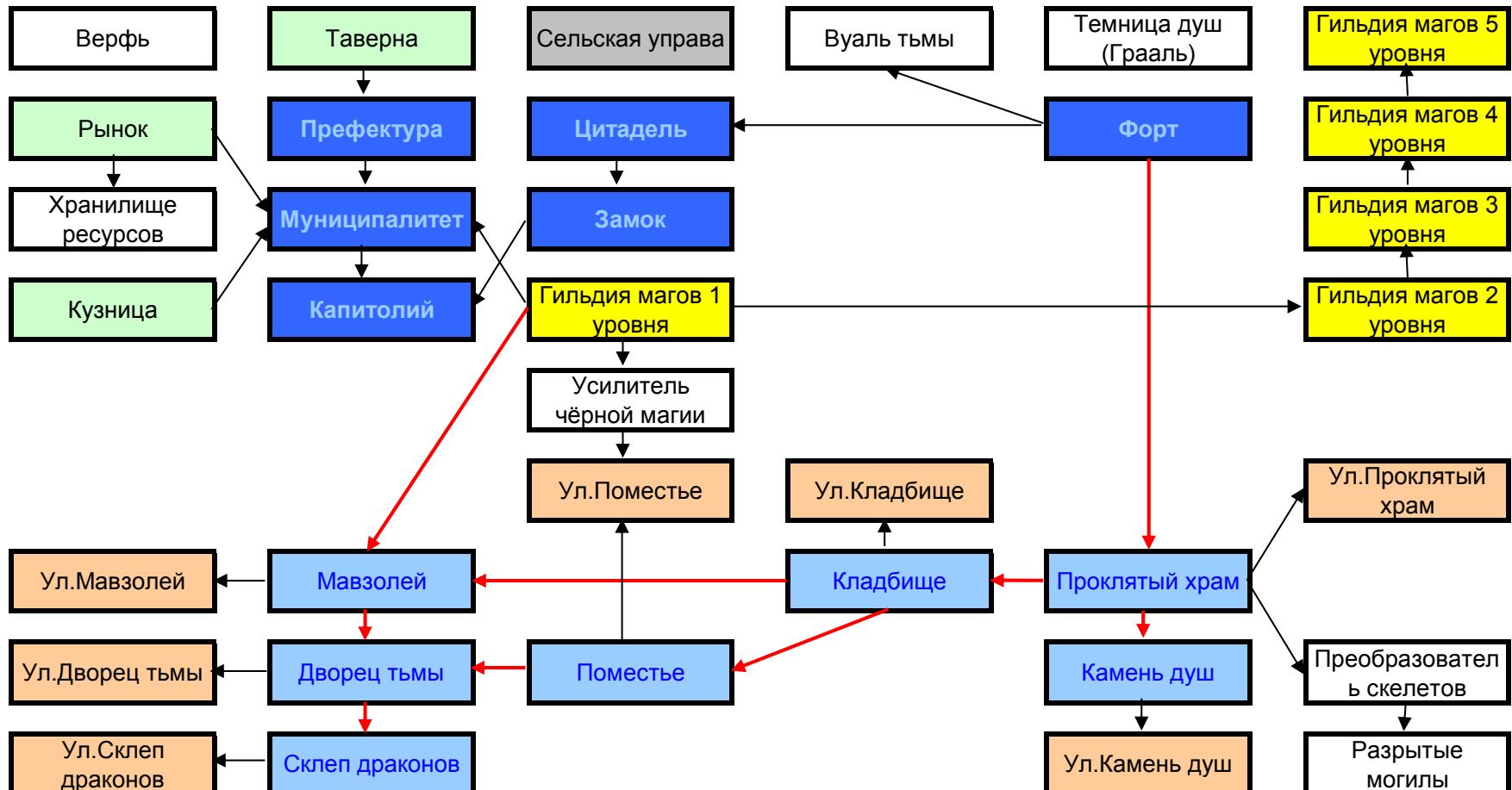
Красная стрелка отображает схему постройки всех жилищ существ города

Дерево строений Башни.

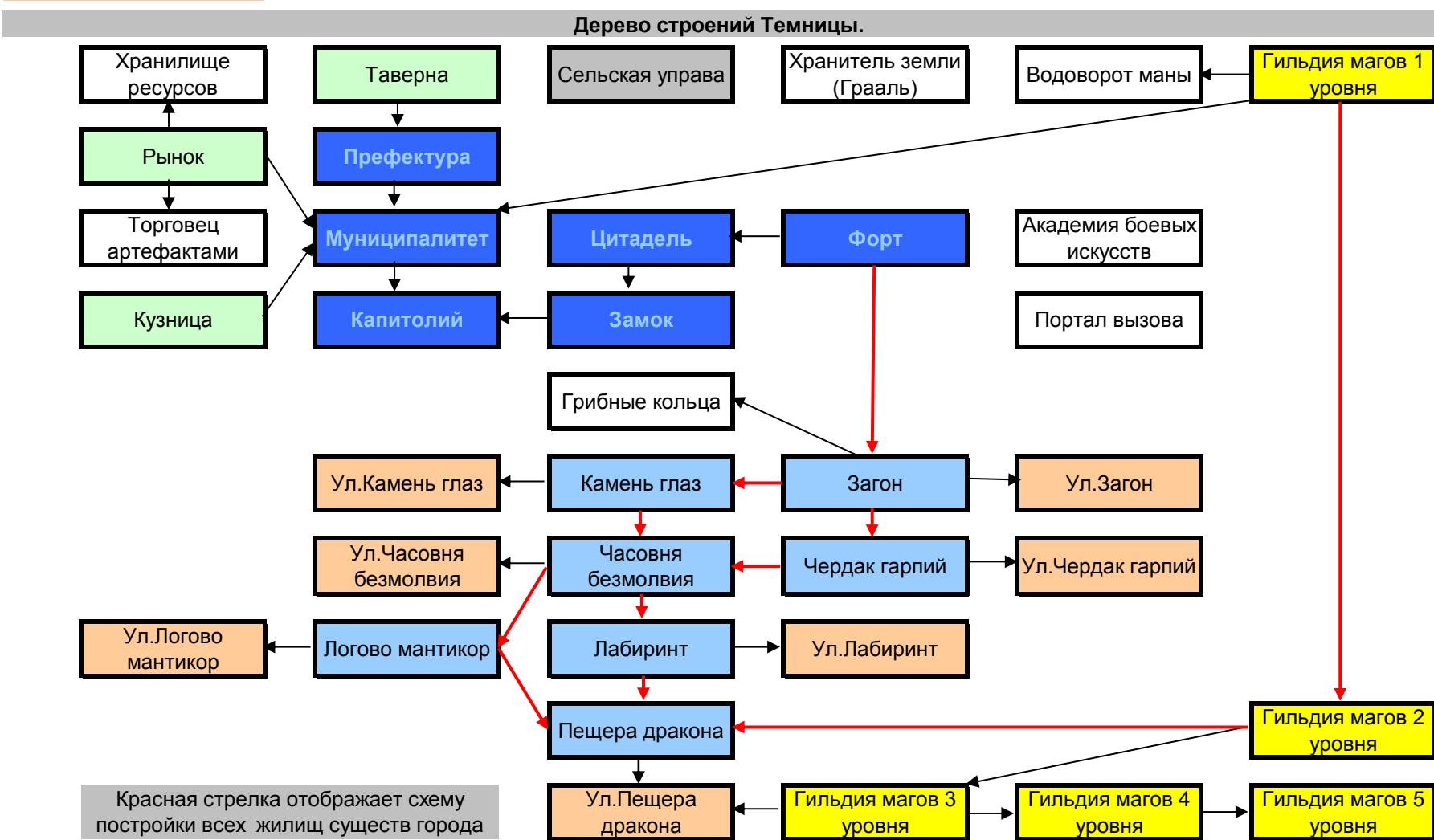


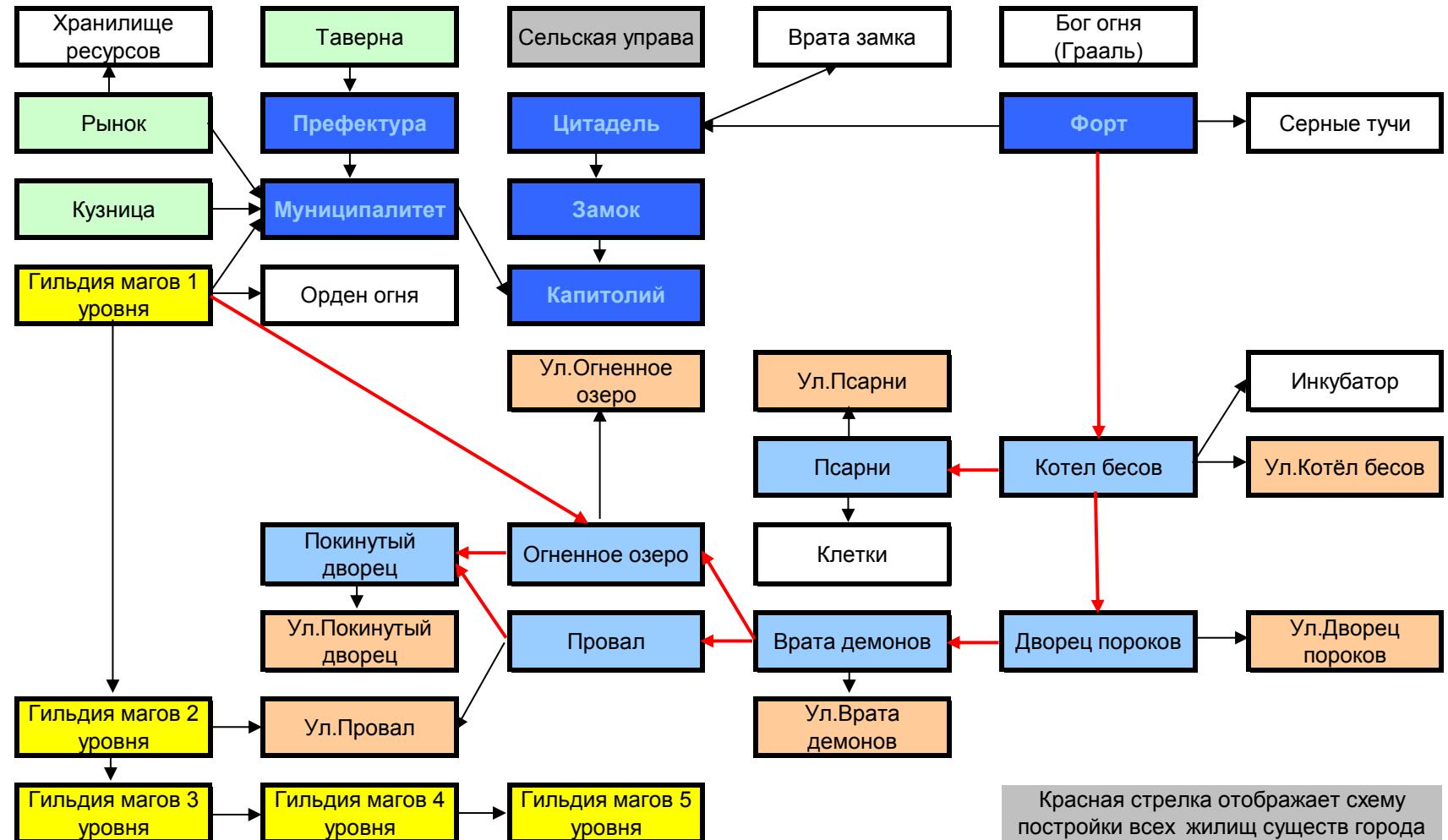
Красная стрелка отображает схему постройки всех жилищ существ города

Дерево строений Некрополиса.

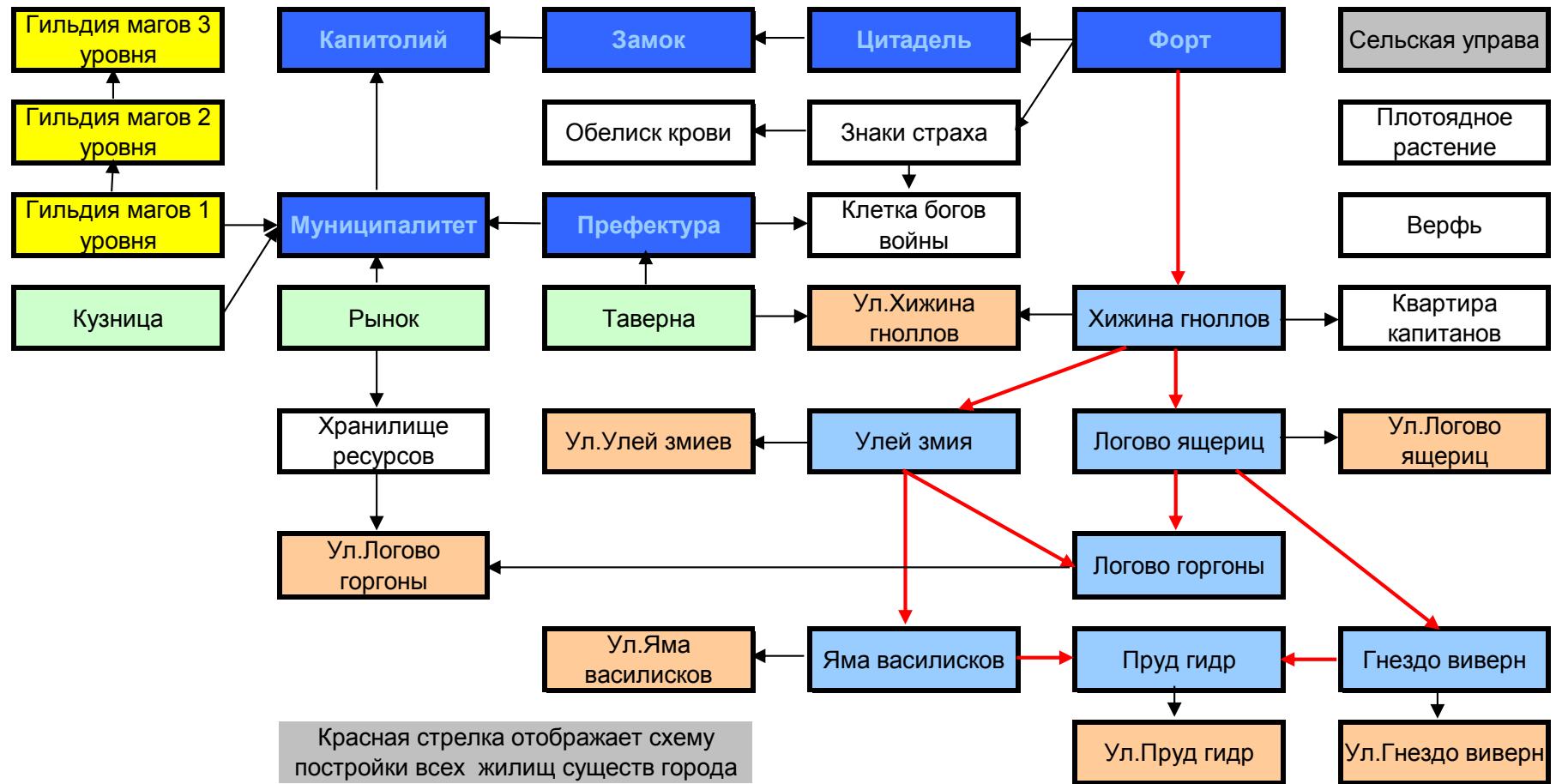


Красная стрелка отображает схему постройки всех жилищ существ города

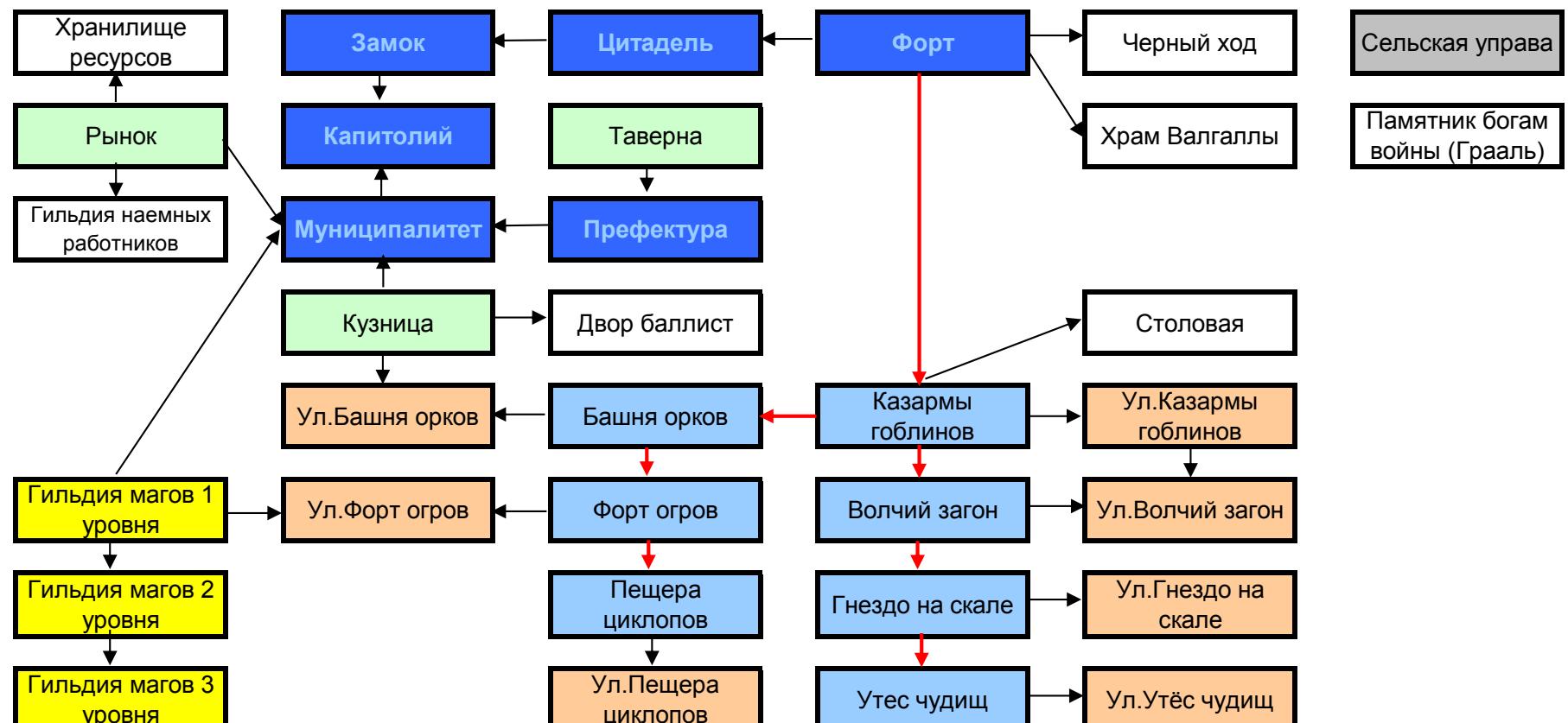


Дерево строений Инферно.

Дерево строений Крепости.

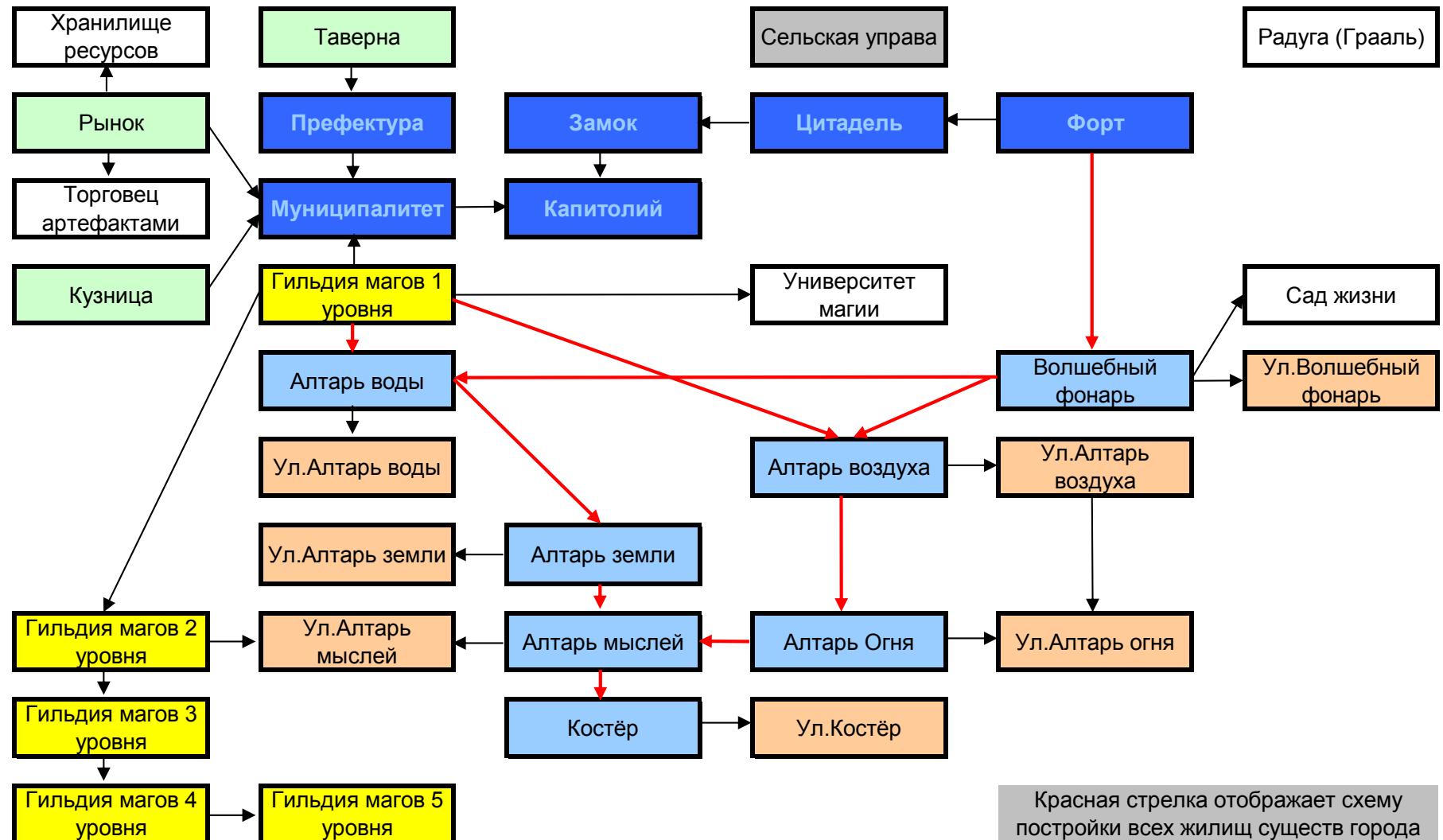


Дерево строений Цитадели.



Красная стрелка отображает схему постройки всех жилищ существ города

Дерево строений Сопряжения.



Рынок и Торговцы артефактами.

Города типа Темница, Сопряжение и Башня имеют среди своих построек Торговца артефактами, у которого можно обменять свои ресурсы на артефакты. Изначально ассортимент Торговца содержит 7 случайных артефактов, цена которых уменьшается в зависимости от количества Рынков, имеющихся у игрока во всех его городах. Чем больше сеть рынков, тем дешевле артефакты.

Два рынка уменьшают стандартную цену артефакта на 20%, три - на 33%, четыре - на 43%, пять - на 50%, шесть - на 56%, семь - на 60%, восемь - на 64%, девять - на 67%. Большее количество рынков не дает дополнительных скидок.



Внимание! Герои под управлением компьютера не видят Торговца артефактами Сопряжения - не строят его и не скапывают артефакты, даже если он построен (баг).

Также во всех городах имеется Рынок, на котором можно обменивать одни ресурсы на другие или передать их другому игроку.

Внимание! Максимальное количество золота, которое можно передать другому игроку через Рынок составляет около 24 000 000. Далее происходит графический баг со смещением ползунка, а передаваемое значение золота уходит в минус. Такое количество можно накопить имея, например, несколько Сокровищниц в Оплотах. ([Добавил Леонид Козинский](#), [vk.com](#))

Курс обмена ресурсов на Рынке также зависит от их количества.

Не все ресурсы на Рынке имеют равнозначную стоимость. Ртуть, сера, кристаллы и самоцветы являются более ценными ресурсами, чем древесина и руда (обычные ресурсы). Далее приведена таблица зависимости обменного курса от количества Рынков у игрока.

Количество рынков	Курс обмена											
	Продажа						Покупка					
	1 ценный ресурс			1 обычный ресурс			1 ценный ресурс			1 обычный ресурс		
1	50 золота	1/5 обычного	1/10 ценного	25 золота	1/10 обычного	1/20 ценного	5000 золота	20 обычных	10 ценных	2500 золота	10 обычных	5 ценных
2	75 золота	1/3 обычного	1/7 ценного	37 золота	1/7 обычного	1/13 ценного	3333 золота	13 обычных	7 ценных	1667 золота	7 обычных	3 ценных
3	100 золота	1/3 обычного	1/5 ценного	50 золота	1/5 обычного	1/10 ценного	2500 золота	10 обычных	5 ценных	1250 золота	5 обычных	3 ценных
4	125 золота	1/2 обычного	1/4 ценного	62 золота	1/4 обычного	1/8 ценного	2000 золота	8 обычных	4 ценных	1000 золота	4 обычных	2 ценных
5	150 золота	1/2 обычного	1/3 ценного	75 золота	1/3 обычного	1/7 ценного	1667 золота	7 обычных	3 ценных	833 золота	3 обычных	2 ценных
6	175 золота	1 обычный	1/3 ценного	88 золота	1/3 обычного	1/6 ценного	1429 золота	6 обычных	3 ценных	714 золота	3 обычных	1 ценный
7	200 золота	1 обычный	1/3 ценного	100 золота	1/3 обычного	1/5 ценного	1250 золота	5 обычных	3 ценных	625 золота	3 обычных	1 ценный
8	225 золота	1 обычный	1/2 ценного	112 золота	1/2 обычного	1/4 ценного	1111 золота	4 обычных	2 ценных	556 золота	2 обычных	1 ценный
9	250 золота	1 обычный	1/2 ценного	125 золота	1/2 обычного	1/4 ценного	1000 золота	4 обычных	2 ценных	500 золота	2 обычных	1 ценный

Дальнейшее увеличение количества Рынков никак не влияет на курс обмена, который остается равным курсу девяти рынков.

Внешний Рынок на карте приключений.

Герой может менять ресурсы друг на друга по цене в 3 раза ниже обычной:

Операция	Курс обмена		
Продажа ценных ресурсов	150 золота	1/2 обычного	1/3 ценного
Продажа обычных ресурсов	75 золота	1/3 обычного	1/7 ценного
Покупка ценных ресурсов	1667 золота	7 обычных	3 ценных
Покупка обычных ресурсов	833 золота	3 обычных	2 ценных

При генерации случайной карты Рынок не может появиться на Лаве, Песке и Подземном ландшафте.



Гильдия воров.(Составлено на основе материалов [Sav](#), [forum.df2.ru](#)).

Гильдия воров - очень полезный игровой элемент. Каждый город получает доступ к Гильдии воров при постройке Таверны. Информация о противниках, показывающаяся в Гильдии воров, зависит от количества Таверн во всех городах игрока.



Количество Таверн	Показываемая информация
0 (просмотр Гильдии воров в городе союзника)	Место в рейтинге по количеству городов и героев.
1	То же + Портрет лучшего героя.
2	То же + Место в рейтинге по количеству золота и древесины/руды, первичные навыки лучшего героя.
3	То же + Место в рейтинге по количеству ртути/серы/кристаллов/самоцветов и по найденным обелискам, личность игрока: Исследователь, Строитель или Воин. Личность не компьютерных игроков установлена как Человек.
4	То же + Место в рейтинге по количеству артефактов и по мощи армии королевства, портрет лучшего существа у игрока.
5 и более	То же + Место в рейтинге по ежедневному доходу.

Внешняя Гильдия воров на карте приключений показывает всю информацию не зависимо от количества Таверн.

Лучший герой выбирается по силе. Сила каждого героя рассчитывается по следующей формуле:

$$\text{sqrt}((1 + 0,05 * (\text{Атака героя})) * (1 + 0,05 * (\text{Защита героя}))) * (\text{сумма AI Value всех существ в армии героя})$$

Герои, находящиеся внутри города, не учитываются при выборе показа лучшего героя.

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 королевства, включая находящихся в городе.

Информация обновляется непосредственно при входе в Таверну.

От количества Таверн и Гильдий воров у игрока также зависит информация, которую он может видеть о вражеских городах на карте приключений.

Количество Таверн	Показываемая информация (по правому клику на вражеском городе)
0	Не виден гарнизон вражеского города.
1	Виден состав армии в гарнизоне вражеского города.
2	То же + Видны диапазоны количества существ в каждом отряде армии гарнизона вражеского города.



Замок. Тактика и стратегия игры за этот город.

(Предоставил *ThatOne*, heroes.aq.ru).

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 – Конюшни дают всем заглянувшим в город героям дополнительный запас хода на неделю, а Маяк увеличивает дальность плавания по морю.

Характерные особенности города

Армия: отличается самым мощным ударом улучшенной армии при «здравье» 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 (Knights) и Священники (Clerics) – типичные середняки, среди них нет откровенно слабых, нет и «супергероев», хотя трое считаются дисбалансными и нередко запрещаются на турнирах: Сэр Мюллих (Mullich), дающий +2 к скорости всех армий и продвинутое Лидерство (всего один стартовый навык обеспечивает дополнительную гибкость в развитии); Лоинс (Loynis), имеющий в арсенале усиленное заклинание Молитва; Адель (Adela), 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 получаются 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.

Особенности существ

[Копейщики/Алебардщики](#) - защищены от Кавалерийского бонуса Кавалеристов и Чемпионов.

Стрелки - стреляют дважды (после улучшения).

Грифоны - имеют лишний ответный удар за ход, [Королевские грифоны](#) - неограниченное количество ответных ударов.

Крестоносцы - имеют двойной удар (до и после ответа).

Фанатики - стреляют и не имеют штрафа за ближний бой.

Кавалеристы/Чемпионы - имеют кавалерийский бонус (jousting bonus) - способность войска увеличивать величину урона в зависимости от количества клеток, которое отделяет войско от намеченной цели. Величина урона растет на 5% за каждую клетку.

Ангелы/Архангелы - всегда наносят максимальный урон (без разброса урона), их присутствие поднимает мораль войск, наносят 150% урона против Дьялов/Архидьялов. [Архангелы](#) могут колдовать Воскрешение один раз за бой из расчета 100 ед.здоровья на одного Архангела.

Тактика и стратегия развития

Старт. Если производится выбор героя и бонуса перед началом игры, стоит заранее решить, опираться 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 (Tyris), 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 крута, но зато пригодится в каждом бою первых недель.

На предельной сложности, если на карте не особенно много валяющихся ресурсов, полезна Кaitlin (Caitlin) 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 проходят без проблем, небольшие отряды медленной пехоты старших уровней вплоть до Дендроидов 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, Конюшни, 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 надоально целых 35 единиц. Конечно, дерево часто лежит на карте, но если его не хватает – это на высоких сложностях плохо. Зато если всё сошлось – 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 ставится 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 упущененный 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 благословлениями и лечениями. 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.

Примечание: Предложенная в этом обзоре тактика игры, в первую очередь отражает видение и предпочтения автора этого текста. Безусловно, она не является единственно возможной. У каждого опытного игрока найдется множество своих замечаний на этот счет. Тем не менее, предложенная информация на мой взгляд, будет крайне полезна как знатокам игры, так и тем, кто себя к таковым не относит... :)



Оплот. Тактика и стратегия игры за этот город.

(Предоставил *ThatOne*, heroes.ag.ru).

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), улучшенные эльфы (выдающаяся для младших уровней сила двойного залпа) и улучшенные Кентавры (очень быстрые, крепкие и многочисленные). А поскольку эти замечательные существа появляются рано, понятно, что городу обеспечен легкий старт.

Герои: Рейнджеры (Rangers) – отличные воины, прекрасно дополняющие свои войска, Друиды (Druids) – 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 (Kyrre) специализируется в Логистике и благодаря этому превосходна на больших картах, Ивор (Ivor) усиливает и ускоряет эльфов, которых с собой может привести до дюжины, и имеет кроме того Нападение, Енова (Jenova) 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 Киррь). 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 (Thorgrim), который специализируется на сопротивлении магии, и может заставить вражеского мага беситься от бессилия, и Мепхала (Mephala), 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.

Особенности существ

[Гномы](#) - имеют 20% сопротивляемость магии, [Боевые гномы](#) - 40%.

[Великие эльфы](#) - стреляют дважды.

[Пегасы/Серебряные пегасы](#) - повышают цену заклинаний противника на 2 маны.

[Дендроиды/Дендроиды-солдаты](#) - удерживают противника на месте Оплетение после атаки.

[Единороги/Боевые единороги](#) - имеют 20% шанс наложить на противника заклинание Слепота, повышают сопротивляемость войск вражеским заклинаниям вокруг себя на 20%.

[Зеленые драконы](#) - иммунны к заклинаниям 1-3 уровня, [Золотые драконы](#) - иммунны к заклинаниям 1-4 уровня. Оба вида атакуют на две клетки по направлению удара.

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 рискнуть 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 (Лichi 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 (Королевские наги, 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).

Примечание: Предложенная в этом обзоре тактика игры, в первую очередь отражает видение и предпочтения автора этого текста. Безусловно, она не является единственной возможной. У каждого опытного игрока найдется множество своих замечаний на этот счет. Тем не менее, предложенная информация на мой взгляд, будет крайне полезна как знатокам игры, так и тем, кто себя к таковым не относит... :)



Башня. Тактика и стратегия игры за этот город.

(Предоставил *ThatOne*, heroes.ag.ru).

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 безответственно, что является абсолютным рекордом. Да ещё 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), Королевские наги (сильнейшая пехота 6 уровня, благодаря безответственному удару), улучшенные Джинны (умеют колдовать благословления на свои войска, на продвинутом уровне длительностью 6 ходов), Архимаги (без штрафа стреляют через стены и снижают стоимость заклинаний своему герою), Стальные големы (несут лишь четверть урона от ударных заклинаний), улучшенные Гремлины (единственные стрелки первого уровня, очень многочисленные и наносящие весомые удары).

Герои: Алхимики (Alchemists) как воины выглядят весьма скромно, хотя в магическом искусстве вполне могли бы поспорить с добрым половиной магов. Но если уж хочется поколдовать, то в городе имеются урожденные Маги (Wizards), способные потягаться с кем угодно благодаря отменному запасу маны, которую ещё и Маги-существа экономят. Два мага даже подвергаются ostrакизму на турнирах – Солмир (Solmyr) со своим заклинанием Цепная молния и Кира (Суга) 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 ощущимое преимущество – 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 дорог. Так что именно для магов самая желанная находка – Форт на холме.

Особенности существ

Горгульи и Големы - являются особыми типами "мёртвых" существ, сходных со стихийными элементалями. В частности, на них не действует Воскрешение, Жертва и подобные заклинания, вампиры не могут высасывать из них жизнь и т.п.

Каменные големы - получают только 50% ущерба от атакующих заклинаний, **Стальные големы** - 25%.

Маги/Архимаги - снижают цену заклинаний на 2 маны (противоположны пегасам), нет штрафа за ближний бой. **Архимаги** также не имеют штрафа за стрельбу через крепостные стены.

Джинны/Мастер-джинны наносят 150% урон Ифритам/Султанам-ифритам, **Мастер-джинны** могут накладывать разнообразные дружественные заклинания 3 раза за бой (случайным образом).

Наги/Королевские наги - имеют безответный удар без разброса урона.

Титаны - наносят 150% урон Черным драконам, **Гиганты/Титаны** иммунны к магии разума (Слепота, Берсерк, Гипноз и т.д.), нет штрафа за ближний бой (стреляю только Титаны).

Тактика и стратегия развития

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 (Aine), дающая 350 золотых ежедневно – на предельной сложности игры при небогатых картах, ну и Торосар (Torosar) 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, а тратить 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 ещё 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 благословление на гремлинов – их выстрел станет вдвое сильнее, а ведь ещё 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 Королевских наг. Это отменная пробивная сила, особенно они хороши под командой Фафнера (Fafner), 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 (гремлины-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 бьют 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.

Примечание: Предложенная в этом обзоре тактика игры, в первую очередь отражает видение и предпочтения автора этого текста. Безусловно, она не является единственной возможной. У каждого опытного игрока найдется множество своих замечаний на этот счет. Тем не менее, предложенная информация на мой взгляд, будет крайне полезна как знатокам игры, так и тем, кто себя к таковым не относит... :)



Некрополис. Тактика и стратегия игры за этот город.

(Предоставил *ThatOne*, heroes.ag.ru).

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 ещё любой чужой отряд может быть превращен в скелеты. 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), улучшенные Вампиры (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 (Death Knights), и Некроманты (Necromancers) посредственны, но отлично подходят к своей армии. А выдающихся личностей хватает. Аислин (Aislinn) даже запрещается на турнирах из-за своего заклинания Метеоритный дождь. Помимо неё очень сильными героями являются Тант (Thant), изначально имеющий усиленное Поднятие мертвецов, Истра (Isra) и Видомина (Vidomina), изначально имеющие продвинутую Некроманию и имеющие бонус к ней, и Галтран, ускоряющий и усиливающий скелетов, которых может привести с собой до 90 штук (но обычно просто более полу сотни).

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 (Death Ripple) и Поднятие мертвецов (Animate Dead, отличается от Воскрешения постоянным эффектом даже без знания магии Земли), запрещенные в других городах. Во-вторых, в гильдии запрещены заклинания, "бесполезные" для нежити (Лечение, Благословление, 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.

Особенности существ

Все существа имеют иммунитет к магии разума, Проклятию, Благословению и Воскрешению, ключая воскрешение от Жертвы. Боевой дух их всегда нейтрален, но наличие этих существ в войске снижает боевой дух войска на единицу.

Зомби - имеют 20% шанс "заразить" противника. Показатели атаки и защиты такого существа будут снижены на 2 в течение 3 ходов.

Стражи/Привидения - излечивают сами себя в начале хода. Каждый отряд [Привидений](#) отнимает у противника 2 маны за ход.

Вампиры/Вампиры-лорды - атакуют безответно. [Вампиры-лорды](#) способны восстанавливать себя в соответствии с уроном, нанесенным противнику.

Личи/Могущественные личи - стреляют Облаком смерти, наносящим урон цели, а также всем существам, окружающим цель (кроме нежити, горгулий, големов и элементалей).

Черные рыцари/Рыцари смерти - имеют 25% шанс наложить на цель Проклятие, а [Рыцари смерти](#) могут нанести двойной урон с 20% шансом.

Костяные драконы/Драконы-привидения - снижают боевой дух противника на единицу. [Драконы-привидения](#) имеют 20% шанс "состарить" противника - в два раза снизить у него стандартный запас здоровья.

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 хорош Клавиус (Clavius), приносящий ежедневно 350 золотых, имеющий навык Нападения и заклинание Магическая стрела (этот город, как и Сопряжение, имеет двух денежных героев, но некромант Нагаш (Nagash) 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 (Skeleton Transformer), 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 выиграет, 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 Изры 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 обезжаждать 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 ценны 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 «аморальные» элементали – Штурмовые, Энергетические и Психические/Магические вполне могут пригодиться армии, которая ходит без скелетов.

Примечание: Предложенная в этом обзоре тактика игры, в первую очередь отражает видение и предпочтения автора этого текста. Безусловно, она не является единственной возможной. У каждого опытного игрока найдется множество своих замечаний на этот счет. Тем не менее, предложенная информация на мой взгляд, будет крайне полезна как знатокам игры, так и тем, кто себя к таковым не относит... :)



Темница. Тактика и стратегия игры за этот город.

(Предоставил *ThatOne*, heroes.ag.ru).

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 антимагических 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, уверистый удар и полный иммунитет к магии), Скорпикоры, (быстрые и умеющие парализовать противника), Минотавры (абсолютно лучшее существо пятого уровня, всегда имеющий высокую мораль) и улучшенные Гарпии (слабые, но быстрые, наносящие безответный удар и возвращающиеся после этого на исходную позицию).

Герои: великолепны. С точки зрения классовых навыков Лорды (Overlords) – обычные воины, а вот Чернокнижники (Warlocks) – маги выдающейся силы. И непревзойденный набор выдающихся личностей. Три чернокнижника-супергероя запрещаются на турнирах: Деемер (Deemer), в активе которого – усиленное заклинание Метеоритный дождь, имеющие усиленное Воскрешение Жеддит (Jeddite) и Аламар (Alamar), причем Аламар ещё знаток Грамотности и может своему заклинанию научить всех остальных. Могут попадать под запреты и два великих воина – Шакти (Shakti), который мало того, что приводит с собою до сотни и более троглодитов, ускоряет их и усиливает, так ещё и обладает двумя отличными стартовыми навыками – Тактика и Нападение, и Гуннар (Gunnar), 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.

Особенности существ

[Троллодиты/Адские троллодиты](#) - иммунны к Слепоте и Окаменению.

[Гарпии/Гарпии-ведьмы](#) - после атаки возвращаются на прежнее место. [Гарпии-ведьмы](#), в дополнение, атакуют безответно.

[Бехолдеры/Созерцатели](#) - стреляют и не имеют штрафа за ближний бой.

[Медузы/Королевы медуз](#) - стреляют и не имеют штрафа за ближний бой, могут с вероятностью 20% окаменить врага на три хода.

[Минотавры/Короли минотавров](#) - всегда имеют положительную мораль.

[Скорпиоры](#) - имеют 20% шанс парализовать врага на три хода.

[Красные драконы/Черные драконы](#) - атакуют на две клетки, [Красные драконы](#) иммунны к заклинаниям 1-3 уровня, [Черные драконы](#) - к любой магии. [Черные драконы](#) наносят 150% урона Титанам.

Тактика и стратегия развития

Старт. Если производится выбор героя перед началом игры, то выбор весьма велик – кроме пяти уже поименованных выдающихся личностей, на высшей сложности хорош Дамакон (Damacon), 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 троллодитов, 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), отстраиваются 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 троллодитов, 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 ещё 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 ещё 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 в у демонов и некромантов). Тогда чернокнижник носится по карте в компании только черных драконов и сжигает всё подряд – знаменитый Драгагеддон 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).

Примечание: Предложенная в этом обзоре тактика игры, в первую очередь отражает видение и предпочтения автора этого текста. Безусловно, она не является единственной возможной. У каждого опытного игрока найдется множество своих замечаний на этот счет. Тем не менее, предложенная информация на мой взгляд, будет крайне полезна как знатокам игры, так и тем, кто себя к таковым не относит... :)



Инферно. Тактика и стратегия игры за этот город.

(Предоставил *ThatOne*, heroes.aq.ru).

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 дороговизна (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 (*Demoniacs*) – вполне полноценные, но обычные воины, а Еретики (*Heretics*) – неважнецкие маги. И ни единой славной личности (если, конечно, не считать Ксерона, который на обычных картах недоступен).

Магия: полноценна 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 благословления, 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.

Особенности существ

Черти - имеют способность передавать своему герою 20% использованной маны каждый раз, когда противник колдует заклинание.

Магоги - стреляют заклинанием Огненный шар, которое наносит урон всем существам, даже иммунным.

Цербера - атакуют безответно на три соседние клетки.

Адские отродья - каждый отряд один раз за бой может оживить некоторое количество убитых дружественных существ в виде Демонов.

Ифриты/Султаны-ифриты - иммунны к Магии огня, наносят 150% урона Джиннам/Мастер-джиннам. **Султаны-ифриты** имеют "врождённо" наложенное на них заклинание Огненный щит.

Дьяволы/Архидьяволы - атакуют безответно, наносят 150% урон Ангелам/Архангелам, понижают уровень удачи врага.

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 (Ryge) 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 (Ignatius), 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 (Calh), 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-гримлинами и эльфами не сравняться, 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 Вивернов 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 (единственно, 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 приrost, 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 достройки 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 ещё 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 сдачей.

Примечание: Предложенная в этом обзоре тактика игры, в первую очередь отражает видение и предпочтения автора этого текста. Безусловно, она не является единственно возможной. У каждого опытного игрока найдется множество своих замечаний на этот счет. Тем не менее, предложенная информация на мой взгляд, будет крайне полезна как знатокам игры, так и тем, кто себя к таковым не относит... :)



Крепость. Тактика и стратегия игры за этот город.

(Предоставил *ThatOne*, heroes.ag.ru).

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), улучшенные 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 (весьма 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 (Beastmasters) – неплохие воины, хотя долго страдают от ничтожной атаки, Ведьмы (Witches) – вполне полноценные маги. Супергероев среди болотников нет, но трое имеют определенную известность: Тазар (Tazar), специалист по Доспехам, приводит в отчаяние атакующих воинов, Андра (Andra), специалист в Интеллекте, обладает морем маны (было бы на что её тратить!), а Брон (Bron), 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.

Особенности существ

Змии/Стрекозы - колдуют на противника Снятие положительных заклинаний при каждой атаке. **Стрекозы** дополнительно еще и Слабость.

Василиски/Великие василиски - имеют 20% шанс окаменить противника.

Могучие горгоны - дополнительно к прямому урону каждая Могучая горгона в отряде имеет 10% процентную вероятность уничтожить смертельным дыханием одно вражеское существо не зависимо от его запаса здоровья.

Виверны-монархи - имеют 30% шанс отравить противника. Все существа в отравленном отряде теряют 10% здоровья каждый ход на протяжении 3 раундов боя. Максимальное снижение здоровья - 50%.

Гидры/Гидры хаоса - атакуют во все стороны без ответной атаки.

Тактика и стратегия развития

Старт. Если производится выбор героя перед началом игры, то на выбор кроме трех поименованных героев имеется специалист по Ящерам Вистан (Wystan). Также определенный интерес могут представлять Дракон (Drakon), ускоряющий и усиливающий Гноллов, которых приводит с собой полсотни и больше, плюс к тому имеющий Лидерство, и Алкин (Alkin), 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 Змиев 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 Вивернов). 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 (Verdish) 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, Благословления и т.п. (особенно массовые), а для осад – Землетрясения и Телепорта (на экспертом уровне магии Воды).

Предложенная в этом обзоре тактика игры, в первую очередь отражает видение и предпочтения автора этого текста. Безусловно, она не является единственной возможной. У каждого опытного игрока найдется множество своих замечаний на этот счет. Тем не менее, предложенная информация, на мой взгляд, будет крайне полезна как знатокам игры, так и тем, кто себя к таковым не относит... :)

Примечание:



Цитадель. Тактика и стратегия игры за этот город.

(Предоставил *ThatOne*, heroes.ag.ru).

Варвары. 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 оборонять 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 (*Bogemoths*, при ударе снижают защиту противника в 5 раз, являются выдающимся оружием против сильнейших воинов противника), Циклопы (могут разрушать городские стены), Огры-маги (выдающееся «здоровье», могучий удар и могут накладывать заклинание «Жажда крови»), Налётчики (*Wolf Raiders*, имеют силу двойного удара недельной популяции впору седьмому уровню).

Герои: Варвары (*Barbarians*) – непревзойденные воины, идеально подходящие своей армии, ну а Боевые маги (*Battle Mages*) – 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 (*Gundula*) является специалистом по Нападению, ещё увеличивая и так отменный удар армии в рукопашной, Десса (*Dessa*) – специалист по Логистике, незаменимый на больших картах (иногда может даже запрещаться на турнирах), а Терек (*Terek*) имеет навык Тактики и усиленное заклинание Ускорение. Но среди Варваров герои ничуть не хуже – Крэг Хэк (*Crag Hack*) тоже специалист в Нападении, как и Гундула, только существенно более эффективный, поскольку у него стремительно растет навык атаки, Гурниссон (*Gurnisson*) – специалист по Баллистике, которая при его атаке становится сильным оружием, Тираксор (*Tugaxor*) 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, нанимаемых 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.

Особенности существ

[Налётчики](#) - имеют двойной удар (аналогично Крестоносцам).

[Огры-маги](#) - могут колдовать Жажду крови 3 раза за бой.

[Птицы грома](#) - имеют 20% шанс ударить врага молнией в дополнение к обычной атаке (из расчета 10 урона на одну птицу в атакующем отряде).

[Циклопы](#) - могут атаковать крепостные стены наподобие Катапульты (уровень Базовой Баллистики), [Короли циклопы](#) - на уровне Продвинутой.

[Чудища](#) - при атаке снижают защиту врага на 40%, [Древние чудища](#) - на 80%.

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 (Jabarkas), 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 – больно 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 здоровышка 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 потерять 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?

Примечание: Предложенная в этом обзоре тактика игры, в первую очередь отражает видение и предпочтения автора этого текста. Безусловно, она не является единственной возможной. У каждого опытного игрока найдется множество своих замечаний на этот счет. Тем не менее, предложенная информация на мой взгляд, будет крайне полезна как знатокам игры, так и тем, кто себя к таковым не относит... :)



Сопряжение. Тактика и стратегия игры за этот город.

(Предоставил *ThatOne*, heroes.ag.ru).

Сопряжение - этот город впервые был введён в игру в аддоне Клинок Армагеддона. Фракция проще всего характеризуется одним словом – дисбаланс. Чеснок уж силён город – сильная армия, мощная магия, крепкие герои и убойные комбинации, да ещё 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 дороговизне (без улучшений так и вовсе самая дорогая), недурной набор антимагических защит: кроме полного магического иммунитета на шестом уровне ещё 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 непревзойденна – положим, есть ещё 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 тягаться 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 пригождается. 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, Planeswalkers) – так уж воины, с атакой, уступающей лишь варварам, и обязательным наличием либо Тактики, либо Нападения. Если маги (Элементалисты, Elementalists) – так супермаги, не имеющие конкурентов на старте по совокупности силы магии и знаний, и изначально имеющие магическую школу. Парочку элементалистов запрещают на турнирах – Циэль (Ciele), 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 надо). Из героев Луна (Luna), у которой изначально имеется мощная Стена огня (но чтобы этим заклинанием правильно пользоваться нужно немалое мастерство). Прекрасен Гриндан (Grindan), сочетающий магию Земли, заклинание Медлительность и ежедневную прибыль 350 золотых. Из воинов хорош Монер (Monere), 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 дешёва, 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 особых 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.

Особенности существ

Феи - быстро летают и имеют безответную атаку.

Все элементали имеют нейтральную мораль, защищены от магии разума, Жертвы, Воскрешения, Оживления мертвцев, Уничтожение нежити, Болезни, Облака смерти, Старости, Поднятия демонов, Смертельного взгляда, Яда, Вампиризма и Страха.

Элементали воздуха/Штормовые элементали - имеют иммунитет к Метеоритному дождю. **Штормовые элементали** стреляют и в дополнение могут колдовать Защиту от воздуха, но получают двойной урон от Удара молнии, Цепной молнии, Грому титана и Армагеддона.

Элементали воды/Ледяные элементали - иммунны к водным заклинаниям, получают двойной урон от заклинаний Магии огня. **Ледяные элементали** могут стрелять и колдовать Защиту от воды.

Элементали огня/Энергетические элементали - иммунны ко всем заклинаниям огня, включая Магическую стрелу, получают двойной урон от Ледяной молнии и Кольца холода. **Энергетические элементали** летают и могут колдовать Защиту от огня.

Элементали земли/Магмовые элементали - иммунны к Удару молнии, Грому титана и Цепной молнии, получают двойной урон от Метеоритного дождя. **Магмовые элементали** могут колдовать Защиту от земли.

Психические элементали/Магические элементали - атакуют безответно во все стороны, но в пол- силы против существ с защитой от магии разума. **Магические элементали** иммунны к любой магии и атакуют в пол- силы существ с полной защитой от магии.

Огненные птицы/Фениксы - атакуют на 2 клетки, иммунны к Магии огня. После уничтожения отряда Феников 20% их количества сразу возрождается.

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 Феи – 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 – Благословление. 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 снаряdzić 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 молний 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 Штурмовых 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». Драгагеддон (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 ещё 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 ещё и возрождается, будучи убитым... если и проигрывает битву, то такие потери нанесет, что после мобилизации скорее всего довершит разгром. Вот за всё это элементалистов и не любят, и на турнирах запрещают.

Примечание: Предложенная в этом обзоре тактика игры, в первую очередь отражает видение и предпочтения автора этого текста. Безусловно, она не является единственной возможной. У каждого опытного игрока найдется множество своих замечаний на этот счет. Тем не менее, предложенная информация на мой взгляд, будет крайне полезна как знатокам игры, так и тем, кто себя к таковым не относит... :)

Тактические особенности существ. Плюсы и минусы.

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	Копейщик / Алебардщик
	Уровень: 1
	Урон: 1 (2)
	Атака: 3
	Защита: 4 (6)
	Здоровье: 5
	Скорость: 10
	Прирост: 4 (5)
	Стоймость: 14
	60 (75)

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.

Способности: Копейщики и Алебардщики защищены от Кавалерийского бонуса Кавалеристов и Чемпионов. 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 Благословления и Ускорения. Вполне годятся для поддержки основной армии.

ЗАМОК	Арбалетчик / Стрелок
	Уровень: 2
	Урон: 2
	Атака: 3
	Защита: 6
	Здоровье: 3
	Скорость: 10
	Прирост: 4 (6)
	Стоймость: 9
	100 (150)

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.

Способности: Стрельба; Стрелки имеют Двойной выстрел. 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. Еще большей эффективности Стрелки достигают под командованием Валески.

ЗАМОК		Грифон / Королевский грифон
	Уровень:	3
	Урон:	3
	Атака:	6
	Защита:	8 (9)
	Здоровье:	25
	Скорость:	6 (9)
	Прирост:	7
	Стоимость:	200 (240)

Практически все показатели грифов 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.

Способности: Полёт; Может отвечать на 2 (все) атаки за раунд, кроме безответных.

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 грифы на карте - серьёзный противник на начальной стадии игры.

ЗАМОК		Рыцарь / Крестоносец
	Уровень:	4
	Урон:	6 (7)
	Атака:	7 (10)
	Защита:	10 (12)
	Здоровье:	12
	Скорость:	35
	Прирост:	5 (6)
	Стоимость:	4

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.

Способности: Крестоносцы наносят 2 удара за одну атаку (до и после ответа).

Отряды Рыцарей и Крестоносцев универсальны и подходят как для нападения, так и для обороны. Основная сила улучшенных Рыцарей - Двойной удар. Так что очень эффективной тактикой битвы, с участием Крестоносцев, будет являться снятие ответного удара единичной, Благословление Крестоносцев и безответный Двойной удар по цели, который нанесёт колossalный урон. Полезно также срабатывание Удачи или Боевого духа на Крестоносцах. Под управлением Сорши, эффективность мечников растёт с каждым её уровнем. Но, к сожалению, скорость рыцарей не всегда позволяет эффективно использовать эту силу.

ЗАМОК		Монах / Фанатик
	Уровень:	5
	Урон:	10
	Атака:	12
	Защита:	7 (10)
	Здоровье:	30
	Скорость:	5 (7)
	Прирост:	3
	Стоимость:	400 (500)

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.

Способности: Стрельба; Фанатики не имеют штрафа в ближнем бою.

Монахи и Фанатики очень слабы для своего уровня. Хотя способность стрелять делает их в целом полезными для поддержки основной армии Замка. Они быстро умирают под вражескими атаками и заклинаниями, поэтому всегда полезно защищать их другими существами или Антимагией. Лучше как можно скорее улучшить Монахов до Фанатиков, чтобы получить хорошую прибавку к защите и отсутствие штрафа в ближнем бою. Под командованием Инхама, конечно же, Фанатики более эффективны и стойки.

ЗАМОК	Кавалерист / Чемпион
	Уровень: 6
	Урон: 15 (20)
	Атака: 25
	Защита: 15 (16)
	Здоровье: 100
	Скорость: 7 (9)
	Прирост: 2
	Стоимость: 1000 (1200)

Кавалеристы и Чемпионы имеют хороший урон, защиту и скорость, уступающую лишь летающим существам. Остальные параметры в целом средние.

Способности: Кавалерийский бонус (+5% от базового урона за каждую клетку разбега перед атакой).

В целом параметры Кавалеристов и Чемпионов хороши, но не самые высокие. Основное преимущество - Кавалерийский бонус, который в совокупности с хорошей скоростью может сильно увеличить наносимый урон. Ускорение помогает ещё больше увеличить их разбег, а значит и урон. Важно как можно чаще использовать разбег. Например, не быть вражеское существо с места, а обойти его и ударить сзади - 3-4 клетки пути и урон уже значительно увеличится. Благословление тоже будет полезно всадникам, т.к. они имеют большой разброс урона. Единственные, на кого не действует Кавалерийский бонус - Копейщики и Алебардщики. Герой-специалист по Кавалеристам - Турист. Ещё одной фишкой Кавалеристов является бесплатное их улучшение в Конюшнях на карте приключений. Стоит всегда этим пользоваться, особенно если неподалёку от Замка обнаружилась подходящая Конюшня.

ЗАМОК	Ангел / Архангел
	Уровень: 7
	Урон: 50
	Атака: 20 (30)
	Защита: 20 (30)
	Здоровье: 200 (250)
	Скорость: 12 (18)
	Прирост: 1
	Стоимость: 3000 (5000)
	+1 (+3) самоцвета

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).

Способности: Полёт; Ненависть к Дьяволам и Архидьяволам (+50% от базового урона против них); Боевой дух всех дружественных существ +1; Архангелы могут использовать Воскрешение дружественных существ вместо хода на 100 единиц здоровья за каждого.

Пожалуй, Ангелы и Архангелы - лучшие существа 7 уровня, не считая нейтральных драконов. В бою 1 на 1 может проиграть только Древнему чудищу. Постоянный урон и максимальная атака делают их лидерами в нападении. А высокая скорость практически всегда даст Архангелам преимущество первого хода. Полезно иногда разделять Архангелов на 2 отряда, чтобы у каждого из них была возможность воскрешать.

ОПЛОТ	Кентавр / Капитан кентавров
	Уровень: 1
	Урон: 2
	Атака: 3
	Защита: 5 (6)
	Здоровье: 3
	Скорость: 8 (10)
	Прирост: 6 (8)
	Стартовый прирост: 14
	Стоимость: 70 (90)

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 самая высокая.

Способности: нет.

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.

ОПЛОТ		Гном / Боевой гном
	Уровень:	2
	Урон:	2
	Атака:	4
	Защита:	7
	Здоровье:	20
	Скорость:	3 (5)
	Прирост:	8
	Стоимость:	120 (150)

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.

Способности: 20% (40%) шанс блокировать заклинание, являясь его целью.

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.

ОПЛОТ		Лесной эльф / Великий эльф
	Уровень:	3
	Урон:	3
	Атака:	5
	Защита:	9
	Здоровье:	15
	Скорость:	6 (7)
	Прирост:	7
	Стоимость:	200 (225)

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.

Способности: Стрельба; Великие эльфы имеют Двойной выстрел.

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 благословления, 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.

ОПЛОТ		Пегас / Серебряный пегас
	Уровень:	4
	Урон:	5
	Атака:	9
	Защита:	8 (10)
	Здоровье:	30
	Скорость:	8 (12)
	Прирост:	5
	Стоимость:	250 (275)

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 наймом (дешевле лишь Рогатые демоны).

Способности: Полёт; Стоимость вражеских заклинаний +2 маны (кроме Грому титанов).

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.

ОПЛОТ		Дендроид-страж / Дендроид-солдат
	Уровень:	5
	Урон:	10
	Атака:	14
	Защита:	9
	Здоровье:	12
	Скорость:	55 (65)
	Прирост:	3 (4)
	Стоимость:	3 (425)

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).

Способности: Оплетение (цель не сможет двигаться, пока дендроид жив и находится на месте).

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 "ворвавшись" 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.

ОПЛОТ		Единорог / Боевой единорог
	Уровень:	6
	Урон:	18
	Атака:	22
	Защита:	15
	Здоровье:	14
	Скорость:	90 (110)
	Прирост:	7 (9)
	Стоимость:	2 (850)

Единорог и боевые единороги обладают довольно слабыми показателями в атаке и защите. Урон не высок, но здоровье и скорость неплохие.

Способности: Слепота (20% шанс. Эффект Базовой Слепоты на 3 хода - цель пропускает ходы, а ответ на атаку, снявшую ослепление, происходит с 50%-ной силой); Аура сопротивления снижает на 20% шанс срабатывания вражеского заклинания, когда дружественное существо рядом является его целью.

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 существам следует держаться как можно ближе к единорогам. Иногда полезно разделить единорогов на 2 отряда, чтобы увеличить суммарную площадь действия аур. Специалист по единорогам - Кланси.

ОПЛОТ		Зелёный дракон / Золотой дракон
	Уровень:	7
	Урон:	40
	Атака:	50
	Защита:	18 (27)
	Здоровье:	18 (27)
	Скорость:	180 (250)
	Прирост:	10 (16)
	Стоимость:	1 (2400)

Эти драконы, в отличие от большинства существ Оплота, имеют хорошие параметры нападения - урон и атаку. Неплохие показатели и по здоровью, скорости.

Способности: Полёт; Дыхание дракона на 2 клетки; Защита от магии 1-3 уровня (Золотые драконы защищены и от 4 уровня).

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.

+1 (+2) кристалла

БАШНЯ		Гремлин / Мастер-гремлин
	Уровень:	1
	Урон:	1
	Атака:	2
	Защита:	3 (4)
	Здоровье:	4
	Скорость:	4 (5)
	Прирост:	16
	Стоимость:	30 (40)

Гремлины - довольно слабые существа 1 уровня. Имеют низкие атаку, защиту, здоровье и скорость. Но у них хороший прирост и стоимость.

Способности: Мастер-гремлины умеют стрелять.

Гремлины слабы, но их улучшенная версия получает Стрельбу. Это единственные стрелки 1 уровня, не считая нейтральных Хоббитов. Именно этим они цепны 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).

БАШНЯ		Каменная горгулья / Обсидиановая горгулья
	Уровень:	2
	Урон:	2
	Атака:	3
	Защита:	6 (7)
	Здоровье:	16
	Скорость:	6 (9)
	Прирост:	9
	Стоимость:	130 (160)

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.

Способности: Полёт; Горгульи защищены от воскрешений, Болезни, Облака смерти, Старости, Поднятия демонов, Смертельного взгляда, Яда, Вампирисма и Страха.

Основные преимущества горгульй - это скорость и защитные характеристики, включая защиту от многих негативных действий, 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-гремлинов. На начальных стадиях игры можно легко воевать горгульями. Особенно Обсидиановыми.

БАШНЯ		Каменный голем / Стальной голем
	Уровень:	3
	Урон:	4
	Атака:	5
	Защита:	7 (9)
	Здоровье:	10
	Скорость:	30 (35)
	Прирост:	3 (5)
	Стоимость:	6
		150 (200)

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.

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.

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 отряды - сложная задача для противника.

БАШНЯ		Mag / Архимаг
	Уровень:	4
	Урон:	7
	Атака:	11 (12)
	Защита:	8 (9)
	Здоровье:	25 (30)
	Скорость:	5 (7)
	Прирост:	4
	Стоимость:	350 (450)

Как и у голема, у магов хороший урон с малым разбросом. Хорошая атака, но слабое здоровье. Также они довольно дороги при найме.

Способности: Стрельба; Нет штрафов в ближнем бою и при стрельбе через стены; Стоимость дружественных заклинаний -2 маны (не ниже 1).

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.

БАШНЯ		Джинн / Мастер-джинн
	Уровень:	5
	Урон:	13
	Атака:	16
	Защита:	12
	Здоровье:	40
	Скорость:	7 (11)
	Прирост:	3
	Стоимость:	550 (600)

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.

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, Благословление, 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.

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.

БАШНЯ		Нага / Королевская нага
	Уровень:	6
	Урон:	20 (30)
	Атака:	20 (30)
	Защита:	16
	Здоровье:	13
	Скорость:	110
	Прирост:	5 (7)
	Стоимость:	2

Королевские наги имеют невероятный урон в 30 единиц для 6 уровня, да ещё 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.

Способности: Безответность.

Наги и Королевские наги - 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.

БАШНЯ		Гигант / Титан		
	Уровень:	7		
	Урон:	40		
	Атака:	60		
	Защита:	19 (24)		
	Здоровье:	16 (24)		
	Скорость:	150 (300)		
	Прирост:	7 (11)		
	Стоимость:	1		
	+1 (+2) самоцвета			
<p>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.</p> <p>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).</p>				
<p>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.</p>				
НЕКРОПОЛИС		Скелет / Скелет-воин		
	Уровень:	1		
	Урон:	1		
	Атака:	3		
	Защита:	5 (6)		
	Здоровье:	4 (6)		
	Скорость:	6		
	Прирост:	4 (5)		
	Стоимость:	12		
	+12 (+12) скелетов			
<p>Скелеты хороши в уроне и защите. Они имеют лучшие показатели атаки и защиты на уровне, а также наименьшие скорость и городской прирост.</p> <p>Способности: Нежить имеет нейтральный боевой дух и защищена от Проклятия, Благословления, магии разума, Волны смерти, Жертвы, Воскрешения, Болезни, Облака смерти, Старости, Поднятия демонов, Смертельного взгляда, Яда, Вампиризма и Страха.</p>				
<p>Скелеты очень хорошие бойцы для 1 уровня. Единственный недостаток - скорость. Прирост в городе также низок, однако это компенсируется навыком Чародейства (Некромантии), 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.</p>				
НЕКРОПОЛИС		Живой мертвец / Зомби		
	Уровень:	2		
	Урон:	2		
	Атака:	3		
	Защита:	5		
	Здоровье:	5		
	Скорость:	15 (20)		
	Прирост:	3 (4)		
	Стоимость:	8		
	+12 (+12) живых мертвцев			
<p>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 мертвецов самая дешёвая.</p> <p>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.</p>				
<p>Даже с учётом способности, мертвецы 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.</p>				

НЕКРОПОЛИС		Страж / Привидение
	Уровень:	3
	Урон:	3
	Здоровье:	5
	Атака:	7
	Защита:	7
	Скорость:	18
	Прирост:	5 (7)
	Стоимость:	200 (230)
<p>Стражи довольно слабы по урону и атаке. Они имеют низкое здоровье и среднюю скорость. Улучшение почти бесполезно для параметров - повышается лишь скорость.</p> <p>Способности: Нежить; Полёт; Регенерация в начале хода до полного здоровья; Привидения в добавок сжигают по 2 маны вражеского героя перед своим ходом.</p>		
<p>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.</p>		

НЕКРОПОЛИС		Вампир / Вампир-лорд
	Уровень:	4
	Урон:	5
	Здоровье:	8
	Атака:	10
	Защита:	9 (10)
	Скорость:	30 (40)
	Прирост:	6 (9)
	Стоимость:	360 (500)
<p>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.</p> <p>Способности: Нежить; Полёт; Безответность; Вампиры-лорды имеют Вампиризм, восстанавливающий 1 здоровье за каждую единицу нанесённого им урона живому существу (с воскрешением павших).</p>		
<p>Довольно низкие параметры нападения и рекордная дороговизна? Да. Всё дело в безответных 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 Чародейством и толпами Скелетов). Полезно всячески усиливать вампиров заклинаниями, а также использовать Контрудар, врываясь в гущу битвы.</p>		

НЕКРОПОЛИС		Лич / Могущественный лич
	Уровень:	5
	Урон:	11
	Здоровье:	13 (15)
	Атака:	13
	Защита:	10
	Скорость:	30 (40)
	Прирост:	6 (7)
	Стоимость:	550 (600)
<p>Урон личей небольшой. Хорошие атака и скорость для стрелка. Но очень низкие защита и здоровье, что впрочем нормально для дальнобойных существ. Стоимость высокая.</p> <p>Способности: Нежить; Стрельба; Облако смерти при стрельбе наносит урон цели и всем живым существам вокруг неё.</p>		
<p>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.</p>		

НЕКРОПОЛИС		Чёрный рыцарь / Рыцарь смерти
	Уровень:	6
	Урон:	15
	Зашита:	30
	Атака:	16 (18)
	Защита:	16 (18)
	Здоровье:	120
	Скорость:	7 (9)
	Прирост:	2
Стоимость:		1200 (1500)

Способности: Нежить; 25% шанс Проклятия цели при ударе (урон снизится 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 Королевские наги. 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 Благословления, что является минусом с таким разбросом урона. Рыцари смерти и Вампиры-лорды являются основной атакующей силой Некрополиса. Тамика - специалист по мёртвым всадникам, она усиливает их ещё лучше.

НЕКРОПОЛИС		Костяной дракон / Дракон-привидение
	Уровень:	7
	Урон:	25
	Зашита:	50
	Атака:	17 (19)
	Защита:	15 (17)
	Здоровье:	150 (200)
	Скорость:	9 (14)
	Прирост:	1
Стоимость:		1800 (3000)
+0 (+1) ртуть		

Способности: Нежить; Полёт; Боевой дух всех вражеских существ -1; Драконы-привидения при ударе имеют 20% шанс наложить на цель Старость (максимальный уровень здоровья снизится 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.

ИНФЕРНО		Бес / Чёрт
	Уровень:	1
	Урон:	1
	Зашита:	2
	Атака:	2 (4)
	Защита:	3 (4)
	Здоровье:	4
	Скорость:	5 (7)
	Прирост:	15
Стоимость:		50 (60)

Способности: Черты при каждом колдовстве вражеского героя, добавляют 20% от использованной маны своему герою. Заклинание должно быть дороже 4 единиц маны.

Бесы и Черты - 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.

ИНФЕРНО		Гог / Магог
	Уровень:	2
	Урон:	2
	Атака:	4
	Защита:	6 (7)
	Здоровье:	4
	Скорость:	13
	Прирост:	4 (6)
	Стоимость:	8
		125 (175)

Параметры Гогов и Магогов вполне типичны для стрелков. Неплохая атаки, слабые защита и здоровье. А вот стоимость найма всего 175 золота.

Способности: Стрельба; Магоги стреляют Облаком огня, поражающим цель и всех существ вокруг неё.

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.

Однако не следует забывать об осторожности, ведь огненный шар легко наносит урон и своим.

Гоги имеют низкую для стрелка скорость, поэтому есть необходимость как можно скорее их улучшить.

ИНФЕРНО		Адская гончая / Цербер
	Уровень:	3
	Урон:	2
	Атака:	7
	Защита:	10
	Здоровье:	6 (8)
	Скорость:	25
	Прирост:	7 (8)
	Стоимость:	5
		200 (250)

Адские гончие и Цербера 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.

Способности: Цербера имеют Безответность и могут атаковать до 3 смежных целей за раз (основную и 2 цели по бокам от неё).

Адские гончие и Цербера довольно сильные бойцы атакующего плана. Большой разброс урона полезно компенсировать Благословлением. 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.

ИНФЕРНО		Демон / Рогатый демон
	Уровень:	4
	Урон:	7
	Атака:	9
	Защита:	10
	Здоровье:	10 (40)
	Скорость:	5 (6)
	Прирост:	4
	Стоимость:	250 (270)

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.

Способности: нет.

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 отродия 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.

ИНФЕРНО		Порождение зла / Адское отродье	
	Уровень:	5	Порождения зла - отличные воины. Хороший урон, атака, да и защита не подводит. Скорость средняя.
	Урон:	13	Улучшение, помимо скорости, не добавляет никаких параметров, однако стоимость возрастает до рекордной - 700 золота.
	Атака:	13	
	Защита:	13	
	Здоровье:	45	
	Скорость:	6 (7)	
	Прирост:	3	
	Стоимость:	500 (700)	

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.

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.

ИНФЕРНО		Ифрит / Султан-ифрит	
	Уровень:	6	Ифриты имеют достаточно средние параметры в нападении. Защита низкая, но при улучшении добавляется 2 единицы. Основное преимущество - скорость, лучшая на 6 уровне.
	Урон:	16	
	Атака:	24	
	Защита:	16	
	Здоровье:	90	
	Скорость:	9 (13)	
	Прирост:	2	
	Стоимость:	900 (1100)	

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.

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).

ИНФЕРНО		Дьявол / Архидьявол	
	Уровень:	7	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.
	Урон:	30	
	Атака:	40	
	Защита:	19 (26)	
	Здоровье:	21 (28)	
	Скорость:	160 (200)	
	Прирост:	11 (17)	
	Стоимость:	1 (1)	

Способности: Полёт; Безответность; Ненависть к Ангелам и Архангелам (+50% от базового урона против них); Удача всех вражеских существ -1

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 безответный 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.

Способность снижения удачи редко проявляется, т.к. отрицательная удача в игре отсутствует (баг), а повышенная у противников встречается довольно редко.

ТЕМНИЦА		Троглодит / Адский троглодит
	Уровень:	1
	Урон:	1
	Атака:	3
	Защита:	4 (5)
	Здоровье:	3 (4)
	Скорость:	5 (6)
	Прирост:	4 (5)
	Стоимость:	14
		Полёт; Удар и возврат; Защищены от Слепоты и Окаменения.
		Троглодиты имеют хорошие максимальный урон и атаку. Но в защите они средние. Скорость - худшая на уровне.
		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.

ТЕМНИЦА		Гарпия / Гарпия-ведьма
	Уровень:	2
	Урон:	1
	Атака:	4
	Защита:	6
	Здоровье:	5 (6)
	Скорость:	14
	Прирост:	6 (9)
	Стоимость:	8
		Полёт; Удар и возврат; Гарпии-ведьмы имеют безответственность.
		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.
		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. Однако способности гарпий способны сказаться и негативно, ведь ими нельзя атаковать, например, вражеского стрелка и перекрыть его, оставшись рядом с ним.

ТЕМНИЦА		Бехолдер / Созерцатель
	Уровень:	3
	Урон:	3
	Атака:	5
	Защита:	9 (10)
	Здоровье:	7 (8)
	Скорость:	22
	Прирост:	5 (7)
	Стоимость:	7
		Нет штрафа в ближнем бою.
		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.

ТЕМНИЦА		Медуза / Королева медуз	
	Уровень:	4	Медузы и Королевы медуз слабы по урону и атаке, но умеют стрелять. Хорошая защита 10 единиц, но очень низкое здоровье - всего 30.
	Урон:	6	
	Атака:	8	
	Защита:	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%).
	Здоровье:	25 (30)	
	Скорость:	5 (6)	
	Прирост:	4	
	Стоимость:	300 (330)	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 окаменить 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.

ТЕМНИЦА		Минотавр / Король минотавров	
	Уровень:	5	Минотавры и Короли минотавров очень сильны, обладают отличным уроном и лучшей атакой на уровне.
	Урон:	12	Защита после улучшения уверенно дотягивает до "хорошо". Хороша и скорость для пеших воинов.
	Атака:	20	
	Защита:	12 (15)	Способности: Боевой дух не может быть ниже +1.
	Здоровье:	14 (15)	
	Скорость:	50	
	Прирост:	6 (8)	
	Стоимость:	3	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 Благословление и Ускорение. При всём при этом стоимость найма не высока. В обороне, конечно, минотавры чуть слабее.

ТЕМНИЦА		Мантикора / Скорпикора	
	Уровень:	6	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.
	Урон:	14	
	Атака:	20	
	Защита:	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).
	Здоровье:	13 (14)	
	Скорость:	80	
	Прирост:	7 (11)	
	Стоимость:	2	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.

ТЕМНИЦА		Красный дракон / Чёрный дракон	
	Уровень:	7	Эти драконы имеют хороший урон и равнозначные параметры атаки и защиты. Скорость хорошая, а здоровье Чёрного дракона самое высокое - целых 300 единиц.
	Урон:	40	
	Атака:	50	
	Защита:	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).
	Здоровье:	180 (300)	
	Скорость:	11 (15)	
	Прирост:	1	
	Стоимость:	2500 (4000)	
+1 (+2) серы			

КРЕПОСТЬ		Гнолл / Гнолл-мародёр	
	Уровень:	1	У гнолов отличные урон и защита для 1 уровня, но плохая атака и очень низкая скорость передвижения. Таюк низок прирост, что в принципе компенсируется Квартирою капитана. Здоровье не низкое.
	Урон:	2	
	Атака:	3	
	Защита:	3 (4)	Способности: нет.
	Здоровье:	5 (6)	
	Скорость:	6	
	Прирост:	4 (5)	
	Стоимость:	12	
50 (70)			

КРЕПОСТЬ		Ящер / Ящер-воин	
	Уровень:	2	Неулучшенные ящеры не особо примечательны. А вот Ящеры-воины довольно дёшевы для своих параметров.
	Урон:	2	Лучшие на уровне по максимальному урону, защите и приросту. Хороши по уровню здоровья, но слабы по скорости и атаке, впрочем не сильно.
	Атака:	3 (5)	
	Защита:	5 (6)	Способности: Стрельба.
	Здоровье:	6 (8)	
	Скорость:	4 (5)	
	Прирост:	9	
	Стоимость:	110 (140)	Единственный стрелок Крепости и отличный воин для своего уровня. Из недостатков лишь большой разброс урона (полезно Благословление), 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.

КРЕПОСТЬ		Змий / Стрекоза
	Уровень:	3
	Урон:	2
	Атака:	5
	Защита:	7 (8)
	Здоровье:	9 (10)
	Скорость:	20
	Прирост:	9 (13)
	Стоимость:	8
		220 (240)

Змии и Стрекозы абсолютные лидеры в скорости, приросте и защите. Но урон наоборот самый слабый. Не высока и атака.

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 были наложены до этого. А Слабость снижает параметр атаки, тем самым снижая ответный удар по Стрекозам.

КРЕПОСТЬ		Василиск / Великий василиск
	Уровень:	4
	Урон:	6
	Атака:	10
	Защита:	11 (12)
	Здоровье:	11 (12)
	Скорость:	35 (40)
	Прирост:	5 (7)
	Стоимость:	4
		325 (400)

Василиски имеют не высокий урон, но неплохие атаку и равнозначную защиту. Здоровье достаточно высоко, а скорость и стоимость средние.

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 правлен шансом окаменить 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.

КРЕПОСТЬ		Горгона / Могучая горгона
	Уровень:	5
	Урон:	12
	Атака:	16
	Защита:	10 (11)
	Здоровье:	14 (16)
	Скорость:	70
	Прирост:	5 (6)
	Стоимость:	3
		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.

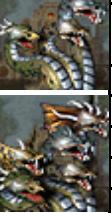
Горгоны являются одними из лучших существ на своём уровне. Мало того, что они хороши по параметрам, очень живучи и сильны, так ещё и улучшенный вариант имеет Смертельный взгляд - пожалуй, лучшую способность в игре. Могучих горгон полезно использовать против высокоуровневых существ. Грубо говоря 10 Могучих горгон гарантированно убьют Смертельным взглядом 1 Лазурного дракона. Эта же способность делает нейтральных Могучих горгон опасным противником. Так что нападать на них с высокоуровневыми существами надо крайне осторожно.

КРЕПОСТЬ		Виверна / Виверна-монарх
	Уровень:	6
	Урон:	14 (18)
		18 (22)
	Атака:	14
	Защита:	14
	Здоровье:	70
	Скорость:	7 (11)
	Прирост:	2
Стоимость:		800 (1100)

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.

Способности: Виверны-монархи 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.

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 еще 2 преимущества. Во-первых их строение в Крепости можно построить очень быстро, а во-вторых их бесплатно дают при захвате Ульев змиеv на карте, которых бывает достаточно много. Это позволяет иногда скопить серьезный отряд виверн и использовать его в качестве ударного.

КРЕПОСТЬ		Гидра / Гидра хаоса
	Уровень:	7
	Урон:	25
		45
	Атака:	16 (18)
	Защита:	18 (20)
	Здоровье:	175 (250)
	Скорость:	5 (7)
	Прирост:	1
Стоимость:		2200 (3500)
+0 (+1) сера		

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.

Способности: Безответность; Окружающий удар - атака по всем вражеским существам вокруг.

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. Большшим 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 Благословлением, а Контрудар сделает гидр практически непобедимыми.

ЦИТАДЕЛЬ		Гоблин / Хобгоблин
	Уровень:	1
	Урон:	1
		2
	Атака:	4 (5)
	Защита:	2 (3)
	Здоровье:	5
	Скорость:	5 (7)
	Прирост:	15
Стоимость:		40 (50)

Гоблины и Хобгоблины отличаются хорошей атакой, неплохой скоростью, дешёвым наймом и большим приростом. А вот защита низкая, как и урон.

Способности: нет.

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 урон, что в совокупности может принести врагу серьезный 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.

ЦИТАДЕЛЬ		Наездник на волке / Налётчик
	Уровень:	2
	Урон:	2 (3)
	Атака:	4
	Защита:	5
	Здоровье:	10
	Скорость:	6 (8)
	Прирост:	9
	Стоимость:	100 (140)

Волчьи всадники очень неплохи. Улучшенный их вариант имеет хороший урон, лучшую атаку на уровне, хорошую стоимость, высокие скорость и прирост. Но количество здоровья низкое для воина ближнего боя.

Способности: Налётчики имеют Двойной удар.

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.

ЦИТАДЕЛЬ		Орк / Орк-вождь
	Уровень:	3
	Урон:	2
	Атака:	5
	Защита:	8
	Здоровье:	4
	Скорость:	15 (20)
	Прирост:	4 (5)
	Стоимость:	7

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.

ЦИТАДЕЛЬ		Огр / Огр-маг
	Уровень:	4
	Урон:	6
	Атака:	12
	Защита:	13
	Здоровье:	7
	Скорость:	40 (60)
	Прирост:	4 (5)
	Стоимость:	4

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.

Способности: Огры-маги вместо своего хода могут колдовать Продвинутую Жажду крови, которая повышает атаку дружественного существа в ближнем бою на 6 единиц.

Первые серьёзные бойцы Цитадели. Огры невероятно сильны и здоровы, не смотря 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.

ЦИТАДЕЛЬ		Птица рух / Птица грома
	Уровень:	5
	Урон:	11
	Атака:	15
	Защита:	13
	Здоровье:	11
	Скорость:	60
	Прирост:	7 (11)
	Стоимость:	3
		600 (700)

Птицы имеют не самые высокие, но хорошие показатели урона и атаке. Защита чуть низковата, но скорость - лучшая на 5 уровне. Улучшение до Птиц грома не добавляет ничего, кроме скорости. Стоимость самая высокая.

Способности: Полёт; Птицы грома с 20%-ным шансом при ударе могут нанести цели дополнительный урон от Удара молнии с силой 10 единиц за каждую птицу.

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, но не слишком живучи. 60 здоровья на уровне Огров-магов. Зато этих птиц можно построить очень быстро и уже в начале первой недели бегать с ними по карте, уничтожая мелких нейтралов. В дальнейших боях, тактикой их использования является ожидание и последующие 2 хода (в этом и следующем раунда). А в перерыве можно пострелять в противников орками и циклопами.

ЦИТАДЕЛЬ		Циклоп / Король циклопов
	Уровень:	6
	Урон:	16
	Атака:	20
	Защита:	15 (17)
	Здоровье:	12 (13)
	Скорость:	70
	Прирост:	6 (8)
	Стоимость:	2
		750 (1100)

Циклопы сильно проигрывают одноуровневым существам в уроне, защите и здоровье. Имеют плохую скорость, но хорошую атаку. Стоимость найма достаточно не высока.

Способности: Стрельба; Атака стен - вместо своего хода, циклопы могут выстрелить по городским укреплениям на уровне Базовой (Продвинутой) Баллистики.

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 добраться 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.

ЦИТАДЕЛЬ		Чудище / Древнее чудище
	Уровень:	7
	Урон:	30
	Атака:	50
	Защита:	17 (19)
	Здоровье:	17 (19)
	Скорость:	160 (300)
	Прирост:	6 (9)
	Стоимость:	1 (1)
		1500 (3000)
		+0 (+1) кристалл

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.

Способности: При ударе чудища игнорируют 40% (80%) защиты цели.

Параметры Чудищ и Древних чудищ не совсем характерны для существ 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 высокоуровневых существ. Она позволяет Древним чудищам легко посоревноваться даже с Архангелами или драконами, и легко одолеть их в дуэли.

СОПРЯЖЕНИЕ		Маленькая фея / Фея
	Уровень:	1
	Урон:	1
	Атака:	2 (3)
	Защита:	2
	Здоровье:	3
	Скорость:	7 (9)
	Прирост:	20
	Стоимость:	25 (30)

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.

Способности: Полёт; Феи имеют Безответность.

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 безответности. 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.

СОПРЯЖЕНИЕ		Элементаль воздуха / Штурмовой элементаль
	Уровень:	2
	Урон:	2
	Атака:	8
	Защита:	9
	Здоровье:	25
	Скорость:	7 (8)
	Прирост:	6
	Стоимость:	250 (275)

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.

Способности: Элементали имеют нейтральную мораль, защищены от магии разума, Жертвы, Воскрешения, Оживления мертвцев, 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); Штурмовые элементали могут стрелять и колдовать Защиту от воздуха на Продвинутом уровне.

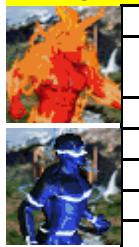
Все элементали стихий практически не сбалансированы под Сопряжение и имеют примерно равные характеристики. Первый из них - Элементаль воздуха на 2 уровне. Для этого уровня он невероятно силён. Имеет большой урон и все боевые параметры. В связи с этим является самым дорогим и обладает низким приростом. 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 Благословлением.

СОПРЯЖЕНИЕ		Элементаль воды / Ледяной элементаль
	Уровень:	3
	Урон:	3
	Атака:	7
	Защита:	8
	Здоровье:	10
	Скорость:	30
	Прирост:	5 (6)
	Стоимость:	300 (375)

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.

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 Элементалями воздуха и шторма. Но и 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 Штурмовых элементалей. Для повышения урона также полезно Благословление и использование героев-специалистов (их целых 2).

СОПРЯЖЕНИЕ**Элементаль огня / Энергетический элементаль**

Уровень:	4
Урон:	4
Здоровье:	6
Атака:	10 (12)
Защита:	8
Здоровье:	35
Скорость:	6 (8)
Прирост:	5
Стоимость:	350 (400)

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.

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.

СОПРЯЖЕНИЕ**Элементаль земли / Магмовый элементаль**

Уровень:	5
Урон:	4 (6)
Здоровье:	8 (10)
Атака:	10 (11)
Защита:	10 (11)
Здоровье:	40
Скорость:	4 (6)
Прирост:	4
Стоимость:	400 (500)

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.

Способности: Элементаль; Защита от магии молнии и Армагеддона; Уязвимость к Метеоритному дождю; Ненависть к Элементалям воздуха и Штормовым 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 элементалями и Фениксами, их можно использовать для применения Армагеддона. В остальных случаях эти элементали редко появляются в основной армии Сопряжения.

СОПРЯЖЕНИЕ**Психический элементаль / Магический элементаль**

Уровень:	6
Урон:	10 (15)
Здоровье:	20 (25)
Атака:	15
Защита:	13
Здоровье:	75 (80)
Скорость:	7 (9)
Прирост:	2
Стоимость:	750 (800)

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.

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.

СОПРЯЖЕНИЕ		Огненная птица / Феникс		
	Уровень:	7		
	Урон:	30		
		40		
	Атака:	18 (21)		
	Защита:	18		
	Здоровье:	150 (200)		
	Скорость:	15 (21)		
	Прирост:	2		
	Стоимость:	1500 (2000)		
	+0 (+1) ртуть			
НЕЙТРАЛЫ		Крестьянин		
	Уровень:	1		
	Урон:	1		
		1		
	Атака:	1		
	Защита:	1		
	Здоровье:	1		
	Скорость:	3		
	Прирост:	25		
	Стоимость:	10		
НЕЙТРАЛЫ		Хоббит		
	Уровень:	1		
	Урон:	1		
		3		
	Атака:	4		
	Защита:	2		
	Здоровье:	4		
	Скорость:	5		
	Прирост:	15		
	Стоимость:	40		
<p>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 дешевые.</p> <p>Способности: Полёт; Защита от магии огня и Магической стрелы; Фениксы имеют Дыхание дракона на 2 клетки и способность Восстания из пепла - после гибели отряда, воскрешается не менее 20% Феников.</p> <p>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.</p>				
<p>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.</p> <p>Способности: нет.</p> <p>Самый слабый, даже можно сказать шутливый воин 1 уровня. Имеет самые минимальные характеристики и не пригоден абсолютно ни в какой битве. Даже с таким приростом, когда их можно накопить 1000, они легко убиваются практически любым слабеньким отрядом из любого города. Их даже на Жертвенный алтарь бесполезно отправлять, т.к. за них не дают опыта. Единственное, Крестьяне могут пригодится герою Некрополиса, ведь их можно трансформировать в Преобразователе скелетов.</p>				
<p>Хоббиты имеют не плохой урон и хорошую атаку, но слабы в защите и по количеству здоровья. Стоимость ныма дешёвая.</p> <p>Способности: Стрельба; Удача не может быть ниже +1.</p> <p>Единственный стрелок на 1 уровне, не считая улучшенного Гремлина. Параметры хоббита вполне типичны для стрелковых отрядов - хорошие параметры нападения, но слабость в обороне. Можно сравнить их с Мастергремлинами. У Хоббитов лучше урон, но хуже защита и на 1 меньше прирост прирост. Из-за способности стрелять их изредка можно увидеть в армии какого-нибудь героя. Склонность к хорошей удаче очень малополезна в игре, т.к. отрицательной удачи не бывает.</p>				

НЕЙТРАЛЫ		Наездник на кабане
	Уровень:	2
	Урон:	2
	Защита:	3
	Атака:	6
	Здоровье:	5
	Скорость:	15
	Прирост:	6
	Стоймость:	8
		150

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.

Способности: нет.

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 кабана нет, поэтому они являются воинами чуть ниже средней силы. А пользы в армии героя не приносят и вовсе.

НЕЙТРАЛЫ		Вор
	Уровень:	2
	Урон:	2
	Защита:	4
	Атака:	8
	Здоровье:	3
	Скорость:	10
	Прирост:	6
	Стоймость:	8
		100

Для своего уровня Воры имеют лучшую атаку и самую выгодную стоимость найма. Однако они очень слабы в обороне - самые низкие показатели защиты и здоровья.

Способности: Видение - На карте приключений позволяет герою видеть информацию о составе и численности армии вражеского героя, а также узнавать количество и агрессивность нейтральных существ.

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, сдаться или вступить в бой. Даже 1 Вор в армии даёт эту возможность. Однако на поздних стадиях игры для Воров в армии просто не достаточно места, а скопить большое их количество, способное заменить какой-нибудь родной отряд, очень сложно.

НЕЙТРАЛЫ		Кочевник
	Уровень:	3
	Урон:	2
	Защита:	6
	Атака:	9
	Здоровье:	8
	Скорость:	30
	Прирост:	7
	Стоймость:	7
		200

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.

Способности: Позволяет герою игнорировать штраф при движении по песку.

Кочевники довольно хорошие войны, 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.

НЕЙТРАЛЫ		Мумия
	Уровень:	3
	Урон:	3
	Атака:	5
	Защита:	7
	Здоровье:	30
	Скорость:	5
	Прирост:	7
	Стоимость:	300

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.

Способности: Нежить имеет нейтральный боевой дух и защищена от Проклятия, Благословления, 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 снижается до минимального).

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.

НЕЙТРАЛЫ		Снайпер
	Уровень:	4
	Урон:	8
	Атака:	10
	Защита:	12
	Здоровье:	15
	Скорость:	9
	Прирост:	4
	Стоимость:	400

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.

Способности: Стрельба; Нет штрафов при стрельбе через стены и за расстояние.

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 (хотя он доступен лишь на пользовательских картах). Под его командованием может скопиться приличный отряд этих стрелков.

НЕЙТРАЛЫ		Золотой голем
	Уровень:	5
	Урон:	8
	Атака:	10
	Защита:	11
	Здоровье:	12
	Скорость:	5
	Прирост:	3
	Стоимость:	500

Золотые големы имеют довольно низкий урон с небольшим разбросом, однако все остальные параметры довольно средние.

Способности: Снижают получаемый урон от заклинаний на 85%. Големы защищены от магии разума, не подвержены боевому духу, воскрешениям и негативным способностям, действующими на живых.

Золотые големы являются идеальным продолжением цепочки Каменный голем - Стальной голем. Они нанимаются на Фабрике големов, вместе с остальными тремя видами големов. Однако параметры Золотых големов гораздо выше, чем у Стальных. Схожа лишь скорость - 5 единиц. Та же способность снижать получаемый урон от заклинаний сохранилась и усилилась до 85%. В целом Золотых големов редко можно встретить в армии героя, т.к. они не многочисленны, медлительны и не особо полезны по способностям.

НЕЙТРАЛЫ		Тролль
Уровень:	5	Тролли имеют не высокий урон, но отличную атаку. Их защита самая низкая на 5 уровне, наравне с Монахами.
Урон:	10	Здоровье также не высоко, а вот скорость хороша - 7 единиц.
Атака:	15	Способности: Регенерация в начале хода до полного здоровья (максимум на 50 единиц).
Защита:	7	Тролли - типичные нейтралы. У них есть преимущества, но они достаточно слабы для основной армии героя и малочисленны. Здоровье и защиты 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.
Здоровье:	40	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.
Скорость:	7	
Прирост:	3	
Стоимость:	500	

НЕЙТРАЛЫ		Алмазный голем
Уровень:	6	Абсолютно все характеристики Алмазного голема находятся на минимуме. Для 6 уровня эти големы неприлично хилы. Хотя прирост составляет 2 в неделю. Стоимость найти соответственно низка.
Урон:	10	Способности: Снижают получаемый урон от заклинаний на 95%. Големы защищены от магии разума, не подвержены боевому духу, воскрешениям и негативным способностям, действующими на живых.
Атака:	14	
Защита:	13	Алмазные големы являются идеальным продолжением цепочки Каменный голем - Стальной голем - Золотой голем. Они нанимаются на Фабрике големов, вместе с остальными тремя видами 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.
Здоровье:	60	
Скорость:	5	
Прирост:	2	
Стоимость:	750	

НЕЙТРАЛЫ		Чародей
	Уровень:	6
	Урон:	14
	Атака:	14
	Защита:	12
	Здоровье:	30
	Скорость:	9
	Прирост:	2
	Стоимость:	750

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.

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, Благословление, 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 сколдуют одно заклинание вместе.

НЕЙТРАЛЫ		Сказочный дракон
	Уровень:	7
	Урон:	20
	Атака:	30
	Защита:	20
	Здоровье:	500
	Скорость:	15
	Прирост:	1
	Стоимость:	10000
	+8 самоцветов	

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.

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.

НЕЙТРАЛЫ		Ржавый дракон
	Уровень:	7
	Урон:	50
	Атака:	50
	Защита:	30
	Здоровье:	750
	Скорость:	17
	Прирост:	1
	Стоимость:	15000
	+14 серы	

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.

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, Фениксов 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 ощутимый эффект при повторном наложении, т.е. эффекты Кислотного дыхания (как и Разрушающего луча) суммируются.

НЕЙТРАЛЫ		Кристаллический дракон
	Уровень:	7
	Урон:	60
		75
	Атака:	40
	Защита:	40
	Здоровье:	800
	Скорость:	16
	Прирост:	1
	Стоимость:	20000
+10 кристаллов		

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.

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.

НЕЙТРАЛЫ		Лазурный дракон
	Уровень:	7
	Урон:	70
		80
	Атака:	50
	Защита:	50
	Здоровье:	1000
	Скорость:	19
	Прирост:	1
	Стоимость:	30000
+20 ртути		

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.

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.

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.

Логистика. Особенности передвижения и разведки карты.(Составлено на основе материалов *Турист*, heroes.ag.ru).**1. Запас хода.**

Запас хода героя рассчитывается в начале игрового дня. Т.е., если герой начал день с Архангелами и Сапогами скорости, а потом отдал их другому герою и взял вместо них Гномов, на запасе хода это никак не отразится, за исключением случая, когда существует штраф местности и когда для существ в армии героя местность является не "родной" - т.е., если у героя в начале дня на болоте были Капитаны кентавров, для которых болото - чужая местность, то в начале дня можно уволить/передать кентавров и тем самым избавиться от штрафа на местности. Максимальный запас хода героя может составлять примерно 715500 единиц (выяснено экспериментальным путём со Шляпой адмирала в версии SoD), однако чит-код даёт 1 000 000 единиц.

1.1. Передвижения по суше.**1.1.1. SCS и базовый запас хода.**

При движении по земле скорость героя зависит от **SCS** - Slowest Creature Speed (скорость самого медленного существа в его армии).

Для хранения параметров "Герои" вообще не используют дробных чисел, запас хода считается в единицах, в оригинале называемых **movement points** или MP. Далее приведена таблица соответствия.

SCS	Запас хода (MP)	Примеры существ
0	1300	-
1	1360	-
2	1430	-
3	1500	Гном, Крестьянин
4	1560	Зомби, Дендроид-солдат
5	1630	Алебардщик, Огр-маг
6	1700	Кентавр, Королева медуз
7	1760	Фанатик, Маленькая фея
8	1830	Цербер, Налётчик
9	1900	Чемпион, Фея
10	1960	Зелёный дракон
11 и выше	2000	Титан, Феникс

Один шаг по горизонтали (вертикали) по обычной местности (трава, грязь и т.д.) стоит 100 очков движения (MP), по диагонали - 141 очков (MP) (исключение - последний шаг). Если у героя есть не менее 100 очков движения (MP), он сможет пойти и по диагонали - см. пункт 2.3 ниже). Округление вниз. Т.е. и герой с одним Кентавром, и герой с одной Маленькой феей смогут за день сделать 17 горизонтальных шагов по траве. Кстати, в мануале так и написано, и создаётся впечатление, что нет разницы между 3-й и 4-й скоростью, 6-й и 7-й, 9-й и 10-й. Но это не так! Если, скажем, герой должен начать с диагонального шага, то после него у героя с Кентавром останется 1559 очков движения (MP), а у героя с феей - 1619, т.е. в дальнейшем на один горизонтальный шаг больше. Также эта разница может проявиться при движении по местности со штрафом движения или, наоборот, по дороге.

Это интересно! Если вы купили в Таверне Киррь (например) с одним Кентавром (SCS=6), а она двигается медленнее любого Еретика с одним Бесом (SCS=5), не удивляйтесь и не расстраивайтесь - это всего лишь в первый день. Всё дело в том, что в ранних версиях все герои при покупке имели начальную армию. Эта особенность была убрана... но не полностью. Скорость героя при покупке всё равно рассчитывается как если бы у героя была эта начальная армия. Угадать, какая же начальная армия подразумевается (!) в каждом конкретном случае, невозможно. Однако, из таблицы "NoTraits.txt" можно сделать вывод, что вышеописанных неприятных сюрпризов точно не будет у следующих героев: Ивор, Джем, Пигуедрам, Галтран, Лорелей, Тираксор, Монер, Пасис, Валеска. Кроме того, запас хода корректно пересчитается, если герой "переночует" в Таверне невыкупленным (*Добавил Magus Incognitus, heroesportal.net*).

Ранее уволенные или проигравшие битву (побег и капитуляция не считаются) герои, в день найма имеют базовый запас хода 2000 очков движения (MP). Герои без существ также имеют базовый запас хода 2000 очков движения (MP).

Примечания:

- бонусы артефактов (Ожерелье стремительности (+1 к скорости существ), Кольцо странника (+1 к скорости существ) и Накидка скорости (+2 к скорости существ)) не учитываются при расчёте дневного запаса хода героя;
- бонус специальности героя Сэр Мюллих (+2 к скорости существ) не учитывается;
- бонус "родной земли" (+1 к скорости существ) не учитывается;
- учитываются бонусы специалистов по существам (+1 к скорости профильного существа независимо от уровня героя), за исключением специальностей, дающих постоянный бонус. Такими специальностями обладают героя Сопряжения и некоторые герои кампаний.

1.1.2. Бонусы Логистики.



В зависимости от развития вторичного навыка **Логистика** базовый запас хода героя увеличивается на:

Логистика	Бонус
Базовая	10%
Продвинутая	20%
Экспертная	30%

Герои со специальностью Логистика (Десса, Гуннар и Киррь) получают дополнительный бонус который зависит от бонуса вторичного навыка и рассчитывается по формуле: [Бонус Логистики] * [Уровень героя] * 0,05 . Т.е. 5% (относительных, а не абсолютных) к Логистике за уровень.

1.2. Передвижения по воде.



Базовый запас хода героя на воде зависит только от вторичного навыка **Навигация**:

Навигация	Запас хода (MP)	Прирост MP за навык
Нет	1500	-
Базовая	2250	+750
Продвинутая	3000	+1500
Экспертная	3750	+2250

Герои со специальностью Навигация получают дополнительный бонус, который зависит от бонуса вторичного навыка и рассчитывается по формуле:
[Запас хода - 1500] * [Уровень героя] * 0,05 . Т.е. 5% (относительных, а не абсолютных) к Навигации за уровень.

1.3. Прочие бонусы.

Эти бонусы не входят в базовый запас хода, т.е. бонусы Логистики и Навигации на них не распространяются. Они должны быть надеты на героя в начале для (потом можно снять).

Объект / Артефакт	Бонус (MP)	Примечание
Перчатки всадника	+300 на суше	Если у героя две пары перчаток, действовать будет только одна.
Сапоги скорости	+600 на суше	
Шляпа морского капитана	+500 на воде	
Ожерелье морского проводения	+1000 на воде	
Маяк (объект на карте)	+500 на воде	Бонус начисляется за каждый Маяк под контролем игрока.
Маяк (строение в Замке)	+500 на воде	Маяк в Замке даёт бонус всем игрокам (баг).
Оазис	+800 на суше	
Водоем	+400 на суше	Бонус распространяется только на текущий день (если в день посещения напасть на кого-нибудь, можно повторно получить бонус к запасу хода (MP)).
Фонтан Молодости	+400 на суше	
Флаг Единства	+400 на суше	
Шляпа адмирала	+1500 на воде	Бонус составных частей сборного артефакта.
Конюшня (объект на карте или строение в Замке)	+400 на суше	Конюшни на карте и в Замке дают одинаковый бонус который действует до окончания недели.

1.4. Как открыть карту приключений.



1. Герой при движении открывает терру инкогнито вокруг себя в радиусе 5 клеток (диаметр 11).
2. Наличие артефактов Подзорная труба и Телескоп позволяет открывать на 1 клетку радиуса больше, причём в случае наличия у героя одновременно этих двух артефактов, количество дополнительных клеток суммируется и составляет 2 клетки. Два одинаковых артефакта не удваивают бонус.
3. Наличие вторичного навыка Разведка позволяет дополнительно увеличить дальность обзора на 1 клетку за каждый уровень этого навыка.
4. Посещение Обсерватории красного дерева или Огненного столпа позволяет открыть 20 клеток вокруг этого объекта.
5. Строительство в Башне Смотровой башни позволяет открыть обзор на 20 клеток вокруг входа в город. Причём эта область не может быть вновь закрыта вражеской Вуалью тьмы. (*Добавил Magus Incognitus, heroesportal.net*)
6. Посещённая противником Вуаль тьмы закрывает Вам обзор на 20 клеток вокруг этого объекта. Также действует постройка в Некрополисе противника этого строения, причём даже открытая после этого территория будет ежедневно закрываться вновь (это характерно только для Вуали тьмы в Некрополисе, но не на карте приключений).
7. Дружественные объекты (под своим флагом или флагом союзника) держат область вокруг себя открытой в радиусе 3 клеток (диаметр 7).
8. Герои союзника разведывают карту для Вас, как и свои герои - вокруг себя в радиусе 5 клеток, увеличивая его артефактами и навыком Разведка, а также посещением смотровых объектов.
9. Города, включая города союзника, держат область вокруг себя открытой в радиусе 5 клеток (диаметр 11).
10. Посещение Хижин мага позволяет открыть карту в радиусе 20 клеток вокруг всех Глаз мага на карте.
11. Постройка Небесного корабля (Храм Граала в Башне), вся карта (наземная часть и подземелье) открывается, но в дальнейшем может быть скрыта Вуяями тьмы.

В плане открытия карты приключений все радиусы в игре являются геометрическими, в отличие от радиуса действия Двери измерений или радиуса ограничения хода ИИ-героя в Редакторе карт.

2. Как тратятся очки движения (MP).

2.1. Движение.

1. На движение по горизонтали и вертикали по обычной земле тратится 100 очков (MP), по диагонали - 141 очко (MP) = $100 * 2^{(1/2)}$.
2. Посещение объектов и взятие подбираемых объектов также считается движением. Даже если посетить такие объекты, как Таверна, в которых герой не встаёт на клетку посещений и герой остаётся на месте, то очки будут сняты. Исключение: повторное посещение при помощи пробела - в этом случае очки не тратятся.
Повторно посещать при помощи пробела можно следующие объекты: города, шахты, дружественные герои, монолиты, Водовороты, Врата подземного мира, сокровищницы, Хижины провидца и т.д.
3. Если герой посещает Озеро алых лебедей, он теряет весь остаток хода (если бонус Озера ещё действует, повторное посещение не вызывает потери хода).
4. Если герой садится в лодку или высаживается с неё на берег, он теряет остаток хода. Исключение: если у героя есть артефакт Шляпа адмирала - в этом случае запас хода по воде/земле пересчитывается в запас хода по земле/воде. Стоимость посадки в корабль - 100 очков (MP) при движении прямо, 141 очко (MP) при движении по диагонали.

5. На раскопки Граала герой теряет весь ход. Копать Грааль в день прибытия на место будущих раскопок не позволено. Но: тут есть исключение - возможность копания Граала определяется от максимума запаса MP героя, т.е. если герой с Фениксом (2000 MP) сделал 5 шагов по траве (-500MP), а потом обменял Феникса на Гнома (1500 MP), то проверку на ход в этот день он пройдёт, т.е. игра разрешит ему копать Грааль, т.е. запас его хода (2000-500=1500 MP) равен максимальному запасу, вычисленному по Гному.

2.2. Влияние местности.



На движение по определённым территориям тратится в несколько раз больше очков движения (MP), чем при движении по обычной земле. При движении по таким территориям каждые 100 (141) очков (MP), затрачиваемые на шаг, умножаются на соответствующий коэффициент, который зависит от уровня развития навыка **Поиск Пути** у героя. Также существуют дороги, которые автоматически снижают затраты на прохождение, чем увеличивают запас хода - но не увеличивают MP(!), и Попутный ветер, который влияет на движение по воде. В случае бонуса затрачиваемые очки движения также умножаются на коэффициент, который не зависит от Поиска пути у героя:

Тип территории	Норма	Уровень развития Поиска пути		
		Базовый	Продвинутый	Экспертный
Грязь	100%	100%	100%	100%
Трава	100%	100%	100%	100%
Лава	100%	100%	100%	100%
Подземелье	100%	100%	100%	100%
Мощёная дорога	50%	50%	50%	50%
Гравийная дорога	65%	65%	65%	65%
Грязевая дорога	75%	75%	75%	75%
Камни	125%	100%	100%	100%
Песок	150%	125%	100%	100%
Снег	150%	125%	100%	100%
Болото	175%	150%	125%	100%
Попутный ветер (только для героев на корабле)	66%	66%	66%	66%

Примечание: В случае, когда герой преодолевает границу между двумя типами ландшафта с различными по величине штрафами на перемещение, в расчете очков движения (MP) первого шага применяется штраф той клетки, с которой герой начинает его. Т.е., если герой движется с камней на болото и делает 5 ходов, то первый шаг имеет штраф передвижения по камням, и четыре шага - штраф болота. Это правило не распространяется на шаг с дороги на "бездорожье". В этом случае первый шаг сразу считается со штрафом.

Штрафы местности **не** действуют, если:

- герой находится под действием заклинания Полет (однако это заклинание имеет свою собственную систему штрафов - см.п.2.4 ниже);
- наличие в армии Кочевников позволяет ходить по песку без штрафов;
- герой имеет Экспертный Поиск пути;
- армия героя состоит целиком из существ, для которых эта земля является "родной" (см. таблицу ниже);
- если в армии имеются нейтральные войска (Кочевники, Мумии и пр.), а для остальных войск местность, по которой движется отряд, является родственной (т.е. штраф местности не действует на них), то можно избежать штрафа и для нейтральных войск. Для этого необходимо разместить войска таким образом, чтобы нейтралы были левее остальных войск. Этот момент не документирован, но работает без ограничений.

Внимание! На последнем шаге штрафы местности действуют независимо от состава армии.
Герой без войск всегда имеет штраф независимо от его класса и ранее бывших у него существ.

"Родная" земля для всех классов героев:

Существа из города	Классы героев	"Родная земля"
Замок	Рыцарь, Священник	Трава
Оплот	Рэйнджер, Друид	Трава
Башня	Алхимик, Маг	Снег
Инферно	Демон, Еретик	Лава
Некрополис	Рыцарь смерти, Некромант	Грязь
Темница	Лорд, Чернокнижник	Подземелье
Цитадель	Варвар, Боевой маг	Камни
Крепость	Хозяин зверей, Ведьма	Болото
Сопряжение	Элементалист, Путешественник	Трава

В бою на родственном для существ ландшафте герои видят все эффекты вражеских заклинаний, которые невидимых (Минное поле, включая Мины Башни, и Зыбучие пески); атака, защита и скорость существ в бою увеличивается на 1, причём, это относится именно к существам в армии героя, но не имеет значение класс героя, который управляет ими. Т.е., Хозяин зверей не увеличит скорость своим существам на болоте, если они будут не из Крепости. Примечательным также является тот факт, что при осаде города родной землей является не местность на которой город расположен, а тип самого города. Т.е., при осаде Оплота, стоящего на болоте, бонус будут иметь существа Оплота, а не существа Крепости.

Ниже представлены коэффициенты, показывающие как различная степень развития вторичных навыков Логистика и Поиск пути изменяют длину хода героя на различных типах ландшафта, имеющего штраф. За единицу принял базовый ход героя при отсутствии у него этих вторичных навыков на местности, не имеющей штрафа. Т.е., **указано сравнительное количество хода, которое останется у героя при определенном сочетании всех значимых условий.**

Без Поиска пути	Логистика			
	нет	Базовая	Продвинутая	Экспертная
Камни	0,80	0,88	0,96	1,04
Песок	0,67	0,73	0,80	0,87
Снег	0,67	0,73	0,80	0,87
Болото	0,57	0,63	0,69	0,74

Базовый Поиск пути	Логистика			
	нет	Базовая	Продвинутая	Экспертная
Камни	1,00	1,10	1,20	1,30
Песок	0,80	0,88	0,96	1,04
Снег	0,80	0,88	0,96	1,04
Болото	0,67	0,73	0,80	0,87

Продвинутый Поиск пути	Логистика			
	нет	Базовая	Продвинутая	Экспертная
Камни	1,00	1,10	1,20	1,30
Песок	1,00	1,10	1,20	1,30
Снег	1,00	1,10	1,20	1,30
Болото	0,80	0,88	0,96	1,04

Экспертный Поиск пути	Логистика			
	нет	Базовая	Продвинутая	Экспертная
Камни	1,00	1,10	1,20	1,30
Песок	1,00	1,10	1,20	1,30
Снег	1,00	1,10	1,20	1,30
Болото	1,00	1,10	1,20	1,30

2.3. Последний шаг. (Правило "последнего шага")

Если у героя недостаточно очков движения (MP) для шага по диагонали (141), но достаточно для шага по горизонтали или вертикали (т.е. $141 \geq MP \geq 100$), он всё же может шагнуть или посетить объект по диагонали, но лишь в случае отсутствия штрафов на передвижение (дороги, состав армии и заклинание Полет в расчет не принимаются - т.е. штраф местности для последнего шага действует всегда).

Примеры:

- У героя с Джинном остается 100 очков движения (MP). Герой не имеет Поиска Пути и стоит на снегу. Шагнуть по диагонали он не сможет, поскольку без Поиска Пути у него будет штраф по снегу. То, что снег является для Джинна «родной землей», герою на последнем шаге не поможет.
- У героя с Джинном остается 100 очков движения (MP). У героя Базовый Поиск Пути и он стоит на снегу. В этом случае герой опять же не сможет сделать шаг по диагонали, поскольку при Базовом Поиске Пути герой все равно имеет штраф при ходьбе по снегу.
- Герой перед последним шагом стоит с Архангелом на траве. Поскольку в данном случае не действуют штрафы местности, герой может шагнуть по диагонали.

Что же касается территорий, имеющих штраф за передвижение по ним, то правило "последнего шага" работает если остаток MP лежит в диапазоне от 100^*k до 141^*k . К - штраф перемещения по почве: 1,75 для болота, 1,5 для песка и снега, 1,25 для камней. К снижается наличием Поиска пути на 0,25 за каждый уровень его развития, но не ниже 1. Если в армии есть Кочевник, то на песке К принимается за 1. Из этого общего правила следуют выводы и особенности применения на практике (основано на информации *Dandy*, heroesworld.ru и *RoseKavalier*, heroescommunity.com):

- Если остатка MP, попадающего в "последний шаг" хватает на горизонтальный шаг, то герой сможет сделать и диагональный.
- Для камней нужно иметь остаток MP от 125 до 176, чтобы иметь возможность сделать диагональный шаг. Но при 141 MP и более вам бы итак хватило на передвижение без штрафа, а наибольший остаток был бы $176 - 141 = 30$ недостаточным даже на шаг по быстрым дорогам, потому бы запас обнулился и вы бы не заметили скидку. И только при MP от 125 до 140 можно получить бонус в виде возможности диагонального шага.

1.2. Для песка и снега нужно иметь остаток MP от 150 до 212, чтобы начало действовать правило "последнего шага".
Тут есть два момента:

1.2.1. При остатке MP от 200 до 212 мы сможем сделать диагональный шаг за 100 MP (!). У нас останется ещё остаётся от 100 до 112 MP и мы сможем сделать ещё один горизонтальный или вертикальный шаг. Тем самым мы наблюдаем явление, когда правило "последнего шага" срабатывает на предпоследний шаг. Диапазон для наблюдения явления небольшой, но содержит значение 200 MP, потому может наблюдаваться не так уж и редко.



1.2.2. При остатке MP от 150 до 199 мы также сможем сделать диагональный шаг за 100 MP, но остатка от 50 до 99 MP хватит лишь для дальнейшего шага по дорогам.

1.3. Для болота нужно иметь остаток MP от 175 до 247, чтобы начало действовать правило "последнего шага". Работает аналогично правилу для снега. 247 MP может хватить на 2 диагональных шага по 100 MP с остатком в 47 MP.

2. Особой зоной действия правил "последнего шага" являются дороги. Для мощёных дорог 1 шаг по прямой стоит 50 MP (70MP по диагонали), для гравийных - 65 MP (91MP по диагонали), для земляных - 75 MP (106 MP по диагонали). Уровень Поиска пути у героя никак не влияет на эти значения. При этом при минимальном остатке MP (достаточном для шага по бездорожью), диагональные шаги стоят также, как и горизонтальные (не важно по дороге или нет). Например, у нас осталось 200 MP на мощёной дороге на снегу. В этом случае:

2.1. 200 MP хватает на 1 шаг по снегу и включается правило "последнего шага" (см.п.1.2). Мы можем сделать диагональный шаг по дороге за 50 MP вместо 70. Остатка 150 MP всё ещё хватает на 1 шаг по снегу и правило продолжает работать. Мы можем сделать ещё один диагональный шаг по дороге за 50 MP. Осталось 100 MP, чего не хватает на 1 шаг по снегу (не попадает в диапазон п.1.2). Эти 100 MP можно потратить на 2 шага по горизонтальной дороге. Итого имеем с минимального остатка целых 4 шага под действием правил "последнего шага"!

2.2. Однако, если в вышеприведённом примере герой будет иметь Базовый Поиск пути, то он сможет сделать только 3 шага: остаток 200 MP не попадает под понятие "последний шаг" (125-176 MP), поэтому шаг по диагональной дороге будет стоить как обычно 70 MP. Осталось 130 MP и следующий диагональный шаг уже будет попадать под "последний шаг" и обойдётся в 50 MP. Осталось 80 MP. Этого не хватит ещё на 2 шага, только на 1. В данном случае Поиск пути портит логистику на дорогах (!).



Дальность хода при остатке 200 MP без Поиска пути у героя -

- Дальность хода при остатке 200 MP с базовым Поиском пути у героя.

3. Перемещение на корабле по воде (условно тоже считается шагами) аналогично движению на суше по земле без штрафов, т.е. нужно иметь остаток MP от 100 до 141, чтобы сделать диагональный шаг.

4. Попутный ветер на воде работает аналогично мощёной дороге на суше, т.е. диагональный шаг будет стоить 70 MP или 50MP при действии правила "последнего шага".

Это интересно! Максимальное количество очков хода (MP), которое можно сэкономить используя правило "последнего шага", составляет 98 MP. Для этого нужен остаток в 247 MP на гравийной дороге на болоте. Диагональный шаг по дороге (65 MP вместо 91) сэкономит 26 MP. Дальнейший диагональный шаг по болоту (175 MP вместо 247) сэкономит ещё 72 MP.

2.4. Полёт.

Заклинание Полёт позволяет игнорировать штрафы местности (бонусы при этом продолжают действовать), однако оно имеет собственную систему штрафов, зависящих от уровня развития Магии воздуха у героя. На каждый шаг "в полёте" герой тратит больше очков движения:



Магия воздуха	Штраф
Нет	140%
Базовая	140%
Продвинутая	120%
Экспертная	100% (нет штрафа)

Затраты на перемещение (100 или 141 MP) умножаются на коэффициент штрафа.

Эти штрафы действуют **только** при Полёте над водой, препятствиями или землёй, имеющей штрафы для данного героя больше, чем сам штраф Полёта. Например, при Полёте по камням (штраф 125%) без Магии воздуха (штраф 140%) герой будет тратить 125 MP при движении по горизонтали, но при Продвинутом Полёте - 120 MP, а не 125, т.е. берётся меньший из штрафов.

Т.е. если у героя Экспертный Поиск Пути, а следовательно штрафы местности на него не действуют, он будет летать по болоту с обычной скоростью, даже если у него нет Экспертной Магии воздуха.

Отдельно стоит отметить то, что для непроходимые клетки объектов на карте также считаются препятствиями и при Полёте через объекты штраф будет действовать. Исключением являются посещаемые клетки (клетки входа в объект), включая клетки прохода через Гарнизон или Пограничные ворота, даже если на эту клетку герой не встаёт при посещении (например Таверна) - при Полёте через них штраф не действует.

Артефакт **Крылья Ангела** даёт герою эффект постоянно наложенного Экспертного заклинания Полёт.

2.5. Хождение по воде.

Хождение по воде является "урезанной" версией заклинания Полёт. Оно позволяет преодолевать только водные преграды, но не останавливаться или завершать ход на воде. В зависимости от уровня развития вторичного навыка Магия Воды при использовании заклинания Хождение по воде на каждый шаг по воде тратится больше очков движения:



Магия воды	Штраф
Нет	140%
Базовая	140%
Продвинутая	120%
Экспертная	100% (нет штрафа)

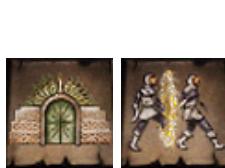
Затраты на перемещение (100 или 141 MP) умножаются на коэффициент штрафа.

Артефакт **Сапоги Левитации** дает герою эффект постоянно наложенного Экспертного заклинания Хождение по воде.

Полёт и **Хождение по воде** можно применять, даже если между героем и целевой точкой есть закрытая Террой инкогнито местность. Главное - чтобы целевая точка была на открытой земле.

2.6. Городской портал и Дверь измерений.

На перемещение героя (в город или указанную точку) при помощи Городского портала или Двери измерений тратится:



Магия земли (Городской портал) или Магия воздуха (Полёт)	Очки движения (MP)
Нет	300
Базовый	300
Продвинутый	300
Эксперт	200

Примечание: для того, чтобы заклинание Дверь измерений сработало, у героя должен быть хоть какой-то остаток хода (больше 0), для заклинания Городской портал необходимо наличие указанного в таблице запаса хода, в противном случае оно не сработает (*Добавил cyberB, heroesportal.net*).

В Инферно есть особое строение - Врата замка. С их помощью герои могут перемещаться между своими городами Инферно, в которых есть это строение, не тратя при этом очки движения (MP).

3. Менеджмент хода.

Чтобы подобрать сундук, артефакт, ресурс и т.д., достаточно сделать левый клик на этом объекте, и компьютер автоматически определяет наиболее выгодный маршрут. Однако этот маршрут строится без учёта направления дальнейшего движения героя, поэтому его можно немного улучшить.

3.1. «200 лучше, чем 141».



Герой должен взять Сундук. Компьютер выдал кратчайший маршрут. Если герой заберет Сундук, он потратит на это 141 очко движения (MP), но при этом останется на месте.

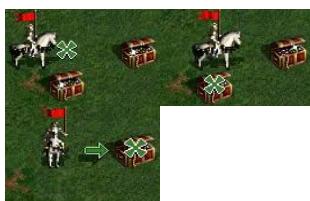
Однако, после того, как герой возьмет первый Сундук, он должен пойти за вторым. А это три шага по горизонтали. В итоге для того, чтобы взять оба Сундука, герою понадобится:
 $141 + 100 + 100 + 100 = 441$ очков хода (MP).

Если не использовать маршрут, предложенный компьютером, можно выгоднее распорядиться запасом хода:

Направляем героя на клетку вперед - 1 шаг по горизонтали.

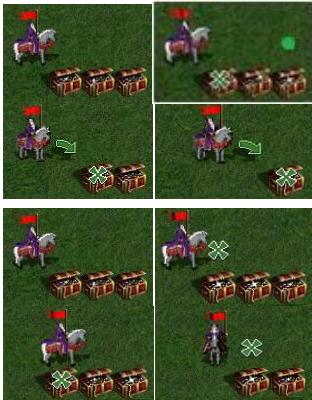
Герой забирает первый Сундук - 1 шаг по вертикали.

И идет ко второму - 2 шага по горизонтали. В этом случае на сбор Сундуков у героя уйдет: **$100 + 100 + 100 + 100 = 400$** очков хода (MP), что на 41 меньше, чем в первом случае.



3.2. «Всё моё!».

На карте иногда встречаются скопления различных ресурсов. Если самому прокладывать путь, можно избежать неоправданных потерь хода:



Допустим, герою нужно собрать три Сундука и встать на крайнюю правую клетку (над третьим Сундуком), чтобы идти дальше. Вариант компьютера будет следующим:

Герой берет первый Сундук - 141 MP.

Герой берет второй Сундук - $100+141 = 241$ MP.

Тем же способом берет третий Сундук - $100+141 = 241$ MP. И движется на 1 клетку вправо - 100 MP. В итоге будет потрачено $141+241+241+100 = 723$ MP.

Однако есть способ гораздо лучше:

Герой шагает на клетку вперед - 100 MP.

Забирает первый Сундук - 100 MP.

Шагает еще на клетку вперед - 100 MP, потом забирает второй и, таким же образом третий. В итоге затраты на сбор составят $200+200+200 = 600$ MP, что на 123 MP меньше, а это более 1 клетки пути. А как важен бывает иногда именно последний шаг!

3.3. «Осада».



Цель героя – захват города с последующим посещением. Тут уже нужно обойтись без «самодеятельности» и доверить компьютеру составление маршрута. Потому как, если герой атакует город с этой клетки, он потратит 141 MP и после битвы останется на месте. Потом ему придется потратить еще столько же, чтобы войти в город. ИТОГО: 282 MP. Если же герой шагнёт вправо, атакует город и войдёт в него, он потратит 300 MP, что несколько больше и может быть крайне критичным, особенно на последнем шаге.

3.4. «Нормальные герои всегда идут в обход».

Бывают случаи, когда обход кучи ресурсов может сэкономить несколько очков движения (MP). Подобные манёвры бывают полезны при игре на скорость, когда главный герой ни в коем случае не должен отвлекаться на сбор ресурсов.



Если герой возьмет Сундук и пройдёт два шага вправо, он потратит 300 очков хода (MP).

Если герой обойдет сундук, он потратит всего 282. Экономим 18 MP.

В этом примере обход сэкономит герою еще больше: Если герой возьмет Сундук и пройдёт две клетки по диагонали, он потратит 423 очков движения (MP). На обход Сундука герой потратит лишь 341 MP, что позволит найти "из воздуха" не много ни мало - 82 очка (MP)!

3.5. «Эх, дороги...».

Не следует забывать о дорогах. Прямой путь не всегда самый быстрый:



Необходимо взять оба Сундука и пройти дальше по дороге. Если довериться компьютеру, маршрут получится следующий:

Герой берёт первый Сундук (100 MP) ...и бежит к следующему, минуя дорогу (300 MP).

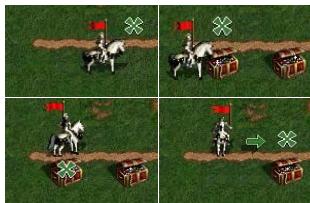
После чего переходит на дорогу (141 MP). Итого в сумме: 541 MP.

Если самому прокладывать маршрут:

Герой сразу шагает на дорогу (141 MP).

Герой берет первый Сундук (100 MP).

Два шага по дороге ($2 * 100 * 0.75 = 150$ MP) и герой забирает второй Сундук (100 MP). Итого в сумме: 491 MP, что составит **50 MP** экономии хода.



Диагональные шаги по дорогам затрачивают 106, 91 и 70 MP для грязевой, гравийной и мощёной дороги соответственно.

4. Ночёвка.

Поскольку расчёт запаса хода происходит в начале дня и в течение дня уже, за исключением частного случая*, не пересчитывается, можно выиграть пару шагов, если в конце дня оставить в армии только самых быстрых существ (достаточно оставить существ со скоростью хотя бы 11, так как более высокая скорость уже не даёт дополнительного преимущества. Учитывается только естественная скорость существ **без** учета бонусов артефактов и эффекта скорости на родной местности, но с учётом +1 к скорости от специалистов по существам). Для этого можно оставить медленные войска в гарнизоне, городе, на охране шахты, или передать их другому герою, а в начале следующего дня вернуть обратно. Артефакты Сапоги скорости, Перчатки всадника, Ожерелье морского проведения и Шляпа морского капитана имеет смысл одевать только на ночь, чтобы в начале следующего дня получить бонус к запасу хода. Если в начале дня их снять, запас хода не уменьшается.

* Важно понимать, что эффект штрафа местности **влияет** на запас хода и **пересчитывает его в течение дня**. Т.е., если на болоте никто из ваших существ не имеет штрафа местности, но в течение хода к Вам присоединится нейтральная армия НЕ болотных существ, остаток вашего хода уменьшится сразу же, потому как включается действие штрафа местности. Однако, можно проявить хитрость - и оставить этих существ охранять ближайшую шахту, а забрать на обратном пути. Тут уж вам решать, что важнее - скорость или мощь армии.

Также можно избежать штрафа местности, если у Вас в армии помимо существ, для которых данная местность является родной, имеются нейтралы (Снайпер, Мумия, Сказочный Дракон, Чародей и пр.). Они, естественно, несут штраф, так как являются чужеродными существами для данной местности. Однако, если поставить нейтрала левее всех остальных существ в окне героя (на поле боя нейтралы будут выше всех), то в этом случае можно избежать штрафа. Это недокументированная фишка в игре, но она действует во всех случаях, причем, компьютер также её может применить.

5. Зелёный столбик.

Для приблизительного отслеживания оставшегося запаса очков хода (MP) у героя, в интерфейсе игры встроен специальный индикатор - зелёный столбик слева от портрета каждого героя, имеющий свою условную индикацию:

Уровень индикатора +++
соответствует 2800 MP и
более.

Уровень индикатора ++
соответствует 2500 MP и
более.

Уровень индикатора +
соответствует 2300 MP и
более.

Максимальный уровень
индикатора соответствует 2200
MP и более.
Далее по убыванию ~1 px за
каждые 100 MP. Половина
индикатора - 1100 MP.

Фортификационные укрепления города и их штурм.

1 Стрелковые башни.

Как известно, город может иметь центральную Стрелковую башню (при постройке Цитадели) или центральную и две боковые (в случае постройки Замка). Урон, наносимый центральной башней, в 2 раза больше, чем от одной из боковых. Величина урона зависит от количества "структур" (зданий), имеющихся в данный момент в городе (уровень защиты атакуемого отряда и его расположение на поле не влияют на величину урона, что имеет место при дистанционных атаках стрелковых отрядов защитников). Однако, не все, что можно построить в городе, подпадает под определение "структуры":

1. Все улучшения жилищ существ, Префектуры и Гильдии магов не считаются "структурой", так как основное здание уже построено.
2. Дополнительные строения, увеличивающие прирост (типа Бастиона грифонов) также не является "структурой". Эти улучшения даже не отражаются на виде города (их невозможно выделить мышкой и получить название в строке информации).
3. Цитадель или Замок не являются "структурой", так как тоже являются улучшениями Форта и сами по себе дают городу башни.
4. В некоторых городах имеются и другие улучшения основных строений, которые "структурой" не являются:

Город	Стандартные структуры	Уникальные структуры	Не являются структурами
Замок		Верфь, Маяк, Конюшни	Братство меча, Бастион грифонов
Оплот		Таинственный пруд, Сокровищница	Гильдия горняков, Фонтан удачи, Молодые дендроиды
Башня		Торговец артефактами, Библиотека, Смотровая башня, Стена знаний	Крылья ваятеля
Инферно		Орден огня, Серные тучи, Врата замка	Инкубатор, Клетки
Некрополис	14: Префектура, Таверна, Кузница, Рынок, Хранилище ресурсов, Гильдия магов 1 уровня, Храм граала, Жилище существ 1...7 уровня	Усилитель некромантии, Вуаль тьмы, Преобразователь скелетов, Верфь	Разрытые могилы
Темница		Академия боевых искусств, Водоворот маны, Портал вызова, Торговец артефактами	Грибные кольца
Цитадель		Храм Вальгаллы, Чёрный ход, Гильдия наёмных работников, Двор баллист	Столовая
Крепость		Клетка богов войны, Обелиск крови, Верфь, Знаки страха	Квартира капитана
Сопряжение		Университет магии, Торговец артефактами, Верфь	Сад жизни

Формула расчета базового урона, наносимого центральной башней конкретного города имеет следующий вид:

$$\text{Урон} = D + d \cdot N,$$

где D - базовый урон центральной башни = 10...15 единиц.

d - дополнительный урон, который приобретает Стрелковая башня при постройке очередной "структурой".

N - количество "структур", которые уже построены в городе.

В "пустом" городе (Сельская управа и Цитадель) центральная башня наносит урон от 10 до 15 единиц. Каждая построенная "структура" прибавляет к возможному урону, наносимому башней, 2...3 единицы, доводя его (при полностью отстроенном городе) до 46...69 единиц (например, в Темнице).

Разные типы городов имеют разное количество "структур" и, следовательно, разные возможности башен при максимальном их ("структур") построении.

Стрелковые башни игнорируют защиту цели при расчёте урона стрельбы, а также они не учитывают навыки Нападения и Стрельбы своего героя. Поэтому фактически урон башен всегда выше на 50% ($0,05 * 10$).

Город	Количество "структур"	Максимальный урон центральной башни
Замок	17	44...66
Оплот	16	42...63
Башня	18	46...69
Некрополис	18	46...69
Инферно	17	44...66
Темница	18	46...69
Крепость	18	46...69
Цитадель	18	46...69
Сопряжение	17	44...66

Количество "структур" указано с учётом построенного Храма Граала.

2 Фортификационный ров.

Каждый тип города имеет свой фортификационный ров, кроме Башни (см. ниже). Рвы имеют 3 основных эффекта при взаимодействии с ними любого существа:

1. Если пеший отряд попадает в ров, его движение в этом раунде заканчивается (подобно попаданию в Зыбучие пески). Также нельзя атаковать после перемещения на ров. На летающих существ этот эффект не влияет. Двухгексовые существа получают эффект рва, находясь любой своей частью в нём. Пешее перемещение по клеткам рва возможно только на расстояние в 1 клетку. 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.

2. Существо, находящееся во рве, получает -3 к защите.

3. Если ход любого существа заканчивается на клетке рва, то ему наносится урон в конце хода. Урон наносится, если существо во рву Ждёт, Защищается или атакует с места, но не наносится, если использует колдовство (например, Воскрешение Архангелами, и включая колдовство Сказочных драконов и Чародеев). Рвы в Возрождении Эрафии не наносят урон.

Кроме того, эффект рва не срабатывает:

*Если существо попало на него при помощи Телепорта, включая мины Башни.

*Если существо пропускает ход, находясь во рву, из-за выпадения Страха или низкого боевого духа.

*Если существо пропускает ход, находясь во рву, из-за Слепоты, Окаменения или Паралича.

Величина урона зависит от типа города:

Город	Особенность фортификационного рва
Замок	Ров наносит 70 урона.
Оплот	Живая изгородь наносит 70 урона.
Башня	Минное поле , заменяющее фортификационный ров в этом городе, имеет магическую природу и не влияет на обороняющихся существ, не прерывает ход и не снижает защиту. Подробнее см. ниже.
Некрополис	Груды костей наносят 70 урона.
Темница	Кипящее масло наносит 90 урона.
Инферно	Лава наносит 90 урона любому отряду.
Крепость	Кипящая смола наносит 90 урона. Двойная ширина рва.
Цитадель	Стена шипов наносит 70 урона.
Сопряжение	Ров наносит 70 урона.

Минное поле Башни.

Перед стенами Башни со стороны атакующего, вместо фортификационного рва, имеется Минное поле. Оно не видимо для атакующего игрока и не действуют на обороняющегося, в отличие от рвов других городов. Минное поле имеет магическую природу и его эффект аналогичен одноимённому заклинанию героя. Если существо попадает на Мину, то она взрывается и наносит урон. Величина урона каждой из мин рассчитывается по формуле (**10 * CM + A**), где A равно 25 при отсутствии обороняющегося героя или если у героя нет Магии огня выше Базового уровня. При наличии Продвинутой Магии огня A=50, при Экспертной A=100. После срабатывания Мина исчезает. Также урон Мин различен в разных версиях игры:

Для Возрождения Эрафии:

- 1) При отсутствии героя в городе, урон от каждой Мины равен 55 единицам.
- 2) Если в городе есть герой, то урон Мин определяется по формуле **10*CM+A**. В этом случае урон от мины может быть и ниже 55.

Для Клинка Армагеддона и Дыхания смерти:

- 1) При отсутствии героя в городе, урон от каждой Мины равен 150 единицам.
- 2) Если в городе есть герой, то урон Мин определяется по формуле **10*CM+A**, но не ниже 150.

На урон мин влияет заклинание Защита от огня, наличие Сферы бушующего огня, а големы получают уменьшенный урон.

В целом Минное поле вдоль стен Башни менее надежно, чем защитные рвы других городов, так как мины наносят одноразовый ущерб и могут быть легко уничтожены Снятием заклинаний Экспертного уровня (Добавил [Dan McGraw](#), [astralwizard](#)). Также Мины не активируются при наличии у любого героя Плаща отречения. Сфера запрещения не нейтрализует мины.

Мины имеют огненную природу и не активируются существами с Защитой от огня или магии в целом, кроме случая, когда у любого из героев имеется Медаль уязвимости - она снимает иммунитет со всех существ нападающего.

3 Фортификационные сооружения. Прочность стен и башен.

Объект	Прочность
Верхняя башня	2
Верхняя стена	4
Средняя верхняя стена	4
Ворота	2
Средняя нижняя стена	4
Нижняя стена	4
Нижняя башня	2
Центральная башня	2

Прочность того или иного фортификационного сооружения показывает количество урона, которое оно сможет выдержать.

Урон фортификационным сооружениям может наносить Катапульта, Циклопы, Короли циклопов и заклинание Землетрясение.

При этом Циклопы наносят урон сооружениям на уровне Базовой Баллистики, Короли циклопов - на уровне Продвинутой Баллистики, а Землетрясение наносит 1 урон некоторым сооружениям в зависимости от уровня развития Магии земли у героя.

Городские стены возникают у обороняющего город после возведения в нём Форта. Они дают обороняющимся войскам 2 основных тактических преимущества:

1. Перекрывают проход для атакующих пеших войск - создают препятствие, пока не будут разрушены.
2. Стрелки с атакующей стороны получают 50% штраф на стрельбу по существам за стенами.
 - 2.1. Единственные стрелки, которые не имеют штрафа при стрельбе через стены: Маги, Архимаги, Снайперы и Чародеи.
 - 2.2. Если Катапульта, циклоп или Землетрясение делают пролом в стене, то стрелки атакующего теряют штраф за стрельбу через стену при стрельбе по существам, находящимся на одной прямой с ними и с брешью.

Внимание! Не стоит путать 50%-ный штраф за стрельбу на расстояние более 10 клеток и 50%-ный штраф за стрельбу по существам за стенами. При осаде города стрелки атакующего изначально имеют оба штрафа, т.е. стреляют на 25% своей силы. При этом графически, "сломанная" стрела показывается, когда есть хотя бы один из штрафов.

Внимание! 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.

4 Катапульта и расчёт её эффективности при штурме.

Баллистика	Выстрелов	Шанс попадания*				Шанс нанести урон		
		Центр.башня	Боков.башни	Врата	Стена	0	1	2
Нет	1	5%	10%	25%	50%	10%	60%	30%
Базовая	1	7%	15%	30%	60%	0%	50%	50%
Продвинутая	2	7%	15%	30%	60%	0%	50%	50%
Экспертная	2	10%	20%	40%	75%	0%	0%	100%

*Данный параметр не суммируется. Имеется в виду вероятность попадания выстрелом в один из указанных объектов в случае, если она изберет этот объект своей целью. В случае попадания - идёт расчёт вероятности нанести урон согласно следующей части таблицы. Т.е. даже в случае попадания не факт, что урон будет нанесен.

5 Тактические особенности штурма и защиты города.

1. Любое существо нападающего, находящееся перед воротами города (на клетке рва или через 1 клетку), 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 Вы можете управлять своей катапультой, чтобы она не пробила брешь в городских стенах. Однако, если труп исчезает (призванные элементали), то ворота начинают работать нормально. Верно и обратное, если любое существо встанет на клетку ворот (но не через 1 клетку от неё) в открытом их положении, то ворота не смогут закрыться. Труп на клетке ворот также не даст это сделать.
2. Ослепить существо противника в тот момент, когда он пытается пройти сквозь пролом в стене намного полезнее, чем затыкать брешь своим воином.
3. Снять Мины у стен Башни можно Снятием заклинаний на уровне Эксперт.
4. Циклопы и Короли циклопов незаменимы при осаде, так как являются единственными существами, способными атаковать городские стены. Циклопы атакуют как Катапульта на уровне Базовой Баллистики, Короли циклопов - на уровне Продвинутой Баллистики. При этом количество существ в отряде не влияет на возможность атаки стен.
5. Загипнотизированное существо защитника может не дать закрыться городским воротам, если остановиться в их створе. Однако самостоятельно открыть ворота загипнотизированным существом не получится.
6. Уничтожение Катапульты нападающего может быть первостепенной задачей защитника, если в армии нападающего нет сильных летающих существ. Достаточно мощные стрелковые башни сами справятся с противником. Идеальным существом для этой цели являются Гарпии с их способностью возвращаться после атаки назад. Или другое летающее существо, активируемое после Ожидания. Главное - правильно расставить свои войска перед атакой противника, чтобы достать Катапульту.
7. У защитника города не появляется Баллиста при осаде, даже если защитник имеет её в своем арсенале, если в городе отстроен Форт. Но навык Артиллерии позволит ему управлять Стрелковыми башнями.

8. Стрелковые башни наносят на 33,3% или 100% больший урон при атаке существа, на котором наложено заклинание Воздушный щит (в зависимости от Магии воздуха), а также двойной урон по существам под Окаменением и дополнительный урон, если герой имеет навык Доспехи (очевидный баг в игре - в формулах используется знак / вместо *). Работает не во всех версиях). Также они игнорируют защиту цели.

9. Стрелковые башни, часто, в первую очередь начинают атаку по стреляющим существам нападающего, тем самым наносят очень неприятный урон. Если в армии имеются незадействованные слоты, 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 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 (*Предоставил Racot*). Также сохранить стрелковые отряды помогает выдвижение вперёд (предположительно на дистанцию менее 10 клеток от центральной Стрелковой башни) крупного пехотного отряда существ 1 уровня, например Кентавров. Также отвлечение срабатывает при выдвижении летающих отрядов (*Предоставил ThatOne, forums.ag.ru*).

10. Крепостные стены 2 (средняя верхняя) и 4 (нижняя) имеют интересные особенности (баг). При осаде города это проявляется в том, что вражеские существа (ИИ) продолжают сидеть за стенами города, даже когда стены 2 и 4 разбиты (но если установка ИИ по ходу боя меняется с отсиживания на атаку, то он воспользуется пробоинами для выхода). Если речь об обороне, то можно каким-то своим существом встать сразу после рва в пробоине 2 или 4, и вражеское существо, которое пыталось прорваться в город через эту пробоину, перестаёт видеть такую возможность и защищается, пропуская ходы, стоя во рву, почти до самого конца боя, переходя в режим атаки только тогда, когда ИИ чувствует, что он проигрывает по силам. Но логика этого бага до конца не понятна. (*Основано на информации Mario Stanfield, heroescommunity.com*).

11. Если существо умрёт в створе ворот при осаде города, то его невозможно будет воскресить ни каким способом.

Штрафы стрельбы. Стрельба через крепостные стены.

Стрельба в Героях является особым видом атаки стрелковых существ и имеет массу сложных и порой неоднозначных нюансов. Так например, стрелки за наличие способности Стрельба расплачиваются сразу аж тремя видами штрафов:

1 Штраф в ближнем бою.

Все стрелки, кроме Фанатиков, Магов/Архимагов, Титанов, Бехолдеров/Созерцателей, Медуз/Королев медуз и Чародеев имеют 50% штраф при атаке в ближнем бою.

При этом на 50% уменьшается итоговый урон со всеми модификаторами.

2 Штраф за расстояние.

Все стрелки, кроме Снайперов, имеют 50% штраф за стрельбу на расстояние более 10 гексов. Расстояние считается по кратчайшему маршруту без учёта препятствий на поле боя (гекс стрелка =0, следующий 1 и т.д.). 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. Снижение на 50% урона берётся от итогового значения со всеми модификаторами.

3 Штраф за преграды (крепостные стены).

Все стрелки, кроме Магов/Архимагов, Снайперов и Чародеев имеют 50% штраф за стрельбу сквозь крепостную стену или ворота при осаде города, если они находятся слева от этих стен. Этот штраф может суммироваться со штрафом за расстояние и итоговый штраф составит 75%.

Фортификационные укрепления на поле боя осады занимают определённые гексы. Некоторые части укреплений (ворота, 4 элемента стены) могут быть разрушены, а другие - нет.

Однако не всегда стены города обеспечивают существам за ними защиту от вражеских выстрелов. Это связано со сложной механикой гексагонального поля боя. Попробуем разобраться. На самом деле гексагональное поле боя в расчётах преобразуется в обычное клеточное и выглядит следующим образом:

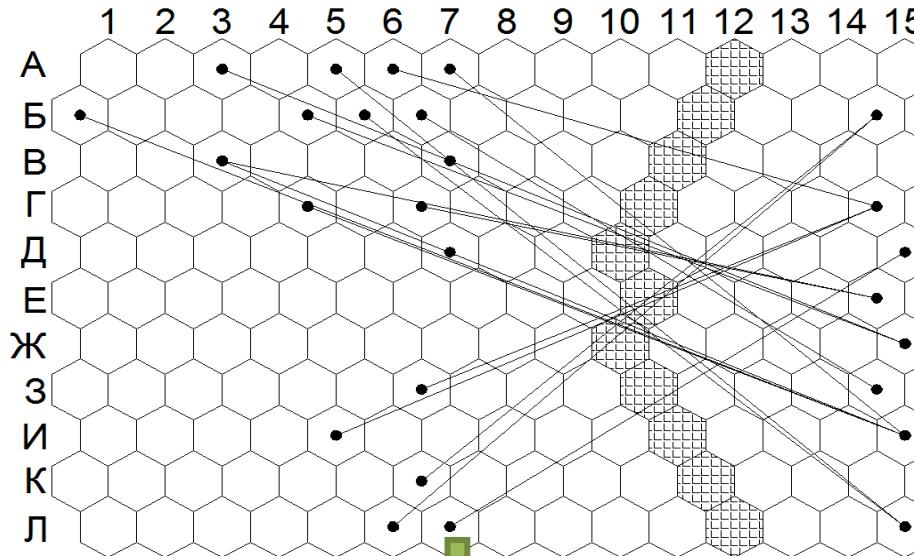


рис.1

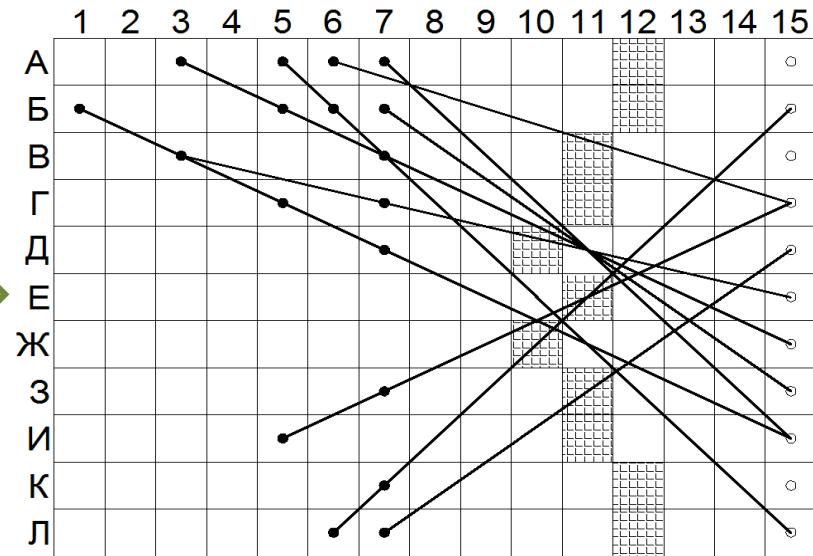


рис.2

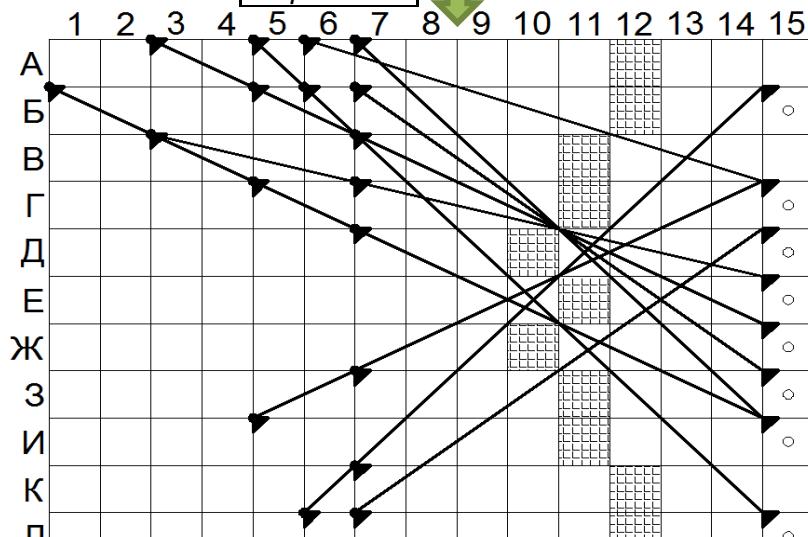


рис.3

На данном примере видно, как гексагональное поле боя (рис.1) преобразуется в клеточное (рис.2, 3). 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, когда линия стрельбы считается от верхнего левого угла клетки стрелка к левой верхней клетке цели. 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:

- а) Тележка с боеприпасами занимает клетку Б1 и Б15 у обороняющегося.
- б) Баллиста занимает клетку Г1. У обороняющегося Баллиста отсутствует всегда.
- в) Катапульта занимает клетку 31.
- г) Палатка первой помощи занимает клетку К1 и К15 у обороняющегося.
- д) 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.
- е) Если в армии только 6 видов существ, то из расстановки исключается клетка Е1 и Е15 у обороняющегося.
- ж) 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.
- з) 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:

а) 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).

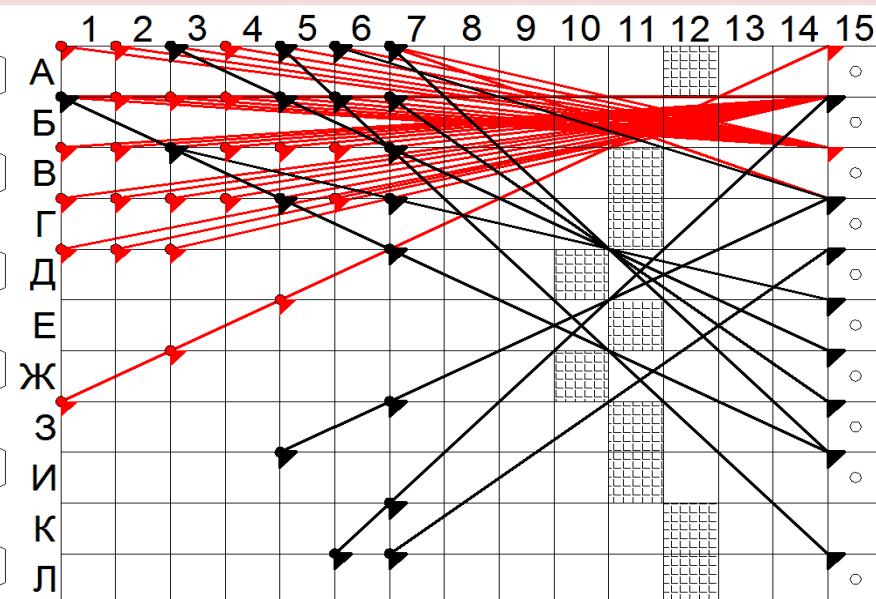
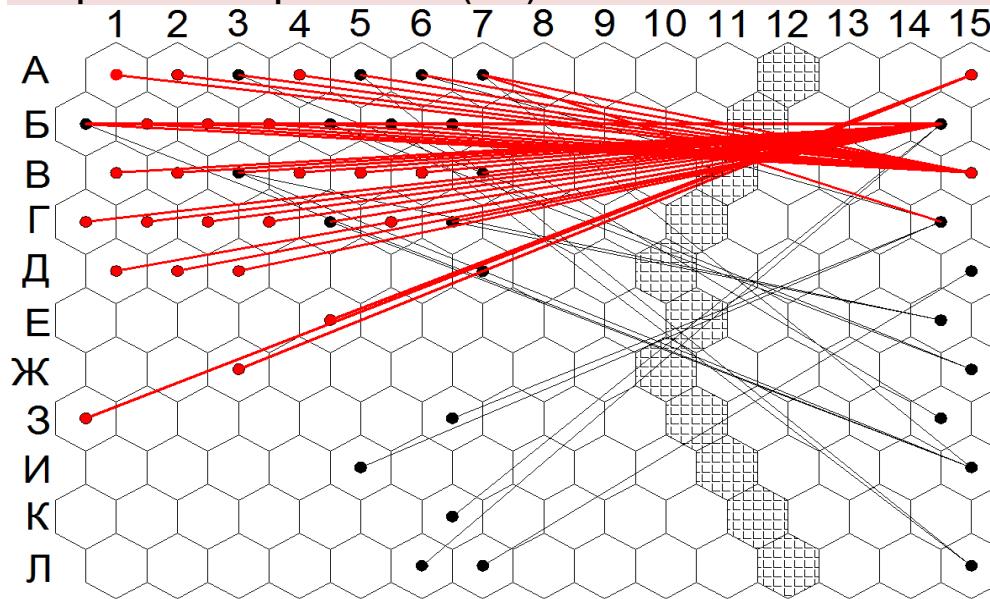
б) Если имеется Базовая Тактика, то можно поставить стрелков в позиции Б1 (не должно быть Тележки), А3 или В3. Так под стрельбой без штрафа за стены окажутся клетки Ж15 (позиция 5 в армии обороняющегося), И15 (позиция 6) и Е15 (позиция 4).

в) Если имеется Продвинутая Тактика, то можно также поставить стрелков в позицию А5, чтобы под стрельбой без штрафа оказалась клетки Л15 (позиция 7).

г) 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).

Проблема наличия штрафа упрощается при наличии пробоины в стене, образованной любым способом. Всего можно пробить 4 участка стены: Б12, Д1, 311 и Л15. Для каждой пробоины появляются новые позиции стрелок-цель, при которых отсутствует штраф стрельбы через крепостные стены.

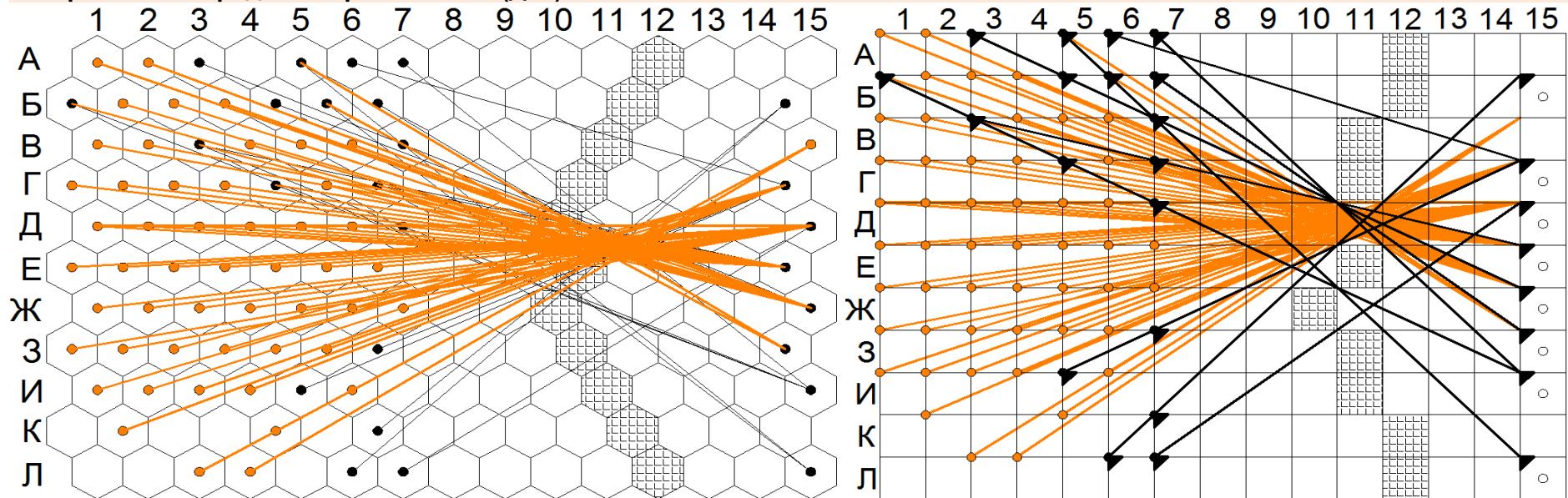
Пробоина в верхней стене (Б12):



От пробоины в верхней стене частично становятся уязвимы существа обороняющегося 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).

- а) По клетке А15 (позиция 1 в армии обороняющегося) теперь можно попасть без штрафа за стрельбу через крепостные стены с клеток 31 (Катапульту придётся уничтожить), Ж3, Е5 или Д7.
- б) 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.
- в) Клетка В15 теперь простреливается без штрафа с любой клетки линий А и Б в пределах первых семи клеток.
- г) Клетка Г15 теперь простреливается без штрафа с клетки А7.
- д) 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 обороняющегося на клетках В15 (позиция 2), Г15, Д15 (позиция 3), Е15 (позиция 4), Ж15 (позиция 5) и 315.

а) По клетке В15 (позиция 2 в армии обороняющегося) теперь можно попасть без штрафа за стрельбу через крепостные стены с клеток И6, К5, Л4 и Л3.

б) Клетка Г15 теперь простреливается без штрафа с клеток К2, И1-И4, 33-36, Ж6 и Ж7. [И1 - позиция 6].

в) 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].

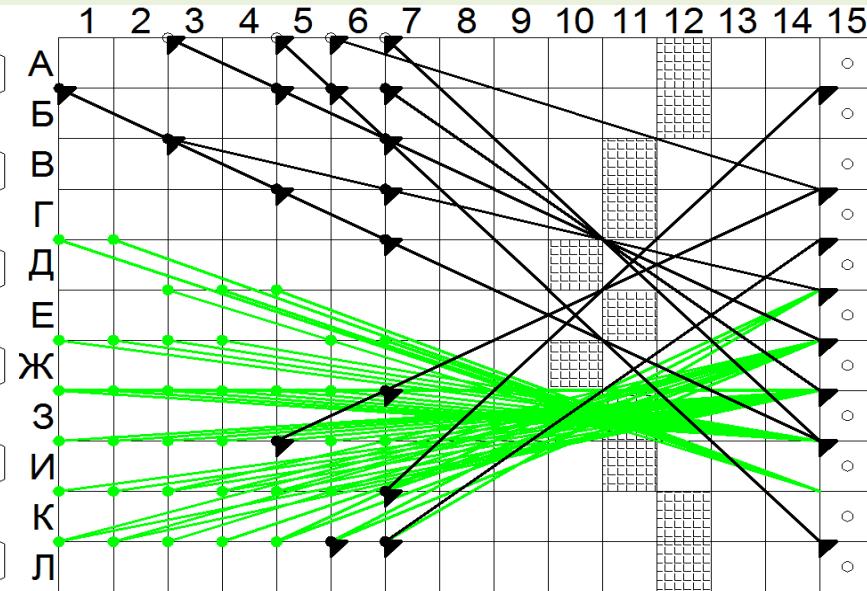
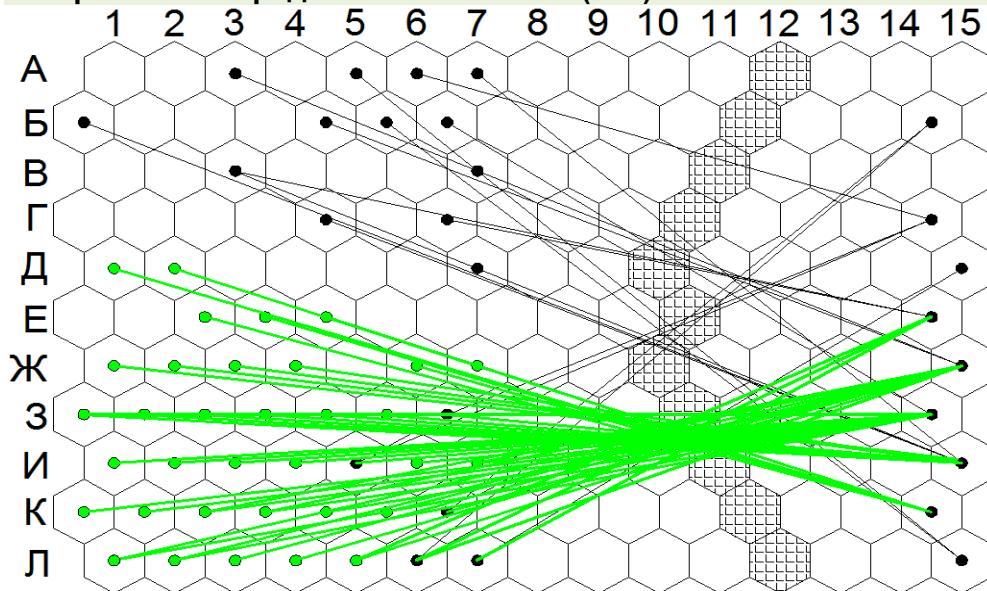
г) Клетка Е15 (позиция 4) теперь простреливается без штрафа с клеток Д1-Д7, Г1-Г6, В1 и В2. [Д1 - позиция 3, Г1 - Баллиста, В1 - позиция 2].

д) Клетка Ж15 (позиция 5) теперь простреливается без штрафа с клеток Г6, Г7, В3-В6, Б1-Б4, А1 и А2. [А1 - позиция 1].

е) Клетка 315 теперь простреливается без штрафа с клеток А5 и Б6.

ж) 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 обороныющегося на клетках Е15 (позиция 4), Ж15 (позиция 5), 315, И15 (позиция 6) и К15 (Палатка первой помощи).

а) По клетке Е15 (позиция 4 в армии обороныющегося) теперь можно попасть без штрафа за стрельбу через крепостные стены с клеток Л5-Л7 и К7.

б) Клетка Ж15 (позиция 5) теперь простреливается без штрафа с клеток Л1-Л6 и К3-К7. [Л1 - позиция 7].

в) 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].

г) Клетка И15 (позиция 6) теперь простреливается без штрафа с любой клетки линии 3, а также с клеток Ж1-Ж4. [Ж1 - позиция 5].

д) Клетка К15 (Палатка) теперь простреливается без штрафа с клеток Д1, Д2, Е3-Е6, Ж6 и Ж7. [Д1 - позиция 3].

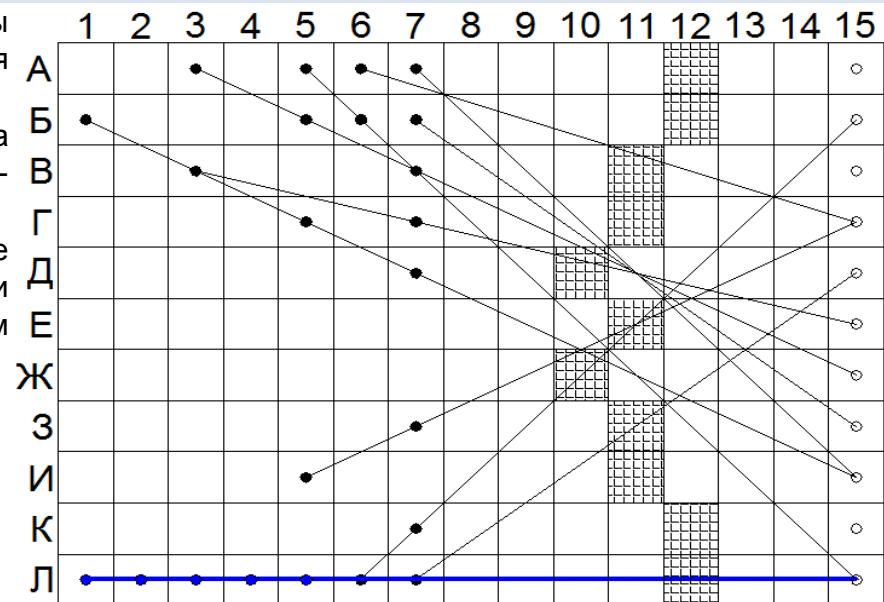
е) Всего, благодаря пролому средней-нижней стены, открывается 56 новых позиций для стрельбы без штрафа, 4 из которых позволяют стрелять с начальной позиции ряда 1, а также открывается недоступная ранее цель К15 с 8 клеток. В среднем, можно сказать, что пролом в средней-нижней стене полезнее пролома в верхней стене примерно на 25%, но менее полезен, чем пролом в средней-верхней стене..

Пробоина в нижней стене (Л12):

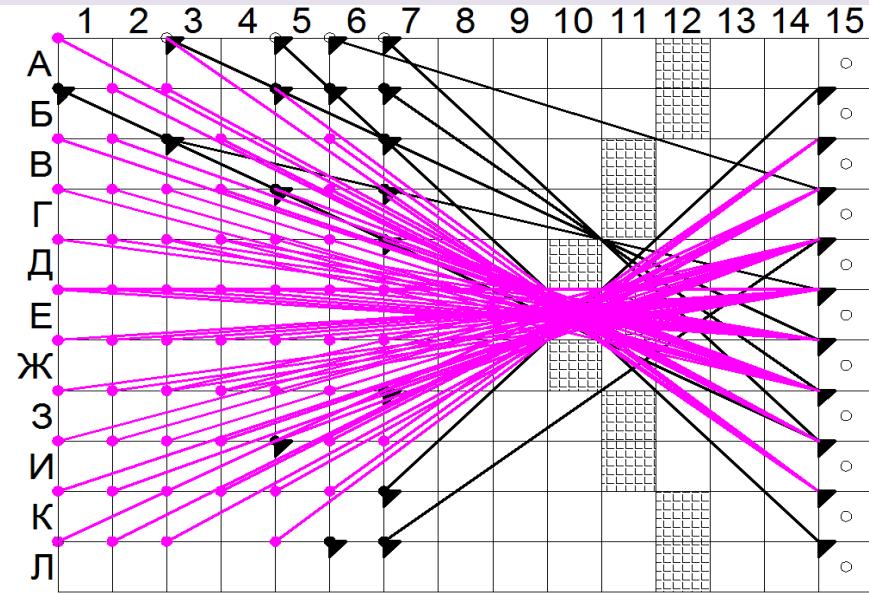
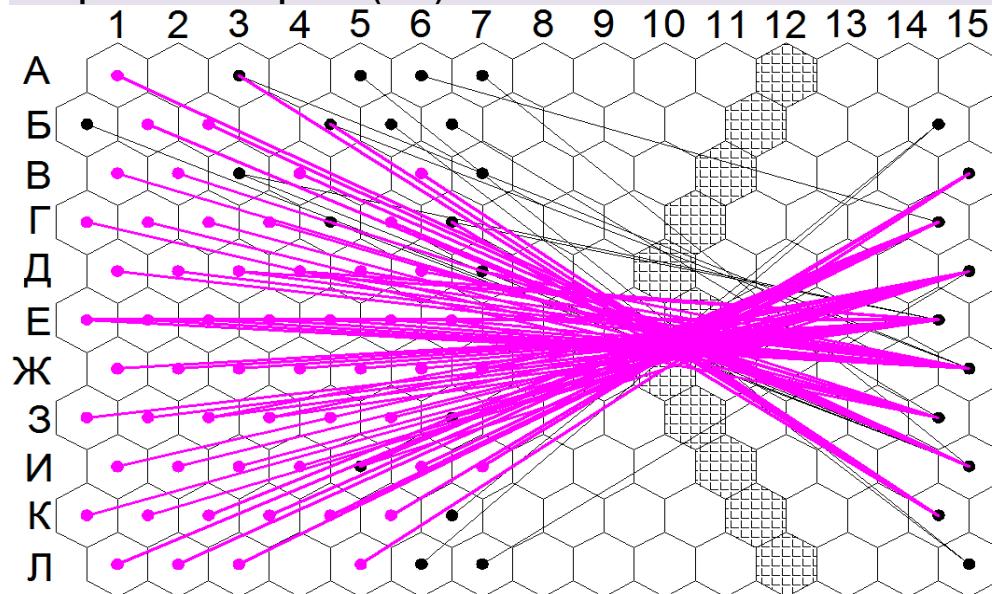
От пробоины в нижней стене частично становятся уязвимы существа обороняющегося лишь на клетках Л13, Л14 и Л15 (позиция 7).

а) По клеткам Л13-Л15 теперь можно попасть без штрафа за стрельбу через крепостные стены с любой клетки линии Л. [Л1 - позиция 7].

б) Однозначно можно сказать, что пролом в нижней стене является самым бесполезным и наименее эффективным с точки зрения снижения штрафа за стрельбу по 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).

а) По клетке В15 (позиция 2 в армии обороняющегося) теперь можно попасть без штрафа за стрельбу через крепостные стены с клеток Л5, К6 и И7.

б) Клетка Г15 теперь простреливается без штрафа с клеток Л1-Л3, К3-К5, И5, И6 и 37. [Л1 - позиция 7].

в) Клетка Д15 (позиция 3) теперь простреливается без штрафа с клеток К1, К2 И1-И5, 33-37 и Ж7. [И1 - позиция 6].

г) 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].

д) 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].

е) Клетка 315 теперь простреливается без штрафа с клеток Е7, Д4, Г1-Г5, В1 и В2. [В1 - позиция 2].

ж) Клетка И15 теперь простреливается без штрафа с клеток Г6, В4, Б2, Б3 и А1. [А1 - позиция 1].

з) Клетка К15 теперь простреливается без штрафа с клеток Г7, В6, Б5 и А3.

е) 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 "X" показывают отсутствие штрафа за препятствия.

Белые клетки со знаком "X" - 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.

Правила объединения армии гарнизона и армии героя-гостя.

(Составлено совместно с Александром Иеко, vk.com).

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:

1. 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.

2. 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.

3. Если таких существ у героя нет, но есть пустые слоты, отряд занимает самый **левый** из пустых.

4. 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.

5. 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.

6. 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.

7. В случае победы защищавшегося, все выжившие существа остаются в армии героя. Не участвовавшие в бою существа остаются в гарнизоне.

Далее приведены несколько примеров:

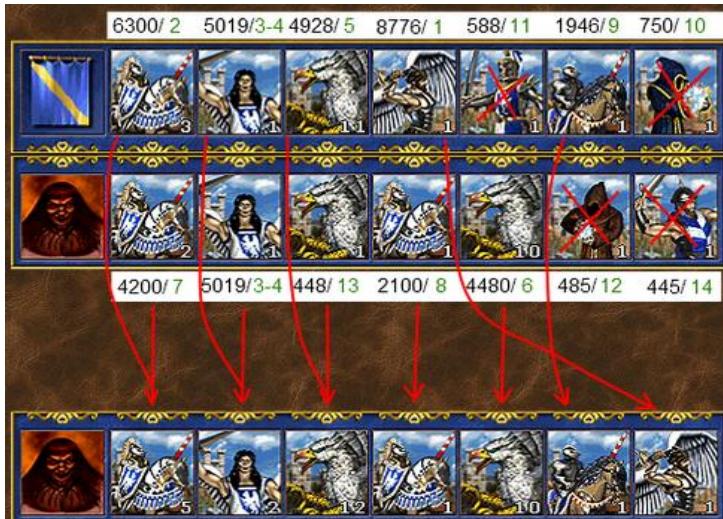


Эта схема чётко объясняет, что гарнизонные войска занимают свободные слоты в армии героя слева-направо по убыванию их AI Value.

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.

Приоритет выбора цели Стрелковыми башнями при осаде.

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.

В таблице ниже представлены приоритетные для башен существа, где 1 - наивысший приоритет.

Существо	Приоритет
Крестьянин	1
Маленькая фея	2
Фея	2
Мастер-гримлин	3
Хоббит	3
Гремлин	4
Бес	4
Чёрт	4
Арбалетчик	5
Стрелок	5
Троглодит	5
Хобгоблин	5
Гоблин	5
Скелет	6
Скелет-воин	6
Адский троглодит	6
Гнолл	6
Гнолл-мародёр	6
Гог	7
Магог	7
Ящер	8
Гарпия	8
Гарпия-ведьма	8
Лесной эльф	9
Великий эльф	9
Орк	9
Ящер-воин	9
Снайпер	9
Кентавр	10
Каменная горгулья	10

Существо	Приоритет
Монах	15
Фанатик	15
Пегас	15
Серебряный легас	15
Архимаг	15
Живой мертвец	15
Вампир	15
Лич	15
Королева медуз	15
Ледяной элементаль	15
Наездник на кабане	15
Чародей	15
Энергетический элементаль	16
Гном	17
Боевой гном	17
Джинн	17
Мастер-джинн	17
Зомби	17
Вампир-lord	17
Могущественный лич	17
Адская гончая	18
Цербер	18
Элементаль воздуха	18
Каменный голем	19
Птица рух	19
Птица грома	19
Элементаль воды	19
Мумия	19
Кочевник	19
Рыцарь	20

Существо	Приоритет
Ифрит	22
Султан-ифрит	22
Минотавр	23
Король минотавров	23
Золотой голем	23
Дендроид-страж	24
Огр-маг	25
Алмазный голем	25
Дендроид-солдат	26
Горгона	27
Могучая горгона	27
Костяной дракон	28
Психический элементаль	28
Огненная птица	28
Дьявол	29
Магический элементаль	29
Единорог	30
Зелёный дракон	30
Красный дракон	30
Кавалерист	31
Чемпион	31
Ангел	31
Архидьявол	31
Дракон-призрак	31
Феникс	31
Боевой единорог	32
Нага	32
Королевская нага	32
Чёрный рыцарь	34
Рыцарь смерти	34

Обсидиановая горгулья	10
Страж	11
Привидение	11
Орк-вождь	12
Змий	12
Стрекоза	12
Копейщик	12
Алебардщик	12
Капитан кентавров	12
Наездник на волке	12
Налётчик	12
Вор	12
Бехолдер	13
Созерцатель	13
Грифон	14
Королевский грифон	14
Маг	14
Медуза	14
Штормовой элементаль	14

Крестоносец	20
Стальной голем	20
Демон	20
Циклоп	20
Король циклопов	20
Василиск	20
Виверна	20
Виверна-монарх	20
Элементаль огня	20
Рогатый демон	21
Мантикора	21
Скорпикора	21
Огр	21
Великий василиск	21
Элементаль земли	21
Магмовый элементаль	21
Тролль	21
Порождение зла	22
Адское отродье	22

Баллиста	35
Архангел	36
Золотой дракон	36
Гигант	37
Титан	37
Чёрный дракон	37
Чудище	38
Гидра	39
Тележка с боеприпасами	41
Палатка первой помощи	41
Гидра хаоса	42
Сказочный дракон	42
Древнее чудище	43
Ржавый дракон	44
Лазурный дракон	45
Кристаллический дракон	46
Катапульта	47

Голубым отмечены летающие существа; Оранжевым отмечены стреляющие существа и Баллиста.

Указанные в таблице приоритеты справедливы в том случае, когда ваши существа смогут дойти до вражеских за одинаковое количество ходов (не клеток, а именно ходов). При этом ров и стены учитываются, кроме клетки ворот, которая является

Не учитывается тип существа (стрелок или воин ближнего боя), но 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.

Также приоритет выстрела смещается на существа с неполным здоровьем, которое может добить выстрел.

Пункты приоритета условны и получены опытным путём. Требуется уточнение и тестирование.

Дипломатия и особенности её применения.

(Составлено на основе материалов *Viktor "Coyot" Urban's Town Guide For The Single Player*. Оригинал предоставил *ThatOne*, heroes.ag.ru).



Думаю, не будет новостью заявление о том, что нет вторичного навыка более полезного и в то же время непонятного, каким является Дипломатия.

Тем не менее, этот навык имеет достаточно чёткие и строгие внутренние правила.

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

Степень дружелюбности			Поведение
1	Податливое	Complaint	Всегда присоединяется.
2	Дружелюбное	Friendly	Вероятно присоединится.
3	Агрессивное	Aggressive	Принятое по умолчанию среднее значение.
4	Враждебное	Hostile	Вероятно не присоединится.
5	Кровожадное	Savage	Никогда не присоединяется.

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 существ 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.

Существует ряд условий, которые могут изменить вероятность присоединения существ 2...4 степени в сторону увеличения:

Высокие навыки атаки и защиты героя
Сила армии героя по сумме AI Value
Наличие в армии таких же существ (улучшенные или нет)
Большинство существ в армии являются такими же существами (по количеству)
Исходная лояльность атакуемых существ
Уровень развития Дипломатии у героя
Уровень сложности игры

Внимание!

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

Полезно знать, что 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.

Помимо всего прочего, навык Дипломатии позволяет герою снизить критерий, необходимый для посещения **Библиотеки просвещения**: Базовая Дипломатия - достаточно иметь 8 уровень, Продвинутая - 6 уровень, Экспертная - 4 уровень.

Примечательным фактом можно назвать то, что все три "дипломатических" артефакта никоим образом не имеют отношения к Дипломатии - той Дипломатии, которой посвящен данный раздел. Лента посла, Медаль дипломата и Кольцо дипломата никак не влияют ни на агрессию существ, ни на стоимость их присоединения. Они лишь снижают стоимость откупа героя (каждый артефакт на 10%) при побеге с поля боя с сохранением войск.

Вторичный навык Дипломатии также помогает снизить стоимость откупа при побеге с поля боя. Величина снижения откупа равна 20% за каждый уровень развития Дипломатии. Ниже представлена таблица, в которой указана стоимость откупа при различных вариантах развития вторичного навыка и количества дипломатических артефактов, которые имеет герой, где за 100% принята первоначальная стоимость откупа (Предоставил *DmitriyAS*, heroesportal.net).

Артефакты	Дипломатия			
	Нет	Базовая	Продвинутая	Экспертная
нет	100%	80% - 1 золото	60% - 1 золото	40% - 1 золото
1 артефакт	90% - 1 золото	70% - 1 золото	50%	30% - 1 золото
2 артефакта	80% - 1 золото	60% - 1 золото	40% - 1 золото	20% - 1 золото
3 артефакта	70% - 1 золото	50%	30% - 1 золото	10%

Внимание! Два Кольца дипломата не суммируют свое действие, т.е. действует только одно.

По умолчанию, максимальная стоимость откупа равна 50% стоимости всех существ в армии героя без учета стоимости ресурсов, если таковые использовались для покупки существ (*Добавил Bes*, forum.df2.ru).

При этом боевые машины также включаются в общую стоимость армии при расчёте размера откупа.

Ниже представлена детализация расчёта вероятности присоединения существ, который учитывает все факторы, влияющие на агрессивность существ (Предоставил *AlexSpl*, heroesworld.ru).

1. Находим силу героя $\text{Hero_Power} = \sqrt{(1 + 0,05 * \text{Атака}) * (1 + 0,05 * \text{Защита})}$;

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 $\text{Creatures_Power} = \text{Сумме "AI values" всех существ}$;

Например, если в армии героя 50 Копейщиков, 20 Грифонов, 5 Кавалеристов и 1 Ангел, Creatures_Power будет равна $50*80+20*251+5*1946+1*5019 = 23769$.

3. Находим итоговую силу армии $\text{Army_Power} = \text{Hero_Power} * \text{Creatures_Power}$. Округление вниз;

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 $k = \text{Army_Power} / \text{Neutrals_Power}$;

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 существ строго больше, чем всех остальных в армии героя.

В нашем случае Sympathy будет равна 0.

8. Находим лояльность нейтральных существ **X** :

X = -4 для Податливых;

X = 1..7 (случайное целое) для Дружелюбных;

X = 1..10 (случайное целое) для Агрессивных;

X = 4..10 (случайное целое) для Враждебных;

X = 10 для Кровожадных.

Для дружелюбных Демонов, X будет равна, например 1.

9. Находим "хаизму" героя **Ch**:

Ch = **Power_Factor** + Уровень Дипломатии + **Sympathy** .

Например, при Экспертной Дипломатии, Ch будет равна $-1+3+0 = 2$.

Внимание! Если играть на лёгком уровне сложности, то при расчётах уровень Дипломатии берётся на единицу больше, но, тем не менее, ограничен значением 3.

10. Определяем поведение наших нейтралов:

- a) если $Ch < X$ нейтралы вступают в бой с героем;
- б) если $Ch \geq X$, то:

*нейтралы присоединяются бесплатно, если $Sympathy + \text{Уровень Дипломатии} + 1 \geq X$;

В нашем случае произойдёт именно это.

*если предыдущее условие не выполняется, то нейтралы присоединяются за золото, если $Sympathy + 2 * \text{Уровень Дипломатии} + 1 \geq X$;

*если герой отклонит предложение присоединиться, нейтралы:

-обижаются и вступают в бой с героем, если $Ch = X$,

-попытаются сбежать, если $Ch > X$.

*если предыдущие условия не выполняются, то нейтралы:

-вступят в бой с героем, если $Ch = X$,

-попытаются сбежать, если $Ch > X$.

Таблица вероятностей бесплатного и платного присоединения существ на карте приключений (Харизма $Ch \geq$ Лояльности X):

Бесплатное присоединение, %				Платное присоединение, %			
Симпатия	Уровень Дипломатии			Симпатия	Уровень Дипломатии		
	Баз.	Продв.	Эксп.		Баз.	Продв.	Эксп.
0	0	0	14	0	0	29	57
1	0	14	29	1	14	43	71
2	14	29	43	2	29	57	86

Данные вероятности в таблице условны и приведены для значения $\text{Power_Factor}=1$. Грубо говоря, для ситуации, когда наша армия не намного превышает по силе армию нейтралов.

Расчёт наносимого в бою урона.

В общем виде формула урона выглядит следующим образом:

$$D_{\text{баз}} * (1 + MD_1 + M_{\text{нап}} + M_{\text{спец}} + M_{\text{уд}} + M_{\text{ат}}) * MD_2 * M_{\text{досп}} * M_{\text{закл}} * M_{\text{шт}} * M_{\text{защ}}$$

где $D_{\text{баз}}$ - базовый урон атакующего отряда, выраженный в единицах здоровья, которые отнимаются при ударе. Зависит от количества существ и урона одного существа;

M - различные модификаторы, изменяющие базовый урон.

Рассмотрим подробнее:

1. Базовый урон существа. (Составлено с использованием материалов *Ecoris*, heroescommunity.com)

Каждое существо имеет определенный интервал значений урона [$D_{\text{мин}} \dots D_{\text{макс}}$], в пределах которого будет взят базовый урон для расчёта величины суммарного урона. Исключениями являются Ангелы, Архангелы, Наги, Королевские наги, Крестьяне, Чародеи и Ржавые драконы, у которых $D_{\text{мин}}=D_{\text{макс}}$. Значение выбирается в каждом раунде боя случайным образом, т.е. базовый урон существа при срабатывании боевого духа будет точно такой же, как и в основной ход.

*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 $0,1*N^*$ (сумма 10 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 2 фактора (заклинания):

Благословление – базовый урон существа становится равным $D_{\text{макс}}$ (или $D_{\text{макс}}+1$ при Продв./Эксп.Магии воды).

Проклятие – 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.

2. MD - основной модификатор урона.

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: **MD1** используется тогда, когда Атака нападающего больше Защиты цели (**MD2** при этом равен 0). **MD2** используется тогда, когда Защита цели больше Атаки нападающего (**MD1** равен 0).

$$MD1 = 0,05 * (\text{Атака} - \text{Защита}) \quad \text{если Атака} > \text{Защиты (иначе 0)}$$

$$MD2 = 1 - 0,025 * (\text{Защита} - \text{Атака}) \quad \text{если Защита} > \text{Атаки (иначе 0)}$$

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/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-го 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.

Разрушающий луч – снижает на 3 (4 при Продв.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.

Внимание! Если существо находится под действием Каменной кожи, и в это время на него наложить несколько Разрушающих лучей и/или Кислотных дыханий Ржавого дракона, то по окончании действия Каменной кожи Защита этого существа станет отрицательной. Отрицательные баллы Защиты корректно учитываются при расчете урона, т.е. урон по такому существу будет выше.

Игнор части защиты (Чудище, Древнее чудище) - снижает Защиту цели в момент атаки на 40% или 80% с округлением вверх + дополнительно на 1. Например, Защита цели 31 будет снижена на 40% до $31 * 0,6 - 1 = 18,6 - 1 = 18$.

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 жертвы, то заклинание Жажды крови увеличит суммарный урон на $6*5\% = 30\%$ (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 $6*2,5\% = 15\%$ 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 Благословление, которое увеличит средний базовый урон минимум в 2 раза и это отразится не только на одном, а на всех составляющих суммы, чем Жажды крови, которая хоть и дает кажущуюся силу +6 в Атаке, тем не менее принесет в итоге только 30% от базового урона.

3. **Мнап** - модификатор нападения.

Модификатор нападения зависит от степени развития вторичного навыка Нападение (если атака производится в ближнем бою) или Стрельба (если атака дистанционная).

Мнап = 0,1...0,3

если атака в ближнем бою (навык Нападения)

Мнап = 0,1...0,5 + Арт

если атака дистанционная (навык Стрельбы)

где Арт - фиксированный бонус от артефактов: Лук из вишнёвого дерева эльфов (+0,05), Тетива из волоса гривы единорога (+0,1) и Стрелы из ангельских перьев (+0,15).

Внимание! Все артефакты, увеличивающие эффективность Стрельбы (лук, тетива и стрелы) работают только при наличии вторичного навыка Стрельба.

4. **Мспец** - модификатор специализации героя.

Модификатор специализации героя зависит от уровня героя, вида его специализации и модификатора нападения **Мнап**.

Специалисты по Нападению и Стрельбе повышают на 5% эффективность навыка Нападения или Стрельбы за каждый уровень своего развития.

Мспец = 0,05 * Уровень героя * Мнап

Следует обратить внимание, что 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 $Мспец = 0,05*10*30\% = 15\%$, а не $5\%*10 = 50\%$, как иногда ошибочно считают.

Вторым типом специализации, влияющий на **Мспец**, является специализация по заклинанию Благословление (Адель).

Специализация увеличивает урон существа, на которого наложено Благословление, на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню этого существа.

Мспец = 0,03 * Уровень героя / Уровень существа

Округление дроби вниз.

Можно сделать вывод, что специализация по Благословлению 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. Муд - модификатор удачи.

Модификатор удачи используется в формуле в случаи срабатывания эффекта Удачи перед ударом.

Муд = 1

При расчете урона от существа, которое может атаковать сразу несколько отрядов врага **Муд** применяется только к тому существу, которое имеет наивысший приоритет. Остальные получают стандартный урон без **Муд**.

6. Мат - прочие модификаторы урона.

6.1 Модификатор Кавалерийского бонуса (Кавалерист, Чемпион) повышает урон на 5% от базового за каждую клетку расстояния, пройденного Кавалеристом или Чемпионом перед ударом.

Мат = 0,05 * Кол-во клеток

Кавалерийский бонус

6.2 Модификатор Смертельного удара (Рыцарь смерти) повышает урон на 100% от базового.

Мат = 1

Смертельный удар

6.3 Модификатор Двойного урона Баллисты повышает урон на 100% от базового. Шанс срабатывания зависит от степени развития вторичного навыка Артиллерии.

Мат = 1

Двойной урон Баллисти

6.4 Модификатор Ненависти существ повышает урон, если атакующее существо имеет способность Ненависть к обороняющемуся существу. Взаимной Ненавистью обладают следующие пары существ: Ангел (Архангел) - Дьявол (Архидьявол); Титан - Чёрный дракон; Джинн (Мастер-джинн) - Ифрит (Султан-ифрит); Элементаль воды (Ледяной элементаль) - Элементаль огня (Энергетический элементаль); Элементаль воздуха (Штормовой элементаль) - Элементаль земли (Магмовый элементаль).

Если Чёрный дракон атакует основную цель Дыханием и побочной целью оказывается Титан, то этот модификатор применяется к нему, в отличие от модификатора удачи, который действует только на основную цель.

Мат = 0,5

Ненависть Ангелов, Дьяволов, Титанов, Чёрных драконов, Джиннов и Ифритов

Мат = 1

Ненависть элементалей

Несколько модификаторов **Мат** не могут быть использованы в формуле одновременно, так как являются индивидуальными особенностями конкретных существ, поэтому может действовать только один из них.

7. Мдосп - модификатор доспехов.

Модификатор доспехов зависит от степени развития вторичного навыка Доспехи. Он снижает весь получаемый урон (базовый урон с учётом всех повышающих модификаторов) на 5...15%.

Мдосп = 1 - 0,05...0,15

Мдосп = 1 - (1 + 0,05 * Уровень героя) * 0,05...0,15

Для специалистов по Доспехам

Специалисты по Доспехам повышают на 5% (относительных) эффективность навыка Доспехи за каждый уровень.

Также, думаю, можно отметить тот факт, что Экспертные Доспехи в большинстве случаев отразят большее число урона, чем тому же атакующему принесет 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...15% суммарный урон, нанесенный существу от атак Стрелковых башен при осаде города (баг). Проявляется не во всех версиях. Т.е. **Мдосп = 1,05...1,15** или **1+0,05*Уровень*0,05...0,15** у специалистов.

8. Мзакл - модификатор защитных заклинаний.

Существует только 3 защитных заклинания, которые снижают весь урон. Их эффективность зависит от уровня развития соответствующей школы магии у героя.

8.1 Заклинание Щит снижает весь получаемый урон в ближнем бою на 15...30%.

8.2 Заклинание Воздушный щит снижает весь получаемый урон от дистанционных атак на 25...50%.

8.3 Заклинание Забывчивость Базового уровня снижает весь наносимый урон при дистанционной атаке на 50%.

Мзакл = 1 - 0,15...0,3

На цель атаки в ближнем бою наложен Щит

Мзакл = 1 - 0,25...0,5

На цель дистанционной атаки наложен Воздушный щит

Мзакл = 0,5

На атакующее существо наложена Базовая Забывчивость

Внимание! Воздушный щит повышает на 25...50% суммарный урон, нанесенный существу от атак Стрелковых башен при осаде города (баг). Проявляется не во всех версиях игры. Т.е. **Мзакл = 1,25...1,5**.

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 без вариативный 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 суммарного урона - базового с учётом всех повышающих модификаторов (что эффективнее). Хотя в определённых ситуациях, коих не мало, Каменная кожа может иметь преимущество.

9. Мшт - модификатор штрафов для стрелков.

Существует 3 вида штрафов, предусмотренных для существ с дистанционной атакой. У некоторых стрелков эти штрафы отсутствуют, о чём всегда указывается в их способностях.

9.1 Штраф за стрельбу на большое расстояние действует тогда, когда между атакующим стрелком и его целью более 10 клеток поля боя. 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.

9.2 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 и Чародеев.

9.3 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.

Мшт = 0,5

Если действует штраф за стрельбу на большое расстояние или через стены

Мшт = 0,5

Если действует штраф за атаку в ближнем бою

Мшт = 0,25

Если действует штраф за стрельбу на большое расстояние и за стрельбу через стены

10. Мзащ - прочие защитные модификаторы.

10.1 Штраф за Слепоту. Включается в формулу при расчёте урона ответного удара существа, которое до этого момента было под действием Базовой или Продвинутой Слепоты. Наносимый урон снижается на 50...75%.

Мзащ = 0,5

Для Базовой Слепоты

Мзащ = 0,25

Для Продвинутой Слепоты

Мзащ = 0,5

Мзащ = 0,5

Внимание! Окаменение на цели повышает на 50% получаемый урон от атак Стрелковых башен при осаде города (баг). Проявляется не во всех версиях игры. Т.е. Мзащ = 1,5.

Мзащ = 0,25

Внимание! На результат расчёта урона одновременно могут повлиять несколько Прочих защитных модификаторов. В этом случае их значения перемножаются для получения итогового **Мзащ**.

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 побеждают, если от основного отряда отделить 6 единичек, которые смогут принимать удар (приоритет атаки по ним будет выше) и снимать ответную атаку с Лазурного дракона.

Важные мелочи. Хитрости и приёмы в игре.

В этом разделе собираются различные тактические хитрости, которые относятся к разным игровым моментам, не всегда являются очевидными, но обязательно - полезными для игрока. Использование очевидных багов сюда не вносятся (!)

Увильнение героя в городе. Для того, чтобы уволить героя не выходя из города (иногда это необходимо, если у героя закончился ход) можно переместить его в гарнизон (внутрь города) и в окне Обзор королевства-Снаряжение при нажатии на героя уже будет доступна кнопка Уволить героя (*Предоставил [vbn](#), [heroesworld.ru](#)*). Действует не во всех версиях игры.

Строим Портал вызова в Темнице. Учитывая тот факт, что Портал вызова стоит всего 2500 золота + 5 руды и не требует абсолютно 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 может 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 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. Но, необходимо помнить, что на следующую неделю этот фокус не сработает, увы (*Добавил [VDV_forever](#), [heroesworld.ru](#)*).

Гильдия наемных работников. За ваших существ там предлагают 70% от их номинальной цены (учитывается только золото). Чтобы перевести эту сумму в количество серы, ртути, самоцветов или кристаллов, нужно разделить ее на 500. Для древесины и руды - на 250. Очень выгодный курс, если учесть, что самая выгодная цена на ресурсы на городском Рынке в 2 раза выше! Так что, если у вас "под боком" ненужное жилище существ, Рынок и Гильдия наемных работников, выгоднее купить ненужных существ и обменять их на ресурсы, а уж потом, если понадобится, покупать ресурсы на Рынке.

Расчёт очков за игру. 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 за нахождение Грааля зачислились.

Стрелковые башни города. Никогда не используйте заклинание Воздушный щит при атаке вражеского города до тех пор, пока не выведены из строя его Стрелковые башни. Иначе они будут наносить удвоенный урон по этому существу (хотя Воздушный Щит должен снижать этот урон). Аналогично ведет себя механизм расчета урона, если существо находится под воздействием Окаменения (Василиски и Медузы) - окаменевшее существо получает двойной урон от Стрелковых башен (*Добавил [Лорд Хаарт](#), [forum.df2.ru](#)*). Кроме того, вторичный навык Доспехи действует аналогично и стрелковые башни по существам героя с Доспехами будут наносить больший урон (работает не во всех версиях).

Как уничтожить свою Катапульту. 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 ней 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 нестреляющем гарнизоне на этой клетке идеально размещается отряд улучшенных Гарпий (*Добавил ThatOne, forums.ag.ru*).

Торгрим и Медаль уязвимости. Медаль уязвимости полностью нейтрализует способность Торгрима защищать свои войска от магии противника. Причём не имеет значения у кого из героев Медаль находится. Очень опасный артефакт, если Вы делаете ставку на неуязвимость к применению противником магии.

Орицательная Удача. Удача, в отличие от Боевого духа никак не проявляет своего отрицательного значения - согласно руководству урон существа должен половиниться в случае выпадения отрицательной Удачи (Неудачи), однако на практике Неудача не работает (баг).

Тонкости Логистики. Эффект штрафа пересеченной местности влияет на запас хода и пересчитывает его в течение дня. Т.е., если на болоте никто из существ не имеет штрафа местности, но в течение хода к герою присоединится нейтральная армия не болотных существ, остаток хода героя уменьшится сразу же, потому как включается действие штрафа местности. Однако, можно проявить хитрость - и оставить этих существ охранять ближайшую шахту, а забрать на обратном пути. Тут уж Вам решать, что важнее - скорость или мощь армии. Стоит помнить, что на песке можно полностью избежать штрафа местности, если взять в армию хотя бы одного Кочевника.

Также можно избежать штрафа местности, если в армии героя помимо существ, для которых данная местность является родной, имеются нейтралы. Они, естественно, несут штраф, так как являются чужеродными существами для данной местности. Однако, если поставить нейтрала левее всех остальных существ в окне героя (на поле боя нейтралы будут выше всех), то в этом случае можно избежать штрафа. Это недокументированная фишка в игре, но она действует во всех случаях, причем, компьютер также ее может применить.

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), а также призванные Демоны 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 Элементалей, и сотоврить Клон. Военные 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 (*Предоставил Horn, heroesleague.ru*).

Полный рюкзак. Как правило, карты (особенно случайные) усеяны всячиной, знай себе - собирай. Только помните: не стоит подходить к объектам, дающим артефакты, если вам эти артефакты некуда положить - они пропадут! Размер рюкзака героя ограничен 64 ячейками.

Блокировка высадки противника на берег. Если на берегу ваш герой произведет поиск Грааля (выкопает яму), то данная клетка навсегда станет недоступна для высадки из лодки. Также можно просто поставить ненужного на данный момент героя на берегу - противник не сможет высадиться в эту клетку, а также не сможет напасть - нападение из лодки на берег невозможно.

Также высадиться на берег нельзя, если там размещено Событие, даже единоразовое и уже активированное.

Сфера запрещения как магический щит. Замечено, что действие Сферы запрещения начинается только после перехода хода к первому существу героя, что позволяет проявиться всем заклинаниям, которые накладываются на войска до этого (Экспертная Молитва Альянса ангелов, четыре заклинания Доспехов проклятых). Снять или нейтрализовать эти заклинания противник уже не сможет - по понятным причинам. Однако их может блокировать Сопротивление героя, гномов или Кристаллических драконов.

Защитная стойка. Если существо встало в защитную стойку, то его параметр защиты увеличивается на 20% от текущего значения (округление вниз), но не менее чем на 1. Бонус перестаёт действовать тогда, когда к существу перейдёт очередной ход в следующем раунде, т.е. медленное существо выдержит атаки всех быстрых существ врага, стоя в обороне.

Битва двух героев ИИ. 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.

Как контролировать Водоворот маны в Темнице. Водоворот маны - крайне полезное строение в Темнице. Он мгновенно восполняет ману герою и удваивает её количество от максимума. Однако этот эффект доступен только для одного героя в неделю и срабатывает автоматически при входе героя в город или переходе на экран города, в котором есть герой. В результате очень часто эффект срабатывает "впустую", повышая ману какому-нибудь второстепенному герою, который случайно оказался в городе, а не тому, которому хотелось бы. Если в городе есть 2 героя в момент постройки Водоворота маны или перехода на экран города, то эффект сработает лишь на внутреннего героя, но не на героя-гостя. Если необходимо, чтобы эффект сработал на героя-гостя при переходе на экран города, то можно уволить внутреннего 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.

Силовое поле. Защищаем себя или манипулирем противником. В основном Силовое поле используется для прикрытия своих войск (в основном стрелков) или для перекрытия узких проходов. Но также его можно использовать для блокировки клеток 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 прожиг 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. (*идею предоставил Roman Romanov, [vk.com](#)*)

События на авторских картах. На любой почве, кроме воды и раскопанной ("Яма"), можно определить, есть ли Событие на клетке или нет поклику правой кнопкой мыши. Если справочное окно показывает "Можно копать" - События нет, если просто "Трава", "Болото" (название почвы) - есть Событие. (*Добавил Miguel Arcanjo, [vk.com](#)*)

Инициативная война при осаде. В любом сражении имеет важное значение право первого хода. При битве на открытой местности первый ход всегда получает герой, в чьей армии имеется существо с наибольшей скоростью, а при равенстве скоростей преимущество получает нападающий. При осаде города действуют те же правила, однако в этом случает также имеются Стрелковые башни (у обороняющегося) и Катапульта (у осаждающего). В этой ситуации право первого хода зависит именно от умения контроля этими башнями и Катапультой. 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 правом первым применить заклинание, что порой имеет решающее значение.

Тактические советы по ходу игры против ИИ.

(Основано на информации [Neoandy](#), [heroesportal.net](#) и [ThatOne](#), [heroes.ag.ru](#)).

В этом разделе приведены некоторые тактические советы и наблюдения, которые помогут эффективнее побеждать героев ИИ при прохождении сценариев.

Минимальный набор приемов, который дает значительный перевес против ИИ-противника:

Стратегические (на карте):

1. Главный наш чит – технология save/load. Перед битвой сохраняться, в случае неудачного исхода – загрузить игру заново. Полезно вообще делать сэйвы каждое утро. Если компьютерный герой сделал что-то нас не устраивающее (украл ресурсы или город и т.п.) полезно также загрузить автосэйв – 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 высокоуровневых 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, ночуя в телепорте без сбивания внешней охраны.

Тактические (в битвах):

1. Максимальное использование безответных ударов (удар, полностью уничтожающий стек, стрелковые атаки, существа с безответной атакой, побочные цели массовых ударов (Цербры, 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 Стелковые башни стрелковыми отрядами (что логично) и постараётся 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) (Добавил Roman Romanov, vk.com).

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 скапивает 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 мощи 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).

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 больно 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.

3. ЦИТАДЕЛЬ. Основной проблемой 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.

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.

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.

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 ставит. 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.

9. НЕКРОПОЛИС. Самый слабый город в рассматриваемом контексте. 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.).

Игра против союзника.

(Предоставил [Леголес](#), [forum.df2.ru](#)).

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.

Для передачи ресурсов другому игроку необходимо либо иметь Рынок в одном из городов, либо посетить Рынок на карте приключений. Также возможно использование бага в Торговцах артефактами или в Гильдии наёмников в союзных городах.

Союзник-компьютер в обмен на ресурсы может передать в свой ход часть своих. Обычно компьютер выбирает тот ресурс для передачи, которого у вас меньше всего в наличии.

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 (см.ниже) и Таверны.

2.1 Таверна.

Таверна работает также, как и Таверна на карте приключений, т.е. в ней доступны ваши герои и в Гильдии воров ваши разведданные.

2.2 Гильдия воров.

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.

2.3 Доступные действия в союзном городе.

Союзный Рынок заблокирован для вас, строить здания и покупать существ (даже за свои деньги) вам нельзя.

Однако можно:

- * Нанять героя в Таверне (убедитесь только, что ваш герой не стоит в воротах города);
- * Купить корабль на Верфи;
- * Купить существ в Портале вызова Темницы. Работает так, как если бы покупал владелец города, только деньги ваши.
- * Улучшать своих существ, если отстроено необходимое для этого здание ([Добавил dnaop-wr](#), [Памятка по НоММ-3](#)).

Также действуют бонусы союзного Маяка.

Это интересно! Союзные герои-ИИ не станут заходить в Ваш город, если это ничего им не даст. Герои ИИ обязательно будут стараться посетить Ваш город, если в нём есть строения, улучшающие характеристики или дающие временный бонус, если построена Гильдия магов с заклинаниями, которые герой не знает и т.д.

Это интересно! Если союзный герой-ИИ зайдёт в Ваш город, имея в рюкзаке Грааль, то он построит его Вам.

2.4 Доступные действия в союзном городе без героя.

Можно:

- * Использовать Преобразователь скелетов (в ход пойдут воины из гарнизона, если нет героя-гостя).

2.5 Доступные действия в союзном городе, если имеется любой герой-гость.

Можно:

- * Купить Боевую машину в Кузнице и Книгу магии в Гильдии магов;
- * Использовать Преобразователь скелетов (преобразуются войска гостя);
- * Купить и продать артефакты. **Внимание!** Покупка бесплатна, если у вас нет своего Рынка! При попытке обмена ресурсов на ресурсы и в Гильдии наёмников происходит аварийное завершение игры! В Рынок прямо с экрана города войти нельзя, но можно через Гильдию наёмников или Торговцев артефактами специальной кнопкой. Также можно так передать ресурсы другому игроку, эта функция работает нормально. Набор артефактов у торговцев, как известно, один на всех игроков и меняется каждый месяц.
- * Использовать Гильдию наёмников. Число Рынков у хозяина города на цену существ, ресурсов и артефактов влияния не оказывает, только ваши Рынки имеют значение.
- * Использовать Врата города в Инферно. Городами назначения будут только ваши города с Вратами.
- * Использовать Университет в Сопряжении;
- * Автоматически получать опыт и +1 к первичным навыкам от соответствующих строений, а также использовать Конюшню;
- * Автоматически учить заклинания в Гильдии магов;
- * Ваш герой-гость в союзном городе с частями легиона будет давать бонусы владельцу этого города и наоборот.

2.6 Доступные действия в союзном городе, если союзный герой в гарнизоне.

Можно:

- * Использовать Преобразователь скелетов (в ход пойдут воины из гарнизона, если нет героя-гостя);
- * Перемещать героя из гарнизона и обратно, но если в гостях ваш герой, то обмен не удастся. **Внимание!** Не пользуйтесь этим для обмена местами двух союзных героев! В игре начинаются странности, вроде пропадания и дублирования героев в списках, клонов на карте, телепортаций, вылетов и даже проигрыша союзного игрока;
- * Открыть полнофункциональный экран гарнизонного героя (без возможности его уволить);
- * Купить Книгу магии. Если у гостя Книги нет - то её получает он.

2.7 Доступные действия в союзном городе, если свой герой-гость.

Нельзя:

- * Войти в гарнизон города;
- * Забрать войска из гарнизона (даже самолично туда отданые).

Можно:

- * Отдать войска в гарнизон;
- * Использовать Водоворот маны.

2.8 Доступные действия в своём городе, если союзный герой-гость.

Нельзя:

- * Забрать войска союзника.

Можно:

- * Использовать Преобразователь скелетов (в ход пойдут воины из гарнизона, если нет героя-гостя);
- * Через обзор королевства можно открыть экран управления союзным героем;
- * Отдать войска из гарнизона герою-гостю.
- * Телепортировать героя через Врата города (Инферно) в любое своё Инферно с отстроенными Вратами.

3. Герои на карте приключений.

3.1 Обмен.

Обмен происходит когда вы собственно отдаёте приказ на обмен, а также пытаетесь войти во Врата подземного мира в момент, когда с другой стороны врата загородил дружественный герой (если он враждебный - происходит бой). Монолиты не провоцируют обмен.

Нельзя:

- * Открыть окно союзного героя или его журнал;
- * Забрать существ союзника.

Можно:

- * Отдать своих существ;
- * Отдать свои артефакты;
- * Отдать свои боевые машины.

3.2 Гарнизоны.

Нельзя:

- * Забрать отряды из союзного гарнизона;
- * Заменить отряды союзника своими;
- * Уволить отряды союзника.

Можно:

- * Отдать свои отряды.

3.3 Верфи.

Можно:

- * Построить корабль, посетив Верфь;
- * Построить корабль на расстоянии;
- * Построить корабль можно даже если на месте его появления находится свой герой на другом корабле.

3.4 Маяки.

Маяки союзника не дают бонус движения вашим героям (в отличие от аналогичной постройки в Замке).

3.5 Прочие объекты с флагом союзника.

Нельзя делать ничего, в том числе:

- * Взаимодействовать с охраной шахт союзника;
- * Покупать существ в жилищах союзника.

Союзные герои, посещая разнообразные объекты, оставляют информацию о них. Зная, что дает хижина ведьмы, дерево знаний, различные магические святыни, можно выбирать, какие посещать, а какие нет. А если на территории союзника имеется логово воров, то можно всегда иметь полную информацию о состоянии дел у ваших врагов (*Добавил dnaop-wr, [Памятка по НоММ-3](#)*).

3.6 Провидцы и палатки ключника.

Действуют раздельно для ваших героев и героев союзника.

3.7 Карта-загадка.

Счётчик посещённых Обелисков 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.

3.8 Эффект Граала.

Распространяется на союзников:

- * Небесный корабль (Башня): открытие карты и дополнительное Знание при обороне
- * Бог огня (Инферно): постоянная неделя Бесов. Замечательный вариант использования Граала!
- * Радуга (Сопряжение)
- * Хранитель земли (Темница)
- * Памятник богам войны (Цитадель)
- * Плотоядное растение (Крепость)

Не распространяется на союзников:

- * Колoss (Замок);
- * Хранитель духа (Оплот);
- * Темница душ (Некрополис).

3.9 Обсерватории, Огненные столпы и Глаза мага.

Территория возле посещённого Глаза мага открывается всем союзникам. Аналогично и с Обсерваториями и Огненными столпами.

3.10 При атаке врага на союзный город, где гостем стоит ваш герой.

Если гарнизонного героя нет, то его место займёт ваш герой. Армии будут объединены (по возможности), бонусы от строений (мораль от Таверны и прочие Серные тучи) работают нормально. После победы остатки армии остаются у героя, а не влезшие в бой слабые отряды переходят в гарнизон.

3.11 Заклинания:

*Вызов корабля:

Корабли союзников не считаются "дружественными" и не призываются Базовым Вызовом корабля;

*Городской портал:

Городской портал (Продвинутый и Экспертный) не видит разницы между своими и союзными городами.

Внимание! Если ваш герой будет настигнут противником в воротах замка вашего союзника, управлять боем будет хозяин замка, то есть однозначно не вы. Так что не пытайтесь "слить" замок союзника противнику с целью последующего захвата под свое оперативное управление. Сугубо наказуемое мероприятие, так как вашего героя жалеть особо не станут (*Добавил Fallen Angel, [heroesportal.ru](#)*).

Кукловоды

(Предоставил Bes, [forum.dff2.ru](#)).

Перемещаться из своего Инферно в союзный город Инферно (даже при наличии там Врат замка) нельзя. Перемещение из союзного Инферно в свой допускается (в списке телепорта доступны будут только свои города Инферно). Из этого можно получить 2 интересных ситуации:

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).

Вторая ситуация - это контроль над героем союзника! Т.е., если союзного героя привести через Врата в свой город и выйти из города, союзный герой будет находиться под вашим контролем - до тех пор, пока он в статусе "текущий" (им можно биться, колдовать на карте, посещать объекты, управлять артефактами и войсками). Как только вы "отпустите" героя союзника (выберете своего героя или свой город), герой союзника перестанет быть доступным.

Основы сражений, захвата сокровищниц и городов. Порядок ходов.

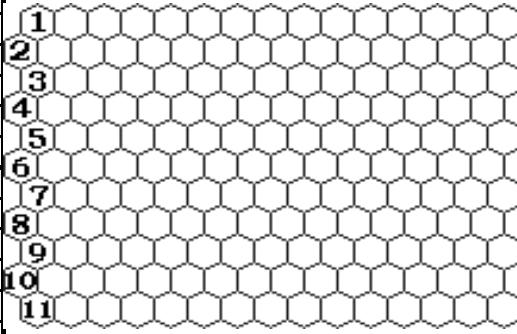
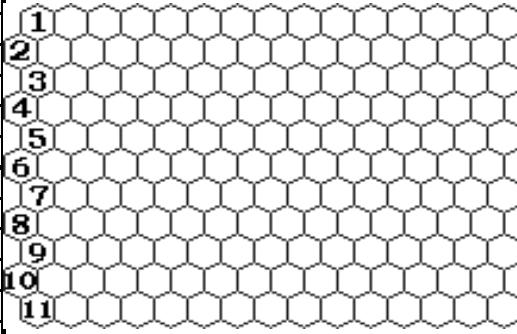
В игре существуют различные типы сражений:

- 1.Сражения с нейтральными существами.
- 2.Сражения с вражескими героями.
- 3.Захват сокровищниц.
- 4.Захват жилищ существ, шахт и т.д.
- 5.Осада вражеского города (или оборона своего).

Любое поле битвы имеет размер 15 клеток в длину и 11 в ширину.

В битвах с нейтральными существами, с героями, при захвате жилищ, шахт и осаде города, войска атакующего героя располагаются слева.

Расположение по клеткам зависит от количества отрядов в армии и от выбранной группировки:

Группировка	Кол-во отрядов	Занимаемые клетки	Схема поля боя
 Свободный строй	1 отряд	6	
	2 отряда	3 - 9	
	3 отряда	3 - 6 - 9	
	4 отряда	1 - 5 - 7 - 11	
	5 отрядов	1 - 3 - 6 - 9 - 11	
	6 отрядов	1 - 3 - 5 - 7 - 9 - 11	
	7 отрядов	1 - 3 - 5 - 6 - 7 - 9 - 11	
 Плотный строй	1 отряд	6	
	2 отряда	5 - 7	
	3 отряда	5 - 6 - 7	
	4 отряда	3 - 5 - 7 - 9	
	5 отрядов	3 - 5 - 6 - 7 - 9	
	6 отрядов	1 - 3 - 5 - 7 - 9 - 11	
	7 отрядов	1 - 3 - 5 - 6 - 7 - 9 - 11	

Из таблицы видно, что при наличии в армии одного, шести или семи 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.

Случайным образом на поле боя могут генерироваться препятствия двух типов: встроенные и убираемые. Встроенные (большие озёра, трещины и т.д.) нельзя убрать Устранением 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.



Рис.1. Клетка поля боя, которая недоступна для атаки никаким существом ближнего боя, т.е. туда можно телепортировать любого стрелка, Гарпию-ведьму или Архидьявола, например, и безнаказанно победить любую армию, где нет стрелков или ударной магии.

Рис.2. "Закуток", в который может попасть одногексовое существо и стать недоступным для атак двухгексовых противников.

При сражении с нейтралами, их войска могут разделяться на несколько отрядов.

Распределение на отряды зависит от соотношения силы атакующей армии к силе армии нейтралов.

Сила армии рассчитывается по сумме коэффициентов AI Value.

Отношение	Количество отрядов
< 0,5	7 отрядов
0,5 ... 0,66	6 отрядов
0,67 ... 0,99	5 отрядов
1 ... 1,49	4 отряда
1,5 ... 1,99	3 отряда
2 ... 2,99	2 отряда
3 и более	1 отряд

С вероятностью 40% к количеству отрядов, полученному по таблице, добавится или отнимется 1 (предположительно зависит от координаты отряда на карте). Понятно, что количество отрядов не может быть больше 7 и менее 1.

Если нейтралы не улучшенные и если получилось 2 или более отрядов, то с вероятностью 50% один из этих отрядов станет улучшенным.

При захвате Пирамиды, Алмазные големы всегда делятся на 2 отряда, а Золотые - на несколько (определяется по таблице и отнимается 2).

В бою герой может:

1. Сдаться (откуп). Герой бежит с поля боя и будет доступен с оставшейся армией, запасом хода (MP), маной и артефактами в Таверне. Стоимость откупа равна 50% стоимости всех оставшихся существ и боевых машин в армии героя без учета стоимости ресурсов (для существ 7 уровня). На стоимость откупа влияет навык Дипломатии и артефакты дипломатии у откупавшегося героя.

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

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.

Внимание! Из-за внутренних округлений 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 при наличии Базовой Дипломатии - 19999 (80% от 25000 и -1).

Таким образом, имея Экспертную Дипломатию и все 3 артефакта дипломата, можно снизить стоимость откупа в битвах до 10%, т.е. до 5% стоимости оставшейся армии.

Нельзя сдаться (откупиться) при осаде или обороне города, при наличии Оков войны, а также в битвах против нейтралов без героя.

Герой не получает опыт за убитых перед сдачей существ.

2. Сбежать. Герой бежит с поля боя и будет доступен с артефактами в Таверне и с 1 существом 1 уровня города, соответствующего классу героя, т.е. оставшаяся армия не сохраняется. Нельзя сбежать с поля боя при осаде или обороне города и при наличии Оков войны.

Герой не получает опыт за убитых перед сбеганием существ.

3. Створить заклинание из Книги магии. Герой может использовать только 1 заклинание в каждом раунде во время хода одного из существ в своей армии.

В бою существо может:

1. Переместиться. Существо может переместиться на любую свободную клетку поля боя (или 2 смежные клетки для двухгексовых существ) в пределах радиуса своего хода, определяемого скоростью существа.

2. Переместиться и атаковать вражеское существо. Существо может переместиться на любую свободную клетку поля боя (или 2 смежные клетки для двухгексовых существ) и атаковать вражеское существо в пределах радиуса своего хода, определяемого скоростью существа.

3. Атаковать с места. Существо может не перемещаясь атаковать любое вражеское существо на соседней с ним клетке поля боя.



4. Использовать колдовство. Некоторые существа могут использовать заклинания вместо своего хода: Архангел (Воскрешение), Мастерджинн (Случайная магия), Адское отродье (Поднятие демонов), Огр-маг (Жажда крови), Штормовой элементаль (Защита от воздуха), Ледяной элементаль (Защита от воды), Энергетический элементаль (Защита от огня), Магмовый элементаль (Защита от земли), Сказочный дракон (Случайная ударная магия).

5. Подождать. Существо пропускает ход и использует его в этом же раунде в фазе ожидания (см. ниже Порядок ходов).

6. Защититься (защитная стойка). Существо пропускает ход в этом раунде, а его защита повышается на 20% (округление вниз), но не менее, чем на 1 до следующего своего хода. У боевых машин защита не повышается.



Захват сокровищниц.

При захвате сокровищниц войска героя располагаются в центре поля боя. Клетки 1...7 соответствуют порядковым номерам существ в окне героя слева-направо. Если существо занимает 2 клетки, то на отмеченную клетку оно встаёт задней частью.

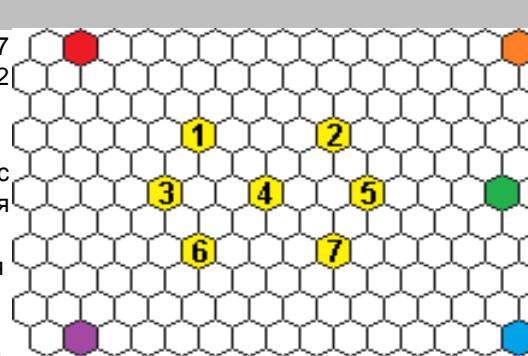
Внимание! При захвате сокровищниц не действует навык Тактики.

Внимание! При захвате сокровищниц в битве не участвуют боевые машины. Тележка с боеприпасами хоть и не участвует в захвате сокровищниц, но всё равно даёт стрелкам героя бесконечный боезапас.

Существуют следующие виды сокровищниц: Склеп, Покинутый корабль, Кораблекрушение, Утопия драконов, Консерватория грифонов, Улей змиеv, Тайник бесов, Сокровищница гномов, Хранилище медуз, Склады циклопов, Банк наг.

Последовательность хода вражеских существ зависит от их скорости. Если среди охраны есть существа с одинаковой скоростью, то очерёдность их ходов будет следующей: оранжевая клетка, синяя клетка, фиолетовая клетка, красная клетка, зелёная клетка.

Если герой победил охрану сокровищницы, но ни одно из его существ не выжило (например вследствие применения Армагеддона или Цепной молнии), то награду он не получит, а сокровищница получит статус «Посещено». Следующему герою, вошедшему в такую сокровищницу, остается только согласиться на бой, имея хотя бы одно существо в армии, и, автоматически победив, получить награду.

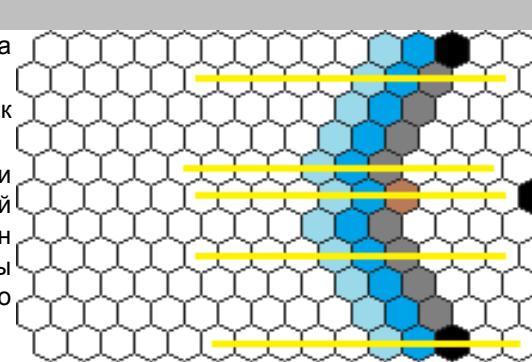


Осада города.

При осаде города, бой всегда проходит на родном для этого города ландшафте. Расстановка существ стандартная. На поле боя присутствуют стены и башни, врата и ров.

Внимание! При обороне города в битве не участвует Баллиста защищающегося героя. Навык Артиллерии при осаде, позволяет управлять огнём Стрелковых башен.

Войска обороняющегося героя располагаются за крепостными стенами. Чёрными клетками обозначены Стрелковые башни. Серыми клетками обозначены городские стены. Коричневой клеткой обозначены врата. Синими клетками обозначен ров. Ров Крепости имеет двойную ширину (обозначен голубыми клетками). Жёлтыми линиями обозначены проломы при разрушении стен. Через проломы могут проходить войска, а стреляющие существа, находящиеся напротив пролома, могут стрелять по прямой без штрафа за стены.



Порядок ходов.

Любая битва делится на раунды. В каждом раунде имеется своя последовательность ходящих существ, боевых машин и действий эффектов:

1.Тактический режим расстановки войск (только перед первым раундом). Если навык Тактики имеется у обоих сражающихся героев, то они подавляют друг друга в соответствии с уровнем развития.

2.Действие яда (снижает здоровье отравленных существ на 10%).

3.Центральная стрелковая башня (при осаде города).

4.Верхняя боковая башня (при осаде города).

5.Нижняя боковая башня (при осаде города).

6.Выстрел Катапульты (или 2 выстрела подряд при Экспертной Баллистике).

7.Ход всех существ по очереди в соответствии с их скоростью. У кого скорость выше - ходит первое.

7.1.Если у двух существ одного игрока одинаковая скорость, то раньше ходит то, которое расположено левее в окне героя, т.е. выше в начальной расстановке (правило левого слота). Вызванные существа считаются так, как если бы они находились в восьмом, девятом и т.д. слотах героя, в порядке появления.

7.2.Если у двух существ разных игроков одинаковая скорость, то раньше ходит существо того игрока, который не ходил только что.

7.2.1.Если это первый ход в первом раунде, то раньше ходит существо напавшего игрока.

7.3.Существа у которых сработал Боевой дух сразу же получают право повторного хода.

8.Выстрел Баллисти (или 2 выстрела при Экспертной Артиллерии).

9.Лечение Палатки первой помощи.

10.Ход Стрелковых башен, если они Ждали в свой ход.

11.Ход Катапульты, если она Ждала в свой ход.

12.Ход Баллисти, если она Ждала в свой ход.

13.Ход Палатки первой помощи, если она Ждала в свой ход.

14.Ход всех существ, у которых сработал Боевой дух и они Ждали, в соответствии с очерёдностью срабатывания.

15.Ход существ, которые Ждали в свой ход. Порядок обратный скорости существ, т.е. у кого скорость ниже - ходит первое. Действует правило левого слота и правило преимущества того, кто не ходил только что.

Прочие особенности (Добавил *dpaop-wr*, [Памятка по НоММ-3](#)):

- *Если существо получило плохую мораль, было убито и воскрешено, оно не походит снова в том же раунде.
- *Если с существа будет снята Слепота, Окаменение или оно будет воскрешено, то оно получит право хода в соответствии со своей скоростью в этой фазе (т.е. в свою обычную очередь). Действует правило левого слота и правило преимущества того, кто не ходил только что. Если идёт фаза хода существ, которые Ждали в свой ход, то такое существо сходит в обратном соответствии со своей скоростью.
- *На Клона действует правило преимущества того, кто не ходил только что, но не действует правило левого слота – если в армии имеется несколько существ с одинаковой скоростью, и Клон является копией любого из них, он будет ходить после того, как походят все эти существа.
- *Если существо встало в защиту, её действие кончится тогда, когда к существу придёт очередной ход в следующем раунде (т.е. тихоходное существо выдержит атаки всех быстроходных существ врага, имея защиту).

Начало игры, ИИ, ресурсы на старте и опция 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**. Как **Строитель**, он 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. Также поведение ИИ может быть определено в редакторе карт.

На поведение компьютерных игроков влияет также выбранный уровень сложности карты. Ниже приведены подробные описания компьютерной игры на разных уровнях сложности:



Пешка (80%).

- 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 один раз в два 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%).

- 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 один раз в два дня;
- ИИ-игрок более агрессивно развивает города;
- 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%).

- 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 существо 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%).

- 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%).

- 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*				Ресурсы компьютерных игроков*				Сила компьютера (% от макс.)	
	Ртуть, сера, кристаллы и самоцветы	Древесина и руда	Золото	Доход города на старте	Ртуть, сера, кристаллы и самоцветы	Древесина и руда	Золото	Доход города на старте		
1	80%	по 15	по 30	30000	500	по 2	по 5	5000	375	~50%
2	100%	по 10	по 20	20000	500	по 4	по 10	7500	500	~75%
3	130%	по 7	по 15	15000	500	по 7	по 15	10000	500	100%
4	160%	по 4	по 10	10000	500	по 7	по 15	10000	625	100%
5	200%	по 0	по 0	0	500	по 7	по 15	10000	750	100%

Помимо этого компьютерные игроки имеют дополнительный ежедневный бонус по всем ресурсам в течение всего периода игры (Информация с astralwizard.com, предоставил *ThatOne*, forums.ag.ru):

Сложность	Золото	Древесина и руда	Ртуть, сера, кристаллы и самоцветы
1	80%	-25%	-
2	100%	-	-
3	130%	-	-
4	160%	+25%	+39% +14%
5	200%	+50%	+53% +28%

Расчёт этого бонуса производится следующим образом: ежедневно рассчитывается доход компьютерного игрока по всем видам ресурсов и считается бонус, 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 распределятся по всем семи игровым дням недели (округления - до целого).

СТАРТОВЫЕ БОНЫСЫ

В начале игры, каждый из игроков может выбрать стартовый бонус: золото, ресурсы, артефакт или случайный бонус из трёх.

1. Стартовый бонус - Золото

Игроку даётся случайное количество золота от 500 до 1000 (что соответствует 1 кучке отдельно лежащего золота).

2. Стартовый бонус - Ресурсы

Каждый игровой город имеет свой ресурс стартового бонуса. Если город не выбран, то нельзя выбрать ресурс в качестве стартового бонуса.

Город	Стартовый ресурс	Город	Стартовый ресурс
Замок	+5...10 руды и дерева	Темница	+3...6 серы
Оплот	+3...6 кристаллов	Цитадель	+5...10 руды и дерева
Башня	+3...6 самоцветов	Крепость	+5...10 руды и дерева
Инферно	+3...6 ртути	Сопряжение	+3...6 ртути
Некрополис	+5...10 руды и дерева		

2. Стартовый бонус - Артефакт

Игроку даётся случайный артефакт класса Сокровище (1 ур.) из разрешённых. Если все артефакты класса Сокровище запрещены на карте, то игрок получает случайный Малый артефакт (2 ур.) и т.д. вплоть до возможности получения Реликта или Сборного артефакта.

Стартовый артефакт получает стартовый герой. Если стартовый герой не задан, то стартовый артефакт получает первый герой по списку из принадлежащих классов стартовому городу или попавшемуся случайному городу. Если начальных городов несколько, то стартовый артефакт получает случайный герой. (*требуется проверка*)

В мультиплерной игре существует опция "Штраф", которую игрок может установить на большой, малый или не устанавливать вообще. (Предоставил Сергей Хаустов, vk.com)

1.Малый штраф.

Все стартовые ресурсы игрока и его ежедневный доход всех ресурсов (включая ресурсы Сокровищницы, Хранилища ресурсов, Кристаллических драконов и т.д.) снижаются на 15% с округлением вниз.

Пример: Одна захваченная Лесопилка будет приносить $2 * 0,85 = 1,7 \Rightarrow 1$ древесину в день, а одна захваченная Серная шахта будет приносить $1 * 0,85 = 0,85 \Rightarrow 0$ серы. Но две Серные шахты будут приносить $2 * 0,85 = 1,7 \Rightarrow 1$ серу в день.

2.Большой штраф.

Все стартовые ресурсы игрока и его ежедневный доход всех ресурсов снижаются на 30% с округлением вниз.



Поведение ИИ в бою.

(Составлено на основе информации *Лидер1, Sav, zoog и Антошка*, forum.heroesworld.ru).

В разделе приведены общие наблюдения за поведением существ, управляемых компьютером (ИИ).

1. Если существо ИИ имеет большую скорость, чем существа игрока, то он:
 - а) Войдёт этим существом в зону досягаемости существ игрока, атаковав какую-нибудь цель.
 - б) 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 клеток, 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 достанет 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:
 - а) 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.
 - б) 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.
 - в) 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.

Общие наблюдения за приоритетностью выбора цели атаки существами ИИ (основано на информации [2Coolant, heroes.ag.ru](#)):

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, по крайней мере в SOD, 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 змеи, 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.

Генератор случайных карт. Основы генерации карт.(Основано на информации *MaximusX*, heroes.ag.ru)

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 кол-во 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 землёй 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% территорий карты будут покрыты водой, а зоны игроков будут на островах. На каждом острове будет сгенерирована Верфь и, как правило, порталы.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ ГСК.

Базовые понятия для всех шаблонов – это зона. Под зоной понимается территория карты с одинаковой местностью (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 на 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 местности (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 почти наверняка появляются в зоне с их родным ландшафтом. Исключение - Некрополис - часто генерируется под землёй, если подземелье включено, и начинает на подземном ландшафте, а также Темница, если генерируется на поверхности, то начинает на грязи.

Изначально в стартовых городах построены Таверна, жилище существ 1 уровня и почти всегда Форт. Иногда возможен старт с двумя городами. Нейтральные города генерируются без Таверны, но иногда с Фортом.

Лесопилки и Шахты руды всегда генерируются в непосредственной близости к стартовому городу. Однако, иногда (особенно в подземелье), из-за преград 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.

Герои начинают с 1 уровня, но иногда их уровень выше, вплоть до 20. Это происходит тогда, когда герой был выбран до создания карты. В результате этого бага одна из Тюрем окажется пустой.

НЕЙТРАЛЬНЫЕ СУЩЕСТВА НА КАРТЕ.

Для каждой зоны указывается сила монстров ее населяющих:

- 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 ландшафта	Шанс	Принадлежность	Тип ландшафта	Шанс	Принадлежность
Грязь	25%	Замок	Болото	25%	Крепость
	25%	Оплот		25%	Замок
	25%	Некрополис		25%	Некрополис
	25%	Нейтральные существа		25%	Нейтральные существа
Песок	25%	Цитадель	Подземелье	25%	Инферно
	25%	Нейтральные существа		25%	Некрополис
	50%	Замок		25%	Темница
Трава	25%	Оплот		25%	Нейтральные существа
	25%	Нейтральные существа		25%	Инферно
	50%	Замок		25%	Нейтральные существа
Камни	25%	Цитадель	Лава	50%	Замок
	25%	Замок		25%	Башня
	25%	Сопряжение		25%	Нейтральные существа
	25%	Нейтральные существа		50%	Замок

Из таблицы виден достаточно явный дисбаланс: существа Замка генерируются очень часто

НАПОЛНЕНИЕ ЗОНЫ.

Генератор ставит наполнение зоны в виде групп объектов (стоящих рядом с общей охраной, если она есть). Каждая из групп из которых 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 генерируется следующим образом: генератор выбирает случайное число **общая_ценность** между минимальной и максимальной ценностью типа наполнения зоны; генерируется случайный объект ценностью от **общая_ценность / 4** до **общая_ценность** (с учётом запретов объектов и их частот: вероятность генерации каждого допустимого объекта пропорциональна его частоте).

Далее, если **общая_ценность_группы** (сумма ценностей уже выбранных объектов) удовлетворяет условиям **общая_ценность - ценность_группы >= 1500** или **ценность_группы < общая_ценность / 2**, генерируется следующий объект ценностью от **0,25*(общая_ценность - ценность_группы)** до **1.25*(общая_ценность - ценность_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 (*Добавил Андрей Девяткин, [vk.com](#)*)

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 или на спецкартах.

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 почвы локации. 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 ландшафта «Cave» (подземный), но «злых» замков нет, то обе зоны будут отрисованы на поверхности, а под землёй будет пусто.

11. Сила (коэффициент) монстров в зоне. Существуют значения: none, weak, avg/average, strong. Не путайте со значением «силы монстров» при создании карты в самой игре – то влияет на 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.

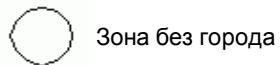
Генератор случайных карт. Шаблоны.(Основано на информации *MaximusX* и *Турист*, heroes.ag.ru, *Neoandy*, heroesportal.net)

Генератор случайных карт создает карты на основе шаблонов (templates). В каждом из шаблонов жестко закреплена топология карты и ее наполняемость (таким образом, карты, генерируемые RMG, 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.

Набор шаблонов можно менять: добавлять новые и удалять или модифицировать уже имеющиеся шаблоны. Делается это следующим образом:

1. Первым делом надо раздобыть оригинальный файл Rmg.txt. Его можно извлечь из файла h3bitmap.lod с помощью утилиты Magic Extractor или просто скачать отсюда: <http://heroes.ag.ru/h3/rmg/Rmg.txt>
2. Теперь файл Rmg.txt надо отредактировать в любом текстовом редакторе (хоть в стандартном "блокноте", хоть с помощью более удобной утилитыTextEdit). Проще всего удалять шаблоны: для этого удалите строчку с названием шаблона и все лежащие ниже строчки с переменными этого шаблона. Таким образом можно, например, удалить все шаблоны, кроме одного, "любимого": тогда всякий раз вы будете играть как бы на знакомой, но все же "новой" карте (топология все время одна, а "наполнение" разное). Второй пример: именно так и создают подходящие для турниров наборы шаблонов, устранив "плохие" или "неудобные" шаблоны.
3. Осталось только скопировать модифицированный файл Rmg.txt в папку /data/ установленных "Героев".

Примеры и описание некоторых шаблонов:**УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:**

Зона без города



Зона с городом с Фортом



Зона с городом без Форта

Лучшая по наполнению
объектами зонаСлабая охрана объектов в
данной зонеСредняя охрана объектов в
данной зонеСильная охрана объектов в
данной зоне

Проход между зонами.

Средняя охрана (Сила=6000)



Проход между зонами.

Сильная охрана (Сила=45000)



Проход между зонами.

Сила охраны = 1000 * X

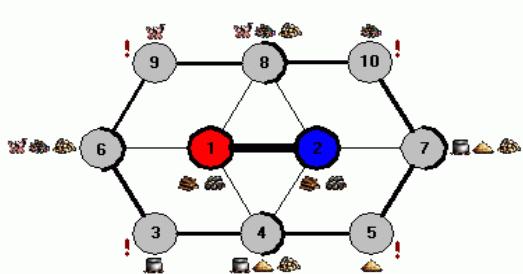
Проход между зонами. Слабая
охрана (Сила=3000)2 прохода между зонами.
Охрана одинаковая по силе

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 из предыдущего раздела.

ШАБЛОН 2SM4d

2SM4d



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.

Здесь стартовые зоны красного (1) и синего (2) игроков соединены проходом, сильно охраняемым нейтральными монстрами (толстая линия). На территорию противника можно также опасть через буферные зоны 8 и 4, проход к которым охраняется слабыми отрядами монстром (тонкая соединительная линия). Ресурсы возле зоны указывают, шахты какого типа имеются в данной зоне и т.д.

Начинка зон:

1,2,4,6,7,8 - много [500-3000], средне [3000-6000], мало [10000-15000]

3,5,9,10 - много [3000-6000], средне [10000-15000], мало [15000-20000]

Оптимальный размер карты: L или L+U

Ландшафт зон:

1, 2 - определяется типом города в этой зоне

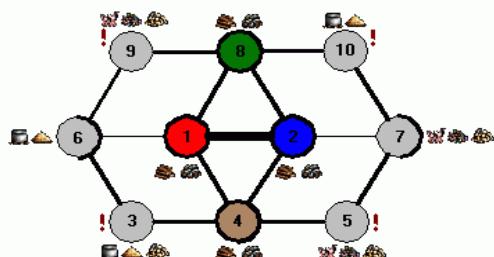
3-10 - случайный

Города: Любые

Нейтральные монстры: Любые

ШАБЛОН 2SM4d(2)

2SM4d(2)



По идее это тот же шаблон 2SM4d, только 2 деревни стали городами, чтобы за них можно было стартовать, усилились соответствующие проходы; немного изменились шахты. Наполнение зон осталось тем же.

Начинка зон:

1,2,4,6,7,8 - много [500-3000], средне [3000-6000], мало [10000-15000]

3,5,9,10 - много [3000-6000], средне [10000-15000], мало [15000-20000]

Оптимальный размер карты: L или L+U

Ландшафт зон:

1, 2 - определяется типом города в этой зоне

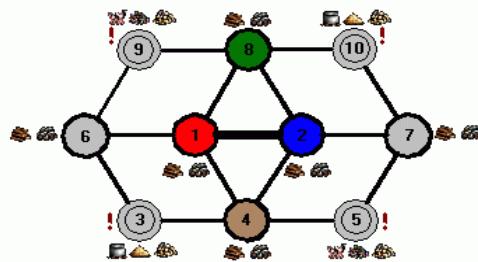
3-10 - случайный

Города: Любые

Нейтральные монстры: Любые

ШАБЛОН 2SM4d(3)

2SM4d(3)



Симметричный, а значит и справедливый шаблон! Хорошо подходит для игры 1x1. По идеи, это тот же шаблон 2SM4d, но слегка модифицированный. Последние 2 деревни стали городами, теперь можно играть на 6 игроков, но это не к чему. Усилены к ним проходы, теперь все проходы одинаковые по силе (кроме 1<->2). Улучшились начинки четырех зон.

Начинка зон:

1,2,4,6,7,8 - много [500-3000], средне [3000-6000], мало [10000-15000]

3,5,9,10 - много [10000-15000], средне [15000-20000], мало [20000-30000]

Оптимальный размер карты: L или L+U

Ландшафт зон:

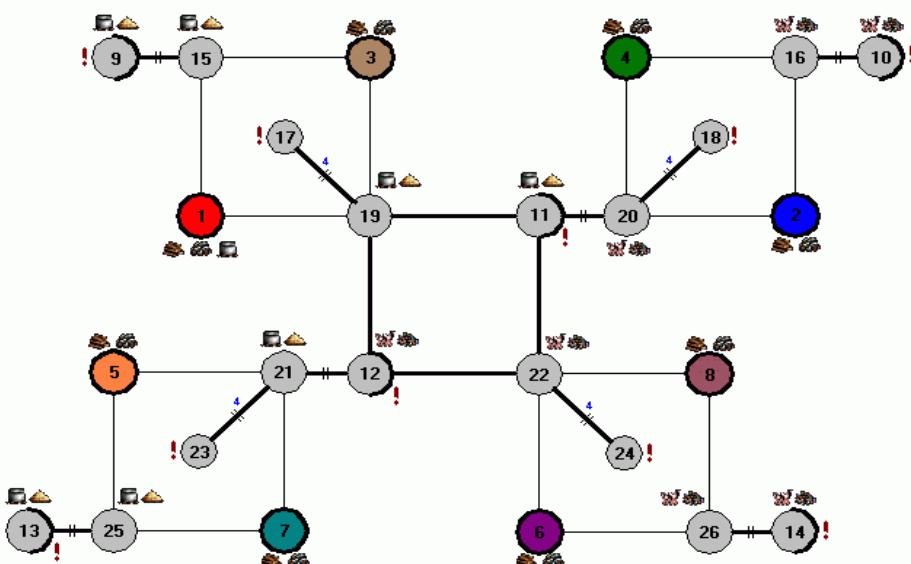
1, 2 - определяет

0 - случайный

Города: Любые

ШАБЛОН 8ММ6

8MM6



Почти симметричный шаблон :) Рассчитан на 8 игроков. Много городов и "вкусных" зон. Золотых шахт нет! Зоны 18, 17, 23, 24 по площади примерно в 2 раза меньше остальных.

Начинка зон:

[1-8], 15, 16, [19-22], 25, 26 - много [500-3000], средне [3000-6000], мало [10000-15000]

[9-14], 17, 18, 23, 24 - много [3000-6000], средне [10000-15000], мало [15000-20000]

Оптимальный размер карты: XL или XL+U

Ландшафт зон:

1-8 - определяется типом города в этой зоне

9-26 - случайный

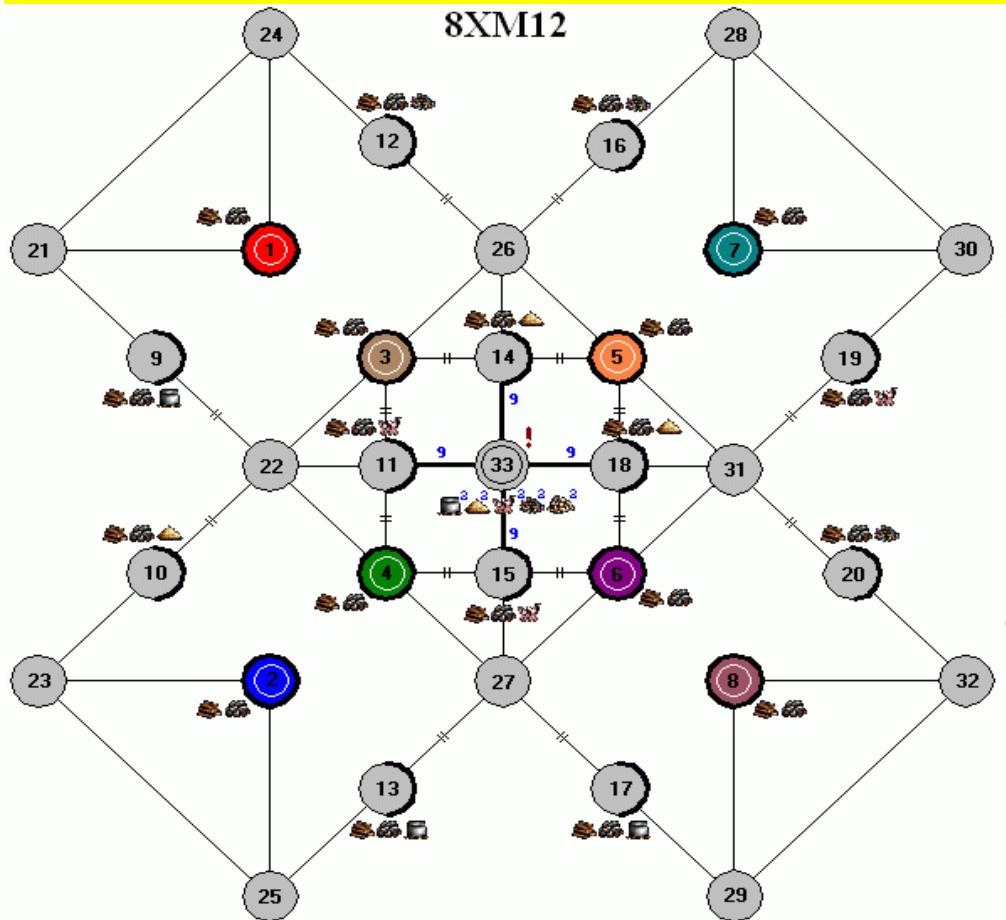
Города: Любые

Нейтральные монстры: Любые

Недостатки шаблона:

1. Красный в отличие от остальных стартует с шахтой ртути.
 2. Шахты разбросаны по зонам неравномерно. В миниквадрате первого игрока заметно обилие шахт серы и ртути, но до кристаллов/самоцветов далеко, да и то нужно угадать правильно направление ($19 \rightarrow 11$ или $19 \rightarrow 12$, которые ничем не отличаются). Игра красным за города, где основной ресурс кристаллы/самоцветы усложняется, поэтому надеяться остается только на сокровищницы. Для синего игрока аналогичная ситуация, только наоборот.
 3. Непонятно зачем было так выделять зоны 17, 18, 23, 24, когда наполняются они также как и зоны [9-14], да и проход в них в 2 раза сильнее охраняется. Возможно значимость последних нужно было занизить, чтобы вкусности (утопии в частности) можно было найти только в зонах 17, 18, 23, 24

ШАБЛОН 8XM12



Шаблон рассчитан на 8 игроков. Их зоны населены слабыми монстрами, что означает, что там будет много халавы т.е. кучки одного любого ресурса без охраны и т.п. 64 из 68 проходов слабые, т.е. путешествие по зонам будет быстрым, а следовательно и игра должна не сильно затянуться. Всего одна самая "вкусная" зона, начинка остальных зон похоже, но зоны [9-20] чуть лучше оставшихся. Куча городов - 8 и деревень - 12.

Начинка зон:

[1-8] и [21-32] - много [500-3000], средне [3000-6000], мало [10000-15000]

9-20 - много [3000-6000], средне [10000-15000], мало [15000-20000]

33 - много [10000-15000], средне [15000-20000], мало [20000-30000]

Оптимальный размер карты: XL+U

Ландшафт зон:

1-20 - определяется типом города в этой зоне

21-33 - случайный

Города: Любые

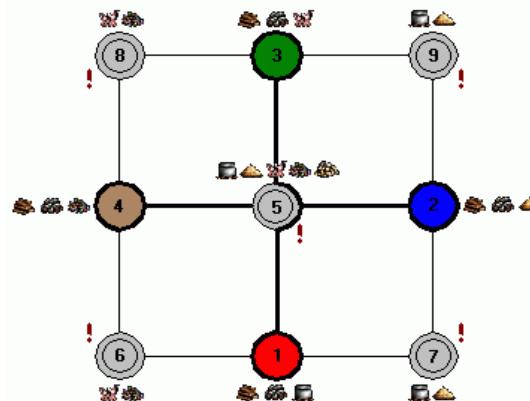
Нейтральные монстры: Любые

Недостатки шаблона:

1. Не удачный шаблон для игры без воды. Размера XL с подземельем для него маловато, т.к. много зон (всего 33), очень много связей между ними (всего 68!). Из-за этого нередки ошибки генерации: некоторые зоны могут быть в "каменных мешках", т.е. не иметь связей с другими зонами.

2. Вероятно шаблон задумывался как островной. Если генерировать карту с нормальным количеством воды, генератор в качестве некоторых связей использует Верфи.

4SM0d



ШАБЛОН 4SM0d

Симметричный шаблон! Задумывался для игры на четверых. В принципе можно играть и 1x1, но высока вероятность ранней встречи, т.к. проходы 1-7 и 7-2 легко пробить даже на 1-ой неделе. Много шахт, а также "вкусных" зон. Не стоит забывать, что монстры во вкусных зонах сильные.

Начинка зон:

1-4 - много [500-3000], средне [3000-6000], мало [10000-15000]

5-9 - много [10000-15000], средне [15000-20000], мало [20000-30000]

Оптимальный размер карты: L или L+U

Ландшафт зон:

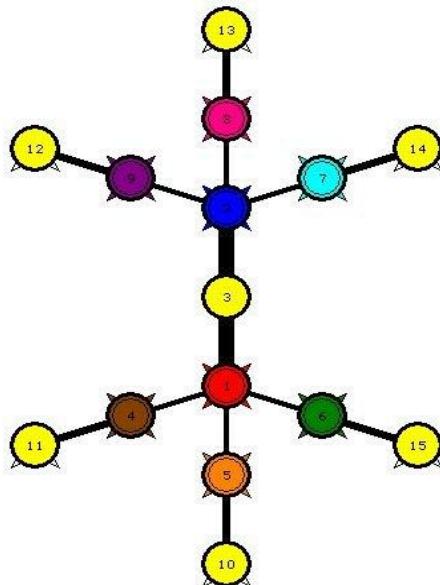
1-4 - определяется типом города в этой зоне

5-9 - случайный

Города: Любые

Нейтральные монстры: Любые

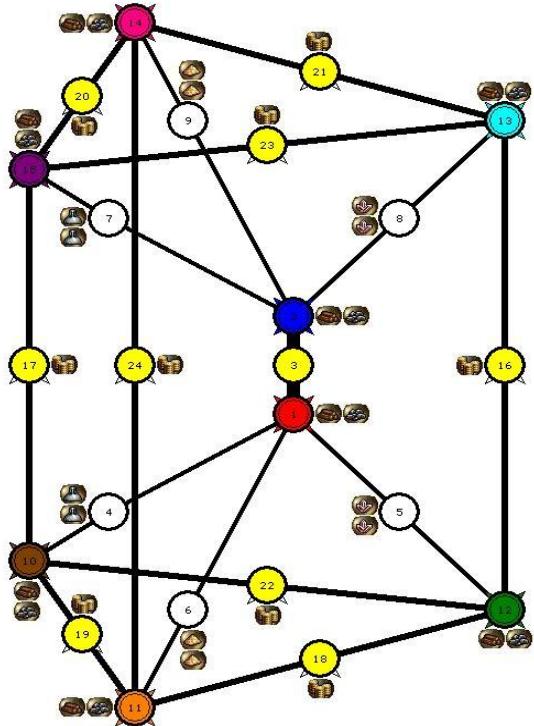
ШАБЛОН Mini-Nostalgia



Особая фишка шаблона - радикально решена проблема рестартов по встрече и проблема неравномерной раздачи дорог. Теперь это может произойти только если где-то багнутый проход образуется. При нормальных же генерациях у обоих игроков будет по 4 дороги. Дополнительная фишка - можно будет узнать о потенциальном дабл-билде уже в первый день (по расам компов), а также оперативно отслеживать момент взятия родного компа. Обратите внимание - главная охрана соединяет противников не прямую, а через промежуточную зону.

Оптимальный размер карты: L или L+U. На 8 игроков.

ШАБЛОН Nostalgia



Основная (и неизлечимая) проблема этого шаблона - дисбаланс по дорогам. Может сгенерироваться 4 дороги, а может единственная к главной охране. Рекомендуется играть с рестартом по последнему случаю. Впрочем, дорога к одному компу тоже не сахар. На рестартах рекомендуется следить, чтобы дорог помимо ГО было хотя бы 2. Также рекомендуется играть с правилом запрета на пробегание мимо сдвинутой ГО (к остальным проходам это не относится). Эмпирически замечено, что расстояния тут бывают достаточно большие - обычно от 3 (если повезёт) до 6 (если не повезёт) дней пути к каждому компу. Это по быстрым дорогам. И ветвлений много. Есть куда разбежаться. Поэтому играть рекомендуется с быстрыми дорогами.

Оптимальный размер карты: L+U. На 8 игроков (6 ИИ-игроков).

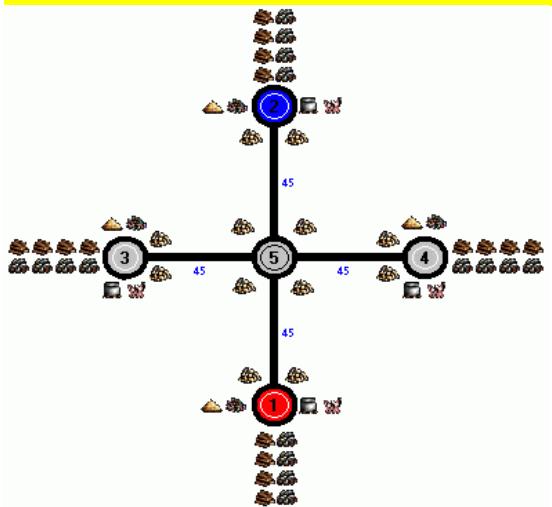
Начинка зон:

1-2, 4-9 - много [0-3000], средне [3000-6000], мало [10000-15000]. Все зоны без городов.

16-24 - много [6000-9000], много [10000-17000], мало [17000-20000]. В этих зонах есть города без Форта.

3 - много [10000-15000], средне [15000-20000], мало [20000-30000]. В этой зоне нет городов.

ШАБЛОН Jebus Cross



Стандартные настройки: XL-U, 2 игрока, без воды, монстры - сильные, сложность 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 Некрополя и Сопряжения), 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 (но не Некрополь или Сопряжение) 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.

Приведённые выше шаблоны являются наиболее популярными, однако помимо них существует много других: **Panic, Balance, Spider, 8mmба, 8xm8a, 6lm10a, 8xm12, 8xm12a, Diamond L+U, Speed.**

Подробную информацию о шаблонах можно почитать на русском форуме heroesportal.net [по этой ссылке](#).

Генератор случайных карт. Ценность объектов на карте приключений. Охрана.

(Основано на информации *Tурист* и *MaximusX*, forum.agr.ru , *Sav*, forum.df2.ru и *Андрей Девяткин*, vk.com)

Известно, что генератор случайных карт формирует карты в соответствии с некоторыми шаблонами, которые состоят из различных зон. Каждой зоне присвоен некий лимит ценности (Value) объектов, которые в ней могут генерироваться. Каждому игровому объекту соответствует определённый интервал ценности. Если интервал или хотя бы его часть попадает в интервал, указанный в шаблоне (темплейте), этот объект может появиться на карте. Причем интервал определяет первое появление на карте, но не ограничивается этим. Т.е. объекты могут появляться и в более высоких зонах, но как правило лишь на 500-1000 выше первого появления.

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 местности** - определяют то, на каких типах местности 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.

I. ЦЕННОСТЬ ОБЪЕКТОВ

Объект	Ценность	Объект	Ценность	Объект	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, Рынок	100	Тюрьма (герой 1 уровня), Древо знаний, Университет, Ветряная мельница	2500	Хижина провидца (награда 15000 опыта; 15000 золота)	8666
				Улей змиев	9000
Конюшни	200	Аrena, Склады циклопов, Банк наг, Святыня магической мысли (3 ур.), Свиток с заклинанием 3 уровня	3000	Ящик Пандоры (10000 золота; все заклинания 3 уровня), Картограф (на поверхности), Утопия драконов, Тюрьма (герой 10 уровня), Случайный артефакт 3 уровня	10000
Магический колодец	250	Лаборатория алхимика, Залежи серы, Шахта кристаллов, Пруд самоцветов, Обелиск	3500	Ящик Пандоры (10000 опыта), Библиотека просвещения, Хижина провидца (награда 20000 опыта; 20000 золота)	12000
Труп, Обломки, Навес, Магический ручей*, Миистический сад, Святыня магического воплощения (1 ур.), Свиток с заклинанием 1 уровня, Брошенная телега, Водоём*	500	Покинутый корабль, Свиток с заклинанием 4 уровня	4000	Ящик Пандоры (все заклинания 4 уровня)	12500
Обсерватория красного дерева, Огненный столп, Золото, Водяная мельница	750	Ящик Пандоры (5000 золота; все заклинания 1 уровня), Картограф (на воде), Тайник бесов, Тюрьма (герой 5 уровня), Пирамида, Случайный артефакт 2 уровня, Лагерь беженцев, Свиток с заклинанием 5 уровня (кроме Грона титана)	5000	Ящик Пандоры (15000 золота; все заклинания 5 уровня, кроме Грона титана; все заклинания воздуха, кроме Грона титана; все заклинания огня; все заклинания воды; все заклинания земли)	15000
Школа магии, Склеп, Школа войны	1000	Хижина провидца (награда 10000 опыта; 10000 золота)	5333	Ящик Пандоры (15000 опыта)	18000
Древесина, Руда	1400	Ящик Пандоры (5000 опыта), Могила воина	6000	Ящик Пандоры (20000 золота), Тюрьма (герой 20 уровня), Случайный артефакт 4 уровня	20000
Лесопилка, Шахта руды, Хранилище медуз, Башня Марлetto, Сад откровения, Лагерь наёмников, Звёздное колесо, Случайный ресурс, Учёный, Морской сундук, Потерпевший кораблекрушение, Камень знаний, Сундук с сокровищами, Фабрика военной техники, Хижина ведьмы	1500	Золотая шахта, Форт на холме	7000	Ящик Пандоры (20000 опыта)	24000
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	Ящик Пандоры (все заклинания 2 уровня), Картограф (в подземелье)	7500	Ящик Пандоры (все заклинания, кроме Грона титана), Тюрьма (герой 30 уровня)	30000
		Чёрный рынок	8000		

* Объект имеет несколько клеток входа, поэтому не может генерироваться в составе групп объектов. Он никогда не охраняется.

Это интересно! 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.

а) ЖИЛИЩА СУЩЕСТВ.

Ценность генерации жилищ существ определяется по формуле:

$$AI_Value * (\text{Прирост} * (1 + \text{Nzon_сущ} / \text{Nzon})) + (\text{Nzon_сущ} / 2)$$

где AI_Value, Прирост - AI Value и базовый прирост это существа
Nzon_сущ - количество зон на карте с главным городом этого существа
Nzon - 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 разрешенных для этой зоны городов и все жилища существ на ней становятся этого же типа.

*Сопряжения стихий и Фабрики големов не генерируются.

б) 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. 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. Ценности Палаток: 5000, 7500, 10000, 15000 и 20000.

в) ХИЖИНЫ ПРОВИДЦА С СУЩЕСТВАМИ

*Хижины провидца: 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.

**Ценность Хижины провидца с существами определяется по формуле:

$$(2 * AI_Value * \text{Кол-во_существ} * (1 + \text{Nzon_сущ} / \text{Nzon}) - 4000) / 3$$

где AI_Value - значение AI Value этого существа
Nzon_сущ - количество зон на карте с главным городом этого существа
Nzon - количество зон на карте с главным городом

г) АРТЕФАКТЫ для Хижины провидца

В качестве задания в Хижине провидца могут просить артефакт. Такой артефакт является случайным артефактом 1 уровня, 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.

д) ШАХТЫ

*Шахты выставляются не зависимо 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.

е) 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, Гогов всегда 45; Магогов - 30.

**Ценность Ящика Пандоры с существами определяется по формуле:

$$\text{AI_Value} * \text{Кол-во_существ} * (1 + \text{Nзон_сущ} / \text{Nзон})$$

где AI_Value - значение AI Value этого существа

Nзон_сущ - количество зон на карте с главным городом этого существа

Nзон - количество зон на карте с главным городом

II. ЧАСТОТА ОБЪЕКТОВ

Частота - определяет, как часто генерируется объект относительно других объектов схожей ценности.

Частота	Объект
2000	Случайный ресурс
1000	Обломки, Сундук с сокровищами
500	Костёр, Морской сундук
300	Ресурс
200	Обелиск, Камень знаний
150	Случайный артефакт, Ветряная мельница
100	Буй, Озеро алых лебедей, Труп, Башня Марлэтто, Домик фей, Фонтан удачи, Сад откровения, Идол удачи, Навес, Магический колодец, Лагерь наёмников, Русалки, Звёздное колесо, Флаг единства, Учёный, Святыня магического воплощения (1 ур.), Святыня магического жеста (2 ур.), Святыня магической мысли (3 ур.), Храм, Гильдия воров, Рынок, Утопия драконов, Склеп, Кораблекрушение, Склады циклов, Сокровищница гномов, Консерватория грифонов, Тайник бесов, Хранилище медуз, Банк наг, Улей эмиев, Обсерватория красного дерева, Огненный столп
80	Хижина ведьмы
50	Аrena, Фонтан молодости, Школа магии, Магический ручей, Оазис, Миистический сад, Святилище, Потерпевший кораблекрушение, Древо знаний, Брошенная телега, Школа войны, Водяная мельница, Водоём, Фабрика военной техники
40	Конюшни, Жилище существ
30	Тюрьма, Свиток с заклинанием
20	Алтарь жертвоприношений, Чёрный рынок, Библиотека просвещения, Пирамида, Лагерь беженцев, Сирены, Таверна, Университет, Могила воина, Ящик Пандоры (опыт), Картограф, Покинутый корабль, Форт на холме
10	Палатка ключника (суммарно для всех цветов), Хижина провидца (опыт; золото)
5	Ящик Пандоры (золото)
3	Ящик Пандоры (существа), Хижина провидца (существа)
2	Ящик Пандоры (магия)

III. МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО НА КАРТЕ И В ЗОНЕ

Ограничения максимального количества объектов для карты в целом:

Максимальное кол-во на карте	Объекты
200	Событие, Ящик Пандоры
144	Суммарно: Шахта ресурсов, Заброшенная шахта и Маяк
128	Суммарно: Знак и Океанская бутыль
64	Корабль
48	Обелиск, Гарнизон, Гарнизон antimагии, Город
32	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, Труп, Навес, Могила воина, Брошенная телега, Чёрный рынок
8	Герой одного цвета (игрока)
1	Грааль

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:

Максимальное кол-во на карте	Объекты
3	Хижина ведьмы
1	Алтарь жертвоприношений, Картограф, Озеро алых лебедей, Домик фей, Фонтан удачи, Фонтан молодости, Форт на холме, Идол удачи, Магический ручей, Волшебный колодец, Оазис, Обсерватория, Огненный столп, Флаг единства, Святилище, Конюшни, Храм, Рынок, Фабрика военной техники, Водоём

IV. ДОПУСТИМЫЕ ТИПЫ МЕСТНОСТИ

Следующие объекты имеют ограничения типа местности, на которых могут генерироваться:

Объекты, генерирующиеся на некоторых типах местности		Объекты, генерирующиеся только на одной почве	
Объекты	Типы местности	Почва	Уникальные объекты
Водяная мельница	Грязь, Трава, Болото, Снег		
Домик фей	Грязь, Трава, Болото		
Древо знаний	Грязь, Трава, Снег		
Картограф (на поверхности)	Грязь, Трава, Снег, Лава, Камни, Болото, Песок		
Конюшни	Грязь, Трава, Камни		
Мистический сад	Грязь, Трава, Болото		
Обсерватория красного дерева	Грязь, Трава, Снег, Лава, Камни, Болото, Песок		
Озеро алых лебедей	Грязь, Трава, Болото		
Рынок	Грязь, Трава, Камни		
Сад откровения	Грязь, Трава, Болото, Подземелье		
Склеп	Грязь, Трава, Болото, Песок, Снег		
Труп	Песок, Камни		
Фонтан молодости	Грязь, Трава, Болото, Вода		
Фонтан удачи	Грязь, Трава, Болото		
Форт на холме	Грязь, Трава, Снег		
Хранилище медуз	Грязь, Трава, Снег, Лава, Камни, Болото, Песок		
		Вода	Буй, Картограф (на воде), Кораблекрушение, Морской сундук, Обломки, Покинутый корабль, Потерпевший кораблекрушение, Русалки, Сирены
		Камни	Брошенная телега, Водоём, Магический ручей
		Под-земелье	Картограф (в подземелье), Огненный столп
		Снег	Навес
		Песок	Оазис, Пирамида

ОХРАНА

Охрана объектов и связей рассчитывается следующим образом:

1) Вычисляется Индекс силы охраны: **Индекс = Сила_монстров_зоны + Настроенная_сила_монстров**

где Сила_монстров_зоны = 0 для охраны связей, либо = -1...1 для охраны объектов (настройки зоны)

Настроенная_сила_монстров - выбирается перед генерацией карты и равна:

2 - слабые монстры;

3 - нормальные монстры;

4 - сильные монстры.

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:

$$(\text{Ц} - \text{Ц}_{\min 1}) * k1 + (\text{Ц} - \text{Ц}_{\min 2}) * k2$$

где Ц - ценность объекта охраны, группы объектов или связи

Ц_{min} - минимальная ценность, в зависимости от Индекса силы охраны

k - коэффициент.

Индекс	Минимальная ценность Ц _{min1}	k1	Минимальная ценность Ц _{min2}	k2
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 минимальная ценность > Ц, то соответствующая (Ц-Ц_{min})*k убирается из формулы.

Если Суммарное AI Value < 2000, то охрана не генерируется.

3) Выбирается случайный тип существа и его среднее количество: **суммарное_AI_Value / AI_Value_существа**.

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.

Значения минимума и максимума_монстра_на_карте можно посмотреть в разделе "Нейтралы. Стартовое количество существ на карте".

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 + X1 + X2

где X - случайное число 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.

Расчет количества очков, получаемых за игру.(Составлено совместно с [Catch](#), [heroesportal.net](#)).

Очки, набранные игроком за игру, рассчитываются по следующей формуле:

$$\text{ОЧКИ} = [200 - (D + 10) / (Z + 5) + B + G] * R ,$$

где D - количество затраченных на игру дней;

Z - количество захваченных городов;

B - бонус за победу над всеми врагами (25 очков) - однако, если на карте не было указано условие "Победить всех врагов", этот бонус в засчёт не пойдет.

G - бонус за Грааль (25 очков) - достаточно только выкопать его;

R - коэффициент сложности игры (максимум 2).

При расчёте дробь $(D+10) / (Z+5)$ округляется вниз, так что получается максимум в 500 очков. Если вы прошли быстрее чем соперник, но он получил больше очков, то вы: а) не убили всех врагов, а он убил, б) не выкопали Грааль, а он не поленился, в) 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 противника". 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.

Это интересно! 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.

Расчет количества очков, получаемых за прохождение кампании.(Источник: [Astralwizard](#), Gus Smedstad through Maranthea through Quebec Dragon).

Результат успешного проведенной кампании рассчитывается следующим образом:

- 1) подсчитываются результаты каждого отдельного сценария (карты) по формуле, приведенной выше;
- 2) вычисляется среднее значение отдельного сценария: сумма всех результатов делится на количество сценариев;
- 3) определяется результат кампании: среднее значение отдельного сценария умножается на 5.

Расчет количества очков, получаемых за игру. Таблица.

Расчёт предполагает, что карта имеет максимальный уровень сложности, игрок добыл Грааль и победил всех противников.

Ранги существ в очках за игру.(Материал Серж Хао, [vk.com](#)).

№	Существо	Ур.	Кол-во очков
1	Архангел	7	398...500
2	Чёрный дракон	7	395...397
3	Золотой дракон	7	392...394
4	Титан	7	389...391
5	Архидьявол	7	386...388
6	Древнее чудище	7	383...385
7	Гидра хаоса	7	380...382
8	Дьявол	7	377...379
9	Ангел	7	374...376
10	Зелёный дракон	7	371...373
11	Красный дракон	7	368...370
12	Дракон-привидение	7	365...367
13	Гидра	7	362...364
14	Гигант	7	359...361
15	Костяной дракон	7	356...358
16	Чудище	7	353...355
17	Королевская нaga	6	350...352
18	Рыцарь смерти	6	347...349
19	Чемпион	6	344...346
20	Чёрный рыцарь	6	341...343
21	Боевой единорог	6	338...340
22	Нaga	6	335...337
23	Кавалерист	6	332...334
24	Султан-ифрит	6	329...331
25	Единорог	6	326...328
26	Ифрит	6	323...325
27	Скорпикора	6	320...322

№	Существо	Ур.	Кол-во очков
60	Медуза	4	221...223
61	Дендроид-страж	5	218...220
62	Монах	5	215...217
63	Рогатый демон	4	212...214
64	Королевский грифон	3	209...211
65	Демон	4	206...208
66	Рыцарь	4	203...205
67	Огр	4	200...202
68	Стальной голем	3	197...199
69	Цербер	3	194...196
70	Созерцатель	3	191...193
71	Адская гончая	3	188...190
72	Элементаль воздуха	2	185...187
73	Грифон	3	181...184
74	Элементаль огня	4	177...180
75	Бехолдер	3	173...176
76	Великий эльф	3	169...172
77	Элементаль земли	5	165...168
78	Элементаль воды	3	161...164
79	Привидение	3	157...160
80	Стрекоза	3	153...156
81	Змий	3	149...152
82	Страж	3	145...148
83	Каменный голем	3	141...144
84	Орк-вождь	3	137...140
85	Магог	2	133...136
86	Гарпия-ведьма	2	129...132

*Реальные боевые качества существ могут не соответствовать рангу этой таблицы.

*Нейтральные существа, кроме Золотых и Алмазных големов, и существ 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 Values. Единственное несоответствие - поменянные местами Бес и Гремлин.

28	Мантикора	6	317...319
29	Виверна-монарх	6	314...316
30	Король циклопов	6	311...313
31	Виверна	6	308...310
32	Циклоп	6	305...307
33	Адское отродье	5	302...304
34	Птица грома	5	299...301
35	Могущественный лич	5	296...298
36	Король минотавров	5	293...295
37	Могучая горгона	5	290...292
38	Птица рух	5	287...289
39	Мастер-джинн	5	284...286
40	Горгона	5	281...283
41	Джинн	5	278...280
42	Лич	5	275...277
43	Минотавр	5	272...274
44	Дендроид-солдат	5	269...271
45	Вампир-lord	4	266...268
46	Алмазный голем	6	263...265
47	Порождение зла	5	260...262
48	Фанатик	5	257...259
49	Великий василиск	4	254...256
50	Архимаг	4	251...253
51	Огр-маг	4	248...250
52	Золотой голем	5	245...247
53	Крестоносец	4	242...244
54	Королева медуз	4	239...241
55	Маг	4	236...238
56	Вампир	4	233...235
57	Василиск	4	230...232
58	Серебряный пегас	4	227...229
59	Пегас	4	224...226

87	Лесной эльф	3	125...128
88	Боевой гном	2	121...124
89	Налётчик	2	117...120
90	Обсидиановая горгулья	2	113...116
91	Орк	3	109...112
92	Стрелок	2	105...108
93	Каменная горгулья	2	101...104
94	Гог	2	97...100
95	Ящер-воин	2	93...96
96	Гарпия	2	89...92
97	Гном	2	85...88
98	Капитан кентавров	1	81...84
99	Наездник на волке	2	77...80
100	Зомби	2	73...76
101	Ящер	2	69...72
102	Арбалетчик	2	65...68
103	Алебардщик	1	61...64
104	Кентавр	1	57...60
105	Живой мертвец	2	53...56
106	Гнолл-мародёр	1	49...52
107	Скелет-воин	1	45...48
108	Адский троглодит	1	41...44
109	Копейщик	1	37...40
110	Хобгоблин	1	33...36
111	Мастер-гримлин	1	29...32
112	Гоблин	1	25...28
113	Скелет	1	21...24
114	Чёрт	1	17...20
115	Троглодит	1	13...16
116	Гнолл	1	9...12
117	Гремлин	1	5...8
118	Бес	1	< 5

*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 уничижительной записью о том, что Вы мошенник, не зависимо от набранных очков.

Книга рекордов игры.

Монер - самый быстрый герой при найме из Таверны. Благодаря быстрой стартовой армии (Маленькие феи и Элементали воздуха) и наличию Логистики со старта, он имеет 1936 очков хода (~19 клеток пути по обычной земле по горизонтали или вертикали).



Шакти имеет самую дорогостоящую стартовую армию при найме из Таверны. Он специализируется на Троглодитах и может привести с собой 120 этих существ, что в денежном эквиваленте приравнивается к 6000 золота.



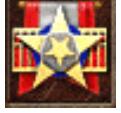
Максимальная эффективность **Волшебства** - +96% к урону ударного заклинания. Такую прибавку могут дать специалисты по Волшебству (Зидар, Сандро, Малекит, Гирд, Стиг), развитые до 108 уровня и имеющие Экспертное Волшебство.



Максимальный **запас маны** у героя может составлять 14652 единицы. Для этого необходимо иметь 99 Знаний, иметь Экспертный Интеллект, быть героем-специалистом по Интеллекту (Эллезар, Айден, Андра) 108 уровня и посетить Водоворот маны или Магический ручей. Однако, на самом деле, с помощью Чертей можно наворовать маны гораздо больше этого предела (*Добавил Magus Incognitus, heroesportal.net*).



Максимальный **запас хода по воде** у героя может составлять 107100 очков (~1071 клеток пути по горизонтали или вертикали, без ветра). Такой запас могут дать герои-специалисты по Навигации (Сильвия, Вой), развитые до 108 уровня, имеющие Экспертную Навигацию, при наличии у героя 144 захваченных Маяков, 48 городов типа Замок, с отстроенными Маяками, и при наличии Шляпы адмирала.



Максимальным **уровнем героя** считается 108-ой (77-ой по порядку). При дальнейшем повышении опыта происходят всевозможные цифровые скачки и сбои программы.



Максимальный урон **Грома титана** составляет 1764 единицы. Для этого понадобится Экспертное Волшебство, специалист по Волшебству 108 уровня и наличие Сфера небесного свода.



Максимальное **количество существ в бою** для каждой стороны составляет 20 единиц. Тут учитываются существа героя, боевые машины, поднятые Демоны, призванные элементали и Клоны. Даже погибшие существа (кроме Клонов) учитываются.



Максимальным параметром **Атаки** на своём уровне обладают Алебардщики, Капитаны кентавров, Скелеты-воины (6, 1 уровень); Элементали воздуха, Штурмовые элементали (9, 2 уровень); Созерцатели, Адские гончие, Цербера (10, 3 уровень); Огры, Огры-маги (13, 4 уровень); Короли минотавров (15, 5 уровень); Рыцари смерти (18, 6 уровень); Лазурные драконы (50, 7 уровень).



Максимальным параметром **Защиты** на своём уровне обладают Скелеты-воины, Гноллы-мародёры (6, 1 уровень); Элементали воздуха, Штурмовые элементали (9, 2 уровень); Каменные големы, Стальные големы, Стрекозы, Элементали воды, Ледяные элементали (10, 3 уровень); Рыцари, Крестоносцы, Великие василиски (12, 4 уровень); Могучие горгоны (16, 5 уровень); Рыцари смерти (18, 6 уровень); Лазурные драконы (50, 7 уровень).



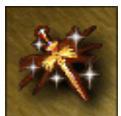
Максимальным параметром **Здоровья** на своём уровне обладают Копейщики, Алебардщики, Капитаны кентавров (10, 1 уровень); Элементали воздуха, Штурмовые элементали (25, 2 уровень); Стальные големы (35, 3 уровень); Огры-маги (60, 4 уровень); Горгоны, Могучие горгоны (70, 5 уровень); Чёрные рыцари, Рыцари смерти (120, 6 уровень); Лазурные драконы (1000, 7 уровень).



Максимальным параметром **Скорости** на своём уровне обладают Феи (9, 1 уровень); Обсидиановые горгульи, Гарпии-ведьмы (9, 2 уровень); Стрекозы (13, 3 уровень); Серебряные пегасы (12, 4 уровень); Мастер-джинны, Птицы грома (11, 5 уровень); Султаны-ифриты (13, 6 уровень); Фениксы (21, 7 уровень).



Максимальный **урон**, который может нанести одно существо в игре за один раунд, без учёта ответных ударов, составляет 19864 урона - и нанести его может Сказочный дракон заклинанием Инферно (Экспертная Магия огня, герой-специалист по Волшебству 108 уровня, Сфера бушующего огня) при атаке Элементалей воды. Формула: **130** (урон Экспертного Инферно) * **1,96** (коэффициент силы специалиста по Волшебству) * **1,5** (Сфера бушующего огня) * **13** (количество Элементалей воды, которые могут попасть под Инферно) * **2** (Уязвимость Элементалей воды) * **2** (Повторный ход благодаря Боевому духу) = **19864** урона.



Самым дорогим артефактом является Клинок Армагеддона, если не считать сборные артефакты. Его стоимость у Торговцев артефактами составляет 250000 золота.



Самыми **дешевым артефактами** являются Амулет маны и Магический ошейник. Их базовая стоимость составляет 500 золота.



Самыми дорогим городом для отстройки по количеству требуемых **кристаллов** является Оплот. Чтобы его отстроить полностью, потребуется 95 кристаллов. Меньше всего кристаллов требуется Крепости - всего 10 единиц.



Самыми дорогим городом для отстройки по количеству требуемых **самоцветов** является Башня. Чтобы её отстроить полностью, потребуется 89 самоцветов. Меньше всего самоцветов требуется Крепости - всего 10 единиц.



Самыми дорогим городом для отстройки по количеству требуемой **ртути** является Инферно. Чтобы его отстроить полностью, потребуется 86 ртути. Меньше всего ртути требуется Цитадели - всего 10 единиц.



Самыми дорогим городом для отстройки по количеству требуемой **серы** является Темница. Чтобы её отстроить полностью, потребуется 82 серы. Меньше всего серы требуется Цитадели - всего 10 единиц.



Самыми дорогим городом для отстройки по количеству требуемой **древесины** является Крепость. Чтобы её отстроить полностью, потребуется 185 древесины. Меньше всего древесины требуется Инферно - всего 120 единиц.



Самыми дорогим городом для отстройки по количеству требуемой **руды** является Цитадель. Чтобы её отстроить полностью, потребуется 152 руды. Меньше всего древесины требуется Крепости - всего 105 единиц.



Самыми дорогим городом для отстройки по количеству требуемого **золота** является Инферно. Чтобы его отстроить полностью, потребуется 115300 золота. Меньше всего золота требуется Цитадели - всего 92200 единиц.



Максимальное число результативных **выстрелов катапульты**, достаточное для полного гарантированного уничтожения фортификаций города - 12. При Экспертной Баллистике на полное разрушение потребуется всего 6 раундов.



Максимальный **прирост существ** в городе составляет 321 в неделю. Такой прирост может приносить жилище Маленьких фей и Фей. Для этого должна быть собрана Статуя легиона, построен Сад жизни, захвачены 144 внешних жилища фей и должен быть установлен Храм Граала ([информация hippocampus](#), forum.df2.ru).



Максимальным **урон**, который может нанести 1 существо за 1 свой ход в Антимагическом гарнизоне составляет 2742 единиц. Нанести его может 1 Могучая горгона за 2 хода (выпадение Боевого духа) при помощи Смертельного взгляда по Лазурным драконам, которыми командует герой с Эликсиром жизни. При этом 234 урона из них будет прямым уроном 1 Могучей горгоны при максимально удачных условиях.



Если бы максимум Удачи не был ограничен уровнем +3, то его можно было модифицировать до значения +28. Для этого необходима Мелодия с Экспертной Удачей, обороняющая Оплот с отстроенным Фонтаном удачи и Хранителем духа, который находится на Клеверном поле. При этом Мелодия должна иметь все 3 артефакта удачи + Застывший глаз дракона + Амулет бесстрашия, посетить Домик фей, Фонтан удачи на +3 к удаче, Озеро алых лебедей, Флаг единства, Идол на +1 к удаче и Русалок, а также наколдовать Удачу на существо нейтральной фракции (Крепость, Цитадель или Сопряжение). И это без учёта Событий, Хижин провидца и Ящиков Пандоры, которые могут дать временный модификатор до +127.

Минимальная модификация Удачи возможна всего лишь до -6 (заклинание Неудача (-2), разграбленная Пирамида (-2), бой против Дьявола (-1) и Фонтан удачи (-1). С помощью событий - до -128.



Если бы максимум Боевого духа не был ограничен уровнем +3, то его можно было модифицировать до значения +27. Для этого необходим герой с Экспертным Лидерством, обороняющий Замок с отстроенным Братством меча и Колоссом, который находится на Святой земле. При этом герой должен иметь все 3 артефакта боевого духа + Застигший глаз дракона + Амулет бесстрашия, иметь всю армию только из Замка, среди которых есть Ангел или Архангел, посетить Фонтан молодости, Флаг единства, Храм, Идол, Водоём, Оазис и Буй, а также наколдовать Радость на существа. И это без учёта Событий, Хижин провидца и Ящиков Пандоры, которые могут дать временный модификатор до +127 к боевому духу.

Минимальная модификация Боевого духа возможна до -10 (бой на войсками доброй фракции на Дьявольском тумане (-1) против Костяного дракона (-1), имея существ 3 городов (-1), имея нежить в армии (-1), заклинание Печаль (-2), разграбленные Могила воина (-3), Склеп (-1), Покинутый корабль (-1) и Кораблекрушение (-1). С помощью событий - до -128.



Максимальный **урон** от заклинания может составлять 1 192 560 единиц. Нанести его можно заклинанием Армагеддон, под руководством героя-специалиста по Волшебству, имеющего Экспертное Волшебство, Сферу бушующего огня и 99 Силы магии, по 40 отрядам Элементалей воздуха (по 20 с каждой стороны).



Даремиф имеет самый большой **запас маны** на старте - 37 единиц. Этого хватит, чтобы 5 раз использовать её стартовое заклинание - Удача. Или, например, имея в армии хотя бы 1 Мага, можно наколдовать 12 Магических стрел, которые способны нанести 360 урона.



Максимальная **скорость существа** может достигать 37 единиц. Для сравнения - поле боя имеет размер 11*15 клеток. Такую скорость может иметь Феникс (21) под руководством Сэра Мюллиха (+2) с тремя артефактами на скорость (+4) на родной земле (+1), под действием Экспертного Ускорения (+5) и Экспертной Молитвы (+4). При этих же бонусах, но под руководством Лоинса, самые медленные существа (например, Крестьяне) будут иметь скорость 20 единиц.

Рейтинги всех существ.

Данный рейтинг составлен на основе математических вычислений и отражает видение автора статьи. Пожелания и замечания приветствуются.
Проценты по каждому параметру относительны среднего (100%). Рейтинг равен среднему от всех параметров.

УРОВЕНЬ 1

Существо	Мин.урон	%	Макс.урон	%	Атака	%	Защита	%	Здоровье	%	Скорость	%	Прирост	%	Цена	%	Способности	%	Рейтинг
Колейщик	1	85	3	122	4	119	5	167	10	196	4	86	14	90	60	64	10	58	110
Кентавр	2	169	3	122	5	149	3	100	8	157	6	129	14	90	70	41	10	58	113
Гремлин	1	85	2	81	3	89	3	100	4	79	4	86	16	102	30	132	10	58	90
Скелет	1	85	3	122	5	149	4	133	6	118	4	86	12	77	60	64	35	203	115
Бес	1	85	2	81	2	59	3	100	4	79	5	108	15	96	50	87	10	58	84
Троглодит	1	85	3	122	4	119	3	100	5	98	4	86	14	90	50	87	15	87	97
Гоблин	1	85	2	81	4	119	2	67	5	98	5	108	15	96	40	109	10	58	91
Гнолл	2	169	3	122	3	89	5	167	6	118	4	86	12	77	50	87	10	58	108
Маленькая фея	1	85	2	81	2	59	2	67	3	59	7	151	20	128	25	143	25	145	102
Крестьянин	1	85	1	41	1	30	1	33	1	20	3	65	25	160	10	177	10	58	74
Хоббит	1	85	3	122	4	119	2	67	4	79	5	108	15	96	40	109	45	261	116
СРЕДНЕЕ:	1,2		2,5		3,4		3,0		5,1		4,6		15,6		44,1		17,3		100

УРОВЕНЬ 1+

Существо	Мин.урон	%	Макс.урон	%	Атака	%	Защита	%	Здоровье	%	Скорость	%	Прирост	%	Цена	%	Способности	%	Рейтинг
Алебардщик	2	150	3	113	6	129	5	122	10	167	5	80	14	95	75	77	13	59	110
Капитан кентавров	2	150	3	113	6	129	3	73	10	167	8	129	14	95	90	53	10	45	106
Мастер-гремлин	1	75	2	75	4	86	4	97	4	67	5	80	16	109	40	135	40	182	101
Скелет-воин	1	75	3	113	6	129	6	146	6	100	5	80	12	82	70	85	30	136	105
Чёрт	1	75	2	75	4	86	4	97	4	67	7	113	15	102	60	102	20	91	90
Адский троглодит	1	75	3	113	5	107	4	97	6	100	5	80	14	95	65	94	15	68	92
Хобгоблин	1	75	2	75	5	107	3	73	5	83	7	113	15	102	50	118	10	45	88
Гнолл-мародёр	2	150	3	113	4	86	6	146	6	100	5	80	12	82	70	85	10	45	99
Фея	1	75	3	113	2	43	2	49	3	50	9	145	20	136	30	151	50	227	110
СРЕДНЕЕ:	1,3		2,7		4,7		4,1		6,0		6,2		14,7		61,1		22,0		100

УРОВЕНЬ 2

Существо	Мин.урон	%	Макс.урон	%	Атака	%	Защита	%	Здоровье	%	Скорость	%	Прирост	%	Цена	%	Способности	%	Рейтинг
Арбалетчик	2	105	3	77	6	94	3	57	10	68	4	80	9	110	100	122	65	163	97
Гном	2	105	4	102	6	94	7	133	20	136	3	60	8	98	120	107	40	100	104
Каменная горгулья	2	105	3	77	6	94	6	114	16	109	6	120	9	110	130	99	30	75	100
Живой мертвец	2	105	3	77	5	79	5	95	15	102	3	60	8	98	100	122	35	88	92
Гог	2	105	4	102	6	94	4	76	13	88	4	80	8	98	125	103	65	163	101
Гарпия	1	52	4	102	6	94	5	95	14	95	6	120	8	98	130	99	55	138	99
Наездник на волке	2	105	4	102	7	110	5	95	10	68	6	120	9	110	100	122	10	25	95
Ящер	2	105	3	77	5	79	6	114	14	95	4	80	9	110	110	114	65	163	104
Элементаль воздуха	2	105	8	205	9	141	9	171	25	170	7	140	6	73	250	6	20	50	118
Вор	2	105	4	102	8	126	3	57	10	68	6	120	8	98	100	122	45	113	101
Наездник на кабане	2	105	3	77	6	94	5	95	15	102	6	120	8	98	150	83	10	25	89
СРЕДНЕЕ:	1,9		3,9		6,4		5,3		14,7		5,0		8,2		128,6		40,0		100

УРОВЕНЬ 2+

Существо	Мин.урон	%	Макс.урон	%	Атака	%	Защита	%	Здоровье	%	Скорость	%	Прирост	%	Цена	%	Способности	%	Рейтинг
Стрелок	2	100	3	71	6	89	3	50	10	63	6	90	9	109	150	109	60	169	94
Боевой гном	2	100	4	95	7	103	7	117	20	126	5	75	8	97	150	109	25	70	99
Обсидиановая горгулья	2	100	3	71	7	103	7	117	16	101	9	135	9	109	160	103	20	56	99
Зомби	2	100	3	71	5	74	5	83	20	126	4	60	8	97	125	124	20	56	88
Магог	2	100	4	95	7	103	4	67	13	82	6	90	8	97	175	94	40	113	93
Гарпия-ведьма	1	50	4	95	6	89	6	100	14	88	9	135	8	97	170	97	50	141	99
Налётчик	3	150	4	95	8	118	5	83	10	63	8	120	9	109	140	115	40	113	107
Ящер-воин	2	100	5	118	6	89	8	133	15	94	5	75	9	109	140	115	30	84	102
Штурмовой элементаль	2	100	8	189	9	133	9	150	25	157	8	120	6	73	275	33	35	98	117
СРЕДНЕЕ:	2,0		4,2		6,8		6,0		15,9		6,7		8,2		165,0		35,6		100

УРОВЕНЬ 3

Существо	Мин.урон	%	Макс.урон	%	Атака	%	Защита	%	Здоровье	%	Скорость	%	Прирост	%	Цена	%	Способности	%	Рейтинг
Грифон	3	110	6	108	8	99	8	109	25	106	6	106	7	104	200	107	50	115	107
Лесной эльф	3	110	5	90	9	111	5	68	15	63	6	106	7	104	200	107	70	160	102
Каменный голем	4	147	5	90	7	87	10	136	30	127	3	53	6	89	150	130	35	80	104
Страж	3	110	5	90	7	87	7	95	18	76	5	89	7	104	200	107	60	138	99
Адская гончая	2	73	7	126	10	124	6	81	25	106	7	124	5	74	200	107	10	23	93
Бехолдер	3	110	5	90	9	111	7	95	22	93	5	89	7	104	250	84	70	160	104
Орк	2	73	5	90	8	99	4	54	15	63	4	71	7	104	150	130	65	149	93
Змий	2	73	5	90	7	87	9	122	20	85	9	160	8	119	220	98	45	103	104
Элементаль воды	3	110	7	126	8	99	10	136	30	127	5	89	6	89	300	61	20	46	98
Мумия	3	110	5	90	7	87	7	95	30	127	5	89	7	104	300	61	30	69	92
Кочевник	2	73	6	108	9	111	8	109	30	127	7	124	7	104	200	107	25	57	102
СРЕДНЕЕ:	2,7		5,5		8,1		7,4		23,6		5,6		6,7		215,5		43,6		100

УРОВЕНЬ 3+

Существо	Мин.урон	%	Макс.урон	%	Атака	%	Защита	%	Здоровье	%	Скорость	%	Прирост	%	Цена	%	Способности	%	Рейтинг
Королевский грифон	3	108	6	108	9	104	9	114	25	107	9	121	7	105	240	102	50	132	111
Великий эльф	3	108	5	90	9	104	5	63	15	64	7	94	7	105	225	108	65	172	101
Стальной голем	4	144	5	90	9	104	10	127	35	150	5	67	6	90	200	118	25	66	106
Призрак	3	108	5	90	7	81	7	89	18	77	7	94	7	105	230	106	40	106	95
Льбербер	2	72	7	126	10	115	8	101	25	107	8	107	5	75	250	98	45	119	102
Созерцатель	3	108	5	90	10	115	8	101	22	94	7	94	7	105	280	86	35	93	98
Орк-вохдь	2	72	5	90	8	92	4	51	20	86	5	67	7	105	165	133	15	40	82
Стрекоза	2	72	5	90	8	92	10	127	20	86	13	175	8	120	240	102	45	119	109
Ледяной элементаль	3	108	7	126	8	92	10	127	30	129	6	81	6	90	375	47	20	53	95
СРЕДНЕЕ:	2,8		5,6		8,7		7,9		23,3		7,4		6,7		245,0		37,8		100

УРОВЕНЬ 4

Существо	Мин.урон	%	Макс.урон	%	Атака	%	Защита	%	Здоровье	%	Скорость	%	Прирост	%	Цена	%	Способности	%	Рейтинг
Рыцарь	6	100	9	100	10	95	12	130	35	115	5	86	4	95	300	106	10	33	96
Пегас	5	83	9	100	9	86	8	87	30	98	8	138	5	119	250	122	30	100	104
Маг	7	117	9	100	11	105	8	87	25	82	5	86	4	95	350	90	50	167	103
Вампир	5	83	8	89	10	95	9	98	30	98	6	103	4	95	360	87	45	150	100
Демон	7	117	9	100	10	95	10	109	35	115	5	86	4	95	250	122	10	33	97
Медуза	6	100	8	89	9	86	9	98	25	82	5	86	4	95	300	106	40	133	97
Огр	6	100	12	133	13	124	7	76	40	131	4	69	4	95	300	106	10	33	96
Василиск	6	100	10	111	11	105	11	120	35	115	5	86	4	95	325	98	25	83	101
Элементаль огня	4	67	6	67	10	95	8	87	35	115	6	103	5	119	350	90	20	67	90
Снайпер	8	133	10	111	12	114	10	109	15	49	9	155	4	95	400	74	60	200	116
СРЕДНЕЕ:	6,0		9,0		10,5		9,2		30,5		5,8		4,2		318,5		30,0		100

УРОВЕНЬ 4+

Существо	Мин.урон	%	Макс.урон	%	Атака	%	Защита	%	Здоровье	%	Скорость	%	Прирост	%	Цена	%	Способности	%	Рейтинг
Крестоносец	7	119	10	111	12	108	12	123	35	93	6	82	4	95	400	95	50	134	107
Серебряный пегас	5	85	9	100	9	81	10	102	30	79	12	164	5	118	275	128	25	67	103
Архимаг	7	119	9	100	12	108	9	92	30	79	7	95	4	95	450	82	55	148	102
Вампир-лорд	5	85	8	89	10	90	10	102	40	106	9	123	4	95	500	69	65	175	104
Рогатый демон	7	119	9	100	10	90	10	102	40	106	6	82	4	95	270	129	10	27	94
Королева медуз	6	102	8	89	10	90	10	102	30	79	6	82	4	95	330	113	45	121	97
Огр-маг	6	102	12	133	13	117	7	72	60	159	5	68	4	95	400	95	15	40	98
Великий василиск	6	102	10	111	12	108	12	123	40	106	7	95	4	95	400	95	40	107	105
Энергетический элементаль	4	68	6	67	12	108	8	82	35	93	8	109	5	118	400	95	30	81	91
СРЕДНЕЕ:	5,9		9,0		11,1		9,8		37,8		7,3		4,2		380,6		37,2		100

УРОВЕНЬ 5

Существо	Мин.урон	%	Макс.урон	%	Атака	%	Защита	%	Здоровье	%	Скорость	%	Прирост	%	Цена	%	Способности	%	Рейтинг
Монах	10	96	12	85	12	101	7	64	30	65	5	90	3	97	400	118	40	128	94
Дендроид	10	96	14	99	9	76	12	110	55	119	3	54	3	97	350	128	35	112	99
Джинн	13	125	16	113	12	101	12	110	40	86	7	126	3	97	550	87	25	80	103
Лич	11	106	13	92	13	109	10	92	30	65	6	108	3	97	550	87	65	208	107
Порождение зла	13	125	17	120	13	109	13	119	45	97	6	108	3	97	500	98	10	32	101
Минотавр	12	116	20	141	14	118	12	110	50	108	6	108	3	97	500	98	30	96	110
Птица рух	11	106	15	106	13	109	11	101	60	129	7	126	3	97	600	77	23	74	103
Горгона	12	116	16	113	10	84	14	128	70	151	5	90	3	97	525	93	10	32	100
Элементаль земли	4	39	8	56	10	84	10	92	40	86	4	72	4	129	400	118	20	64	82
Золотой голем	8	77	10	71	11	92	12	110	50	108	5	90	3	97	500	98	45	144	99
Тролль	10	96	15	106	14	118	7	64	40	86	7	126	3	97	500	98	40	128	102
СРЕДНЕЕ:	10,4		14,2		11,9		10,9		46,4		5,5		3,1		488,6		31,2		100

УРОВЕНЬ 5+

Существо	Мин.урон	%	Макс.урон	%	Атака	%	Защита	%	Здоровье	%	Скорость	%	Прирост	%	Цена	%	Способности	%	Рейтинг
Фанатик	10	92	12	80	12	99	10	82	30	61	7	94	3	96	450	121	55	114	93
Дендроид-страж	10	92	14	93	9	74	12	98	65	133	4	54	3	96	425	126	25	52	91
Мастер-джинн	13	119	16	107	12	99	12	98	40	82	11	148	3	96	600	95	45	93	104
Могущественный лич	11	101	15	100	13	107	10	82	40	82	7	94	3	96	600	95	75	155	101
Адское отродье	13	119	17	113	13	107	13	106	45	92	7	94	3	96	700	78	40	83	99
Короля минотавров	12	110	20	133	15	124	15	123	50	102	8	107	3	96	575	100	30	62	106
Птица грома	11	101	15	100	13	107	11	90	60	123	11	148	3	96	700	78	65	134	109
Могучая горгона	12	110	16	107	11	91	16	131	70	143	6	81	3	96	600	95	80	166	113
Магмовый элементаль	6	55	10	67	11	91	11	90	40	82	6	81	4	129	500	113	20	41	83
СРЕДНЕЕ:	10,9		15,0		12,1		12,2		48,9		7,4		3,1		572,2		48,3		100

УРОВЕНЬ 6

Существо	Мин.урон	%	Макс.урон	%	Атака	%	Защита	%	Здоровье	%	Скорость	%	Прирост	%	Цена	%	Способности	%	Рейтинг
Кавалерист	15	102	25	121	15	99	15	113	100	123	7	101	2	100	1000	87	40	86	104
Единорог	18	122	22	107	15	99	14	105	90	111	7	101	2	100	850	104	55	118	107
Naga	20	136	20	97	16	105	13	98	110	135	5	72	2	100	1100	75	70	151	108
Чёрный рыцарь	15	102	30	145	16	105	16	121	120	147	7	101	2	100	1200	64	60	129	113
Ифрит	16	109	24	116	16	105	12	90	90	111	9	130	2	100	900	98	25	54	101
Мантинора	14	95	20	97	15	99	13	98	80	98	7	101	2	100	850	104	23	50	93
Циклоп	16	109	20	97	15	99	12	90	70	86	6	87	2	100	750	115	35	75	95
Виверна	14	95	18	87	14	92	14	105	70	86	7	101	2	100	800	109	23	50	92
Психический элементаль	10	68	20	97	15	99	13	98	75	92	7	101	2	100	750	115	50	108	98
Алмазный голем	10	68	14	68	13	86	12	90	60	74	5	72	2	100	750	115	50	108	87
Чародей	14	95	14	68	17	112	12	90	30	37	9	130	2	100	750	115	80	172	102
СРЕДНЕЕ:	14,7		20,6		15,2		13,3		81,4		6,9		2,0		881,8		46,5		100

УРОВЕНЬ 6+

Существо	Мин.урон	%	Макс.урон	%	Атака	%	Защита	%	Здоровье	%	Скорость	%	Прирост	%	Цена	%	Способности	%	Рейтинг
Чемпион	20	111	25	103	16	101	16	112	100	108	9	94	2	100	1200	96	25	51	97
Боевой единорог	18	100	22	91	15	94	14	98	110	119	9	94	2	100	950	118	45	92	101
Королевская нага	30	167	30	124	16	101	13	91	110	119	7	73	2	100	1600	62	70	143	109
Рыцарь смерти	15	83	30	124	18	113	18	126	120	130	9	94	2	100	1500	70	80	164	112
Султан-ирафит	16	89	24	99	16	101	14	98	90	98	13	136	2	100	1100	105	55	113	104
Скорпикора	14	78	20	83	16	101	14	98	80	87	11	115	2	100	1050	109	40	82	95
Король циклопов	16	89	20	83	17	107	13	91	70	76	8	84	2	100	1100	105	40	82	91
Виверна-монарх	18	100	22	91	14	88	14	98	70	76	11	115	2	100	1100	105	20	41	90
Магический элементаль	15	83	25	103	15	94	13	91	80	87	9	94	2	100	800	131	65	133	102
СРЕДНЕЕ:	18,0		24,2		15,9		14,3		92,2		9,6		2,0		1155,6		48,9		100

УРОВЕНЬ 7

Существо	Мин.урон	%	Макс.урон	%	Атака	%	Защита	%	Здоровье	%	Скорость	%	Прирост	%	Цена	%	Способности	%	Рейтинг
Ангел	50	127	50	97	20	86	20	86	200	57	12	102	1	93	3100	160	60	136	105
Зелёный дракон	40	102	50	97	18	77	18	77	180	51	10	85	1	93	2500	168	50	113	96
Гигант	40	102	60	116	19	82	16	69	150	43	7	59	1	93	2100	173	25	57	88
Костяной дракон	25	64	50	97	17	73	15	65	150	43	9	76	1	93	1800	177	20	45	81
Дьявол	30	76	40	78	19	82	21	90	160	46	11	93	1	93	2800	164	55	124	94
Красный дракон	40	102	50	97	19	82	19	82	180	51	11	93	1	93	2600	166	50	113	98
Чудище	30	76	50	97	17	73	17	73	160	46	6	51	1	93	1500	181	30	68	84
Гидра	25	64	45	87	16	69	18	77	175	50	5	42	1	93	2200	171	40	90	83
Огненная птица	30	76	40	78	18	77	18	77	150	43	15	127	2	186	1500	181	25	57	100
Сказочный дракон	20	51	30	58	20	86	20	86	500	143	15	127	1	93	10800	60	65	147	95
Ржавый дракон	50	127	50	97	30	129	30	129	750	214	17	144	1	93	16400	-13	45	102	114
Кристаллический дракон	60	153	75	146	40	172	40	172	800	228	16	136	1	93	21000	-72	35	79	123
Лазурный дракон	70	178	80	155	50	215	50	215	1000	285	19	161	1	93	32000	-215	75	170	140
СРЕДНЕЕ:	39,2		51,5		23,3		23,2		350,4		11,8		1,1		7715,4		44,2		100

УРОВЕНЬ 7+

Существо	Мин.урон	%	Макс.урон	%	Атака	%	Защита	%	Здоровье	%	Скорость	%	Прирост	%	Цена	%	Способности	%	Рейтинг
Архангел	50	145	50	103	30	129	30	130	250	100	18	127	1	90	5300	66	75	157	116
Золотой дракон	40	116	50	103	27	116	27	117	250	100	16	113	1	90	4200	94	25	52	100
Титан	40	116	60	124	24	103	24	104	300	120	11	77	1	90	5200	68	65	136	104
Дракон-призрак	25	73	50	103	19	82	17	74	200	80	14	98	1	90	3100	121	20	42	85
Архидьявол	30	87	40	83	26	112	28	121	200	80	17	120	1	90	4700	81	50	105	98
Чёрный дракон	40	116	50	103	25	108	25	108	300	120	15	105	1	90	4200	94	70	147	110
Древнее чудище	30	87	50	103	19	82	19	82	300	120	9	63	1	90	3100	121	40	84	93
Гидра хаоса	25	73	45	93	18	78	20	87	250	100	7	49	1	90	3600	109	30	63	82
Феникс	30	87	40	83	21	90	18	78	200	80	21	148	2	180	2100	147	55	115	112
СРЕДНЕЕ:	34,4		48,3		23,2		23,1		250,0		14,2		1,1		3944,4		47,8		100

СРЕДНИЙ РЕЙТИНГ ГОРОДОВ

Город	Замок	Оплот	Башня	Некрополис	Инферно	Темница	Цитадель	Крепость	Сопряжение	Нейтралы
Рейтинг	102,9	101,8	101,6	99,8	96,5	99,8	94,6	99,5	99,8	103,4

ВСЕ СУЩЕСТВА В ПОРЯДКЕ УБЫВАНИЯ РЕЙТИНГА

Существо	Рейтинг	Существо	Рейтинг	Существо	Рейтинг	Существо	Рейтинг
Лазурный дракон	140	Каменный голем	104,34	Огненная птица	100,21	Дьявол	94
Кристаллический дракон	123	Титан	104,34	Каменная горгулья	100,24	Монах	93,8
Элементаль воздуха	118	Пегас	103,650	Золотой дракон	100,1	Мантикора	93,5
Штормовой элементаль	117,1	Мастер-джинн	104,175	Гарпия	99,2	Магог	93,4
Снайпер	115,7	Султан-ифрит	104,14	Обсидиановая горгулья	99,49	Фанатик	93,3
Архангел	116,3	Бехолдер	104,08	Страж	99,48	Адская гончая	93,2
Хоббит	116,1	Маг	103,17	Боевой гном	99,1	Орк	92,7
Скелет	115	Змий	104,05	Гарпия-ведьма	99,03	Древнее чудище	92,6
Ржавый дракон	114	Ящер	104,0	Дендроид	99,02	Мумия	92,3
Могучая горгона	113,3	Гном	103,8	Адское отродье	98,8	Адский троглодит	92,2
Кентавр	112,81	Вампир-lord	103,6	Гнолл-мародёр	98,58	Виверна	91,8
Чёрный рыцарь	112,78	Кавалерист	103,5	Золотой голем	98,57	Живой мертвец	91,6
Феникс	112,0	Джинн	102,9	Созерцатель	98,5	Гоблин	91,2
Рыцарь смерти	111,6	Птица рух	102,8	Элементаль воды	98	Энергетический элементаль	91,1
Королевский грифон	111	Серебряный пегас	102,7	Медуза	97,22	Дендроид-страж	90,9
Алебардщик	110,17	Цербер	102,4	Огр-маг	97,86	Король циклов	90,6
Минотавр	110,15	Кочевник	102,34	Красный дракон	97,7	Виверна-монарх	90,4
Чёрный дракон	110	Лесной эльф	102,32	Психический элементаль	97,52	Элементаль огня	90,0
Фея	109,8	Чародей	102,18	Архидьявол	97,6	Гремлин	90,26
Колейщик	109,6	Тролль	102,17	Чемпион	97,4	Чёрт	89,7
Стрекоза	109,2	Ящер-воин	102,1	Арбалетчик	97,3	Наездник на кабане	89
Королевская нага	108,8	Маленькая фея	102,01	Демон	96,85	Гигант	88,1
Птица грома	108,6	Архимаг	102	Троллодит	97,024	Хобгоблин	87,984
Гнолл	108,1	Василиск	101,4	Королева медуз	97,022	Зомби	87,98
Naga	107,7	Магический элементаль	101,8	Огр	96,4	Алмазный голем	87
Единорог	107,45	Ифрит	101,5	Зелёный дракон	95,9	Дракон-призрак	85
Налётчик	107,35	Могущественный лич	101,4	Рыцарь	95,7	Чудище	84,2
Лич	107,2	Вор	101,1	Циклоп	95,3	Бес	83,6
Грифон	107,1	Великий эльф	100,974	Наездник на волке	95,2	Магмовый элементаль	83,1
Крестоносец	106,6	Гог	100,957	Призрак	95,1	Гидра	82,7
Король минотавров	106,4	Вампир	99,92	Ледяной элементаль	94,7	Элементаль земли	82,3
Стальной голем	106,3	Боевой единорог	100,69	Скорпикора	94,62	Гидра хаоса	82,3
Капитан кентавров	105,9	Порождение зла	100,63	Сказочный дракон	94,56	Орк-вождь	81,7
Скелет-воин	105,1	Мастер-гремлин	100,61	Стрелок	94,42	Костяной дракон	81
Ангел	104,9	Горгона	100,4	Рогатый демон	94,39	Крестьянин	74
Великий василиск	104,7						

Чит-коды для всех версий игры. Сопряжение в SoDe.(Составлено совместно с *Bes*, forum.df2.ru).

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
NWCTROJANRABBIT	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

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
nwcvealourselves	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
nwcmorphus	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	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. 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)
nwczion	Во всех городах игрока строятся все здания, кроме Верфи, если город не находится рядом с водой
nwcbluepill	Завершение игры. Поражение игрока
nwcredpill	Завершение игры. Победа игрока
nwcphisherprice	Увеличивается цветовая насыщенность игры
gosolo	Передать управление игроком компьютеру. Скорости героев выставляются на максимум

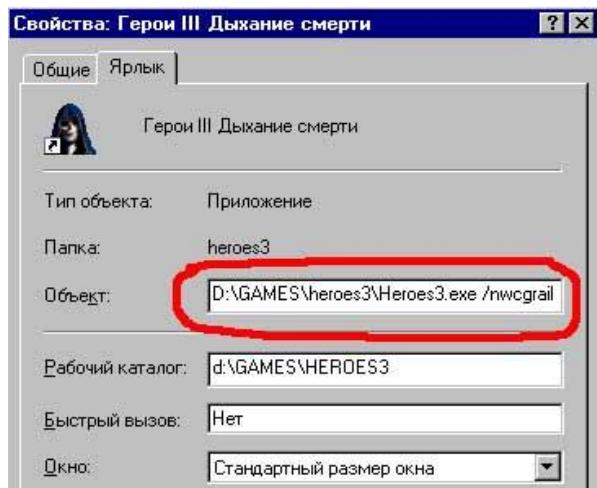
Во имя Богов (In The Wake Of Gods, WoG) - действуют начиная с WoG 3.58f, до этого работают коды SoD

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
WOGEYEFOFSAURON	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)
WOGSARUMANOFMANYC OLORS	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.скриншот ниже). Также не забываем, что между Heroes.exe и /NWCGRAIL стоит **пробел**. Нажимаем Применить. Это будет работать для AB и SoD. Для WoG-а 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 (*Предоставил Chortos-2, forum.df2.ru*):

" ?" (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 Ваше 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 мультиплеере и возвращает значение времени дозвона до вашего оппонента
nwcphisherprice	Увеличивается цветовая насыщенность игры
gosolo	Передать управление игроком компьютеру

Сопряжение в SoDe.

Для того, чтобы иметь возможность создавать случайные карты, а также выбирать Сопряжение (и новых героев) для игры в версии SoD без установленного АВ, необходимо:

Создать в директории \HEROES\DATA 4 пустых файла:

h3ab_ahd.vid
h3ab_ahd.snd
h3ab_spr.lod
h3ab_bmp.lod

В директории \HEROES надо создать:

h3blade.exe - тоже нулевой длины.

Самые известные баги в игре.

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 офф-лайн 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.

Все существующие баги можно разделить на три вида: непосредственно баги, условные баги (фишки) и баги/ошибки, которые были исправлены оригинальными аддонами (AB, SoD) и патчами до последней версии:

1. Баги. К этой категории можно отнести все баги, которые однозначно дают преимущество игроку, и, как правило, являются запрещенными к применению на турнирах и при игре против человека.

1.1. Копаем Грааль за один день.

Скорей всего, недоработка разработчиков, создавших упрощенную проверку момента - двигался ли герой в этот день. По факту - просто проверяется количество оставшихся очков движения и сравнивается с количеством, которое должно быть у героя из расчета скорости самого медленного существа в его армии. Если передать герою более медленного существа, чем у него был в начале, то герой **получит** некоторый запас количества MP, 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. Вот такая "фишка"!

1.2. Уволился - и в бой!

После увольнения и повторного найма героя в тот же день, герой получает стандартный запас движения - **2000 очков (MP)**, что позволяет иметь практически бесконечный ход при наличии определенного количества денег. При сбегании и поражении в игре запас движения 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 раскаченных 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. Сквозь стену.

Этот баг скорее всего и не баг, просто частный случай механики заклинания Клон. Однако же результат его использования выглядит странно и неестественно, а случайно такого эффекта почти невозможно добиться. Дело в том, что любое двухгексовое 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 клетки рядом с ним в радиусе 2 гексов (в нижнем ряду для этого понадобится всего 3 существа). Тогда, если использовать Клон на это окружённое существо, то созданная 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. (*Предложил Roman Romanov, [vk.com](#)*)

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 (баг).

(*Информация DmitriyAS, [heroesportal.net](#)*)

Этот же трюк работает и с магией Мастер-джиннов, Стрекоз, Огров-магов, Штурмовых, Ледяных, Энергетических и Магмовых элементалей.

1.5. Призыв элементалей против Сказочных драконов.

Сказочные драконы, управляемые 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.

1.6. Игнорирование элементалей.

При осаде города ИИ, обороняющиеся существа "не видят" вызванных элементалей, 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 управляема, чтобы не стрелять по стенам. Таким образом вызванных элементалей можно использовать: 1. Для истощения боезапаса стрелков (они "видят" призванных элементалей); 2. Для истощения запаса маны обороняющегося героя (он продолжает накладывать всевозможные заклинания на свои отряды); 3. Для воскрешения своих погибших существ.

1.7. Невидимость в бою.

Более частное использование бага заклинания Клон, описанного в разделе 2.4. 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 клетка 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. (*Предложил Roman Romanov, [vk.com](#)*)

1.7.1. Невидимка+ИИ. Существа ИИ 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.

1.7.2. Невидимка+Жертва. Наличие невидимки на поле боя может изменить механику расчёта Жертвы (срабатывает не всегда) и можно приносить, например, в Жертву Налётчика воскресить Лазурного дракона.

1.7.3. Невидимка+магия. Заклинания видят невидимку, т.е. 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 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.

1.7.4. Невидимка+существа. 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. Жертва Феникса или Невидимость в бою 2.

Известен баг, что 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 (аналогично предыдущему багу), 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 похоже на описанные в предыдущем баге, но имеют свои особенности - нельзя колдовать на невидимку, игрок-человек не может атаковать его, Стена огня и Мины не наносят вреда невидимке.

1.9. Повторение событий.

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 (MP).

1.10. Продажа артефактов по завышенным ценам.

Известный баг, связанный с некорректной работой программы, когда после продажи какого-нибудь артефакта имеется возможность перемещать стрелочками другие артефакты в рюкзаке 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+.

1.11. Неоднократное посещение Сирен одним и тем же героям.

При посещении Сирен, в отрядах героя, где больше одного существа, погибают 30% существ. Герой получает единицу опыта за каждую единицу здоровья погибших существ. Сирен можно посетить один раз за игру. Суть бага заключается в том, что если герой, посетивший Сирен, вступит в бой (неважно, с кем, и неважно, чем закончится бой), он сможет посетить их повторно.

1.12. Multidefeat. Ослабление неулучшенных нейтральных армий 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.

1.13. Использование навигационных бонусов на суше.

Баг заключается в некорректном пересчёте морских очков хода (MP) в сухопутные по прямой пропорции, и наоборот. Например, если сбежать героям 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 в лодку, запас его оставшихся сухопутных очков движения 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".

1.14. Захват заблокированных городов с помощью заклинания Полёт.

Используя заклинание Полёт или Крылья ангела можно зайти 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 (артефакты и армия также 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.

1.15. 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.

1.16. Герой - призрак.

Существует способ обеспечить героя максимальным запасом движения - 2000 очков (MP) - 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 существо нужно не путем перетаскивания, а используя стрелки при разделении (*Предоставил SAG19330184, [forum.df2.ru](#)*).

P.s. - следует отметить, что также можно лишиться последнего существа, если оно требуется для выполнения задания - в программе предусмотрена такая возможность, так как задание имеет приоритет. Исправлено в HD-моде с опцией HD+.

1.17. 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 змиев и на сложностях выше 100%. Исправлено в HD-моде с опцией HD+.

1.18. Землетрясением по существам.

Если при осаде города, у обороняющегося остался 1 отряд существ и он находится за крепостными стенами, 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. (*Добавил Roman Romanov, [vk.com](#)*)

2. Условные баги. 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.

2.1. Использование магии в Гарнizonе антимагии.

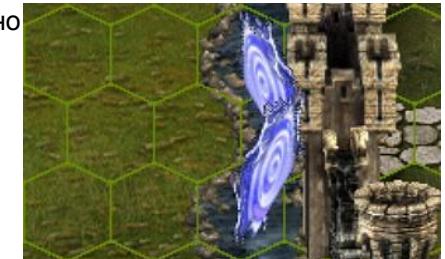
К примеру, Доспехи проклятого продолжают колдовать магию против противника даже в Гарнizonе антимагии, в то время, как герой и существа, умеющие колдовать, лишаются этой возможности. Сама идея Гарнисона антимагии говорит о том, что никакой магии там быть не должно - тем не менее, баг есть. Избежать его применения можно деактивировав артефакт на кукле героя (герой не теряет при этом ни одной единицы из своих первичных навыков).

2.2. Ответ загипнотизированному.

Если Гидру, Гидру хаоса, Цербера, Психического или Магического элементала атаковать загипнотизированным (под действием заклинания Гипноз) существом, то оно получит ответный удар с силой 0 урона. Баг как-то связан с множественной атакой.

2.3. Проход сквозь Силовое поле.

Если Силовое поле поставить на клетку ворот при осаде города, то обороняющиеся существа всё равно смогут проходить сквозь него в обоих направлениях.



2.4. Водоворот для ИИ героев.

Герои под управлением ИИ не теряют войска при перемещении через Водоворот.

2.5. Раздвоение личности и Корабль-призрак.

Как известно, Водоворот имеет 6 независимых точек входа. Так вот, если одна или несколько клеток другого Водоворота занята вражескими героями, то при посещении Водоворота герой может перенестись прямо поверх вражеского героя в лодке. Произойдёт наложение графики. При попытке переместиться обратно при помощи пробела инициируется обмен вашего 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 отнимутся, а если в свободный слот - у "обоих" появятся.

Если одеть артефакт (передать боевую машину) на куклу (в слот) любого героя или снять с неё, то он (она) графически появится/уберётся с куклы у "обоих" героев, а если положить в рюкзак, то только у одного. Пропасть совсем артефакт не может.

Если пропустить ход, находясь "поверх" вражеского героя, то противник спокойно сможет им отплыть, но тот кто был "поверх" будет невидим, и на него нельзя будет напасть. Когда ход вернётся к "невидимке" эффект наложения и обмена с самим собой вернётся (если противник не побывал на этой же клетке вновь, войдя в Водоворот), хоть противник уже отплыл. Если отплыть в сторону, произойдёт раздвоение вражеского героя: который отплыл и "поверх" которого вы были. Напасть можно на любого из них, но двойник "поверх" которого вы были исчезнет, если он пропадёт с экрана (экран передвинут в сторону или заслонила подсказка по ПКМ), а эта клетка Водоворота станет неактивной (ничего не происходит при посещении).

2.6. Использование вторичного навыка Тактика при управлении двухгексовыми существами.

В случае, когда герой имеет вторичный навык Тактика, то управляя расстановкой двухгексовых существ, при желании можно продвинуть существо дополнителью 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 (*Предоставил [asm](#), [forum.df2.ru](#)*).

2.7. Бесконечный запас выстрелов у Баллиста.

Согласно контекстному справочнику, 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. Потому относим к условным багам.

2.8. Надо ли посещать Палатки ключников?

В некоторых версиях при нажатии кнопки "Начать заново" (переигрывание этого же сценария) не сбрасывался счётчик посещённых Палаток ключников, и, т.о. в новой игре не было необходимости заново посещать эти Палатки, чтобы пройти Стражей границ и Пограничные ворота. Впрочем для героев ИИ счётчик также не сбрасывался.

2.9. Воздушный щит при осаде города и навык Доспехи.

Применение заклинания Воздушный щит или Окаменение (Василиски, 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 (*Предоставил [Fallen Angel](#), [heroesportal.net](#)*). 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).

2.10. Воскрешение в воротах.

Если существо умрёт на клетке ворот при осаде города, то его невозможно будет воскресить ни каким способом.

2.11. Артефакты ИИ-героев.

После битвы двух ИИ-героев, артефакты проигравшего остаются у него, а не переходят победителю.

2.12. Полёт, как Хождение по воде.

Используя заклинание Хождение по воде и 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.

2.13. Чародейство у героев компьютера.

Навык Чародейства 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).

3. 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.

3.1. Doublecast. Двойное колдовство магии за один игровой раунд.

На начальных версиях игры была возможность при нажатии определенной комбинации клавиш использовать дважды магию в пределах одного игрового раунда. Впоследствии этот баг был убран разработчиками.

3.2. Грааль в Сопряжении.

Некоторые версии игры допускают изучение магии всех уровней при посещении Сопряжения (с установленным там Храмом Граала) героем, не имеющим достаточного уровня Мудрости. Впоследствии этот баг исправили.

3.3. Голова легиона.

Артефакт Голова легиона приносит бонус городу, в котором находится герой с этим артефактом: +5 к приросту существ 6 уровня вместо +1. Исправлено патчем 1.1.

3.4. Разрушение стены перед осадой.

Если герой имеет 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 патчем 1.1.

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.

Английская терминология игры.

Оригинал	Перевод	Оригинал	Перевод	Оригинал	Перевод
Тип города, Основные городские строения, Дополнительные городские строения, Храм Граала, Названия городов		Объекты на карте приключений, Артефакты, Типы артефактов, Существа		Цвета противников, Заклинания, Первичные навыки, Вторичные навыки, Класс героя, Имена героев, Магические способности существ, Шахматы, Ресурсы в игре, Тип ландшафта, Особый тип ландшафта, Месяц существа	
Тип города		Объекты на карте приключений		Цвета противников на карте	
Castle	Замок	Altar of Sacrifice	Алтарь жертвоприношений	Red	Красный
Rampart	Оплот / Бастион	Anti-Magic garrison	Гарнизон антимагии	Blue	Синий
Tower	Башня	Arena	Арена	Tan	Коричневый
Inferno	Инферно / Ад	Boar Glen	Кабанье ущелье	Green	Зеленый
Necropolis	Некрополис / Некрополь	Boats	Корабль / Лодка	Orange	Оранжевый
Dungeon	Темница	Border & Quest Guards	Страж границы	Purple	Фиолетовый / Пурпурный
Stronghold	Цитадель / Твердыня	Border gates	Пограничные ворота	Teal	Бирюзовый / Чайный
Fortress	Крепость	Buoy	Буй	Pink	Розовый
Conflux	Сопряжение / Колония	Campfire	Костёр / Бивачный костёр	Заклинания	
Основные городские строения		Cartographer	Картограф	Summon Boat	Вызвать корабль
Village Hall	Сельская управа	Chest	Сундук с сокровищами	Scuttle Boat	Затопить корабль
Town Halle	Префектура	Cover of darkness	Вуаль тьмы	Visions	Видение
City Hall	Муниципалитет	Crypt	Склеп	View Earth	Просмотр земли
Capitol	Капитолий	Crystal Cavern	Кристаллическая пещера	Disguise	Маскировка
Fort	Форт	Cyclops Stockpile	Склады циклопов	View Air	Просмотр воздуха
Citadel	Цитадель	Den of Thieves	Логово воров / Гильдия воров	Fly	Полет
Castle	Замок	Derelict ship	Покинутый корабль	Water Walk	Хождение по воде
Tavern	Таверна	Dragon Fly Hive	Улей стрекоз	Dimension Door	Дверь измерений
Marketplace	Рынок	Dragon Utopia	Утопия драконов	Town Portal	Городской портал
Mage Guild	Гильдия магов	Dwarven Treasury	Сокровищница гномов	Quicksand	Зыбучие пески
Blacksmith	Кузница	Enchanter's Hollow	Лощина чародеев	Land Mine	Минное поле
Guardhouse	Сторожевой пост	Eye of the Magi	Глаз мага	Force Field	Силовое поле
Archers' Tower	Башня стрелков	Faerie Ring	Домик фей / Кольцо фей	Fire Wall	Стена огня
Griffin Tower	Башня грифонов	FLOTSAM	Обломки	Earthquake	Землетрясение
Barracks	Казармы	Fountain of Fortune	Фонтан удачи	Magic Arrow	Магическая стрела
Monastery	Монастырь	Fountain of Youth	Фонтан молодости	Ice Bolt	Ледяная молния
Training Grounds	Ипподром	Frozen Peaks	Замороженный утёс	Lightning Bolt	Удар молнии
Portal of Glory	Портал славы	Garden of Revelation	Сад откровения	Implosion	Взрыв
Upg. Guardhouse	Ул. Сторожевой пост	Garrison	Гарнизон	Chain Lightning	Цепная молния
Upg. Archers' Tower	Ул. Башня стрелков	Griffin Conservatory	Консерватория грифонов	Frost Ring	Кольцо холода
Upg. Griffin Tower	Ул. Башня грифонов	Hidden Cavern	Убежище воров / Пещера воров	Fireball	Огненный шар
Upg. Barracks	Ул. Казармы	Hill Fort	Форт на холме	Inferno	Инферно
Upg. Monastery	Ул. Монастырь	Hovel	Сараи (Крестьяне)	Meteor Shower	Метеоритный дождь
Upg. Training Grounds	Ул. Ипподром	Hut of the Magi	Хижина мага	Death Ripple	Волна смерти
Upg. Portal of Glory	Ул. Портал славы	Idol of Fortune	Идол удачи	Destroy Undead	Уничтожение мертвецов
Centaur Stables	Конюшни кентавров	Imp Cache	Тайник бесов	Armageddon	Армагеддон

Dwarf Cottage	Коттедж гномов	Keymaster's tents	Палатка ключника	Shield	Щит
Homestead	Усадьба	Lake of the Scarlet Swan	Лебединое озеро	Air Shield	Воздушный щит
Enchanted Spring	Заколдованный ручей	Lavender Lofts	Магический лес (Сказочные драконы)	Fire Shield	Огненный щит
Dendroid Arches	Арка дендроидов	Learning Stone	Камень знаний	Protection from Air	Защита от воздуха
Unicorn Glade	Лужайка единорогов	Library of Enlightenment	Библиотека просвещения	Protection from Fire	Защита от огня
Dragon Cliffs	Драконьи скалы	Lighthouse	Маяк	Prot. from Water	Защита от воды
Upg. Centaur Stables	Ул. Конюшни кентавров	Magic Spring	Магический ручей	Prot. from Earth	Защита от земли
Upg. Dwarf Cottage	Ул. Коттедж гномов	Magic Well	Магический колодец	Anti-Magic	Антимагия
Upg. Homestead	Ул. Усадьба	Marletto Tower	Башня Марлетто	Dispel	Снятие заклинаний
Upg. Enchanted Spring	Ул. Заколдованный ручей	Medusa Stores	Хранилище медуз	Magic Mirror	Волшебное зеркало
Upg. Dendroid Arches	Ул. Арка дендроидов	Mercenary Camp	Лагерь наёмников	Cure	Лечение
Upg. Unicorn Glade	Ул. Лужайка единорогов	Mermaids	Русалки	Resurrection	Восстановление
Upg. Dragon Cliffs	Ул. Драконьи скалы	Monolith One Way	Односторонний монолит	Animate Dead	Оживление мертвецов
Workshop	Мастерская	Monolith Two Way	Двусторонний монолит	Sacrifice	Жертва
Parapet	Парапет	Mystical garden	Мистический сад	Bless	Благословление
Golem Factory	Фабрика големов	Naga Bank	Банк наг	Curse	Проклятие
Mage Tower	Башня магов	Nomad Tent	Палатка кочевников	Bloodlust	Жажды крови
Altar of Wishes	Алтарь желаний	Oasis	Оазис	Precision	Точность
Golden Pavilion	Золотой павильон	Obelisk	Обелиск	Weakness	Слабость
Cloud Temple	Заоблачный храм	Ocean bottle	Морской бутыль	Stone Skin	Каменная кожа
Upg. Workshop	Ул. Мастерская	Pandora's Box	Ящик Пандоры	Disrupting Ray	Разрушающий луч
Upg. Parapet	Ул. Парапет	Pillar of Fire	Огненный столп	Prayer	Молитва
Upg. Golem Factory	Ул. Фабрика големов	Prison	Тюрьма	Mirth	Радость
Upg. Mage Tower	Ул. Башня магов	Pyramid	Пирамида	Sorrow	Печаль
Upg. Altar of Wishes	Ул. Алтарь желаний	Rally Flag	Флаг единства	Fortune	Удача
Upg. Golden Pavilion	Ул. Золотой павильон	Redwood Observatory	Обсерватория красного дерева	Misfortune	Неудача
Upg. Cloud Temple	Ул. Заоблачный храм	Refugee Camp	Лагерь беженцев	Haste	Ускорение
Imp Crucible	Котёл бесов	Sanctuary	Святилище	Slow	Медлительность
Hall of Sins	Дворец пороков	Scholar	Учёный	Slayer	Палач
Kennels	Псарни	School of Magic	Школа магии	Frenzy	Бешенство
Demon Gate	Врата демонов	School of War	Школа войны	Titan's Lightning Bolt	Гром титана
Hell Hole	Провал	Seachest	Морской сундук	Counterstrike	Контрудар
Fire Lake	Огненное озеро	Seer's Hut	Хижина прорицца	Berserk	Берсерк
Forsaken Palace	Покинутый дворец	Shipwreck	Кораблекрушение	Hypnotize	Гипноз
Upg. Imp Crucible	Ул. Котёл бесов	Shrine of Magic Gesture	Святыня магического жеста	Forgetfulness	Забывчивость
Upg. Hall of Sins	Ул. Дворец пороков	Shrine of Magic Incarnation	Святыня магического воплощения	Blind	Слепота
Upg. Kennels	Ул. Псарни	Shrine of Magic Thought	Святыня магической мысли	Teleport	Телепорт
Upg. Demon Gate	Ул. Врата демонов	Sign	Знак	Remove Obstacle	Устранение преград
Upg. Hell Hole	Ул. Провал	Sirens	Сирены	Clone	Клон
Upg. Fire Lake	Ул. Огненное озеро	Skeleton	Скелет на земле / Труп	Fire Elemental	Элементаль огня
Upg. Forsaken Palace	Ул. Покинутый дворец	Stables	Конюшня	Earth Elemental	Элементаль земли
Cursed Temple	Проклятый храм	Star Axis	Звёздное колесо	Water Elemental	Элементаль воды
Graveyard	Кладбище	Subterranean Gate	Врата подземного мира	Air Elemental	Элементаль воздуха

Tomb of Souls	Пристанище душ	Sulfurous Lair	Серная пещера	Первичные навыки	
Estate	Поместье	Survivor	Потерпевший кораблекрушение	Attack Skill	Атака
Mausoleum	Мавзолей	Temple	Храм	Defense Skill	Защита
Hall of Darkness	Дворец тьмы	Thatched Hut	Тростниковая лачуга (Хоббиты)	Spell Power	Сила магии
Dragon Vault	Склеп драконов	Tomb of Curses	Проклятая могила (Мумии)	Knowledge	Знание
Upg. Cursed Temple	Ул. Проклятый храм	Trading Post	Рынок (внешний)	Basic	Базовое
Upg. Graveyard	Ул. Кладбище	Tree of Knowledge	Древо знаний	Advanced	Продвинутое
Upg. Tomb of Souls	Ул. Камень душ	Treetop Tower	Башня на дереве (Снайперы)	Expert	Экспертное
Upg. Estate	Ул. Поместье	Troll Bridge	Мост троллей	Bas	Баз.
Upg. Mausoleum	Ул. Мавзолей	University	Университет	Adv	Прод.
Upg. Hall of Darkness	Ул. Дворец тьмы	Wagon	Телега / Брошеная повозка	Exp	Эксп.
Upg. Dragon Vault	Ул. Склеп драконов	Warrior's Tomb	Могила воина	Вторичные навыки	
Warren	Загон	Watering Hole	Водоём	Pathfinding	Поиск пути
Harpy Loft	Чердак гарпий	Watermill	Водяная мельница / Водное колесо	Archery	Стрельба / Меткость
Pillar of Eyes	Камень глаз	Whirlpool	Водоворот	Logistics	Логистика
Chapel of Stilled Voices	Часовня безмолвия	Windmill	Ветряная мельница	Scouting	Разведка
Labyrinth	Лабиринт	Witch Hut	Хижина ведьмы	Diplomacy	Дипломатия
Manticore Lair	Логово мантикор	Артефакты		Navigation	Навигация
Dragon Cave	Пещера драконов	Spell Book	Книга магии	Leadership	Лидерство
Upg. Warren	Ул. Загон	Spell Scroll	Свиток с заклинанием	Wisdom	Мудрость
Upg. Harpy Loft	Ул. Чердак гарпий	The Grail	Грааль	Mysticism	Мистицизм
Upg. Pillar of Eyes	Ул. Камень глаз	Catapult	Катапульта	Luck	Удача
Upg. Stilled Voices	Ул. Часовня безмолвия	Ballista	Баллиста	Ballistics	Баллистика
Upg. Labyrinth	Ул. Лабиринт	Ammo Cart	Тележка с боеприпасами / Подвода	Eagle Eye	Зоркость / Орлиный глаз
Upg. Manticore Lair	Ул. Логово мантикор	First Aid Tent	Палатка первой помощи	Necromancy	Чародейство / Некромантия
Upg. Dragon Cave	Ул. Пещера драконов	Centaurs Axe	Секира кентавра	Estates	Имущество / Поместья
Goblin Barracks	Казармы гоблинов	Blackshard of the Dead Knight	Блэкшард мёртвого рыцаря	Fire Magic	Магия огня
Wolf Pen	Волчий загон	Greater Gnoll's Flail	Великий гноллийский кистень	Air Magic	Магия воздуха
Orc Tower	Башня орков	Ogre's Club of Havoc	Карающая дубина огра	Water Magic	Магия воды
Ogre Fort	Форт огров	Sword of Hellfire	Адский меч	Earth Magic	Магия земли
Cliff Nest	Гнездо на скале	Titan's Gladius	Гладиус титана	Scholar	Грамотность
Cyclops Cave	Пещера циклопов	Shield of the Dwarven Lords	Щит короля гномов	Tactics	Тактика
Behemoth Lair	Утёс чудищ	Shield of the Yawning Dead	Щит тоскующих мертвцев	Artillery	Артиллерия
Upg. Goblin Barracks	Ул. Казармы гоблинов	Buckler of the Gnoll King	Щит короля гноллов	Learning	Обучение
Upg. Wolf Pen	Ул. Волчий загон	Targ of the Rampaging Ogre	Щит яростного огра	Offense	Нападение
Upg. Orc Tower	Ул. Башня орков	Shield of the Damned	Щит проклятого	Armorer	Доспехи
Upg. Ogre Fort	Ул. Форт огров	Sentinel's Shield	Щит часового	Intelligence	Интеллект
Upg. Cliff Nest	Ул. Гнездо на скале	Helm of the Alabaster Unicorn	Шлем белого единорога	Sorcery	Волшебство
Upg. Cyclops Cave	Ул. Пещера циклопов	Skull Helmet	Шлем-череп	Resistance	Сопротивление
Upg. Behemoth Lair	Ул. Утёс чудищ	Helm of Chaos	Шлем хаоса	First Aid	Первая помощь
Gnoll Hut	Хижина гноллов	Crown of the Supreme Magi	Корона верховного мага	Класс героя	
Lizard Den	Логово ящеров	Hellstorm Helmet	Шлем сатанинской ярости	Knight	Рыцарь
Serpent Fly Hive	Улей змиеv	Thunder Helmet	Шлем небесного грома	Cleric	Священник / Клерик
Basilisk Pit	Яма василиска	Breastplate of Petrified Wood	Нагрудник из окаменелого дерева	Ranger	Рейнджер
Gorgon Lair	Логово горгон	Rib Cage	Доспехи из рёбер	Druid	Друид
Wyvern Nest	Гнездо виверн	Scales of the Greater Basilisk	Кольчуга великого василиска	Alchemist	Алхимик

Hydra Pond	Пруд гидр	Tunic of the Cyclops King	Туника короля циклопов	Wizard	Mag / Колдун
Upg. Gnoll Hut	Ул. Хижина гноллов	Breastplate of Brimstone	Нагрудник из серного камня	Demoniac	Демон
Upg. Lizard Den	Ул. Логово ящеров	Titan's Cuirass	Латы титана	Heretic	Еретик
Upg. Serpent Fly Hive	Ул. Улей змиеv	Armor of Wonder	Магические доспехи	Death Knight	Рыцарь смерти
Upg. Basilisk Pit	Ул. Яма василиска	Sandals of the Saint	Сандалии святого	Necromancer	Некромант
Upg. Gorgon Lair	Ул. Логово горгон	Celestial Necklace of Bliss	Ожерелье божественной благодати	Overlord	Лорд
Upg. Wyvern Nest	Ул. Гнездо виверн	Lion's Shield of Courage	Щит львиной храбости	Warlock	Чернокнижник
Upg. Hydra Pond	Ул. Пруд гидр	Sword of Judgement	Меч правосудия	Barbarian	Варвар
Magic Lantern	Волшебный фонарь	Helm of Heavenly Enlightenment	Шлем божественного просвещения	Battle Mage	Боевой маг
Altar of Air	Алтарь воздуха	Quiet Eye of the Dragon	Неподвижный глаз дракона	Beastmaster	Хозяин зверей
Altar of Water	Алтарь воды	Red Dragon Flame Tongue	Языки пламени красного дракона	Witch	Ведьма
Altar of Fire	Алтарь огня	Dragon Scale Shield	Щит из чешуи дракона	Planeswalker	Путешественник
Altar of Earth	Алтарь земли	Dragon Scale Armor	Доспехи из чешуи дракона	Elementalist	Элементалист
Altar of Thought	Алтарь мыслей	Dragonbone Greaves	Наколенники из драконьей кости	Имена героев	
Pyre	Костёр	Dragon Wing Tabard	Плащ из крыльев дракона	Adelaide	Аделаида
Upg. Magic Lantern	Ул. Волшебный фонарь	Necklace of Dragoneeth	Ожерелье из зубов дракона	Adela	Адель
Upg. Altar of Air	Ул. Алтарь воздуха	Crown of Dragontooth	Корона из зубов дракона	Ajit	Аджит
Upg. Altar of Water	Ул. Алтарь воды	Still Eye of the Dragon	Застывший глаз дракона	Adrienne	Адриэн
Upg. Altar of Fire	Ул. Алтарь огня	Clover of Fortune	Клевер удачи	Aeris	Аерис
Upg. Altar of Earth	Ул. Алтарь земли	Cards of Prophecy	Карты пророчества	Aine	Аин
Upg. Altar of Thought	Ул. Алтарь мыслей	Ladybird of Luck	Голубка удачи	Aislinn	Аислин
Upg. Pyre	Ул. Костёр	Badge of Courage	Значок смелости	Ayden	Айден
Дополнительные городские строения					
Artifact Merchants	Торговцы артефактами	Glyph of Gallantry	Глиф отваги	Alagar	Алагар
Ballista Yard	Двор баллист	Pendant of Courage	Амулет бесстрашия	Alamar	Аламар
Battle Scholar Academy	Академия боевых искусств	Spirit of Oppression	Дух уныния	Alkin	Алкин
Birthing Pools	Инкубатор	Hourglass of the Evil Hour	Песочные часы недоброго часа	Andra	Андра
Brimstone Stormclouds	Серные тучи	Speculum	Телескоп	Arlach	Арлаш
Brotherhood of the Sword	Братство меча	Spyglass	Подзорная труба	Astral	Астрал
Cage of Warlords	Клетка богов войны	Amulet of the Undertaker	Амулет гробовщика	Ash	Аш
Cages	Клетки	Vampire's Cowl	Мантия вампира	Aenain	Аэнаин
Captain's Quarters	Квартира капитана	Dead Man's Boots	Сапоги мертвеца	Boragus	Борагус
Castle Gate	Врата замка	Garniture of Interference	Колье неприступности	Brissa	Брисса
Cover of Darkness	Вуаль тьмы	Surcoat of Counterpoise	Мантия равновесия	Bron	Брон
Blood Obelisk	Обелиск крови	Boots of Polarity	Сапоги противодействия	Broghild	Брохильд
Dendroid Saplings	Молодые дендроиды	Bow of Elven Cherrywood	Лук из вишневого дерева эльфов	Valeska	Валеска
Escape Tunnel	Чёрный ход	Bowstring of the Unicorn's Mane	Тетива из волоса гривы единорога	Vey	Вей
Fountain of Fortune	Фонтан удачи	Angel Feather Arrows	Стрелы из ангельских перьев	Verdish	Вердиш
Freelancer's Guild	Гильдия наёмников	Bird of Perception	Птица познания	Vidomina	Видомина
Garden of Life	Сад жизни	Stoic Watchman	Бессстрашный хранитель	Wystan	Вистан
Glyphs of Fear	Знаки страха	Emblem of Cognizance	Символ знаний	Voy	Вой
Griffin Bastion	Бастион грифонов	Statesman's Medal	Медаль дипломата	Vokial	Вокиал
Hall of Valhalla	Храм Валгаллы	Diplomat's Ring	Кольцо дипломата	Galthran	Галтран
Library	Библиотека	Ambassador's Sash	Лента посла	Geon	Геон
Lighthouse	Маяк	Charm of Mana	Амулет маны	Gerwulf	Гервульф
Lookout Tower	Смотровая башня	Talisman of Mana	Талисман маны	Gird	Гирд

Magic University	Университет магии	Mystic Orb of Mana	Магическая медаль маны	Gretchin	Гретчин
Mana Vortex	Водоворот маны	Collar of Conjuring	Магический ошейник	Grindan	Гриндан
Mess Hall	Столовая	Ring of Conjuring	Магическое кольцо	Gundula	Гундула
Miners' Guild	Гильдия горняков	Cape of Conjuring	Магическая накидка	Gunnar	Гуннар
Mushroom Rings	Грибные кольца	Equestrian's Gloves	Перчатки всадника	Gurnisson	Гурниссон
Mystic Pond	Таинственный пруд	Boots of Speed	Сапоги скорости	Damacon	Дамакон
Necromancy Amplifier	Усилиатель чёрной магии	Necklace of Swiftness	Ожерелье стремительности	Daremyth	Даремиф
Order of Fire	Орден огня	Ring of the Wayfarer	Кольцо странника	Darkstorn	Дарксторн
Portal of Summoning	Портал вызова	Cape of Velocity	Накидка скорости	Dace	Дас
Resource Silo	Хранилище ресурсов	Necklace of Ocean Guidance	Ожерелье морского провидения	Deemer	Деемер
Sculptor's Wings	Крылья ваятеля	Angel Wings	Крылья ангела	Dessa	Десса
Shipyard	Верфь	Boots of Levitation	Сапоги левитации	Gelare	Джелар
Skeleton Transformer	Преобразователь скелетов	Orb of the Firmament	Сфера небесного свода	Gelu	Джелу
Stables	Конюшни	Orb of Silt	Сфера илестого озера	Gem	Джем
Treasury	Сокровищница	Orb of Tempestuous Fire	Сфера бушующего огня	Drakon	Дракон
Unearthed Graves	Разрытые могилы	Orb of Driving Rain	Сфера проливного дождя	Dracon	Дракон
Wall of Knowledge	Стена знаний	Recanter's Cloak	Плащ отречения	Jenova	Енова
Grail / Храм Грааля		Tome of Fire Magic	Книга магии огня	Jabarkas	Жабаркас
Spirit Guardian	Хранитель духа	Tome of Air Magic	Книга магии воздуха	Jaegar	Жаегар
Colossus	Колосс	Tome of Water Magic	Книга магии воды	Jeddite	Жеддит
Skyship	Небесный корабль	Tome of Earth Magic	Книга магии земли	Josephine	Жозефина
Soul Prison	Темница душ	Sphere of Permanence	Шар постоянства	Zydar	Зидар
Carnivorous Plant	Плотоядное растение	Orb of Vulnerability	Медаль уязвимости	Zubin	Зубин
Guardian of Earth	Хранитель земли	Spellbinder's Hat	Шляпа оратора	Ivor	Ивор
Warlords' Monument	Памятник богам войны	Orb of Inhibition	Сфера запрещения	Ignatius	Игнат
Deity of Fire	Бог огня	Ring of Vitality	Кольцо жиненной силы	Ignissa	Игнисса
Aurora Borealias	Радуга	Ring of Life	Кольцо жизни	Inteus	Интеус
Названия городов		Vial of Lifeblood	Склейка жизненной силы	Ingham	Инхам
Castellatus	Кастеллатус	Pendant of Dispersion	Брелок бесстрастия	Iona	Иона
Cornerstone	Корнэрстон	Pendant of Second Sight	Брелок ясновидения	Isra	Исра
Kanan	Кэнан	Pendant of Holiness	Священный брелок	Yog	Йог
Highcastle	Хайкастл	Pendant of Life	Амулет жизни	Caitlin	Кэйтлин
Whitemoon	Уйтмон	Pendant of Death	Амулет смерти	Calid	Калид
Transom	Трэнсом	Pendant of Free Will	Брелок свободной воли	Calh	Калх
Middleheim	Мидлхейм	Pendant of Negativity	Амулет отрицания	Kalt	Кальт
Brettonia	Бреттония	Pendant of Total Recall	Брелок абсолютной памяти	Cuthbert	Катберт
Alexandretta	Александретта	Everflowing Crystal Cloak	Плащ бесконечных кристаллов	Catherine	Катерина
Whitestone	Уйтстоун	Ring of Infinite Gems	Кольцо драгоценных камней	Kilgor	Килгор
Claxton	Клэкстон	Everpouring Vial of Mercury	Неистощимая склянка ртути	Cyra	Кира
Armitage	Армитаг	Inexhaustible Cart of Ore	Неистощимая подвода с рудой	Kyrre	Киррь
Whistledale	Уистеддал	Eversmoking Ring of Sulfur	Вечное кольцо серы	Clavius	Клавиус
Gateway	Гэтвэй	Inexhaustible Cart of Lumber	Неистощимая подвода леса	Clancy	Кланси
Dunwall	Дунвол	Endless Sack of Gold	Неисчерпаемый мешок золота	Korbac	Корбак
Kildare	Килдар	Endless Bag of Gold	Неисчерпаемая сумма золота	Coronius	Корониус
Wise Oak	Уисоак	Endless Purse of Gold	Неисчерпаемая кошна золота	Krellion	Крэллион
Forest	Форэст	Legs of Legion	Ноги легиона	Christian	Кристиан

Fortune Keep	Фортункип	Loins of Legion	Поясница легиона	Crag Hack	Крэг Хэк
Still Water	Стилвотэр	Torso of Legion	Туловище легиона	Xarfax	Ксаффакс
Elfwind	Элввинд	Arms of Legion	Руки легиона	Xeron	Ксерон
Serenity	Серенити	Head of Legion	Голова легиона	Xsi	Кси
Ceiliedgh	Силид	Sea Captain's Hat	Шляпа морского капитана	Xyron	Ксирон
Gladeroot	Глэтерот	Golden Bow	Золотой лук	Labetha	Лабета
Forest Glen	Форестглен	Shackles of War	Оковы войны	Lacus	Лакус
Rainhaven	Райхавен	Vial of Dragon Blood	Пузырек с кровью дракона	Loynis	Лоинс
Strongglen	Стронглен	Armageddon's Blade	Клинок Армагеддона	Lord Haart	Лорд Хаарт (рыцарь)
Marishen	Маришэн	Angelic Alliance	Альянс ангелов	Lord Haart	Лорд Хаарт (рыц.смерти)
Bath'iere	Бафир	Cloak of the Undead King	Плащ короля нечисти	Lorelei	Лорелей
Green Falls	Гринфаллс	Elixir of Life	Эликсир жизни	Luna	Луна
Emerald Moor	Эмералдмор	Armor of the Damned	Доспехи проклятого	Malekith	Малекит
Wild Willow	Вилвиллоу	Statue of Legion	Статуя легиона	Malcom	Мальком
Machina	Мачина	Power of the Dragon Father	Мощь отца драконов	Marius	Мариус
Stronggale	Стронгал	Titan's Thunder	Грохот титана	Melodia	Мелодия
Corona	Корона	Admiral's Hat	Шляпа адмирала	Mephala	Мепхала
Silverwing	Сильвервинг	Bow of the Sharpshooter	Лук снайпера	Merist	Мерист
Facture	Фактур	Wizard's Well	Волшебный колодец	Mirlanda	Мирланда
Cloudfire	Клоудфир	Ring of the Magi	Кольцо мага	Moandor	Моандор
Cloudspire	Клоудспир	Cornucopia	Рог изобилия	Monere	Монер
Equinox	Эквинокс	Типы артефактов			Mutare
Athenaeum	Афэнум	Treasure	Сокровище	Mutare Drake	Мутаре Дрэйк
Valtara	Валтара	Minor	Малый	Nagash	Нагаш
Tirith	Тириф	Major	Великий	Neela	Нелла
Fallen Star	Фалленстар	Relic	Реликт	Nimbus	Нимбус
Mystos	Мустос	Существа			Nymus
Ayer	Аүэр	Pikemen	Копейщик	Octavia	Октавия
Silverspire	Сильверспир	Halberdier	Алебардщик	Olema	Олема
Manufactury	Мануфэктир	Archer	Арбалетчик / Лучник	Oris	Орис
Abaddon	Абаддон	Marksman	Стрелок	Orrin	Оррин
Acheron	Ачерон	Griffin	Грифон	Pasis	Пасис
Ashden	Ашдэн	Royal Griffin	Королевский грифон	Piquedram	Пигуедрам
Brimstone	Бримстон	Swordsman	Рыцарь / Мечник	Pyre	Пир
Cudent	Кандент	Crusader	Крестоносец	Rashka	Рашка
Cinderspire	Киндерспир	Monk	Монах	Rissa	Ризза
Daemon Gate	Дэмонгат	Zealot	Фанатик	Rion	Рион
Enkindle	Энкиndl	Cavalier	Кавалерист	Rosic	Розик
Gehenna	Жехенна	Champion	Чемпион	Ryland	Риланд (Оплот)
Firebrand	Фирбранд	Angel	Ангел	Roland	Роланд (Замок)
Ashcombe	Ашкомб	Archangel	Архангел	Sandro	Сандро
Hellwind	Хэлвинд	Centaur	Кентавр	Sanya	Саня
Stygious	Стигиус	Centaur Captain	Капитан кентавров	Saurug	Сауруг
Styx	Стукс	Dwarf	Гном	Septienna	Септиенна
Tartaros	Тартарос	Battle Dwarf	Боевой гном	Sephinroth	Сепхиороф
Blackburn	Блэкбурн	Wood Elf	Лесной эльф / Эльф	Serena	Серена

Haunt's Wind	Хаунтвинд	Grand Elf	Великий эльф / Благородный эльф	Sylvia	Сильвия
Cessacioun	Цессасион	Pegasus	Пегас	Synca	Синка
Agony	Агону	Silver Pegasus	Серебряный пегас	Solmyr	Солмир
Sanctum	Сэнктиум	Dendroid Guard	Дендроид-страж / Дендроид	Sorsha	Сорша
Terminus	Терминис	Dendroid Soldier	Дендроид-солдат	Styg	Стиг
Blackquarter	Блэкткортэр	Unicorn	Единорог	Straker	Стракер
Death's Gate	Дэфгат	War Unicorn	Боевой единорог	Sir Mullich	Сэр Мюллих
Grave Raven	Грэвравен	Green Dragon	Зелёный дракон	Tazar	Тазар
Dark Cloud	Даркклуд	Gold Dragon	Золотой дракон	Tamika	Тамика
Coldsoul	Колдсоул	Gremlin	Гремлин	Thane	Тан
Coldreign	Колдригн	Master Gremlin	Мастер-гремлин	Thant	Тант
Dark Eternal	Дарктэрнал	Stone Gargoyle	Каменная горгулья	Theodorus	Теодор
Ghostwind	Гоствинд	Obsidian Gargoyle	Обсидиановая горгулья	Terek	Терек
Blight	Близгйт	Stone Golem	Каменный голем	Tiva	Тива
Shadow Keep	Шэдоукип	Iron Golem	Стальной голем / Железный голем	Tyraхor	Тираксор
Worm Warren	Вормварэн	Mage	Mar / Волхв	Thorgrim	Торгрим
Veks	Векс	Arch Mage	Архимаг	Torosar	Торосар
Sorrow Crown	Сорокрун	Genie	Джинн	Thunar	Тунар
Chillwater	Чилватер	Master Genie	Мастер-джинн	Tyris	Турис
Deepshadow	Дипшэдов	Naga	Hara	Uland	Уланд
Darkhold	Даркхолд	Naga Queen	Королевская нага	Ufretin	Уфретин
Blindroot	Блингрот	Giant	Гигант	Fafner	Фафнер
Shadowden	Шадоуден	Titan	Титан	Fiona	Фиона
Scar	Скар	Skeleton	Скелет	Fiur	Фьюр
Malev	Малев	Skeleton Warrior	Скелет-воин	Halon	Халон
Castigare	Кастигар	Walking Dead	Живой мертвец	Ciele	Циэль
Dragonnaire	Дрэгоннад	Zombie	Зомби	Charna	Чарна
Shade	Шадэ	Wight	Страж	Shakti	Шакти
Evernight	Эверниг	Wraith	Привидение / Призрак	Shiva	Шива
Darkburrow	Даркбирроу	Vampire	Вампир	Edric	Эдрик
Lost Hold	Лостхолд	Vampire Lord	Вампир-lord	Elleshar	Эллезар
Coldshadow	Колдшэду	Lich	Лич	Erdamon	Эрдамон
Kragg	Крагг	Power Lich	Могущественный лич	Магические способности существ	
Drago Breach	Драгобрич	Black Knight	Чёрный рыцарь	Fear	Страх
Hartgrim	Хартгрим	Dread Knight	Рыцарь смерти	Stone Gaze	Окаменение
Sandflash	Сандфлэш	Bone Dragon	Костяной дракон	Poison	Яд
Morganheim	Моргенхейм	Ghost Dragon	Дракон-привидение	Bind	Оплетение
Cragmoor	Крэгмур	Troglodyte	Троллодит	Disease	Болезнь
Dragonspire	Дрэгонспир	Infernal Troglodyte	Адский троллодит	Paralyze	Паралич
Battlement	Батлмент	Harpy	Гарпия	Age	Старость
Bocc	Босс	Harpy Hag	Гарпия-ведьма	Death Cloud	Облако смерти
Slau	Слау	Beholder	Бехолдер	Thunderbolt	Удар молнии
Tormina	Тормина	Evil Eye	Созерцатель / Злой глаз	Dispel Helpful Spells	Снятие заклинаний
Dolere	Долэр	Medusa	Медуза	Death Stare	Смертельный взгляд
Rockwarren	Рокварен	Medusa Queen	Королева медуз	Acid Breath	Кислотное дыхание
Strongrlen	Стронглэн	Minotaur	Минотавр	Lifedrain	Вампиризм

Kruber	Крубер	Minotaur King	Король минотавров	Fireball	Огненный шар
Rovener	Ровенер	Manticore	Мантикора	Summon Demons	Поднятие демонов
Marshank	Маршанг	Scorpicore	Скорпикора	Regenerate	Регенерация
Deadfall	Дидфалл	Red Dragon	Красный дракон	Mana drain	Сжигание маны
Coolmire	Кулмир	Black Dragon	Чёрный дракон	Mana channel	Кражи маны
Backwater	Бэквотер	Imp	Бес	Шахты	
Marshchoke	Маршчок	Familiar	Чёрт / Фамильяр	Sawmill	Лесопилка
Lostmoor	Лостмор	Gog	Гог	Alchemist's Lab	Лаборатория алхимика
Silt	Силт	Magog	Магог	Ore Pit	Шахта руды
Deadwood	Дидвуд	Hell Hound	Адская гончая	Sulfur Dune	Залежи серы
Edgewater	Эджвотэр	Cerberus	Цербер	Crystal Cavern	Пещера кристаллов
Stillbog	Стиллбог	Demon	Демон	Gem Pond	Пруд самоцветов
Drakenmoor	Дракенмор	Horned Demon	Рогатый демон	Gold Mine	Золотая шахта
Hermit Cove	Хермитков	Pit Fiend	Порождение зла	Abandoned Mine	Заброшенная шахта
Mosswood	Мосвуд	Pit Lord	Адское отродье / Питлорд	Ресурсы в игре	
Marshwall	Мэршвол	Efreeti	Ифрят	Wood	Древесина / Дерево
Mossden	Моссден	Efreet Sultan	Султан-ифрит	Mercury	Ртуть
Mudshire	Мидшир	Devil	Дьявол	Ore	Руда
Elementon	Элементон	Arch Devil	Архидьявол	Sulfur	Сера
Styriam	Стирайам	Gnoll	Гнолл	Crystals	Кристаллы
Fenderen	Фендерен	Gnoll Marauder	Гнолл-мародёр	Gems	Самоцветы
Lagumoor	Лагумор	Lizardman	Ящер	Gold	Золото
Wazzar	Ваззар	Lizard Warrior	Ящер-воин	Тип ландшафта	
Lanting	Лантинг	Dragon Fly	Змий	Dirt	Грязь
Vluchton	Влючтон	Serpent Fly	Стрекоза / Дракономуха	Desert	Песок
Solum	Солиум	Basilisk	Василиск	Grass	Трава
Massein	Массейн	Greater Basilisk	Великий василиск	Snow	Снег
Magmetin	Магметин	Gorgon	Горгона	Swamp	Болото
Ventu	Венту	Mighty Gorgon	Могучая горгона	Rough	Камни
Fleogan Mills	Флеоган Миллс	Wyvern	Виверна	Subterranean	Подземелье
Electrising	Электризинг	Wyvern Monarch	Виверна-монарх	Lava	Лава
Ceald	Цайлд	Hydra	Гидра	Water	Вода
Igne	Игне	Chaos Hydra	Гидра хаоса	Rock	Камни
Froisan	Фройзан	Goblin	Гоблин	Особый тип ландшафта	
		Hobgoblin	Хобгоблин	Cursed Ground	Проклятая земля
		Wolf Rider	Наездник на волке	Magic Plains	Магические равнины
		Wolf Raider	Налётчик	Fiery Fields	Огненные поля
		Orc	Орк	Lucid Pools	Чистые пруды
		Orc Chieftain	Орк-вождь	Magic Clouds	Магические облака
		Ogre	Огр / Людоед	Rocklands	Скальные земли
		Ogre Mage	Огр-маг	Clover Field	Клеверное поле
		Roc	Птица рух / Рок	Evil Fog	Дьявольский туман
		Thunder Bird	Птица грома	Holy Ground	Святая земля
		Cyclops	Циклоп	Favorable Winds	Попутные ветра

Месяц существа	
Cyclops King	Король циклопов
Behemoth	Чудище / Бегемот
Ancient Behemoth	Древнее чудище
Pixie	Маленькая фея / Пикси
Sprite	Фея
Air Elemental	Элементаль воздуха
Storm Elemental	Штормовой элементаль
Water Elemental	Элементаль воды
Ice Elemental	Ледяной элементаль
Fire Elemental	Элементаль огня
Energy Elemental	Энергетический элементаль
Earth Elemental	Элементаль земли
Magma Elemental	Магмовый элементаль
Psychic Elemental	Психический элементаль
Magic Elemental	Магический элементаль
Firebird	Огненная птица
Phoenix	Феникс
Peasant	Крестьянин
Halfling	Хоббит / Полурогий
Boar	Наездник на кабане / Кабан
Nomad	Кочевник
Mummy	Мумия
Gold Golem	Золотой голем
Diamond Golem	Алмазный голем
Rogue	Вор
Troll	Тролль
Sharpshooter	Снайпер
Enchanter	Чародей
Faerie Dragon	Сказочный дракон
Rust Dragon	Ржавый дракон
Crystal Dragon	Кристаллический дракон
Azure Dragon	Лазурный дракон
Ant	Муравей
Spider	Паук
Butterfly	Бабочка
Locust	Саранча
Grasshopper	Кузнечик
Hornet	Шершень
Bumblebee	Шмель
Beetle	Жук
Ladybug	Божья коровка
Earthworm	Земляной червь
Plague	Чума

Различия переводов.

Нажмите "+" слева от листа, чтобы развернуть необходимый раздел. Нажмите "-", чтобы свернуть обратно. Нажмите 2 слева от листа, чтобы развернуть все разделы. Нажмите 1 , чтобы свернуть все разделы.

Оригинал	Перевод RoE	Перевод AB / SoD	Перевод H3Blade.hip	Перевод Complete	Перевод WoG 3.58f	Перевод HotA
Тип города						
Castle	Замок	Замок	Замок		Замок	Замок
Rampart	Оплот	Оплот	Засека	Бастион	Оплот	Оплот
Tower	Башня	Башня	Башня	Башня	Башня	Башня
Inferno	Инферно	Инферно	Преисподняя	Инферно	Инферно	Инферно
Necropolis	Некрополис	Некрополис	Некрополь	Некрополь	Некрополис	Некрополис
Dungeon	Темница	Подземелье	Данジョン	Подземелье	Темница	Темница
Stronghold	Цитадель	Цитадель	Твердыня	Цитадель	Цитадель	Цитадель
Fortress	Крепость	Крепость	Крепость	Крепость	Крепость	Крепость
Conflux	-	Сопряжение	-	Колония	Сопряжение	Сопряжение
Основные городские строения						
Village Hall	Управа	Сельская управа	Сельсовет	Дом старейшин	Сельская управа	Управа
Town Halle	Предфектура	Предфектура	Ратуша	Ратуша	Предфектура	Предфектура
City Hall	Муниципалитет	Муниципалитет	Мэрия	Магистрат	Муниципалитет	Муниципалитет
Capitol	Капитолий	Капитолий	Капитолий	Капитолий	Капитолий	Капитолий
Fort	Форт	Форт	Форт	Форт	Форт	Форт
Citadel	Цитадель	Цитадель	Цитадель	Цитадель	Цитадель	Цитадель
Castle	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок
Tavern	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна
Marketplace	Рынок	Рынок	Рынок	Рынок	Рынок	Рынок
Mage Guild	Гильдия магов N уровня	Гильдия магов N уровня	Гильдия волхвов ур.N	N этаж гильдии магов	Гильдия магов N уровня	Гильдия магов N уровня
Blacksmith	Кузница	Кузница	Кузница	Кузница	Кузница	Кузница
Guardhouse	Сторожевой пост	Сторожевой пост	Караулка	Караулка -> Сторожевая (Караульное помещение)	Сторожевой пост (Караульное помещение)	Сторожевой пост
Archers' Tower	Башня лучников	Башня лучников	Башня лучников	Башня стрелков -> Башня лучников	Башня арбалетчиков	Башня арбалетчиков
Griffin Tower	Грифонова башня	Грифонова башня	Башня грифонов	Башня грифонов -> Крепость грифонов	Башня грифонов	Грифонова башня
Barracks	Казармы	Казармы	Казармы	Бараки -> Казармы	Казармы	Казармы
Monastery	Монастырь	Монастырь	Монастырь	Монастырь -> Храм	Монастырь	Монастырь
Training Grounds	Ипподром	Ипподром	Полигон	Арена -> Ристалище	Ипподром (Тренировочная площадка)	Манеж
Portal of Glory	Портал славы	Портал славы	Врата славы	Портал славы -> Портал доблести	Портал славы	Портал славы

Centaur Stables	Конюшни кентавров	Конюшни кентавров	Конюшни кентавров	Конюшни кентавров -> Двор кентавров	Конюшни кентавров	Конюшни кентавров
Dwarf Cottage	Коттедж гномов	Коттедж гномов	Дом карликов	Избушка гномов -> Хоромы гномов	Коттедж гномов	Коттедж гномов
Homestead	Усадьба	Усадьба	Усадьба	Усадьба -> Большая усадьба	Усадьба	Усадьба
Enchanted Spring	Заколдованный ручей	Заколдованный ручей	Зачарованный источник	Волшебный родник -> Волшебный источник	Заколдованный ручей (Магический родник)	Зачарованный ручей
Dendroid Arches	Арка дендроидов	Арка дендроидов	Арки леших	Роща дендроидов -> Лес дендроидов	Арка дендроидов	Арка дендроидов
Unicorn Glade	Лужайка единорогов	Лужайка единорогов	Поляна единорогов	Поляна единорогов -> Лужайка единорогов	Лужайка единорогов (Опушка единорогов)	Опушка единорогов
Dragon Cliffs	Драконьи скалы	Драконьи скалы	Скала дракона	Утёсы дракона -> Скала дракона	Драконьи скалы (Утёс драконов)	Драконьи скалы
Workshop	Мастерская	Мастерская	Мастерская	Мастерская -> Мануфактура	Мастерская	Мастерская
Parapet	Парапет	Парапет	Башенка	Парапет -> Часовня	Парапет	Парапет
Golem Factory	Фабрика големов	Фабрика големов	Фабрика големов	Фабрика големов -> Завод големов	Фабрика големов	Фабрика големов
Mage Tower	Башня магов	Башня магов	Башня волхвов	Башня магов -> Оплот магов	Башня магов	Башня магов
Altar of Wishes	Алтарь желаний	Алтарь желаний	Алтарь желаний	Алтарь грёз -> Алтарь мечты	Алтарь желаний	Алтарь желаний
Golden Pavilion	Золотой павильон	Золотой павильон	Золотой павильон	Золотой павильон -> Золотой сад	Золотой павильон	Золотой павильон
Cloud Temple	Заоблачный храм	Заоблачный храм	Облачный храм	Небесный храм -> Небесный чертог	Заоблачный храм	Заоблачный храм
Imp Crucible	Котёл бесов	Котёл бесов	Реторта с зародышами	Тигель бесов -> Котёл бесов	Котёл бесов	Котёл бесов
Hall of Sins	Дворец пороков	Дворец пороков	Зал грехов	Зал грехов -> Храм грехов	Дворец пороков (Зала грешников)	Чертоги пороков
Kennels	Псарни	Псарни	Конура	Псарни -> Большие псарни	Псарни (Псарня)	Псарни
Demon Gate	Врата демонов	Врата демонов	Ворота демонов	Врата демонов -> Врата ада	Врата демонов	Врата демонов
Hell Hole	Провал	Провал	Адская дыра	Геенна -> Преисподняя	Провал (Адская дыра)	Провал
Fire Lake	Огненное озеро	Огненное озеро	Озеро огня	Огненное озеро -> Огненное море	Огненное озеро	Огненное озеро
Forsaken Palace	Покинутый дворец	Покинутый дворец	Заброшенный дворец	Заброшенный дворец -> Заброшенный замок	Покинутый дворец	Покинутый дворец

Cursed Temple	Проклятый храм	Проклятый замок	Проклятый храм	Проклятый храм -> Проклятый чертог	Проклятый храм	Проклятый храм
Graveyard	Кладбище	Кладбище	Кладбище	Кладбище -> Курган	Кладбище	Кладбище
Tomb of Souls	Камень душ	Пристанище душ	Могила душ	Гробница душ -> Склеп душ	Пристанище душ (Могила душ)	Пристанище душ
Estate	Поместье	Поместье	Поместье	Поместье -> Большое поместье	Поместье (Имение)	Поместье
Mausoleum	Мавзолей	Мавзолей	Мавзолей	Мавзолей -> Старый мавзолей	Мавзолей	Мавзолей
Hall of Darkness	Дворец тьмы	Дворец тьмы	Зал тьмы	Чертог тьмы -> Храм тьмы	Дворец тьмы (Зала тьмы)	Дворец тьмы
Dragon Vault	Склеп драконов	Склеп драконов	Гrot дракона	Склеп дракона -> Гробница дракона	Склеп драконов (Свод драконов)	Склеп драконов
Warren	Загон	Загон	Крольчатник	Садок -> Роща	Загон	Питомник
Harpy Loft	Чердак гарпий	Чердак гарпий	Насест гарпий	Чердак гарпий -> Хоры гарпий	Чердак гарпий	Гнездовье гарпий
Pillar of Eyes	Камень глаз	Камень глаз	Колонна глаз	Глазница -> Великая глазница	Камень глаз (Опора глаз)	Камень бехолдеров
Chapel of Stilled Voices	Часовня безмолвия	Часовня безмолвия	Часовня застывших голосов	Капелла безмолвия -> Капелла тишины	Часовня безмолвия (Капелла мёртвых голосов)	Зал застывших голосов
Labyrinth	Лабиринт	Лабиринт	Лабиринт	Лабиринт -> Великий лабиринт	Лабиринт	Лабиринт
Manticore Lair	Логово мантикоры	Логово мантикоры	Насест мантикоров	Логово мантикор -> Гнездо мантикор	Логово мантикор (Берлога мантикор)	Логово мантикор
Dragon Cave	Пещера дракона	Пещера дракона	Пещера дракона	Пещера драконов -> Логово драконов	Пещера драконов	Пещера драконов
Goblin Barracks	Казармы гоблинов	Казармы гоблинов	Казармы гоблинов	Бараки гоблинов -> Казармы гоблинов	Казармы гоблинов	Казармы гоблинов
Wolf Pen	Волчий загон	Волчий загон	Волчье логово	Волчье логово -> Волчий загон	Волчий загон	Волчий загон
Orc Tower	Башня орков	Башня орков	Башня орков	Башня орков -> Крепость орков	Башня орков	Башня орков
Ogre Fort	Форт огров	Форт огров	Форт огров	Форт огров -> Крепость огров	Форт огров	Форт огров
Cliff Nest	Гнездо на скале	Гнездо на скале	Скальное гнездо	Гнездо на утёсе -> Гнездо на скале	Гнездо на скале (Гнездо на утёсе)	Гнездо на скале
Cyclops Cave	Пещера циклопов	Пещера циклопов	Пещера циклопов	Пещера циклопов -> Логово циклопов	Пещера циклопов	Пещера циклопов
Behemoth Lair	Логово бегемотов	Утёс чудищ	Лежбище бегемота	Обиталище чудищ -> Логово чудищ	Утёс чудищ	Утёс чудищ

Gnoll Hut	Хижина гнолов	Хижина гнолов	Дом гномов	Лачуга гнолов -> Хибара гнолов	Хижина гнолов (Лачуга гнолов)	Хижина гнолов
Lizard Den	Логово ящериц	Логово ящериц	Логово ящериц	Пещера ящеров -> Логово ящеров	Логово ящериц (Убежище ящеров)	Шалаши ящеров
Serpent Fly Hive	Улей змия	Улей змия	Улей мух-змей	Змеиное гнездо -> Змеиное логово	Улей змиев	Улей змиев
Basilisk Pit	Яма василиска	Яма василиска	Нора василиска	Яма василисков -> Логово василисков	Яма василисков	Яма василисков
Gorgon Lair	Логово горгоны	Логово горгоны	Логово горгоны	Гнездо горгон -> Логово горгон	Логово горгон	Логово горгон
Wyvern Nest	Гнездо виверн	Гнездо вивернов	Змеиное гнездо	Гнездо виверн -> Насест виверн	Гнездо вивернов	Гнездо виверн
Hydra Pond	Пруд гидр	Пруд гидр	Пруд гидр	Пруд гидр -> Озеро гидр	Пруд гидр	Пруд гидр
Magic Lantern	-	Magic Lantern	-	Волшебный фонарь -> Волшебный омут	Волшебный фонарь (Магический фонарик)	Волшебный фонарь
Altar of Air	-	Altar of Air	-	Алтарь воздуха -> Храм грома	Алтарь воздуха	Алтарь воздуха
Altar of Water	-	Altar of Water	-	Алтарь воды -> Храм льда	Алтарь воды	Алтарь воды
Altar of Fire	-	Altar of Fire	-	Алтарь огня -> Храм энергии	Алтарь огня	Алтарь огня
Altar of Earth	-	Altar of Earth	-	Алтарь земли -> Храм магмы	Алтарь земли	Алтарь земли
Altar of Thought	-	Altar of Thought	-	Алтарь разума -> Храм магии	Алтарь мыслей	Алтарь мысли
Pyre	-	Pyre	-	Погребальный костёр -> Похоронный костёр	Костёр (Погребальный костёр)	Погребальный костёр

Дополнительные городские строения

Artifact Merchants	Торговцы артефактами	Торговцы артефактами	Лавки торговцев предметами	Торговец артефактами	Торговцы артефактами	Торговцы артефактами
Ballista Yard	Двор баллист	Двор баллист	Мастерская баллист	Двор баллист	Двор баллист	Двор баллист
Battle Scholar Academy	Академия боевых искусств	Академия боевых искусств	Академия военных мудрецов	Военная академия	Академия боевых искусств	Академия боевых искусств
Birthing Pools	Инкубатор	Инкубатор	Родильня	Инкубатор	Инкубатор	Инкубатор
Brimstone Stormclouds	Серные тучи	Серные тучи	Серные облака	Облака серы	Серные тучи	Серные тучи
Brotherhood of the Sword	Братство меча	Братство меча	Братство меча	Братство меча	Братство меча	Братство меча
Cage of Warlords	Клетка богов войны	Клетка богов войны	Темница полководцев	Клеть воителя	Клетка богов войны	Клетка воителей
Cages	Клетки	Клетки	Клетки	Клетки	Клетки	Клетки
Captain's Quarters	Квартира капитана	Квартира капитана	Штабквартира	Жильё капитана	Квартира капитана	Пост капитана
Castle Gate	Врата замка	Врата замка	Ворота замка	Врата города	Портал	Врата замка
Cover of Darkness	Вуаль тьмы	Вуаль тьмы	Покров тьмы	Завеса тьмы	Вуаль тьмы	Вуаль тьмы

Blood Obelisk	Обелиск крови	Обелиск крови	Кровавый обелиск	Кровавый обелиск	Обелиск крови	Обелиск крови
Dendroid Saplings	Молодые дендроиды	Молодые дендроиды	Деревья леших	Роща дендроидов	Молодые дендроиды	Побеги дендроидов
Escape Tunnel	Чёрный ход	Чёрный ход	Подземный ход	Подземный ход	Чёрный ход	Чёрный ход
Fountain of Fortune	Фонтан удачи	Фонтан удачи	Фонтан фортуны	Фонтан удачи	Фонтан удачи	Фонтан удачи
Freelancer's Guild	Гильдия наёмных работников	Гильдия наёмных работников	Гильдия наёмников	Гильдия наёмников	Гильдия наёмников	Гильдия наёмников
Garden of Life	-	Сад жизни	-	Роща жизни	Сад жизни	Сад жизни
Glyphs of Fear	Знаки страха	Знаки страха	Знаки страха	Глифы ужаса	Знаки страха	Знаки страха
Griffin Bastion	Бастион грифонов	Бастион грифонов	Бастион грифона	Бастион грифонов	Бастион грифонов	Бастион грифонов
Hall of Valhalla	Храм Валгаллы	Храм Валгаллы	Зал Валгаллы	Валгалла	Храм Валгаллы	Чертоги Вальгаллы
Library	Библиотека	Библиотека	Библиотека	Библиотека	Библиотека	Библиотека
Lighthouse	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк
Lookout Tower	Смотровая башня	Смотровая башня	Дозорная башня	Сторожевая башня	Смотровая башня	Смотровая башня
Magic University	-	Университет магии	-	Магический университет	Университет магии	Университет магии
Mana Vortex	Вихрь маны	Водоворот маны	Фонтан маны	Вихрь маны	Водоворот маны	Вихрь маны
Mess Hall	Столовая	Столовая	Столовая	Трапезная	Столовая	Столовая
Miners' Guild	Гильдия горняков	Гильдия горняков	Гильдия горняков	Гильдия горняков	Гильдия горняков	Гильдия горняков
Mushroom Rings	Грибные кольца	Грибные кольца	Грибные кольца	Кольца грибов	Грибные кольца	Грибные кольца
Mystic Pond	Таинственный пруд	Таинственный пруд	Таинственный пруд	Волшебный пруд	Таинственный пруд	Таинственный пруд
Necromancy Amplifier	Усилитель чёрной магии	Усилитель чёрной магии	Усилитель некромантии	Усилитель некромантии	Усилитель чёрной магии	Усилитель некромантии
Order of Fire	Орден огня	Орден огня	Орден огня	Орден огня	Орден огня	Культ огня
Portal of Summoning	Портал вызова	Портал вызова	Портал призыва	Портал	Портал вызова	Портал вызова
Resource Silo	Хранилище ресурсов	Хранилище ресурсов	Хранилище ресурсов	Склад ресурсов	Хранилище ресурсов	Хранилище ресурсов
Sculptor's Wings	Крылья ваятеля	Крылья ваятеля	Флигель скульптора	Мастерская скульптора	Крылья ваятеля	Крылья ваятеля
Shipyard	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь
Skeleton Transformer	Преобразователь скелетов	Преобразователь скелетов	Трансформатор скелетов	Машина скелетов	Преобразователь скелетов	Преобразователь скелетов
Stables	Конюшни	Конюшни	Конюшни	Конюшни	Конюшни	Конюшни
Treasury	Сокровищница	Сокровищница	Сокровищница	Сокровищница	Сокровищница	Сокровищница
Unearthed Graves	Разрытые могилы	Разрытые могилы	Не засыпанные могилы	Разрытые могилы	Разрытые могилы	Разрытые могилы
Wall of Knowledge	Стена знаний	Стена знаний	Стена знания	Стена знаний	Стена знаний	Стена знаний

Храм Грааля

Spirit Guardian	Хранитель духа	Хранитель духа	-	Дух-хранитель	Хранитель духа	Хранитель духа
Colossus	Колосс	Колосс	-	Колосс	Колосс	Колосс
Skyship	Небесный корабль	Небесный корабль	-	Небесный корабль	Небесный корабль	Небесный корабль
Soul Prison	Темница душ	Темница душ	-	Темница душ	Темница душ	Темница душ
Carnivorous Plant	Плотоядное растение	Плотоядное растение	-	Плотоядное растение	Плотоядное растение	Плотоядное растение
Guardian of Earth	Хранитель земли	Хранитель земли	-	Страж земли	Хранитель земли	Хранитель земли
Warlords' Monument	Памятник богам войны	Памятник богам войны	-	Монумент полководца	Памятник богам войны	Памятник полководцам

Deity of Fire	Бог огня	Бог огня	-	Бог огня	Бог огня	Огненное божество
Aurora Borealias	-	Радуга	-	Полярное сияние	Радуга	Северное сияние
Объекты на карте приключений						
Altar of Sacrifice	Алтарь жертвоприношения	Алтарь жертвоприношения	-	Жертвенник	Жертвенный алтарь	Жертвенный алтарь
Anti-Magic garrison	Гарнизон	Гарнизон антимагии	-	Гарнизон с защитой от магии	Гарнизон с антимагией	Антимагический гарнизон
Arena	Арена	Арена	-	Арена	Арена	Арена
Boar Glen	-	Кабанья лощина	-	Поляна боров	Кабанья лощина	Кабанья ложбина
Boats	Лодка	Лодка	-	Корабль	Лодка	Корабль
Border & Quest Guards	Страж границы	Страж границы	-	Врата пограничного стража	Страж границы	Страж границы
Border gates	-	Пограничные ворота	-	Пограничные врата	Пограничные ворота	Пограничные ворота
Buoy	Буй	Буй	-	Буй	Буй	Буй
Campfire	Бивачный костёр	Бивачный костёр	-	Костёр	Костище покинутого лагеря	Костёр
Cartographer	Картограф	Картограф	-	Картограф	Картограф	Картограф
Chest	Сундук сокровищ	Сундук сокровищ	-	Ларец с сокровищами	Сундук с сокровищами	Сундук сокровищ
Cover of darkness	Вуаль тьмы	Вуаль тьмы	-	Покров тьмы	Вуаль тьмы	Вуаль тьмы
Crypt	Склеп	Склеп	-	Склеп	Склеп	Склеп
Crystal Cavern	-	Кристаллическая пещера	-	Кристальная пещера	Кристаллическая пещера	Кристаллическая пещера
Cyclops Stockpile	Склад циклопов	Склады циклопов	-	Хранилище циклопов	Склады циклопов	Склады циклопов
Den of Thieves	Логово воров	Логово воров	-	Притон воров	Гильдия воров	Убежище воров
Derelict ship	Ветхий корабль	Ветхий корабль	-	Заброшенный корабль	Ветхий корабль	Покинутый корабль
Dragon Fly Hive	Улей стрекозы	Улей змиеv	-	Улей летучих змиеv	Улей змиеv	Улей ядовитых змиеv
Dragon Utopia	Утопия драконов	Утопия драконов	-	Утопия драконов	Утопия драконов	Утопия драконов
Dwarven Treasury	Тайник гномов	Сокровищница гномов	-	Сокровищница гномов	Сокровищница гномов	Сокровищница гномов
Enchanter's Hollow	-	Ложбина чародеев	-	Яма заклинателей	Ложбина чародеев	Лошина чародеев
Eye of the Magi	Глаз мага	Глаз мага	-	Магическое око	Глаз мага	Глаз мага
Faerie Ring	Домик фей	Домик фей	-	Кольцо фей	Домик фей	Грибное кольцо фей
Floatsam	Обломки	Обломки	-	Обломки	Обломки	Обломки
Fountain of Fortune	Фонтан удачи	Фонтан удачи	-	Фонтан удачи	Фонтан удачи	Фонтан удачи
Fountain of Youth	Фонтан молодости	Фонтан молодости	-	Фонтан молодости	Фонтан молодости	Фонтан молодости
Frozen Peaks	-	Замороженный утёс	-	Мёрзлые утёсы	Ледяной утёс	Оледеневшие скалы
Garden of Revelation	Сад откровения	Сад откровения	-	Сад откровения	Сад откровения	Сад откровения
Garrison	Гарнизон	Гарнизон	-	Гарнизон	Гарнизон	Гарнизон
Griffin Conservatory	Консерватория грифонов	Консерватория грифонов	-	Консерватория грифонов	Консерватория грифонов	Консерватория грифонов
Hidden Cavern	-	Убежище воров	-	Пещера разбойников	Убежище воров	Пещера воров
Hill Fort	Холмовой форт	Форт на холме	-	Форт на холме	Форт на холме	Форт на холме
Hovel	-	Сарай	-	Амбар	Сарай	Лачуга
Hut of the Magi	Хижина мага	Хижина мага	-	Магическое окно	Хижина мага	Хижина мага

Idol of Fortune	Идол удачи	Идол удачи	-	Идол удачи	Идол удачи	Идол удачи
Imp Cache	Тайник бесов	Тайник бесов	-	Яма бесов	Тайник бесов	Тайник бесов
Keymaster's tents	Палатка ключника	Палатка ключника	-	Шатры хранителя ключей	Палатка ключника	Палатка ключника
Lake of the Scarlet Swan	Лебединое озеро	Лебединое озеро	-	Лебединое озеро	Лебединое озеро	Лебединый пруд
Lavender Lofts	-	Магический лес	-	Волшебный лес	Магический лес	Волшебный лес
Learning Stone	Камень знаний	Камень знаний	-	Камень учёности	Камень знаний	Камень знаний
Library of Enlightenment	Библиотека просвящения	Библиотека просвящения	-	Библиотека просвящённых	Библиотека просвящения	Библиотека просвещения
Lighthouse	Маяк	Маяк	-	Маяк	Маяк	Маяк
Magic Spring	Магический ручей	Магический ручей	-	Волшебный источник	Магический источник	Магический ручей
Magic Well	Колесо магов	Колодец мага	-	Волшебный колодец	Магический колодец	Колодец магии
Marletto Tower	Башня Марлетто	Башня Марлетто	-	Башня ветеранов	Башня марлетто	Башня марлетто
Medusa Stores	Склады медузы	Хранилище медуз	-	Склады медуз	Хранилище медуз	Кладовые медуз
Mercenary Camp	Лагерь наёмников	Лагерь наёмников	-	Лагерь наёмников	Лагерь наёмников	Лагерь наёмников
Mermaids	Русалки	Русалки	-	Русалки	Русалки	Русалки
Monolith One Way	Монолит входа / выхода	Монолит входа / выхода	-	Портал входа / выхода	Монолит входа / выхода	Монолит/Портал входа/выхода
Monolith Two Way	Двухсторонний монолит	Двухсторонний монолит	-	Портал	Двухсторонний монолит	Двухсторонник монолит/портал
Mystical garden	Мистический сад	Мистический сад	-	Таинственный сад	Мистический сад	Мистический сад
Naga Bank	Банк наги	Нага банк	-	Хранилище наг	Банк наг	Нага-банк
Nomad Tent	-	Палатка кочевников	-	Шатёр кочевников	Палатка кочевников	Палатка кочевников
Oasis	Оазис	Оазис	-	Оазис	Оазис	Оазис
Obelisk	Обелиск	Обелиск	-	Обелиск	Обелиск	Обелиск
Ocean bottle	Океанская бутыль	Океанская бутыль	-	Бутылка	Океанская бутыль	Бутылка с письмом
Pandora's Box	Ящик Пандоры	Ящик Пандоры	-	Ящик Пандоры	Ящик Пандоры	Ящик Пандоры
Pillar of Fire	Огненный столп	Огненный столп	-	Огненный столп	Огненный столп	Огненный столп
Prison	Тюрьма	Тюрьма	-	Тюрьма	Тюрьма	Тюрьма
Pyramid	Пирамида	Пирамида	-	Пирамида	Пирамида	Пирамида
Rally Flag	Флаг единства	Флаг единства	-	Флаг общего сбора	Флаг единства	Знамя великой битвы
Redwood Observatory	Обсерватория красного дерева	Обсерватория красного дерева	-	Наблюдательная вышка	Обсерватория красного дерева	Обзорная площадка
Refugee Camp	Лагерь беженцев	Лагерь беженцев	-	Лагерь беженцев	Лагерь беженцев	Лагерь беженцев
Sanctuary	Святилище	Святилище	-	Убежище	Святилище	Святилище
Scholar	Учёный	Учёный	-	Учёный книжник	Учёный	Учёный
School of Magic	Школа магов	Школа магов	-	Школа магии	Школа магии	Школа магии
School of War	Школа войны	Школа войны	-	Военная академия	Школа войны	Школа войны
Seachest	Морской сундук	Морской сундук	-	Сундук	Морской сундук	Морской сундук
Seer's Hut	Хижина провидца	Хижина провидца	-	Хижина предсказателя	Хижина провидца	Хижина провидца
Shipwreck	Кораблекрушение	Кораблекрушение	-	Разбившийся корабль	Кораблекрушение	Кораблекрушение
Shrine of Magic Gesture	Святыня магического жеста	Святыня магического жеста	-	Святилище магических жестов	Святыня магического жеста	Святыня магического жеста

Shrine of Magic Incarnation	Святыня магического воплощения	Святыня магического воплощения	-	Святилище магических песнопений	Святыня магического воплощения	Святыня магического воплощения
Shrine of Magic Thought	Святыня магической мысли	Святыня магической мысли	-	Святилище магических мыслей	Святыня магической мысли	Святыня магической мысли
Sign	Знак	Знак	-	Указатель	Знак	Знак
Sirens	Сирены	Сирены	-	Сирены	Сирены	Сирены
Skeleton	Труп	Труп	-	Скелет	Труп	Труп
Stables	Конюшня	Конюшня	-	Конюшня	Конюшня	Конюшни
Star Axis	Звёздное колесо	Звёздное колесо	-	Звёздная ось	Звёздное колесо	Звёздная ось
Subterranean Gate	Врата подземного мира	Врата подземного мира	-	Подземные врата	Врата подземного мира	Врата подземного мира
Sulfurous Lair	-	Серная берлога	-	Сернистое логово	Серная берлога	Серное логово
Survivor	Потерпевший кораблекрушение	Потерпевший кораблекрушение	-	Потерпевший кораблекрушение	Потерпевший кораблекрушение	Потерпевший кораблекрушение
Temple	Храм	Храм	-	Храм	Храм	Храм
Thatched Hut	-	Тростниковая лачуга	-	Мазанка	Тростниковая лачуга	Хижины полurosиков
Tomb of Curses	-	Могила проклятых	-	Гробница проклятых	Могила проклятых	Проклятая гробница
Trading Post	Рынок	Рынок	-	Базар	Рынок	Торговый пост
Tree of Knowledge	Древо знаний	Древо знаний	-	Древо познания	Древо знаний	Древо знаний
Treetop Tower	-	Башня на дереве	-	Башня на деревьях	Башня на дереве	Башня на дереве
Troll Bridge	-	Мост троллей	-	Мост троллей	Мост троллей	Мост троллей
University	Университет	Университет	-	Университет	Университет	Университет
Wagon	Телега	Телега	-	Повозка	Телега	Брошенная повозка
Warrior's Tomb	Могила воина	Могила воина	-	Гробница воина	Могила воина	Гробница воина
Watering Hole	Водоём	Водоём	-	Родник	Водоём	Водоём
Watermill	Водяная мельница	Водяная мельница	-	Водяная мельница	Водяное колесо	Водяное колесо
Whirlpool	Водоворот	Водоворот	-	Водоворот	Водоворот	Водоворот
Windmill	Ветряная мельница	Ветряная мельница	-	Ветряная мельница	Ветряная мельница	Ветряная мельница
Witch Hut	Хижина ведьмы	Хижина ведьмы	-	Хижина ведьмы	Хижина ведьмы	Хижина ведьмы
	Фабрика военной техники	Фабрика военной техники	-	Мастерская боевых машин	Фабрика военной техники	Фабрика военной техники
	Чёрный рынок	Чёрный рынок	-	Чёрный рынок	Чёрный рынок	Чёрный рынок
	Прислониться к	Прислониться к	-	Навес	Чай-то погреб	Навес
	Хранитель вопроса	Хранитель вопроса	-	Страж задания	Страж прохода	Страж прохода

Артефакты

Spell Book	Книга заклинаний	Книга заклинаний	-	Волшебная книга	Книга заклинаний	Книга заклинаний
Spell Scroll	Свиток с заклинанием	Свиток с заклинанием	-	Волшебный свиток	Свиток с заклинанием	Свиток с заклинанием
The Grail	Грааль	Грааль	-	Грааль	Грааль	Грааль
Catapult	Катапульта	Катапульта	-	Катапульта	Катапульта	Катапульта
Ballista	Баллиста	Баллиста	-	Баллиста	Баллиста	Баллиста
Ammo Cart	Подвода с боеприпасами	Подвода с боеприпасами	-	Обоз	Подвода с боеприпасами	Подвода с боеприпасами
First Aid Tent	Санитарная палатка	Санитарная палатка	-	Палатка первой помощи	Санитарная палатка	Палатка первой помощи

Centaurs Axe	Секира кентавра	Секира кентавра	-	Топор кентавра	Секира кентавра	Секира кентавра
Black shard of the Dead Knight	Блэкшард мёртвого рыцаря	Блэкшард мёртвого рыцаря	-	Чёрный меч мёртвого рыцаря	Чёрный клинок мёртвого рыцаря	Клинок мёртвого рыцаря
Greater Gnoll's Flail	Великий гномий кистень	Великий гномий кистень	-	Боевой цеп гнолла	Великий гноллий кистень	Кистень великого гнолла
Ogre's Club of Havoc	Карающая дубина огра	Карающая дубина огра	-	Огрова дубина разрушения	Карающая дубина огра	Дубина свирепого огра
Sword of Hellfire	Адский меч	Адский меч	-	Меч адского пламени	Адский меч	Меч пылающей преисподней
Titan's Gladius	Гладиус титана	Гладиус титана	-	Боевой меч титана	Гладиус титана	Гладиус титана
Shield of the Dwarven Lords	Щит гномьих богов	Щит гномьих богов	-	Щит королей гномов	Щит гномьих героев	Щит владыки гномов
Shield of the Yawning Dead	Щит тоскующих мертвцев	Щит тоскующих мертвцев	-	Щит неупокоенных	Щит тоскующих мертвцев	Щит тоскующих мертвцев
Buckler of the Gnoll King	Щит короля гноллов	Щит короля гноллов	-	Щит короля гноллов	Щит короля гноллов	Щит короля гноллов
Targ of the Rampaging Ogre	Щит яростного огра	Щит яростного огра	-	Щит неистового огра	Щит яростного огра	Щит яростного огра
Shield of the Damned	Щит проклятых	Щит проклятых	-	Щит проклятых	Щит проклятых	Щит проклятых
Sentinel's Shield	Щит часового	Щит часового	-	Щит часового	Щит стражи	Щит часового
Helm of the Alabaster Unicorn	Шлем белого единорога	Шлем белого единорога	-	Шлем белого единорога	Шлем белого единорога	Шлем белого единорога
Skull Helmet	Шлем-череп	Шлем-череп	-	Шлем-череп	Шлем-череп	Шлем-череп
Helm of Chaos	Шлем хаоса	Шлем хаоса	-	Шлем хаоса	Шлем хаоса	Шлем хаоса
Crown of the Supreme Magi	Корона главного волхва	Корона главного мага	-	Корона верховного мага	Корона главного волхва	Корона великого колдуна
Hellstorm Helmet	Шлем сатанинской ярости	Шлем сатанинской ярости	-	Шлем адской бури	Шлем сатанинской ярости	Шлем бушующего пекла
Thunder Helmet	Шлем небесного грома	Шлем небесного грома	-	Громовой шлем	Шлем небесного грома	Шлем небесного грома
Breastplate of Petrified Wood	Нагрудник из окаменелого дерева	Нагрудник из окаменелого дерева	-	Доспехи из окаменевшего дерева	Нагрудник из окаменелого дерева	Нагрудник из окаменелого дерева
Rib Cage	Рёбра	Рёбра	-	Каркас	Доспехи из рёбер	Рёбра
Scales of the Greater Basilisk	Кольчуга великого василиска	Кольчуга великого василиска	-	Чешуя большого василиска	Кольчуга великого василиска	Чешуйчатый доспех василиска
Tunic of the Cyclops King	Туника короля циклопов	Туника короля циклопов	-	Туника короля циклопов	Туника короля циклопов	Кираса короля циклопов
Breastplate of Brimstone	Нагрудник из серного камня	Нагрудник из серного камня	-	Доспехи самородной серы	Нагрудник из серного камня	Нагрудник из огненной серы
Titan's Cuirass	Латы титана	Латы титана	-	Кираса титана	Латы титана	Латы титана
Armor of Wonder	Магические доспехи	Магические доспехи	-	Дивный доспех	Магические доспехи	Доспехи чудес
Sandals of the Saint	Сандалии святых	Сандалии святых	-	Сандалии святого	Сандалии святых	Сандалии святого
Celestial Necklace of Bliss	Ожерелье божественной благодати	Ожерелье божественной благодати	-	Ожерелье небесного блаженства	Ожерелье божественной благодати	Ожерелье небесной благодати

Lion's Shield of Courage	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
Helm of Heavenly Enlightenment	Шлем божественного просвещения	Шлем божественного просвещения	-	Шлем небесного просветления	Шлем божественного просвещения	Шлем божественного просветления
Quiet Eye of the Dragon	Неподвижный глаз дракона	Неподвижный глаз дракона	-	Безмолвный глаз дракона	Неподвижный глаз дракона	Неподвижный глаз дракона
Red Dragon Flame Tongue	Языки пламени красного дракона	Языки пламени красного дракона	-	Огненный язык 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 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
Dragonbone Greaves	Наколенники из драконьей кости	Наколенники из драконьей кости	-	Поножи из кости дракона	Наколенники из драконьей кости	Наколенники из драконьей кости
Dragon Wing Tabard	Плащ из крыльев дракона	Плащ из драконьих крыльев	-	Плащ из крыла дракона	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
Crown of Dragontooth	Корона из зубов дракона	Корона из зубов дракона	-	Корона дракона	Корона из зубов дракона	Корона из зубов дракона
Still Eye of the Dragon	Застывшей глаз дракона	Застывший глаз дракона	-	Неподвижный глаз дракона	Застывший глаз дракона	Застывший глаз дракона
Clover of Fortune	Клевер удачи	Клевер удачи	-	Клевер фортуны	Клевер удачи	Клевер удачи
Cards of Prophecy	Карты пророчества	Карты пророчества	-	Карты пророчества	Карты пророчества	Карты пророчества
Ladybird of Luck	Божья коровка удачи	Голубка удачи	-	Птица счастья	Голубка удачи	Голубка удачи
Badge of Courage	Значок смелости	Значок смелости	-	Знак мужества	Значок смелости	Значок смелости
Crest of Valor	Герб доблести	Герб доблести	-	Крест отваги	Герб доблести	Герб доблести
Glyph of Gallantry	Глиф отваги	Знак отваги	-	Глиф доблести	Знак отваги	Знак отваги
Pendant of Courage	Брелок смелости	Брелок смелости	-	Кулон мужества	Брелок смелости	Кулон смелости
Spirit of Oppression	Дух уныния	Дух уныния	-	Дух угнетения	Дух уныния	Дух уныния
Hourglass of the Evil Hour	Песочные часы недоброго часа	Песочные часы недоброго часа	-	Часы недоброго часа	Песочные часы недоброго часа	Песочные часы недоброго часа
Speculum	Зеркало	Зеркало	-	Телескоп	Телескоп	Телескоп
Spyglass	Подзорная труба	Подзорная труба	-	Подзорная труба	Подзорная труба	Подзорная труба
Amulet of the Undertaker	Амулет гробовщика	Амулет гробовщика	-	Амулет некроманта	Амулет гробовщика	Амулет гробовщика
Vampire's Cowl	Мантия вампира	Мантия вампира	-	Плащ вампира	Мантия вампира	Сутана вампира
Dead Man's Boots	Сапоги мертвеца	Сапоги мертвеца	-	Башмаки мертвеца	Сапоги мертвеца	Сапоги мертвеца
Garniture of Interference	Колье неприступности	Колье неприступности	-	Наследный доспех	Колье неприступности	Колье нейтрализации
Surcoat of Counterpoise	Мантия равновесия	Мантия равновесия	-	Плащ равновесия	Мантия равновесия	Одеяние равновесия
Boots of Polarity	Сапоги противодействия	Сапоги противодействия	-	Башмаки полярности	Сапоги противодействия	Сапоги противодействия
Bow of Elven Cherrywood	Лук из вишневого дерева эльфов	Лук из вишневого дерева эльфов	-	Эльфийский лук из вишнёвого дерева	Эльфийский лук из вишнёвого дерева	Эльфийский вишнёвый лук

Bowstring of the Unicorn's Mane	Тетива из волоса гривы единорога	Тетива из волоса гривы единорога	-	Тетива из гривы единорога	Тетива из волоса гривы единорога	Тетива из волоса гривы единорога
Angel Feather Arrows	Стрелы из ангельских перьев	Стрелы из ангельских перьев	-	Стрелы с перьями ангела	Стрелы из ангельских перьев	Стрелы с перьями ангела
Bird of Perception	Птица познания	Птица познания	-	Птица проницательности	Птица познания	Птица восприятия
Stoic Watchman	Бесстрашный хранитель	Бесстрашный хранитель	-	Стойкий часовой	Бесстрашный хранитель	Бдительный страж
Emblem of Cognizance	Символ знаний	Символ знаний	-	Символ знания	Символ знаний	Символ знаний
Statesman's Medal	Медаль дипломата	Медаль дипломата	-	Медаль чиновника	Медаль дипломата	Медаль чиновника
Diplomat's Ring	Кольцо дипломата	Кольцо дипломата	-	Кольцо дипломата	Кольцо дипломата	Кольцо дипломата
Ambassador's Sash	Лента посла	Лента посла	-	Лента посла	Лента посла	Лента посла
Charm of Mana	Амулет маны	Амулет маны	-	Амулет маны	Амулет маны	Брелок маны
Talisman of Mana	Талисман маны	Талисман маны	-	Талисман маны	Талисман маны	Талисман маны
Mystic Orb of Mana	Магическая медаль маны	Магическая медаль маны	-	Волшебная сфера маны	Магическая медаль маны	Мистическая сфера маны
Collar of Conjuring	Магический ошейник	Магический ошейник	-	Колье заклинателя	Магическое ожерелье	Колдовской шейный обруч
Ring of Conjuring	Магическое кольцо	Магическое кольцо	-	Кольцо заклинателя	Магическое кольцо	Колдовское кольцо
Cape of Conjuring	Магическая накидка	Магическая накидка	-	Накидка заклинателя	Магическая накидка	Колдовская накидка
Equestrian's Gloves	Перчатки всадника	Перчатки всадника	-	Перчатки всадника	Перчатки всадника	Перчатки всадника
Boots of Speed	Сапоги-скороходы	Сапоги-скороходы	-	Башмаки скороходы	Сапоги-скороходы	Сапоги-скороходы
Necklace of Swiftness	Ожерелье стремительности	Ожерелье стремительности	-	Ожерелье скорости	Ожерелье стремительности	Ожерелье стремительности
Ring of the Wayfarer	Кольцо странника	Кольцо странника	-	Кольцо странника	Кольцо странника	Кольцо странника
Cape of Velocity	Накидка скорости	Накидка скорости	-	Накидка скорости	Накидка скорости	Накидка скорости
Necklace of Ocean Guidance	Ожерелье морского провидения	Ожерелье морского провидения	-	Ожерелье навигатора	Ожерелье морского провидения	Ожерелье морского пути
Angel Wings	Крылья ангела	Крылья ангела	-	Крылья ангела	Крылья ангела	Крылья ангела
Boots of Levitation	Сапоги левитации	Сапоги левитации	-	Башмаки левитации	Сапоги левитации	Сапоги левитации
Orb of the Firmament	Медаль небесного свода	Сфера небесного свода	-	Сфера небесного свода	Сфера небесного свода	Сфера небесного свода
Orb of Silt	Медаль илистого озера	Сфера илистого озера	-	Сфера тверди земной	Сфера илистого озера	Сфера ила
Orb of Tempestuous Fire	Медаль бушующего огня	Сфера бушующего огня	-	Сфера буйного пламени	Сфера бушующего огня	Сфера бушующего огня
Orb of Driving Rain	Медаль проливного дождя	Сфера проливного дождя	-	Сфера проливного дождя	Сфера проливного дождя	Сфера проливного дождя
Recanter's Cloak	Плащ отречения	Плащ отречения	-	Накидка отречения	Плащ отречения	Плащ отречения
Tome of Fire Magic	Книга магии огня	Книга магии огня	-	Книга магии огня	Фолиант магии огня	Книга магии огня
Tome of Air Magic	Книга магии воздуха	Книга магии воздуха	-	Книга магии воздуха	Фолиант магии воздуха	Книга магии воздуха
Tome of Water Magic	Книга магии воды	Книга магии воды	-	Книга магии воды	Фолиант магии воды	Книга магии воды
Tome of Earth Magic	Книга магии земли	Книга магии земли	-	Книга магии земли	Фолиант магии земли	Книга магии земли
Sphere of Permanence	Шар постоянства	Шар постоянства	-	Сфера постоянства	Шар постоянства	Шар постоянства
Orb of Vulnerability	Медаль уязвимости	Медаль уязвимости	-	Сфера уязвимости	Медаль уязвимости	Сфера уязвимости
Spellbinder's Hat	Шляпа оратора	Шляпа оратора	-	Шляпа заклинателя	Шляпа оратора	Шляпа заклинателя

Orb of Inhibition	Медаль запрещения	Медаль запрещения	-	Сфера подавления	Сфера запрещения	Сфера запрещения
Ring of Vitality	Кольцо жизненной силы	Кольцо жизненной силы	-	Кольцо здоровья	Кольцо жизненной силы	Кольцо жизнестойкости
Ring of Life	Кольцо жизни	Кольцо жизни	-	Кольцо жизни	Кольцо жизни	Кольцо жизни
Vial of Lifeblood	Склянка жизненной силы	Склянка жизненной силы	-	Сосуд с кровью жизни	Склянка жизненной силы	Склянка жизненной силы
Pendant of Dispassion	Брелок бесстрастия	Брелок бесстрастия	-	Кулон бесстрастия	Брелок бесстрастия	Кулон бесстрастия
Pendant of Second Sight	Брелок ясновидения	Брелок ясновидения	-	Кулон внутреннего зрения	Брелок ясновидения	Кулон ясновидения
Pendant of Holiness	Священный брелок	Священный брелок	-	Кулон святости	Священный брелок	Кулон святости
Pendant of Life	Брелок жизни	Брелок жизни	-	Кулон жизни	Брелок жизни	Кулон жизни
Pendant of Death	Брелок смерти	Брелок смерти	-	Кулон смерти	Брелок смерти	Кулон смерти
Pendant of Free Will	Брелок свободы	Брелок свободы	-	Кулон свободной воли	Брелок свободы	Кулон свободной воли
Pendant of Negativity	Брелок отрицательности	Брелок отрицательности	-	Кулон отрицания	Брелок отрицательности	Кулон отрицательности
Pendant of Total Recall	Брелок абсолютной памяти	Брелок абсолютной памяти	-	Кулон твёрдой памяти	Брелок абсолютной памяти	Кулон абсолютной памяти
Everflowing Crystal Cloak	Плащ бесконечных кристаллов	Плащ бесконечных кристаллов	-	Изобильная накидка кристаллов	Плащ бесконечных кристаллов	Плащ бесчисленных кристаллов
Ring of Infinite Gems	Кольцо драгоценных камней	Кольцо драгоценных камней	-	Нескончаемое кольцо самоцветов	Кольцо драгоценных камней	Кольцо драгоценных камней
Everpouring Vial of Mercury	Неиссякаемая склянка ртути	Неиссякаемая склянка ртути	-	Бездонный сосуд ртути	Неиссякаемая склянка ртути	Неиссякаемая склянка ртути
Inexhaustible Cart of Ore	Неистощимая подвода с рудой	Неистощимая подвода с рудой	-	Неисчерпаемая вагонетка руды	Неистощимая подвода с рудой	Неистощимая телега руды
Eversmoking Ring of Sulfur	Вечное кольцо серы	Вечное кольцо серы	-	Неиссякаемое кольцо серы	Вечное кольцо серы	Кольцо неисчерпаемой серы
Inexhaustible Cart of Lumber	Неистощимая подвода леса	Неистощимая подвода леса	-	Бесконечная повозка дров	Неистощимая подвода леса	Неистощимая телега древесины
Endless Sack of Gold	Неиссякаемый мешок золота	Неиссякаемый мешок золота	-	Бездонный мешок золота	Неиссякаемый мешок золота	Бездонный мешок золота
Endless Bag of Gold	Неиссякаемая сумма золота	Неиссякаемая сумма золота	-	Бездонная сумма золота	Неиссякаемая сумма золота	Бездонная сумка золота
Endless Purse of Gold	Неиссякаемая мошна золота	Неиссякаемая мошна золота	-	Бездонный кошелёк золота	Неиссякаемая мошна золота	Бездонный кошелёк золота
Legs of Legion	Ноги легиона	Ноги легиона	-	Ноги легионера	Ноги легиона	Ноги легиона
Loins of Legion	Поясница легиона	Поясница легиона	-	Поясница легионера	Поясница легиона	Поясница легиона
Torso of Legion	Туловище легиона	Туловище легиона	-	Торс легионера	Туловище легиона	Туловище легиона
Arms of Legion	Руки легиона	Руки легиона	-	Руки легионера	Руки легиона	Руки легиона
Head of Legion	Голова легиона	Голова легиона	-	Голова легионера	Голова легиона	Голова легиона
Sea Captain's Hat	Шляпа морского капитана	Шляпа морского капитана	-	Шляпа капитана	Шляпа морского капитана	Шляпа морского капитана
Golden Bow	Золотой лук	Золотой лук	-	Золотой лук	Золотой лук	Золотой лук

Shackles of War	Оковы войны	Оковы войны	-	Оковы войны	Оковы войны	Оковы войны
Vial of Dragon Blood	-	Пузырёк с кровью дракона	-	Фиал драконьей крови	Пузырёк с кровью дракона	Пузырёк с кровью дракона
Armageddon's Blade	-	Клинок Армагеддона	-	Клинок Армагеддона	Клинок Армагеддона	Клинок Армагеддона
Angelic Alliance	-	Альянс ангелов	-	Ангельский союз	Альянс ангелов	Альянс ангелов
Cloak of the Undead King	-	Плащ короля нежити	-	Накидка мёртвого короля	Плащ короля нежити	Плащ короля нежити
Elixir of Life	-	Эликсир жизни	-	Фиал с кровью жизни	Эликсир жизни	Эликсир жизни
Armor of the Damned	-	Доспехи проклятого	-	Доспех проклятого	Доспехи проклятого	Доспехи проклятых
Statue of Legion	-	Статуя легиона	-	Статуя легионера	Статуя легиона	Статуя легиона
Power of the Dragon Father	-	Мощь отца драконов	-	Сила отца драконов	Мощь отца драконов	Могущество отца драконов
Titan's Thunder	-	Грохот титана	-	Гром титана	Грохот титана	Грохот титана
Admiral's Hat	-	Шляпа адмирала	-	Шляпа адмирала	Шляпа адмирала	Шляпа адмирала
Bow of the Sharpshooter	-	Лук снайпера	-	Лук снайпера	Лук снайпера	Лук снайпера
Wizard's Well	-	Колодец волшебника	-	Источник чародея	Колодец волшебника	Колодец волшебника
Ring of the Magi	-	Кольцо мага	-	Кольцо мага	Кольцо мага	Кольцо магов
Cornucopia	-	Рог изобилия	-	Рог изобилия	Рог изобилия	Рог изобилия

Существа

Dendroid Guard	Страж-дендроид	Дендроид охранник	Леший-хранитель	Дендроид страж	Дендроид охранник	Дендроид
Dendroid Soldier	Солдат-дендроид	Дендроид солдат	Леший-солдат	Дендроид воин	Дендроид солдат	Дендроид-солдат
Unicorn	Единорог	Единорог	Единорог	Единорог	Единорог	Единорог
War Unicorn	Боевой единорог					
Green Dragon	Зелёный дракон					
Gold Dragon	Золотой дракон					
Gremlin	Гремлин	Гремлин	Гремлин	Гремлин	Гремлин	Гремлин
Master Gremlin	Гремлин-вожак	Мастер-гремлин	Главный гремлин	Мастер гремлин	Мастер-гремлин	Гремлин-мастер
Stone Gargoyle	Каменная гаргулья	Каменная горгулья				
Obsidian Gargoyle	Обсидиановая гаргулья	Обсидиановая горгулья				
Stone Golem	Каменный голем					
Iron Golem	Железный голем	Стальной голем	Железный голем	Железный голем	Стальной голем	Железный голем
Mage	Mag	Mag	Волхв	Mag	Mag	Mag
Arch Mage	Верховный маг	Архи-маг	Архиволхв	Архимаг	Архи-маг	Архимаг
Genie	Джин	Джин	Джинн	Джинн	Джинн	Джинн
Master Genie	Главный джин	Мастер-джин	Старший джинн	Владыка джиннов	Мастер-джинн	Верховный джинн
Naga	Naga	Naga	Амазонка	Naga	Naga	Naga
Naga Queen	Naga-королева	Королева нага	Королева амazonок	Королева наг	Королева нага	Naga-королева
Giant	Гигант	Гигант	Гигант	Гигант	Гигант	Гигант
Titan	Титан	Титан	Титан	Титан	Титан	Титан
Skeleton	Скелет	Скелет	Скелет	Скелет	Скелет	Скелет
Skeleton Warrior	Скелет-воин	Воин скелет	Скелет-воин	Скелет воин	Воин скелет	Скелет-воин
Walking Dead	Живой мертвец	Живой мертвец	Ходячий мертвец	Ходячий мертвец	Живой мертвец	Ходячий мертвец
Zombie	Зомби	Зомби	Зомби	Зомби	Зомби	Зомби
Wight	Страж	Страж	Злой дух	Призрак	Страж	Дух
Wraith	Привидение	Привидение	Злой гений	Привидение	Привидение	Привидение
Vampire	Вампир	Вампир	Вампир	Вампир	Вампир	Вампир
Vampire Lord	Лорд вампиров	Вампир лорд	Король вампиров	Лорд вампиров	Вампир лорд	Вампир-лорд
Lich	Лич	Лич	Мумия	Лич	Лич	Лич
Power Lich	Повелитель личей	Могущественный лич	Супермумия	Могучий лич	Могущественный лич	Могущественный лич
Black Knight	Чёрный рыцарь					
Dread Knight	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Зловещий рыцарь	Рыцарь смерти	Рыцарь ужаса
Bone Dragon	Костяной дракон					
Ghost Dragon	Дракон-дух	Дракон-привидение	Дракон-призрак	Призрачный дракон	Дракон-привидение	Призрачный дракон
Troglodyte	Троглодит	Троглодит	Троглодит	Троглодит	Троглодит	Троглодит
Infernal Troglodyte	Адский троглодит	Троглодит-охотник				
Harpy	Гарпия	Гарпия	Гарпия	Гарпия	Гарпия	Гарпия
Harpy Hag	Карга-гарпия	Гарпия-ведьма	Гарпия-ведьма	Гарпия ведьма	Гарпия-ведьма	Гарпия-ведьма
Beholder	Созерцатель	Созерцатель	Соглядатай	Бехолдер	Бехолдер	Бехолдер
Evil Eye	Злой глаз	Дурной глаз	Дурной глаз	Злобоглаз	Злой глаз	Зловещий глаз
Medusa	Медуза	Медуза	Медуза	Медуза	Медуза	Медуза
Medusa Queen	Королева медуз	Королева медуз	Королева медуз	Королева медуза	Королева медуза	Медуза-королева

Minotaur	Минотавр	Минотавр	Минотавр	Минотавр	Минотавр	Минотавр
Minotaur King	Короли-минотавры	Король минотавр	Король минотавров	Королевский минотавров	Король минотавр	Минотавр-король
Manticore	Мантикора	Мантикора	Мантикора	Мантикора	Мантикора	Мантикора
Scorpcore	Скорпикора	Скорпикора	Скорпикора	Скорпикора	Скорпикора	Скорпикора
Red Dragon	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
Imp	Бес	Бес	Имп	Бес	Бес	Бес
Familiar	Прилипала	Чёрт	Прилипала	Чёрт	Чёрт	Чёрт
Gog	Гог	Гога	Гог	Гог	Гог	Гог
Magog	Магог	Магога	Магог	Магог	Магог	Магог
Hell Hound	Адская гончая	Адская гончая	Собака ада	Гончая ада	Адская гончая	Адская гончая
Cerberus	Цербер	Цербер	Цербер	Цербер	Цербер	Цербер
Demon	Демон	Демон	Демон	Демон	Демон	Демон
Horned Demon	Рогатый демон	Рогатый демон	Рогатый демон	Рогатый демон	Рогатый демон	Рогатый демон
Pit Fiend	Порождение зла	Порождение зла	Демон провала	Демон бездны	Порождение зла	Отродье пропасти
Pit Lord	Адское отродье	Адское отродье	Властитель провала	Владыка бездны	Адское отродье	Властитель пропасти
Efreeti	Эфрит	Эфрит	Ифрит	Ифрит	Ифрит	Ифрит
Efreet Sultan	Султан эфритов	Эфрит-султан	Султан ифритов	Султан ифритов	Ифрит-султан	Ифрит-султан
Devil	Дьявол	Дьявол	Дьявол	Дьявол	Дьявол	Дьявол
Arch Devil	Архидьявол	Архидьявол	Архидьявол	Архидьявол	Архидьявол	Архидьявол
Gnoll	Гнолл	Гнолл	Гнолл	Гнолл	Гнолл	Гнолл
Gnoll Marauder	Гнолл-мародёр	Гнолл-мародёр	Гнолл-мародёр	Гнолл мародёр	Гнолл-мародёр	Гнолл-мародёр
Lizardman	Человек-ящер	Ящер	Человек-ящерица	Ящер	Ящер	Ящер
Lizard Warrior	Ящер-воин	Ящер-воин	Ящерица-воин	Ящер воин	Ящер-воин	Ящер-воин
Dragon Fly	Змий	Змей	Муха-змей	Летучий змей	Змий	Змий
Serpent Fly	Стрекоза	Стрекоза	Стрекоза	Летучий змий	Змий-дракон	Ядовитый змий
Basilisk	Василиск	Василиск	Василиск	Василиск	Василиск	Василиск
Greater Basilisk	Великий василиск	Великий василиск	Великий василиск	Великий василиск	Великий василиск	Великий василиск
Gorgon	Горгона	Горгона	Горгона	Горгон	Горгона	Горгона
Mighty Gorgon	Великая горгона	Могучая горгона	Супергоргона	Могучий горгон	Могучая горгона	Могучая горгона
Wyvern	Виверн	Виверн	Змея	Виверна	Виверн	Виверна
Wyvern Monarch	Король виверн	Виверн-монарх	Змея-монарх	Виверна-монарх	Виверн-монарх	Виверна-монарх
Hydra	Гидра	Гидра	Гидра	Гидра	Гидра	Гидра
Chaos Hydra	Гидра хаоса	Гидра хаоса	Гидра хаоса	Гидра хаоса	Гидра хаоса	Гидра хаоса
Goblin	Гоблин	Гоблин	Гоблин	Гоблин	Гоблин	Гоблин
Hobgoblin	Хобгоблин	Хобгоблин	Большой гоблин	Хобгоблин	Хобгоблин	Хобгоблин
Wolf Rider	Волчий всадник	Наездник на волках	Волчья кавалерия	Наездник на волке	Наездник на волках	Наездник на волке
Wolf Raider	Волчий воин	Налётчик	Волчий рейнджер	Разбойник на волке	Налётчик	Налётчик
Orc	Орк	Орк	Орк	Орк	Орк	Орк
Orc Chieftain	Орк-вождь	Орк-вождь	Глава орков	Вождь орков	Орк-вождь	Орк-вождь

Ogre	Огр	Людоед	Огр	Огр	Огр	Огр
Ogre Mage	Огр-маг	Людоед маг	Огр-волхв	Огр-маг	Огр-шаман	Огр-маг
Roc	Рух	Птица рух	Птица рок	Рух	Птица рух	Птица рух
Thunder Bird	Птица грома	Птица грома	Буревестник	Громовая птица	Птица-гром	Птица грома
Cyclops	Циклоп	Циклоп	Циклоп	Циклоп	Циклоп	Циклоп
Cyclops King	Король циклопов	Король циклопов	Король циклопов	Королевский циклоп	Король циклопов	Циклоп-король
Behemoth	Бегемот	Чудище	Бегемот	Чудище	Чудище	Чудище
Ancient Behemoth	Древний бегемот	Древнее чудище	Древний бегемот	Древнее чудище	Древнее чудище	Древнее чудище
Pixie	-	Маленькая фея	-	Пикси	Маленькая фея	Пикси
Sprite	-	Фея	-	Фея	Фея	Фея
Air Elemental	Элемент воздуха	Воздушный элементаль	Дух воздуха	Воздушный элементал	Воздушный элементаль	Воздушный элементаль
Storm Elemental	-	Элементаль шторма	-	Штормовой элементал	Элементаль шторма	Элементаль шторма
Water Elemental	Элемент воды	Элементаль воды	Дух воды	Водный элементал	Элементаль воды	Водный элементаль
Ice Elemental	-	Ледяной элементаль	-	Ледяной элементал	Ледяной элементаль	Элементаль льда
Fire Elemental	Элемент огня	Огненный элементаль	Дух огня	Огненный элементал	Огненный элементаль	Огненный элементаль
Energy Elemental	-	Энергетический элементаль	-	Ракшас	Энергетический элементаль	Элементаль энергии
Earth Elemental	Элемент земли	Элементаль земли	Дух земли	Земной элементал	Элементаль земли	Земляной элементаль
Magma Elemental	-	Элементаль магмы	-	Элементал магмы	Элементаль магмы	Элементаль магмы
Psychic Elemental	-	Психический элементаль	-	Элементал мысли	Психический элементаль	Психический элементаль
Magic Elemental	-	Магический элементаль	-	Волшебный элементал	Магический элементаль	Элементаль магии
Firebird	-	Огненная птица	-	Жар-птица	Огненная птица	Огненная птица
Phoenix	-	Феникс	-	Феникс	Феникс	Феникс
Peasant	-	Крестьянин	-	Крестьянин	Крестьянин	Крестьянин
Halfling	-	Хоббит	-	Полурослик	Хоббит	Полурослик
Boar	-	Кабан	-	Боров	Орк на кабане	Наездник на кабане
Nomad	-	Кочевник	-	Кочевник	Кочевник	Кочевник
Mummy	-	Мумия	-	Мумия	Мумия	Мумия
Gold Golem	Золотой голем	Золотой голем	-	Золотой голем	Золотой голем	Золотой голем
Diamond Golem	Алмазный голем	Алмазный голем	-	Алмазный голем	Алмазный голем	Алмазный голем
Rogue	-	Вор	-	Разбойник	Вор	Вор
Troll	-	Тролль	-	Тролль	Тролль	Тролль
Sharpshooter	-	Снайпер	-	Снайпер	Снайпер	Снайпер
Enchanter	-	Чародей	-	Колдун	Чародей	Чародей
Faerie Dragon	-	Сказочный дракон	-	Сказочный дракон	Сказочный дракон	Сказочный дракон
Rust Dragon	-	Ржавый дракон	-	Ржавый дракон	Ржавый дракон	Ржавый дракон
Crystal Dragon	-	Кристальный дракон	-	Кристальный дракон	Кристальный дракон	Кристальный дракон
Azure Dragon	-	Лазурный дракон	-	Лазурный дракон	Лазурный дракон	Лазурный дракон

Protection from Air	Защита от воздуха	Защита от воздуха	Защита от воздуха	Оберег воздуха	Защита от воздуха	Защита от воздуха
Protection from Fire	Защита от огня	Защита от огня	Защита от огня	Оберег огня	Защита от огня	Защита от огня
Prot. from Water	Защита от воды	Защита от воды	Защита от воды	Оберег воды	Защита от воды	Защита от воды
Prot. from Earth	Защита от земли	Защита от земли	Защита от земли	Оберег земли	Защита от земли	Защита от земли
Anti-Magic	Анти-магия	Анти-магия	Антимагия	Антимагия	Анти-магия	Антимагия
Dispel	Снятие заклинаний	Снятие заклинаний	Антизаклинание	Снять чары	Снятие заклинаний	Снятие заклинаний
Magic Mirror	Волшебное зеркало	Волшебное зеркало	Волшебное зеркало	Волшебное зеркало	Волшебное зеркало	Волшебное зеркало
Cure	Лечение	Лечение	Исцеление	Лечение	Лечение	Лечение
Resurrection	Восстановление	Восстановление	Восстановление	Воскрешение	Восстановление	Воскрешение
Animate Dead	Оживление мертвеца	Оживление мертвецов	Оживление мертвецов	Поднять мертвецов	Оживление мертвецов	Поднять мертвецов
Sacrifice	Жертва	Жертва	Жертвоприношение	Жертвоприношение	Жертва	Жертва
Bless	Благословение	Благословление	Благословение	Благословение	Благословление	Благословление
Curse	Проклятье	Проклятье	Проклятие	Проклятие	Проклятье	Проклятие
Bloodlust	Жажда крови	Жажда крови	Жажда крови	Жажда крови	Жажда крови	Жажда крови
Precision	Точность	Точность	Точность	Меткость	Точность	Точность
Weakness	Слабость	Слабость	Слабость	Слабость	Слабость	Слабость
Stone Skin	Каменная кожа	Каменная кожа	Каменная кожа	Каменная кожа	Каменная кожа	Каменная кожа
Disrupting Ray	Разрушающий луч	Разрушающий луч	Разрушающий луч	Разрушительный луч	Разрушающий луч	Разрушающий луч
Prayer	Молитва	Молитва	Молитва	Молитва	Молитва	Молитва
Mirth	Радость	Радость	Подъём духа	Радость	Радость	Радость
Sorrow	Печаль	Печаль	Печаль	Печаль	Печаль	Печаль
Fortune	Удача	Удача	Удача	Фортуна	Удача	Удача
Misfortune	Неудача	Неудача	Неудача	Неудача	Неудача	Неудача
Haste	Спешка	Ускорение	Спешка	Ускорение	Ускорение	Ускорение
Slow	Медлительность	Медлительность	Замедлить	Замедление	Медлительность	Медлительность
Slayer	Убийца	Палач	Скотобой	Убийца	Палач	Палач
Frenzy	Бешенство	Бешенство	Налёт	Бешенство	Бешенство	Бешенство
Titan's Lightning Bolt	-	Гром титанов	-	Молния титана	Гром титанов	Молния титана
Counterstrike	Контрудар	Контрудар	Контрудар	Ответный удар	Контрудар	Контрудар
Berserk	Берсерк	Берсерк	Бешенство	Берсерк	Берсерк	Берсерк
Hypnotize	Гипноз	Гипноз	Гипноз	Гипноз	Гипноз	Гипноз
Forgetfulness	Забывчивость	Забывчивость	Забывчивость	Забывчивость	Забывчивость	Забывчивость
Blind	Слепота	Слепота	Слепота	Ослепление	Слепота	Ослепление
Teleport	Телепорт	Телепорт	Телепортер	Телепортация	Телепорт	Телепорт
Remove Obstacle	Устранение препятствий	Устранение преград	Устранение препятствия	Убрать препятствие	Устранение преград	Убрать преграду
Clone	Клон	Клон	Клон	Фантом	Клон	Клон
Fire Elemental	Элемент огня	Огненный элементаль	Вызов духа огня	Огненный элементал	Огненный элементаль	Элементаль огня
Earth Elemental	Элемент земли	Земляной элементаль	Вызов духа земли	Земной элементал	Земляной элементаль	Элементаль земли
Water Elemental	Элемент воды	Водный элементаль	Вызов духа воды	Водный элементал	Водный элементаль	Элементаль воды
Air Elemental	Элемент воздуха	Воздушный элементаль	Вызов духа воздуха	Воздушный элементал	Воздушный элементаль	Элементаль воздуха

Первичные навыки						
Attack Skill	Атака	Атака	Нападение	Атака	Атака	Атака
Defense Skill	Защита	Защита	Защита	Защита	Защита	Защита
Spell Power	Сила магии	Сила магии	Сила	Магическая сила	Сила заклинаний	Сила магии
Knowledge	Знания	Знание	Знание	Знание	Знание	Знания
Basic	Основной	Основной	Основной	1 ступени	Базовое	Базовый
Advanced	Продвинутый	Продв.	Продвинутый	2 ступени	Продвинутое	Продвинутый
Expert	Эксперт	Эксперт	Мастер	3 ступени	Экспертное	Эксперт
Bas	Оsn.	Осн.	-	1 ст.	Осн.	Баз.
Adv	Прод.	Прод.	-	2 ст.	Прод.	Прод.
Exp	Эксп.	Эксп.	-	3 ст.	Эксп.	Эксп.
Вторичные навыки						
Pathfinding	Поиск пути	Поиск пути	Следопыт	Следопыт	Поиск пути	Поиск пути
Archery	Стрельба	Стрельба	Лучник	Стрелок	Меткость	Стрельба
Logistics	Логистика	Логистика	Топограф	Логистика	Логистика	Логистика
Scouting	Разведка	Разведка	Разведчик	Разведка	Разведка	Разведка
Diplomacy	Дипломатия	Дипломатия	Дипломат	Дипломатия	Дипломатия	Дипломатия
Navigation	Навигация	Навигация	Навигация	Навигация	Навигация	Навигация
Leadership	Лидерство	Лидерство	Лидер	Лидерство	Лидерство	Лидерство
Wisdom	Мудрость	Мудрость	Мудрость	Мудрость	Мудрость	Мудрость
Mysticism	Мистицизм	Мистицизм	Мистик	Мистицизм	Мистицизм	Мистицизм
Luck	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача
Ballistics	Баллистика	Баллистика	Баллистик	Баллистика	Баллистика	Баллистика
Eagle Eye	Зоркость	Зоркость	Орлиное око	Орлиный глаз	Орлиный глаз	Орлиный глаз
Necromancy	Чародейство	Чародейство	Оживление мертвцев	Некромантия	Чародейство	Некромантия
Estates	Имущество	Имущество	Финансист	Казначей	Поместья	Поместья
Fire Magic	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
Water Magic	Магия воды	Магия воды	Магия воды	Магия воды	Магия воды	Магия воды
Earth Magic	Магия земли	Магия земли	Магия земли	Магия земли	Магия земли	Магия земли
Scholar	Грамотность	Грамотность	Учёный	Книжник	Грамотность	Грамотность
Tactics	Тактика	Тактика	Тактик	Тактика	Тактика	Тактика
Artillery	Артиллерия	Артиллерия	Артиллерист	Боевая машина	Артиллерия	Артиллерия
Learning	Обучение	Обучение	Обучение	Обучение	Обучаемость	Обучаемость
Offense	Нападение	Нападение	Сокрушитель	Атака	Нападение	Нападение
Armorer	Доспехи	Доспехи	Оружейник	Защита	Защита	Доспехи
Intelligence	Интеллект	Интеллек	Сообразительность	Разум	Интеллект	Интеллект
Sorcery	Волшебство	Волшебство	Волшебство	Ворожба	Волшебство	Волшебство
Resistance	Сопротивление	Сопротивление	Сопротивление	Устойчивость к магии	Сопротивление	Сопротивление
First Aid	Первая помощь	Первая помощь	Палатка первой помощи	Лечение	Первая помощь	Первая помощь

Класс героя						
Knight	Рыцарь	Рыцарь	Рыцарь	Рыцарь	Рыцарь	Рыцарь
Cleric	Священник	Священник	Жрец	Клерик	Клирик	Священник
Ranger	Рейнджер	Рейнджер	Рейнджер	Рейнджер	Следопыт	Рейнджер
Druid	Друид	Друид	Леший	Друид	Друид	Друид
Alchemist	Алхимик	Алхимик	Алхимик	Алхимик	Алхимик	Алхимик
Wizard	Маг	Маг	Волшебник	Чародей	Колдун	Волшебник
Demoniac	Демон	Демон	Одержимый	Одержимый	Демон	Одержаный
Heretic	Еретик	Еретик	Сатанист	Еретик	Еретик	Еретик
Death Knight	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти
Necromancer	Чародей	Некромант	Некромансер	Некромант	Некромант	Некромант
Overlord	Лорд	Лорд	Властитель	Верховный лорд	Лорд	Лорд
Warlock	Чернокнижник	Чернокнижник	Чародей	Чернокнижник	Чернокнижник	Чернокнижник
Barbarian	Варвар	Варвар	Варвар	Варвар	Варвар	Варвар
Battle Mage	Боевой маг	Боевой маг	Волхв-воин	Боевой маг	Боевой маг	Боевой маг
Beastmaster	Хозяин зверей	Хозяин зверей	Тиран	Зверолов	Хозяин зверей	Повелитель зверей
Witch	Ведьма	Ведьма	Ведьма	Ведьма	Ведьма	Ведьма
Planewalker	-	Путешественник	-	Странник	Странник	Воитель стихий
Elementalist	-	Элементалист	-	Элементалист	Элементалист	Элементалист

Имена героев

Vey	Вей	Вей	Вей	Вей	Вей	Вей
Verdish	Вердиш	Вердиш	Вердишъ	Вердиш	Вердиш	Вердиш
Vidomina	Видомина	Видомина	Видомина	Видомина	Видомина	Видомина
Wystan	Вистан	Вистан	Вистан	Вестан	Вистан	Вистан
Voy	Вой	Вой	Вой	Воя	Вой	Вой
Vokial	Вокиал	Вокиал	Вокиал	Вокиал	Вокиал	Вокиал
Galthran	Галтран	Галтран	Галтран	Галтран	Галтран	Галтран
Geon	Геон	Геон	Геон	Геон	Геон	Геон
Gerwulf	Гервульф	Гервульф	Гервульф	Гервульф	Гервульф	Гервульф
Gird	Гирд	Гирд	Герда	Гирда	Гирд	Гирд
Gretchin	Гретчин	Гретчин	Гретхен	Гретхен	Гретчин	Гретчин
Grindan	-	Гриндан	-	Гриндан	Гриндан	Гриндан
Gundula	Гундула	Гундула	Гундула	Гундула	Гундула	Гундула
Gunnar	Гуннар	Гуннар	Гуннар	Гуннар	Гуннар	Гуннар
Gurnisson	Гурниссон	Гурниссон	Гэрниссон	Гурниссон	Гурниссон	Гурниссон
Damacon	Дамакон	Дамакон	Дамакон	Дамакон	Дамакон	Дамакон
Daremyth	Даремиф	Даремиф	Даремит	Дэрмит	Даремиф	Дейрмиф
Darkstorm	Дарксторн	Дарксторн	Дарксторн	Дарксторн	Дарксторн	Дарксторн
Dace	Дас	Дас	Дэйс	Дэйс	Дас	Дас
Deemer	Деемер	Деемер	Димер	Димер	Деемер	Димер
Dessa	Десса	Десса	Десса	Десса	Десса	Десса
Gelare	-	Джелар	-	Гелар	Джелар	Джелар
Gelu	-	Джелу	-	Гело	Джелу	Джелу
Gem	Гем	Джем	Гем	Жемчужина	Джем	Джем
Drakon (<i>Fortress</i>)	Дракон	Дракон	Дракон	Дракон	Дракон	Дрэйкон
Dracon	-	Дракон	-	Дракон	Дракон	Дракон
Jenova	Енова	Енова	Дженова	Янова	Енова	Енова
Jabarkas	Жабаркас	Жабаркас	Джабаркас	Ябаркас	Жабаркас	Жабаркас
Jaegar	Жаегар	Жаегар	Джегар	Ягер	Жаегар	Ягар
Jeddite	Жеддит	Жеддит	Джеддит	Джеддита	Жеддит	Джеддит
Josephine	Жосефина	Жосефина	Джозефина	Жозефина	Жосефина	Жозефина
Zydar	Зидар	Зидар	Зидар	Зидар	Зидар	Зидар
Zubin	Зубин	Зубин	Зубин	Зубин	Зубин	Зубин
Ivor	Ивор	Ивор	Айвор	Ивор	Ивор	Ивор
Ignatius	Игнат	Игнат	Игнатий	Игнатиус	Игнат	Игнат
Ignissa	-	Игниssa	-	Игниssa	Игниssa	Игниssa
Inteus	-	Интеус	-	Интай	Интеус	Интай
Ingham	Инхам	Инхам	Ингам	Ингэм	Инхам	Инхам
Iona	Иона	Иона	Иона	Иона	Иона	Иона
Isra	Исрa	Исрa	Изра	Изра	Исрa	Исрa
Yog	Йог	Йог	Йог	Йог	Йог	Йог
Caitlin	Кaitлин	Кaitлин	Кэтлин	Кейтлина	Кaitлин	Кейтлин

Calid	Калид	Калид	Калид	Калида	Калид	Калид
Calh	Калх	Калх	Калх	Кэлх	Калх	Калх
Kalt	-	Кальт	-	Кальт	Кальт	Кальт
Cuthbert	Катберт	Катберт	Гутберт	Катберт	Катберт	Катберт
Catherine	Катерина	Катерина	-	Катерина	Катерина	Катерина
Kilgor	-	Килгор	-	Килгор	Килгор	Килгор
Cyra	Кира	Кира	Сира	Сайра	Кира	Кира
Kyrre	Киррь	Киррь	Кирра	Кайри	Киррь	Киррь
Clavius	Клавиус	Клавиус	Клавий	Клавиус	Клавиус	Клавий
Clancy	Кланси	Кланси	Кленси	Кленси	Кланси	Кленси
Korbac	Корбак	Корбак	Корбак	Корбак	Корбак	Корбак
Coronius	Корониус	Корониус	Корониус	Корониус	Корониус	Короний
Krellion	Креллион	Креллион	Креллион	Крельон	Креллион	Креллион
Christian	Кристиан	Кристиан	Кристиан	Кристиан	Кристиан	Кристиан
Crag Hack	Краг Хак	Крэг Хэк	Крэг Костолом	Крэг Хак	Крэг Хэк	Крэг Хэк
Xarfax	Ксарфакс	Ксарфакс	Ксарфакс	Ксарфакс	Ксарфакс	Ксарфакс
Xeron	-	Ксерон	-	Зерон	Ксерон	Ксерон
Xsi	Кси	Кси	Кси	Кси	Кси	Кси
Xyron	Ксирон	Ксирон	Ксирон	Ксирон	Ксирон	Ксирон
Labetha	-	Лабета	-	Лабета	Лабета	Лабета
Lacus	-	Лакус	-	Лакусса	Лакус	Лакус
Loynis	Лоинс	Лоинс	Лойнис	Лойнис	Лоинс	Лойнис
Lord Haart	Лорд Хаарт	Лорд Хаарт	Лорд Хаарт	Лорд Хаарт	Лорд Хаарт	Лорд Хаарт / Хаарт лич
Lorelei	Лорелей	Лорелей	Лорелея	Лорилей	Лорелей	Лорелей
Luna	-	Луна	-	Луна	Луна	Луна
Malekith	Малекит	Малекит	Малекит	Малекит	Малекит	Малекит
Malcom	Мальком	Мальком	Мальколм	Малком	Мальком	Мальком
Marius	Мариус	Мариус	Мария	Мариусса	Мариус	Мариус
Melodia	Мелодиа	Мелодиа	Мелодия	Мелодия	Мелодиа	Мелодиа
Mephala	Мепхала	Мепхала	Мефала	Мефала	Мепхала	Мефала
Merist	Мерист	Мерист	Мерист	Мериста	Мерист	Мерист
Mirlanda	Мирланда	Мирланда	Мирланда	Мирланда	Мирланда	Мирланда
Moandor	Моандор	Моандор	Моандер	Моандор	Моандор	Моандор
Monere	-	Монер	-	Монер	Монер	Монер
Mutare	-	Мутаре	-	Мутара	Мутаре	Мутаре
Mutare Drake	-	Мутаре Дрэйк	-	Мутара Дрэйк	Мутаре Дрэйк	Мутаре Дрэйк
Nagash	Нагаш	Нагаш	Нагаш	Нагаш	Нагаш	Нагаш
Neela	Нелла	Нелла	Нила	Нила	Нелла	Нелла
Nimbus	Нимбус	Нимбус	Нимб	Нимбус	Нимбус	Нимбус
Nymus	Нимус	Нимус	Ним	Нимусса	Нимус	Нимус
Octavia	Октавия	Октавия	Октавия	Октавия	Октавия	Октавия
Olema	Олема	Олема	Олема	Олема	Олема	Олема

Oris	Орис	Орис	Орис	Орис	Орис	Орис
Orrin	Оррин	Оррин	Оррин	Орин	Оррин	Оррин
Pasis	-	Пасис	-	Пасисса	Пасис	Пасис
Piquedram	Пигуедрам	Пигуедрам	Пикедрам	Пикедрам	Пигуедрам	Пикедрам
Pyre	Пир	Пир	Пир	Пайра	Пир	Пайр
Rashka	Рашка	Рашка	Рашка	Рашка	Рашка	Рашка
Rissa	Ризза	Ризза	Рисса	Рисса	Ризза	Ризза
Rion	Рион	Рион	Рион	Рион	Рион	Рион
Rosic	Розик	Розик	Розик	Росик	Розик	Розик
Ryland (Rampart)	Риланд	Роланд	Райланд	Риланд	Роланд	Риланд
Roland (Castle)	Роланд	Роланд	-	Роланд	Роланд	Роланд
Sandro	Сандро	Сандро	Сандро	Сандро	Сандро	Сандро
Sanya	Саня	Саня	Саня	Соня	Саня	Сания
Saurug	Сауруг	Сауруг	Соруг	Соруг	Сауруг	Сауруг
Septienna	Септиенна	Септиенна	Септиэнна	Септинна	Септиенна	Септиенна
Sephinroth	Сепхинороф	Сепхинороф	Сефинрот	Сефинрот	Сепхинороф	Сефинрот
Serena	Серена	Серена	Серена	Серена	Серена	Серена
Sylvia	Сильвия	Сильвия	Сильвия	Сильвия	Сильвия	Сильвия
Synca	Синка	Синка	Синка	Синка	Синка	Синка
Solmyr	Солмир	Солмир	Солмир	Сольмир	Солмир	Солмир
Sorsha	Сорша	Сорша	Сорша	Сорша	Сорша	Сорша
Styg	Стиг	Стиг	Стиг	Стиг	Стиг	Стиг
Straker	Стракер	Стракер	Стракер	Стракер	Стракер	Стракер
Sir Mullich	-	Сэр Мюллих	-	Сэр Мюллич	Сэр Мюллих	Сэр Мюллих
Tazar	Тазар	Тазар	Тазар	Тазар	Тазар	Тазар
Tamika	Тамика	Тамика	Тамика	Тамика	Тамика	Тамика
Thane	Тан	Тан	Тан	Тан	Тан	Тан
Thant	Тант	Тант	Тант	Тант	Тант	Тант
Theodorus	Теодор	Теодор	Теодор	Теодорус	Теодор	Теодор
Terek	Терек	Терек	Терек	Терек	Терек	Терек
Tiva	Тива	Тива	Тива	Тива	Тива	Тива
Tyraxor	Тираксор	Тираксор	Тираксор	Тираксор	Тираксор	Тираксор
Thorgrim	Торгрим	Торгрим	Торгрим	Торгрим	Торгрим	Торгрим
Torosar	Торосар	Торосар	Торозар	Торосар	Торосар	Торосар
Thunar	-	Тунар	-	Тунар	Тунар	Тунар
Tyris	Турис	Турис	Тира	Тирис	Турис	Тирис
Uland	Уланд	Уланд	Уланд	Уланд	Уланд	Уланд
Ufretin	Уфреtin	Уфреtin	Уфреtin	Уфреtin	Уфреtin	Уфреtin
Fafner	Фафнер	Фафнер	Фаффнер	Фаффнер	Фафнер	Фафнер
Fiona	Фиона	Фиона	Фиона	Фиона	Фиона	Фиона
Fiur	-	Фьюр	-	Фиур	Фьюр	Фьюр
Halon	Халон	Халон	Халон	Халон	Халон	Халон

Ciele	-	Циель	-	Сийла	Циель	Циэль
Charna	Чарна	Чарна	Чарна	Чарна	Чарна	Чарна
Shakti	Шакти	Шакти	Шакти	Шакти	Шакти	Шакти
Shiva	Шива	Шива	Шива	Шива	Шива	Шива
Edric	Эдрик	Эдрик	Эдрик	Эдрик	Эдрик	Эдрик
Elleshar	Эллезар	Эллезар	Эллезар	Эльшар	Эллезар	Эллешар
Erdamon	-	Эрдамон	-	Эрдамон	Эрдамон	Эрдамон

Магические способности существ

Fear	-	Страх	-	Страх	Страх	Страх
Stone Gaze	Атака страхом	Приводящая в оцепенение атака	-	Окаменение	Приводящая в оцепенение атака	Окаменяющая атака
Poison	Ядовитый	Отравляет ядом	-	Отравление	Отравляет ядом	Отравляет ядом
Bind	Удерживает врагов	Приковывает врагов к месту где те стоят	-	Пути	Приковывает врагов к месту где те стоят	Связывающие пути
Disease	Болезнь	-	-	Зараза	-	Заражает болезнью
Paralyze	Парализующий яд	Парализует ядом	-	Парализующее жало	Парализует ядом	Парализующее жало
Age	Атака старит врага	Атака старит врага	-	Атака старит врага	Атака старит врага	Атака старит врага
Death Cloud	Высасывает жизнь	Атакует облаком смерти	-	Атака облаком смерти	Атакует облаком смерти	Стреляет облаком смерти
Thunderbolt	Удар молнией	Наносит удар молнией	-	Удар молнии	Наносит удар молнией	Бьёт молнией
Dispel Helpful Spells	Нейтрализует лечебные заклинания	Нейтрализует хорошие заклинания	-	Снимает благоприятные заклинания	Нейтрализует хорошие заклинания	Снимает полезные чары
Death Stare	Смертельный взгляд	Смертельный взгляд	-	Смертоносный взгляд	Смертельный взгляд	Смертельный взгляд
Acid Breath	-	Плюёт кислотой	-	Изрыгает кислоту	Плюёт кислотой	Кислотное дыхание
Lifedrain	Высасывает жизнь	Высасывает жизнь	-	Кража здоровья	Высасывает жизнь	Вампиризм
Fireball	Атака огненным шаром	Атака огненным шаром	-	Метает огненный шар	Атака огненным шаром	Стреляет огненным шаром
Summon Demons	Создаёт демона из мёртвого союзника	Создаёт демонов из мёртвых союзников	-	Поднимает демонов из тел павших союзников	Создаёт демонов из мёртвых союзников	Поднимает демонов из тел павших союзников
Regenerate	Регенерируется	Регенерирует	-	Восстановление здоровья	Регенерирует	Регенерирует
Mana drain	Высасывает ману врага	Отнимает магическую энергию	-	Кражा маны	Отнимает магическую энергию	Кража маны
Mana channel	Магический канал	Создаёт магический канал	-	Кража магии	Создаёт магический канал	Кража магии

Шахты

Sawmill	Лесопилка	Лесопилка	-	Лесопилка	Лесопилка	Лесопилка
Alchemist's Lab	Лаборатория алхимика	Лаборатория алхимика	-	Лаборатория алхимика	Лаборатория алхимика	Лаборатория алхимика
Ore Pit	Рудоносная шахта	Шахта руды	-	Рудная шахта	Рудоносная шахта	Рудник
Sulfur Dune	Залежи серы	Залежи серы	-	Серный карьер	Залежи серы	Залежи серы
Crystal Cavern	Пещера кристаллов	Пещера кристаллов	-	Кристальная пещера	Пещера кристаллов	Пещера кристаллов

Gem Pond	Пруд драгоценных камней	Пруд драгоценных камней	-	Россыль самоцветов	Пруд драг. камней	Пруд драгоценных камней
Gold Mine	Золотоносная шахта	Золотая шахта	-	Золотая шахта	Золотоносная шахта	Золотая шахта
Abandoned Mine	Заброшенная шахта	Заброшенная шахта	-	Заброшенная шахта	Заброшенная шахта	Заброшенная шахта
Ресурсы в игре						
Wood	Дерево	Дерево	Дерево	Древесина	Дерево	Дерево
Mercury	Ртуть	Ртуть	Ртуть	Ртуть	Ртуть	Ртуть
Ore	Руда	Руда	Руда	Руда	Руда	Руда
Sulfur	Сера	Сера	Сера	Сера	Сера	Сера
Crystals	Кристаллы	Кристалл	Кристаллы	Кристаллы	Кристаллы	Кристаллы
Gems	Драг камни	Драгоценные камни	Самоцветы	Самоцветы	Драг. камни	Драгоценные камни
Gold	Золото	Золото	Золотые	Золото	Золото	Золото
Тип ландшафта						
Dirt	Грязь	Грязь	Грунт	Земля	Грязь	Грязь
Desert	Песок	Песок	Песок	Песок	Песок	Песок
Grass	Трава	Трава	Трава	Трава	Трава	Трава
Snow	Снег	Снег	Снег	Снег	Снег	Снег
Swamp	Болото	Болото	Болото	Болото	Болото	Болото
Rough	Камни	Камни	Ухабы	Камни	Камни	Камни
Subterranean	Подземный	Подземный	Подземелье	Подземелье	Подземный	Подземелье
Lava	Лава	Лава	Лава	Лава	Лава	Лава
Water	Вода	Вода	Вода	Вода	Вода	Вода
Rock	Камни (пустота)	Камни	-	Скалы	Камни	Скала
Особый тип ландшафта						
Cursed Ground	Проклятая земля	Проклятая земля		Проклятые земли	Проклятая земля	Проклятая земля
Magic Plains	Равнина магов	Равнина магов		Волшебные равнины	Равнина магов	Магические равнины
Fiery Fields	-	-		Огненная земля	Огненные поля	Огненные равнины
Lucid Pools	-	-		Прозрачные водёмы	Прозрачные пруды	Прозрачные пруды
Magic Clouds	-	-		Волшебные облака	Волшебные облака	Волшебные облака
Rocklands	-	-		Каменистая земля	Скалистая земля	Скалистые земли
Clover Field	-	-		Клеверное поле	Клеверное поле	Клеверное поле
Evil Fog	-	-		Зловещая мгла	Дьявольский туман	Зловещий туман
Holy Ground	-	-		Святая земля	Святая земля	Святая земля
Favorable Winds	-	-		Попутные ветры	Попутные ветры	Попутные ветры

*Цветом выделены отличительные особенности перевода. За оригинал взят перевод RoE, кроме случаев с явной неточностью перевода. Ярким выделены значительные отличия перевода, бледным - незначительные.

"Горячие кнопки", используемые в игре.

Карта приключений	
H	Выбрать следующего героя
M	Ходить выбранным героем
K	Обзор королевства
U	Переключить на карту подземного мира и обратно
C	Открыть книгу заклинаний
Z	"Усыпить" героя
W	"Разбудить" героя
Q	Записная книжка
E	Конец хода
A	Открыть меню карты приключений
в нём:	V - Посмотреть мир P - Карта-загадка D - Копать (поиск Грааля) I - Информация по сценарию
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
Стрелки	Управлять движением героя (только по вертикали и горизонтали)
Ctrl + Стрелки	Прокрутка карты приключений (скролл)
A + R	Повторный показ хода соперника
S	Сохранить игру
L	Загрузить игру (для одиночной игры)
N	Новая игра (для одиночной игры)
Enter	Центрирует выбранного героя относительно экрана или вход в выбранный город, если выбран город
TAB	Отправить сообщение (в сетевой игре)
T	Выбрать следующий город
V	Посмотреть мир
P	Карта-загадка
D	Копать (поиск Грааля)
I	Информация по сценарию
Esc	Выход из игры
Окно битвы	
A	Переключение в режим автоматической битвы и обратно
D	Поставить существа 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
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
Пробел	Выбрать следующее войско, в этом случае предыдущее войско автоматически получает команду "Защита", как если бы Вы нажали D
S	Начало битвы (в режиме тактической фазы)
F	Активация колдовства Сказочных драконов

Окно города	
Стрелка вверх	Предыдущий город
Стрелка вниз	Следующий город
Пробел	Поменять местами героев внутри замка
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	
удерж. Shift	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	
Окно обмена между героями/героем и гарнизоном города:	
F10	Окно обмена между героями: обмен армиями
F11	Окно обмена между героями: обмен артефактами и боевыми машинами
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 уровня, 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
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

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
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.

Типичные правила турниров для игры на случайных картах

(Информация heroes.ag.ru, heroesleague.ru)

Правила "Геройской Лиги" - хорошо подходят для игры через Интернет.

Игра по умолчанию идет по данным правилам. Если оба игрока согласны, они могут изменить правила на свое предпочтение. Если хоть один из игроков не согласен с предлагаемыми изменениями, игра идет по данным правилам.

Уровень сложности - **Expert (160%)**.

Игроков-людей **2**, ИИ-игроков **нет**, команд **нет**, воды **нет**, монстры **сильные**.

Размер: **L + Подземелье**.

Время хода - **4 минуты**.

0. Честность!

1. **Выбор городов и героев.** Игроки начинают вычёркивать города по 2 города по очереди (ходящий вторым начинает вычёркивать первым).

Из оставшихся трёх городов ходящий ПЕРВЫМ выбирает город, которым будет играть. Потом свой выбор делает ВТОРОЙ игрок.

Далее выбор стартового героя сначала делает второй игрок, потом первый.

2. Запрещается стартовать городами: Сопряжение, Некрополис.

3. В процессе игры запрещается использовать существ 7 уровня Сопряжения (Фениксы).

4. Запрещается пользоваться свитками с заклинаниями 4 и 5 уровней.

5. Запрещается выбирать следующих героев при старте: Лоинс, Адель, Сэр Мюллих, Риланд, Киррь, Солмир, Кира, Аислин, Гуннар, Аламар, Жеддит, Деемер, Десса, Циэль, Луна. Если эти герои приходят к вам в игру, то вы можете их использовать лишь до тех пор, пока их уровень не увеличится на 2, по сравнению с тем, какого они были на момент приобретения. По достижению этого барьера вы обязаны удалить героя до конца вашего хода.

6. Запрещается присоединять монстров. Запрещается использовать навыки Некромантия и Дипломатия. Если игрок получил какое-то количество существ с помощью Некромантии, то он обязан их тут же распустить. Герой, по какой либо причине получивший Дипломатию (например от Учёного, или вы его таким купили) приравнивается к запрещенному и должен быть удален после того, как поднимется на 2 уровня.

7. Запрещается пользоваться заклинаниями Городской портал, Полёт, Дверь измерений.

8. Первому игроку запрещается атаковать второго игрока на первый день новой недели, имея в атакующей армии только что пришедшую популяцию.

9. Нельзя использовать Форт на холме, Картографа и Грааль.

10. Запрещается покупать в Лагере беженцев существ 6 и 7 уровней в течение первой и второй недель.

11. Запрещается не бить "сдвинутых" монстров. Т.е. если охраняемый артефакт или Ящик Пандоры лежат так, что их можно взять нахалюву, минуя охрану, следует сперва победить охрану.

12. Если в бою складывается патовая ситуация (бой может длиться бесконечно), то напавший игрок должен отступить. Когда такая ситуация складывается при наличии Оков войны, то напавший игрок теряет героя в пользу оборонявшегося.

13. В бою запрещается убегать и откупаться (нападающему - раньше третьего хода, защищающемуся раньше второго), если желающий убежать нанес какое-либо повреждение войскам противника.

14. Запрещается использовать баги: просмотр героя соперника, продажа артефактов выше их реальной стоимости, ходить героями без армии, а также любые другие.

15. Запрещается просматривать карту в редакторе карт до окончания игры.

16. Производится рестарт в случае (рестарт возможен до 5-го дня первой недели), если:

- стартовый герой даётся не 1 уровня
- даётся стартовая деревня (без Форта)
- даётся больше 1 стартового города
- отсутствует Лесопилка или Шахта руды в радиусе 3 дней пути от стартового города, а также если заблокированы проходы к ним монстрами 3-го и выше уровня или стрелков 2-го и выше уровней
- один раз без объяснения причин.

17. Производится рестарт в случае, если игроки встречаются (имеют возможность атаковать друг друга) на первой неделе.

HD-мод для игры в Героев Меча и Магии III.

(Информация взята с оф.сайта HD-мода)



Актуально для версии НоММЗ HD 5.0 RC43

Наверняка, большинство игроков в Героев Меча и Магии 3 уже наслышаны об HD-моде, позволяющему играть в любимую игру на больших экранах и с дополнительными функциями, облегчающими трудоёмкие игровые процессы. Многие игроки уже и не играют в Героев без этого мода. Поэтому, в данном разделе будет приведено описание этого дополнения и его основные функции.

НоММ 3 HD - это неофициальное дополнение (глобальный функциональный патч) к игре Heroes of Might and Magic 3 (Герои Меча и Магии 3).

Изначально НоММ 3 HD создавался для изменения оригинального разрешения игры 800x600 на большее, но сейчас его функциональность гораздо шире. НоММ 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 расширения и исправления опциональны, каждый игрок сможет настроить игру согласно своим потребностям. Все имеющиеся незначительные изменения графики сделаны с сохранением оригинального стиля. НоММ 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 НоММ 3 HD).

Официальный сайт HD-мода: www.sites.google.com/site/heroes3hd/rus/description

ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ:

1. ГРАФИКА.

Разрешение (исходный размер):

НоММ3 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);

* [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);

* 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.

* доступно числовое значение очков перемещения героя (наведение мыши на портрет героя в списке или щелчок правой кнопкой мыши на зеленый столбик рядом с портретом).



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, Сарай, Тюрьма, Вуаль тьмы, Маяк, Палатка ключника, Буй, Обелиск, Логово воров, Русалка, Водоем, Обломки, Святилище, Камень знаний, Оазис, Бивачный костер, Конюшня, Огненный столп, Обсерватория, Заброшенная шахта, Магические святыни, Свитки с заклинаниями, Повозка, Морской сундук (если не артефакт), Цветной страж (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, Пирамида, Хижина провидца, Банки существ, Склеп, Улей, Консерватория, 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.



2.4. Окно обмена между героями.

* работает быстрое управление армиией;
* добавлены 7+7 кнопок односторонней передачи стека 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 стека 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.

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 миникарте;

* 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 гарнизонным 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 (RMG).

- * 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 RMG 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 так же 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;
- * Миникарта 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 оригинале 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] + Щелчок - "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] + Щелчок - собирает в слот войска того же типа из слотов героя/гарнизона;
- * [ALT] + [SHIFT] + Щелчок - распускает отряд (последний отряд героя не может быть уволен);
- * [CTRL] + Щелчок - отделяет от отряда в свободный слот одну «единичку»;
- * [CTRL] + [SHIFT] + Щелчок - отделяет от отряда во все пустые слоты героя/гарнизона по одному существу;
- * [CTRL] + [ALT] + Щелчок – 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] + Щелчок - передает всю армию. Если передается армия от героя, то остается единичка от стека 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 Левым [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 Левый [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.

Также HD-мод содержит опцию HD+:

1. В сетевой игре добавлена защита паролями сохранённых игр и сгенерированных карт.
2. В сетевой игре реализован одновременный ход.
3. Реализован шахматный таймер.
4. В сетевой игре возможен старт отсчёта игрового таймера только после закрытия окна, сообщающего о передаче игроку хода.
5. Возможность переиграть быструю битву вручную 1 раз, если не устроил её результат. В одиночной игре можно переигрывать битвы хоть сколько раз.
6. 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. Быстрая битва идентична автобитве без магии.
7. 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.
8. 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 оффлайн турнир, вы должны отключить эту опцию.

Совместимость:

HotA 1.5.4 - 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(at)yandex.ru

[Обсуждение проекта на форуме DF2](#)

[Обсуждение проекта на форуме HeroesWorld](#)

[Скачать HD-мод](#)

Отличия версии Возрождение 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. А ведь она имеет несколько существенных отличий от более поздних версий. В этом разделе мы начнём собирать информацию об отличиях Возрождения Эрафии от Дыхания Смерти.

РАЗЛИЧИЯ ПАРАМЕТРОВ СУЩЕСТВ

Существо	Версия	Параметры							Цена	
		Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость	Прирост	Золото	Ресурсы
		мин.	макс.							
Ангел	RoE	50	50	20	20	200	12	1	3 000	
	SoD	50	50	20	20	200	12	1	3 000	1 самоцвет
Архангел	RoE	50	50	30	30	250	18	1	5 000	
	SoD	50	50	30	30	250	18	1	5 000	3 самоцвета
Цербер	RoE	2	5	10	8	25	8	5	250	
	SoD	2	7	10	8	25	8	5	250	
Ящер	RoE	1	3	5	6	12	4	8	110	
	SoD	2	3	5	6	14	4	9	110	
Ящер-воин	RoE	2	3	5	7	12	5	8	130	
	SoD	2	5	6	8	15	5	9	140	
Змий	RoE	2	5	6	8	20	9	8	220	
	SoD	2	5	7	9	20	9	8	220	
Стрекоза	RoE	2	5	6	8	20	13	8	240	
	SoD	2	5	8	10	20	13	8	240	

РАЗЛИЧИЯ ВЕРОЯТНОСТЕЙ ПОЛУЧЕНИЯ ПЕРВИЧНЫХ НАВЫКОВ ГЕРОЯМИ

При получении 2-9 уровня герои имеют следующие вероятности:

Класс героя	Версия	Атака		Защита		Сила магии		Знание	
		RoE	SoD	RoE	SoD	RoE	SoD	RoE	SoD
Рыцарь		40%	35%	40%	45%	10%	10%	10%	10%
Демон		30%	35%	30%	35%	20%	15%	20%	15%
Еретик		20%	15%	20%	15%	30%	35%	30%	35%
Лорд		40%	35%	35%	35%	15%	15%	10%	15%

При получении 10 уровня и выше герои имеют следующие вероятности:

Класс героя		Атака		Защита		Сила магии		Знание	
	Версия	RoE	SoD	RoE	SoD	RoE	SoD	RoE	SoD
Демон		20%	30%	20%	30%	30%	20%	30%	20%
Еретик		25%	20%	25%	20%	25%	30%	25%	30%
Ведьма		30%	20%	30%	20%	20%	30%	20%	30%

Помимо перечисленного в Возрождении Эрафии, в отличии от более поздних версий:

- 1) Отсутствуют сборные артефакты (добавлены в Дыхании смерти).
- 2) Отсутствует Сопряжение, а следовательно и существа: Маленькие феи, Феи, Штормовые 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 Клинке Армагеддона).
- 3) Отсутствуют нейтральные существа: Крестьяне, Хоббиты, 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 Клинке Армагеддона).
- 4) Герои не имеют слота артефактов "Разное 5" (добавлен в Дыхании смерти).
- 5) На карте приключений не работает горячая клавиша "пробел", для повторного посещения объектов.
- 6) Отсутствует герой Сэр Мюллих. Вместо него в Замке доступен Лорд Хаарт (рыцарь) (изменено в Клинке Армагеддона).
- 7) Отсутствуют артефакты: Клинок Армагеддона, Пузырёк с кровью дракона (добавлены в Клинке Армагеддона).
- 8) 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), Порталы (есть только по 3 вида одно- и двусторонних), некоторые декоративные объекты и вариации объектов на разных почвах.
- 9) Если в городе построено улучшенное жилище существа, то нанимать неулучшенных существ нельзя.
- 10) Нет возможности оставлять охрану на шахтах ресурсов.
- 11) Городской ров не наносит урон, кроме мин Башни (урон считается по другой формуле, чем в SoD) (добавлен в Дыхании смерти). У Цитадели рва нет вообще.
- 12) Отсутствует возможность управления Стрелковыми башнями при обороне города (с навыком Артиллерии).
- 13) Отсутствует Генератор Случайных Карта (ГСК) (добавлен в Клинке Армагеддона).
- 14) Навык Чародейства (Некромантии) поднимает 1/3 Скелетов-воинов, если в армии нет Скелетов и нет свободных слотов.
- 15) Некоторые артефакты на карте приключений можно было подобрать только победив "внезапную" охрану (например, 15 Церберов), заплатив "внезапному" стражнику (2000...3000 золота + 0...5 любого ресурса) или необходимо иметь какой-либо навык (Мудрость, Лидерство). Охрана артефактов соответствует их ценности. От битвы с охраной можно отказаться. Герои ИИ не подбирают артефакты, за которые надо платить. (Добавил *Miguel Arcanjo*, vk.com)
- 16) В Пирамиде можно получить Бешенство, хоть оно и является заклинанием 4 уровня.
- 17) В Пирамиде можно получить заклинание Страх (только в ранних версиях): Fear, магия земли 4 уровня, стоимость - 16 маны. В итоге было вырезано, оставшись лишь в Пирамидах. А позже и оттуда его убрали. При попытке колдовать его не происходило никакого эффекта (по сути баг).

18) В Редакторе карт отсутствуют некоторые возможности: героям нельзя настраивать Биографию, Первичные навыки, Заклинания и Пол; нельзя настраивать Хижины ведьмы; нельзя ограничивать уровень развития героев; отсутствуют многие настройки особенностей игроков; нельзя настраивать разрешённые на карте артефакты, героев, заклинания и навыки;

19) Отсутствует Редактор кампаний (добавлен в Клинке Армагеддона).

20) В Таверне на карте приключений доступны для найма другие герои, чем в городской.

21) Способность Снятия заклинаний после удара Стрекоз введена начиная с версии RoE 1.4. Стрекозы не накладывали Слабость.

22) 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.

23) Трава не является родной землёй для элементалей (нейтральных и вызванных). (*Добавил Miguel Arcanjo, [vk.com](#)*)

24) 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). (*Добавил Miguel Arcanjo, [vk.com](#)*)

25) 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). (*Добавил Miguel Arcanjo, [vk.com](#)*)

26) 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. (*Добавил Miguel Arcanjo, [vk.com](#)*)

27) 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.

28) Каждая новая неделя именовалась "Месяцем" существ, хотя по свойствам не отличалась от Недель существ (баг). Каждый новый месяц именовался и работал как Месяц существ.

29) Внешний Рынок работает по курсу 3 Рынков, а не пяти.

30) Номинантом Месяца существа могло стать любое существо.

31) Сопряжение стихий не охраняется Элементалями земли. (*Добавил Miguel Arcanjo, [vk.com](#)*)

Мир Героев Меча и Магии III.(Информация с demilich.by/mm/mm_01.htm, Автор - Demilich).**ХРОНОЛОГИЯ ЭНРОТА.**

0 - В последние дни Великой войны Криганам удается прорвать ключевые позиции обороны Древних. Дабы уберечь живые миры от Криган, Древние вынуждены отсечь от Сети целый сектор космоса. Сие знаменует наступление Безмолвия.



начало I века ПБ - Связь Энрота с Древними отсутствует. Падение цивилизации на Энроте. Единственное, что в некоторой степени сохраняли обитатели планеты из наследия Древних - магия, которую затем стали развивать различные магические сообщества.

I-II века - Маги основывают Империю Бракадун в южном Антагариче. Вождь Джарг основывает на Антагариче варварскую Орду, которая покоряет земли континента от океана до океана, включая Бракадун. Вскоре после смерти Джарга его империя распадается, варвары покорены бракадунцами.

~начало II века - Молодые эльфы, ведомые Эльфиасом, изгнаны с острова Вори. Они становятся лесными эльфами и основывают королевство АвЛи на севере Антагарича. Вскоре от них отделяются тёмные эльфы, которые поселяются в Джадаме.

~177 - Меч Холода, могущественный магический клинок, создан на Вори. Клинок помещён на хранение в эльфийский город Воли и со временем создаёт ледник, похоронивший под собой город.

~конец II века - Молодой варвар Тарнум поднимает восстание против королей-колдунов Империи Бракадун в западных степях. Орда варваров завоевывает земли волшебников, что приводит к падению Империи Бракадун. При взятии замка Стилхорн маг Гэвин Магнус получает бессмертие из неведомого источника. Болотные Земли на западе Антагариче захвачены варварами. Рыцарь Рион Грифонхарт возглавляет восставших жителей бывшей Империи на севере владений Тарнума. Рион использует грифонов, чтобы объединить разрозненные поселения и основывает королевство Эрафию. Женой Риона Грифонхарта I становится сестра Тарнума, спасенная рыцарем от войск ее брата при штурме Стилхорна. Оставшиеся маги Бракадуна основывают королевство Бракада в пустынях и высокогорьях юго-западного полуострова. Гавин Магнус становится Бессмертным Королем Бракады



~начало III века - Эрафия сокрушает варварскую орду Тарнума. Рион убивает Тарнума на дуэли. Значительная часть бывших владений Империи Бракадун, а также Болотные Земли входят в состав Эрафии. Остатки варваров отступают в западные степи, где основывают государство Крюлод. Несколько десятилетий спустя герцог Дизелиск, правитель Подземного Мира (обширного подземелья к северо-востоку от Эрафии) нападает на Эрафию. Рион Грифонхарт побеждает войска демона и изгоняет их обратно в Подземный Мир. Дизелиск ослеплен.

середина III века - Рион Грифонхарт I умирает, престол Эрафии занимает его дочь Аллисон. Душу Риона похищают демоны Подземного Мира. Аллисон, при поддержке Тарнума (воскрешенного Предками, богами варваров, для искупления грехов его молодости), спасает душу Короля. Эрафийцы уничтожают герцога Дизелиска и разбивают его воинство. Силы Подземного Мира разгромлены.

начало V века - Период развития некромантии как науки. Могущественный маг Этрик становится первым некромантом, он создает Ритуал Вечной Ночи и превращает себя в первого лица. Великий архимаг Терракс делает открытия в стихийной магии и магиях Света и Тьмы, его исследования становятся основой для появления различных магических школ и существенно развиваются магии. Создание Гильдии Некромантов Энрота, которая пропагандирует тёмную магию. Основываются Гильдии Некромантов в Джадаме и Антагариче, в Дейе.

499 - Король Магнус II основывает в Бракадийской Пустыне Селесту, столицу Бракады - город, пребывающий как в небе, так и в горах. Ангелы заключают союз с Бракадой.

~590 - Военачальник Харек и его орда морских разбойников выбивают троллей с острова Регны и те отступают на Джадам. Пираты основывают подобие королевства на Регне, Харек провозглашает свое государство "Империей Бесконечного Океана" и становится Императором Хареком Первым. В дальнейшем Регна стала самым сильным объединением пиратов на планете. Харек Первым умирает в том же году, отравленный собственной женой.

624 - Эрафийцы, добывая редкий вид древесины, углубляются в леса АвЛи. Начинаются Древесные Войны между АвЛи и Эрафией. Появление Спорных Земель, областей между Эрафией, АвЛи и - частично - Дейей, на которые претендуют как эрафийцы, так и эльфы

689 - Эрафийцами построен замок Хармондэйл в Спорных Землях как передовая линия обороны от эльфийских войск в ходе Древесных Войн. У замка основан одноименный город.

789 - Древесные Войны заканчиваются подписанием мирного договора между Эрафией и АвЛи. Ущерб, причиненный невероятно долгой войной, огромен, и с тех пор между АвЛи и Эрафией практически нет конфликтов, только периодические разногласия из-за

~796 - Стихийные Лорды начинают возвращаться после десяти тысяч лет изгнания и планируют захватить Энрот. Предки поручают Тарнуму остановить Лордов, завоевав Стихийные Планы, получив тем самым власть над стихиями. Тарнуму оказывают помощь силы Бракады. Бессмертный Герой отправляется на Стихийные Планы через одно из Сопряжений (объединение стихий, подобное на город) и завоевывает их, включая перекресток между ними - План Магии, подобный телесному миру, но с магическими искажениями

826 - Тарнум возвращается из Стихийных Планов. В некоторых частях Стихийных Планов время течет не так, как в телесном мире, поэтому Тарнум и его экспедиция вернулись через 30 лет. Стихийные Планы завоеваны Тарнумом, он получил большую магическую силу и власть над стихийными духами. Стихийный Лорды, атаковавшие Антагарич, отброшены Тарнумом назад. Сопряжения стихий исчезают. Стихийные духи-маги Тарнума стирают память об имевших место событиях Гавину Магнусу и участникам экспедиции.

-830 - Предок Ворр, обезумевший из-за поклонения ему кровожадного племени варваров, берет в плен двух других Предков и пытается уничтожить Мировое Древо (тоннели, находящиеся в горе, дающие жизнь планете). Его останавливает Тарнум, который спасает Мировое Древо. Ворр отправляется через портал Сверкающий Мост на Огненную Луну - планету, разрушенную криганами, на выжженных пустошах которой остались некоторые демоны. Ворр заточил Предков на Огненной Луне и остался там, чтобы накопить разрушительную силу. Тарнум и силы варваров, обитавших в Мировом Древе, отправляются вслед за Ворром. Ворр направляет через Сверкающий Мост своих демонических союзников. Передовые силы криган ненадолго вторгаются на Энрот, пытаясь помешать Тарнуму, но изгнаны им. Тарнум проходит через Сверкающий Мост на Огненную Луну, где освобождает Предков. Он побеждает Ворра и исцеляет его соком Мирового Древа

837 - Восстание жителей Болотных Земель под предводительством Тарнума против рабства у Безумного Короля Грифонхарта. Болотные Земли освобождены от эрафийского гнета. Сын Безумного Короля, Нивен Грифонхарт, бывший союзником болотников, становится Королем Эрафии и признает независимость Болотных Земель. Болотники основывают королевство Таталия, которое включает в себя Болотные Земли и снежные горы к северу от них. Повелитель Зверей Дрогло становится правителем Таталии.

1112 - Морглин Айронфист и верные ему люди попадают на Энрот, они оказываются на континенте Энрот. Основывается Замок Айронфист. Начинается обустройство на континенте.

-1122 - Начинается военное противостояние между четырьмя самыми могущественными лордами Энрота за власть на континенте. Лорд Аламар, самый могущественный из соперников, правит чернокнижниками. Королева Ламанда - волшебницами города Норастон и друидами, её также поддерживают лесные эльфы. За лордом Айронфистом стоит рыцарское сословие. Лорд Слэйер выступает вождем варваров северных земель. **[События Героев Меча и Магии I]**

1126 - Морглин Айронфист побеждает своих соперников. В финальной битве он одерживает верх над лордом Аламаром, однако тот избегает заключения под стражу. Айронфист становится правителем континентального королевства Энрота. Лорд Слэйер позже погибает в одной из стычек с варварами.

1151 - Смерть Морглина Айронфиста. Провидцу предстоит решить, кто из сыновей Морглина займет трон Энрота: Роланд или Арчибалд. Арчибалд убивает Провидца и его учеников. Он обвиняет в содеянном Роланда и объявляет себя Королем Энрота. Роланд бежит в летний дворец Айронфистов. Начинается Война Престолонаследия. Арчибалд, разгневанный на Оракула за то, что тот отказался помочь ему, вырывается из кристаллы памяти Мелиана. **[События Героев Меча и Магии II]**

1154 - Роланд побеждает в Войне Престолонаследия. Придворный маг Танир превращает Арчибалда в каменную статую, которую помещают в библиотеку замка Айронфист. Катерина Грифонхарт, принцесса Эрафии, выходит замуж за Роланда.

~конец 1154 - Фениксы Энрота возвращаются в План Огня.

1155 - Рождение Николая Айронфиста, сына Роланда и Катерины. Некоторые герои Энрота и ветераны Войны Престолонаследия перебираются в Антагарич. Волшебница Джем переезжает в Спорные Земли, варвар Крэг Хэк - в Эрафию.

1162 - Ночь Падающих Звезд. Вторжение криган на Энрот. Основные силы, в Улье, высаживаются у селения Сладкая Вода на северо-западе Энрота. Остальные высаживаются в Земле Гигантов, Эофоле, на восточном побережье Антагарича, где возводят Колонию Зод. После этого были опустошены и разрушены Сладкая Вода и Эофол. Из Сладкой Воды спаслось только четыре человека, благодаря магу Фалагару. Количество криган в Эофоле неотступно растёт. Король криган Ксенофекс и Королева решают на время зататься и продолжать копить силы, основывается Культ Баа.

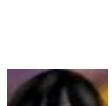
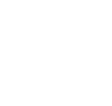
Ксенофекс собрал в Эофоле инфернальную армию, состоящую из расплодившихся там демонов и поработившей их армии дьяволов-воинов под командованием Люцифера Кригана III. Из Улья выступают войска лазутчиков из низших дьяволов, терроризирующие поселения в западных землях Энрота. Армия Люцифера совершает набеги на Эрафию, АвЛи и Спорные Земли. Роланд отправляется в западные пределы Энрота с большой и сильной армией. Атаковав демонов, Роланд одерживает верх, но подоспевшее из Улья подкрепление вынуждает Короля Энрота отступить в замок Кригспайр.

Дьяволы одерживают победу над Роландом, командир рыцарей сир Рагнар и придворный маг Танир погибают в битве. Магистр Воздуха Сульман предает Роланда и помогает криганам, с которыми сражался Роланд, путем того, что не отправляет письма о помощи, которые Роланд передает ему для посыпки Катерине и регенту Энрота - Уилбуру Хэмфри. Роланд и его войска побеждены. Кригане воздвигают передовой форпост, который занимается периодическими вылазками с целью сбора сведений о войсках королевства.

-1164 - Некромант Сандро, бывший ученик мага Этрика, обманом получает могущественные некромантские артефакты с помощью Джем и Крэга Хэка. Получивший, полуэльф Вори Джелу, приемный сын эрафийского генерала Моргана Кендела, становится офицером Лесной Стражи. Маг-ученик Йог становится варваром в армии правителя Кролода - герцога Винстона Борагуса. Джем становится друидом в АвЛи. Этрик, недовольный тем, что его ученик стал некромантом, при помощи своего иного ученика Джедита, лучшего друга Сандро, пытается остановить Сандро на его пути в Дейю. Сандро прорывается в Дейю и благодаря интриге ему удается возвести на трон Дейи свою марионетку - некроманта Финнеаса Вилмара. Сандро и Вилмар строят планы нападения на АвЛи и Эрафию при помощи армий Дейи и артефактов Сандро. Их планы разрушают Джем, Йог, Джелу и Крэг Хэк. Сандро лишен украденных им артефактов.

Джелу становится командиром Лесной Стражи. Сандро и Финнеас Вилмар заключают союз с Нигоном и силами Люцифера Кригана для нападения на Эрафию. Тайный некромант лорд Хаарт, герой Войны Престолонаследия и член Гильдии Некромантов Дейи, соглашается отравить Николаса Грифонхарта. Сандро доставляет Хаарту яд. Вилмар предает Сандро и хитростью отправляет его в темницу, планы нападения на Эрафию Вилмар присваивает себе. **[События Дыхания смерти]**

1165 - Король Николас Грифонхарт отравлен, Катерина отправляется в Эрафию на похороны отца. Выжившие жители Сладкой Воды (обучавшиеся эти три года у Фалагара) спасают планету от криган, уничтожив с помощью оружия Древних, по заданию Оракула Мелиана (герои вернули его кристаллы памяти), Улей криган. Культ Баа не справился со своей задачей по предотвращению использования оружия Древних против криган. Таюже герои освобождают Арчибалда, который передает им свиток, необходимый для предотвращения уничтожения планеты при разрушении Улья.



1165 - 1167 - Силы Нигона и Эофола вторгаются в Эрафию. Катерина начинает борьбу с захватчиками, ей удаётся заключить союз с ангелами, Бракадой и АвЛи. Силами Катерины от захватчиков освобождена столица Эрафии Стэдвик, а с западных земель выдворены противостоящие друг другу войска Таталии и Крюлода. Кригане выходят из войны, а нигонцы обращены в бегство по тем же тоннелям, по которым и напали на Эрафию. Тем временем, Финнеас Вилмар воскрешает короля Николаса Грифонхарта в образе лича. Грифонхарт убивает Вилмара и восходит на трон Дейи.



Некроманты нападают на Эрафию. Некромант Нимбус и Арчибалд Айронфист, прибывшие в Дейю с остатками Гильдии Некромантов Энрота, заключают союз с Катериной и ее союзниками из Бракады и АвЛи. Вместе четыре армии изгоняют некромантов из Эрафии. Во время финальной битвы Николас Грифонхарт убивает своего отравителя лорда Хаарта. Душа короля упокоена Катериной. Арчибалд становится Королем Дейи. Катерина становится Королевой Эрафии, чтобы восстановить страну после войны. Арчибалд провоцирует в Спорных Землях восстание города Велнин, пытающегося стать независимым от Эрафии и АвЛи. Велнин объявляет себя независимым государством, но вскоре вновь захвачен Эрафией и АвЛи. Конфликты людей и эльфов за Спорные Земли возобновляются. **[События Возрождения Эрафии]**

1168 - 1169 - Хармондэйл становится независимым королевством, войны между Эрафией и АвЛи удается избежать. Бракада становится союзником Хармондэйла. Лорды выполняют поручения для советников Гавина Магнуса. На одном из заданий они обретают оружие Древних и отправляются в Эофол, где убивают Ксенофекса разрушают Колонию Зод. Во время рейда из плена криган освобожден Роланд Айронфист. Основные силы криган на Энроте сокрушены. Арчибалд Айронфист (оказавший лордам помочь в битве с криганами, прислав им оружие) изгнан из Дейи своими советниками, Кастрор приходит к власти в Дейе. Арчибалд и Роланд наконец заключают мир, после чего Катерина отправляет Арчибальда в изгнание в лабораторию алхимика Кланкера.

1171 - Оставшиеся кригане в Эофоле объединяются под властью Люцифера Кригана III. В момент своей смерти Ксенофекс посыпает Люцифера телепатическое сообщение, в котором рассказывает ему о мече под названием Клинок Армагеддона. Этот артефакт обладает огромной силой огненной магии. Если Люцифер соберет огромное войско и создаст Клинок Армагеддона, он сможет захватить Антагарич и у криган снова будет шанс обрести власть над планетой.



Люцифер посыпает своего ближайшего помощника, Ксерона, найти реликвии, необходимые, чтобы создать Клинок. Катерина и Роланд Айронфисты узнают о растущей активности криган и атакуют Эофол. Кригане нападают на Эратию, начинается крупномасштабная война. Сопряжение стихийных духов, объединение четырех армий Стихийных Планов, помогает силам Эратии и Лесной Стражи в борьбе с криганами; духи также предупреждают Катерину и Джелу о Клинке Армагеддона. Во время войны Ксерону с помощью кузнеца-алхимика Казандара удается создать Клинок Армагеддона и он направляется в Крилах, столицу Эофола, чтобы преподнести Клинок Люциферу. Катерина, Джелу и Роланд вынуждают криган уйти в глухую оборону, они побеждают Ксерона и забирают у него Клинок.

Ксерон и оставшиеся войска Люцифера собираются для обороны Крилаха. Катерина, Джелу, Роланд и армия стихийных духов Сопряжения берут штурмом Крилахи до прибытия к криганам подкреплений из Нигона. Люцифер Криган погиб, почти все кригане истреблены, жалкое количество выживших бежало и рассеялось по Эофолу. Клинок Армагеддона отдан Джелу, почти все войска Сопряжения возвращаются обратно на Стихийные Планы. Роланд и Катерина вскоре отплывают в Энрот. Генерал Морган Кендел назначен регентом и должен избрать нового короля Эратии.

В Крюлоде в ходе Фестиваля Жизни к власти приходит новый король - Килгор. Армия некромантов, ведомая лордом Хаартом, воскрешенным последователями культа, в который он входил, вторгается в северную Таталию. Огненная ведьма Адриен возглавляет ополчение таталийцев, ее войскам удалось разгромить силы нежити и убить лорда Хаарта. Мутаре, одна из Подземных Повелителей Нигона, превращается в драконицу после испытания из сосуда с кровью Отца Драконов, и начинает объединение Нигона под своей властью. **[События Клинка Армагеддона]**

-1173 - Мутаре объединяет Нигон и организовывает вторжение в Эрафию и АвЛи. Ее армию пополняют подчиненные ее новой силой драконы и куча выживших криган. Тарнум возглавляет объединенное войско АвЛи и Эрафии и отбивает атаку. Мутаре бежит обратно в Нигон, где вскоре убита. Нигон ввергнут в междуусобные войны после ее смерти.



-1174 - 1175 - Джелу решает уничтожить Меч Холода - артефакт, равный и противоположный по силе Клинку Армагеддона, хранящийся на острове Вори. Тарнум объединяет некоторые силы Нигона и отправляется вслед за Джелу, чтобы не дать Джелу добраться до Меча Холода, так как он может по недорысию свести их вместе, что, если верить пророчеству, погубит мир. Также на Вори отправляется войско варваров под предводительством Кии, третьей жены Короля Килгора, чтобы добить Меч Холода для своего мужа. В результате силы Джелу и Тарнума добираются до города Воли, где хранится Меч Холода. Тарнум первым вступает в город, но обнаруживает, что Меч уже похищен Кией.

1175 - Между варварской ордой Килгора и эльфийской армией Джелу происходит сражение, в результате которого Килгор и Джелу в бою скрещивают Клинку Армагеддона и Меч Холода. Магический резонанс двух реликвий-антиподов вызывает природные катаклизмы огромной силы, которые распространяются по всей планете, в результате чего весь Энрот разрушен. Это событие становится известно как Расплата. Во время нее по всей планете открываются порталы, через которые тысячи выживших бегут в другой мир - Аксеот. **[далее Герои Меча и Магии IV]**



КАРТА ЭРАФИИ:

