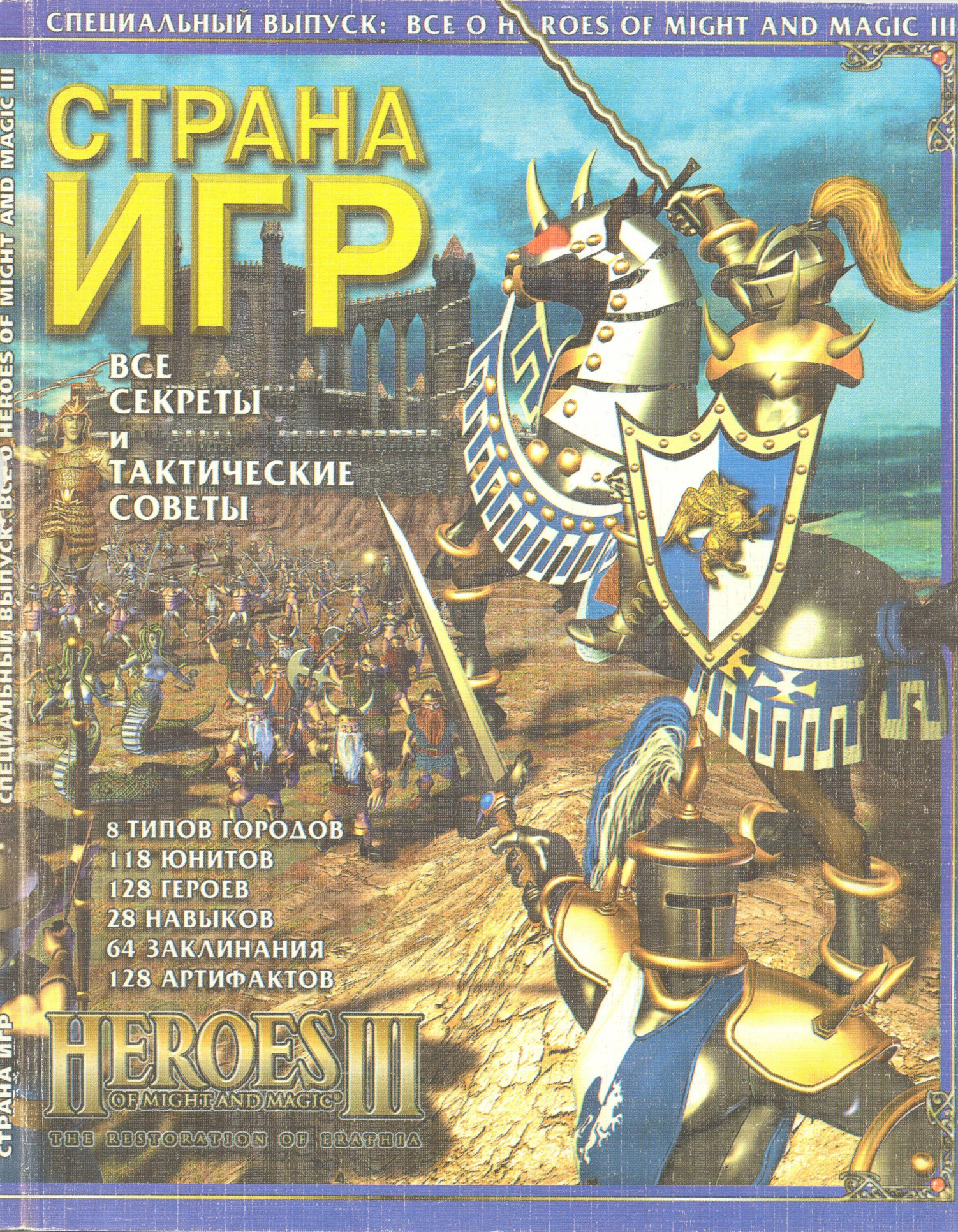
СТРАНА ИГР

СТРАНА ИГР
СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК: ВСЕ О HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

ВСЕ СЕКРЕТЫ И ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ



- 8 ТИПОВ ГОРОДОВ
- 118 ЮНИТОВ
- 128 ГЕРОЕВ
- 28 НАВЫКОВ
- 64 ЗАКЛИНАНИЯ
- 128 АРТИФАКТОВ

HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC
THE RESTORATION OF ERATHIA

Приносим особую благодарность **Грегори ФУЛТОНУ (Greg FULTON)**, дизайнеру компании **New World Computing**, без поддержки которого этот проект мог бы не состояться...



Тучи сгущаются над ***Erathia*** *и грядет великая битва...*
На исходе года падет старое королевство и уйдут великие герои,
Из руин и пепла возродится новое государство,
И настанет время ***Heroes of Might &Magic III: The Restoration of Erathia.***

Зарегистрирован в Комитете Печати РФ. Регистрационный номер 014416 от 31.01.96



Страна Игр журнал

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК

Вы держите в руках необычный номер «**Страны Игр**». Когда у нас появился диск **Heroes of Might and Magic III: Restoration of Erathia**, мы поняли, что среди обычных новостей, превью и обзоров нашего журнала просто невозможно будет достойно рассказать об этой игре. Рассказать обо всем: о замках и юнитах, о магии и артифактах, о новой стратегии и тактике. И на свет появился вот этот **Специальный Выпуск** «**Страны Игр**», целиком и полностью посвященный одной единственной игре — **Heroes of Might and Magic III**.

И мы хотим посоветоваться с вами, нашими читателями. Ведь в конечном счете для вас и только для вас создавался этот выпуск. Вы же будете его критиками и судьями. Мы ждем любых откликов — от хвалебных до зубодробительных, главное чтобы они вообще были. Понравился ли вам этот выпуск? Хотели бы вы видеть подобные ему и впредь? Если да, то о каких играх нам стоит рассказать в первую очередь? Мы будем с нетерпением ждать ваших откликов.

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *главный редактор*
Максим Заяц *maxim@gameland.ru*
Юрий Поморцев *dreg@gameland.ru*
Сергей Овчинников *ovch@gameland.ru* — *технический редактор*
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* — *корректор*

ART

Серж Долгов — *обложка*
АЛ — *графика*
ЛИ — *цвет*
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *дизайн и верстка*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *цветоделение*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *обслуживание компьютеров*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компани» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Владислав Пискунов *vlad@gameland.ru* — *администратор*
Юрий Королев *yuri@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site http://www.gameland.ru
E-mail magazine@gameland.ru

Вывод на пленки осуществлен **«ХГС»**
Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии **«Пресса»**
Заказ № 594

Тираж **20 000** экземпляров
Цена договорная

GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company — *publisher*
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* — *director*
phone: **(095) 124-0402;** fax: **(095) 125-0211**

Co-operated with **GameLand (N.Y.) Inc.**
phone: **(718) 421-9130;** fax: **(718) 421-9129**

СОДЕРЖАНИЕ

СОДЕРЖАНИЕ 3

СЮЖЕТ 4

ГОРОДА, ПОСТРОЙКИ и ЮНИТЫ 5
Общие Постройки 6
Приемный Зал (Hall) 6
Защитные Сооружения (Castle) 6
Магические Гильдии (Mage Guilds) 7
Рынок (Marketplace) и Таверна (Tavern) 7
ЗАМОК (CASTLE) 8
Специфичные сооружения 9
Обитатели 9
ТЕМНИЦА (DUNGEON) 12
Специфичные сооружения 13
Обитатели 13
ФОРТ (FORTRESS) 16
Специфичные сооружения 17
Обитатели 17
АД (INFERNO) 20
Специфичные сооружения 21
Обитатели 21
НЕКРОПОЛИС (NECROPOLIS) 24
Специфичные сооружения 25
Обитатели 25
ТВЕРДЫНЯ (RAMPART) 28
Специфичные сооружения 29
Обитатели 29
КРЕПОСТЬ (STRONGHOLD) 32
Специфичные сооружения 33
Обитатели 33
БАШНЯ (TOWER) 36
Специфичные сооружения 37
Обитатели 37
НЕСТАНДАРТНЫЕ ТИПЫ ВОЙСК 40
Элементали и Големы 40
БОЕВЫЕ МАШИНЫ 41
СВЯТОЙ ГРААЛЬ 42

СКИЛЛЫ и ЗАКЛИНАНИЯ 43
Базовые характеристики и Скиллы героев 44
ЗАКЛИНАНИЯ 46
Заклинания Стихии Воздуха 46
Заклинания Стихии Земли 48
Заклинания Стихии Огня 50
Заклинания Стихии Воды 52

АРТИФАКТЫ, РЕСУРСЫ и ЗДАНИЯ 55
Артифакты 56
Объекты на карте 59

ИГРОВАЯ ЛОГИКА и СОВЕТЫ 61
«Горячие» клавиши 62
Советы 63

ПИСЬМО из ЭНРОТА 70

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ 71
LONG LIVE THE QUEEN 72
Homecoming 72
Guardian Angels 74
Griffin Cliff 76
DUNGEONS AND DEVILS 78
A Devilish Plan 78
Groundbreaking 80
Steadwick's Fall 82
SPOILS OF WAR 84
Borderlands 84
Gold Rush 86
Greed 88
LIBERATION 90
Steadwick's Liberation 90
Deal with the Devil 94
Neutral Affairs 96
Tunnels and Troglodytes 98
LONG LIVE THE KING 102
A Gryphon's Heart 102
Season of Harvest 104
Corporeal Punishment 106
From Day to Night 108
SONG FOR THE FATHER 112
Safe Passage 112
United Front 114
For King and Country 116
SEEDS OF DISCONTENT 120
The Grail 120
The Road Home 122
Independence 124

ПРИЛОЖЕНИЕ №1 126
Сводная таблица юнитов 126

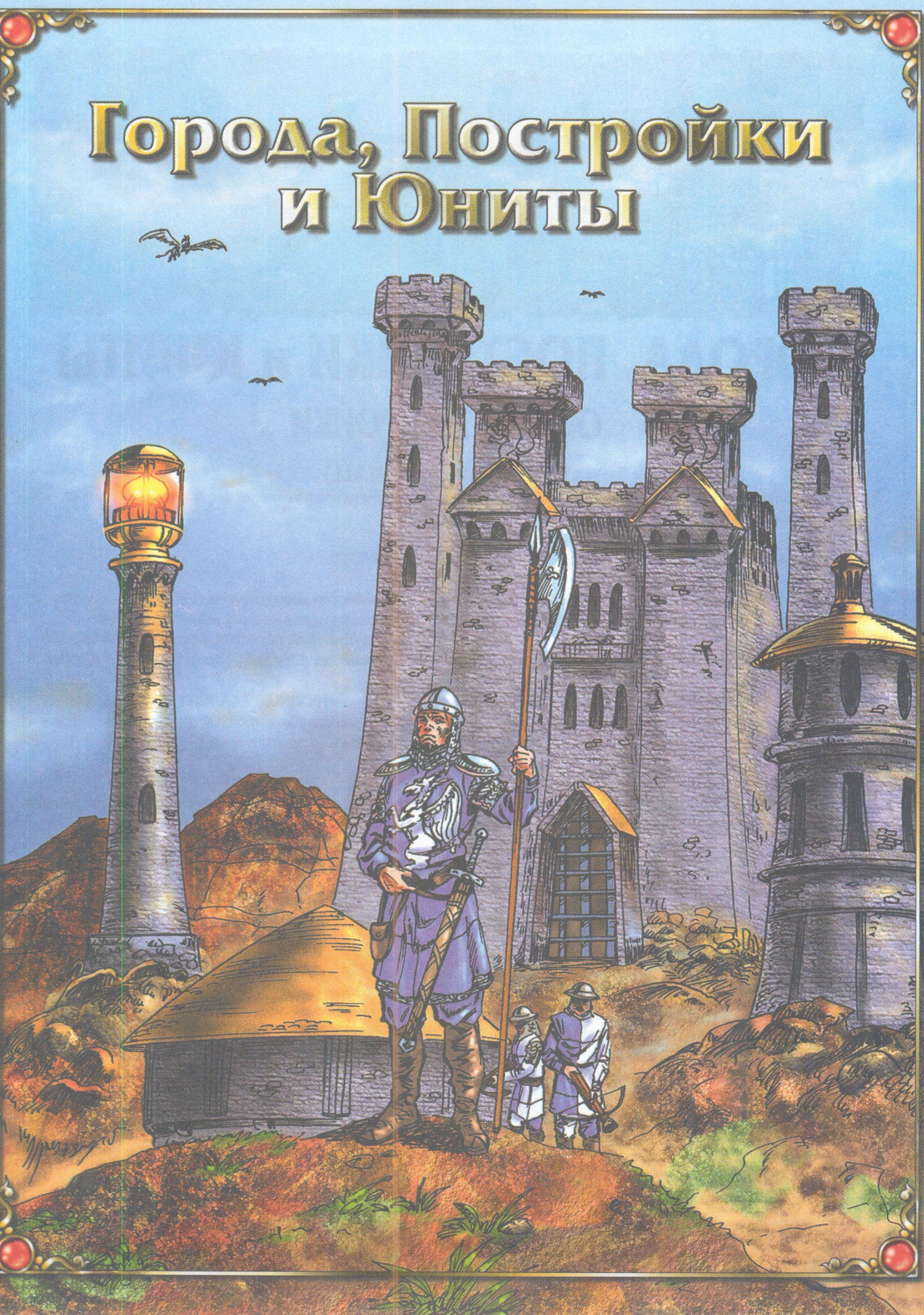


Сюжет **Heroes of Might and Magic III: Restoration of Erathia** берет свое начало с того момента на котором обрывается нить повествования **Might and Magic VI**. Королева Катерина узнает, что ее отец, король **Gryphonheart**, предательски убит, а королевство Эравия ввергнуто в смуту. Зная о том, что вероломные соседи непременно решат воспользоваться сложившейся ситуацией, она решилась оставить Энрот ради Эравии, и с флотом военных кораблей пустилась в плавание. Прибытие подтвердило ее худшие опасения. Война уже разгоралась, война за передел этих земель.

Отвоевав столицу Эравии, город **Steadwick**, Катерина объявила себя королевой, и с самого начала своего правления оказалась втянутой в череду пограничных войн с соседями. Но основной проблемой для нее стали некроманты. Стремясь создать полководца, равного ей, они сумели оживить ее отца. Возродившийся из мертвых король стал во главе их войска... и очень скоро они утратили всякую власть над ним. В борьбе с легионами нежити впервые за всю историю существования Эравии объединились люди, эльфы **AvLee**, колдуны **Bracada**...

Тайна смерти короля Gryphonheart была раскрыта. Лорд Хаарт подмешал яд ему в пищу, чтобы отомстить за изгнание некромантов из земель Эравии. Но предателю и убийце суждено погибнуть от руки своей жертвы...

Города, Постройки и Юниты





ГОРОДА, ПОСТРОЙКИ и ЮНИТЫ

ОБЩИЕ ПОСТРОЙКИ

ПРИЕМНЫЙ ЗАЛ (HALL)

Городские приемные залы являются символом власти и своим убранством демонстрируют общее благополучие города. Чем роскошнее будет зал, тем больше золота будет приносить город в казну.

ПОСТРОЙКА	СТОИМОСТЬ	ТРЕБУЕТСЯ
Деревенский двор (Village Hall)	-	-
Городская ратуша (Town Hall)	***2500 ед. золота***	***Деревенский двор, таверна (Village Hall, Tavern)***
Тронный зал (City Hall)	*5000 ед. золота*	*Городская ратуша, кузница, магическая гильдия, рынок (Town Hall, Blacksmith, Mage Guild, Marketplace)*
Капитолий (Capitol)	***10000 ед. золота***	***Тронный зал (City Hall), Городской замок (Castle)***

ДЕРЕВЕНСКИЙ ДВОР (VILLAGE HALL)

Деревенский двор обеспечивает минимальную защиту поселению и приносит **500** ед. золота в день. Это сооружение изначально имеется в каждом городе.

ГОРОДСКАЯ РАТУША (TOWN HALL)

Ратуша увеличивает доход с города до **1000** ед. золота в день.

ТРОННЫЙ ЗАЛ (CITY HALL)

Ратуша, превращенная в тронный зал, увеличивает доход с города до **2000** ед. золота в день.

КАПИТОЛИЙ (CAPITOL)

Капитолий приносит **4000** ед. золота в день. Это сооружение можно построить только в одном городе.

ЗАЩИТНЫЕ СООРУЖЕНИЯ (CASTLE)

Городские защитные сооружения отражают боеспособность города и его защищенность от внешних нападений. Кроме этого, они увеличивают недельный прирост населения.

ПОСТРОЙКА	СТОИМОСТЬ	ТРЕБУЕТСЯ
Форт (Fort)	*5000 ед. золота + 20 ед. дерева + 20 ед. руды*	*Деревенский двор (Village Hall)*
Цитадель (Citadel)	***2500 ед. золота + 5 ед. руды***	***Форт (Fort)***
Замок (Castle)	*5000 ед. золота + 10 ед. дерева + 10 ед. руды*	*Цитадель (Citadel)*

ФОРТ (FORT)

После постройки форта вокруг города появляются защитные стены.

ЦИТАДЕЛЬ (CITADEL)

После переоборудования форта в цитадель появляется заполненный водой ров вокруг городских стен и стрелковая башня. Помимо этого, увеличивается недельный прирост населения на **50**%.

ГОРОДСКОЙ ЗАМОК (CASTLE)

После постройки городского замка к основной стрелковой башне добавляются две дополнительных, обладающих вдвое меньшей огневой мощью, а обычные стены становятся фортифицированными. Прирост населения увеличивается на **100**%.

МАГИЧЕСКИЕ ГИЛЬДИИ (MAGE GUILDS)

Магические гильдии аккумулируют в себе все знания о волшебстве. Здесь можно купить книгу заклинаний (**spell book**) за **500** золотых и записать в нее доступные заклинания. Важно помнить, что заклинания высших уровней (от третьего) доступны герою только при наличии скилла Мудрость (**Wisdom**). Еще одна важная особенность: за один ход, проведенный в городе с построенной магической гильдией, у героя восстанавливается до максимума спелл-поинты .

ГИЛЬДИЯ	СТОИМОСТЬ	ТРЕБУЕТСЯ
Магическая гильдия первого уровня (Mage Guild Level I)	*2000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды*	*Деревенский двор (Village Hall)*
Магическая гильдия второго уровня (Mage Guild Level II)	***1000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды + 4 ед. кристаллов + 4 ед. самоцветов + 4 ед. ртути + 4 ед. серы***	***Магическая гильдия первого уровня (Mage Guild Level I)***
Магическая гильдия третьего уровня (Mage Guild Level III)	*1000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды + 6 ед. кристаллов + 6 ед. самоцветов + 6 ед. ртути + 6 ед. серы*	*Магическая гильдия второго уровня (Mage Guild Level II)*
Магическая гильдия четвертого уровня (Mage Guild Level IV)	***1000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды + 8 ед. кристаллов + 8 ед. самоцветов + 8 ед. ртути + 8 ед. серы***	***Магическая гильдия третьего уровня (Mage Guild Level III)***
Магическая гильдия пятого уровня (Mage Guild Level V)	*1000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды + 10 ед. кристаллов + 10 ед. самоцветов + 10 ед. ртути + 10 ед. серы*	*Магическая гильдия четвертого уровня (Mage Guild Level IV)*

МАГИЧЕСКАЯ ГИЛЬДИЯ ПЕРВОГО УРОВНЯ (MAGE GUILD LEVEL I)

Гильдия предоставляет пять заклинаний первого уровня.

МАГИЧЕСКАЯ ГИЛЬДИЯ ВТОРОГО УРОВНЯ (MAGE GUILD LEVEL II)

Гильдия предоставляет дополнительно четыре заклинания второго уровня.

МАГИЧЕСКАЯ ГИЛЬДИЯ ТРЕТЬЕГО УРОВНЯ (MAGE GUILD LEVEL III)

Гильдия предоставляет дополнительно три заклинания третьего уровня. В городах-крепостях и городах-фортах это максимальный уровень магической гильдии.

МАГИЧЕСКАЯ ГИЛЬДИЯ ЧЕТВЕРТОГО УРОВНЯ (MAGE GUILD LEVEL IV)

Гильдия предоставляет дополнительно два заклинания четвертого уровня. В городах-замках это максимальный уровень магической гильдии.

МАГИЧЕСКАЯ ГИЛЬДИЯ ПЯТОГО УРОВНЯ (MAGE GUILD LEVEL V)

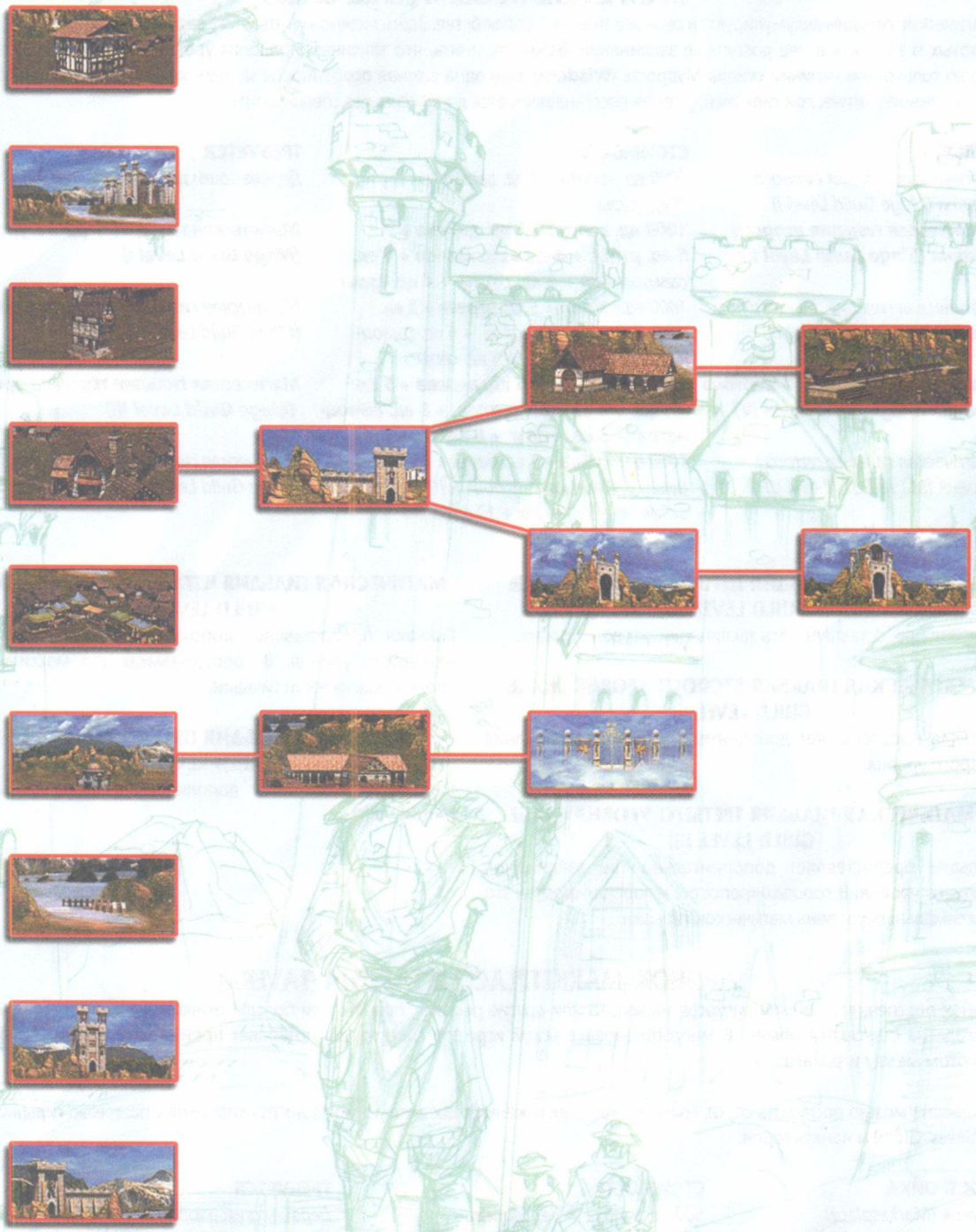
Гильдия предоставляет дополнительно одно заклинание пятого уровня.

РЫНОК (MARKETPLACE) И ТАВЕРНА (TAVERN)

Рынок обеспечивает обмен ресурсов на золото или другие ресурсы, причем чем больше рынков вы построили, тем более выгодным становится обмен. В многопользовательской игре это сооружение позволяет производить обмен ресурсами и золотом между игроками.

В таверне можно послушать слухи, сравнить свои достижения с достижениями своих противников с помощью гильдии воров (Thieves' Guild) и нанять героя.

ПОСТРОЙКА	СТОИМОСТЬ	ТРЕБУЕТСЯ
Рынок (Marketplace)	*500 ед. золота + 5 ед. дерева*	*Деревенский двор (Village Hall)*
Таверна (Tavern)	***500 ед. золота + 5 ед. дерева***	***Деревенский двор (Village Hall)***



ЗАМОК (CASTLE)

Замки — пристанища для Клериков (**Clerics**) и Рыцарей (**Knights**). В этих городах тренируются воины-мечники, воины-стрелки, а также союзные войска гриффинов и ангелов.

СПЕЦИФИЧНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

ПОСТРОЙКА	СТОИМОСТЬ	ТРЕБУЕТСЯ
Кузница (Blacksmith)	*1000 ед. золота + 5 ед. дерева*	*Деревенский двор (Village Hall)*
Братство меча (Brotherhood of the Sword)	***500 ед. золота + 5 ед. дерева***	***Таверна (Tavern)***
Склад ресурсов (Resource Silo)	*5000 ед. золота + 5 ед. руды*	*Рынок (Marketplace)*
Верфь (Shipyard)	***2000 ед. золота + 20 ед. дерева***	***Деревенский двор (Village Hall)***
Маяк (Lighthouse)	*2000 ед. золота + 10 ед. руды*	*Верфь (Shipyard)*
Конюшни (Stables)	***2000 ед. золота + 10 ед. дерева***	***Бараки (Barracks)***
Бастион гриффинов (Griffin Bastion)	*1000 ед. золота*	*Башня гриффинов (Griffin Tower)*



КУЗНИЦА (BLACKSMITH)

В кузнице умельцы-кузнецы создают баллисты (**ballista**) — см. раздел **БОЕВЫЕ МАШИНЫ**.



МАЯК (LIGHTHOUSE)

Каждый построенный маяк увеличивает количество ходов ваших кораблей.



БРАТСТВО МЕЧА (BROTHERHOOD OF THE SWORD)

Таверна, преобразованная в резиденцию элитных войск, поднимает на две единицы мораль отрядов, обороняющих город.

КОНЮШНИ (STABLES)

Герои, посетившие замки с построенными конюшнями, получают бонус к числу ходов.





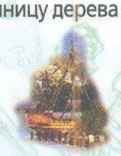
СКЛАД РЕСУРСОВ (RESOURCE SILO)

Рынок, превращенный в склад, дает **1** единицу дерева и **1** единицу руды в день.



БАСТИОН ГРИФФИНОВ (GRIFFIN BASTION)

Бастион дает дополнительный недельный прирост гриффинов (+ **3** птицы).



ВЕРФЬ (SHIPYARD)

Здесь строятся корабли, стоимость которых составляет **1000** ед. золота и **10** ед. дерева.

ОБИТАТЕЛИ

PIKEMEN/HALBERDIERS

Пикейщики и алебардщики по праву причисляются к числу самых сильных пеших воинов. Их некоторая медлительность с лихвой покрывается отличными боевыми характеристиками.









ЮНИТ	*PIKEMAN*	*HALBERDIER*
Стоимость	***60 ед. золота***	***70 ед. золота***
Повреждения	*1-3*	*2-3*
Выстрелы	***Нет***	***Нет***
Атака	*4*	*6*
Защита	***5***	***5***
Хит-поинты	*10*	*10*
Передвижение	***По земле***	***По земле***
Скорость	*4 клетки*	*5 клеток*
Постройка	***Караульное помещение (Guardhouse)***	***Усовершенствованное караульное помещение (Upgraded Guardhouse)***
Стоимость сооружения	*500 ед. золота + 10 ед. руды*	*1000 ед. золота + 5 ед. руды*
Требуются	***Форт (Fort)***	***Караульное помещение (Guardhouse)***
Недельный прирост	*14*	*14*

ARCHERS/MARKSMEN

Лучники и стрелки-снайперы не носят тяжелых доспехов, предпочитая не сковывающие движений легкие кожанки. Они вооружены арбалетами для дальних атак и короткими клинками для рукопашных схваток. Стрелки-снайперы способны сделать два выстрела за одну атаку.






ЮНИТ	ARCHER	MARKSMAN
Стоимость	**100 ед. золота**	**150 ед. золота**
Атака	6	6
Защита	**3**	**3**
Хит-поинты	10	10
Повреждения	**2-3**	**2-3**
Выстрелы	12	24
Передвижение	**По земле**	**По земле**
Скорость	4 клетки	6 клеток
Постройка	**Башня стрелков (Archers' Tower)**	**Усовершенствованная башня стрелков (Upgraded Archers' Tower)**
Стоимость сооружения	1000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды	1000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды
Требуются	**Караульное помещение (Guardhouse)**	**Башня стрелков (Archers' Tower)**
Недельный прирост	9	9

GRIFFINS/ROYAL GRIFFINS

Грифоны вьют гнезда на землях городов-башен (**tower**). Обычные грифоны способны ответить на два нападения в течение одного хода, а королевские грифоны наносят контрудары после любого числа нападений.





ЮНИТ	GRIFFIN	ROYAL GRIFFIN
Стоимость	**200 ед. золота**	**240 ед. золота**
Атака	8	9
Защита	**8**	**9**
Хит-поинты	25	25
Повреждения	**3-6**	**3-6**
Выстрелы	Нет	Нет
Передвижение	**По воздуху**	**По воздуху**
Скорость	6 клеток	9 клеток
Постройка	**Башня грифонов (Griffin Tower)**	**Усовершенствованная башня грифонов (Upgraded Griffin Tower)**
Стоимость сооружения	1000 ед. золота + 5 ед. руды	1000 ед. золота + 5 ед. руды
Требуются	**Бараки, башня грифонов (Barracks, Griffin Tower)**	**Башня грифонов (Griffin Tower)**
Недельный прирост	7	7

SWORDSMEN/CRUSADERS

Прекрасно защищенные и отлично экипированные мечники и крестоносцы являются самыми лучшими пехотинцами. Крестоносцы способны наносить два удара за одну атаку.






ЮНИТ	SWORDSMAN	CRUSADER
Стоимость	**300 ед. золота**	**400 ед. золота**
Атака	10	12
Защита	**12**	**12**
Хит-поинты	35	35
Повреждения	**6-9**	**7-10**
Выстрелы	Нет	Нет
Передвижение	**По земле**	**По земле**
Скорость	5 клеток	6 клеток
Постройка	**Бараки (Barracks)**	**Усовершенствованные бараки (Upgraded Barracks)**
Стоимость сооружения	2000 ед. золота + 5 ед. руды	2000 ед. золота + 5 ед. руды + 5 ед. кристаллов
Требуются	**Караульное помещение, кузница (Guardhouse, Blacksmith)**	**Бараки (Barracks)**
Недельный прирост	4	4

MONKS/ZEALOTS

Монахи и религиозные фанатики изнуряют себя постоянной тренировкой духа. Они способны атаковать противника сгустком энергии на дистанции или ударом руки в ближнем бою. Монахи имеют **50%** пенальти («отрицательный бонус») к атакам в рукопашной схватке, а более сильные духом фанатики не позволяют себе такой слабости.

ЮНИТ	MONK	ZEALOT
Стоимость	**400 ед. золота**	**450 ед. золота**






Атака	*12*	*12*
Защита	***7***	***10***
Хит-поинты	*30*	*30*
Повреждения	***10-12***	***10-12***
Выстрелы	*12*	*24*
Передвижение	***По земле***	***По земле***
Скорость	*5 клеток*	*7 клеток*
Постройка	***Монастырь (Monastery)***	***Усовершенствованный монастырь (Upgraded Monastery)***
Стоимость сооружения	*3000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды + 2 ед. кристаллов + 2 ед. самоцветов + 2 ед. ртути + 2 ед. серы*	*1000 ед. золота + 2 ед. дерева + 2 ед. руды + 2 ед. кристаллов + 2 ед. самоцветов + 2 ед. ртути + 2 ед. серы*
Требуются	***Магическая гильдия первого уровня, бараки (Mage Guild Level I, Barracks)***	***Монастырь (Monastery)***
Недельный прирост	*3*	*3*

CAVALIERS/CHAMPIONS

Конные воины-кавалеристы наносят больше повреждений врагу, если нападают на него с дистанции в несколько клеток (+ 5% к урону за каждую клетку).





ЮНИТ	***CAVALIER***	***CHAMPION***
Стоимость	*1000 ед. золота*	*1200 ед. золота*
Атака	***15***	***16***
Защита	*15*	*16*
Хит-поинты	***100***	***100***
Повреждения	*15-25*	*20-25*
Выстрелы	***Нет***	***Нет***
Передвижение	*По земле*	*По земле*
Скорость	***7 клеток***	***9 клеток***
Постройка	*Плац для тренировок (Training Grounds)*	*Усовершенствованный плац для тренировок (Upgraded Training Grounds)*
Стоимость сооружения	***5000 ед. золота + 20 ед. дерева***	***3000 ед. золота + 10 ед. дерева***
Требуются	*Конюшни (Stables)*	*Плац для тренировок (Training Grounds)*
Недельный прирост	***2***	***2***

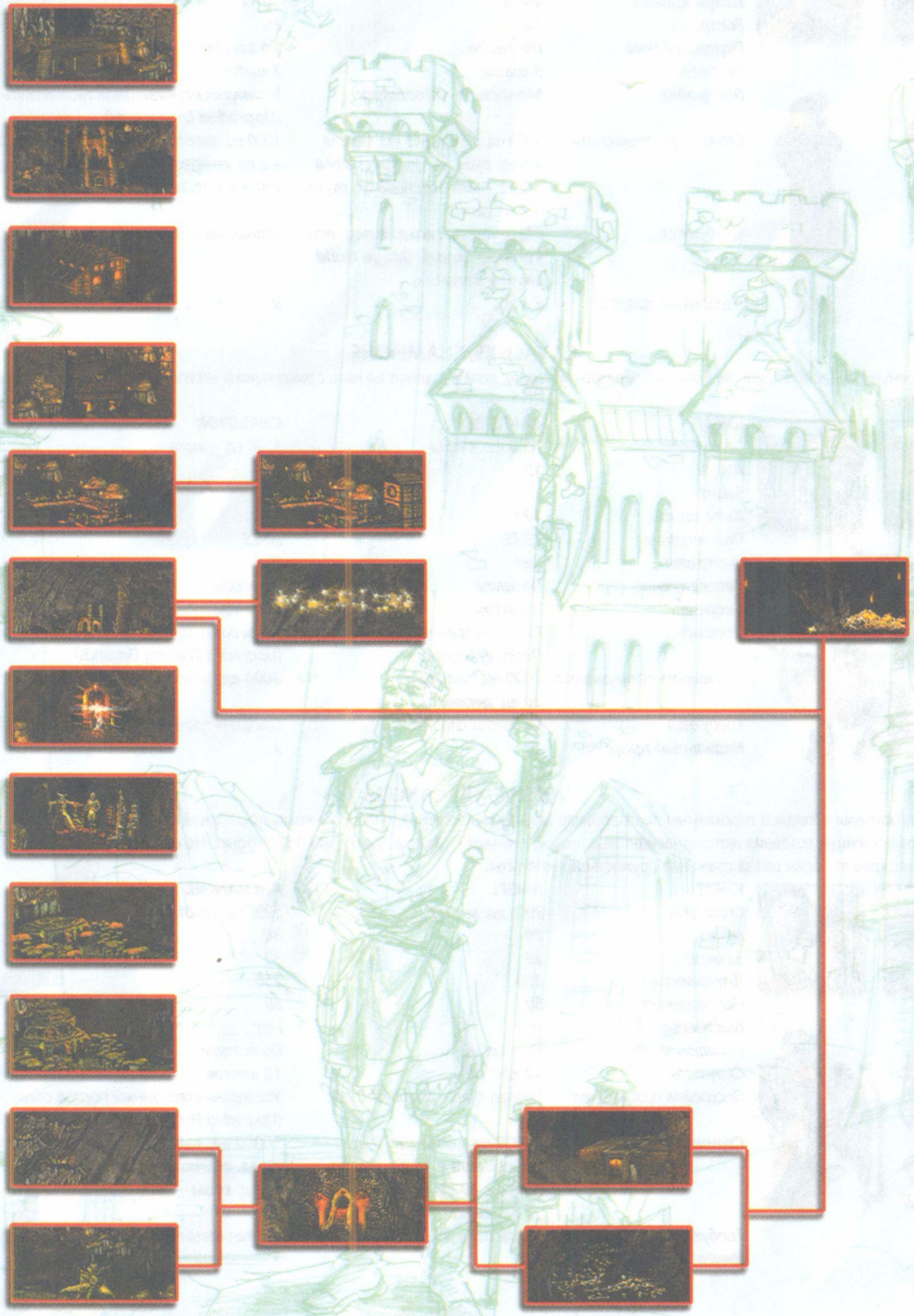
ANGELS/ARCHANGELS

Ангелы и архангелы обладают огромными показателями защиты и нападения, а могучие крылья за спиной способны нести этих существ по воздуху. Божественные создания люто ненавидят демонов и получают в схватке против них **150**% бонус. Но самое важное то, что архангелы способны воскрешать один раз за сражение дружественные юниты.






ЮНИТ	***ANGEL***	***ARCHANGEL***
Стоимость	*3000 ед. золота*	*5000 ед. золота*
Атака	***20***	***30***
Защита	*20*	*30*
Хит-поинты	***200***	***250***
Повреждения	*50*	*50*
Выстрелы	***Нет***	***Нет***
Передвижение	*По воздуху*	*По воздуху*
Скорость	***12 клеток***	***18 клеток***
Постройка сооружения	*Портал славы (Portal of Glory*	*Усовершенствованный портал славы (Upgraded Portal of Glory)*
Стоимость	***20000 ед. золота + 10 ед. кристаллов + 10 ед. самоцветов + 10 ед. ртути + 10 ед. серы***	***20000 ед. золота + 10 ед. кристаллов + 10 ед. самоцветов + 10 ед. ртути + 10 ед. серы***
Требуются	*Монастырь (Monastery)*	*Портал славы (Portal of Glory)*
Недельный прирост	***1***	***1***



ТЕМНИЦА (DUNGEON)

Города-темницы создавались Колдунами (**Warlock**) и Сюзеренами (**Overlord**) и служили надежными оплотами в их бесконечном походе за могуществом и богатством. Армии таких городов весьма сильны и специализируются на дистантных атаках.

СПЕЦИФИЧНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

ПОСТРОЙКА	СТОИМОСТЬ	ТРЕБУЕТСЯ
Военная академия (Academy of Battle Scholars)	*1000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды*	*Деревенский двор (Village Hall)*
Лавка артефактов (Artifact Merchants)	***10,000 ед. золота***	***Рынок (Marketplace)***
Кузница (Blacksmith)	*1000 ед. золота + 5 ед. дерева*	*Деревенский двор (Village Hall)*
Водоворот маны (Mana Vortex)	***1000 ед. золота***	***Магическая гильдия первого уровня (Mage Guild Level I)***
Призывной портал (Portal of Summoning)	*2500 ед. золота + 5 ед. руды*	*Деревенский двор (Village Hall)*
Склад ресурсов (Resource Silo)	***5000 ед. золота + 5 ед. руды***	***Рынок (Marketplace)***
Грибные кольца (Mushroom Rings)	*1000 ед. золота*	*Перенаселенный участок (Warren)*

ВОЕННАЯ АКАДЕМИЯ (ACADEMY OF BATTLE SCHOLARS)



Посещение такой академии добавляет любому герою, зашедшему в город **1000** очков опыта. Начисление идет один раз за всю игру.

ЛАВКА АРТИФАКТОВ (ARTIFACT MERCHANTS)



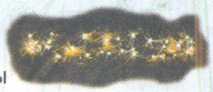
В этой лавке можно обменять ресурсы на предлагаемые артифакты.

КУЗНИЦА (BLACKSMITH)



В кузнице умельцы-кузнецы создают баллисты (**ballista**) — см. раздел **БОЕВЫЕ МАШИНЫ**.

ВОДОВОРОТ МАНЫ (MANA VORTEX)



Волшебный водоворот маны удваивает количество спелл-поинтов героя.

ПРИЗЫВНОЙ ПОРТАЛ (PORTAL OF SUMMONING)



Вначале каждой недели в портале появляются случайно выбранные создания, доступные для найма. Существа появляются из захваченных заранее обителей (например, домиков, ям, хижин и т.п.).

СКЛАД РЕСУРСОВ (RESOURCE SILO)



Каждый день на этом складе появляется **1** единица серы.

MUSHROOM RINGS (ГРИБНЫЕ КОЛЬЦА)



Кольца увеличивают недельный прирост троглодитов (+ **7** созданий).

ОБИТАТЕЛИ

TROGLODYTES/INFERNAL TROGLODYTES

Троглодиты обитают около подземных источников. Они обладают очень низкой моралью, так как идут в бой не по собственной воле. Из-за отсутствия глаз троглодиты не восприимчивы к заклинанию ослепление (**blind**).









ЮНИТ	*TROGLODYTE*	*INFERNAL TROGLODYTE*
Стоимость	***50 ед. золота***	***65 ед. золота***
Атака	*4*	*5*
Защита	***3***	***4***
Хит-поинты	*5*	*6*
Повреждения	***1-3***	***1-3***
Выстрелы	*Нет*	*Нет*
Передвижение	***По земле***	***По земле***
Скорость	*4 клетки*	*5 клеток*
Постройка	***Перенаселенный участок (Warren)***	***Усовершенствованный перенаселенный участок (Upgraded Warren)***
Стоимость сооружения	*400 ед. золота + 10 ед. дерева*	*1000 ед. золота + 5 ед. дерева*
Требуется	***Форт (Fort)***	***Перенаселенный участок (Warren)***
Недельный прирост	*14*	*14*

HARPIES/HARPY HAGS

Гарпии представляют собой грифов с женским лицом. Они нападают на противника, бросаясь вниз с высот, и вновь возвращаются на исходную клетку, не оставляя врагу шанса нанести ответный удар.






ЮНИТ	HARPY	HARPY HAG
Стоимость	**130 ед. золота**	**170 ед. золота**
Атака	6	6
Защита	**5**	**6**
Хит-поинты	14	14
Повреждения	**1-4**	**1-4**
Выстрелы	Нет	Нет
Передвижение	**По воздуху**	**По воздуху**
Скорость	6 клеток	9 клеток
Постройка	**Обитель гарпий (Harpy Loft)**	**Усовершенствованная обитель гарпий (Upgraded Harpy Loft)**
Стоимость сооружения	1000 ед. золота	1000 ед. золота + 2 ед. кристаллов + 2 ед. серы
Требуется	**Перенаселенный участок (Warren)**	**Обитель гарпий (Harpy Loft)**
Недельный прирост	8	8

BEHOLDERS/EVIL EYES

Бехолдеры и дьявольские очи атакуют противника лучом с дальних дистанций. В ближнем бою они наносят не меньший урон своими щупальцами.






ЮНИТ	BEHOLDER	EVIL EYE
Стоимость	**250 ед. золота**	**280 ед. золота**
Атака	9	10
Защита	**7**	**8**
Хит-поинты	22	22
Повреждения	**3-5**	**3-5**
Выстрелы	12	24
Передвижение	**По земле**	**По земле**
Скорость	5 клеток	7 клеток
Постройка	**Колонна бехолдеров (Pillar of Eyes)**	**Усовершенствованная колонна бехолдеров (Upgraded Pillar of Eyes)**
Стоимость сооружения	1000 ед. золота	1000 ед. золота + 1 ед. дерева + 1 ед. руды + 1 ед. кристаллов + 1 ед. самоцветов + 1 ед. ртути + 1 ед. серы
Требуется	**Перенаселенный участок (Warren)**	**Колонна бехолдеров (Pillar of Eyes)**
Недельный прирост	7	7

MEDUSAS/MEDUSA QUEENS

Медузы неплохо стреляют из лука на дальние дистанции, но и в рукопашной наносят такой же урон. К тому же, в ближнем бою медузы способны с двадцатипроцентной вероятностью превратить противника в камень на три хода. Окаменевшая фигура теряет возможность двигаться, получает половину повреждений, а при атаке вновь превращается из камня в плоть.






ЮНИТ	MEDUSA	MEDUSA QUEEN
Стоимость	300 ед. золота	330 ед. золота
Атака	**9**	**10**
Защита	9	10
Хит-поинты	**25**	**30**
Повреждения	6-8	6-8
Выстрелы	**4**	**8**
Передвижение	По земле	По земле
Скорость	**5 клеток**	**6 клеток**
Постройка	Часовня упокоенных голосов (Chapel of Stilled Voices)	Усовершенствованная часовня упокоенных голосов (Upgraded Chapel of Stilled Voices)
Стоимость сооружения	**2000 ед. золота + 5 ед. дерева + 10 ед. руды**	**1500 ед. золота + 5 ед. дерева**
Требуется	Обитель гарпий, колонна из глаз (Harpy Loft, Pillar of Eyes)	Часовня упокоенных голосов (Chapel of Stilled Voices)
Недельный прирост	**4**	**4**

MINOTAURS/MINOTAUR KINGS

Минотавры живут в лабиринтах, пожирая всех тех, кто наберется смелости проникнуть в их мир. Эти твари привыкли побеждать в сражениях, отчего обладают высокой моралью.






ЮНИТ	MINOTAUR	MINOTAUR KING
Стоимость	500 ед. золота	575 ед. золота
Атака	14	15
Защита	12	15
Хит-поинты	50	50
Повреждения	12-20	12-20
Выстрелы	Нет	Нет
Передвижение	По земле	По земле
Скорость	6 клеток	8 клеток
Постройка	Лабиринт (Labyrinth)	Усовершенствованный лабиринт (Upgraded Labyrinth)
Стоимость сооружения	4000 ед. золота + 10 ед. руды + 10 ед. самоцветов	3000 ед. золота + 5 ед. руды + 5 ед. самоцветов
Требуется	Часовня упокоенных голосов (Chapel of Stilled Voices)	Лабиринт (Labyrinth)
Недельный прирост	3	3

MANTICORES/SCORPICORES

Мантикоры и скорпикоры в мире **Might&Magic** представляют собой смесь львов, летучих мышей и скорпионов. Они атакуют противника клешней; при этом скорпикоры имеют двадцатипроцентный шанс парализовать противника (paralyze) на три хода.






ЮНИТ	MANTICORE	SCORPICORE
Стоимость	850 ед. золота	1050 ед. золота
Атака	15	16
Защита	13	14
Хит-поинты	80	80
Повреждения	14-20	14-20
Выстрелы	Нет	Нет
Передвижение	По воздуху	По воздуху
Скорость	7 клеток	11 клеток
Постройка	Логово мантикоров (Manticore Lair)	Усовершенствованное логово мантикоров (Upgraded Manticore Lair)
Стоимость сооружения	5000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды + 5 ед. ртути + 5 ед. серы	3000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды + 5 ед. ртути + 5 ед. серы
Требуется	Часовня упокоенных голосов (Chapel of Stilled Voices)	Логово мантикоров (Manticore Lair)
Недельный прирост	2	2

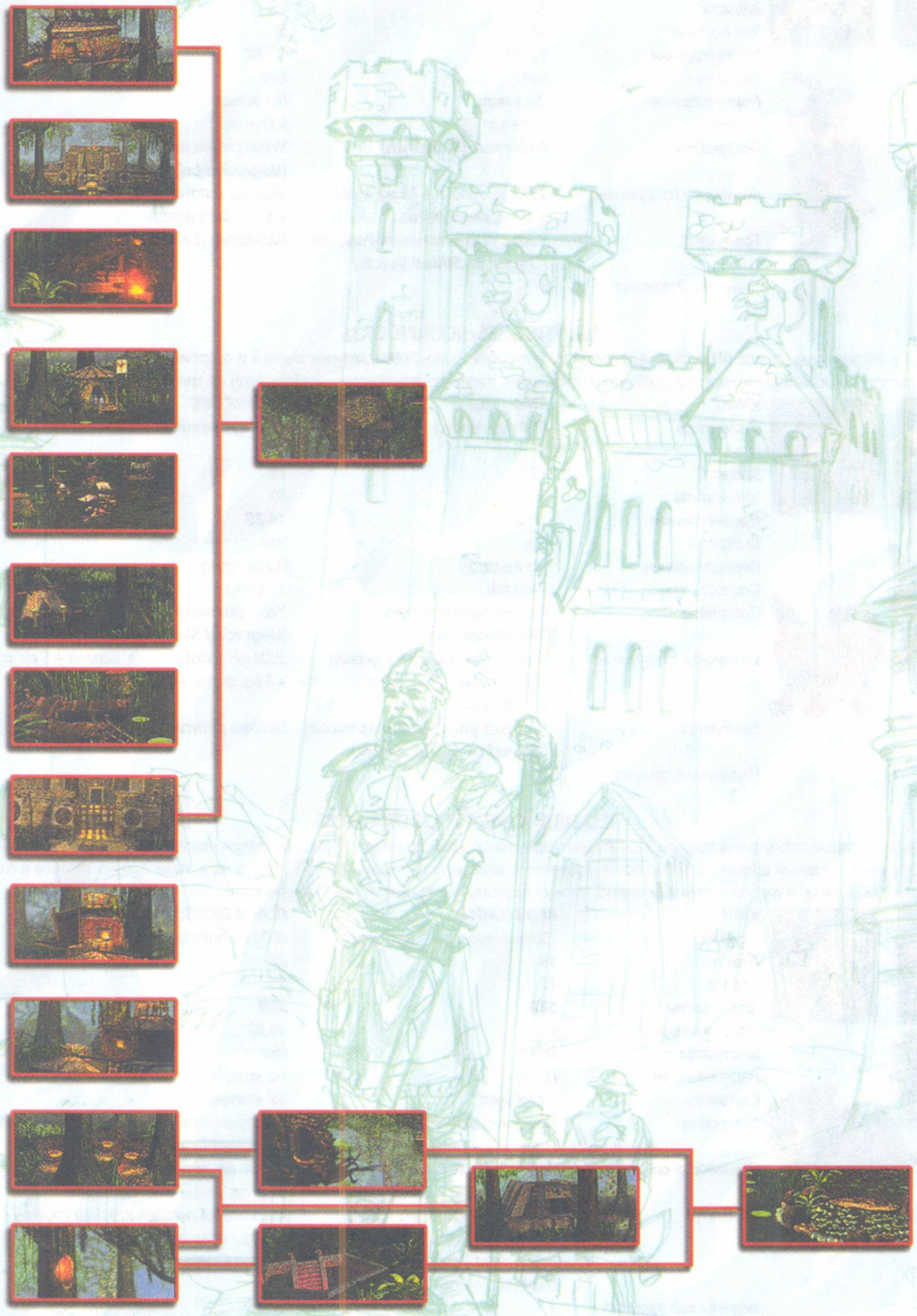
RED DRAGONS/BLACK DRAGONS

Эти драконы — быстрые летающие исполины, сжигающие противника своим дыханием. Красный дракон невосприимчив к заклинаниям ниже четвертого уровня, а черный дракон, помимо почти удвоенного количества хит-поинтов и **150%** бонуса к атаке против титанов и гигантов, имеет полный иммунитет к любой магии. Как видно, черные драконы по-прежнему вне конкуренции!






ЮНИТ	RED DRAGON	BLACK DRAGON
Стоимость	2500 ед. золота + 1 ед. серы	4000 ед. золота + 2 ед. серы
Атака	19	25
Защита	19	25
Хит-поинты	180	300
Повреждения	40-50	40-50
Выстрелы	Нет	Нет
Передвижение	По воздуху	По воздуху
Скорость	11 клеток	15 клеток
Постройка	Пещера драконов (Dragon Cave)	Усовершенствованная пещера драконов (Upgraded Dragon Cave)
Стоимость сооружения	15000 ед. золота + 15 ед. дерева + 15 ед. руды + 20 ед. серы	15000 ед. золота + 15 ед. дерева + 15 ед. руды + 20 ед. серы
Требуется	Магическая гильдия второго уровня, лабиринт, логово богомолов (Mage Guild Level II, Labyrinth, Manticore Lair)	Магическая гильдия второго уровня, пещера драконов (Mage Guild Level II, Dragon Cave)
Недельный прирост	1	1



ФОРТ (FORTRESS)

Форты строятся на краю болот и используются в качестве военных баз Повелителями зверей (**Beastmaster**) и Ведьмами (**Witch**). Армия, подобранная с окрестностей фортов, специально тренируется и используется для ближнего боя.

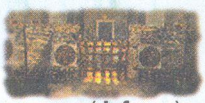
СПЕЦИФИЧНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

ПОСТРОЙКА	СТОИМОСТЬ	ТРЕБУЕТСЯ
Кузница (Blacksmith)	*1000 ед. золота + 5 ед. дерева*	*Деревенский двор (Village Hall)*
Кровавый обелиск (Blood Obelisk)	***1000 ед. золота***	***Устрашающая глиптотека (Glyphs of Fear)***
Тюрьма военачальников (Cage of Warlords)	*1000 ед. золота*	*Городская ратуша, устрашающая глиптотека (Town Hall, Glyphs of Fear)*
Казармы (Captain's Quarters)	***1000 ед. золота***	***Хижина гноллов (Gnoll Hut)***
Устрашающая глиптотека (Glyphs of Fear)	*1000 ед. золота*	*Форт (Fort)*
Склад ресурсов (Resource Silo)	***5000 ед. золота + 5 ед. руды***	***Рынок (Marketplace)***
Верфь (Shipyard)	*2000 ед. золота + 20 ед. дерева*	*Деревенский двор (Village Hall)*



КУЗНИЦА (BLACKSMITH)

В кузнице можно приобрести палатку первой помощи (**First Aid Tent**) — см. раздел **БОЕВЫЕ МАШИНЫ**.



УСТРАШАЮЩАЯ ГЛИПТОТЕКА (GLYPHS OF FEAR)

Сооружение добавляет **2** единицы к защите (**defense**) героя на время обороны форта.



КРОВАВЫЙ ОБЕЛИСК (BLOOD OBELISK)

Кровавый обелиск добавляет **2** единицы к атаке (**attack**) героя на время обороны форта.



СКЛАД РЕСУРСОВ (RESOURCE SILO)

Рынок, превращенный в склад, дает **1** единицу дерева и **1** единицу руды в день.



ТЮРЬМА ВОЕНАЧАЛЬНИКОВ (CAGE OF WARLORDS)

Посещение тюрьмы военачальников перманентно добавит герою единичку к защите (**defense**).



ВЕРФЬ (SHIPYARD)

Здесь строятся корабли, стоимость которых составляет **1000** ед. золота и **10** ед. дерева.



КАЗАРМЫ (CAPTAIN'S QUARTERS)

Казармы увеличивают недельный прирост гноллов (+ **6** созданий).

ОБИТАТЕЛИ

GNOLLS/GNOLL MARAUDERS

Гноллы представляют собой обычные пешие войска. Они вооружены «утренними звездами» и атакуют только с ближней дистанции.







ЮНИТ	*GNOLL*	*GNOLL MARAUDER*
Стоимость	***50 ед. золота***	***70 ед. золота***
Атака	*3*	*4*
Защита	***5***	***6***
Хит-поинты	*6*	*6*
Повреждения	***2-3***	***2-3***
Выстрелы	*Нет*	*Нет*
Передвижение	***По земле***	***По земле***
Скорость	*4 клетки*	*5 клеток*
Постройка	***Хижина гноллов (Gnoll Hut)***	***Усовершенствованная хижина гноллов (Upgraded Gnoll Hut)***
Стоимость сооружения	*400 ед. золота + 10 ед. дерева*	*1000 ед. золота + 10 ед. дерева*
Требуется	***Форт (Fort)***	***Таверна, хижина гноллов (Tavern, Gnoll Hut)***
Недельный прирост	*12*	*12*

LIZARDMEN/LIZARD WARRIORS

Полуящеры, полулюди, эти существа вооружены луками для атак на большие дистанции и короткими клинками для защиты в рукопашной.






ЮНИТ	LIZARDMAN	LIZARD WARRIORS
Стоимость	**110 ед. золота**	**130 ед. золота**
Атака	5	5
Защита	**6**	**7**
Хит-поинты	12	12
Повреждения	**1-3**	**2-3**
Выстрелы	12	24
Передвижение	**По земле**	**По земле**
Скорость	4 клетки	5 клеток
Постройка	**Пещера ящериц (Lizard Den)**	**Усовершенствованная пещера ящериц (Upgraded Lizard Den)**
Стоимость сооружения	1000 ед. золота + 5 ед. дерева	1000 ед. золота + 5 ед. дерева
Требуется	**Хижина гноллов (Gnoll Hut)**	**Пещера ящериц (Lizard Den)**
Недельный прирост	8	8

SERPENT FLIES/DRAGON FLIES

Гигантские насекомые атакуют противника с воздуха, используя жало на кончике хвоста. Их нападения снимают все заклинания, наложенные на атакуемый юнит.






ЮНИТ	SERPENT FLY	DRAGON FLY
Стоимость	**220 ед. золота**	**240 ед. золота**
Атака	6	6
Защита	**8**	**8**
Хит-поинты	20	20
Повреждения	**2-5**	**2-5**
Выстрелы	Нет	Нет
Передвижение	**По воздуху**	**По воздуху**
Скорость	9 клеток	13 клеток
Постройка	**Рой насекомых (Serpent Fly Hive)**	**Усовершенствованный рой насекомых (Upgraded Serpent Fly Hive)**
Стоимость сооружения	1000 ед. золота + 5 ед. дерева + 2 ед. ртути + 2 ед. серы	1000 ед. золота + 2 ед. ртути + 2 ед. серы
Требуется	**Хижина гноллов (Gnoll Hut)**	**Рой насекомых (Serpent Fly Hive)**
Недельный прирост	8	8

BASILISKS/GREATER BASILISKS

Василиски не самые сильные воины, зато способны с двадцатипроцентной вероятностью превратить свою жертву в камень.






ЮНИТ	BASILISK	GREATER BASILISK
Стоимость	325 ед. золота	400 ед. золота
Атака	**11**	**12**
Защита	11	12
Хит-поинты	**35**	**40**
Повреждения	6-10	6-10
Выстрелы	**Нет**	**Нет**
Передвижение	По земле	По земле
Скорость	**5 клеток**	**7 клеток**
Постройка	Яма василисков (Basilisk Pit)	Усовершенствованная яма василисков (Upgraded Basilisk Pit)
Стоимость сооружения	**2000 ед. золота + 5 ед. дерева + 10 ед. руды**	**2000 ед. золота + 5 ед. дерева** + 5 ед. руды
Требуется	Рой насекомых (Serpent Fly Hive)	Яма василисков (Basilisk Pit)
Недельный прирост	**4**	**4**

GORGONS/MIGHTY GORGONS

Мегеры атакуют противника огнем, вырывающимся из пасти. С десятипроцентной вероятностью могучие мегеры способны мгновенно уничтожить первый юнит из вражеского отряда.




ЮНИТ	GORGON	MIGHTY GORGON
Стоимость	525 ед. золота	600 ед. золота
Атака	**10**	**11**
Защита	14	16
Хит-поинты	**70**	**70**



Повреждения	*12-16*	*12-16*
Выстрелы	***Нет***	***Нет***
Передвижение	*По земле*	*По земле*
Скорость	***5 клеток***	***6 клеток***
Постройка	*Логово мегер (Gorgon Lair)*	*Усовершенствованное логово мегер (Upgrade Gorgon Lair)*
Стоимость сооружения	***2500 ед. золота + 10 ед. дерева + 10 ед. руды + 5 ед. ртути + 5 ед. серы***	***2000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды***
Требуется	*Рой насекомых, пещера ящериц (Serpent Fly Hive, Lizard Den)*	*Склад ресурсов, логово мегер (Gorgon Lair, Resource Silo)*
Недельный прирост	***3***	***3***

WYVERNS/WYVERN MONARCHS

Виверны атакуют врага своими хвостами. Виверны-монархи имеют **20**% шанс отравить противника на три хода. При удачном отравлении первый юнит отряда будет терять каждый ход половину здоровья. Прервать действие яда можно заклинанием лечение (**cure**).



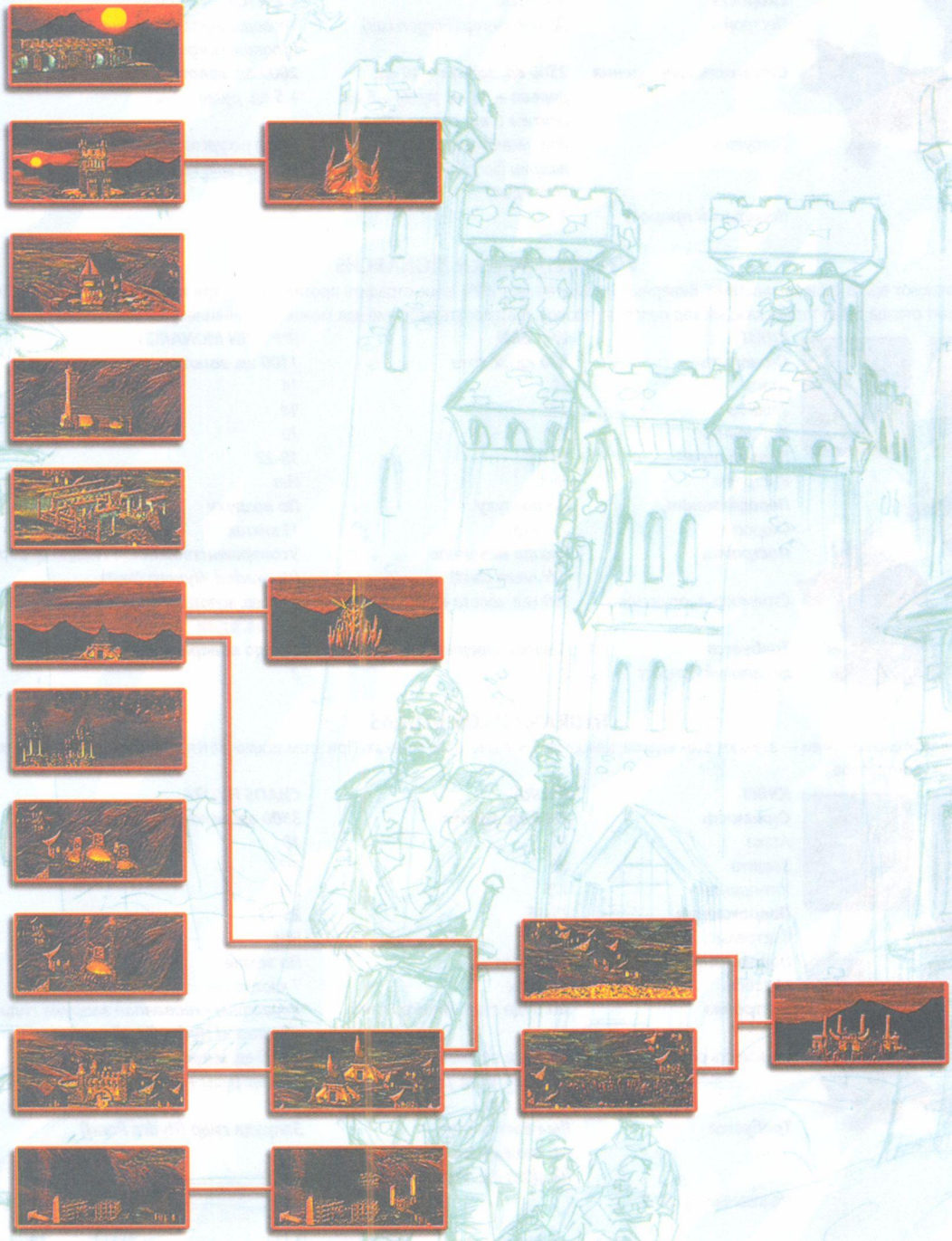
ЮНИТ	***WYVERN***	***WYVERN MONARCH***
Стоимость	***800 ед. золота***	***1100 ед. золота***
Атака	*14*	*14*
Защита	***14***	***14***
Хит-поинты	*70*	*70*
Повреждения	***14-18***	***18-22***
Выстрелы	*Нет*	*Нет*
Передвижение	***По воздуху***	***По воздуху***
Скорость	*7 клеток*	*11 клеток*
Постройка	***Гнездо вивернов (Wyvern Nest)***	***Усовершенствованное гнездо вивернов (Upgraded Wyvern Nest)***
Стоимость сооружения	*3500 ед. золота + 15 ед. дерева*	*3000 ед. золота + 10 ед. дерева + 10 ед. ртути*
Требуется	***Пещера ящериц (Lizard Den)***	***Гнездо вивернов (Wyvern Nest)***
Недельный прирост	*2*	*2*

HYDRAS/CHAOS HYDRAS

Гидры — многоголовые змеи — атакуют всех врагов, находящихся в смежных клетках. При этом исключается возможность нанесения противником контрудара.



ЮНИТ	***HYDRA***	***CHAOS HYDRA***
Стоимость	***2200 ед. золота***	***3500 ед. золота + 1 ед. серы***
Атака	*16*	*18*
Защита	***18***	***20***
Хит-поинты	*175*	*250*
Повреждения	***25-45***	***25-45***
Выстрелы	*Нет*	*Нет*
Передвижение	***По земле***	***По земле***
Скорость	*5 клеток*	*7 клеток*
Постройка	***Запруда гидр (Hydra Pond)***	***Усовершенствованная запруда гидр (Upgraded Hydra Pond)***
Стоимость сооружения	*10000 ед. золота + 10 ед. дерева + 10 ед. руды + 10 ед. серы*	*15000 ед. золота + 10 ед. дерева + 10 ед. руды + 20 ед. серы*
Требуется	***Яма василисков, гнездо вивернов (Basilisk Pit, Wyvern Nest)***	***Запруда гидр (Hydra Pond)***
Недельный прирост	*1*	*1*



АД (INFERNO)

Адские города возводятся глубоко под землей, в тех местах, куда не проникают лучи света, и чувствуется огненное дыхание земли. В таких городах главенствуют Еретики (**Heretic**) и Демоны (**Demoniac**), которые владеют секретом призвания с помощью пентаграмм нечисти из самого Ада.

СПЕЦИФИЧНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

ПОСТРОЙКА	СТОИМОСТЬ	ТРЕБУЕТСЯ
Озеро возрождения (Birthing Pool)	*1000 ед. золота*	*Пристанище импов (Imp Crucible)*
Кузница (Blacksmith)	***1000 ед. золота + 5 ед. дерева***	***Деревенский двор (Village Hall)***
Серные тучи (Brimstone Stormclouds)	*1000 ед. золота + 5 ед. серы*	*Форт (Fort)*
Клетки (Cages)	***1000 ед. золота***	***Конура (Kennels)***
Градские врата (Castle Gate)	*10000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды*	*Цитадель (Citadel)*
Орден огня (Order of Fire)	***1000 ед. золота + 5 ед. дерева***	***Магическая гильдия первого уровня (Mage Guild Level I)***
Склад ресурсов (Resource Silo)	*5000 ед. золота + 5 ед. руды*	*Рынок (Marketplace)*



ОЗЕРО ВОЗРОЖДЕНИЯ (BIRTHING POOL)

Увеличивает недельный прирост импов (+ **8** созданий).



КУЗНИЦА (BLACKSMITH)

В кузнице можно купить повозку с боеприпасами (**Ammo Cart**) — см. раздел **БОЕВЫЕ МАШИНЫ**.



СЕРНЫЕ ТУЧИ (BRIMSTONE STORMCLOUDS)

Кровавый обелиск добавляет **2** единицы к магической силе (**power**) героя на время обороны города-ада.



КЛЕТКИ (CAGES)

Увеличивает недельный прирост адских гончих/церберов (+ **3** создания).



ГРАДСКИЕ ВРАТА (CASTLE GATE)

Градские врата позволяют герою мгновенно перемещаться в любой союзный город данного типа, при условии, что там есть такая же постройка и нет героя.



ОРДЕН ОГНЯ (ORDER OF FIRE)

Посещение магического Ордена Огня перманентно добавит герою единичку к магической силе (**power**).



СКЛАД РЕСУРСОВ (RESOURCE SILO)

Рынок, превращенный в склад, дает **1** единицу ртути в день.

ОБИТАТЕЛИ

IMPS/FAMILIARS





Импы представляют собой одних из самых слабых созданий. Тем не менее, они появляются на свет в огромных количествах и вполне способны скомпенсировать боевое неумение своей численностью. Присутствие на поле боя фамильяров, добавит к мане героя **20**% маны, израсходованной героем противника.





ЮНИТ	*IMP*	*FAMILIAR*
Стоимость	*50 ед. золота*	*60 ед. золота*
Атака	***2***	***4***
Защита	*3*	*4*
Хит-поинты	***4***	***4***
Повреждения	*1-2*	*1-2*
Выстрелы	***Нет***	***Нет***
Передвижение	*По земле*	*По земле*
Скорость	***5 клеток***	***7 клеток***
Постройка	*Пристанище импов (Imp Crucible)*	*Усовершенствованное пристанище импов (Upgraded Imp Crucible)*

Стоимость сооружения	*300 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды*	*1000 ед. золота*
Требуется	***Форт (Fort)***	***Пристанище импов (Imp Crucible)***
Недельный прирост	*15*	*15*

GOGS/MAGOGS

Эти твари кидаются огненными шарами на дальние дистанции, а в ближнем бою пускают в ход острые когти. Магоги используют для атаки огненные шары (**fire ball**), которые эквивалентны по разрушающей силе одноименному заклинанию.



ЮНИТ	***GOG***	***MAGOG***
Стоимость	*125 ед. золота*	*175 ед. золота*
Атака	***6***	***7***
Защита	*4*	*4*
Хит-поинты	***13***	***13***
Повреждения	*2-4*	*2-4*
Выстрелы	***12***	***24***
Передвижение	*По земле*	*По земле*
Скорость	***4 клетки***	***Swift (6 клеток)***
Постройка	*Зал греха (Hall of Sins)*	*Усовершенствованный зал греха (Upgraded Hall of Sins)*
Стоимость сооружения	***1000 ед. золота + 5 ед. руды***	***1000 ед. золота + 5 ед. ртути***
Требуется	*Пристанище импов (Imp Crucible)*	*Зал греха (Hall of Sins)*
Недельный прирост	***8***	***8***

HELL HOUNDS/CERBERI

Адские гончие и церберы обладают прекрасной подвижностью и могут безжалостно загрызть противника. Трехголовые церберы способны атаковать сразу трех рядом стоящих противников.



ЮНИТ	***HELL HOUND***	***CERBERUS***
Стоимость	*200 ед. золота*	*250 ед. золота*
Атака	***10***	***10***
Защита	*6*	*8*
Хит-поинты	***25***	***25***
Повреждения	*2-7*	*2-5*
Выстрелы	***Нет***	***Нет***
Передвижение	*По земле*	*По земле*
Скорость	***7 клеток***	***8 клеток***
Постройка	*Псарня (Kennels)*	*Усовершенствованная псарня (Upgraded Kennels)*
Стоимость сооружения	***1500 ед. золота + 10 ед. дерева***	***1500 ед. золота + 5 ед. серы***
Требуется	*Пристанище импов (Imp Crucible)*	*Псарня (Kennels)*
Недельный прирост	***5***	***5***

DEMONS/HORNED DEMONS

Демоны обладают огромной силой и крайне опасны в рукопашной схватке.



ЮНИТ	***DEMON***	***HORNED DEMON***
Стоимость	*250 ед. золота*	*270 ед. золота*
Атака	***10***	***10***
Защита	*10*	*10*
Хит-поинты	***35***	***40***
Повреждения	*7-9*	*7-9*
Выстрелы	***Нет***	***Нет***
Передвижение	*По земле*	*По земле*
Скорость	***5 клеток***	***6 клеток***
Постройка	*Врата демонов (Demon Gate)*	*Усовершенствованные врата демонов (Upgraded Demon Gate)*
Стоимость сооружения	***2000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды***	***2000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды***
Требуется	*Зал греха (Hall of Sins)*	*Врата демонов (Demon Gate)*
Недельный прирост	***4***	***4***

PIT FIENDS/PIT LORDS

Демоны и лорды из глубокой шахты атакуют противника своими хвостами, используя их как хлысты. Один раз в течение сражения лорды способны оживить нечисть, причем число оживших юнитов не может превысить число самих лордов.






ЮНИТ	PIT FIEND	PIT LORD
Стоимость	500 ед. золота	700 ед. золота
Атака	**13**	**13**
Защита	13	13
Хит-поинты	**45**	**45**
Повреждения	13-17	13-17
Выстрелы	**Нет**	**Нет**
Передвижение	По земле	По земле
Скорость	**6 клеток**	**7 клеток**
Постройка	Скважина в Ад (Hell Hole) (Upgraded Hell Hole)	Усовершенствованная скважина в Ад
Стоимость сооружения	**3000 ед. золота**	**3000 ед. золота + 5 ед. ртути + 5 ед. серы**
Требуется	Врата демонов (Demon Gate)	Магическая гильдия второго уровня, скважина в Ад (Mage Guild Level II, Hell Hole)
Недельный прирост	**3**	**3**

EFREET/EFREET SULTANS

Ифриты были вызваны из реальности огня, сильно похожей на Ад, и поэтому обладают полным иммунитетом к заклинаниям огненной стихии. Ифриты получают **150%** бонус при атаке джиннов, так как ненавидят последних с испокон веков. Впрочем, эта нелюбовь у них взаимная.






ЮНИТ	EFREET	EFREET SULTAN
Стоимость	900 ед. золота	1100 ед. золота
Атака	**16**	**16**
Защита	12	14
Хит-поинты	**90**	**90**
Повреждения	16-24	16-24
Выстрелы	**Нет**	**Нет**
Передвижение	По воздуху	По воздуху
Скорость	**9 клеток**	**13 клеток**
Постройка	Огненное озеро (Fire Lake)	Усовершенствованное огненное озеро (Upgraded Fire Lake)
Стоимость сооружения	**4000 ед. золота + 10 ед. руды + 3 ед. самоцветов + 3 ед. ртути + 3 ед. серы**	**3000 ед. золота + 5 ед. руды + 5 ед. самоцветов + 5 ед. ртути + 5 ед. серы**
Требуется	Магическая гильдия первого уровня, врата демонов (Mage Guild Level I, Demon Gate)	Огненное озеро (Fire Lake)
Недельный прирост	**2**	**2**

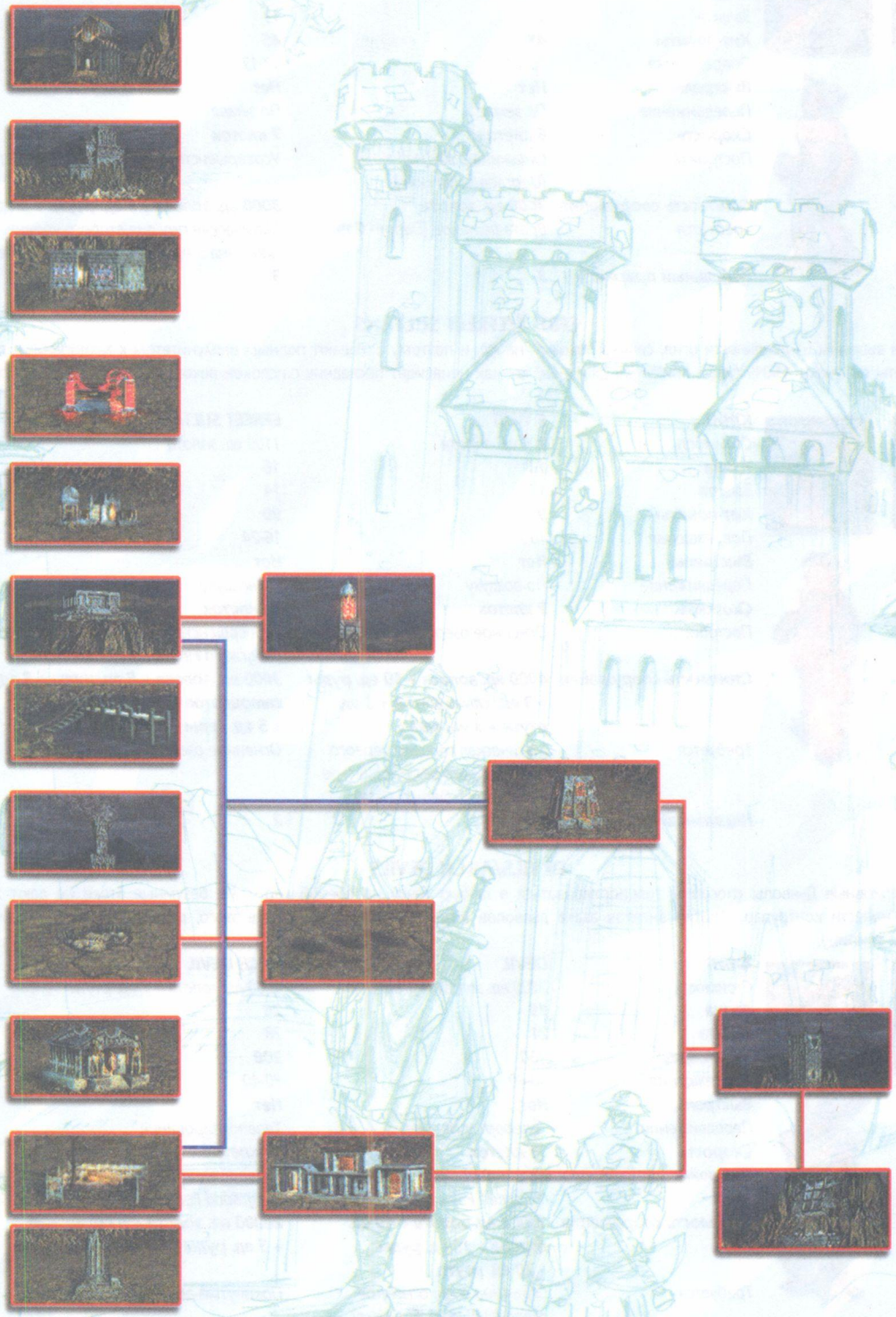
DEVILS/ARCH DEVILS

Дьяволы и Верховные Дьяволы способны телепортироваться в любую точку на боевой карте. Их безумные атаки не дают жертвам возможности нанести контрудар. Против ангелов атака дьяволов возрастает до **150%**, кроме этого, дьяволы понижают удачу героя противника на единицу.






ЮНИТ	DEVIL	ARCH DEVIL
Стоимость	2700 ед. золота + 1 ед. ртути	4500 ед. золота + 2 ед. ртути
Атака	**19**	**26**
Защита	21	28
Хит-поинты	**160**	**200**
Повреждения	30-40	30-40
Выстрелы	**Нет**	**Нет**
Передвижение	Телепортирование	Телепортирование
Скорость	**11 клеток**	**17 клеток**
Постройка	Покинутый дворец (Forsaken Palace)	Усовершенствованный покинутый дворец (Upgraded Forsaken Palace)
Стоимость сооружения	**15000 ед. золота + 10 ед. дерева + 10 ед. руды + 20 ед. ртути**	**20000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды + 20 ед. ртути**
Требуется	Скважина в Ад, огненное озеро (Hell Hole, Fire Lake)	Покинутый дворец (Forsaken Palace)
Недельный прирост	**1**	**1**



НЕКРОПОЛИС (NECROPOLIS)

Нетрудно догадаться по названию, что Некрополис заселен мертвой нечистью, возвращенной к жизни магией Некромантов (**Necromancer**) и Рыцарями Смерти (**Death Knight**). Некоторые воины из армии нежити способны серьезно ослабить противника.

СПЕЦИФИЧНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

ПОСТРОЙКА	СТОИМОСТЬ	ТРЕБУЕТСЯ
Кузница (Blacksmith)	***1000 ед. золота + 5 ед. дерева***	***Деревенский двор (Village Hall)***
Ширма тьмы (Cover of Darkness)	*1000 ед. золота*	*Форт (Fort)*
Приумножитель некромансии Necromancy Amplifier)	***1000 ед. золота***	***Магическая гильдия первого уровня (Mage Guild Level I)***
Склад ресурсов (Resource Silo)	*5000 ед. золота + 5 ед. руды*	*Рынок (Marketplace)*
Преобразователь скелетов (Skeleton Transformer)	***1000 ед. золота***	***Проклятый храм (Cursed Temple)***
Верфь (Shipyard)	*2000 ед. золота + 20 ед. дерева*	*Деревенский двор (Village Hall)*
Осквернённые могилы (Unearthed Graves)	***1000 ед. золота***	***Преобразователь скелетов (Skeleton Transformer)***

КУЗНИЦА (BLACKSMITH)



В кузнице можно приобрести палатку первой помощи (**First Aid Tent**) — см. раздел **БОЕВЫЕ МАШИНЫ.**

ШИРМА ТЬМЫ (COVER OF DARKNESS)



Ширма тьмы создает купол вокруг города, делающий данный Некрополис невидимым для противника.

ПРИУМНОЖИТЕЛЬ НЕКРОМАНСИИ (NECROMANCY AMPLIFIER)



Данное сооружение добавляет **10%** к скиллу Некромансия (**Necromancy**) для всех Некромантов, находящихся под вашим командованием.

СКЛАД РЕСУРСОВ (RESOURCE SILO)



Рынок, превращенный в склад, дает **1** единицу дерева и **1** единицу руды в день.

ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЬ СКЕЛЕТОВ (SKELETON TRANSFORMER)



Создания, которые проходят через это сооружения, превращаются в скелетов.

ВЕРФЬ (SHIPYARD)



Здесь строятся корабли, стоимость которых составляет **1000** ед. золота и **10** ед. дерева.

ОСКВЕРНЕННЫЕ МОГИЛЫ (UNEARTHED GRAVES)



Увеличивает недельный прирост скелетов (+ **6** созданий).

ОБИТАТЕЛИ

SKELETONS/SKELETON WARRIORS









Скелетоны умеренно сильны в атаке и обороне, но под руководством Некроманта их число может стать поистине огромным, и тогда орды скелетонов превратятся в страшнейшую силу. В городах мертвых — некрополисах — обычные скелеты могут превратиться в скелетов-воинов.

ЮНИТ	***SKELETON***	***SKELETON WARRIOR***
Стоимость	*60 ед. золота*	*70 ед. золота*
Атака	***5***	***6***
Защита	*4*	*6*
Хит-поинты	***6***	***6***
Повреждения	*1-3*	*1-3*
Выстрелы	***Нет***	***Нет***
Передвижение	*По земле*	*По земле*
Скорость	***4 клетки***	***5 клеток***
Постройка	*Проклятый храм (Cursed Temple)*	*Усовершенствованный проклятый храм (Upgraded Cursed Temple)*
Стоимость сооружения	***400 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды***	***1000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды***

Требуется	*Форт (Fort)*	*Проклятый храм (Cursed Temple)*
Недельный прирост	***12***	***12***

WALKING DEAD/ZOMBIES

Ходящие мертвецы и зомби — это искусственно оживленные посредством темной магии трупы. Зомби способны с двадцатипроцентной вероятностью заразить атакуемого противника болезнью, от которой зараженные юниты теряют по два очка с атаки и нападения на три хода.






ЮНИТ	***WALKING DEAD***	***ZOMBIE***
Стоимость	***100 ед. золота***	***125 ед. золота***
Атака	*5*	*5*
Защита	***5***	***5***
Хит-поинты	*15*	*20*
Повреждения	***2-3***	***2-3***
Выстрелы	*Нет*	*Нет*
Передвижение	***По земле***	***По земле***
Скорость	*3 клетки*	*4 клетки*
Постройка	***Кладбище (Graveyard)***	***Усовершенствованное кладбище (Upgraded Graveyard)***
Стоимость сооружения	*1000 ед. золота + 5 ед. руды*	*1000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды*
Требуется	***Проклятый храм (Cursed Temple)***	***Кладбище (Graveyard)***
Недельный прирост	*8*	*8*

WIGHTS/WRAITHS

Существа и призраки высасывают жизнь из своих противников. Эти легкие, практически бестелесные создания регенерируют потерянные хит-поинты, а также высасывают два очка маны у героя противника за каждый ход.






ЮНИТ	***WIGHT***	***WRAITH***
Стоимость	*200 ед. золота*	*230 ед. золота*
Атака	***7***	***7***
Защита	*7*	*7*
Хит-поинты	***18***	***18***
Повреждения	*3-5*	*3-5*
Выстрелы	***Нет***	***Нет***
Передвижение	*По воздуху*	*По воздуху*
Скорость	***5 клеток***	***7 клеток***
Постройка	*Могила душ (Tomb of Souls)*	*Усовершенствованная могила душ (Upgraded Tomb of Souls)*
Стоимость сооружения	***1500 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды***	***1500 ед. золота + 5 ед. ртути***
Требуется	*Проклятый храм (Cursed Temple)*	*Могила душ (Tomb of Souls)*
Недельный прирост	***7***	***7***

VAMPIRES/VAMPIRE LORDS

Вампиры атакуют быстро и четко, не оставляя противнику шансов нанести ответный удар. Лорды-вампиры восстанавливают столько юнитов в отряде, на сколько хватит отобранных у противника хит-поинтов.






ЮНИТ	***VAMPIRE***	***VAMPIRE LORDS***
Стоимость	*360 ед. золота*	*500 ед. золота*
Атака	***10***	***10***
Защита	*9*	*10*
Хит-поинты	***30***	***40***
Повреждения	*5-8*	*5-8*
Выстрелы	***Нет***	***Нет***
Передвижение	*По воздуху*	*По воздуху*
Скорость	***6 клеток***	***9 клеток***
Постройка	*Поместье (Estate)*	*Усовершенствованное поместье (Upgraded Estate)*
Стоимость сооружения	***2000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды***	***2000 ед. золота + 5 ед. дерева + 10 ед. кристаллов + 10 ед. самоцветов***
Требуется	*Кладбище (Graveyard)*	*Поместье, приумножитель некромансии (Estate Necromancy Amplifier)*
Недельный прирост	***4***	***4***

LICHES/POWER LICHES

Личи атакуют противника смертельным облаком, которое наносит удар не только в указанном гексе, но и в его окрестностях. Обратите внимание — на нежить это облако отныне не имеет воздействия! В ближнем бою личи атакуют несколько менее эффективно.






ЮНИТ	LICH	POWER LICH
Стоимость	550 ед. золота	600 ед. золота
Атака	**13**	**13**
Защита	10	10
Хит-поинты	**30**	**40**
Повреждения	11-13	11-15
Выстрелы	**12**	**24**
Передвижение	По земле	По земле
Скорость	**6 клеток**	**7 клеток**
Постройка	Мавзолей (Mausoleum)	Усовершенствованный мавзолей (Upgraded Mausoleum)
Стоимость сооружения	**2000 ед. золота + 10 ед. руды + 10 ед. серы**	**2000 ед. золота + 5 ед. руды + 5 ед. серы**
Требуется	Магическая гильдия первого уровня, кладбище (Mage Guild Level I, Graveyard)	Мавзолей (Mausoleum)
Недельный прирост	**3**	**3**

BLACK KNIGHTS/DREAD KNIGHTS

Рыцари с двадцатипроцентной вероятностью насылают на атакуемого врага проклятье (**curse**), заставляя последнего наносить минимум повреждений. Наводящие ужас рыцари способны также с двадцатипроцентной вероятностью нанести двойной урон специальным смертельным ударом.






ЮНИТ	BLACK KNIGHT	DREAD KNIGHT
Стоимость	1200 ед. золота	1500 ед. золота
Атака	**16**	**18**
Защита	16	18
Хит-поинты	**120**	**120**
Повреждения	15-30	15-30
Выстрелы	**Нет**	**Нет**
Передвижение	По земле	По земле
Скорость	**7 клеток**	**9 клеток**
Постройка	Зал тьмы (Hall of Darkness)	Усовершенствованный зал тьмы (Upgraded Hall of Darkness)
Стоимость сооружения	**6000 ед. золота + 10 ед. дерева + 10 ед. руды**	**3000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды + 2 ед. кристаллов + 2 ед. самоцветов + 2 ед. ртути + 2 ед. серы**
Требуется	Поместье, мавзолей (Estate, Mausoleum)	Зал тьмы (Hall of Darkness)
Недельный прирост	**2**	**2**

BONE DRAGONS/GHOST DRAGONS

Эти юниты представляют собой оживленные драконьи трупы. Оба дракона-зомби обладают сильной атакой и снижают мораль вражеских юнитов. Призрачный дракон способен вызвать старение подразделения противника, тем самым вдвое уменьшая количество хит-поинтов юнитов на время сражения.






ЮНИТ	BONE DRAGON	GHOST DRAGON
Стоимость	1800 ед. золота	3000 ед. золота + 1 ед. ртути
Атака	**17**	**19**
Защита	15	17
Хит-поинты	**150**	**200**
Повреждения	25-50	25-50
Выстрелы	**Нет**	**Нет**
Передвижение	По воздуху	По воздуху
Скорость	**9 клеток**	**14 клеток**
Постройка (Upgraded Dragon Vault)	Склеп драконов (Dragon Vault)	Усовершенствованный склеп драконов
Стоимость сооружения	**10000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды + 5 ед. кристаллов + 5 ед. самоцветов + 5 ед. ртути + 5 ед. серы**	**15000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды + 20 ед. ртути**
Требуется	Зал тьмы (Hall of Darkness)	Склеп драконов (Dragon Vault)
Недельный прирост	**1**	**1**



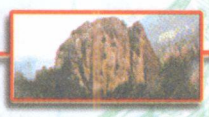
































ТВЕРДЫНЯ (RAMPART)

Друиды (**Druid**) и Рейнджеры (**Ranger**) построили твердыни, чтобы защитить нетронутые дикие земли от вторжения зла. Армия этих городов отлично обучена для ведения оборонительных боев.

СПЕЦИФИЧНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

ПОСТРОЙКА	СТОИМОСТЬ	ТРЕБУЕТСЯ
Кузница (Blacksmith)	*1000 ед. золота + 5 ед. дерева*	*Деревенский двор (Village Hall)*
Мистический бассейн (Mystic Pond)	***2000 ед. золота + 2 ед. дерева + 2 ед. руды + 2 ед. кристаллов + 2 ед. самоцветов + 2 ед. ртути + 2 ед. серы***	***Деревенский двор (Village Hall)***
Фонтан удачи (Fountain of Fortune)	*1500 ед. золота + 10 ед. кристаллов*	*Мистический бассейн (Mystic Pond)*
Склад ресурсов (Resource Silo)	***5000 ед. золота + 5 ед. руды***	***Рынок (Marketplace)***
Сокровищница (Treasury)	*5000 ед. золота + 5 ед. дерева + 10 ед. руды*	*Гильдия рудокопов (Miners' Guild)*
Гильдия рудокопов (Miners' Guild)	***1000 ед. золота***	***Изба гномов (Dwarf Cottage)***
Молодые деревца (Dendroid Saplings)	*2000 ед. золота*	*Деревянные своды (Dendroid Arches)*



КУЗНИЦА (BLACKSMITH)

В кузнице можно приобрести палатку первой помощи (**First Aid Tent**) — см. раздел **БОЕВЫЕ МАШИНЫ**.



ГИЛЬДИЯ РУДОКОПОВ (MINERS' GUILD)

Увеличивает недельный прирост гномов (+ **4** создания).

МИСТИЧЕСКИЙ БАССЕЙН (MYSTIC POND)

В мистическом бассейне каждый первый день недели появляется от **1** до **4** единиц случайно выбранного ресурса.



СКЛАД РЕСУРСОВ (RESOURCE SILO)

Рынок, превращенный в склад, дает **1** единицу кристаллов в день.



СОКРОВИЩНИЦА (TREASURY)

Сокровищница увеличивает на **10%** общее количество золота каждый первый день месяца.



ФОНТАН УДАЧИ (FOUNTAIN OF FORTUNE)

Фонтан удачи представляет собой улучшенный Мистический бассейн и дает дополнительно **2** очка удачи герою, который защищает твердыню.



МОЛОДЫЕ ДЕРЕВЦА (DENDROID SAPLINGS)

Увеличивает недельный прирост дендроидов (+ **2**).



ОБИТАТЕЛИ

CENTAURS/CENTAUR CAPTAINS

Кентавры вооружены крепкими длинными копьями, обладают высокими показателями по атаке и защите, вследствие чего причисляются к элитным подразделениям базовой армии. Единственный их минус — достаточно высокая стоимость.







ЮНИТ	***CENTAUR***	***CENTAUR CAPTAINS***
Стоимость	*70 ед. золота*	*90 ед. золота*
Атака	***5***	***6***
Защита	*3*	*3*
Хит-поинты	***8***	***10***
Повреждения	*2-3*	*2-3*
Выстрелы	***Нет***	***Нет***
Передвижение	*По земле*	*По земле*
Скорость	***6 клеток***	***8 клеток***
Постройка	*Конюшни кентавров (Centaur Stables)*	*Усовершенствованные конюшни кентавров (Upgraded Centaur Stables)*
Стоимость сооружения	***500 ед. золота + 10 ед. дерева***	***1000 ед. золота + 5 ед. дерева***
Требуется	*Форт (Fort)*	*Конюшни кентавров (Centaur Stables)*
Недельный прирост	***14***	***14***

DWARVES/BATTLE DWARVES

Из-за своей черепашьей медлительности обычные гномы могут пригодиться только как прикрытие стрелков. Боевые гномы также не отличаются громадным проворством, но, тем не менее, существенно быстрее своих собратьев. Оба типа гномов имеют частичный иммунитет к магии противника (**20**% и **40**% соответственно).






ЮНИТ	DWARF	BATTLE DWARF
Стоимость	120 ед. золота	150 ед. золота
Атака	6	7
Защита	7	7
Хит-поинты	20	20
Повреждения	2-4	2-4
Выстрелы	Нет	Нет
Передвижение	По земле	По земле
Скорость	3 клетки	5 клеток
Постройка	Изба гномов (Dwarf Cottage)	Усовершенствованная изба гномов (Upgraded Dwarf Cottage)
Стоимость сооружения	1000 ед. золота + 5 ед. дерева	1000 ед. золота + 5 ед. дерева
Требуется	Конюшни кентавров (Centaur Stables)	Изба гномов (Dwarf Cottage)
Недельный прирост	8	8

WOOD ELVES/GRAND ELVES

Вряд ли есть кто-то, кто владеет луками лучше, чем прекрасные эльфы. Несмотря на хрупкие тела, эльфы неплохо защищены и способны оказывать сопротивление в ближнем бою. Благородные эльфы способны дважды стрелять по противнику за одну атаку.






ЮНИТ	WOOD ELF	GRAND ELF
Стоимость	200 ед. золота	225 ед. золота
Атака	9	9
Защита	5	5
Хит-поинты	15	15
Повреждения	3-5	3-5
Выстрелы	24	24
Передвижение	По земле	По земле
Скорость	6 клеток	7 клеток
Постройка	Ферма (Homestead)	Усовершенствованная ферма (Upgraded Homestead)
Стоимость сооружения	1500 ед. золота + 10 ед. дерева	1500 ед. золота + 10 ед. дерева
Требуется	Конюшни кентавров (Centaur Stables)	Ферма (Homestead)
Недельный прирост	7	7

PEGASI/SILVER PEGASI

На крылатых пегасах гордо восседают эльфийские валькирии. Появление этих воинов на поле боя требует от героя противника расходовать два дополнительных очка магии при применении заклинаний.






ЮНИТ	PEGASUS	SILVER PEGASUS
Стоимость	250 ед. золота	275 ед. золота
Атака	9	9
Защита	8	10
Хит-поинты	30	30
Повреждения	5-9	5-9
Выстрелы	Нет	Нет
Передвижение	По воздуху	По воздуху
Скорость	8 клеток	12 клеток
Постройка	Волшебный родник (Enchanted Spring)	Усовершенствованный волшебный родник (Upgraded Enchanted Spring)
Стоимость сооружения	2000 ед. золота +10 ед. кристаллов	2000 ед. золота + 5 ед. кристаллов
Требуется	Ферма (Homestead)	Волшебный родник (Enchanted Spring)
Недельный прирост	5	5

DENDROID GUARDS/DENDROID SOLDIERS

Медленные и могучие дендроиды с огромной силой бьют противника толстыми ветками. Тот, кто был атакован дендроидом, попадается в ловушку и не сможет освободиться до тех пор, пока дерево-чудище не будет убито или не сдвинется с места.

ЮНИТ	DENDROID GUARD	DENDROID SOLDIER
Стоимость	350 ед. золота	425 ед. золота






Атака	**9**	**9**
Защита	12	12
Хит-поинты	**55**	**65**
Повреждения	10-14	10-14
Выстрелы	**Нет**	**Нет**
Передвижение	По земле	По земле
Скорость	**3 клетки**	**4 клетки**
Постройка	Древесные своды (Dendroid Arches)	Усовершенствованные древесные своды (Upgraded Dendroid Arches)
Стоимость сооружения	**2500 ед. золота**	**1500 ед. золота**
Требуется	Ферма (Homestead)	Древесные своды (Dendroid Arches)
Недельный прирост	**3**	**3**

UNICORNS/WAR UNICORNS

Единороги обладают высокой скоростью передвижения и наносят противнику достаточно сильные повреждения своим рогом. При атаке единороги могут с двадцати процентной вероятностью ослепить врага, ну а, кроме того, эти животные обладают **20%** иммунитетом к боевым заклинаниям противника.






ЮНИТ	**UNICORN**	**WAR UNICORN**
Стоимость	850 ед. золота	950 ед. золота
Атака	**15**	**15**
Защита	14	14
Хит-поинты	**90**	**110**
Повреждения	18-22	18-22
Выстрелы	**Нет**	**Нет**
Передвижение	По земле	По земле
Скорость	**7 клеток**	**9 клеток**
Постройка	Поляна единорогов (Unicorn Glade)	Усовершенствованная поляна единорогов (Upgraded Unicorn Glade)
Стоимость сооружения	**4000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды + 10 ед. самоцветов**	**3000 ед. золота + 5 ед. самоцветов**
Требуется	Деревянные своды, волшебный родник (Dendroid Arches, Enchanted Spring)	Поляна единорогов (Unicorn Glade)
Недельный прирост	**2**	**2**

GREEN DRAGONS/GOLD DRAGONS

Зеленые и золотые драконы обладают мощнейшей атакой, выжигая противника огненным дыханием. Зеленые драконы обладают иммунитетом к заклинаниям ниже четвертого уровня, а толстокожих золотых драконов можно пронять только заклинаниями пятого уровня.






ЮНИТ	**GREEN DRAGON**	**GOLD DRAGON**
Стоимость	2400 ед. золота + 1 ед. кристаллов	4000 ед. золота + 2 ед. кристаллов
Атака	**18**	**27**
Защита	18	27
Хит-поинты	**180**	**250**
Повреждения	40-50	40-50
Выстрелы	**Нет**	**Нет**
Передвижение	По воздуху	По воздуху
Скорость	**10 клеток**	**16 клеток**
Постройка	Утес драконов (Dragon Cliffs)	Усовершенствованный утес драконов (Upgraded Dragon Cliffs)
Стоимость сооружения	**10000 ед. золота + 30 ед. руды + 20 ед. кристаллов**	**20000 ед. золота + 30 ед. руды + 20 ед. кристаллов**
Требуется	Магическая гильдия второго уровня, поляна единорогов (Mage Guild Level II, Unicorn Glade)	Магическая гильдия третьего уровня, утес драконов (Mage Guild Level III, Dragon Cliffs)
Недельный прирост	**1**	**1**



КРЕПОСТЬ (STRONGHOLD)

В городах-крепостях главенствуют Варвары (**Barbarian**) и Боевые маги (**Battle Mage**). Армии крепостей хорошо сбалансированы по части ближнего и дальнего боя и отлично подготовлены для штурма вражеских городов.

СПЕЦИФИЧНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

ПОСТРОЙКА	СТОИМОСТЬ	ТРЕБУЕТСЯ
Кузница (Blacksmith)	*1000 ед. золота + 5 ед. дерева*	*Деревенский двор (Village Hall)*
Двор баллист (Ballista Yard)	***1000 ед. золота + 5 ед. дерева***	***Кузница (Blacksmith)***
Гильдия уланов (Freelancer's Guild)	*1000 ед. золота*	*Рынок (Marketplace)*
Общая кормушка (Mess Hall)	***1000 ед. золота***	***Бараки гоблинов (Goblin Barracks)***
Склад ресурсов (Resource Silo)	*5000 ед. золота + 5 ед. руды*	*Рынок (Marketplace)*
Спасительный тоннель (Escape Tunnel)	***2000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды***	***Форт (Fort)***
Пантеон (Hall of Valhalla)	*1000 ед. золота*	*Форт (Fort)*



КУЗНИЦА (BLACKSMITH)

В кузнице можно купить повозку с боеприпасами (**Ammo Cart**) — см. раздел **БОЕВЫЕ МАШИНЫ**.



ДВОР БАЛЛИСТ (BALLISTA YARD)

Здесь можно купить баллисту (**Ballista**) — см. раздел **БОЕВЫЕ МАШИНЫ**.



ГИЛЬДИЯ УЛАНОВ (FREELANCER'S GUILD)

Гильдия позволяет обменивать юниты на ресурсы.

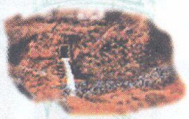


СКЛАД РЕСУРСОВ (RESOURCE SILO)

Рынок, превращенный в склад, дает **1** единицу дерева и **1** единицу руды в день.

СПАСИТЕЛЬНЫЙ ТОННЕЛЬ (ESCAPE TUNNEL)

Спасительный тоннель позволяет герою, обороняющему крепость, сбежать или отступить с поля брани.





ПАНТЕОН (HALL OF VALHALLA)

Посещение пантеона перманентно увеличивает на единицу атаку (**attack**) героя.

ОБЩАЯ КОРМУШКА (MESS HALL)

Увеличивает недельный прирост гоблинов (+ **8** созданий).



ОБИТАТЕЛИ

GOBLINS/HOBGOBLINS

Гоблины и хобгоблины — слабые, но быстро плодящиеся юниты. Атакуют противника шипованными дубинами.









ЮНИТ	***GOBLIN***	***HOBGOBLIN***
Стоимость	*40 ед. золота*	*50 ед. золота*
Атака	***4***	***5***
Защита	*2*	*3*
Хит-поинты	***5***	***5***
Повреждения	*1-2*	*1-2*
Выстрелы	***Нет***	***Нет***
Передвижение	*По земле*	*По земле*
Скорость	***5 клеток***	***7 клеток***
Постройка	*Бараки гоблинов (Goblin Barracks)*	*Усовершенствованные бараки гоблинов (Upgraded Goblin Barracks)*
Стоимость сооружения	***200 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды***	***1000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды***
Требуется	*Форт (Fort)*	*Бараки гоблинов (Goblin Barracks)*
Недельный прирост	***15***	***15***

WOLF RIDERS/WOLF RAIDERS

Наездники и грабители, оседлавшие волков-исполинов, обладают несомненными преимуществами перед обычными пешими гоблинами. Грабители способны проводить две атаки при нападении на противника.



ЮНИТ	WOLF RIDER	WOLF RAIDER
Стоимость	100 ед. золота	140 ед. золота
Атака	7	8
Защита	5	5
Хит-поинты	10	10
Повреждения	2-4	3-4
Выстрелы	Нет	Нет
Передвижение	По земле	По земле
Скорость	6 клеток	8 клеток
Постройка	Волчий загон (Wolf Pen)	Усовершенствованный волчий загон (Upgraded Wolf Pen)
Стоимость сооружения	1000 ед. золота + 10 ед. дерева + 5 ед. руды	1000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды
Требуется	Бараки гоблинов (Goblin Barracks)	Волчий загон, усовершенствованные бараки гоблинов (Wolf Pen, Upgraded Goblin Barracks)
Недельный прирост	9	9

ORCS/ORC CHIEFTAINS

Орки вооружены метательными топорами и достаточно эффективно атакуют с больших дистанций. В ближнем бою медлительность и слабая защита орков превращает их в легкие мишени.



ЮНИТ	ORC	ORC CHIEFTAIN
Стоимость	150 ед. золота	165 ед. золота
Атака	8	8
Защита	4	4
Хит-поинты	15	20
Повреждения	2-5	2-5
Выстрелы	12	24
Передвижение	По земле	По земле
Скорость	4 клетки	5 клеток
Постройка	Башня орков (Orc Tower)	Усовершенствованная башня орков (Upgraded Orc Tower)
Стоимость сооружения	1000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды	1000 ед. золота + 2 ед. дерева + 2 ед. руды
Требуется	Бараки гоблинов (Goblin Barracks)	Кузница, башня орков (Blacksmith, Orc Tower)
Недельный прирост	7	7

OGRES/OGRE MAGI

Неразумные огры отличаются грубой силой и необычайной выносливостью. Обычные огры вооружены деревянной дубиной. Огры-маги способны каждый ход применять заклинание жажда крови (**bloodlust**) на союзный отряд.



ЮНИТ	OGRE	OGRE MAGE
Стоимость	300 ед. золота	400 ед. золота
Атака	13	13
Защита	7	7
Хит-поинты	40	60
Повреждения	6-12	6-12
Выстрелы	Нет	Нет
Передвижение	По земле	По земле
Скорость	4 клетки	5 клеток
Постройка	Форт огров (Ogre Fort)	Усовершенствованный форт огров (Upgraded Ogre Fort)
Стоимость сооружения	2000 ед. золота + 20 ед. дерева	2000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды + 5 ед. самоцветов
Требуется	Башня орков (Orc Tower)	Магическая гильдия первого уровня, форт огров (Mage Guild Level I, Ogre Fort)
Недельный прирост	4	4

ROCS/THUNDERBIRDS

Птицы рок — единственные летающие юниты, доступные в городах-крепостях (**stronghold**). При атаке громовой птицы с двадцати-процентной вероятностью по противнику добавочно ударит заряд молнии, нанося повреждение, равное удесятеренному количеству этих птиц.






ЮНИТ	ROC	THUNDERBIRD
Стоимость	600 ед. золота	700 ед. золота
Атака	**13**	**13**
Защита	11	11
Хит-поинты	**60**	**60**
Повреждения	11-15	11-15
Выстрелы	**Нет**	**Нет**
Передвижение	По воздуху	По воздуху
Скорость	**7 клеток**	**11 клеток**
Постройка	Гнездо на скале (Cliff Nest)	Усовершенствованное гнездо на скале (Upgraded Cliff Nest)
Стоимость сооружения	**2500 ед. золота + 10 ед. руды**	**2000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды**
Требуется	Волчий загон (Wolf Pen)	Гнездо на скале (Cliff Nest)
Недельный прирост	**3**	**3**

CYCLOPS/CYCLOPS KINGS

Циклопы кидают в противника огромные валуны, которые также могут быть использованы и для разрушения стен вражеского города. Наличие простых циклопов на поле боя эквивалентно уровню **basic** скилла Баллистика (**Field ballistics**), а королевских циклопов — **advanced**.






ЮНИТ	CYCLOPS	CYCLOPS KING
Стоимость	750 ед. золота	1100 ед. золота
Атака	**15**	**17**
Защита	12	13
Хит-поинты	**70**	**70**
Повреждения	16-20	16-20
Выстрелы	**16**	**24**
Передвижение	По земле	По земле
Скорость	**6 клеток**	**8 клеток**
Постройка	Пещера циклопов (Cyclops Cave)	Усовершенствованная пещера циклопов (Upgraded Cyclops Cave)
Стоимость сооружения	**3500 ед. золота + 20 ед. руды + 20 ед. кристаллов**	**3000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды**
Требуется	Форт огров (Ogre Fort)	Пещера циклопов (Cyclops Cave)
Недельный прирост	**2**	**2**

BEHEMOTHS/ANCIENT BEHEMOTHS

Атака чудищ столь ужасна, что у противника исчезает **40%** защиты (для обычных чудищ) или даже **80%** (для древних чудищ).






ЮНИТ	BEHEMOTH	ANCIENT BEHEMOTH
Стоимость	1500 ед. золота	3000 ед. золота + 1 ед. кристаллов
Атака	**17**	**19**
Защита	17	19
Хит-поинты	**160**	**300**
Повреждения	30-50	30-50
Выстрелы	**По земле**	**По земле**
Скорость	6 клеток	9 клеток
Передвижение	**По земле**	**По земле**
Постройка	Логово чудищ (Behemoth Lair)	Усовершенствованное логово чудищ (Upgraded Behemoth Lair)
Стоимость сооружения	**дерева + 10 ед. руды + 10 ед. кристаллов**	**10000 ед. золота + 10 ед. 15000 ед. +10 ед. руды + 20 ед. кристаллов**
Требуется	Гнездо на скале (Cliff Nest)	Логово чудищ (Behemoth Lair)
Недельный прирост	**1**	**1**



БАШНЯ (TOWER)

В башнях предаются изучению древний знаний Волшебники (**Wizards**) и Алхимики (**Alchemists**). Воины городов-башен обладают очень высокой моралью и отлично обучены ведению дистантного боя.

СПЕЦИФИЧНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

ПОСТРОЙКА	СТОИМОСТЬ	ТРЕБУЕТСЯ
Лавка артефактов (Artifact Merchants)	*10000 ед. золота*	*Рынок (Marketplace)*
Кузница (Blacksmith)	***1000 ед. золота + 5 ед. дерева***	***Деревенский двор (Village Hall)***
Библиотека (Library)	*1500 ед. золота + 5 ед. кристаллов + 5 ед. дерева + 5 ед. руды + 5 ед. серы + 5 ед. самоцветов + 5 ед. ртути*	*Магическая гильдия первого уровня (Mage Guild Level I)*
Дозорная башня (Lookout Tower)	***1000 ед. золота + 5 ед. дерева***	***Форт (Fort)***
Склад ресурсов (Resource Silo)	*5000 ед. золота + 5 ед. руды*	*Рынок (Marketplace)*
Флигель скульптора (Sculptor's Wings)	***1000 ед. золота***	***Парапет (Parapet)***
Стена знаний (Wall of Knowledge)	*1000 ед. золота + 5 ед. руды*	*Магическая гильдия первого уровня (Mage Guild Level I)*



ЛАВКА АРТЕФАКТОВ (ARTIFACT MERCHANTS)

В этой лавке можно обменять ресурсы на предлагаемые артефакты.



КУЗНИЦА (BLACKSMITH):

В кузнице можно купить повозку с боеприпасами (**Ammo Cart**) — см. раздел **БОЕВЫЕ МАШИНЫ**.



БИБЛИОТЕКА (LIBRARY)

Городская библиотека добавляет одно дополнительное заклинание каждого уровня в магическую гильдию.



ДОЗОРНАЯ БАШНЯ (LOOKOUT TOWER)

Дозорная башня открывает карту в радиусе двадцати клеток.



СКЛАД РЕСУРСОВ (RESOURCE SILO)

Рынок, превращенный в склад, дает **1** единицу самоцветов в день.



ФЛИГЕЛЬ СКУЛЬПТОРА (SCULPTOR'S WINGS)

Увеличивает недельный прирост гаргулий (+ **4** создания).



СТЕНА ЗНАНИЙ (WALL OF KNOWLEDGE)

Сооружение перманентно добавляет единицу к знаниям (**knowledge**) любого героя, посетившего город.

ОБИТАТЕЛИ

GREMLINS/MASTER GREMLINS

Гремлины — магически созданные воины, которые берут исключительной многочисленностью и необузданностью. Обычные гремлины атакуют врага своими кандалами и цепями с близкой дистанции, а мастер-гремлины, которые доказали свою верность и преданность, освобождены от цепей и используют тяжелые металлические сферы как метательное оружие.









ЮНИТ	***GREMLIN***	***MASTER GREMLIN***
Стоимость	*30 ед. золота*	*40 ед. золота*
Атака	***3***	***4***
Защита	*3*	*4*
Хит-поинты	***4***	***4***
Повреждения	*1-2*	*1-2*
Выстрелы	***Нет***	***8***
Передвижение	*По земле*	*По земле*
Скорость	***4 клетки***	***5 клеток***
Постройка	*Мастерская (Workshop)*	*Усовершенствованная мастерская (Upgraded Workshop)*
Стоимость сооружения	***300 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды***	***1000 ед. золота***
Требуется	*Форт (Fort)*	*Мастерская (Workshop)*
Недельный прирост	***16***	***16***

STONE GARGOYLES/OBSIDIAN GARGOYLES

Эти демонические создания являются оживленными статуями. Обсидиановые гаргульи обладают повышенной атакой и защитой по сравнению с каменными.



ЮНИТ	STONE GARGOYLE	OBSIDIAN GARGOYLE
Стоимость	130 ед. золота	160 ед. золота
Атака	**6**	**7**
Защита	6	7
Хит-поинты	**16**	**16**
Повреждения	2-3	2-3
Выстрелы	**Нет**	**Нет**
Передвижение	По воздуху	По воздуху
Скорость	**6 клеток**	**9 клеток**
Постройка	Парапет (Parapet)	Усовершенствованный парапет (Upgraded Parapet)
Стоимость сооружения	**1000 ед. золота + 10 ед. руды**	**1500 ед. золота + 5 ед. руды**
Требуется	Мастерская (Workshop)	Парапет (Parapet)
Недельный прирост	**9**	**9**

STONE GOLEMS/IRON GOLEMS

Для того чтобы превратить кусок металла в ожившую статую, требуется как искусство кузнеца, так и сложная магия. Големы крайне медлительны, но нечеловечески сильны и обладают иммунитетом к магическим атакам: каменные големы получают **50%** повреждений, а стальные — всего **25%**.



ЮНИТ	STONE GOLEM	IRON GOLEM
Стоимость	150 ед. золота	200 ед. золота
Атака	**7**	**9**
Защита	10	10
Хит-поинты	**30**	**35**
Повреждения	4-5	4-5
Выстрелы	**Нет**	**Нет**
Передвижение	По земле	По земле
Скорость	**3 клетки**	**5 клеток**
Постройка	Фабрика големов (Golem Factory)	Усовершенствованная фабрика големов (Upgraded Golem Factory)
Стоимость сооружения	**2000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды**	**2000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды + 5 ед. ртути**
Требуется	Мастерская (Workshop)	Фабрика големов (Golem Factory)
Недельный прирост	**6**	**6**

MAGI/ARCH MAGI

Маги натренированы в боевом волшебстве и своим присутствием на поле брани уменьшают стоимость заклинаний для героя на **2** единицы маны. Архимаги способны без уменьшения наносимых повреждений атаковать противника за стенами замка.



ЮНИТ	MAGE	ARCH MAGE
Стоимость	350 ед. золота	450 ед. золота
Атака	**11**	**12**
Защита	8	9
Хит-поинты	**25**	**30**
Повреждения	7-9	7-9
Выстрелы	**24**	**24**
Передвижение	По земле	По земле
Скорость	**5 клеток**	**7 клеток**
Постройка	Магическая башня (Mage Tower)	Усовершенствованная магическая башня (Upgraded Mage Tower)
Стоимость сооружения	**2500 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды + 5 ед. кристаллов + 5 ед. самоцветов + 5 ед. ртути + 5 ед. серы**	**2000 ед. золота + 5 ед. дерева**
Требуется	Магическая гильдия первого уровня, парапет, фабрика големов (Mage Guild Level I, Parapet, Golem Factory)	Магическая башня, библиотека (Mage Tower, Library)
Недельный прирост	**4**	**4**

GENIES/MASTER GENIES

Джинны призваны для борьбы с оппозицией из реальности воздушной стихии. Ифритов джинны атакуют с 150% эффективностью, так как первые являются заклятыми врагами джиннов. Один раз за ход во время сражения посланники воздушного мира случайным образом применяют на дружественные отряды позитивное заклинание.



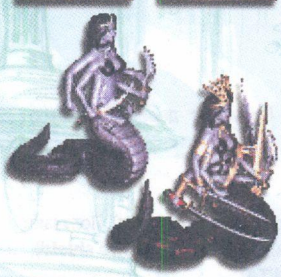



ЮНИТ	GENIE	MASTER GENIE
Стоимость	550 ед. золота	600 ед. золота
Атака	12	12
Защита	12	12
Хит-поинты	40	40
Повреждения	13-16	13-16
Выстрелы	Нет	Нет
Передвижение	По воздуху	По воздуху
Скорость	7 клеток	11 клеток
Постройка	Алтарь желаний (Altar of Wishes)	Усовершенствованный алтарь желаний (Upgraded Altar of Wishes)
Стоимость сооружения	3000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды + 6 ед. кристаллов + 6 ед. самоцветов	2000 ед. золота + 5 ед. дерева
Требуется	Магическая башня (Mage Tower)	Алтарь желаний (Altar of Wishes)
Недельный прирост	3	3

NAGAS/NAGA QUEENS

Наги — отличные защитники, обладающие недюжинной силой. Эти многорукие создания наносят всегда максимальные повреждения и не дают противнику ответить контрударом.





ЮНИТ	NAGA	NAGA QUEEN
Стоимость	1100 ед. золота	1600 ед. золота
Атака	16	16
Защита	13	13
Хит-поинты	110	110
Повреждения	20	30
Выстрелы	Нет	Нет
Передвижение	По земле	По земле
Скорость	5 клеток	7 клеток
Постройка	Золотой шатер (Golden Pavilion)	Усовершенствованный золотой шатер (Upgraded Golden Pavilion)
Стоимость сооружения	4000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды + 2 ед. кристаллов + 2 ед. самоцветов + 2 ед. ртути + 2 ед. серы	3000 ед. золота + 3 ед. кристаллов + 3 ед. самоцветов + 3 ед. ртути + 3 ед. серы
Требуется	Магическая башня (Mage Tower)	Золотой шатер (Golden Pavilion)
Недельный прирост	2	2

GIANTS/TITANS

Гиганты и титаны имеют иммунитет ко всем заклинаниям, воздействующим на разум, и атакам, основанным на молнии. Титаны наносят **150%** повреждения черным драконам, которые являются их кровными врагами, а кроме этого, титаны способны метать молнии. Без каких-либо оговорок — титаны являются самыми сильными стреляющими воинами.





ЮНИТ	GIANT	TITAN
Стоимость	2000 ед. золота + 1 ед. самоцветов	5000 ед. золота + 2 ед. самоцветов
Атака	19	24
Защита	16	24
Хит-поинты	150	300
Повреждения	40-60	40-60
Выстрелы	Нет	24
Передвижение	По земле	По земле
Скорость	7 клеток	11 клеток
Постройка	Облачный храм (Cloud Temple)	Усовершенствованный облачный храм (Upgraded Cloud Temple)
Стоимость сооружения	5000 ед. золота + 10 ед. дерева + 10 ед. руды + 10 ед. самоцветов	25000 ед. золота + 5 ед. дерева + 5 ед. руды + 30 ед. самоцветов
Требуется	Алтарь желаний, золотой шатер (Altar of Wishes, Golden Pavilion)	Облачный храм (Cloud Temple)
Недельный прирост	1	1

НЕСТАНДАРТНЫЕ ТИПЫ ВОЙСК

ЭЛЕМЕНТАЛИ И ГОЛЕМЫ

Существует ряд юнитов, которые не доступны в городах, но обитают на вольных землях. К таким созданиям относятся элементали и определенные виды големов, которые обладают нейтральной моралью и иммунитетом к заклинанию отравление (**poison**). Нанять их можно в специальных сооружения (см. **ОБЪЕКТЫ НА КАРТЕ**).




AIR ELEMENTAL

Воздушные элементали. Иммунитет к заклинаниям: слепь (**blind**) и метеоритный дождь (**meteor shower**). Получают двойной урон от заклинаний: огненный шторм (**firestorm**), молния (**lighting bolt**) и цепь молний (**chain lighting**).




EARTH ELEMETAL

Земляные элементали. Иммунитет к заклинаниям: молния (**lighting bolt**), цепь молний (**chain lighting**), огненный шторм (**firestorm**). Получают двойной урон от заклинаний: метеоритный дождь (**meteor shower**).

ЮНИТ	AIR ELEMENTAL	EARTH ELEMENTAL
Стоимость	250 ед. золота	400 ед. золота
Атака	**9**	**10**
Защита	9	10
Хит-поинты	**25**	**40**
Повреждения	2-8	4-8
Выстрелы	**Нет**	**Нет**
Передвижение	По земле	По земле
Скорость	**7 клеток**	**4 клетки**




FIRE ELEMENTAL

Огненные элементали. Иммунитет ко всем заклинаниям стихии огня. Получают двойной урон от заклинаний: ледяной луч (**ice ray**) и кольцо холода (**frost ring**).

WATER ELEMETAL

Водные элементали. Иммунитет к заклинаниям: ледяной луч (**ice ray**) и кольцо холода (**frost ring**). Получают двойной урон от заклинаний: огненная стена (**fire wall**), горние (**combustion**), огненный щит (**fire shield**).

ЮНИТ	FIRE ELEMENTAL	WATER ELEMENTAL
Стоимость	350 ед. золота	300 ед. золота
Атака	**10**	**8**
Защита	8	10
Хит-поинты	**35**	**30**
Повреждения	4-6	3-7
Выстрелы	**Нет**	**Нет**
Передвижение	По земле	По земле
Скорость	**6 клеток**	**5 клеток**







GOLD GOLEM/DIAMOND GOLEM

Данные типы големов обладают еще большим иммунитетом к боевой магии врага по сравнению с предшественниками (каменными и железными големами). Воздействие заклинания на золотого голема составляет **15%**, а на алмазного — лишь **5%**.

ЮНИТ	GOLD GOLEM	DIAMOND GOLEM
Стоимость	500 ед. золота	750 ед. золота
Атака	**11**	**13**
Защита	12	12
Хит-поинты	**50**	**60**
Повреждения	8-10	10-14
Выстрелы	**Нет**	**Нет**
Передвижение	По земле	По земле
Скорость	**5 клеток**	**5 клеток**




БОЕВЫЕ МАШИНЫ

Герой может усилить свою армию посредством применения боевых машин. К ним относятся катапульта (**Catapult**), которой каждый герой экипируется автоматически, повозка с боеприпасами (**Ammo Cart**), палатка первой помощи (**First Aid Tent**) и баллиста (**Ballista**). На поле брани все боевые машины могут быть атакованы противником, при этом, разумеется, они не нанесут контрудара.




AMMO CART

Повозка с боеприпасами снимает ограничение на число выстрелов у стреляющих юнитов. Проще говоря, все юниты с дистантной атакой при наличии повозки обладают бесконечным запасом амуниции.




BALLISTA

Баллиста — мощное оружие, предназначенное для поражения крупных войск противника. Боевая машина стреляет в автоматическом режиме, выбирая цель самостоятельно, но если герой обладает скиллом Артиллерия (**Artillery**), то появляется возможность наводить баллисту вручную.




FIRST AID TENT

Палатка первой помощи восстанавливает у случайно выбранного союзного отряда от **1** до **25** хит-поинтов. Палатка действует автоматически, до тех пор пока у героя не появится скилл Первая помощь (**First Aid**), после чего герой сможет указывать юнит, которому необходимо лечение.

ЮНИТ	***AMMO CART***	***BALLISTA***	***FIRST AID TENT***
Стоимость	*1000 ед. золота*	*2500 ед. золота*	*750 ед. золота*
Атака	***0***	***10***	***0***
Защита	*5*	*10*	*0*
Хит-поинты	***100***	***250***	***75***
Повреждения	*Нет*	*(2-3)x(Атака героя+1)*	*Нет*
Скорость	***Стационарный юнит***	***Стационарный юнит***	***Стационарный юнит***

СВЯТОЙ ГРААЛЬ

The Grail — уникальный артифакт, который позволяет в любом городе выстроить уникальное сооружение, приносящее большой доход, повышающее параметры героев и в **1,5** раза увеличивающее рождаемость всех созданий.





CASTLE: COLOSSUS

— увеличивает еженедельный прирост существ на **50**%;
— обеспечивает ежедневный доход в **5000** золотом;
— повышает на **+2** мораль всех героев.



NECROPOLIS: SOUL PRISON

— увеличивает еженедельный прирост существ на **50**%;
— обеспечивает ежедневный доход в **5000** золотом;
— повышает скилл (навык) **Necromancy** у всех героев на **20**%.

DUNGEON: GUARDIAN OF EARTH



— увеличивает еженедельный прирост существ на **50**%;
— обеспечивает ежедневный доход в **5000** золотом;
— повышает на **+12** параметр **power** героя, находящегося в гарнизоне при атаке на курируемый им замок.

RAMPART: SPIRIT GUARDIAN



— увеличивает еженедельный прирост существ на **50**%;
— обеспечивает ежедневный доход в **5000** золотом;
— повышает на **+2 удачу** всем героям.



FORTRESS: CARNIVOROUS PLANT

— увеличивает еженедельный прирост существ на **50**%;
— обеспечивает ежедневный доход в **5000** золотом;
— повышает на **+10** параметры **атака** и **защита** героя, находящегося в гарнизоне при атаке на курируемый им замок.



STRONGHOLD: WARLORDS' MONUMENT

— увеличивает еженедельный прирост существ на **50**%;
— обеспечивает ежедневный доход в **5000** золотом;
— повышает на **+20** параметр **атака** героя, находящегося в гарнизоне при атаке на курируемый им замок.

INFERNO: DEITY OF FIRE



— увеличивает еженедельный прирост существ на **50**%;
— обеспечивает ежедневный доход в **5000** золотом;
— начиная с этой, каждая неделя будет Неделей Импа.

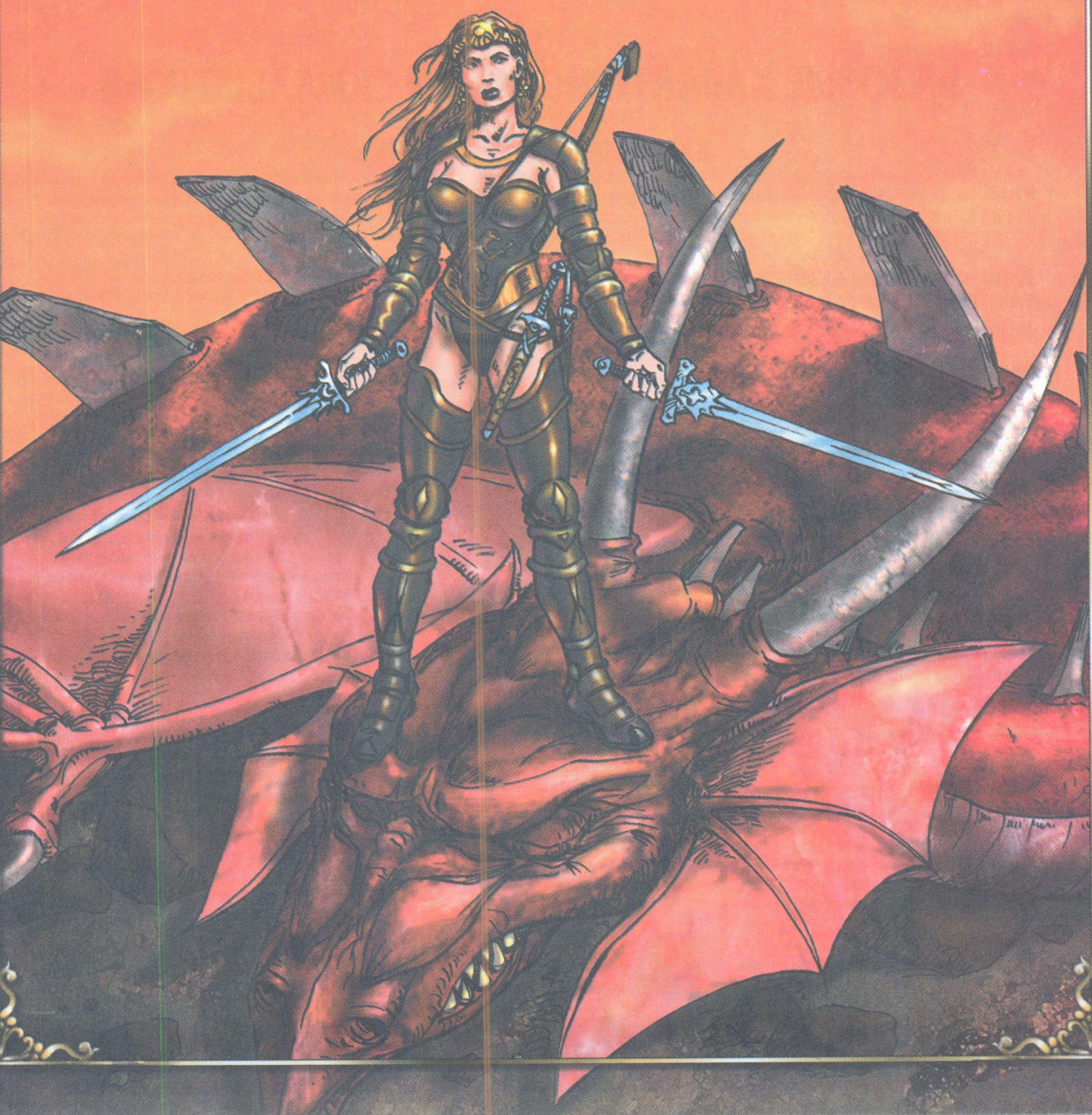
TOWER: SKYSHIP



— увеличивает еженедельный прирост существ на **50**%;
— обеспечивает ежедневный доход в **5000** золотом;
— повышает на **+15** параметр **знание** героя, находящегося в гарнизоне при атаке на курируемый им замок.



Скиллы и Заклинания





СКИЛЛЫ и ЗАКЛИНАНИЯ

БАЗОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ И СКИЛЛЫ ГЕРОЕВ

БАЗОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Каждый герой обладает четырьмя базовыми характеристиками (**attack, defense, power, knowledge**) и восьмью скиллами (изначально владеет одним-двумя, а остальные приобретает по мере роста уровня). Соотношение роста базовых характеристик зависит от класса героя, например, у рыцаря быстрее увеличиваются атака и защита, а у некромантов — знания и магическая сила. Эти индивидуальности наблюдаются до тех пор, пока герой обладает уровнем ниже десятого, а по достижении десятого уровня, повышение базовых характеристик становится более сбалансированным (*см. таблицу*).

ШАНС ПОВЫШЕНИЯ БАЗОВЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДЛЯ РАЗНЫХ ТИПОВ ГЕРОЕВ

Тип героя	Attak	Def	Power	Knowl
Alchemist 2-9	**30%**	**30%**	**20%**	**20%**
Alchemist 10+	30%	30%	20%	20%
Barbarian 2-9	**55%**	**35%**	**5%**	**5%**
Barbarian 10+	30%	30%	20%	20%
Battle Mage 2-9	**30%**	**20%**	**25%**	**25%**
Battle Mage 10+	25%	25%	25%	25%
Beastmaster 2-9	**30%**	**60%**	**5%**	**5%**
Beastmaster 10+	30%	30%	20%	20%
Cleric 2-9	**20%**	**15%**	**30%**	**35%**
Cleric 10+	20%	20%	30%	30%
Death Knight 2-9	**30%**	**25%**	**20%**	**25%**
Death Knight 10+	25%	25%	25%	25%
Demoniac 2-9	**30%**	**30%**	**20%**	**20%**
Demoniac 10+	20%	20%	30%	30%
Druid 2-9	**10%**	**20%**	**35%**	**35%**
Druid 10+	20%	20%	30%	30%
Heretic 2-9	**20%**	**20%**	**35%**	**35%**
Heretic 10+	25%	25%	25%	25%
Knight 2-9	**40%**	**40%**	**10%**	**10%**
Knight 10+	30%	30%	20%	20%
Necromancer 2-9	**15%**	**15%**	**35%**	**35%**
Necromancer 10+	25%	25%	25%	25%
Overlord 2-9	**40%**	**35%**	**15%**	**10%**
Overlord 10+	30%	30%	20%	20%
Ranger 2-9	**35%**	**45%**	**10%**	**10%**
Ranger 10+	30%	30%	20%	20%
Warlock 2-9	**10%**	**10%**	**50%**	**30%**
Warlock 10+	20%	20%	30%	30%
Witch 2-9	**5%**	**15%**	**40%**	**40%**
Witch 10+	20%	20%	30%	30%
Wizard 2-9	**10%**	**10%**	**40%**	**40%**
Wizard 10+	30%	30%	20%	20%

СКИЛЛЫ

Скиллы — дополнительные характеристики героя. За каждый уровень герой получает либо новый скилл (максимум у героя может быть **8** разных скиллов из набора в **28** штук), либо совершенствует полученный ранее скилл (от **basic** до **expert**).

AIR MAGIC



Описание: Увеличивает эффективность заклинаний магии воздуха.

Basic: Увеличивает эффективность заклинаний магии воздуха до базового уровня (см. раздел **ЗАКЛИНАНИЯ**).

Advanced: Увеличивает эффективность заклинаний магии воздуха до продвинутого уровня (см. раздел **ЗАКЛИНАНИЯ**).

Expert: Увеличивает эффективность заклинаний магии воздуха до экспертного уровня (см. раздел **ЗАКЛИНАНИЯ**).

ARCHERY



Описание: Увеличивает повреждения, наносимые дружественными стреляющими юнитами.

Basic: Увеличивает повреждения, наносимые дружественными стреляющими юнитами на **10%**.

Advanced: Увеличивает повреждения, наносимые дружественными стреляющими юнитами на **20%**.

Expert: Увеличивает повреждения, наносимые дружественными стреляющими юнитами на **30%**.

ARMORER



Описание: Уменьшает количество повреждений, получаемых дружественными юнитами в сражении.

Basic: Уменьшает количество повреждений, получаемых дружественными юнитами в сражении на **10%**.

Advanced: Уменьшает количество повреждений, получаемых дружественными юнитами в сражении на **25%**.

Expert: Уменьшает количество повреждений, получаемых дружественными юнитами в сражении на **50%**.

ARTILLERY



Описание: Дает герою возможность вручную нацеливать баллисту, увеличивает число ее выстрелов до двух за ход и повышает шанс нанести двойное повреждение.

Basic: Баллиста наносит двойное повреждение с **50%** вероятностью.

Advanced: Баллиста наносит двойное повреждение с **75%** вероятностью.

Expert: Баллиста всегда наносит двойное повреждение.

BALLISTICS



Описание: Дает герою возможность вручную нацеливать катапульту, увеличивает ее число выстрелов, точность и наносимые повреждения.

Basic: **60%** вероятность того, что катапульта попадет в стену. **50%** вероятность того, что катапульта нанесет максимум повреждений. Пока не будут уничтожены стены, то шанс попасть в стрелковые башни (**arrow towers**) или в подъемный мост (**drawbridge**) менее **60%**. Катапульта осуществляет один выстрел за ход.

Advanced: **60%** вероятность того, что катапульта попадет в стену. **50%** вероятность того, что катапульта нанесет максимум повреждений. Пока не

будут уничтожены стены, то шанс попасть в стрелковые башни (**arrow towers**) или в подъемный мост (**drawbridge**) менее **60%**. Катапульта осуществляет два выстрела за ход.
Expert: **75%** вероятность того, что катапульта попадет в стену при неизменном нанесении максимума повреждений. Пока не будут уничтожены стены, то шанс попасть в стрелковые башни (**arrow towers**) или в подъемный мост (**drawbridge**) менее **75%**. Катапульта осуществляет два выстрела за ход.

DIPLOMACY



Описание: Увеличивает шанс того, что странствующие отряды присоединятся к герою, а также уменьшает стоимость откупа при отступлении.
Basic: **25%** созданий, которые убежали бы от вашего отряда, выразят желание присоединиться. Стоимость дани при отступлении уменьшается на **20%**.
Advanced: **50%** созданий, которые убежали бы от вашего отряда, выразят желание присоединиться. Стоимость дани при отступлении уменьшается на **40%**.
Expert: Все создания, которые убежали бы от вашего отряда, выразят желание присоединиться. Стоимость дани при отступлении уменьшается на **60%**.

EAGLE EYE



Описание: Дает шанс выучить заклинания, применяемые вражеским героем на поле боя.
Basic: Дает **40%** шанс выучить заклинания до третьего уровня, применяемые вражеским героем на поле боя.
Advanced: Дает **50%** шанс выучить заклинания до четвертого уровня, применяемые вражеским героем на поле боя.
Expert: Дает **60%** шанс выучить заклинания до пятого уровня, применяемые вражеским героем на поле боя.

EARTH MAGIC



Описание: Увеличивает эффективность заклинаний магии земли.
Basic: Увеличивает эффективность заклинаний магии земли до базового уровня (см. раздел **ЗАКЛИНАНИЯ**).
Advanced: Увеличивает эффективность заклинаний магии земли до продвинутого уровня (см. раздел **ЗАКЛИНАНИЯ**).
Expert: Увеличивает эффективность заклинаний магии земли до экспертного уровня (см. раздел **ЗАКЛИНАНИЯ**).

ESTATES



Описание: Герой ежедневно приносит золото в казну.
Basic: Герой приносит **125** единиц золота в день.
Advanced: Герой приносит **250** единиц золота в день.
Expert: Герой приносит **500** единиц золота в день.

FIRE MAGIC



Описание: Увеличивает эффективность заклинаний магии огня.
Basic: Увеличивает эффективность заклинаний магии огня до базового уровня (см. раздел **ЗАКЛИНАНИЯ**).
Advanced: Увеличивает эффективность заклинаний магии огня до продвинутого уровня (см. раздел **ЗАКЛИНАНИЯ**).
Expert: Увеличивает эффективность заклинаний магии огня до экспертного уровня (см. раздел **ЗАКЛИНАНИЯ**).

FIRST AID



Описание: Дает возможность указывать группу юнитов, на которую будет применяться эффект от палатки первой помощи (**First Aid Tent**). Так же увеличивает этот эффект (см. **БОЕВЫЕ МАШИНЫ**).
Basic: Регенерирует до **50%** хит-поинтов у первого юнита в указанном отряде.
Advanced: Регенерирует до **75%** хит-поинтов у первого юнита в указанном отряде.
Expert: Регенерирует до **100%** хит-поинтов у первого юнита в указанном отряде.

INTELLIGENCE



Описание: Увеличивает максимально возможное число спелл-поинтов.
Basic: Максимально возможное число спелл-поинтов увеличивается на **25%**.
Advanced: Максимально возможное число спелл-поинтов увеличивается на **50%**.
Expert: Максимально возможное число спелл-поинтов удваивается.

LEADERSHIP



Описание: Увеличивает мораль дружественных юнитов. Скилл не доступен для **Necromancers** и **Death Knights**.
Basic: Увеличивает мораль дружественных юнитов на **1** единицу.
Advanced: Увеличивает мораль дружественных юнитов на **2** единицы.
Expert: Увеличивает мораль дружественных юнитов на **3** единицы.

LEARNING



Описание: Увеличивает количество опыта, полученного в ходе сражения.
Basic: Увеличивает количество опыта, полученного в ходе сражения на **5%**.
Advanced: Увеличивает количество опыта, полученного в ходе сражения на **10%**.
Expert: Увеличивает количество опыта, полученного в ходе сражения на **15%**.

LOGISTICS



Описание: Увеличивает количество **MP** (**movement points**) при передвижении по земле.
Basic: Увеличивает количество **MP** (**movement points**) при передвижении по земле на **10%**.
Advanced: Увеличивает количество **MP**при передвижении по земле на **20%**.
Expert: Увеличивает количество **MP** при передвижении по земле на **30%**.

LUCK



Описание: Увеличивает удачу дружественных юнитов.
Basic: Увеличивает удачу дружественных юнитов на **1** единицу.
Advanced: Увеличивает удачу дружественных юнитов на **2** единицы.
Expert: Увеличивает удачу дружественных юнитов на **3** единицы.

MYSTICISM



Описание: Увеличивает число регенерируемых за день спелл-поинтов героя.
Basic: Увеличивает число регенерируемых за день спелл-поинтов героя до **2**.
Advanced: Увеличивает число регенерируемых за день спелл-поинтов героя до **3**.
Expert: Увеличивает число регенерируемых за день спелл-поинтов героя до **4**.

NAVIGATION



Описание: Увеличивает число ходов героя на море при плавании.
Basic: Увеличивает число ходов героя на море при плавании на **50%**.
Advanced: Увеличивает число ходов героя на море при плавании на **100%**.
Expert: Увеличивает число ходов героя на море при плавании на **150%**.

NECROMANCY



Описание: Восстанавливает часть убитых воинов в виде скелетов, которые присоединяются к войскам героя.
Basic: Восстанавливает **10%** убитых воинов в виде скелетов, которые присоединяются к войскам героя.
Advanced: Восстанавливает **20%** убитых воинов в виде скелетов, которые присоединяются к войскам героя.
Expert: Восстанавливает **30%** убитых воинов в виде скелетов, которые присоединяются к войскам героя.

OFFENSE



Описание: Увеличивает число наносимых повреждений дружественными юнитами в ближнем бою.
Basic: Увеличивает на **10%** число наносимых повреждений дружественными юнитами в ближнем бою.
Advanced: Увеличивает на **20%** число наносимых повреждений дружественными юнитами в ближнем бою.
Expert: Увеличивает на **30%** число наносимых повреждений дружественными юнитами в ближнем бою.

PATHFINDING



Описание: Уменьшает пенальти **MP** (**movement points**) при передвижении по труднопроходимой местности (болота, пустыни и т.п.).*
Basic: *См. таблицу.*
Advanced: *См. таблицу.*
Expert: *См. таблицу.*

***СКОРОСТЬ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ПО РАЗНЫМ ТИПАМ ТЕРРИТОРИИ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ СКИЛЛА PATHFINDING**

Тип терр.	Скилла нет	Bas	Adv	Exp
Dirt	100%	100%	100%	100%
Grass	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**
Lava	100%	100%	100%	100%
Subterranean	**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

Cobblestone Road	50%	50%	50%	50%
Dirt Road	**75%**	**75%**	**75%**	**75%**
Gravel Road	65%	65%	65%	65%
Rough	**125%**	**100%**	**100%**	**100%**
Sand	50%	125%	100%	100%
Snow	**150%**	**125%**	**100%**	**100%**
Swamp	175%	150%	125%	100%

RESISTANCE



Описание: Дает шанс, что заклинание вражеского героя, применяемое на дружественные юниты, не сработает.

Basic: Дает **5%** шанс, что заклинание вражеского героя, применяемое на дружественные юниты, не сработает.

Advanced: Дает **10%** шанс, что заклинание вражеского героя, применяемое на дружественные юниты, не сработает.

Expert: Дает **20%** шанс, что заклинание вражеского героя, применяемое на дружественные юниты, не сработает.

SCHOLAR



Описание: Позволяет герою обмениваться заклинаниями при встрече с другим союзным героем.

Basic: Позволяет герою обмениваться заклинаниями до третьего уровня при встрече с другим союзным героем.

Advanced: Позволяет герою обмениваться заклинаниями до четвертого уровня при встрече с другим союзным героем.

Expert: Позволяет герою обмениваться заклинаниями до пятого уровня при встрече с другим союзным героем.

SCOUTING



Описание: Увеличивает радиус обзора героя.

Basic: Увеличивает радиус обзора героя на одну клетку.

Advanced: Увеличивает радиус обзора героя на две клетки.

Expert: Увеличивает радиус обзора героя на три клетки.

SORCERY



Описание: Увеличивает эффект заклинаний, применяемых героем.

Basic: Увеличивает эффект заклинаний, применяемых героем на **5%**.

Advanced: Увеличивает эффект заклинаний, применяемых героем на **10%**.

Expert: Увеличивает эффект заклинаний, применяемых героем на **15%**.

TACTICS



Описание: Позволяет переставлять войска перед сражением. При этом диапазон перестановок (в клетках) зависит от разницы в показателях данных скиллов у героя и противника.*

Basic: *См. таблицу.*

Advanced: *См. таблицу.*

Expert: *См. таблицу.*

*ДИАПАЗОН ПЕРЕСТАНОВОК В ЗАВИСИМОСТИ ОТ РАЗНИЦЫ СКИЛЛОВ TACTICS

Разница	Возможные перестановки
Три и более	В пределах радиуса в 7 клеток.
Два	**В пределах радиуса в 5 клеток.**
Один	В пределах радиуса в 3 клетки.
Эквивалентные скиллы или менее	**Можно указывать только базовые типы формации (рассредоточенная или сгруппированная)**

WATER MAGIC



Описание: Увеличивает эффективность заклинаний магии воды.

Basic: Увеличивает эффективность заклинаний магии воды до базового уровня (см. раздел **ЗАКЛИНАНИЯ**).

Advanced: Увеличивает эффективность заклинаний магии воды огня до продвинутого уровня (см. раздел **ЗАКЛИНАНИЯ**).

Expert: Увеличивает эффективность заклинаний магии воды до экспертного уровня (см. раздел **ЗАКЛИНАНИЯ**).

WISDOM



Описание: Позволяет герою учить заклинания третьего, четвертого и пятого уровней.

Basic: Позволяет учить заклинания до четвертого уровня.

Advanced: Позволяет учить заклинания до пятого уровня.

Expert: Позволяет учить все заклинания.

ЗАКЛИНАНИЯ

Каждое заклинание относится к одной из четырех магических школ: **Воздуха, Земли, Огня** или **Воды**. Скиллы, которые увеличивают знания в какой-либо школе (см. раздел **СКИЛЛЫ**), дают два существенных преимущества при применении магии из данной школы. Во-первых, уменьшается стоимость заклинания (т.е. расход спелл-поинтов при применении заклинания), причем снижение стоимости не зависит от уровня скилла (**basic, advanced** или **expert**). Во-вторых, усиливается эффект применения заклинания, и вот тут уровень скилла играет важную роль: если **basic** не приносит никаких бонусов, то **advanced** и **expert** заметно усиливают эффект от заклинания (*см. заклинания*).

СНИЖЕНИЕ СТОИМОСТИ ЗАКЛИНАНИЯ ПРИ НАЛИЧИИ СООТВЕТСТВУЮЩЕГО СКИЛЛА

Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3	Уровень 4	Уровень 5
-1	-2	-3	-4	-5

Все без исключения герои (при наличии книги заклинаний) могут учить заклинания до третьего уровня. Третий уровень доступен при наличии скилла **basic wisdom**, четвертый — при наличии **advanced wisdom**, пятый — при наличии **expert wisdom**.

ЗАКЛИНАНИЯ СТИХИИ ВОЗДУХА

УРОВЕНЬ 1



HASTE (УСКОРЕНИЕ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	6
Время действия	1 ход за каждый уровень
Базовый эффект (basic)	Увеличивает скорость указанной группе юнитов на 3 клетки.
Продвинутый эффект (advanced)	Увеличивает скорость указанной группе юнитов на 5 клеток.
Экспертный эффект (expert)	Увеличивает скорость всех дружественных юнитов на 5 клеток.



MAGIC ARROW (МАГИЧЕСКАЯ СТРЕЛА)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	5
Время действия	Мгновенное
Базовый эффект (basic)	Волшебный сгусток энергии наносит удар указанной группе юнитов с силой (Power x 10) + 10).
Продвинутый эффект (advanced)	Волшебный сгусток энергии наносит удар указанной группе юнитов с силой (Power x 10) + 20) .
Экспертный эффект (expert)	Волшебный сгусток энергии наносит удар указанной группе юнитов с силой (Power x 10) + 30)



VIEW AIR (ОБЗОР С ВОЗДУХА)

Тип заклинания	Походное заклинание
Расход спелл-поинтов	2
Время действия	Мгновенное
Базовый эффект (basic)	Открывает местоположения всех артефактов.
Продвинутый эффект (advanced)	Открывает местоположения всех артефактов и героев.
Экспертный эффект (expert)	Открывает местоположения всех артефактов, героев и городов.

УРОВЕНЬ 2



DISGUISE (МАСКИРОВКА)

Тип заклинания	Походное заклинание
Расход спелл-поинтов	4
Время действия	1 день
Базовый эффект (basic)	Дает ложную информацию при попытке вражеским героем применить заклинание view. Вместо реальной армии враг видит самых сильных существ для данного типа

	героя. Количество юнитов не изменяется.
Продвинутый эффект (advanced)	Дает ложную информацию при попытке вражеским героем применить заклинание view. Вместо реальной армии враг видит самых сильных существ для данного типа героя. Количество юнитов показывается как «0».
Экспертный эффект (expert)	Дает ложную информацию при попытке вражеским героем применить заклинание view. Вместо реальной армии враг видит самых сильных существ для родного города героя. Количество юнитов показывается как «0».

DISRUPTING RAY (РАЗРУШАЮЩИЙ ЛУЧ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	10
Время действия	На все сражение
Базовый эффект (basic)	Снижает защиту вражескому юниту на три единицы. Заклинание может применяться неоднократно.
Продвинутый эффект (advanced)	Снижает защиту вражескому юниту на четыре единицы. Заклинание может применяться неоднократно.
Экспертный эффект (expert)	Снижает защиту вражескому юниту на пять единиц. Заклинание может применяться неоднократно.

FORTUNE УДАЧА)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	7
Время действия	1 ход за каждый уровень
Базовый эффект (basic)	Увеличивает удачу указанной группе юнитов на одну единицу.
Продвинутый эффект (advanced)	Увеличивает удачу указанной группе юнитов на две единицы.
Экспертный эффект (expert)	Увеличивает удачу всех дружественных юнитов на две единицы.

LIGHTING BOLT (МОЛНИЯ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	10
Время действия	Мгновенное
Базовый эффект (basic)	Наносит повреждения вражескому юниту прицельным ударом молнии с повреждением ((Power x 25) + 10).
Продвинутый эффект (advanced)	Наносит повреждения вражескому юниту прицельным ударом молнии с повреждением ((Power x 25) + 20).
Экспертный эффект (expert)	Наносит повреждения вражескому юниту прицельным ударом молнии с повреждением ((Power x 25) + 50).

PRECISION (ТОЧНОСТЬ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	8
Время действия	1 ход за каждый уровень
Базовый эффект (basic)	Увеличивает атаку выбранного стреляющего юнита на 3 единицы.
Продвинутый эффект (advanced)	Увеличивает атаку выбранного стреляющего юнита на 6 единиц.
Экспертный эффект (expert)	Увеличивает атаку всех стреляющих юнитов на 6 единиц.

VISIONS (ВИДЕНИЕ)

Тип заклинания	Походное заклинание
Расход спелл-поинтов	4
Время действия	1 день
Базовый эффект (basic)	Дает сведения о количестве юнитов, которые желают присоединиться к армии героя. Дистанция применения заклинания равна Power (но не менее трех).
Продвинутый эффект (advanced)	Базовый эффект, плюс информация о характеристиках вражеского героя. Дистанция применения заклинания равна (Power x 2) (но не менее трех).
Экспертный эффект (expert)	Продвинутый эффект, плюс информация о численности и составе гарнизона вражеского города. Дистанция применения заклинания равна (Power x 3).

УРОВЕНЬ 3

AIR SHIELD (ВОЗДУШНЫЙ ЩИТ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	12
Время действия	1 ход за каждый уровень
Базовый эффект (basic)	Защищает выбранную группу юнитов, снижая на 25% повреждения, наносимые от дистантного оружия.
Продвинутый эффект (advanced)	Защищает выбранную группу юнитов, снижая на 50% повреждения, наносимые от дистантного оружия.
Экспертный эффект (expert)	Защищает все дружественные юниты, снижая на 50% повреждения, наносимые от дистантного оружия.

DESTROY UNDEAD (УНИЧТОЖИТЬ НЕЧИСТЬ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	15
Время действия	Мгновенное
Базовый эффект (basic)	Атакуются все неживые юниты на поле брани, получая ((Power x 10) +10) повреждений.
Продвинутый эффект (advanced)	Атакуются все неживые юниты на поле брани, получая ((Power x 10) +20) повреждений.
Экспертный эффект (expert)	Атакуются все неживые юниты на поле брани, получая ((Powerx10)+50) повреждений.

PROTECTION FROM EARTH (ЗАЩИТА ОТ СТИХИИ ЗЕМЛИ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	12
Время действия	1 ход за каждый уровень
Базовый эффект (basic)	Защищает указанную группу юнитов, снижая на 30% повреждения от заклинаний стихии земли.
Продвинутый эффект (advanced)	Защищает указанную группу юнитов, снижая на 50% повреждения от заклинаний стихии земли.
Экспертный эффект (expert)	Защищает все дружественные юниты, снижая на 50% повреждения от заклинаний стихии земли.

HYPNOTIZE (ГИПНОТИЗИРОВАТЬ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	18
Время действия	Варьируется
Базовый эффект (basic)	Дает временный контроль над вражеским юнитом, с хитпоинтами ниже чем ((Power x 25) + 10). Загипнотизированный юнит не отвечает контратакой.
Продвинутый эффект (advanced)	Дает временный контроль над вражеским юнитом, с хитпоинтами ниже чем ((Power x 25) + 20). Загипнотизированный юнит не отвечает контратакой.
Экспертный эффект (expert)	Дает временный контроль над вражеским юнитом, с хит-поинтами ниже чем ((Power x 25) + 50). Загипнотизированный юнит не отвечает контратакой.

УРОВЕНЬ 4

CHAIN LIGHTING (ЦЕПЬ МОЛНИЙ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	24
Время действия	Мгновенное
Базовый эффект (basic)	Ударяет молнией в указанную группу юнитов с силой ((Power x 40) + 25), затем с половинной силой в ближайший к нему отряд и т.д. Всего наносится четыре удара, при этом под действием заклинания могут оказаться и ваши собственные юниты.
Продвинутый эффект (advanced)	Ударяет молнией в указанную группу юнитов с силой ((Power x 40) + 50), затем с половинной силой в ближайший к нему отряд и т.д. Всего наносится четыре удара, при этом под действием заклинания могут оказаться и ваши собственные юниты.
Экспертный эффект (expert)	Ударяет молнией в указанную группу юнитов с силой ((Power

x 40) + 100), затем с половинной силой в ближайший к нему отряд и т.д. Всего наносится четыре удара, при этом под действием заклинания могут оказаться и ваши собственные юниты.

COUNTERSTRIKE (КОНТРУДАР)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	24
Время действия	1 ход за каждый уровень
Базовый эффект (basic)	Выбранная группа юнитов наносит ответный удар против одной дополнительной атаки каждый раунд.
Продвинутый эффект (advanced)	Выбранная группа юнитов наносит ответный удар против двух дополнительных атак каждый раунд.
Экспертный эффект (expert)	Все дружественные юниты наносят ответный удар против двух дополнительных атак каждый раунд.

УРОВЕНЬ 5

DIMENSION DOOR (ДВЕРЬ МЕЖДУ ИЗМЕРЕНИЯМИ)

Тип заклинания	Походное заклинание
Расход спелл-поинтов	25
Время действия	Мгновенное
Базовый эффект (basic)	Два раза в день вы можете телепортировать вашего героя на открытую свободную территорию основной игровой карты. При этом у героя отнимается три MP (movement points).
Продвинутый эффект (advanced)	Три раза в день вы можете телепортировать вашего героя на открытую свободную ётерриторию основной игровой карты. При этом у героя отнимается три MP (movement points).
Экспертный эффект (expert)	Четыре раза в день вы можете телепортировать вашего героя на открытую свободную территорию основной игровой карты. При этом у героя отнимается два MP (movement points).

FLY (ЛЕВИТАЦИЯ)

Тип заклинания	Походное заклинание
Расход спелл-поинтов	20
Время действия	1 день
Базовый эффект (basic)	Позволяет армии проделывать часть пути по воздуху. Дальность равна 60% от пути по обычной территории. В конце хода армия вновь должна вернуться на землю.
Продвинутый эффект (advanced)	Позволяет армии проделывать часть пути по воздуху. Дальность равна 80% от пути по обычной территории. В конце хода армия вновь должна вернуться на землю.
Экспертный эффект (expert)	Позволяет армии проделывать часть пути по воздуху. Дальность равна 100% от пути по обычной территории. В конце хода армия вновь должна вернуться на землю.

MAGIC MIRROR (МАГИЧЕСКОЕ ЗЕРКАЛО)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	25
Время действия	1 ход за каждый уровень
Базовый эффект (basic)	Заклинание с 20% вероятностью отражает вражеский спелл, который после отражения применяется на случайно выбранный юнит.
Продвинутый эффект (advanced)	Заклинание с 30% вероятностью отражает вражеский спелл, который после отражения применяется на случайно выбранный юнит.
Экспертный эффект (expert)	Заклинание с 40% вероятностью отражает вражеский спелл, который после отражения применяется на случайно выбранный юнит.

SUMMON AIR ELEMENTAL (ПРИЗВАТЬ ВОЗДУШНОГО ЭЛЕМЕНТАЛЯ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	25
Время действия	Боевое заклинание
Базовый эффект (basic)	Позволяет призвать на помощь воздушных элементалей в количестве (Power x 2). После применения заклинания нельзя вызывать другие типы элементалей.
Продвинутый эффект (advanced)	Позволяет призвать на помощь воздушных элементалей в количестве (Power x 3). После применения заклинания нельзя вызывать другие типы элементалей.
Экспертный эффект (expert)	Позволяет призвать на помощь воздушных элементалей в количестве (Power x 4). После применения заклинания нельзя вызывать другие типы элементалей.

ЗАКЛИНАНИЯ СТИХИИ ЗЕМЛИ

УРОВЕНЬ 1

MAGIC ARROW (МАГИЧЕСКАЯ СТРЕЛА)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	5
Время действия	Мгновенное
Базовый эффект (basic)	Волшебный сгусток энергии наносит удар указанной группе юнитов с силой (Power x 10) + 10).
Продвинутый эффект (advanced)	Волшебный сгусток энергии наносит удар указанной группе юнитов с силой (Power x 10) + 20) .
Экспертный эффект (expert)	Волшебный сгусток энергии наносит удар указанной группе юнитов с силой (Power x 10) + 30)

SHIELD (ЩИТ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	5
Время действия	1 ход за каждый уровень
Базовый эффект (basic)	Дает 15% защиту выбранной группе юнитов от повреждений, получаемых в ближнем бою.
Продвинутый эффект (advanced)	Дает 30% защиту выбранной группе юнитов от повреждений, получаемых в ближнем бою.
Экспертный эффект (expert)	Дает 30% защиту всем дружественным юнитам от повреждений, получаемых в ближнем бою.

SLOW (ЗАМЕДЛЕНИЕ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	6
Время действия	1 ход за каждый уровень
Базовый эффект (basic)	Понижает скорость выбранного вражеского юнита на 25%.
Продвинутый эффект (advanced)	Понижает скорость выбранного вражеского юнита на 50%.
Экспертный эффект (expert)	Понижает скорость всех вражеских юнитов на 50%.

STONE SKIN (КАМЕННАЯ КОЖА)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	5
Время действия	1 ход за каждый уровень
Базовый эффект (basic)	Увеличивает показатель защиты на 3 единицы для группы дружественных юнитов.
Продвинутый эффект (advanced)	Увеличивает показатель защиты на 6 единиц для группы дружественных юнитов.
Экспертный эффект (expert)	Увеличивает показатель защиты на 6 единиц для всех дружественных юнитов.

VIEW EARTH (ОСМОТРЕТЬ ЗЕМЛИ)

Тип заклинания	Походное заклинание
Расход спелл-поинтов	2
Время действия	Мгновенное
Базовый эффект (basic)	Открывает местоположения всех ресурсов.
Продвинутый эффект (advanced)	Открывает местоположения всех ресурсов и шахт.
Экспертный эффект (expert)	Открывает все земли с указанием местоположений всех ресурсов и шах .

УРОВЕНЬ 2

DEATH RIPPLE (СМЕРТЕЛЬНАЯ ЗЫБЬ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	10
Время действия	Мгновенное
Базовый эффект (basic)	По полю боя проходит волна смерти, которая наносит повреждения ((Power x 5) + 10) всем юнитам, за исключением нежити.
Продвинутый эффект (advanced)	По полю боя проходит волна смерти, которая наносит повреждения ((Power x 5) + 20) всем юнитам, за исключением нежити.
Экспертный эффект (expert)	По полю боя проходит волна смерти, которая наносит повреждения ((Power x 5) + 30) всем юнитам, за исключением нежити.

PROTECTION FROM AIR (ЗАЩИТА ОТ СТИХИИ ВОЗДУХА)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	5
Время действия	1 ход за каждый уровень
Базовый эффект (basic)	Защищает указанную группу юнитов, снижая повреждения от заклинаний стихии воздуха на 30%.
Продвинутый эффект (advanced)	Защищает указанную группу юнитов, снижая повреждения от заклинаний стихии воздуха на 50%.
Экспертный эффект (expert)	Защищает все дружественные юниты, снижая повреждения от заклинаний стихии воздуха на 50%.

QUICKSAND (ЗЫБУЧИЕ ПЕСКИ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	8
Время действия	До момента касания
Базовый эффект (basic)	В случайных местах карты появляются четыре клетки с зыбучими песками. Эти ловушки видны только магу, применившему заклинание, и тем юнитам, для которых данный тип территорий является родным. При попадании в зыбучие пески юнит теряет все свои ходы на текущий тур.
Продвинутый эффект (advanced)	В случайных местах карты появляются шесть клеток с зыбучими песками. Эти ловушки видны только магу, применившему заклинание, и тем юнитам, для которых данный тип территорий является родным. При попадании в зыбучие пески юнит теряет все свои ходы на текущий тур.
Экспертный эффект (expert)	В случайных местах карты появляются восемь клеток с зыбучими песками. Эти ловушки видны только магу, применившему заклинание, и тем юнитам, для которых данный тип территорий является родным. При попадании в зыбучие пески юнит теряет все свои ходы на текущий тур и становится видимым.

VISIONS (ВИДЕНИЕ)

Тип заклинания	Походное заклинание
Расход спелл-поинтов	4
Время действия	1 день
Базовый эффект (basic)	Дает сведения о количестве юнитов, которые желают присоединиться к армии героя. Дистанция применения заклинания равна Power (но не менее трех).
Продвинутый эффект (advanced)	Базовый эффект, плюс информация о характеристиках вражеского героя. Дистанция применения заклинания равна (Power x 2) (но не менее трех).
Экспертный эффект (expert)	Продвинутый эффект, плюс информация о численности и составе гарнизона вражеского города. Дистанция применения заклинания равна (Power x 3).

УРОВЕНЬ 3

ANIMATE DEAD (ОЖИВИТЬ ТРУП)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	15
Время действия	На всю игру
Базовый эффект (basic)	Оживляет любую уничтоженную нечисть, восстанавливая ((Power x 50) + 30) хит-поинтов.
Продвинутый эффект (advanced)	Оживляет любую уничтоженную нечисть, восстанавливая ((Power x 50) + 60) хит-поинтов.
Экспертный эффект (expert)	Оживляет любую уничтоженную нечисть, восстанавливая ((Power x 50) + 160) хит-поинтов.

ANTI-MAGIC (АНТИМАГИЯ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	15
Время действия	1 ход за каждый уровень
Базовый эффект (basic)	Защищает выбранный юнит от всех заклинаний 4 и 5 уровней.
Продвинутый эффект (advanced)	Защищает выбранный юнит от всех заклинаний 5 уровня.
Экспертный эффект (expert)	Защищает выбранный юнит от любых заклинаний (т.е. дает полный иммунитет к магии).

EARTHQUAKE (ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	20
Время действия	Мгновенное
Базовый эффект (basic)	Случайным образом разрушает две секции защитных стен в городе при осаде.
Продвинутый эффект (advanced)	Случайным образом разрушает три секции защитных стен в городе при осаде.
Экспертный эффект (expert)	Случайным образом разрушает четыре секции защитных стен в городе при осаде.

FORCE FIELD (СИЛОВОЕ ПОЛЕ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	12
Время действия	2 хода
Базовый эффект (basic)	Устанавливает непроходимое силовое поле шириной в две клетки в указанном месте.
Продвинутый эффект (advanced)	Устанавливает непроходимое силовое поле шириной в три клетки в указанном месте.
Экспертный эффект (expert)	Устанавливает непроходимое силовое поле шириной в три клетки в указанном месте.

УРОВЕНЬ 4

METEOR SHOWER (МЕТЕОРИТНЫЙ ДОЖДЬ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	16
Время действия	Мгновенное
Базовый эффект (basic)	Вызывается метеоритный дождь, который наносит ((Power x 25) + 25) повреждений в указанной клетке и прилегающих клетках.
Продвинутый эффект (advanced)	Вызывается метеоритный дождь, который наносит ((Power x 25) + 50) повреждений в указанной клетке и прилегающих клетках.
Экспертный эффект (expert)	Вызывается метеоритный дождь, который наносит ((Power x 25) + 100) повреждений в указанной клетке и прилегающих клетках.

RESURRECTION (ВОСКРЕШЕНИЕ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	20
Время действия	На всю игру
Базовый эффект (basic)	Оживляет убитых юнитов, восстанавливая ((Power x 50) + 40) хит-поинтов.
Продвинутый эффект (advanced)	Оживляет убитых юнитов, восстанавливая ((Power x 50) + 80) хит-поинтов.
Экспертный эффект (expert)	Оживляет убитых юнитов, восстанавливая ((Power x 50) + 160) хит-поинтов.

SORROW (ПЕЧАЛЬ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	16
Время действия	1 ход за каждый уровень

Базовый эффект (basic)	Понижает мораль выбранного вражеского юнита на единицу.
Продвинутый эффект (advanced)	Понижает мораль выбранного вражеского юнита на две единицы.
Экспертный эффект (expert)	Понижает мораль всех вражеских юнитов на две единицы.

TOWN PORTAL (ПОРТАЛ В ГОРОД)

Тип заклинания	Походное заклинание
Расход спелл-поинтов	16
Время действия	Мгновенное
Базовый эффект (basic)	Переносит вашего героя в ближайший дружественный город, расходуя 300 MP (movement points). Город не должен быть не занят другим героем.
Продвинутый эффект (advanced)	Переносит вашего героя в любой дружественный город, расходуя 300 MP (movement points).
Экспертный эффект (expert)	Переносит вашего героя в любой дружественный город, расходуя 200 MP (movement points).

УРОВЕНЬ 5

IMPLOSION (ВЗРЫВ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	30
Время действия	Мгновенное
Базовый эффект (basic)	Наносит ((Power x 75) + 100) повреждений указанной вражеской группе воинов.
Продвинутый эффект (advanced)	Наносит ((Power x 75) + 200) повреждений указанной вражеской группе воинов.
Экспертный эффект (expert)	Наносит ((Power x 75) + 300) повреждений указанной вражеской группе воинов.

SUMMON EARTH ELEMENTAL(ПРИЗВАТЬ ЗЕМЛЯНОГО ЭЛЕМЕНТАЛЯ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	25
Время действия	Боевое заклинание
Базовый эффект (basic)	Позволяет призвать на помощь земляных элементалей в количестве (Power x 2). После применения заклинания нельзя вызывать другие типы элементалей.
Продвинутый эффект	Позволяет призвать на помощь земляных элементалей в количестве (Power x 3). После применения заклинания нельзя вызывать другие типы элементалей.
Экспертный эффект (expert)	Позволяет призвать на помощь земляных элементалей в количестве (Power x 4). После применения заклинания нельзя вызывать другие типы элементалей.

ЗАКЛИНАНИЯ СТИХИИ ОГНЯ

УРОВЕНЬ 1

BLOODLUST (ЖАЖДА КРОВИ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	5
Время действия	1 ход за каждый уровень
Базовый эффект (basic)	Увеличивает атаку выбранного отряда на 3 единицы в ближнем бою.
Продвинутый эффект (advanced)	Увеличивает атаку выбранного отряда на 6 единиц в ближнем бою.
Экспертный эффект (expert)	Увеличивает атаку всех дружественных юнитов на 6 единиц в ближнем бою.

CURSE (ПРОКЛЯТЬЕ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	6
Время действия	1 ход за каждый уровень
Базовый эффект (basic)	Выбранный вражеский отряд наносит минимально возможный урон.
Продвинутый эффект (advanced)	Выбранный вражеский отряд наносит ((80% от минимального повреждения) - 1) повреждений.
Экспертный эффект (expert)	Все вражеские отряды наносят ((80% от минимального повреждения) - 1) повреждений.

MAGIC ARROW (МАГИЧЕСКАЯ СТРЕЛА)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	5
Время действия	Мгновенное
Базовый эффект (basic)	Волшебный сгусток энергии наносит удар указанной группе юнитов с силой (Power x 10) + 10).
Продвинутый эффект (advanced)	Волшебный сгусток энергии наносит удар указанной группе юнитов с силой (Power x 10) + 20) .
Экспертный эффект (expert)	Волшебный сгусток энергии наносит удар указанной группе юнитов с силой (Power x 10) + 30)

PROTECT FROM WATER (ЗАЩИТА ОТ СТИХИИ ВОДЫ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	5
Время действия	1 ход за каждый уровень
Базовый эффект (basic)	Защищает указанную группу юнитов, снижая повреждения от заклинаний стихии воды на 30%.
Продвинутый эффект (advanced)	Защищает указанную группу юнитов, снижая повреждения от заклинаний стихии воды на 50%.
Экспертный эффект (expert)	Защищает все дружественные юниты, снижая повреждения от заклинаний стихии воды на 50%.

УРОВЕНЬ 2

BLIND (ОСЛЕПЛЕНИЕ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	10
Время действия	1 ход за каждый уровень
Базовый эффект (basic)	Вынуждает вражеский юнит стоять на месте и контратаковать в 50% от силы. Слепь снимается при наложении соответствующего заклинания или при нападении на юнит.
Продвинутый эффект (advanced)	Вынуждает вражеский юнит стоять на месте и контратаковать в 25% от силы. Слепь снимается при наложении соответствующего заклинания или при нападении на юнит.
Экспертный эффект (expert)	Вынуждает вражеский юнит стоять на месте и не производить контратаку. Слепь снимается при наложении соответствующего заклинания или при нападении на юнит.

FIRE WALL (ОГНЕННАЯ СТЕНА)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	8
Время действия	2 хода
Базовый эффект (basic)	В указанном месте ставится стена из огня шириной в 2 клетки. Все юниты, проходящие через нее, получают ((Power x 10) + 10) повреждений.
Продвинутый эффект (advanced)	В указанном месте ставится стена из огня шириной в 3 клетки. Все юниты, проходящие через нее, получают ((Power x 10) + 20) повреждений.
Экспертный эффект (expert)	В указанном месте ставится стена из огня шириной в 3 клетки. Все юниты, проходящие через нее, получают ((Power x 10) + 50) повреждений.

VISIONS (ВИДЕНИЕ)

Тип заклинания	Походное заклинание
Расход спелл-поинтов	4
Время действия	1 день
Базовый эффект (basic)	Дает сведения о количестве юнитов, которые желают присоединиться к армии героя. Дистанция применения закли-

	нания равна Power (но не менее трех).
Продвинутый эффект (advanced)	Базовый эффект, плюс информация о характеристиках вражеского героя. Дистанция применения заклинания равна (Power x 2) (но не менее трех).
Экспертный эффект (expert)	Продвинутый эффект, плюс информация о численности и составе гарнизона вражеского города. Дистанция применения заклинания равна (Power x 3).

УРОВЕНЬ 3



FIREBALL (ОГНЕННЫЙ ШАР)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	15
Время действия	Мгновенное
Базовый эффект (basic)	Обращает выбранный отряд юнитов и соседние отряды в пламя, нанося ((Power x 10) + 15) повреждений.
Продвинутый эффект (advanced)	Обращает выбранный отряд юнитов и соседние отряды в пламя, нанося ((Power x 10) + 30) повреждений.
Экспертный эффект (expert)	Обращает выбранный отряд юнитов и соседние отряды в пламя, нанося ((Power x 10) + 60) повреждений.



LAND MINE (МИНЫ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	18
Время действия	В момент касания
Базовый эффект (basic)	В случайных местах ставится четыре мины, наносящие ((Power x 10) + 25) повреждений. Вражеские юниты, для которых территория сражения является родной, могут безопасно проходить через такие мины.
Продвинутый эффект (advanced)	В случайных местах ставится шесть мин, наносящие ((Power x 10) + 50) повреждений. Вражеские юниты, для которых территория сражения является родной, могут безопасно проходить через такие мины.
Экспертный эффект (expert)	В случайных местах ставится восемь мин, наносящие ((Power x 10) + 100) повреждений. Вражеские юниты, для которых территория сражения является родной, могут безопасно проходить через такие мины.



MISFORTUNE (НЕВЕЗУХА)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	12
Время действия	1 ход за каждый уровень
Базовый эффект (basic)	Уменьшает удачу выбранного вражеского отряда на 1 единицу.
Продвинутый эффект (advanced)	Уменьшает удачу выбранного вражеского отряда на 2 единицы.
Экспертный эффект (expert)	Уменьшает удачу всех вражеских юнитов на 2 единицы.

УРОВЕНЬ 4



ARMAGEDDON (АРМАГЕДДОН)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	24
Время действия	Мгновенное
Базовый эффект (basic)	Вызывает огонь, охватывающий поле боя, наносящий ((Power x 50) + 30) повреждений всем юнитам, не имеющим иммунитета к магии четвертого уровня.
Продвинутый эффект (advanced)	Вызывает огонь, охватывающий поле боя, наносящий ((Power x 50) + 60) повреждений всем юнитам, не имеющим иммунитета к магии четвертого уровня.
Экспертный эффект (expert)	Вызывает огонь, охватывающий поле боя, наносящий ((Power x 50) + 120) повреждений всем юнитам, не имеющим иммунитета к магии четвертого уровня.



BERSERK (БЕРСЕРК)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	20
Время действия	1 ход
Базовый эффект (basic)	Юниты в радиусе действия заклинания атакуют близлежащие юниты вне зависимости от того, дружественные они или враждебные. Радиус действия заклинания - 1 клетка.
Продвинутый эффект (advanced)	Юниты в радиусе действия заклинания атакуют близлежащие юниты вне зависимости от того, дружественные они или враждебные. Радиус действия заклинания - 7 клеток.
Экспертный эффект (expert)	Юниты в радиусе действия заклинания атакуют близлежащие юниты вне зависимости от того, дружественные они или враждебные. Радиус действия заклинания - 19 клеток.



FIRE SHIELD (ОГНЕННЫЙ ЩИТ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	16
Время действия	1 ход за каждый уровень
Базовый эффект (basic)	Враг, напавший на дружественное подразделение, находящееся под действием заклинания, получает назад 20% повреждений.
Продвинутый эффект (advanced)	Враг, напавший на дружественное подразделение, находящееся под действием заклинания, получает назад 25% повреждений.
Экспертный эффект (expert)	Враг, напавший на дружественное подразделение, находящееся под действием заклинания, получает назад 30% повреждений.



FRENZY (НЕИСТОВСТВО)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	16
Время действия	До следующего движения юнита
Базовый эффект (basic)	Атака выбранного юнита увеличивается на 100% от значения защиты. После чего защита становится равной нулю.
Продвинутый эффект (advanced)	Атака выбранного юнита увеличивается на 150% от значения защиты. После чего защита становится равной нулю.
Экспертный эффект (expert)	Атака выбранного юнита увеличивается на 200% от значения защиты. После чего защита становится равной нулю.



INFERNO (АД)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	16
Время действия	Мгновенное
Базовый эффект (basic)	Создает огромный взрыв огня в радиусе двух клеток, наносящий ((Power x 10) + 20) повреждений.
Продвинутый эффект (advanced)	Создает огромный взрыв огня в радиусе двух клеток, наносящий ((Power x 10) + 40) повреждений.
Экспертный эффект (expert)	Создает огромный взрыв огня в радиусе двух клеток, наносящий ((Power x 10) + 80) повреждений.



SLAYER (УБИЙЦА)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	16
Время действия	1 ход за каждый уровень
Базовый эффект (basic)	Увеличивает атаку дружественного отряда юнитов на 8 единиц при борьбе с behemoths, dragons, hydras.
Продвинутый эффект (advanced)	Увеличивает атаку дружественного отряда юнитов на 8 единиц при борьбе с behemoths, dragons, hydras, devils, angels.
Экспертный эффект (expert)	Увеличивает атаку дружественного отряда юнитов на 8 единиц при борьбе с behemoths, dragons, hydras, devils, angels, titans.

УРОВЕНЬ 5



SACRIFICE (ПРИНЕСЕНИЕ В ЖЕРТВУ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	25
Время действия	На всю игру
Базовый эффект (basic)	Уничтожает дружественную группу юнитов для того чтобы превратить ее в нежить. Количество хит-поинтов воскрешенных существ равно ((Power + хит-поинты уничтоженных юнитов + 3) x число уничтоженных юнитов).
Продвинутый эффект (advanced)	Уничтожает дружественную группу юнитов для того чтобы превратить ее в нежить. Количество хит-поинтов воскрешенных существ равно ((Power + хит-поинты уничтоженных юнитов + 6) x число уничтоженных юнитов).
Экспертный эффект (expert)	Уничтожает дружественную группу юнитов для того чтобы превратить ее в нежить. Количество хит-поинтов воскрешенных существ равно ((Power + хит-поинты уничтоженных юнитов + 10) x число уничтоженных юнитов).

SUMMON FIRE ELEMENTAL (ПРИЗВАТЬ ОГНЕННОГО ЭЛЕМЕНТАЛЯ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	25
Время действия	Боевое заклинание
Базовый эффект (basic)	Позволяет призвать на помощь огненных элементалей в количестве (Power x 2). После применения заклинания нельзя вызывать другие типы элементалей.
Продвинутый эффект (advanced)	Позволяет призвать на помощь огненных элементалей в количестве (Power x 3). После применения заклинания нельзя вызывать другие типы элементалей.
Экспертный эффект (expert)	Позволяет призвать на помощь огненных элементалей в количестве (Power x 4). После применения заклинания нельзя вызывать другие типы элементалей.

ЗАКЛИНАНИЯ СТИХИИ ВОДЫ

УРОВЕНЬ 1

BLESS (БЛАГОСЛОВЕНИЕ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	5
Время действия	1 ход за каждый уровень
Базовый эффект (basic)	Указанная группа дружественных юнитов наносит максимальное число повреждений.
Продвинутый эффект (advanced)	Указанная группа дружественных юнитов наносит максимальное число повреждений +1.
Экспертный эффект (expert)	Все дружественные юниты наносят максимальное число повреждений +1.

CURE (ЛЕЧЕНИЕ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	6
Время действия	Мгновенное
Базовый эффект (basic)	Удаляет все негативные заклинания с выбранного юнита и возвращает ((Power x 5) + 10) хит-поинтов.
Продвинутый эффект (advanced)	Удаляет все негативные заклинания с выбранного юнита и возвращает ((Power x 5) + 20) хит-поинтов.
Экспертный эффект (expert)	Удаляет все негативные заклинания с выбранного юнита и возвращает ((Power x 5) + 30) хит-поинтов.

DISPEL (СНЯТЬ МАГИЮ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	5
Время действия	Мгновенное
Базовый эффект (basic)	Снимает все заклинания с дружественного юнита.
Продвинутый эффект (advanced)	Снимает все заклинания с дружественного или враждебного юнита.
Экспертный эффект (expert)	Снимает все заклинания со всех дружественных и враждебных юнитов.

MAGIC ARROW (МАГИЧЕСКАЯ СТРЕЛА)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	5
Время действия	Мгновенное
Базовый эффект (basic)	Волшебный сгусток энергии наносит удар указанной группе юнитов с силой (Power x 10) + 10).
Продвинутый эффект (advanced)	Волшебный сгусток энергии наносит удар указанной группе юнитов с силой (Power x 10) + 20) .
Экспертный эффект (expert)	Волшебный сгусток энергии наносит удар указанной группе юнитов с силой (Power x 10) + 30)

PROTECTION FROM FIRE (ЗАЩИТА ОТ СТИХИИ ОГНЯ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	12
Время действия	1 ход за каждый уровень
Базовый эффект (basic)	Защищает указанную группу юнитов, снижая на 30% повреждения от заклинаний стихии огня.
Продвинутый эффект (advanced)	Защищает указанную группу юнитов, снижая на 50% повреждения от заклинаний стихии огня.
Экспертный эффект (expert)	Защищает все дружественные юниты, снижая на 50% повреждения от заклинаний стихии огня.

SUMMON BOAT (ВЫЗВАТЬ ЛОДКУ)

Тип заклинания	Походное заклинание
Расход спелл-поинтов	6
Время действия	Мгновенное
Базовый эффект (basic)	Вызывает с 50% вероятностью существующую лодку. Заклинание проваливается, если на карте нет ни одной свободной лодки.
Продвинутый эффект (advanced)	Вызывает с 75% вероятностью существующую лодку. Заклинание проваливается, если на карте нет ни одной свободной лодки.
Экспертный эффект (expert)	Вызывает со 100% вероятностью существующую лодку. Заклинание проваливается, если на карте нет ни одной свободной лодки.

УРОВЕНЬ 2

ICE BOLT (ЛЕДЯНОЙ УДАР)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	8
Время действия	Мгновенное
Базовый эффект (basic)	Наносит ((Power x 20) + 10) повреждений указанному вражескому отряду.
Продвинутый эффект (advanced)	Наносит ((Power x 20) + 20) повреждений указанному вражескому отряду.
Экспертный эффект (expert)	Наносит ((Power x 20) + 50) повреждений указанному вражескому отряду.

REMOVE OBSTACLE (УДАЛИТЬ ПРЕГРАДУ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	7
Время действия	Мгновенное
Базовый эффект (basic)	Удаляет указанное естественное препятствие (дерево, валун и т.д.) с поля боя.
Продвинутый эффект (advanced)	Удаляет указанное естественное препятствие (дерево, валун и т.д.) и огненные стены с поля боя.
Экспертный эффект (expert)	Удаляет любые преграды с поля боя.

SCUTTLE BOAT (ЗАТОПИТЬ СУДНО)

Тип заклинания	Походное заклинание
Расход спелл-поинтов	8
Время действия	Мгновенное
Базовый эффект (basic)	Уничтожает с 50% вероятностью незанятую лодку.
Продвинутый эффект (advanced)	Уничтожает с 75% вероятностью незанятую лодку.
Экспертный эффект (expert)	Уничтожает незанятую лодку.

VISIONS (ВИДЕНИЕ)

Тип заклинания	Походное заклинание
Расход спелл-поинтов	4
Время действия	1 день
Базовый эффект (basic)	Дает сведения о количестве юнитов, которые желают присоединиться к армии героя. Дистанция применения заклинания равна Power (но не меньше 3).
Продвинутый эффект (advanced)	Базовый эффект, плюс информация о характеристиках вражеского героя. Дистанция применения заклинания равна (Power x 2) (но не меньше 3).
Экспертный эффект (expert)	Продвинутый эффект, плюс информация о численности и составе гарнизона вражеского города. Дистанция применения заклинания равна (Power x 3).



WEAKNESS (СЛАБОСТЬ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	8
Время действия	1 ход за каждый уровень
Базовый эффект (basic)	Уменьшает на 3 единицы атаку выбранного вражеского подразделения.
Продвинутый эффект (advanced)	Уменьшает на 6 единиц атаку выбранного вражеского подразделения.
Экспертный эффект (expert)	Уменьшает на 6 единиц атаку всех вражеских подразделений.

УРОВЕНЬ 3



FORGETFULNESS (ЗАБВЕНИЕ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	12
Время действия	1 ход за каждый уровень
Базовый эффект (basic)	Заставляет половину выбранного вражеского отряда не применять дистантную атаку.
Продвинутый эффект (advanced)	Заставляет выбранный вражеский отряд не применять дистантную атаку.
Экспертный эффект (expert)	Заставляет всех вражеских отрядов не применять дистантную атаку.



FROST RING (КОЛЬЦО ХОЛОДА)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	12
Время действия	Мгновенное
Базовый эффект (basic)	Наносит ((Power x 10) + 15) повреждений юнитам вокруг указанной клетки, не причиняя вреда отряду, находящемуся на ней.
Продвинутый эффект (advanced)	Наносит ((Power x 10) + 30) повреждений юнитам вокруг указанной клетки, не причиняя вреда отряду, находящемуся на ней.
Экспертный эффект (expert)	Наносит ((Power x 10) + 60) повреждений юнитам вокруг указанной клетки, не причиняя вреда отряду, находящемуся на ней.



MIRTH (РАДОСТЬ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	12
Время действия	1 ход за каждый уровень
Базовый эффект (basic)	Увеличивает мораль указанного отряда на 1 единицу.
Продвинутый эффект (advanced)	Увеличивает мораль указанного отряда на 2 единицы.
Экспертный эффект (expert)	Увеличивает мораль всех дружественных юнитов на 2 единицы.



TELEPORT (ТЕЛЕПОРТ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	15
Время действия	Мгновенное
Базовый эффект (basic)	Телепортирует указанный дружеский юнит в любую незанятую позицию на поле боя, кроме тех, которые отгорожены городскими стенами или рвом.
Продвинутый эффект (advanced)	Телепортирует указанный дружеский юнит в любую незанятую позицию на поле боя, кроме тех, которые отгорожены городскими стенами.
Экспертный эффект (expert)	Телепортирует указанный дружеский юнит в любую незанятую позицию на поле боя.

УРОВЕНЬ 4



CLONE (ДУБЛИКАТ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	24
Время действия	На все сражение
Базовый эффект (basic)	Создается клон указанного юнита с уровнем от 1 до 5 (например, для Замка пикмены - юниты первого уровня, ангелы - седьмого), который исчезает при получении повреждений.
Продвинутый эффект (advanced)	Создается клон указанного юнита с уровнем от 1 до 6 (например, для Замка пикмены - юниты первого уровня, ангелы - седьмого), который исчезает при получении повреждений.
Экспертный эффект (expert)	Создается клон любого указанного юнита, который исчезает при получении повреждений.



PRAYER (МОЛИТВА)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	16
Время действия	1 ход за каждый уровень
Базовый эффект (basic)	Добавляет 2 единицы к величинам атаки, защиты и скорости указанного юнита.
Продвинутый эффект (advanced)	Добавляет 4 единицы к величинам атаки, защиты и скорости указанного юнита.
Экспертный эффект (expert)	Добавляет 4 единицы к величинам атаки, защиты и скорости всех дружественных юнитов.



WATER WALK (ПРОГУЛКИ ПО ВОДЕ)

Тип заклинания	Походное заклинание
Расход спелл-поинтов	12
Время действия	1 день
Базовый эффект (basic)	Позволяет армии проделывать часть пути по воде. Дальность равна 60% от пути по обычной территории. В конце хода армия вновь должна вернуться на сушу.
Продвинутый эффект (advanced)	Позволяет армии проделывать часть пути по воде. Дальность равна 80% от пути по обычной территории. В конце хода армия вновь должна вернуться на сушу.
Экспертный эффект (expert)	Позволяет армии проделывать часть пути по воде. Дальность равна 100% от пути по обычной территории. В конце хода армия вновь должна вернуться на сушу.

УРОВЕНЬ 5



SUMMON AIR ELEMENTAL (ПРИЗВАТЬ ВОДНОГО ЭЛЕМЕНТАЛЯ)

Тип заклинания	Боевое заклинание
Расход спелл-поинтов	25
Время действия	Боевое заклинание
Базовый эффект (basic)	Позволяет призвать на помощь водных элементалей в количестве (Power x 2). После применения заклинания нельзя вызывать другие типы элементалей.
Продвинутый эффект (advanced)	Позволяет призвать на помощь водных элементалей в количестве (Power x 3). После применения заклинания нельзя вызывать другие типы элементалей.
Экспертный эффект (expert)	Позволяет призвать на помощь водных элементалей в количестве (Power x 4). После применения заклинания нельзя вызывать другие типы элементалей.



Артифакты, Ресурсы и Здания





АРТИФАКТЫ, РЕСУРСЫ и ЗДАНИЯ

АРТИФАКТЫ

Centaur's Axe
Класс: сокровище.

Этот артифакт для правой руки увеличивает атаку на +2.

Blackshard of the Dead Knight
Класс: второстепенный артефакт.

Этот артифакт для правой руки увеличивает атаку на +3.

Greater Gnoll's Flail
Класс: второстепенный артефакт.

Этот артифакт для правой руки увеличивает атаку на +4.

Ogre's Club of Havoc
Класс: основной артефакт.

Этот артифакт для правой руки увеличивает атаку на +5.

Sword of Hellfire
Класс: основной артефакт.

Этот артифакт для правой руки увеличивает атаку на +6.

Titan's Gladius
Класс: реликт.

Этот массивный реликт для правой руки увеличивает атаку на +12, но уменьшает защиту на -3.

Shield of the Dwarven Lords
Класс: сокровище.

Этот артифакт для левой руки увеличивает защиту на +2.

Shield of the Yawning Dead
Класс: второстепенный артефакт.

Этот артифакт для левой руки увеличивает защиту на +3.

Buckler of the Gnoll King
Класс: второстепенный артефакт.

Этот артифакт для левой руки увеличивает защиту на +4.

Targ of the Rampaging Ogre
Класс: основной артефакт.

Этот артифакт для левой руки увеличивает защиту на +5.

Shield of the Damned
Класс: основной артефакт.

Этот артифакт для левой руки увеличивает защиту на +6.

Sentinel's Shield
Класс: реликт.

Этот массивный реликт для левой руки увеличивает защиту на +12, но уменьшает атаку на -3.

Helm of the Alabaster Unicorn
Класс: сокровище.

Одетый на голову, этот артифакт увеличивает знания на +1.

Skull Helmet
Класс: сокровище.

Одетый на голову этот артифакт увеличивает знания на +2.

Helm of Chaos
Класс: второстепенный артефакт.

Одетый на голову этот артифакт увеличивает знания на +3.

Crown of the Supreme Magi
Класс: второстепенный артефакт.

Одетый на голову этот артифакт увеличивает знания на +4.

Hellstorm Helmet
Класс: основной артефакт.

Одетый на голову этот артифакт увеличивает знания на +5.

Thunder Helmet
Класс: реликт.

Одетый на голову этот реликт увеличивает знания на +10, но понижает силу магии на -2.

Breastplate of Petrified Wood
Класс: сокровище.

Одетый на торс этот артифакт увеличивает силу магии на +1.

Rib Cage
Класс: второстепенный артефакт.

Одетый на торс этот артифакт увеличивает силу магии на +2.

Scales of the Greater Basilisk
Класс: второстепенный артефакт.

Одетый на торс этот артифакт увеличивает силу магии на +3.

Tunic of the Cyclops King
Класс: основной артефакт.

Одетый на торс этот артифакт увеличивает силу магии на +4.

Breastplate of Brimstone
Класс: основной артефакт.

Одетый на торс этот артифакт увеличивает силу магии на +5.

Titan's Cuirass
Класс: реликт.

Одетый на торс этот реликт увеличивает силу магии на +10, но понижает знания на -2.

Armor of Wonder
Класс: второстепенный артефакт.

Одетый на торс Armor of Wonder увеличивает все четыре базовые характеристики на +1.

Sandals of the Saint
Класс: реликт.

Одетые на ноги Sandals of the Saint увеличивают все четыре базовые характеристики на +2.

Celestial Necklace of Bliss
Класс: реликт.

Одетый на шею Celestial Necklace of Bliss увеличивает все четыре базовые характеристики на +3.

Lion's Shield of Courage
Класс: реликт.

Удерживаемый в левой руке Lion's Shield of Courage увеличивает все четыре базовые характеристики на +4.

Sword of Judgement
Класс: реликт.

Удерживаемый в правой руке the Sword of Judgement увеличивает все

четыре базовые характеристики на +5.

Helm of Heavenly Enlightenment



Класс: реликт.
Одетый на голову Helm of Heavenly Enlightenment увеличивает все четыре базовые характеристики на +6.

Quiet Eye of the Dragon



Класс: сокровище.
Одетый на палец этот артифакт увеличивает атаку и защиту на +1

Red Dragon Flame Tongue



Класс: второстепенный артефакт.
Удерживаемый в правой руке этот артифакт увеличивает атаку и защиту на +2.

Dragon Scale Shield



Класс: основной артефакт.
Удерживаемый в левой руке этот артифакт увеличивает атаку и защиту на +3.

Dragon Scale Armor



Класс: реликт.
Одетый на торс этот артифакт увеличивает атаку и защиту на +4.

Dragonbone Greaves



Класс: сокровище.
Одетый на ногу этот артифакт увеличивает силу магии и знания на +1.

Dragon Wing Tabard



Класс: второстепенный артефакт.
Накинутый на плечи этот артифакт увеличивает силу магии и знания на +2.

Necklace of Dragonteeth



Класс: основной артефакт.
Одетый на шею этот артифакт увеличивает силу магии и знания на +3.

Crown of Dragontooth



Класс: реликт.
Одетый на голову этот артифакт увеличивает силу магии и знания на +4.

Still Eye of the Dragon



Класс: сокровище.
Одетый на палец этот артифакт увеличивает удачу и мораль на +1.

Clover of Fortune



Класс: сокровище.
Clover of Fortune увеличивает удачу на +1.

Cards of Prophecy



Класс: сокровище.
Cards of Prophecy увеличивает удачу на +1.

Ladybird of Luck



Класс: сокровище.
Ladybird of Luck увеличивает удачу на +1.

Badge of Courage



Класс: сокровище.
Badge of Courage увеличивает мораль на +1.

Crest of Valor



Класс: сокровище.
Crest of Valor увеличивает мораль на +1.

Glyph of Gallantry



Класс: сокровище.
Glyph of Gallantry увеличивает мораль на +1.

Speculum



Класс: сокровище.
Speculum увеличивает радиус обзора на +1.

Spyglass



Класс: сокровище.
Spyglass увеличивает радиус обзора на +1.

Amulet of the Undertaker



Класс: сокровище.
Одетый на шею этот амулет увеличивает скилл Necromancy на 5%.

Vampire's Cowl



Класс: второстепенный артефакт.
Накинутая на плечи эта ряса увеличивает скилл Necromancy на 10%.

Dead Man's Boots



Класс: основной артефакт.
Одетые на ноги эти ботинки увеличивают скилл Necromancy на 15%.

Garniture of Interference



Класс: основной артефакт.
Одетый на шею этот артифакт увеличивает сопротивляемость магии на 5%.

Surcoat of Counterpoise



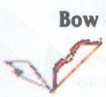
Класс: основной артефакт.
Накинутый на плечи этот артифакт увеличивает сопротивляемость магии на 10%.

Boots of Polarity



Класс: реликт.
Одетая на ноги эта обувь увеличивает сопротивляемость магии на 15%.

Bow of Elven Cherrywood



Класс: сокровище.
Этот лук увеличивает скилл Archery на 5%.

Bowstring of the Unicorn's Mane

Класс: второстепенный артефакт.



Эта тетива увеличивает скилл Archery на 10%.

Angel Feather Arrows



Класс: основной артефакт.
Эти стелы увеличивают скилл Archery на 15%.

Bird of Perception



Класс: сокровище.
Этот артифакт увеличивает скилл Eagle eye на 5%.

Stoic Watchman



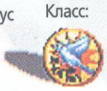
Класс: сокровище.
Stoic Watchman увеличивает скилл Eagle eye на 10%.

Emblem of Cognizance



Класс: второстепенный артефакт.
Этот артифакт увеличивает скилл Eagle eye на 15%.

Statesman's Medal



Класс: основной артефакт.
Одетая на шею Statesman's Medal понижает стоимость откупа при отступлении.

Diplomat's Ring



Класс: основной артефакт.
Одетое на палец Diplomat's Ring понижает стоимость откупа при отступлении.

Ambassador's Sash



Класс: основной артефакт.
Накинутая на плечи Ambassador's Sash понижает стоимость откупа при отступлении.

Ring of the Wayfarer



Класс: основной артефакт.
Одетое на палец это кольцо увеличивает скорость юнитов во время боя на +2.

Equestrian's Gloves



Класс: второстепенный артефакт.
Одетые на руки эти перчатки увеличивают число ходов героя на суше.

Necklace of Ocean Guidance



Класс: основной артефакт.
Одетое на шею это ожерелье увеличивают число ходов героя на море.

Angel Wings



Класс: реликт.
Этот заплечный артифакт позволяет герою летать.

Charm of Mana



Класс: сокровище.
Этот артифакт увеличивает регенерацию маны за день на +1.

Talisman of Mana



Класс: сокровище.
Этот артифакт увеличивает регенерацию маны за день на +2.

Mystic Orb of Mana



Класс: сокровище.
Этот артифакт увеличивает регенерацию маны за день на +3.

Collar of Conjuring



Класс: сокровище.
Одетый на шею этот артифакт увеличивает действие заклинаний героя на 1.

Ring of Conjuring



Класс: сокровище.
Этот артифакт увеличивает действие заклинаний героя на 2.

Cape of Conjuring



Класс: сокровище.
Накинутый на плечи этот артифакт увеличивает действие заклинаний героя на 3.

Orb of the Firmament



Класс: основной артефакт.
Эта могущественная сфера увеличивает эффект заклинаний школы воздуха на 50%.

Orb of Silt



Класс: основной артефакт.
Эта могущественная сфера увеличивает эффект заклинаний школы земли на 50%.

Orb of Tempstuous Fire



Класс: основной артефакт.
Эта могущественная сфера увеличивает эффект заклинаний школы огня на 50%.

Orb of Driving Rain



Класс: основной артефакт.
Эта могущественная сфера увеличивает эффект заклинаний школы воды на 50%.

Recanter's Cloak



Класс: основной артефакт.
Присутствие этого артефакта блокирует заклинания выше второго уровня.

Spirit of Oppression



Класс: сокровище.
Этот артифакт нейтрализует при сражении бонусы морали для обоих сторон.

Hourglass of the Evil Hour



Класс: сокровище.
Этот артифакт нейтрализует при сражении бонусы удачи для обоих сторон.

Tome of Fire Magic

Класс: реликт.
Этот тяжелый том содержит все заклинания школы огня.

Tome of Air Magic

Класс: реликт.
Этот тяжелый том содержит все заклинания школы воздуха.

Tome of Water Magic

Класс: реликт.
Этот тяжелый том содержит все заклинания школы воды.

Tome of Earth Magic

Класс: реликт.
Этот тяжелый том содержит все заклинания школы земли.

Boots of Levitation

Класс: реликт.
Эти волшебные ботинки позволяют герою ходить по воде.

Golden Bow
Класс: основной артефакт.

Этот артефакт снимает пенальти при стрельбе по врагу, находящемуся за городскими стенами.

Sphere of Permanence
Класс: основной артефакт.

Этот артефакт дает иммунитет к заклинанию Dispel magic.

Orb of Vulnerability
Класс: реликт.

Этот артефакт нейтрализует во время сражения врожденную сопротивляемость к магии всех существ.

Ring of Vitality
Класс: сокровище.

Этот артефакт увеличивает хит-поинты всех дружественных юнитов на +1.

Ring of Life
Класс: второстепенный артефакт.

Этот артефакт увеличивает хит-поинты всех дружественных юнитов на +1.

Vial of Lifeblood
Класс: основной артефакт.

Этот артефакт увеличивает хит-поинты всех дружественных юнитов на +2.

Necklace of Swiftness
Класс: сокровище.

Одетый на шею этот артефакт увеличивает скорость всех дружественных юнитов на +1.

Boots of Speed
Класс: второстепенный артефакт.

Одетая на ноги, эта обувь увеличивает число MP (movement points) героя на суши.

Cape of Velocity
Класс: основной артефакт.

Накинутый на плечи этот артефакт увеличивает скорость всех дружественных юнитов на +3.

Pendant of Dispassion
Класс: сокровище.

Этот артефакт дает иммунитет к заклинанию Berserk для всех дружественных юнитов.

Pendant of Second Sight
Класс: основной артефакт.

Этот артефакт дает иммунитет к заклинанию Blind для всех дружественных юнитов.

Pendant of Holiness
Класс: сокровище.

Этот артефакт дает иммунитет к заклинанию Curse для всех дружественных юнитов.

Pendant of Life
Класс: сокровище.

Этот артефакт дает иммунитет к заклинанию Death Ripple для всех дружественных юнитов.

Pendant of Death
Класс: сокровище.

Этот артефакт дает иммунитет к заклинанию Destroy Undead для всех дружественных юнитов.

Pendant of Free Will
Класс: сокровище.

Этот артефакт дает иммунитет к заклинанию Hypnotize для всех дружественных юнитов.

Pendant of Agitation
Класс: основной артефакт.

Этот артефакт дает иммунитет к заклинанию Lightning для всех дружественных юнитов.

Pendant of Total Recall
Класс: сокровище.

Этот артефакт дает иммунитет к заклинанию Forgetfulness для всех дружественных юнитов.

Pendant of Courage

Класс: основной артефакт.
Этот артефакт увеличивает удачу и мораль на +3.

Everflowing Crystal Cloak
Класс: основной артефакт.

Это артефакт добавляет в королевский склад одну единицу кристаллов в день.

Ring of Infinte Gems
Класс: основной артефакт.

Это артефакт добавляет в королевский склад одну единицу самоцветов в день.

Everpouring Vial of Mercury
Класс: основной артефакт.

Это артефакт добавляет в королевский склад одну единицу ртути в день.

Inexhaustable Cart of Ore
Класс: второстепенный артефакт.

Это артефакт добавляет в королевский склад одну единицу руды в день.

Eversmoking Ring of Sulfur
Класс: основной артефакт.

Это артефакт добавляет в королевский склад одну единицу серы в день.

Inexhaustable Cart of Lumber
Класс: второстепенный артефакт.

Это артефакт добавляет в королевский склад одну единицу дерева в день.

Endless Sack of Gold
Класс: реликт.

Это артефакт добавляет в королевскую казну 1000 золотых каждый день.

Endless Bag of Gold
Класс: основной артефакт.

Это артефакт добавляет в королевскую казну 750 золотых каждый день.

Endless Purse of Gold
Класс: основной артефакт.

Это артефакт добавляет в королевскую казну 500 золотых каждый день.

Legs of Legion
Класс: сокровище.

Этот артефакт, которым герой экипируется в городе, увеличивает недельный прирост юнитов второго уровня на +5 созданий.

Loins of Legion
Класс: второстепенный артефакт.

Этот артефакт, которым герой экипируется в городе, увеличивает недельный прирост юнитов третьего уровня на +4 создания.

Torso of Legion
Класс: второстепенный артефакт.

Этот артефакт, которым герой экипируется в городе, увеличивает недельный прирост юнитов четвертого уровня на +3 создания.

Arms of Legion
Класс: основной артефакт.

Этот артефакт, которым герой экипируется в городе, увеличивает недельный прирост юнитов пятого уровня на +2 создания.

Head of Legion
Класс: основной артефакт.

Этот артефакт, которым герой экипируется в городе, увеличивает недельный прирост юнитов шестого уровня на +1 создание.

Sea Captain's Hat
Класс: реликт.

Эта шляпа увеличивает число ходов на море, позволяет вызывать и разрушать лодки, а также оберегает от водоворотов.

Spellbinder's Hat
Класс: реликт.

Этот артефакт позволяет герою применять заклинания 5 уровня.

Shackles of War
Класс: основной артефакт.

Этот артефакт лишает возможности отступить или убежать обе стороны во время сражения.

Orb of Inhibition
Класс: реликт.

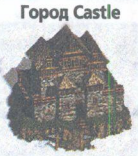
Этот артефакт блокирует применение любой магии во время сражения.



ОБЪЕКТЫ НА КАРТЕ



Город Castle



Город Rampart



Город Tower



Город Inferno



Город Necropolis



Город Dungeon



Город Fortress



Город Stronghold



Sulfur Dune — месторождение серы, приносит 1 единицу ресурса в день



sulfur — немного серы (3-6)



Ore Pit — шахта, приносит 2 единицы ресурса в день



ore — немного руды (5-10)



Sawmill — лесопилка, приносит 2 единицы ресурса в день



wood — немного дерева (5-10)



Gold Mine — золотая шахта, приносит 1000 золота в день



gold — немного золота (500-1000)



Gem Pond — озеро самоцветов, приносит 1 единицу ресурса в день



gems — немного самоцветов (3-6)



Crystal Cavern — пещера кристаллов, приносит 1 единицу ресурса в день



crystal — немного кристаллов (3-6)



Alchemist`s Lab — лаборатория алхимика, приносит 1 единицу ртути в день



mercury — немного ртути (3-6)



Abandoned Mine — заброшенная шахта, охраняется троглодитами



treasure chest — сундук с сокровищами, на выбор деньги или experience-очки, иногда артифакт



sea chest — может быть пуст, может содержать 1500 золота и/или артифакт



Trading Post — обмен ресурсов, устанавливаются цены аналогичные наличию у вас сразу трех рынков



Campfire — в костре можно обнаружить 4-6 единиц любого ресурса и 400-600 золота



Windmill — 3-6 единиц любого ресурса кроме дерева и золота



Lean To — 1-4 единицы любого ресурса



Mystical Garden — еженедельно приносит 500 золота или 5 самоцветов



Water Wheel — приносит 500 золота в первую неделю и по 1000 во все последующие



Wagon — дилижанс может быть пуст, может содержать 2-5 единиц любого ресурса или же артифакт



Warrior`s Tomb — могила воина содержит 1 артифакт и понижает на 3 мораль



Dragon Utopia — охраняется всеми разновидностями драконов; содержит 4 ценных артифакта и, иногда, золото



Crypt — охраняется skeleton, zombie и wight; содержит золото и, иногда, артифакт; герой, посетивший уже пустой склеп понижает на 1 мораль



Medusa Stores — охраняется medusa, содержит золото и серу



Imp Cache — охраняется imp, содержит золото и ртуть



Cyclops Stockpile — охраняется cyclop, содержит по несколько единиц каждого ресурса



Naga Bank — охраняется naga, содержит несколько тысяч золота и 8-24 самоцвета



Dwarven Treasury — охраняется dwarf, содержит золото и кристаллы



Skeleton — лежащий на земле скелет чаще всего бесполезен, но иногда на нем можно обнаружить сокровище или артифакт



Subterranean Gate — проход на подземную карту



Teleport — позволяет герою мгновенно перемещаться между телепортами, бывает одно- и двусторонним



Whirlpool — мгновенно перемещает героя к другому водовороту, при этом погибает часть войска



Obelisk — открывает часть мозаичной карты



Den of Thieves — дает полную информацию Thieves Guild



Redwood Observatory — открывает область карты вокруг обсерватории



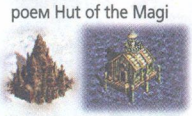
Pillar of Fire — открывает область карты вокруг башни



Hut of the Magi — после посещения этой хижины открываются области карты вокруг Eye of the Magi



Eye of the Magi — открывают область карты после посещения героем Hut of the Magi



Cartographer — существуют три вида картографов: наземный, подземный и морской; игрок платит 1000 золота для того чтобы открыть соответствующую область карты



Cover of Darkness — закрывает для противника карту вокруг вашего героя



Sign — придорожный знак содержит какое-либо сообщение



Ocean Bottle — то же самое что и придорожный знак, только для океана



Border Guard — преграждает путь. Для того чтобы пройти через сторожевую башню нужно посетить Keymaster`s Tent соответствующего цвета



Keymaster`s Tent — дает возможность пройти через Border Guard соответствующего цвета



Hero — ваш герой



Well — восстанавливает до максимума spell point



Learning Stone — дает герою 1000 experience point



School of Magic — за 1000 золота повышает +1 knowledge или power по выбору играющего



Marletto Tower — повышает +1 defense



School of War — за 1000 золота повышает +1 attack и defense



Library of Enlightenment — повышает +2 attack, defense, power и knowledge



Mercenary Camp — повышает +1 attack



Arena — повышает +2 attack или defense по выбору играющего



Star Axis — повышает +1 power



Garden of Revelation — повышает +1 knowledge



Shrine of Magic Thought — обучает героя заклинанию 1, 2 или 3-го уровня



Tree of Knowledge — за золото, самоцветы, а то и просто бесплатно Дерево Знаний присваивает герою очередной уровень



Witch Hut — герой обучается одному из навыков второго уровня за исключением leadership и necromancy



Scholar — перед тем как исчезнуть, монах обучает героя одному заклинанию или одному навыку



University — вы платите 2000 золота за обучение навыкам второго уровня



Pyramid— охрянается 40 gold golem и 20 diamond golem; обучает заклинанию пятого уровня; герой, посетивший уже пустую пирамиду, лишается -2 удачи до следующего сражения



Stables — +6 движение для посетившего конюшни героя до конца текущей недели, cavalier автоматически превращаются в champion



Fountain of Youth — +1 мораль до следующего сражения, +4 движение до конца этого хода



Watering Hole — +1 мораль до следующего сражения, +4 движение до конца этого хода



Oasis — +1 мораль до следующего сражения, +8 движение до конца этого хода



Lake of the Scarlet Swan — +2 удача до следующего сражения, передвижение героя на этот ход заканчивается



Faerie Ring — +1 удача до следующего сражения



Fountain of Fortune — от -1 до +3 удача до следующего сражения



Rally Flag — +1 удача, +1 мораль до следующего сражения, +4 движение до конца этого хода



Buoy — +1 мораль до следующего сражения



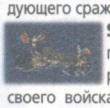
Mermaids — +1 удача до следующего сражения



Temple —+1 мораль до следующего сражения и +2 мораль по 7-ым дням недели до следующего сражения



Idol of Fortune — +1 удача по нечетным дням недели (кроме 7-го) до следующего сражения, +1 мораль по четным дням недели до следующего сражения, +1 удача и мораль на 7-ой день еженедельно до следующего сражения



Sirens — герой теряет 30% своего войска и получает 1experience point за каждый health point погибших существ



**Seer`s Hut** — выполнение квеста из Seer`s Hut принесет герою дополнительное войско или же еще что-либо полезное



Refugee Camp — еженедельно позволяет рекрутировать отряд различных существ



Altar of Sacrifice — герои городов Castle, Rampart и Tower могут принести в жертву артифакт, получив взамен experience points; герои Inferno, Necropolis и Dungeon могут принести в жертву существ на тех же условиях, а герои Stronghold и Fortress — артифакт или существ на выбор



Hill Fort — делает upgrade всем существам находящимся в отряде героя



Tavern — здесь можно нанять героя и услышать свежие сплетни



Sanctuary — находящийся здесь герой не может быть атакован врагом



Prison — освобожденный из тюрьмы герой добровольно и бесплатно присоединяется к вам



Hydra Pond — здесь обитают hydra



Wyvern Nest — здесь обитают wyvern



Serpent Fly Hive — здесь обитают serpent fly



Gordon Lair — здесь обитают gordon



Basilisk Pit — здесь обитают basilisk



Water Elemental conflux — здесь обитают water elemental



Fire Elemental Conflux — здесь обитают fire elemental



Earth Elemental Conflux — здесь обитают earth elemental



Air Elemental Conflux — здесь обитают air elemental

Elemental Conflux — здесь обитают все разновидности elemental





Guardhouse — здесь обитают pikeman



Barracks — здесь обитают swordsman



Archers` Tower — здесь обитают archer



Griffin Tower — здесь обитают griffin



Monastary — здесь обитают monk



Training Grounds — здесь обитают cavalier



Centaur Stables — здесь обитают centaur



Portal of Glory — здесь обитают angel



Enchanted Spring — здесь обитают pegasus



Homestead — здесь обитают wood elf



Dendroid Arches — здесь обитают dendroid guard



Dwarf Cottage — здесь обитают dwarf



Unicorn Glade — здесь обитают unicorn



Dragon Cliffs — здесь обитают green dragon



Parapet — здесь обитают stone gargoyle



Workshop — здесь обитают gremlin



Altar of Wishes — здесь обитают genie



Mage Tower — здесь обитают mage



Golem Factory — здесь обитают stone, iron, gold и diamond golem; увеличивает еженедельный прирост stone/iron golem в городах tower



Cloud Temple — здесь обитают giant



Golden Pavillion — здесь обитают naga



Imp Crucible — здесь обитают imp



Demon Gate — здесь обитают demon



Kennels — здесь обитают hell hound



Hall of Sins — здесь обитают gog



Hell Hole — здесь обитают pit fiend



Fire Lake — здесь обитают efreeti



Forsaken Palace — здесь обитают devil



Graveyard — здесь обитают walking dead



Cursed Temple — здесь обитают skeleton



Tomb of Souls — здесь обитают wight



Estate — здесь обитают vampire



Mausoleum — здесь обитают lich



Hall of Darkness — здесь обитают black knight



Dragon Vault — здесь обитают bone dragon



Warren — здесь обитают troglodyte



Chapel of Stilled Voices — здесь обитают medusa



Pillar of Eyes — здесь обитают beholder



Harpy Loft — здесь обитают harpy



Manticore Lair — здесь обитают manticore



Labyrinth — здесь обитают minotaur



Dragon Cave — здесь обитают red dragon



Orc Tower — здесь обитают orc



Wolf Pen — здесь обитают wolf rider



Goblin Barracks — здесь обитают goblin



Cyclops Cave — здесь обитают cyclops



Cliff Nest — здесь обитают roc



Ogre Fort — здесь обитают ogre



Lizard Den — здесь обитают lizardman



Gnoll Hut — здесь обитают gnoll



Behemoth Crag — здесь обитают behemoth



Shipyard — здесь можно приобрести корабль



War Machine Factory — здесь можно приобрести любую из трех war machine



Griffin Conservatory — охраняется griffin, добавляет несколько angel к отряду героя



Dragon Fly Hive — охраняется dragon fly, добавляет несколько wyvern к отряду героя



Garrison — защитное сооружение, в гарнизоне герой может оставлять свои войска

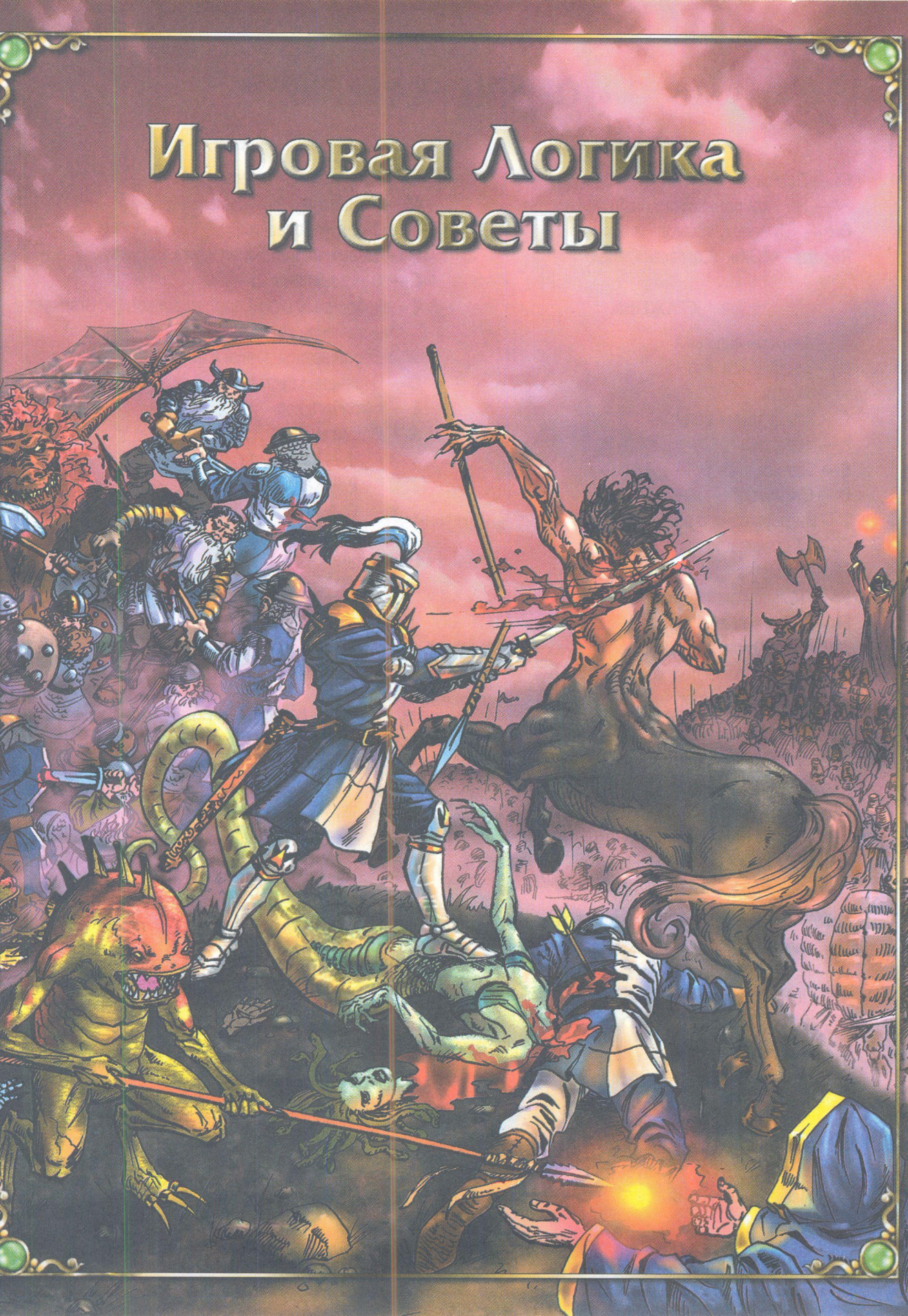


Anti-magic Garrison — при атаке на этот гарнизон не может быть использована магия



Black Market — на черном рынке могут быть заказаны артифакты

Игровая Логика и Советы



«ГОРЯЧИЕ» КЛАВИШИ

ОСНОВНЫЕ

F1 — Помощь
F4 — Полноэкранный/оконный режим
Esc — «Отмена», «Выход» или «Нет»
Return — «ОК», «Согласен», «Да»

СРАЖЕНИЕ

A — Автобой вкл/выкл
D — Защищаться
W — Ждать
C — Книга заклинаний
R — Убежать
S — Сдаться
O — Опции боя
T — Информация о войсках
F5 — Информационная таблица
F6 — Разметка
F7 — Тень вокруг курсора
F8 — Выделить область перемещения
Up/Down Arrow Keys — Просмотр сообщений
Space — Выбрать следующее создание
S — Начать бой (в тактическом режиме)

ГОРОД

Up Arrow — Предыдущий город
Down Arrow — Следующий город
Space — Выбор героя гарнизон/гость

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

Left/Right Arrows — Переворачивать страницы
Up/Down Arrows — Перелистывать закладки
A — Показать «дорожные» заклинания
C — Показать «боевые» заклинания

КАРТА

H — Выбрать следующего героя
M — Сделать ход выбранным героем
K — Обзор королевства
U — Наземная/подземная карта
C — Книга заклинаний
Z — Выбранный герой пропускает ход (не отвечает на команду «выбрать следующего героя»)
W — Герой возвращается в активное состояние
Q — Перечень квестов
E — Закончить ход
A — Опции миссии
- **V** — Ката мира
- **P** — Карта-пазл
- **D** — Копать
- **I** — Информация по этой миссии

O — Опции игры
- **M** — главное меню
- **L** — Загрузить игру
- **R** — Начать миссию сначала
- **S** — Сохранить игру
- **Q** — Выйти из программы
- **Esc** — Вернуться к игре

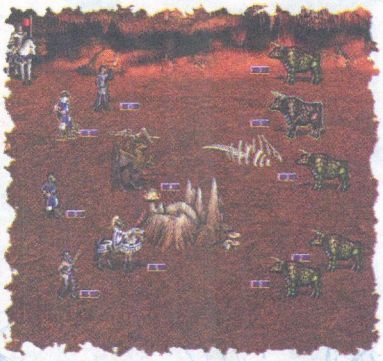
Arrow Keys — Перемещение героя
Ctrl + Arrow Keys — Смещение карты
Return — Поместить выбранного героя/город в центр экрана
Tab — Послать сообщение (многопользовательская игра)
Esc — Выход

ОТРЯД

U — Улучшить создание
D — Уволить создание

СОВЕТЫ





Крайне важно не терять инициативы с самого начала игры. На ранней стадии активно форсируйте строительство замка и каждый ход старайтесь возводить в нем новое сооружение.

Некоторые сценарии кампаний ограничивают рост героя до какого-то определенного уровня. Поэтому старайтесь максимально «прокачать» его, заводя в различные сооружения, которые повышают базовые характеристики.

За один тур в замке можно простроить лишь одно сооружение.

Скорость передвижения героя (т.е. число ходов за тур) существенно зависит от типа территории, по которой он передвигается. Кроме этого, на мобильность влияет и средняя скорость армии.

Многие сценарии содержат на картах телепортеры. Если в предыдущих частях успешно срабатывала тактика «блокировки» портала каким-нибудь героем, то теперь такой трюк не проходит. При встрече героев в портале автоматически происходит сражение.

Многие карты содержат подземные уровни. Переключение между режимами осуществляется кнопкой surface/underworld view.

Как правило, для успешного разгрома врага на больших картах, требуется два сильных героя (один «промышляет» на поверхности, второй — в подземельях) и несколько (порядка пяти-семи) более слабых, ответственных за доставку подкрепления.

Как можно быстрее определитесь с расположением ресурсов и шахт на карте, после чего начинайте их планомерный захват. Особо важно с самого начала взять в свои руки те шахты, которые приносят основной ресурс для столицы (например, для dungeon — это сера и т.п.).

Море часто оказывается настоящей кладезю ресурсов, золота и артефактов. Главное успеть собрать все добро до того, как враг спустит на воду свои корабли.

В некоторых постройках вам предложат увеличить ту или иную базовую характеристику за определенное вознаграждение (золото или ресурсы). Соглашайтесь и не жалейте средств на «прокачку» героя.

Как можно быстрее стройте в городах castle (городской замок), что вдвое увеличит прирост воинов. Не переживайте, если не сможете выкупать на первых порах всех юнитов — никуда они не денутся (коли вас обойдет стороной чума).

Максимально исследуйте земли вокруг своего королевства — это даст вам возможность заблаговременно заметить приближение врага и подготовиться к обороне или перехвату.

Не всегда нужно уничтожать юниты, которые перекрывают, скажем, узких горный перешеек, ведущий к вашему городу. Пускай они служат полезную службу, отсрочивая нападение врага.

Скилл scholar позволяет героям обмениваться заклинаниями, причем этот скилл достаточно иметь лишь одному из них.

За один тур, проведенный героем в городе с магической гильдией, полностью восстанавливаются все спелл-поинты этого героя.

Старайтесь посещать в начале каждой недели конюшни, дабы увеличить скорость передвижения героя.

Отныне баллисты стали уязвимы для атак вражеских юнитов. Прочие боевые машины так же могут быть уничтожены.

Домики, в которых обитают те или иные типы юнитов, можно захватывать и обозначать своим штандартом.







Каждый завоеванный маяк увеличивает количество ходов всех ваших кораблей на море.

В водоворотах, которые используются как морские телепортеры, гибнет часть армии. Старайтесь не пользоваться ими, или отправлять через них героев с недорогим войском.

При взятии сундука с сокровищами вам предложат либо деньги, либо опыт. В 99 процентов случаев предпочтительнее второе.

На карте может присутствовать одновременно не более 64 лодок.

Если герою после повышения уровня выпадет спелл wisdom, то обязательно выбирайте его. В этом случае герой получит доступ к заклинаниям третьего, четвертого и пятого уровней.

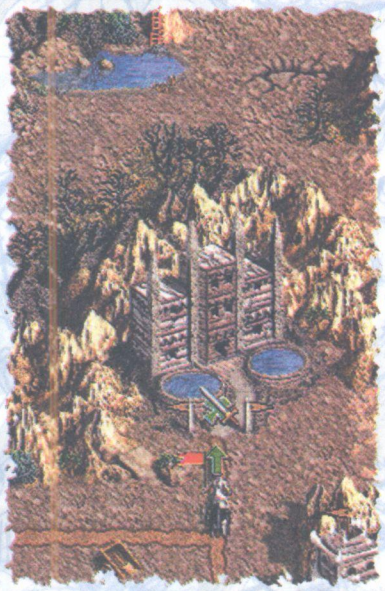
Кузница в разных городах выполняет разные функции, например, в castle она создает баллисты, а в fort — палатку первой помощи.

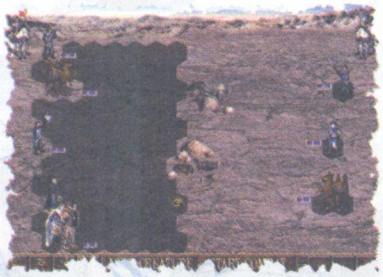
Не имеет смысла экипировать героя, ведущего нежить, артефактами, которые модифицируют мораль. При любом раскладе, у армии нежити мораль всегда будет оставаться нейтральной.

Очень часто артефакты (особенно могущественные) охраняются достаточно сильными юнитами. Реже, за артефакты требуется внести некоторую количество золотых или ресурсов.

Перемещение с поверхности в подземелья и наоборот осуществятся через subterranian gate.

Некоторые постройки (мельницы, сады) приносят вам дополнительные ресурсы при их посещении. Запасы обновляются с





периодичностью раз в неделю (каждый первый день). На ранних этапах игры обязательно наведывайтесь в такие места.

В hill fort можно апгрейдить любые войска, но не бесплатно (как в предыдущих частях), а за некоторую сумму.

Многие сооружения повышают мораль и (или) удачу героя в предстоящем сражении (храмы, идолы, заводи с русалками и т.д.). Но в отдельных местах (например, в переворошенных могилах) мораль может наоборот уменьшиться.

Ненужные артефакты можно обменять на опыт на жертвенных алтарях (altar of sacrifice).

В trading post несколько улучшилось соотношение цен при обмене ресурсами (для равнозначных ресурсов он равен 1/3).

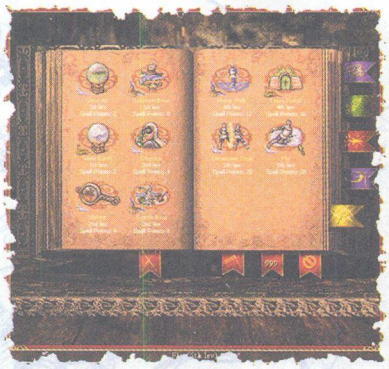
Не забывайте о выполнении квестов, которые сразу после получения заносятся в quest log.

Поиски grail (аналог ultimate artifact) имеет смысл начинать до того, как откроется вся карта, указывающая его местоположение. Постарайтесь найти искомую территорию по каким-нибудь ключевым объектам.

Левитация и возможность ходить по воде может здорово помочь при бегстве от вражеского героя. Достаточно пересечь протяженный горный хребет или реку и чтобы противник надолго отстал.

Если вы потеряли последний город, но









сохранили хотя бы одного героя, то в вашем распоряжении есть семь дней на то, чтобы захватить новый город. Если не уложитесь в этот срок, то вам автоматически засчитается поражение. Тоже самое касается и противника.

Есть неплохой трюк, который позволяет отстроить город без особых материальных затрат. Сдайте слабенький город и оставьте неподалеку героя с сильной армией. Через несколько ходов вновь отвоюйте город — вполне возможно, что там появятся новые сооружения, возведенные противником.

Каждый герой может использовать ограниченное число артефактов. С другой стороны, таскать с собой он может любое их количество. Следовательно, в зависимости от выполняемой задачи, можно менять экипировку героя, снимая одни артефакты и одевая другие.

Левитация позволяет без риска миновать группу юнитов, которая будет находиться прямо на пути героя.

Некоторые проходы на карте перегорожены гарнизонами или барьерами. В первом случае достаточно просто истребить всех воинов, а во втором необходимо сначала узнать специальный пароль в палатке (tent) соответствующего цвета.

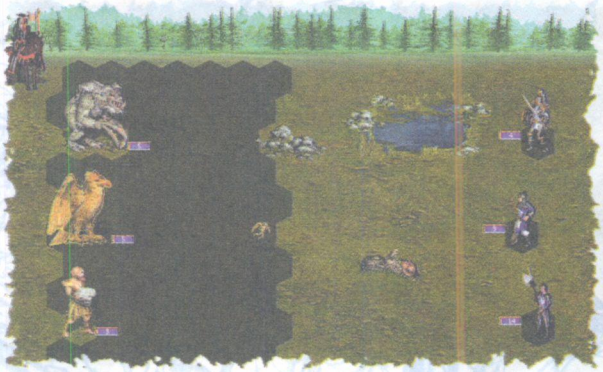
Захватывать города выгоднее всего в последний день недели, пока защитный гарнизон не получил подкрепление.

Когда-то мирное существование заканчивается. Напали на кого-то вы, или напали на вас — неважно, главное, что есть противник и есть желание расправиться с ним так, чтобы другим неповадно было. Прежде всего необходимо выяснить, с кем нас свела судьба. Если у этого парня и отряд раза в три побольше нашего, и параметры вдвое круче, не стоит даже пытаться свалить такого монстра. Можно попытаться сдаться на милость победителя. Это возможно лишь в том случае, если наш противник — вражеский рыцарь; каким-нибудь троглодитам сдаться наверняка не удастся. За n-ную сумму денег мы с позором уходим с поля боя, сохранив, однако ж, свои войска, навыки и артифакты. Если же сдаться по какой-то причине не удается, что ж, можно просто убежать. В этом случае опять с позором наш герой убегает в родной замок, правда уже без войска, зато бесплатно. Побежденного героя можно будет сразу же вновь нанять в одном из своих городов.

Но что это я все о грустном. Допустим, мы трезво оценили свои силы и готовы продолжать сражение. Если у нашего героя развит навык tactics, бой для нас начнется с возможности выстроить войска по собственному желанию (чем сильнее развит этот навык, тем большая площадь для перемещения будет нам доступна). Практически все стреляющие юниты опасны









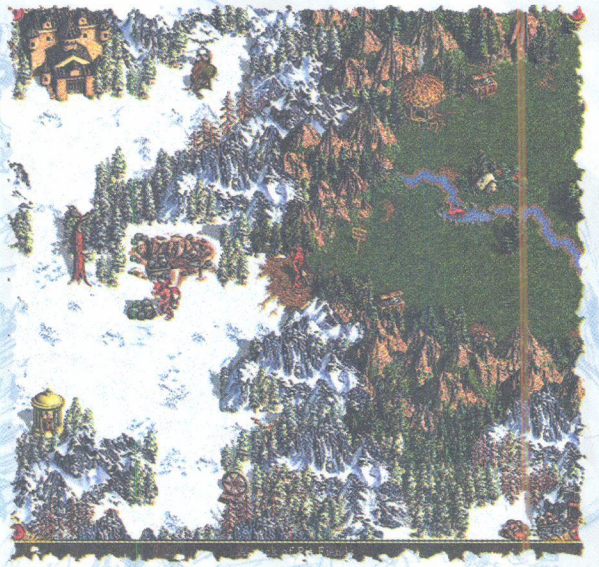
лишь на большом расстоянии — в рукопашном бою из лука не постреляешь и молниями не покидаешься. Следовательно, нам нужно будет как можно быстрее навязать этот самый рукопашный бой стреляющим юнитам противника. Достаточно просто встать на соседней клетке — и они уже не смогут стрелять. Удобнее всего сделать это летающими юнитами — они быстрее всех смогут добраться до противоположного края экрана. Если никого летающего под рукой не оказалось, придется воспользоваться пехотинцами, предварительно придав им ускорение заклинанием haste. И в этом случае «тактический» режим в начале боя позволит выдвинуть пехоту на максимальное расстояние вперед, с тем чтобы они смогли достичь противника уже на первом же ходу. Иногда приходится перекрывать сильный отряд стреляющих юнитов кем-нибудь откровенно слабым. В этом случае мы сами стараемся не наносить удар, чтобы не нарваться на ответный, просто стоим рядом и мешаем стрелять. Внимание: один пеший или летающий юнит может создавать помеху сразу для двух трех стреляющих, достаточно поставить его между ними или по диагонали.

Впрочем, все вышеизложенное — палка о двух концах. Положим, о перекрывании сразу нескольких наших стреляющих юнитов компьютер редко задумывается, но все равно достать их будет пытаться со страшной силой. Поэтому во время «тактического» режима выстраиваем их покучнее и окружаем пехотинцами. Ну а если они к тому же еще и не слишком сильны, придется выдвинуть их немного вперед, так, чтобы стрелы (копья, лучи, молнии) разили противника не на излете, а в полную силу. То же самое касается и различных препятствий, неровностей на местности. Они мешают вести стрельбу, и потому их лучше обойти. И даже если тактических навыков у нашего героя нет совсем, не беда, все перечисленные выше правила подходят практически к любому бою.

Если вы еще не настолько крутой маг, чтобы одной молнией валить насмерть пять драконов, одним из самых полезных заклинаний в бою будет blind. В самом деле, что лучше: убить 2-3 вражеских лучников из почти что сотни, или же ослепить их всех, пусть на один-два хода, но вывести из строя. За это время до них смогут добежать самые медленные и самые мощные наши юниты. Ну а если магия — наше призвание, рекомендуется таскать с собой толпу зрителей посильнее да ростом повыше, а противника обижать исключительно заклинаниями, не слишком полагаясь на собственные боевые навыки.

Осада замка — отдельная песня. У защитников здесь все преимущества: они сидят за рвом и высокими стенами, с которых, к тому же, еще и лучники постреливают, а мы стоим одни в поле, и из подходящего оружия вроде бы есть одна катапульта. Одна? Вовсе нет: наши летающие юниты запросто могут перемахнуть через стену и заварить там кашу, не дожидаясь подкрепления. У мага в запасе должно быть полезное заклинание earthquake. Для людей землетрясение практически безвредно, зато стены разрушает вполне качественно. Да и сама катапульта — штука порой весьма полезная. Если у нашего героя случайно оказался навык «балистика», камни будут лететь чаще, точнее, а особо развитым позволят даже прицели-



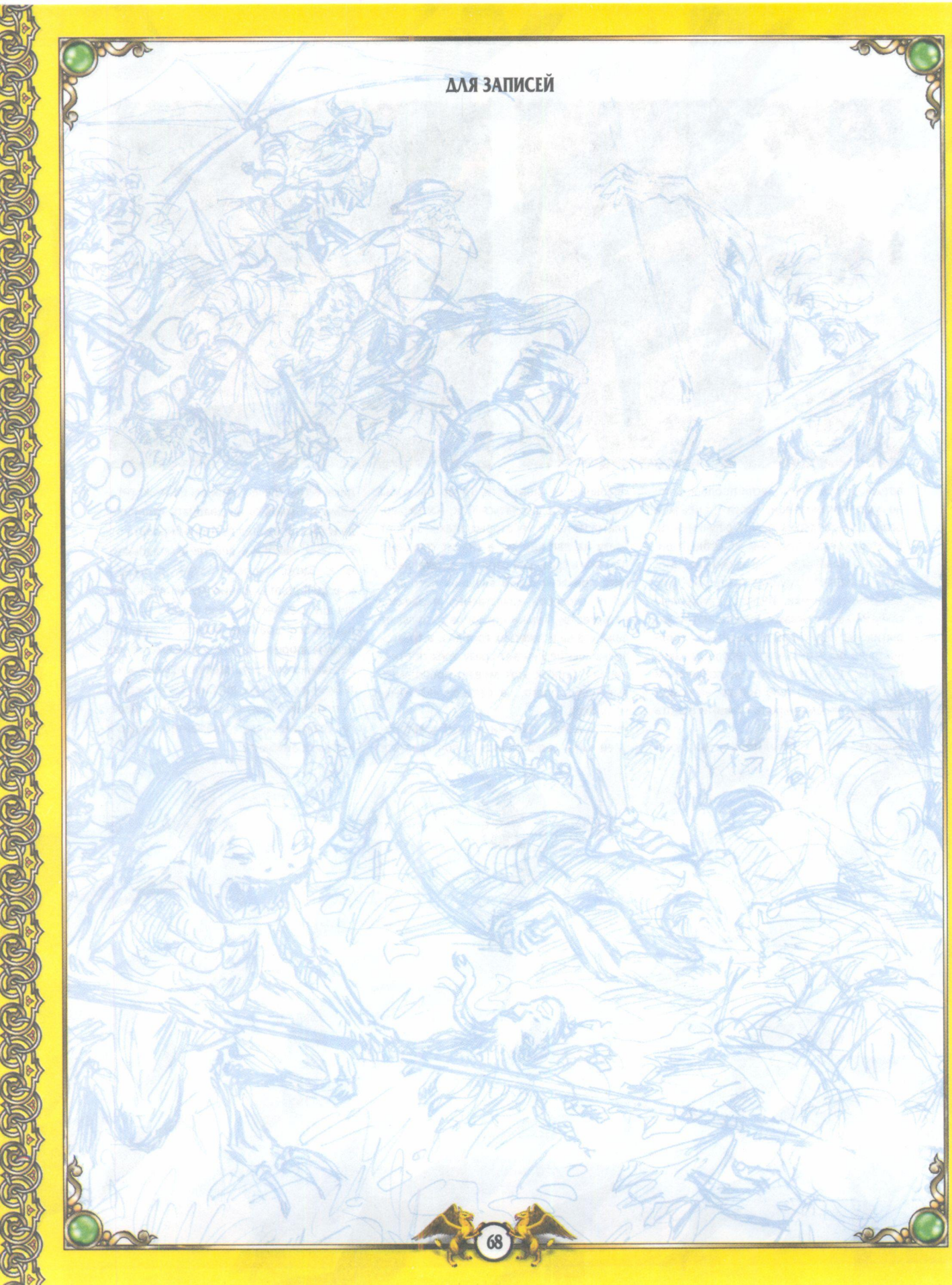


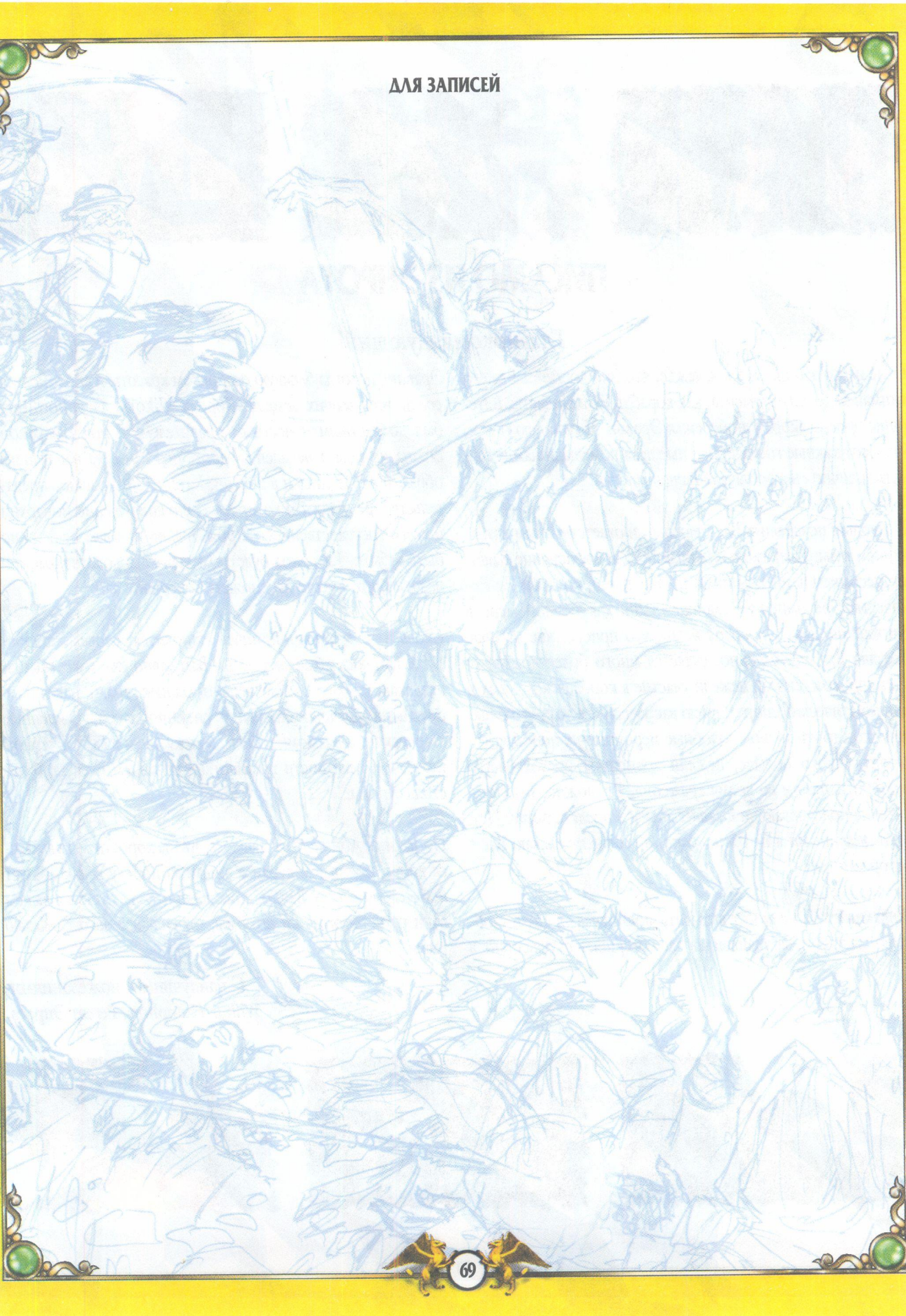


ваться. В этом случае, если пролом в стене уже организован, стоит перенести огонь на небольшие башни с лучниками. В затянувшемся бою они способны причинить немалый урон, а камни из катапульты сметают хрупкие постройки, как карточные домики. Иногда осажденные сами не выдерживают, и вылезают из укрытия наружу, силой померяться. Хорошо было бы забить кого-нибудь из таких торопыг, пока тот стоит на подъемном мосту — упавшее тело больше не позволит защитникам закрыть главные ворота замка.

Многие наши юниты имеют свои специальные возможности, глупо было бы ими не воспользоваться. Так, например, пламя из пасти некоторых драконов бьет сразу на две клетки, а значит способно поражать сразу два отряда существ. Василиск при всей своей внешней бесполезности способен качественно парализовать жертву, камни циклопов разрушают даже стены вражеских городов, а трехголовый цербер кусает сразу трех противников... Список этот можно продолжать еще очень долго... в разделе «Юниты», например.

Ну и, пожалуй, заключительный совет: опцией «auto combat» можно пользоваться лишь в том случае, если вы десятью титанами навалились на двадцать лучников, да и тогда я не стал бы гарантировать отсутствие ошибок в действиях компьютера. Он может запросто потратить последние spell-point`ы на никому не нужно заклинания, вывести из боя одного тяжелораненного дракона вместе с девятью вполне здоровыми, поставить вместо них бесцельно погибать всех остальных, а затем вновь вернуть драконов в сражение — перечню возможных ляпов нет предела. Сражайтесь сами, сражайтесь мудро и всегда побеждайте!









ПИСЬМО ИЗ ЭНРОТА

Главнокомандующий!

Отправляю это письмо в надежде, что оно достинет Вашего внимания до того момента, как корабль Ее Величества Катерины бросит якорь у побережья Эравии. Я сожалею о том, что неотложные государственные дела помешали нам встретиться лично еще до начала Вашей миссии.

Позвольте поздравить Вас с важным и ответственным назначением и выразить свою благодарность и восхищение Вашими несомненными талантами и качествами, которые Ее Величество, несомненно, сможет оценить в полной мере в ближайшие дни. Несмотря на то, что присутствие на поле боя для Вас, несомненно, является много более приятным времяпровождением, нежели участие в королевских балах и дипломатических спорах, смею вас заверить в том, что с тактической точки зрения подобные мероприятия порой могут значить много больше, нежели временное превосходство над противником во время сражения. Возможно, Вы спросите, не подозреваю ли я ваших людей в предательстве. Нет, такими данными я не располагаю, и все же призываю Вас к осторожности.

Никакие слова не могут выразить мою печаль в связи с обстоятельствами, заставившими вас совершить путешествие в Эравию, некогда бывшую островком красоты и спокойствия среди всех наших земель. Король **Nikolas Gryphonheart** *был доблестным и честным правителем, и под его рукой страна не ведала печалей и забот. Его качества наилучшим образом отразились и в дочери, Катерине. Страшное предательство, результатом которого стало сокрушение монархии и всего государственного строя Эравии никогда не должно быть забыто. Катерина будет вам хорошим советником, и я надеюсь, что вместе вы сможете сокрушить зло.*

Сколь же патетичен и циничен становится человек в старости! Я пытаюсь объяснять вещи, Вам давно уже известные, и навлекаю на Вашу голову все возможные страхи, навеянные смутными представлениями о ситуации и подкрепленные старческим маразмом. Уверен, я вижу вещи в самом черном цвете, и в реальности препятствия на вашем пути не будут столь суровы.

Прощайте, мой друг. Я надеюсь, что вскорости мы увидимся вновь, поднимем кубки с вином за победу и как следует побеседуем о всех Ваших приключениях. И пусть на вашем пути не встретятся ни штормы, ни сильные ветры. Желаю удачи.

С наилучшими пожеланиями,
Wilbur Humphrey, Регент Энрота.

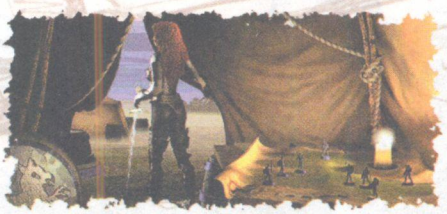





Полное
Прохождение

HOMECOMING

Письмо от Катерины Ironfist, королевы Энрофа: *«Генерал, наша высадка подтвердила вторжение Подземных Лордов Найгхона в эти земли. Они находятся под военным гнетом Найхона уже тридцать дней. Мы предполагаем, что ближайшие города* ***Plinth, Mirham*** *и* ***Trailia*** *также оккупированы войсками противника. Наши генералы сейчас обследуют эту область, чтобы определить масштабы вторжения. Ваша же задача довольно проста: организуйте базу для военных операций, сплотите местные войска и определите путь, по которому продолжают прибывать силы Найгхона. Если вам удастся захватить их базу, наши войска смогут быстро уничтожить оставшиеся силы противника. Желаю вам удачи!»*



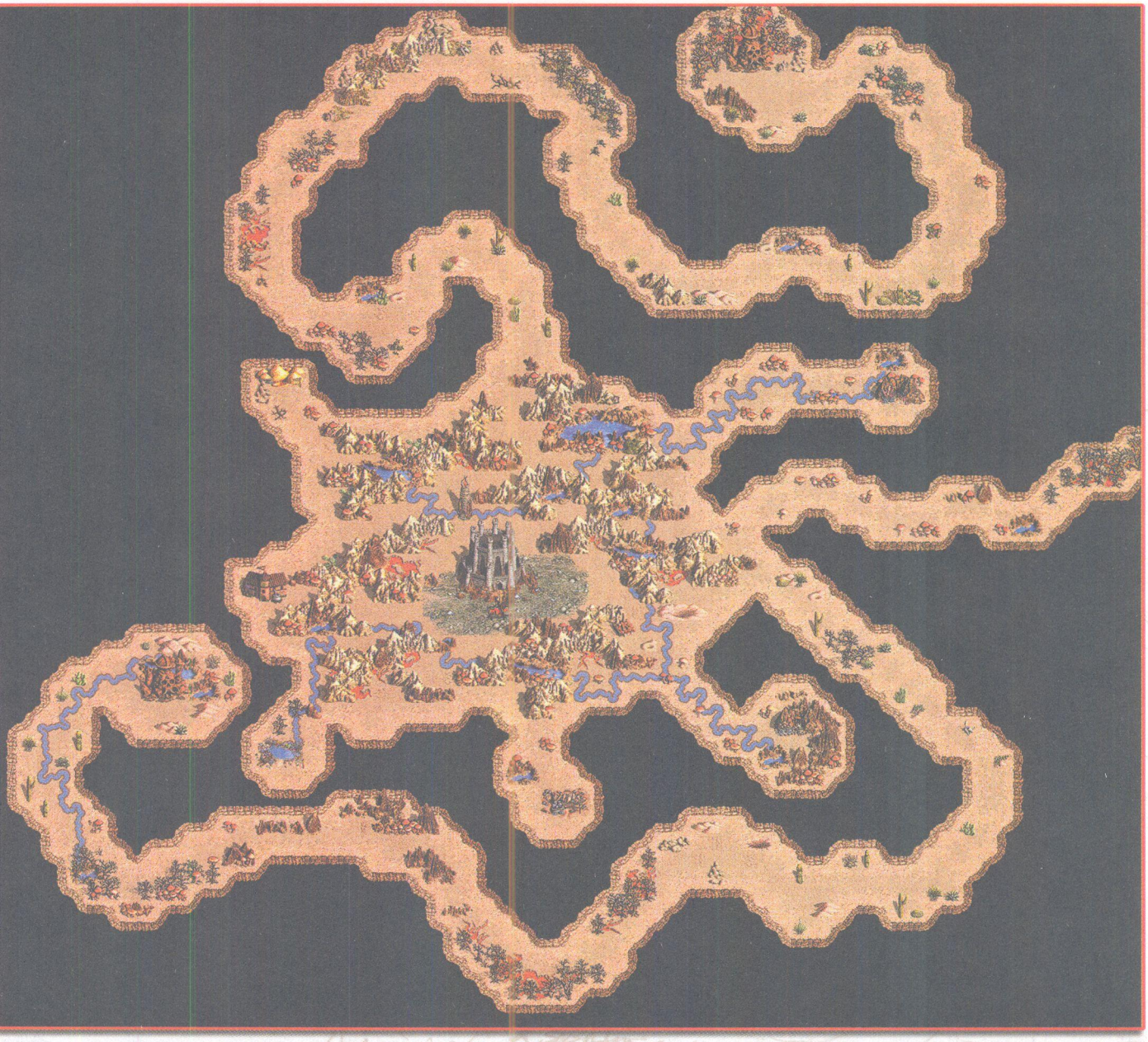
Задание: *Для того чтобы победить в этой миссии, нам необходимо найти и захватить город* ***Terraneus****. Развитие наших героев будет ограничено шестым уровнем, но четверо сильнейших из них перейдут вместе с нами в следующую миссию этой кампании.*

Предлагаемые бонусы: ***1)*** *наш герой получает медицинскую палатку;* ***2)*** *к нашему войску добавляются четырнадцать дополнительных копейщиков;* ***3)*** *в начале игры мы получаем дополнительно по пять единиц ртути, серы, кристаллов и самоцветов.*

Размер карты: *средняя*

Уровень сложности: *легкий*

Наша цель — **Terraneus** — находится в центре подземной карты, а вокруг него бродит далеко не самый сильный парень по имени **Xyron**. Конечно же, город охраняется, но не составит особого труда захватить его. Однако не будем



торопиться. Нам сказали, что развитие героев ограничено шестым уровнем? Очень хорошо, давайте поднимемся хотя бы до него, раз уж есть такая великолепная возможность без особых усилий «накачать» свои войска. Из трех предлагаемых бонусов рекомендую выбрать копейщиков — палатка не к лицу героям; ртуть, сера и прочие самоцветы — дело наживное, а вот четырнадцать лишних бойцов на начальном этапе — это как раз то, что нужно. Насчет четырех героев в первой миссии они, конечно же, загнули, достаточно будет и двух, тем более что в этой кампании больше нам все равно не понадобится. Итак, собираем стоящих поблизости солдат, покупаем еще одного рыцаря и начинаем потихонечку взбираться по укрытой горами зеленой полосе, протянувшейся с севера на юг в правой части карты. По ней разбросана куча ресурсов и полезных сооружений, прямо-таки созданных для поднятия уровней двух наших героев. Решительно отказываемся от лежащего в сундуках золота в пользу **experience**-очков, заглядываем в каждый попадающийся на дороге домишко и так вот добираемся до самого верха карты. Пара рыцарей к тому времени должна уже благополучно приобрести свой шестой уровень. Здесь расположен телепорт, который переносит нас в западную часть карты, где скрываются настоящие залежи артифактов... но стоит ли бежать за ними? В отличие от рыцарей с собой в следующую миссию их взять все равно не удастся. Вернемся-ка мы лучше в город. К нашему прибытию он должен быть уже почти полностью отстроен, так что останется лишь скупить скопившиеся в нем войска. Правда, для этого нужны деньги. Дабы немного ускорить процесс накопления капитала, одного рыцаря отправляем собирать плавающие по поверхности воды обломки, а второго — захватывать расположенную немного левее золотоносную шахту. Как только сбор войска будет закончен, грузим его на корабль и плывем на запад. Вход в подземелье находится неподалеку от города **Plinth**. С местными рыцарями в бой не вступаем, да они и сами, как правило, делают вид, что нас не замечают. Просто спускаемся под землю и следуем по небольшому лабиринту к Terraneus, расположенному приблизительно в центре. По дороге не исключены неприятные сюрпризы вроде довольно большого отряда **lich**'ей — тварей вовсе даже не слабых. Сам город находится на «проклятой земле», так что поколдовать при его захвате не удастся. Но как только Terraneus падет, миссия закончится полной нашей победой.



GUARDIAN ANGELS

*«На пути к столице Эравии **Steadwick**'у мы повстречали крестьян, которые рассказали нам о **Fair Feather** — городе к северу отсюда. Даже окруженный врагами, он успешно противостоит вторжению сил Найгхона. Эти сведения не имеют подтверждения, но крестьяне верят, что сами ангелы охраняют этот город. Ангелов замечали в Эравии и раньше. Во время кригганского нашествия в различных донесениях говорилось о крылатых созданиях, которые уничтожали огромные кригганские войска. И вот теперь ангелы вернулись, а может быть, они вообще никогда не покидали эту землю. Никто не знает, как долго **Fair Feather** сможет противостоять объединенным силам Найгхона и Кригана, но если этот город падет, мы потеряем своего потенциального союзника.»*



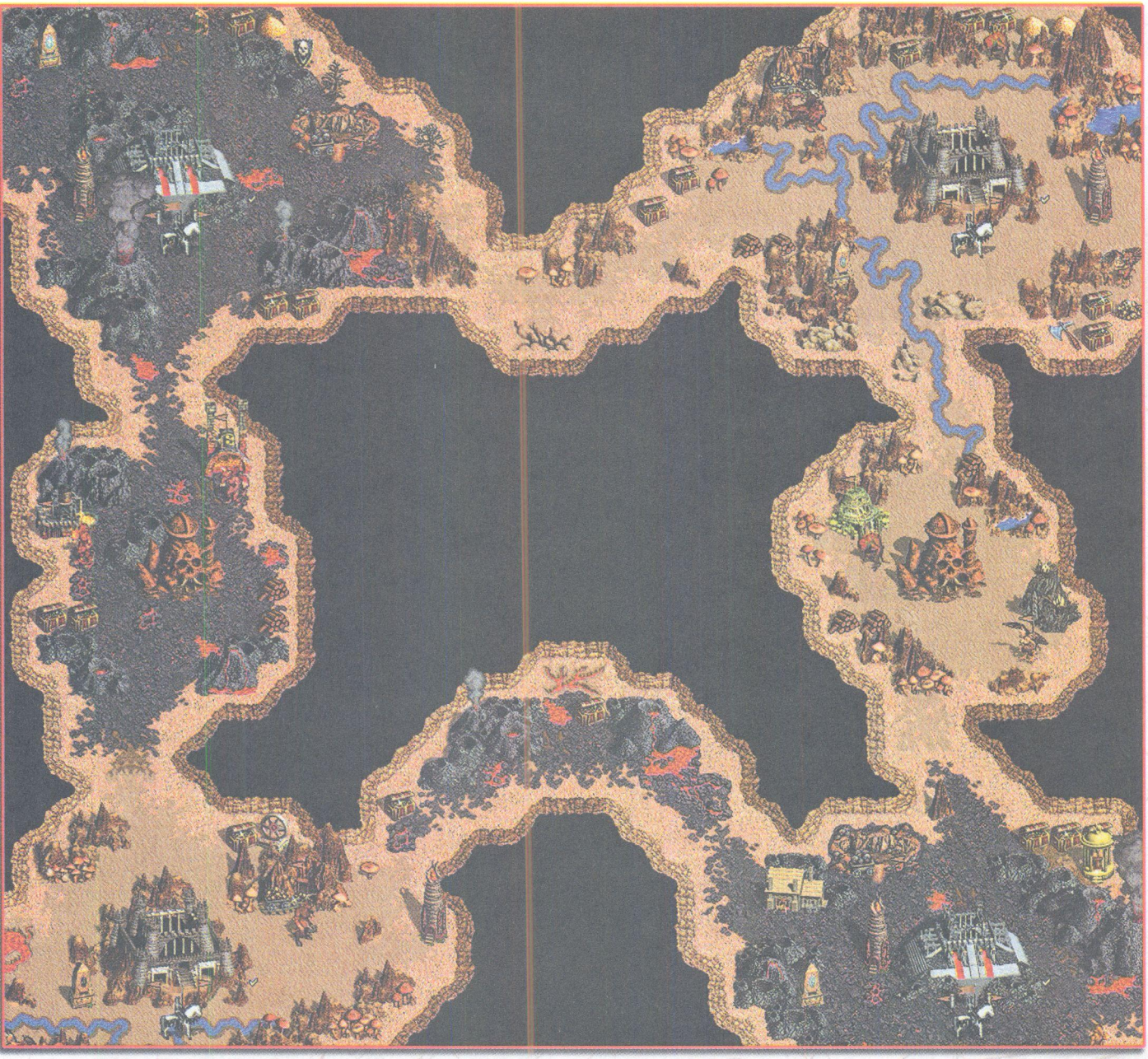
***Задание**: Для победы нам необходимо захватить все вражеские города и замки и уничтожить всех вражеских героев. Развитие наших героев будет ограничено двенадцатым уровнем, но восемь сильнейших из них перейдут в следующую миссию этой кампании.*

***Предлагаемые бонусы**: **1)** наш герой получает дополнительно одного ангела; **2)** наш герой получает дополнительно трех **zealot**'ов; **3)** наш герой получает **Scrool of Prayer** (этот артифакт записывает соответствующее заклинание в магическую книгу).*

***Размер карты**: маленькая*

***Уровень сложности**: нормальный*

Пожалуй, самая приятная миссия в этой кампании. Уж очень сильные у нас союзники — ангелы. Одного из них я рекомендую выбрать в качестве бонуса — здоровенный мужик с мечом и крыльями лишним никогда не будет. Грозное предупреждение извещает нас от том, что в течение недели мы должны захватить любой город. Что ж, хра-



нимый ангелами **Fair Feather** находится как раз у нас на пути — точно в центре подземной карты. И стражники его явно нам симпатизируют: все встреченные по дороге ангелы изъявляют желание присоединиться к нашему отряду. Занимаем город и захватываем находящиеся по бокам **Portal of Glory**. Тут придется немного повоевать со стражей. Эх, кто не видел сражения ангела с архангелом, тот вообще не жил. Звенят мечи, ослепительно сияют крылья, воздух дрожит от громовых матерных выкриков... и в итоге у нас в отряде оказываются аж семь ангелов и даже один архангел. Правда, для решающего сражения этого все равно слишком мало. Поднимаемся чуть повыше от замка и видим перед собой перекошенное дерево с калиткой, называемое **Seer`s hut**. Заходим внутрь и в итоге получаем квест-задание: принести ангельские крылья. Они лежат в северо-западном углу карты под защитой демонов, туда мы и отправимся. По дороге можно прихватить еще одну полезную штуку — огненный меч **Red Dragon Flame Tongue**, который добавляет по две единицы к уровням защиты и атаки (верхняя часть карты, самая середина). Связываться с нами никто не желает, крылья добываем без труда, а добыв, относим обратно в **Seer`s hut**. Сам артефакт позволяет пролетать сквозь различные препятствия: горы там или еще что. Но нам такая роскошь вроде бы ни к чему, а мужик из дерева за эти самые крылья готов отдать нам десять настоящих живых ангелов (что он, не мог из них перьев надергать?). Вот с таким отрядом не стыдно уже и врагу показаться. «Догоняем» героев до предельного здесь двенадцатого уровня, наведываемся к алтарям, деревьям и прочим полезным местам, щедро разбросанным по гостеприимной карте, и идем обижать неприятеля. Все четыре вражеских замка находятся под землей. Можно, конечно, и в одиночку их захватить, но будет это похоже на игру в салочки — только мы за порог, а из-за горизонта свеженький вражеский рыцарь выбегает и пустующий по причине конца недели замок норовит у нас оттяпать. Уж лучше поделить наше немаленькое войско по-братски между парочкой героев и методично и неторопливо обойти подземелье с двух флангов, уничтожив врага под корень.



GRIFFIN CLIFF

«Каждый год грифоны со всего мира прилетают сюда в **Griffin Cliff**. *Король* **Gryphonheart I** *был первым, кто смог приручить этих величественных птиц и использовать их в военном деле. С их помощью он объединил разрозненные поселения людей и создал Эравию. Король знал, что грифоны — дети этой земли, и они являются ключом к победе в любой войне. И вот теперь они нужны нам для того чтобы защищать* **Steadwick**.»

Задание: *Для победы нам необходимо найти и захватить все семь башен грифоннов.*

Предлагаемые бонусы: ***1) Golden Bow*** *позволит нашим войскам стрелять через любую преграду и на любые расстояния с неизменной силой и точностью;* ***2) Lion`s Shield of Courage*** *повышает все четыре основных параметра героя на четыре единицы;* ***3) Endless Sack of Gold*** *обеспечивает ежедневный доход в* ***1000*** *золотых.*

Размер карты: *средняя*

Уровень сложности: *нормальный*

Из предложенных нам бонусов в первую очередь внимания заслуживает **Lion`s Shield of Courage**: **+4** ко всем параметрам героя — это круто. Но даже с таким великолепным артифактом в этой миссии придется основательно потрудиться. В нашем распоряжении три практически неотстроенных города и тот минимум воинов, с которым не стоит и мечтать даже о пустяковых сражениях. Впрочем, пополнение отыщется довольно быстро: все «людские» отряды, охраняющие шахты к югу, с радостью присоединятся к нашему герою, особенно если он перед этим соберет по окрестным городам хоть плохонькое да войско. Так одним выстрелом мы убили двух зайцев: и армию пополнили, и ресурсов раздобыли. Теперь города. Быстро и полноценно отстроить все три мы все равно не успеем, так что с самого начала будем ориентироваться в основном на верхний — **Kanan**. В оставшихся двух построим **City Hall**, что-



осил, ну а там уж как получится. А для ограмма-минимум — как можно быстрее в подчинение ангелов, и для этого не бу-ил, ни средств. Ну а пока можно и квеста-вый (его предлагают в дереве **Seer`s hut** шего города **Alexandretta**) особого инте-ляет — в результате утомительной беготни кно получить разве что развитый навык ам бы чего посущественней... А вот обита-ины, которая находится между **Gateway** и ет разыскать для него что-нибудь напоми-т **Ladybird of Luck** (серая птица, стоящая подковой). Радостно соглашаемся, наве-алатку (**Green Keymaster`s Tent**) внизу и **Kanan`**а, а затем уходим из нашей уеди-по западной дороге. Она приведет нас прямиком к городу **Armitage**. Внутрь соваться не стоит — засаду там устроили, и немаленькую, но вот справа от него есть очень милая башенка с зеленым флагом, а за нею то и сидит наша драгоценная каменная птица. Приносим ее чудаку из хижины, а он — кто бы мог подумать! — отдает взамен целых пятьдесят здоровых упитанных грифонов. Делаем им **upgrade** в ближайшем замке, и у нас на руках уже грозная сила. А там, глядишь, и ангелы подоспеют... Правда, врагов тоже немало. Не то что бы они были очень сильны — оранжевый игрок бьет скорее количеством своих героев и замков, но если вовсе забыть о нем, может натворить нешуточных бед где-нибудь в тылу: города там позахватывать и все такое прочее... Поэтому нужно обижать его при любом удобном случае и лучше при этом перестараться и уничтожить совсем — право слово, жить спокойнее станет. Коричневых рыцарей не так уж и много, да и войска у них нет почти никакого, но вот гарнизоны... Вожделенные семь башен находятся в северной части карты, и проходы в горах к ним надежно охраняются. Как вы думаете, сколько народу может находиться в захудалом местном гарнизоне? Я отвечу: **80 familiars, 80 infernal troglodytes, 40 hell hounds, 40 harpy hags, 20 demons** и **20 evil eyes**. Впечатляет? Еще бы! А всего таких бастионов у нас четыре штуки, да плюс еще охрана грифонов на подступах к башням. Есть от чего придти в уныние: без по-настоящему сильного войска — кучи архангелов, например, — соваться туда может только безумец или маг двадцатого уровня. Таких среди нас вроде бы нет, так что терпеливо копим силы для решающего удара. Впрочем, если с остальными двумя игроками уже покончено, времени для этого у нас будет много...



«За всю историю существования Эравии врагам ни разу не удавалось захватить **Steadwick**. *Сегодня мы начинаем нашу победоносную кампанию для того чтобы исправить эту досадную ошибку. Больше мы не позволим Эравии препятствовать жизненному пути Найгхона и его религии. На нашей стороне неожиданность — а значит, победа будет за нами!»*

A DEVILISH PLAN

«На юго-восточном побережье Эравии обитает множество эльфов. Зеленые и золотые драконы чувствуют себя здесь как дома и копят свою военную мощь. До того как мы завоюем этот регион и двинем наши войска на **Steadwick**, *драконы должны быть уничтожены. Наши криганские союзники из Иеофола проявили особый интерес к этой миссии. Криганцы — свирепые воины и они просто обожают кровопролитие...»*



***Задание**: Для победы нам необходимо найти и уничтожить Королеву золотых драконов. Наши герои ограничены двенадцатым уровнем развития, но **8** сильнейших из них будут с нами в последней миссии этой кампании.*

*Предлагаемые бонусы: **1) Scroll of Slayer** — этот артифакт записывает соответствующее заклинание в нашу магическую книгу; **2) Armor of Wonder** — этот артифакт повышает все четыре основных параметра героя на **1; 3)** наш*



*герой получает дополнительно **100** импов.*

***Размер карты**: средняя*

***Уровень сложности**: легкий*

Из предложенных бонусов рекомендую выбрать **Armor of Wonder** — все-таки герой хоть немного сильнее будет. Для начала находим расположившийся немного южнее замка **Hut of the Magi**, и нашему любопытному взору открывается пара полезных мест на карте. Сама королева укрылась в небольшой подземной пещере под надежной охраной зеленых драконов, так что прежде чем туда соваться, неплохо было бы и войска подкопить. Но сначала - наш противник. Красный игрок в этой миссии ведет себя тихо и робко, наверное, потому что города у него в большинстве своем абсолютно никудышные. Построить в них почти ничего и нельзя, так, стоят мертвым грузом, деньги приносят. Зато и захватывать их легче легкого — защитников-то почти и нет, главное — не дать им хоть немного развиться. Ну а в первом же захваченном городе нанимаем в пару нашему **heretic**`у рыцаря, такого, чтобы знаний и спелл-поинтов поменьше, а атаки и защиты побольше, и отныне ходим только им. Ему достаются лучшие артифакты, он принимает участие во всех сражениях — важных и неважных — без разбора, он старательно обходит всю карту в поисках сундуков и любых других источников навыков и опыта. Лучше уж потратить пару недель игрового времени на занудную беготню, зато потом спокойно и с достоинством проходить третью миссию этой кампании. Пока наш герой накачивает себя всеми мыслимыми и немыслимыми способами, в городе разворачивается строительство. Выбора нет — похоже, нам придется воевать с драконами с помощью верховных дьяволов — кого-нибудь посильнее и в том же количестве найти вряд ли удастся. А так, если оперативно выстроить **Forsaken Palace**, к концу миссии можно собрать весьма нехилый отряд. Да, вот еще что. Красную палатку справа от **Hut of the Magi** видели? Так вот, это для нас, вернее, от нас понастроили. Драконы замуровались подальше от непрошеных гостей. Придется побегать: **Red Keymaster`s Tent** навестили, теперь идем в левый нижний угол карты, «отпираем» башенку с красным флагом и заходим в зеленую палатку. После этого можно уже и к подземелью пробираться. Вход в него перегорожен не только зеленой драконьей тушей, но и очередной башенкой, ключ от которой мы только что получили. И все-таки стоило отстраивать до конца магическую башню, особенно если в ней оказалось заклинание **Slayer**. Даже наколдованное неумехой-рыцарем, оно существенно облегчает борьбу с драконами. И нам остается, в общем-то, рутина: расправляемся со стражей, спускаемся в подземелье и, презрительно игнорируя раскиданные по полу драгоценности, устремляемся к Королеве. У нее есть персональная охрана — еще с десяток зеленых драконов, но это уже последнее препятствие на нашем пути. Сама Королева — единственный здесь золотой дракон — печально смотрит на нас своими глазами и послушно падает под ударами верховных дьяволов. Миссия выиграна.

GROUNBREAKING

«Наши донесения подтверждают присутствие флотилии военных кораблей неподалеку от южного побережья Эравии. Неизвестно, кто командует этими войсками и какова их численность. Источники в Иеофоле уверяют, что ведет их не Роланд **Ironfist**. *К счастью, наши планы остаются неизменными. Мы вступаем в заключительную фазу нашего подземного вторжения и укрепляем свои позиции по всему юго-восточному побережью. Вскоре мы сможем перебросить сюда дополнительное подкрепление из Найгхона — последний подземный тоннель под этим районом уже готов. Теперь у нас есть тактическое преимущество.»*



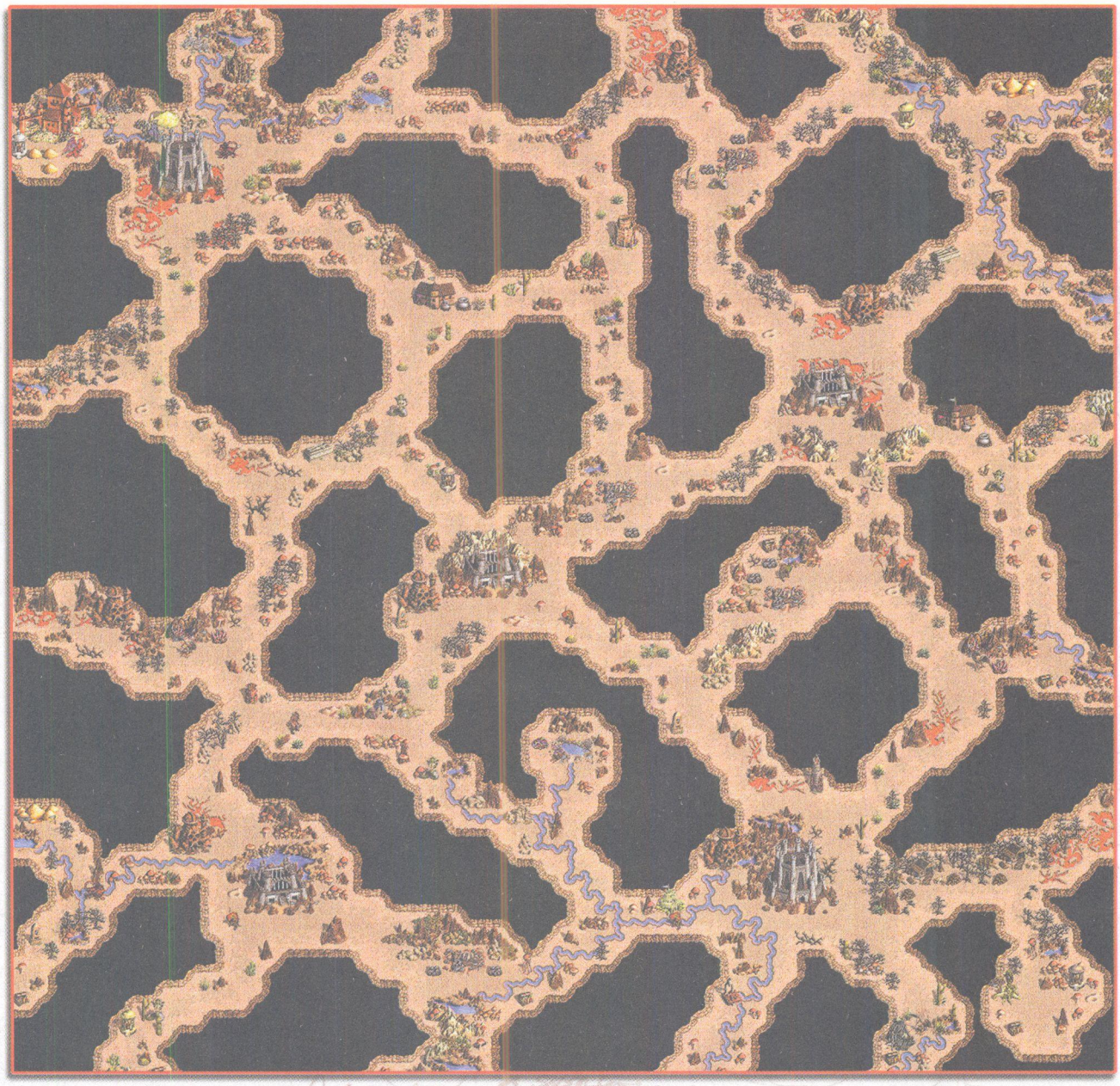
Задание: *Нам необходимо захватить все вражеские города и уничтожить всех вражеских героев. Наши герои будут ограничены двенадцатым уровнем развития, но восемь сильнейших из них можно будет использовать в последней миссии этой кампании.*

Предлагаемые бонусы: ***1)*** *наш город получает постройку* ***Pillar of Eyes***; ***2)*** *наш город получает магическую башню первого уровня;* ***3)*** *наш город получает постройку* ***Battle Scholars` Academy***.

Размер карты: *средняя*

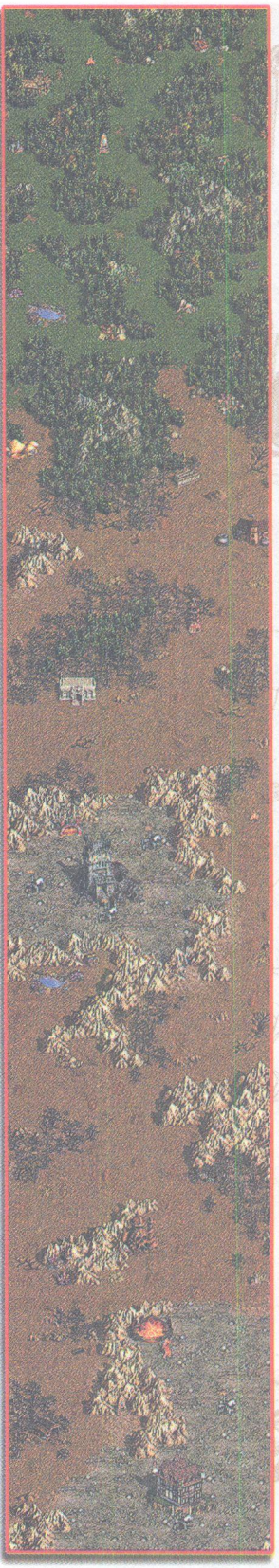
Уровень сложности: *простой*

Все бонусы одинаково хреновые, что ни выбирай, лучше от этого не станет. Разве что **Battle Scholars` Academy** — тысяча **experience**-очков на начальном этапе нашему герою



помешает. Под землей раскинулся огромный и прекрасный мир, и мы с вами его единственные и полновластные хозяева. Бесчисленные тоннели соединили укрытые горами и лесами земли внешнего мира, и около любого мало-мальски важных объектов есть теперь выход на поверхность. Ее обитатели сюда не суются — боятся кровожадных подземных монстров. Что ж, правильно делают. Мы начнем потихоньку, не спеша и не торопясь, захватывать города и шахты, сначала под землей — чтобы накопить силу, затем в блеске своего могущества поднимемся на поверхность. Впрочем, среди врагов найдется, дай Бог, один рыцарь, способный хоть как-то противостоять нам. Все остальные... они не стоят даже упоминания. Достаточно сказать, что нижние два наземных города поначалу вообще не охраняются, и этим можно хорошо воспользоваться. По поверхности разбросано множество полезных ресурсов, а еще больше созданий, их охраняющих, весьма дружелюбно настроенных по отношению к нам. Любой герой, пусть даже не с самым большим отрядом, запросто насобирает себе войско в полторы сотни **hell hound**'ов за какую-нибудь неделю. Временами на экране будут появляться грозные предупреждения: мол, враг близок, расслабляться нельзя — но это так, для острастки. Никто большой и грозный в ближайшем обозримом будущем на нас нападать не собирается, а потому можно и карту изучить не торопясь, и героя поднакачать. Нет смысла все время бродить под землей — по поверхности тоже можно неплохо передвигаться, а первый раз вылезать на нее лучше всего через проход, расположенный в юго-западной части карты. Несколько других проходов выводят на небольшие ограниченные участки: остров какой-нибудь или же лесную поляну, и там почти всегда можно найти что-нибудь нужное и полезное, вроде золотой шахты или ценного артифакта. Ну а последняя информация уже для гурманов и эстетов: точно в северо-западном углу подземной карты, за золотой шахтой и толпой красных драконов расположена **Dragon Utopia**. Охраны там... Но герой или безумец, рискнувший в одиночку воевать с целой толпой драконов, будет щедро вознагражден: призом для победителя станут **Helm of Heavenly Enlightenment** (**+6** ко всем основным параметрам), **Tome of Fire Magic** (все заклинания школы Магии Огня), **Boots of Levitation** (позволяют ходить по воде), **Necklace of Dragonteeth** (**+3 knowledge** и **power**) и **40000** золотых. Жалко только, что в следующую миссию ничего из этого добра утащить не удастся.







STEADWICK'S FALL

«Катерина Ironfist заручилась поддержкой Bracada и AvLee. Ей известно, что мы подошли вплотную к Steadwick, и нам необходимо захватить этот город, прежде чем она появится здесь. Когда мы завладеем столицей Эравии, даже Катерина Ironfist будет неспособна вырвать ее из наших рук.»

***Задание**: Для победы нам необходимо захватить город **Steadwick** в течение трех месяцев.*

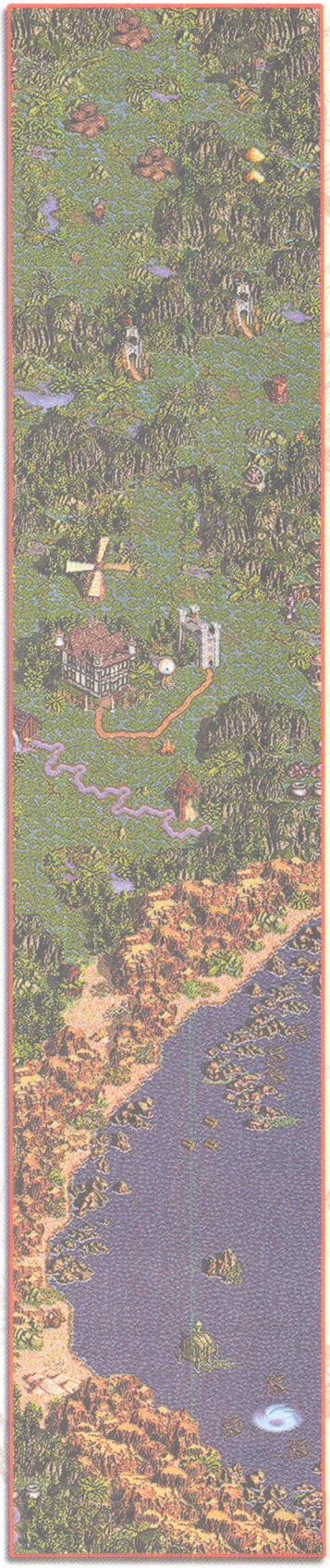
***Бонусы отсутствуют**. Вместо этого нам предлагается сделать выбор между героями из миссии «A Devilish Plan» и героями из миссии «Groundbreaking».*

***Размер карты:** большая*

***Уровень сложности**: нормальный*

Три месяца — срок на самом деле совсем небольшой. **Steadwick** находится на северо-западе от нас, неподалеку от большого озера с **Portal of Glory** в центре. Город надежно укрыт от врагов кольцом скал, и попасть внутрь можно лишь пройдя через один из трех гарнизонов. Охрана в них сидит соответствующая — столица как-никак. Но основная наша головная боль — генерал **Kendal**. Этот парень напялил на себя кучу артифактов, которые сделали его настоящим монстром — на начало игры его параметры составляют **18 attack, 18 defense, 12 power** и **12 knowledge**, и все это не считая огромного войска. Можете представить себе, во что он превратится через три месяца :(Но самое противное я приберег под конец: один из его артифактов полностью нейтрализует любую магию, а все гарнизоны имеют особую защиту, и волшебство в них тоже не действует. Теперь понимаете, почему мы старательно накачивали именно рыцаря в первой миссии? У колдуна здесь не было бы ни малейшего шанса. Но все равно придется очень и очень потрудиться. Враги стараются не выходить за пределы некоего ими же очерченного круга (генерал — тот вовсе от столицы не отходит, стережет чтобы не украли), и мы можем смело захватывать города на окраине: **Elfwind** в северо-восточной части карты, **Whitestone** и **Silverwing** на юго-западе. Из высших существ нам будут доступны лишь верховные дьяволы да черные драконы — все остальные постройки в городах попросту заблокированы, но у врагов, по счастью, и того не будет. С самого начала необходимо определиться с выбором существ, которым предстоит участвовать в финальном сражении, и все усилия направить на их развитие — на остальное размениваться просто нет времени. Пока мы занимаемся постройками, наш герой добросовестно носится по всей карте, совсеми дерется и набирает опыт. Ему обязательно необходимо посетить **Library of Enlightenment** (добавляет сразу же **+2** ко всем основным параметрам) неподалеку от **Silverwing**. К концу установленного срока параметры у нашего рыцаря должны быть никак не меньше генеральских, иначе в столицу даже и соваться не стоит. Ну и последний совет — прежде чем очертя голову кидаться в бой с **Kendal**`ом можно заглянуть в Arena и Marletto Tower, расположенные совсем рядом со **Steadwick**.

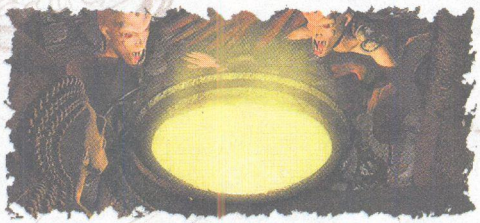




«Во времена раздора путь наемника может принести великую выгоду. Пока Эравия содрогается под тяжестью яростных атак Найгхона на востоке, появляется неплохая возможность захватить какие-нибудь земли на западе. Просто приходи и бери!»

BORDERLANDS

«Как вы и предвидели, милорд, смерть короля **Gryphonheart** *открыла большие возможности для ваших навыков наемника. Посыльный из Таталии связался с нами от имени тамошнего короля Tealossk`a. Двадцать лет назад результатом многочисленных стычек на западном побережье Эравии стало подписание Таталией соглашения о прекращении боевых действий. Теперь король* **Gryphonheart** *мертв, и это соглашение умерло вместе с ним. Агрессивная тактика никогда не была частью военной политики Таталии, но в ее силах, завладев единожды землями Эравии, больше никогда не выпустить их из-под своего контроля. Как бы то ни было, ей нужны верные генералы, которые командовали бы войсками при расширении границ и занимались расселением жителей на захваченных территориях.»*



***Задание**: Для победы нам необходимо захватить все шахты в этом регионе. Наши герои будут ограничены двенадцатым уровнем развития, но лучших из них можно будет использовать в последней миссии этой кампании.*

***Предлагаемые бонусы**: **1)** наш герой — **Korbac (beastmaster, 0 attack, 4 defense, 1 power, 1 knowledge,** специализация **— serpent fly**); **2)** наш герой — **Verdish (witch, 0 attack, 1 defense, 2 power, 2 knowledge,** специализация **— first aid**); **3)** мы получаем любого случайно выбранного героя **fortress**.*

***Размер карты**: средняя*

***Уровень сложности**: легкий*

Унылое место... Болота, грязь, всякие разные твари... К подлежащим захвату шахтам относится все, что способно приносить мало-мальски стабильный ежедневный доход, за исключением разве что домиков различных существ. Но всякие там рудники и лесопилки придется позахватывать подчистую. И золотую шахту — в первую очередь. Она находится почти в самой середине южной границы карты — это довольно далеко, но нет нужды бегать туда пешком. Если пройти по тропинке на северо-запад от нашего замка **Edgewater**, то там обнаружится красная палатка **Red Keymaster`s Tent**. Заглядываем в нее, а затем разыскиваем южнее замка **Deadwood** башенку с красным флагом. За нею скрывается телепорт, который переносит нас прямиком к золотой шахте. Теперь, когда приток финансов обеспечен, можно заняться формированием войска. Отстраиваем в одном из замков что-нибудь посолиднее, **Wyvern Nest**, например, покупаем парочку страшилищ и начинаем с ними бродить по болотам. Народец в этом регионе активный, к нашему войску будет присоединяться довольно охотно, а заодно и полезных ресурсов можно будет набрать целую кучу. Коварный враг не дремлет: у красного игрока здесь три замка, по счастью, отделенных от нас непроходимой горной грядой, протянувшейся с юго-запада на северо-восток. Тропинка от **Edgewater** приведет нас к небольшому гарнизону в скалах. За ним начинается вражеская территория. В поход мы выступаем, как только будет собрано достаточно большое войско. Обойтись без столкновения с красным игроком, увы, не удастся — если мы покажемся ему слишком сильными для нападения, он просто будет идти следом на безопасном расстоянии и вновь захватывать все наши шахты. Это может длиться до бесконечности, так что проще будет захватить все его города, повышибать героев и со спокойной душой закончить нашу миссию на этой непривлекательной земле.

GOLD RUSH

«Ваши способности привлекли внимание барбарианского народа Крюлод. Их стычки с эравийскими войсками на восточной границе давно уже стали легендарными. Недавний рейд принес победу... и необычайно большое число пленных. В ходе допросов их подозрения подтвердились - без короля **Gryphonheart** *Эравия лишилась своей души. Вашей задачей будет короткий набег с целью немедленного обогащения Крюлода. Ваша помощь потребуется до тех пор пока у них не появятся необходимые ресурсы. После можно будет поговорить о войне...»*



***Задание**: Для победы нам необходимо собрать **200.000** золотом. Наши герои будут ограничены двенадцатым уровнем развития, но лучших из них можно будет использовать в последней миссии этой кампании.*

***Предлагаемые бонусы**: **1**) наш герой получает дополнительно трех **thunderbird**; **2**) наш герой получает дополнительно двух **cyclops king**; **3**) наш герой получает дополнительно одного **ancient begemoth**.*

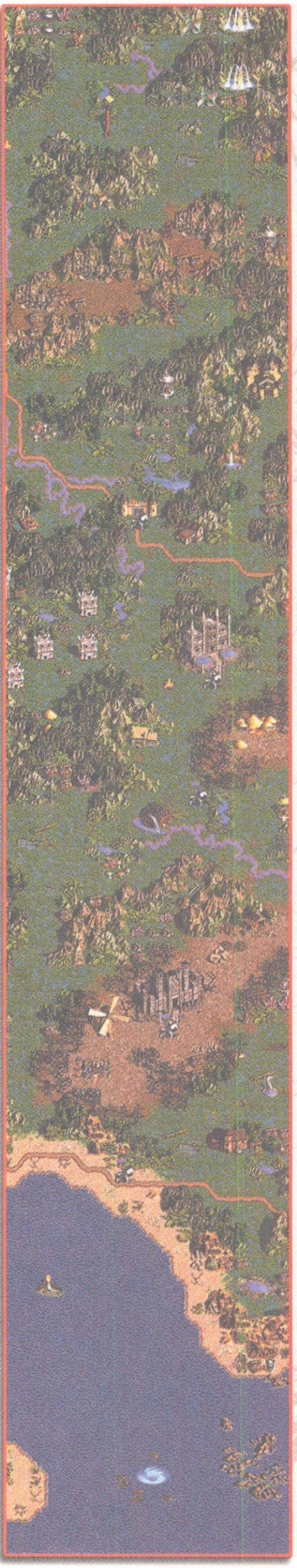
***Размер карты**: средняя*

***Уровень сложности**: легкий*

За все в этом мире приходится платить золотом, особенно за грядущие победы. Но прежде нужно это золото зарабо-







«Я не люблю наемников, но вы зарекомендовали себя достаточно хорошо, чтобы мы предложили вам второй контракт. Я слышал, этот Tralossk настолько обезумел когда вы повернулись против него, что приказал принести ему вашу голову в корзине. В любом случае, если вы еще не заметили: это пограничная война. Tralossk вбил себе в голову, что он имеет какие-то права на часть нашей территории. Вы находитесь здесь для того чтобы остановить его. Duke Boragus благоволит вам, но ваша жизнь не будет стоить и плевка если таталийцы подойдут к дверям его дворца. Теперь ваше задание ясно. Остановите продвижение таталийцев и выбейте этих жалких ящериц так далеко от границы, чтобы они и думать забыли о сухой земле. Да, позаботьтесь еще и об этих надоедливых эравийских заставах. Желаю приятно провести время!»



***Задание**: Для победы в этой миссии нам необходимо захватить все вражеские города и замки и уничтожить всех вражеских героев. Вне зависимости от того чью сторону мы выберем, другая навеки заклеймит нас предателями.*

***Бонусы отсутствуют**. Нам предлагается сделать выбор между героями из миссии «**Borderlands**» и героями из миссии «**Gold Rush**»*

***Размер карты**: большая*

***Уровень сложности**: нормальный*

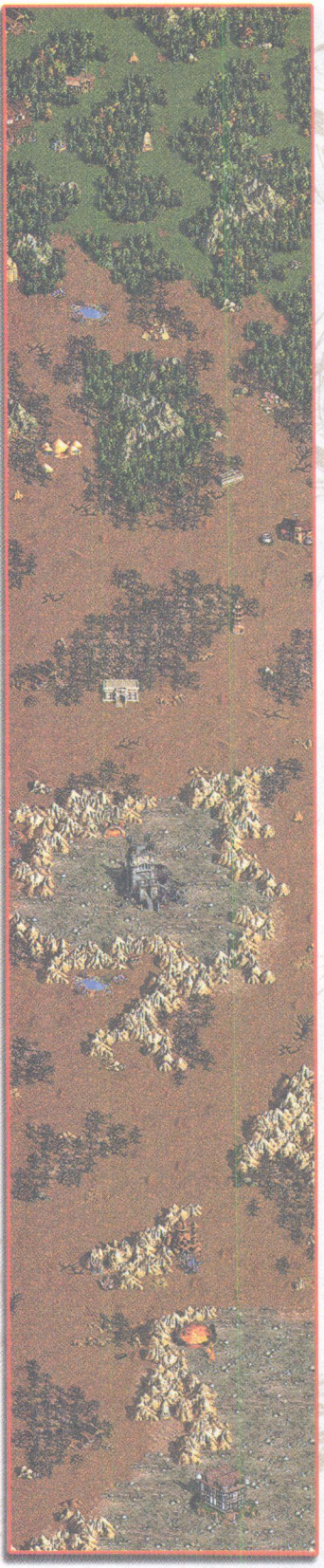
Вот мы и стали предателями. Нам предстоит сделать выбор между двумя враждующими сторонами, и кажется выбор этот очевиден — не зря же мы так старательно накачивали героев во второй миссии этой кампании. Решено: мы будем сражаться за Крюлод. Традиционно замки противников расположены в разных концах карты. Но тут жизнь внесла свои небольшие коррективы: на нашем пути встают еще и пограничные войска Эравии. Что ж, сначала, похоже, придется разбираться с ними. И сама карта, и предстоящие на ней сражения выглядят не слишком сложными, можно рассказать разве что о нескольких полезных местах, которые могут существенно облегчить жизнь усталому наемнику.

Итак, южную часть этого региона занимает вода. В центре залива находится небольшой островок с маяком и телепортом, возвращающим нас на берег, а по бокам от него - два острова побольше. На каждом из них под охраной неповоротливых gorgon стоят две золотые шахты. Два да два — в сумме четыре тысячи золота в день, неплохая арифметика.

Собрать войско, особенно на начальном этапе, помогут домики существ, во множестве разбросанные по восточной и северо-восточной частям карты. Ну а скалистые выступы, окружающие укрепления эравийской армии, таят в себе массу полезных артифактов. Один из них — **Helm of Heavenly Enlightenment** (**+6** ко всем основным параметрам героя) — лежащий под надежной охраной бегемотов точно слева от нашего замка **Dolere**, нужно постараться добыть в первую очередь.

Как только с людьми будет покончено, можно переходить к методичному и планомерному уничтожению наших бывших друзей и товарищей, а ныне просто «жалких ящериц». С шестью замками на руках это будет совсем несложно сделать. Что до морали... Мораль никогда не была сильной стороной наемника.





«Теперь мы укрепили свои позиции в Эравии, но страна лежит практически в руинах. Мы начнем с освобождения нашей столицы - Steadwick, и не остановимся до тех пор, пока последний захватчик не будет выдворен с этой земли.»

STEADWICK'S LIBERATION

*«Первые донесения показывают, что войска Найгхона и Иеофола забаррикадировались внутри долины **Steadwick**. Судя по тому что все наземные пути блокированы, они должны получать припасы и подкрепления через подземные туннели. Вам необходимо найти проход по которому они попадают в долину, или же какой-нибудь способ добраться туда через горы. Хорошие новости заключаются в том, что мы можем рассчитывать на поддержку **Bracada** и, если удастся до них добраться, эльфов **AvLee**. Больше сказать нечего. Мы не остановимся до тех пор, пока **Steadwick** не станет свободным»*



***Задание**: Для победы нам необходимо отвоевать у врага город **Steadwick**. Ищите **Seer**: выполнение его задания позволит вам взять награду с собой в следующую миссию этой кампании.*

***Предлагаемые бонусы**: **1)** мы начинаем эту миссию с дополнительными **10000** золота; **2)** в нашем гарнизоне разместятся два архангела; **3)** в нашем гарнизоне разместятся два титана.*

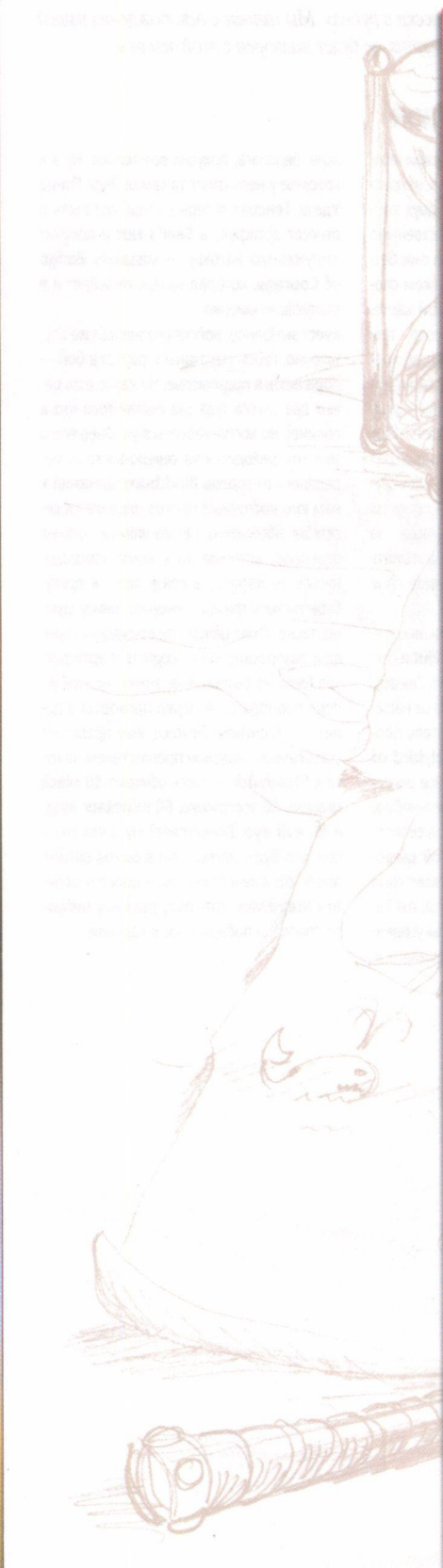
***Размер карты**: большая*

***Уровень сложности**: нормальный*

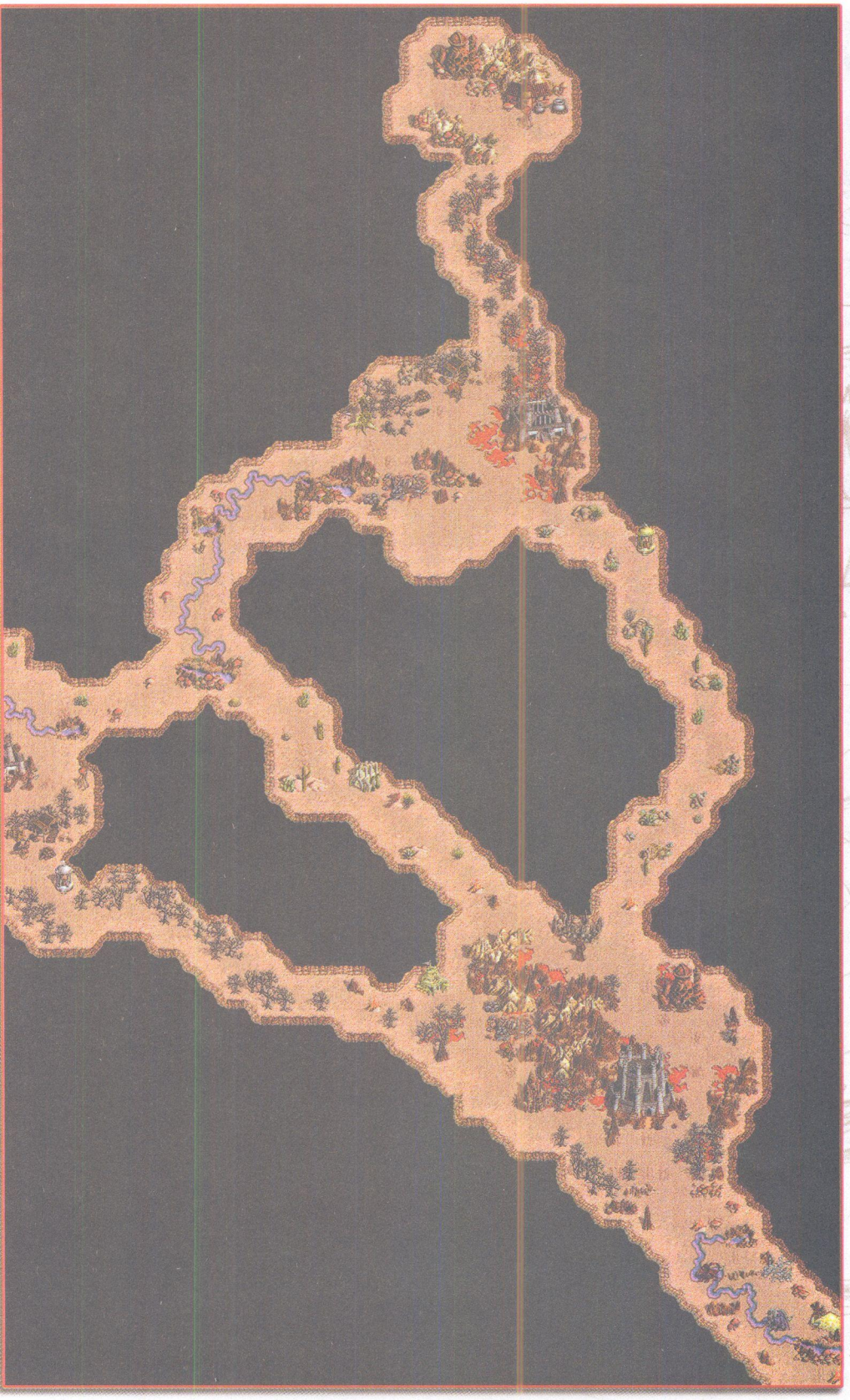
Легко сказать — «отвоевать». Отбирать награбленное всегда трудно, а уж если это целый город... Хотя, во всем есть свои плюсы. Враги забаррикадировались в неприступной долине? Так это палка о двух концах: значит, опасаясь за свою собственную безопасность, нас какое-то время они беспокоить не будут. Так что мы можем спокойно побродить по уже знакомой карте, пособирать чего-нибудь полезного, тем более что всякие создания, увидев нас, красивых, с архангелами наперевес, будут наперебой присоединяться к нашему отряду или же попросту разбегаться с дороги. Про артифакты ничего не скажу — каждый раз они разбрасываются по карте уровня в случайном наборе, бесспорно лишь одно: их очень много. Как впрочем и ресурсов - за одну первую неделю можно назахватывать шахт и отстраивать замки в полное свое удовольствие.

Теперь по поводу квеста. Нам ведь искренне советовали заглянуть в **Seer`s Hut** и согласиться на все что там предложат. Так вот, покореженное дерево стоит слева от нашего города **Claxton**`а, а его обитатель попросит нас отыскать артифакт **Ladybird of Luck**. Можно запросто излазить все окрестности в бесплодных поисках чего-нибудь подобного, но есть способ лучше: в северо-западном углу карты под защитой дьяволов верховных и обычных доживает свой век старая тюрьма. В ней томится тот самый генерал **Kendal**, которого мы усиленно обижали в позапрошлой кампании. Жив, бедолага, похудел вот только. Ну а в котомке у него сидит та самая Леди Птица Удачи. Генерал теперь с нами, вот пусть и отнесет артифакт в **Seer`s Hut** и получит заслуженную награду — медальку **Badge of Courage**, которая теперь перейдет и в следующую миссию.

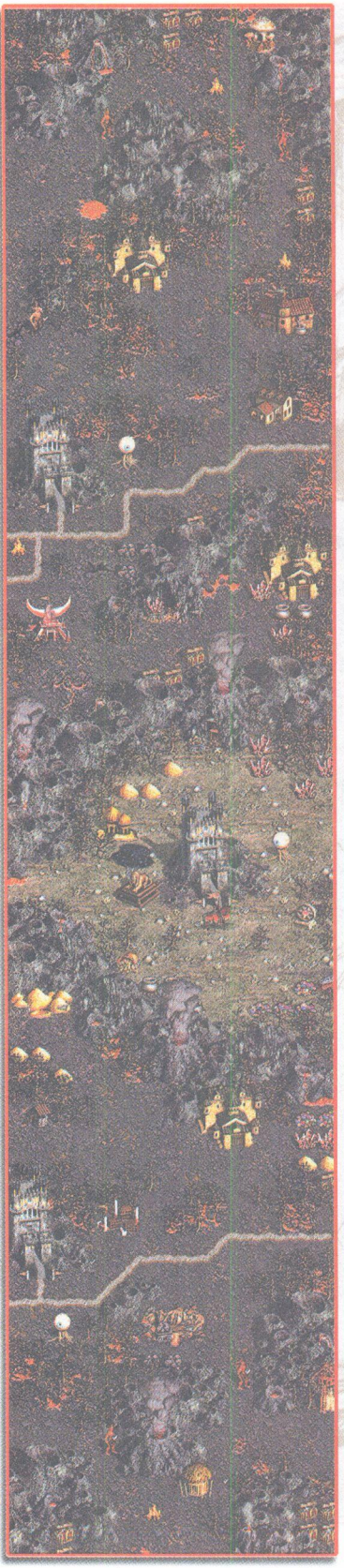
Квест выполнен, войска скопилось уже достаточно, герой накачаны и рвутся в бой — пора лезть в подземелье. На карте есть целых два спуска туда (не считая того что в долине), но воспользоваться удобнее всего тем, что находится на северо-востоке, неподалеку от города **Blackburn** (ближний к нам юго-восточный проход охраняется десятком абсолютно невменяемых черных драконов, которые ни к кому присоединяться не желают, а сразу лезут в драку, будь ты хоть трижды генерал). Внизу шумно, тесно, стоят целых три вражеских города и разбросана куча ресурсов и артифактов (если не разбросана, значит ее уже успели подобрать). А перед проходом в долину — гарнизон. Похоже, ему предстоит стать самым сложным препятствием на пути к **Steadwick** — здесь обитают **10 black dragon, 40 scorpicore, 60 minotaur king**, и **80 evil eye**. Впечатляет? Ну а кто говорил, что будут легко. Зато в самой долине почти что и нечего делать — просто подойти к **Steadwick**, дать пару раз кому-нибудь по голове, и победа у нас в кармане.



LIBERATION







DEAL WITH THE DEVIL

«Меня зовут Дорелл, посол ***AvLee****. Я привез вам письмо от королевы Катерины. После освобождения* ***Steadwick*** *криганский посланник предстал перед королевским двором. Он заявляет, что Роланд* ***Ironfist****, король Эравии, взят в плен и требует за него выкуп: один миллион золотом. Мы не можем принять этих условий. Правда это или нет, королева Катерина не склонна платить криганцам. Из допроса посыльного мы узнали, что Роланда содержат в Иеофоле, под охраной клана Крилах. Вам предстоит найти их базу и спасти Роланда. В помощь вашей эравийской армии мы посылаем войска от* ***AvLee****. Эта миссия чрезвычайно серьезна. Вы можете спасти короля... или оказаться пойманными в ловушку.»*



Задание*: Для победы нам необходимо захватить город* ***Kleesive****. Некоторые* ***Border Guard*** *на этой карте могут быть пройдены лишь если герой будет нести с собой артифакт из предыдущей миссии, однако артифакт, находящийся позади этих пограничных башен можно будет взять с собой в следующую миссию этой кампании.*

Предлагаемые бонусы*: 1)* ***Scroll of Protection from Fire*** *(этот артифакт записывает соответствующее заклинание в магическую книгу нашего героя); 2)* ***Scroll of Ice Bolt*** *(этот артифакт записывает соответствующее заклинание в магическую книгу нашего героя); 3)* ***Scroll of Precision*** *(этот артифакт записывает соответствующее заклинание в магическую книгу нашего героя).*

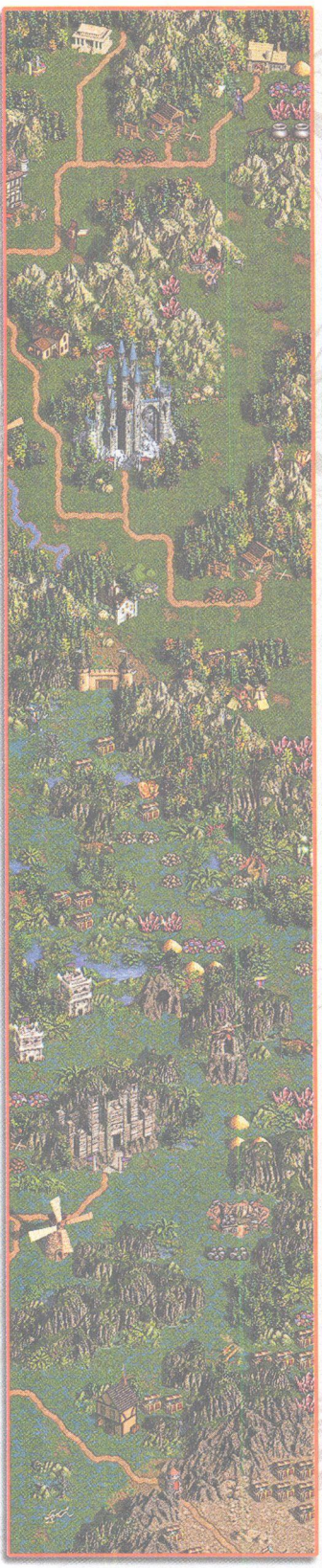
Размер карты*: средний*

Уровень сложности*: нормальный*

Эта карта будто бы разделена пополам: буйная зелень эльфийских лесов резко сменяется выжженной землей и черными кратерами некромантов. В нашем распоряжении всего три замка, у врага их целых пять. Самый укрепленный из них, конечно же, **Kleesive** — он расположен на восточном участке «проклятой земли», окруженном горами, с единственным узким проходом который стерегут верховные дьяволы. К тому же там находится каменный сфинкс **Cover of Darkness**, к которому вражеский рыцарь будет периодически подбегать, от чего замок этот будет постоянно окутан для нас завесой непроглядной тьмы.

Но это все после, до него ведь еще и добраться нужно. На этом многотрудном пути нам помогут артифакты. Во-первых можно забрать тот что лежит позади башенки с голубым флагом **Light blue Border Guard** — это в западной части карты. Впрочем, проход туда весьма неплохо охраняется, может быть для начала попробуем поискать **Seer`s Hut**? Их здесь целых три. Первый — покореженное дерево — находится точно перед проходом на эту саму западную часть. Нас попросят принести **Sword of Hellfire**, тот самый, что повышает параметр атаки на **6**. Огибаем скалу возле которой стоит дерево и видим этот самый меч под охраной огненных элементалов. Прикарманиваем его и начинаем думать: отдавать или не отдавать? Взамен нам предложат щит **Shield of the Damned** который также повышает на 6, но уже параметр защиты. С этим щитом идем в хижину **Seer`s Hut** в юго-восточном углу карты, где получаем в награду **Tome of Fire Magic** (этот артифакт записывает в магическую книгу нашего героя все заклинания Школы Огня). И, наконец, вершина наших обменных операций — огненную книжицу мы отдаем обитателю гриба **Seer`s Hut** в северо-восточном углу, и он отдает нам уже знакомый **Lion`s Shield of Courage** (+4 ко всем основным параметрам героя). Если по пути мы не ленились, а добросовестно подбирали незамеченные врагом сундуки и заглядывали во всякие полезные строения, наш герой теперь готов к любым сражениям. Вот только соберем еще немного войска, заберем артифакт из-за синей башенки и можно атаковать врага. Совсем необязательно захватывать все его замки — по заданию ведь достаточно лишь одного — однако же это способно существенно упростить все дело. Что касается нашего последнего противника — **heretic Axsis** — нужно знать лишь то что он является довольно сильным магом.





«Меня зовут Уинстон Ланге, посол правителя Bracada, Великого Визиря Гэвина Магнуса. Войска Таталии и Крюлода сражаются на западе Эравии. Спустя долгие месяцы после начала конфликта борьба все еще продолжается. Достаточно утомленной этой другой войной, мой король посылает подкрепление в помощь вашим войскам. Блестящая тактика не поможет выиграть это сражение. Победителя определит подсчет тел. Желаю удачи!»



***Задание**: Для победы нам необходимо захватить все вражеские города и замки и уничтожить всех вражеских героев. Некоторые **Border Guard** на этой карте могут быть пройдены лишь если герой будет нести с собой артифакт из предыдущей миссии, однако артифакт, находящийся позади этих пограничных башен можно будет взять с собой в следующую миссию этой кампании.*

***Предлагаемые бонусы**: 1) наш герой получает навык **expert logistic**; 2) **Shield of the Dwarven Lords** (этот артифакт повышает параметр defense на 2); 3) **Centaur`s Axe** (этот артифакт повышает параметр **attack** на 2).*

***Размер карты**: средний*

***Уровень сложности**: нормальный*

Долгие месяцы Таталия и Крюлод сражаются с Эравией и друг с другом в серии пограничных конфликтов. Обычно колдуны из **Bracada** сторонятся любых сражений, но видя через какие трудности пришлось пройти Эравии совсем недавно, они решили помочь нам. На общей границе была выстроена скромная застава, и теперь наши войска должны присоединиться к ним. Наша цель не только прекратить сражения между Таталией и Крюлодом, у нас есть возможность восстановить эравийскую границу. Мы должны показать нашим соседям, что не слишком хорошей идеей была попытка взять вверх над ослабленной Эравией.

Драка. Обыкновенная драка без затей. Первое время мы, не выходя за гарнизоны, прилежно копим войска (архангелов, кстати, враги у себя завести не смогут, а вот мы — запросто), накачиваем героев и собираем разбросанные поблизости артифакты. Как только сил будет достаточно, можно выходить в «большой мир» и учить соседей уму-разуму. Они, кажется, сражаются еще и друг с другом? Что ж, это нам на руку, пусть распыляют свои силы. Прежде чем закончить эту миссию нам необходимо будет забрать артифакт из-за пограничного столба в юго-восточном углу карты. Кстати, там же валяется целая россыпь сундуков — запросто можно повысить героя еще на пару-тройку уровней. И вот еще что: на южной границе карты, почти посередине лежит дубинка **Ogre`s Club of Havoc**, повышающая на **5** параметр атаки героя — такое просто невозможно пропустить.

TUNNELS AND TROGLODYTES

*«Теперь мы знаем почему Эравия проигрывала Найгхону и Иеофолу. Из обширной сети подземных туннелей, прокопанных войсками Повелителя, их бесчисленные отряды наносили удар одновременно в нескольких районах. Более того, мы обнаружили основную артерию, по которой войска из Найгхона переправлялись в Эравию; она протянулась под океаном и соединяет подземелья Найгхона с эравийской землей. **Bracada** и **AvLee** послали свои армии для того чтобы присоединиться к этому сражению. Прежде всего мы должны выбить криганские войска с материка, затем преследовать их под землей вплоть до самых берегов Найгхона.»*

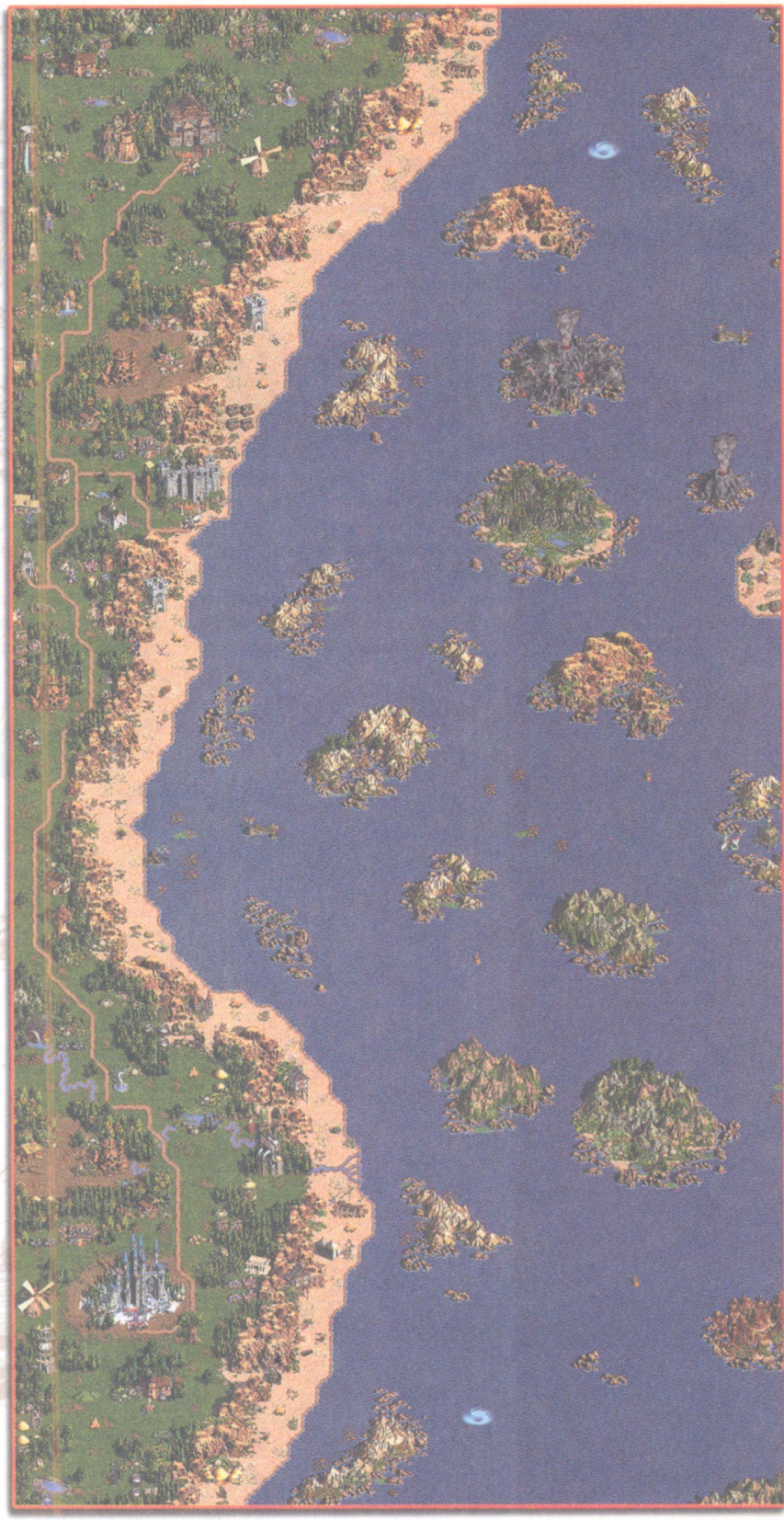


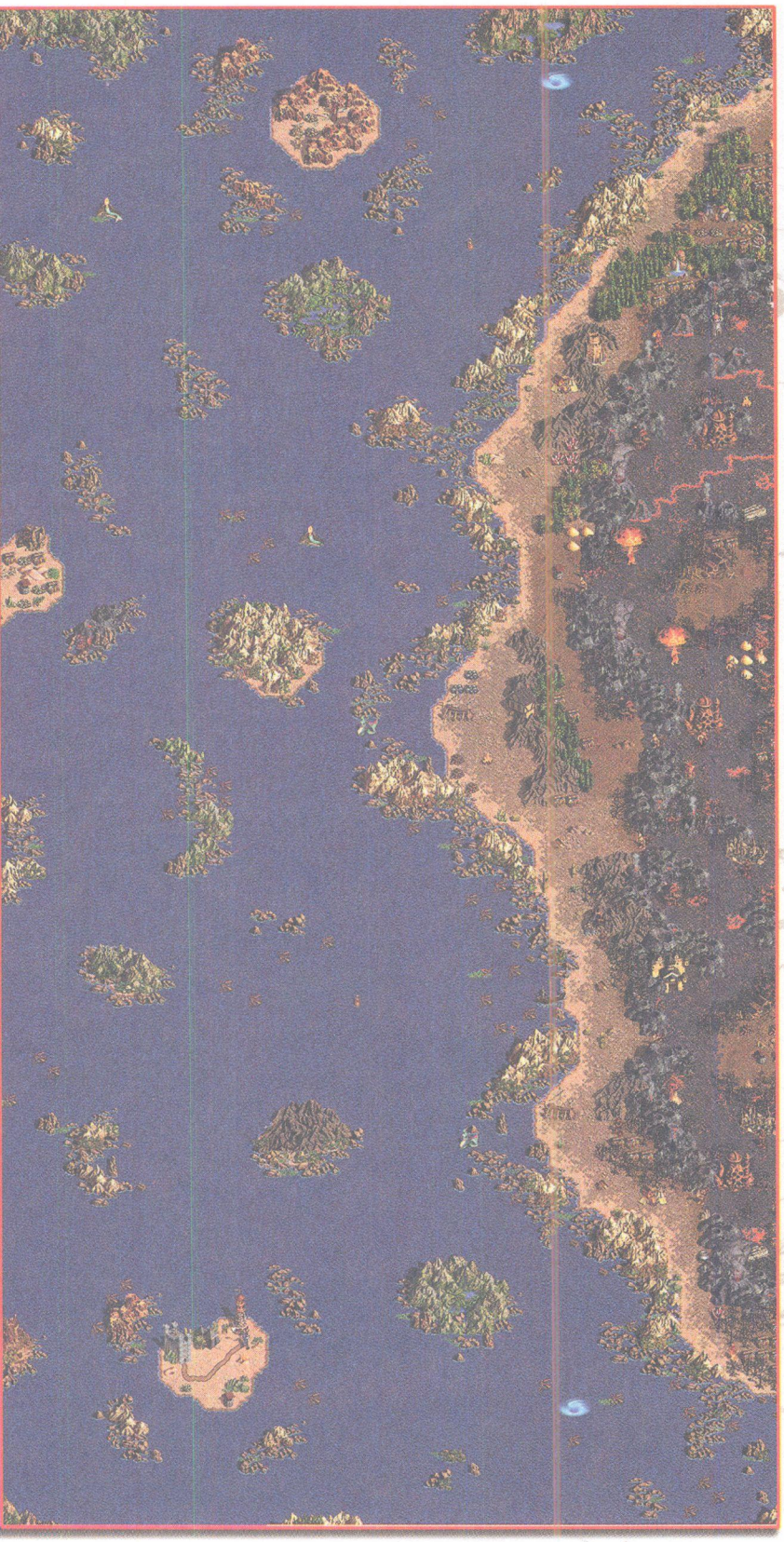
***Задание**: Для победы в этой миссии нам необходимо будет захватить все вражеские города и замки и уничтожить всех вражеских героев. Через некоторые **Border Guard** сможет пройти лишь герой, несущий артифакт с предыдущего уровня, но награда за это будет поистине великой.*

Похоже, **expert navigation** на этой карте пригодится больше всего. Две полоски суши кажутся ничтожно маленькими по сравнению с необъятным простором океана, простором, который нам предстоит покорить.

Да, награда за артифакт, принесенный с прошлого уровня, поистине велика. **Sentinel`s Shield** — этот артифакт повышает на **12** (!) параметр защиты героя, но при этом снижает на **3** параметр атаки. Хорошего мага он сделает попросту неуязвимым, да и рыцарю может пригодиться. Найти его очень просто — он находится слева от одного из наших замков, за пограничной башенкой с темным флагом. Впрочем, одной защитой сыт не будешь — есть еще и повышающие силу атаки мечи в северо-западном углу карты, да много еще чего. Но главная жизнь — она протекает под землей. Именно там обосновались враги: целых пять замков в бесконечной паутине туннелей, и чувствуют они себя там превосходно. Впрочем, до поры до времени...

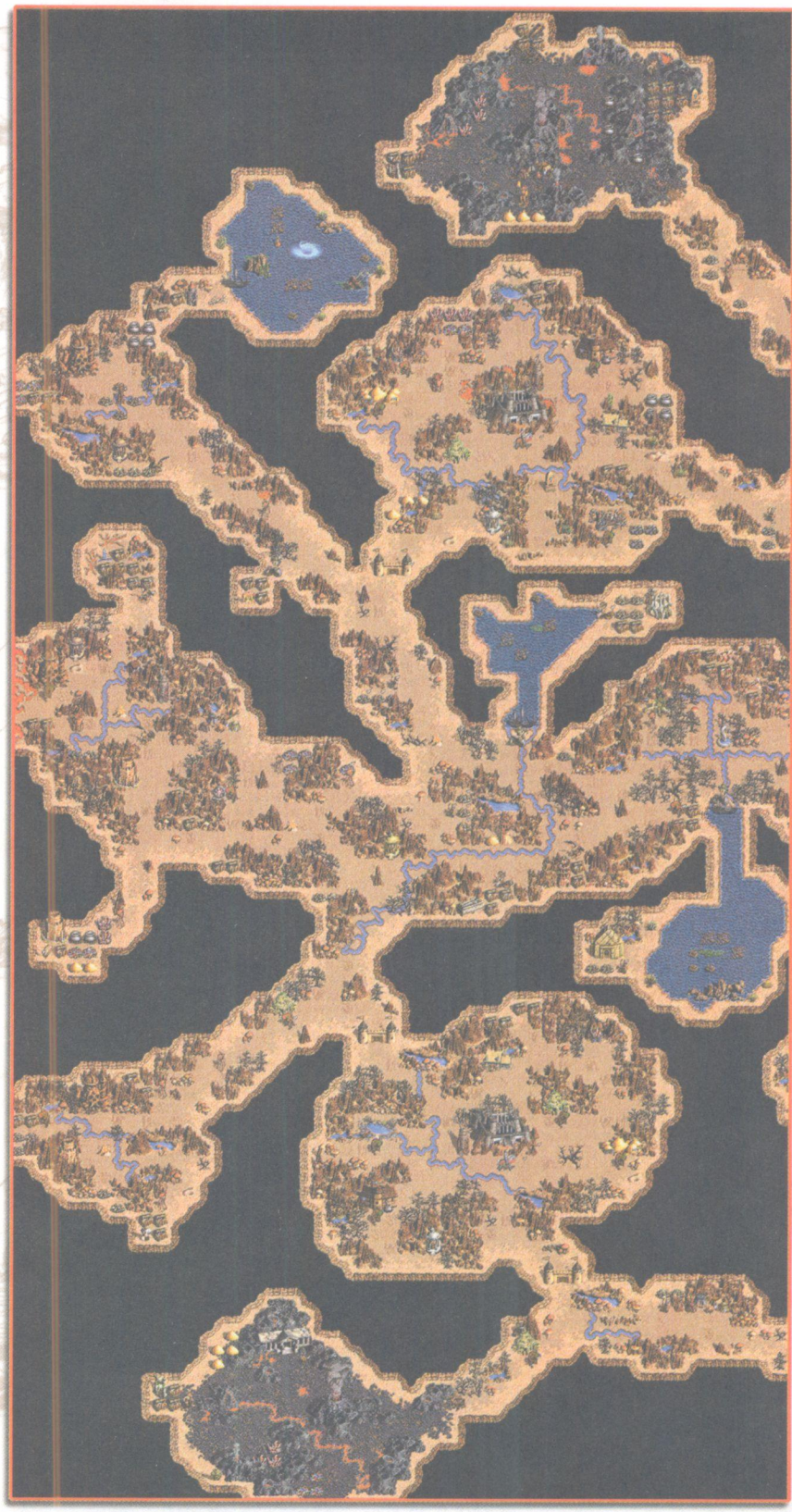
Одного из наших героев — того которому досталась экспертная навигация — мы сразу же отправляем в далекое плавание. На поверхности океана и на многочисленных островах можно найти столько всего нужного и полезного, что хватит не на одну, а на две миссии. Ну а противоположный берег — это вообще сокровищница. К тому же оттуда в подземелье спускаться удобно: не ждут они нас с той стороны, ой не ждут. А если придется быстренько сматываться, к нашим услугам телепорт в северной части, скоростная доставка прямо на родной берег. Только перед отплытием нужно в белую палатку **Whight Keymaster`s Tent** забежать, чтобы башенка нас к этому самому телепорту пропустила. Но бежать — это уже на крайний случай, а вообще-то под землей даже самый рьяный неудачник сможет и уровень свой повысить, и войско набрать. Главное — не ждать слишком долго, у врагов как-никак пять замков в запасе плюс различных домиков

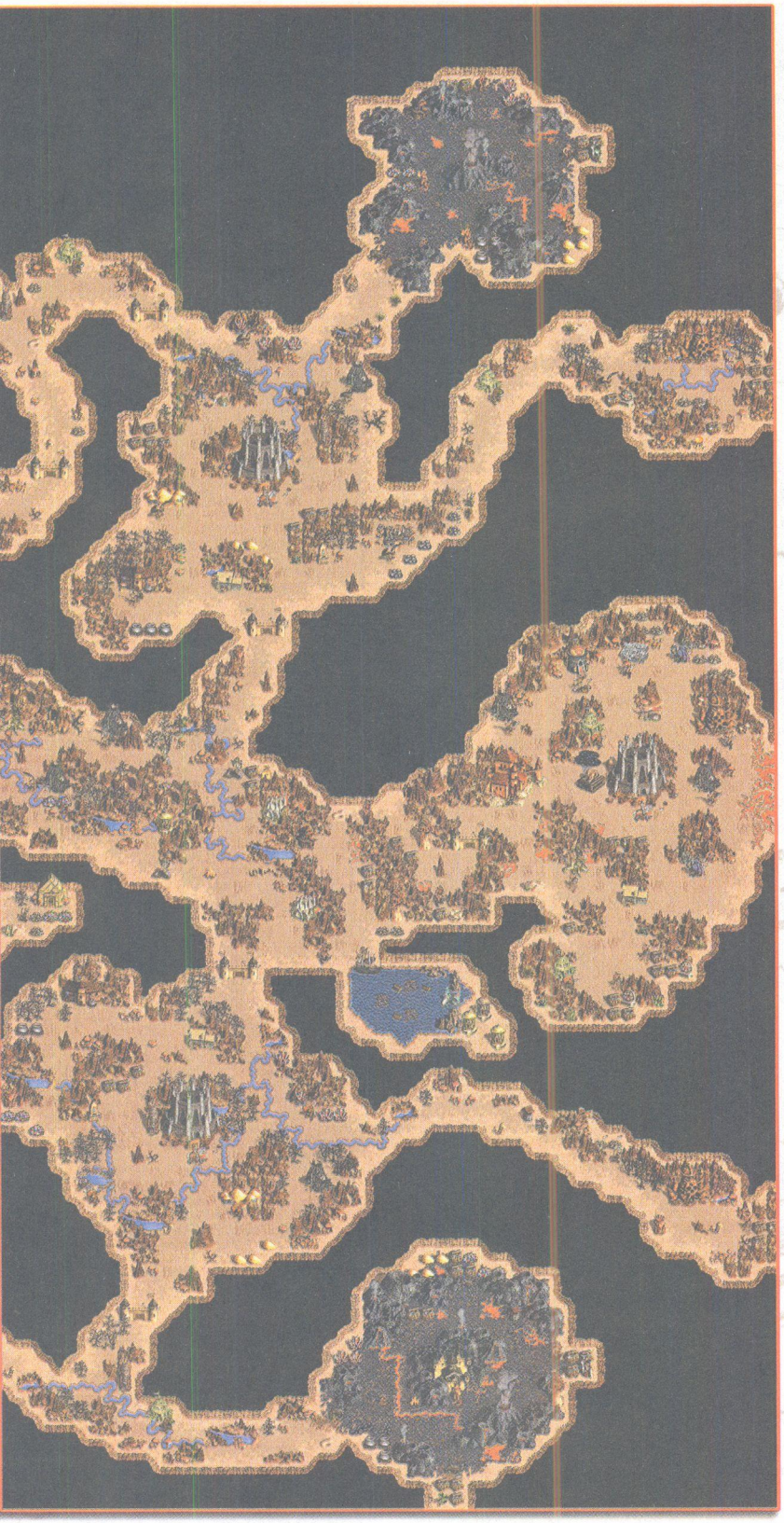


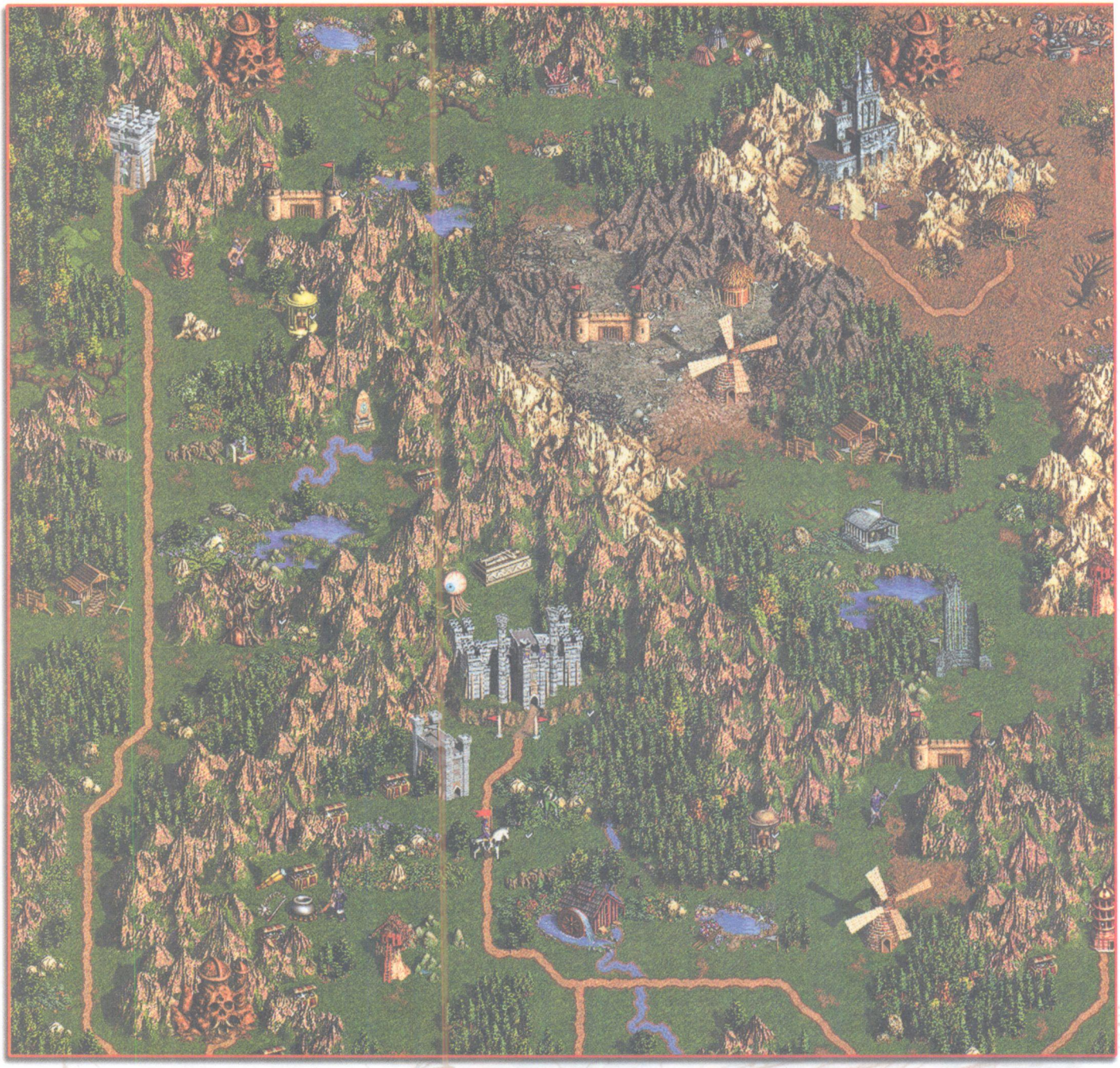


и шахт без счета, а у нас только узенькая полоска берега, да три города, которые еще и отстраивать надо. Чем раньше мы возьмем инициативу в свои руки, тем скорее победа будет за нами. Имея на руках еще хотя бы пару подземных городов, мы сможем без особого труда пройти эту миссию.







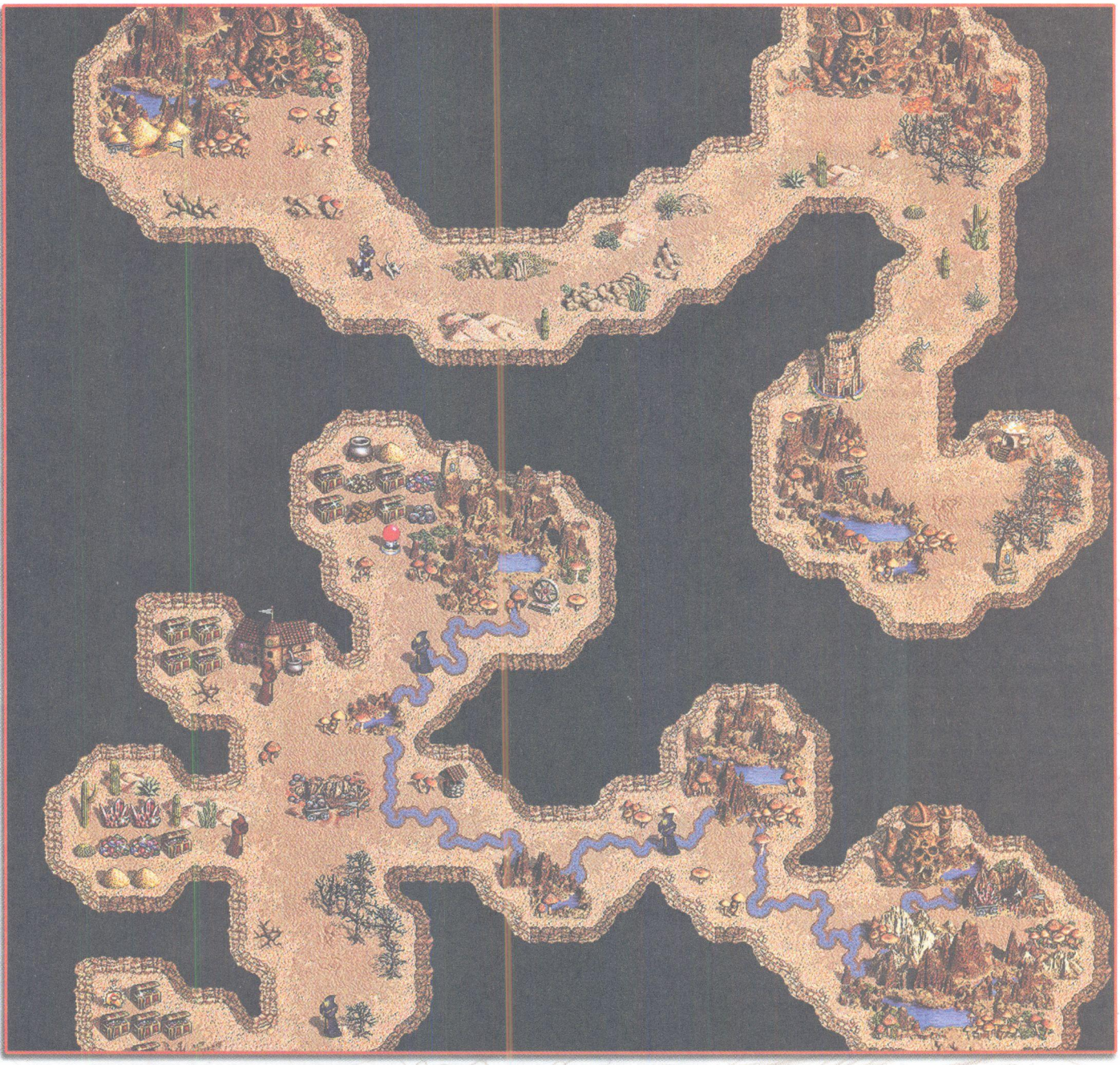


«Война в Эравии — лучшее что могло случиться для нации Дейка. Бесконечные сражения дадут нам возможность бесконечно увеличивать численность нашей армии бессмертных. Сегодня мы будем праздновать, а завтра... завтра мы завоюем Эравию.»

A GRYPHON'S HEART

*«Целью нашего народа было убить человека, который изгнал нас из Эравии. Тем не менее, вторжение Найхона и Иеофола принесло нам неожиданную пользу. Эравия переполнилась мертвыми — и для некромантов настала урожайная пора, пора войны. Королева Катерина — серьезный противник. Для того чтобы победить эравийскую армию нам нужен стратег, который во многом превосходил бы ее. И у нас есть план... забавный план. Пока Катерина поглощена последним этапом своей борьбы с Найхоном и Иеофолом, вы проберетесь на эравийскую землю и разыщете могилу короля Gryphonheart. Будьте осторожны — этот регион оккупирован эравийцами. Как только могила будет найдена, мы оживим мертвого короля и сделаем его своей пешкой. Когда король **Gryphonheart** встанет во главе нашего войска, его родина очень быстро превратится в нашу землю мертвых».*

***Задание**: Для победы нам необходимо принести артифакт **Spirit of Oppression** в город **Stonecastle** в течение 3-х месяцев. Ищите **Seer**: выполнение его задания позволит вам взять награду с собой в следующую миссию этой кампании.*
***Предлагаемые бонусы**: **1**) наш герой получает **Scrool of Death Ripple**, который записывает соответствующее заклинание в его магическую книгу; **2**) наш герой дополнительно получает одного **black knight**; **3**) в нашем замке будет построен **skeleton transformer**, который позволит превращать любых живых существ в скелетов.*
***Размер карты**: маленькая*
***Уровень сложности**: нормальный*



Из всех бонусов выберем себе, пожалуй что, черного рыцаря — как наименее бесполезный подарок. Карта не слишком большая, врагов на ней можно сказать мало, город **Stonecastle** находится совсем неподалеку от нас. Совсем другое дело — артифакт, за ним-то как раз и придется побегать. Итак, в самом начале миссии навещаем небольшую хижину **Seer`s Hut**, расположенную совсем рядом с нашим замком и получаем задание принести **Pendant of Dispassion**. Теперь собираем войска из **Cursed Temple** и **Tomb of Souls** и, не ввязываясь ни в какие сражения, ныряем под землю. Здесь необходимо заглянуть в **Seer`s Hut** (в форме гриба) — к югу от прохода, неподалеку от **Marletto Tower**. Здесь нас попросят принести **Hourglass of the Evil Hour**. Теперь через западный проход поднимаемся на поверхность, обезоруживаем гарнизон и на полпути к южному краю карты видим еще один **Seer`s Hut** — на этот раз в виде покореженного дерева. Его обитатель спит и видит себя обладателем Pendant of Total **Recall**. Что ж, соглашаемся и на этот квест и вновь ныряем под землю, уже через южный проход. Здесь на очень милой полянке рядом с кучей сундуков и ресурсов валяется и этот артифакт. Забираем его, а заодно и все что лежит поблизости, и выбираемся на поверхность. Отдаем **Pendant of Total Recall** обитателю кошмарного дуба, а взамен получаем — что бы вы думали? **Hourglass of the Evil Hour**! Возвращаемся к подземному грибочку, и там в обмен на песочные часы нам дают **Pendant of Dispassion**. Относим его в **Seer`s Hut** неподалеку от нашего замка и — вуаля! — **Spirit of Opression** наш. Остается лишь захватить многострадальный город **Stonecastle** и эту миссию можно считать успешно завершенной. А награда? Нашей наградой станет как раз этот **Spirit of Opression**, который чрезвычайно пригодится в следующей миссии.

*«После возрождения короля **Gryphonheart** из мертвых прежний король — **Vilmar** — столкнулся с маленькой неприятностью. **Gryphonheart** взял под свое командование войска... и трон. Его способность контролировать мертвых превосходит все наши ожидания, и эти тела годятся для нашего вторжения. Тем не менее, наши лорды пытаются найти нового короля. В этом они находят признаки слабости...»*

SEASON OF HARVEST

«До того как начнется наше широкомасштабное вторжение на территорию Эравии, мы должны пополнить наши ряды. Население Эравии великолепно подходит для этих целей. Захватите какой-нибудь регион и возродите к жизни новое мертвое воинство.»



***Задание**: Для победы в этой миссии нам необходимо собрать армию из **2500** скелетонов в течение трех месяцев. Некоторые **Border Guard** на этой карте могут быть пройдены лишь если герой будет нести с собой артифакт из предыдущей миссии, однако артифакт, находящийся позади этих пограничных башен можно будет взять с собой в следующую миссию этой кампании.*

***Предлагаемые бонусы**: **1)** наш герой получает артифакт **Vampire`s Cowl** (повышает на **10%** навык **necromancy**); **2)** в нашем городе появляется **Necromancy Amplifier** (это сооружение повышает на **10%** навык necromancy у всех некромантов, находящихся под наши командованием); **3)** в нашем городе появляются **Unearthed Graves** (осквернённые могилы увеличивают еженедельный прирост скелетов на 6 созданий).*

***Размер карты**: средняя*

***Уровень сложности**: нормальный*

Итак, точно и без малейших сомнений подсчитано, что для успешного вторжения на земли Эравии нам нужна армия, состоящая как минимум из двух с половиной тысяч скелетонов. И собрать ее нужно в исторически короткие сроки: месяца через три элемент внезапности будет упущен, и наше вторжение станет делом вполне безнадежным. В одном городе нам столько не навыращивать, это факт. А откуда вообще берутся скелетоны? Правильно, из обычных живых людей, кентавров, единорогов... Что там, даже из дракона может получиться весьма симпатичный белый костяк. А в нашем городе **Dark Eternal** можно возвести такую великолепную постройку как **skeleton transformer**, который попросту... ну это, в общем, превращает любое живое существо в скелет. Значит дело остается за малым: нужно набрать как можно больше этих самых живых существ. А земля, отделенная от нас узенькой полоской пролива, весьма и весьма обитаема... Решено: отправляемся на охоту.

Правда, охотиться тоже нужно с умом. В первые два месяца лучше убивать как можно меньше праздностоящих на карте существ: герой у нас пока что слабенький, да и их самих тоже немного, а вот какое-то время спустя, как подрастут, тут-то мы их и зарэжем. А некоторые тогда и сами присоединятся. Из предлагаемых бонусов выбираем артифакт **Vampire`s Cowl** — как единственный предмет, который впоследствие нельзя будет купить за деньги. В городе возводим все доступные постройки, а сами тем временем перебираемся на другой берег и начинаем разыскивать Нужное Место. Выглядит оно приблизительно так: в западной части карты находится окруженный горами участок земли, в центре которого находится пограничная башня с синим флагом. Если артифакт с прошлой миссии в наших руках, нам позволят пройти за нее и получить





награду: довольно большое войско, включающее даже десяток костяных драконов, еще одного героя, которого нужно освободить из тюрьмы, и артифакт **Collar of Conjuring** — его мы заберем с собой в следующую миссию. Справа от Нужного Место находится **Seer`s Hut** — можно выполнить его квест и принести **Surcoat of Counterpoise**, в награду получим **+3 attack**. Кольчужка эта лежит в восточной части карты, неподалеку от того места где находился наш корабль. А справа от нее — еще один **Seer`s Hut**. Здесь попросят принести **Badge of Courage** (для этого придется пройти вдоль берега немного вверх), а в награду нас научат заклинанию «телепорт».

Когда с этими приятными мелочами будет покончено, а отпущенные нам три месяца станут медленно но неотвратимо подходить к концу, с нашим новоприобретенным войском обходим всю карту, частью убиваем, а частью присоединяем к себе всех находящихся на ней существ, скупаем всех, кто накопился в замках (их стоит захватить чем раньше тем лучше) и кидаем всю эту орущую от страха живую плоть в жерло **skeleton transformer**`а. Должно хватить...

CORPOREAL PUNISHMENT

*«Рыцарь Смерти по имени **Mot** отказался подчиняться приказам короля **Gryphonheart**. Следует преподать хороший урок всякому, кто осмелится даже задумываться о предательстве. **Mot** попытался изолировать от на себя и свои войска. Вы должны проникнуть в его укрытие, убить предателя и принять на себя командование. Когда он будет мертв, оживите его тело... и присоедините к остальным войскам.»*



***Задание**: Для победы в этой миссии нам необходимо уничтожить **death knight Mot**. Некоторые **Border Guard** могут быть пройдены лишь если герой несет с собой артифакт из предыдущего сценария, но награду за это можно будет взять с собой в последнюю миссию этой кампании.*
***Предлагаемые бонусы**: **1) Pendant of Death** (этот артифакт делает наши войска имунными к заклинанию **destroy undead**); **2) Scrool of Protection from Earth** (этот артифакт записывает соответствующее заклинание в магическую книгу нашего героя); **3)** наш герой дополнительно получает **25** зомби*
***Размер карты**: средняя*
***Уровень сложности**: нормальный*



Негодяй и предатель **Mot** находится в юго-восточном углу карты, мы, соответственно, в северо-западном, и разделяют нас не только расстояния, но и масса существ на этих землях обитающих. Так дело не пойдет, мы года три до него будем добираться. Разве что... ну да, справа от нашего замка есть удобный проход на морское побережье, а там стоит уже готовый **shipyard**, осталось только захватить его, построить корабль — и в путь! К сиренам не пойдем - они пол нашего отряда перетопят. Когда с собирание плавающих по воде полезных предметов будут покончено, заплываем в водоворот в северо-восточном углу карты, мысленно приготовившись проститься с той частью войска, которой предстоит в нем утонуть. Стихия — с ней не поспоришь. Зато выныриваем мы уже на подземной карте. Пограничная башенка с красным флагом послушно исчезает перед героем, который несет с собой артифакт из прошлой миссии, и вот мы уже видим перед собой знакомы очертания **Seer`s Hut**. Что, опять??? Этому типу тоже нужна медалька **Badge of Courage**. И что они в ней нашли? Набираем войско, ресурсов и вообще всего нужного и полезного, что щедро разбросано по все подземной пещере, а затем возвращаемся на корабль. Снова водоворот, снова утопленные войска, и мы высаживаемся на берег где-нибудь неподалеку от маяка. Наша цель теперь - небольшой каньончик в западной части карты, слева от нашего замка **Coldreign**. Среди разбросанных вокруг озера самоцветов артифактов здесь валяется и тот что нам нужен. Впрочем, о чем это я? Они все, абсолютно все нам нужны. И **Crest of Valor** (**+1** мораль), и **Buckler of the Gnoll King** (**+4 defense**), и **Dragon Scale Armor** (**+4 attack** и **defense**). Это уже сила. Теперь можно вернуться к **Seer`s Hut** и получить обещанную награду: **+2 power**. По внешней карте еще можно побродить — артифактов на ней разбросана тьма тьмущая, да и коллекция сундуков неподалеку от города **Shadow Keep** внушает невольное уважение — ну а затем остается лишь отыскать злосчастного **Mot**`а и расплатиться с ним за все наши мытарства.



FROM DAY TO NIGHT

«Армия Эравии находится прямо перед нами. Пришло время нанести решающий удар. Король **Gryphonheart** *когда-то сам тренировал этих генералов, потому он знает все об их стратегии и тактике. Мораль решит исход этого сражения. Но мораль — это не показатель для бессмертных. С тех пор как мы пополнили войска за счет их мертвецов наши орды разрослись, и никакая мораль не устоит теперь перед нами. Скоро король* **Gryphonheart** *будет вновь править Эравией.»*



Задание: Для победы нам необходимо захватить все вражеские города и уничтожить всех вражеских героев. Через некоторые **Border Guard** сможет пройти лишь герой, несущий артифакт с предыдущего уровня, но награда будет поистине великой.

Предлагаемые бонусы: **1**) **Scrool of Death Ripple** (этот артифакт записывает соответствующее заклинание в магическую книгу нашего героя; **2**) **Dead Man`s Boots** (этот артифакт на **15%** повышает навык necromancy нашего героя); **3**) наш герой дополнительно получает трех **ghost dragon**.

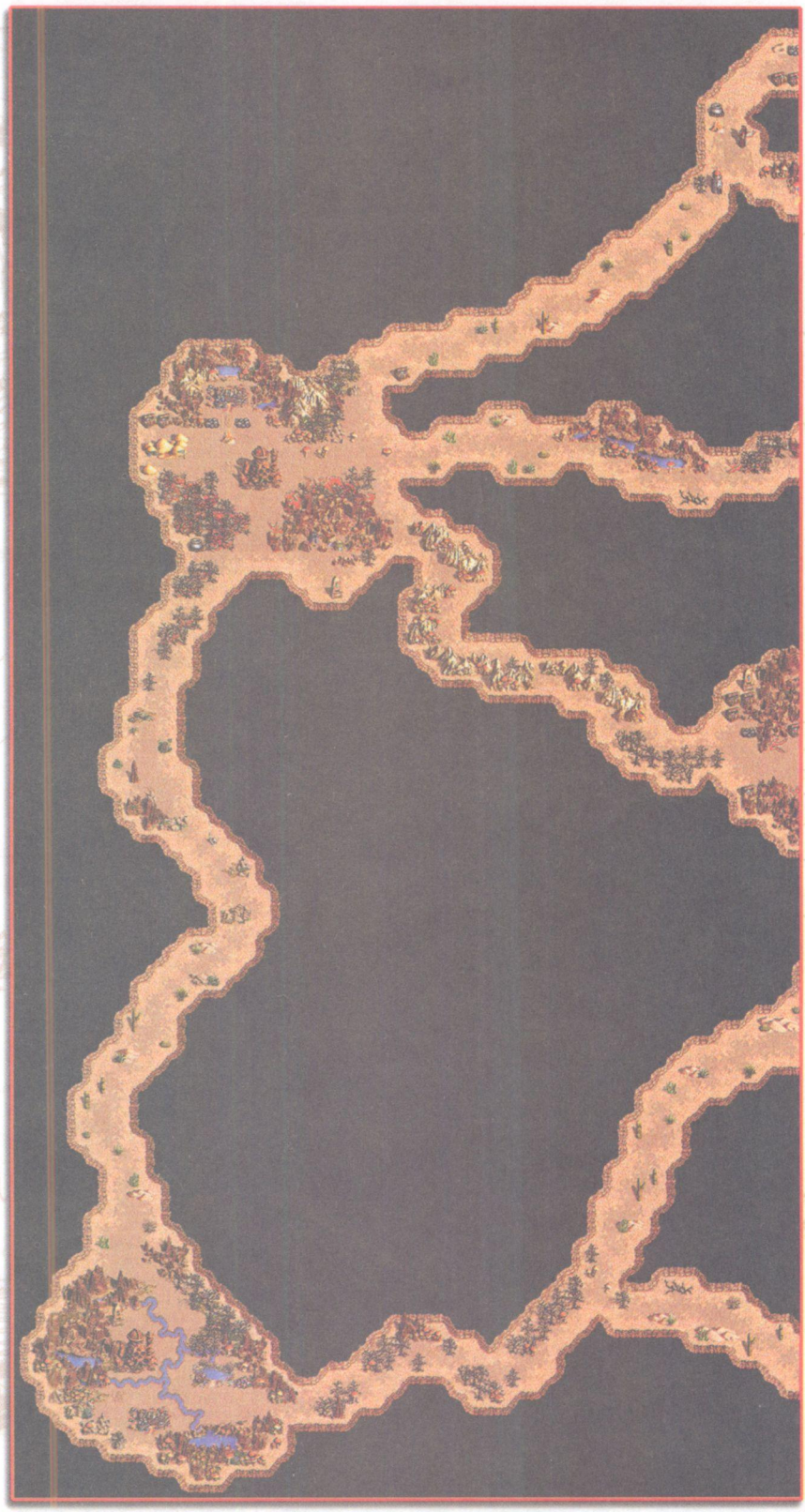
Размер карты: большая

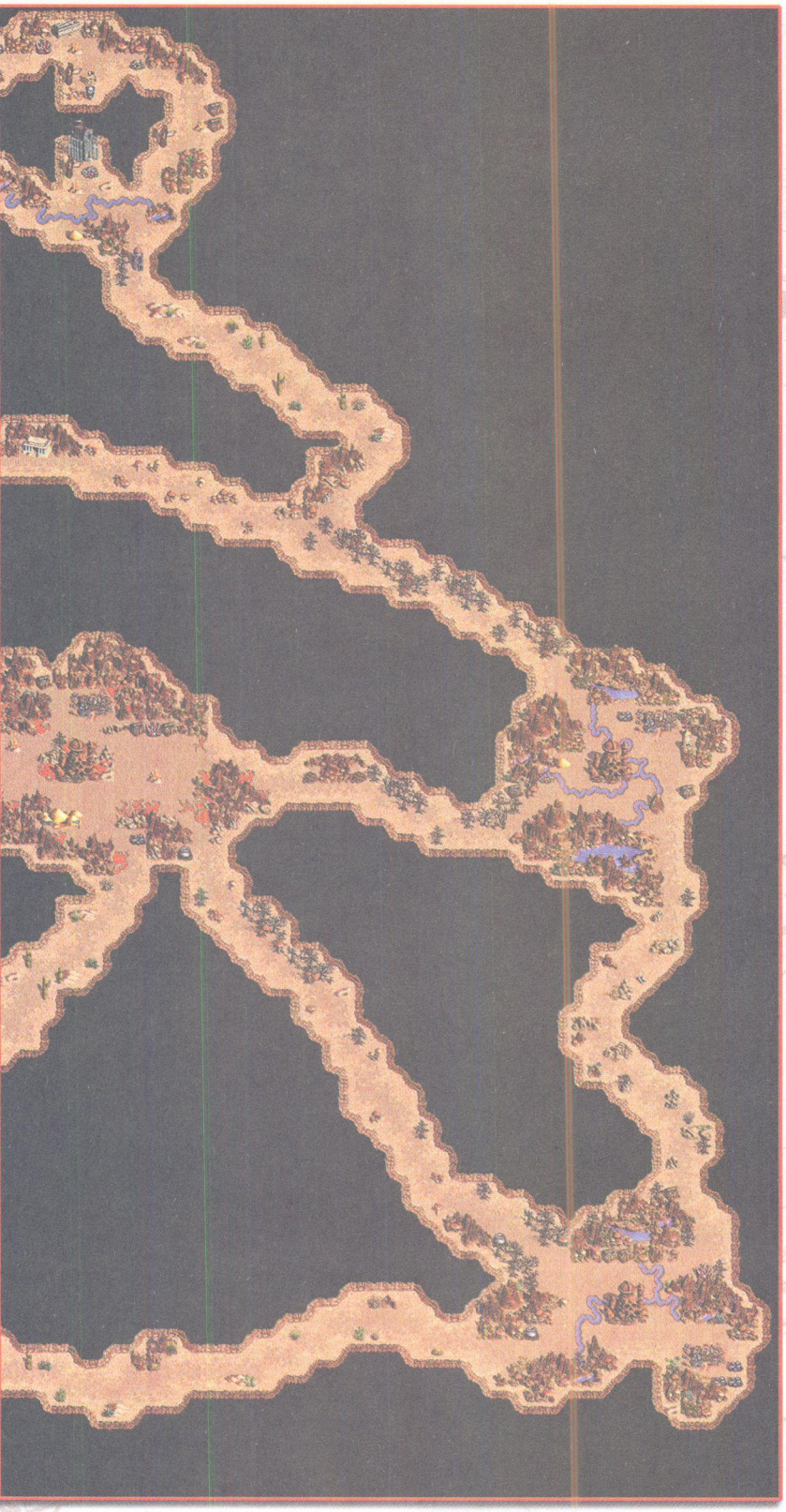
Уровень сложности: сложный

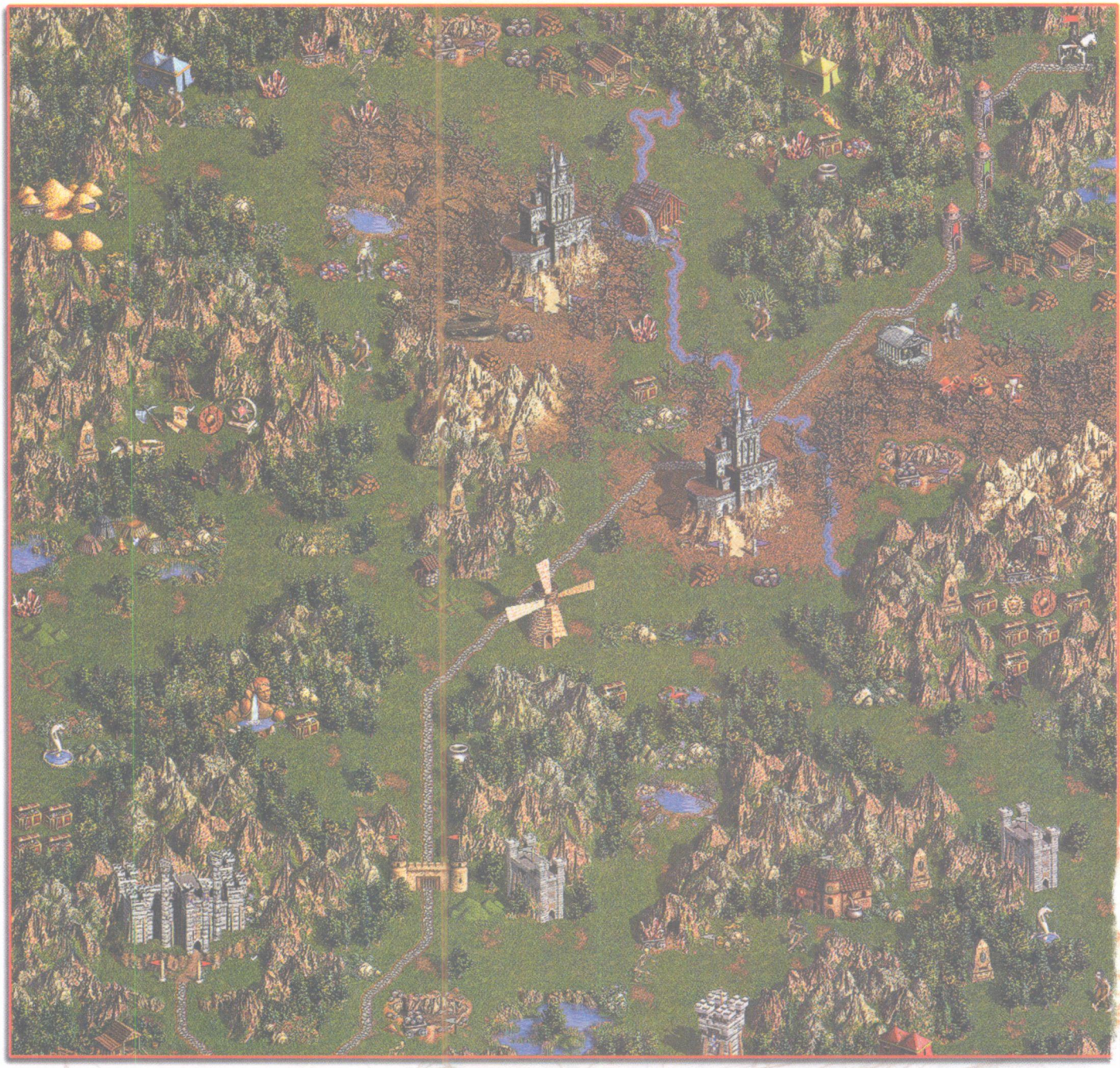
«Последний бой — он трудный самый.» Большая карта, множество врагов, пусть и не слишком активных поначалу, но все же... Попробую рассказать о парочке полезных мест на этой карте. Из предлагаемых бонусов рекомендую выбрать драконов — сила на начальном этапе решает все. Итак, перво-наперво стоит заглянуть за лабораторию алхимика справа от нашего города Blackquarter. Помимо семи приятных сундучков здесь лежат еще и три артифакта. Да какие! **Bowstring of the Unicorn`s Mane** на **10%** повышает навык archery нашего героя, **Celestial Necklace of Bliss** повышает все четыре (!) основных параметра героя на **3**, а уже знакомый нам **Armor of Wonder** — на **1**. Теперь ниже и немного левее этого же города находим настоящий кладезь военной премудрости: на небольшом пятачке земли, окруженном скалами, стоят **Mercenary Camp** (**+1 attack**), **School of War** (**+1 attack** или **defense** за **1000** золота), **Library of Enlightenment** (**+2** ко всем основным параметрам), **Marletto Tower** (**+1 defense**), **School of Magic** (**+1 power** или **knowledge** за **1000** золота), **Garden of Revelation** (**+1 knowledge**) и сразу три **Shrine of Magic** — по одному на каждый уровень заклинаний. Все наши герои просто обязаны побывать здесь. Подкрепив силы подобным образом, можно начинать потихоньку обижать наших врагов, а кого-нибудь тем временем отправить вниз под землю. Право слово, столь утомительный переход себя вполне оправдывает: уж очень много всяческих полезностей там разбросано (правда придется посетить еще и **Keymaster`s Tent** — две палатки, белую и черную, которые находятся примерно посередине внешней карты, слева и справа от города **Gateway**). Но самое главное - подземные туннели можно использовать для того чтобы без помех подобраться незамеченными к самому вражескому городу. Подобраться — и уничтожить одним быстрым ударом. Враги не то чтобы апатичны — нет, просто мы стали намного сильнее их. Если действовать быстро и решительно, эта война очень скоро закончится нашей победой.





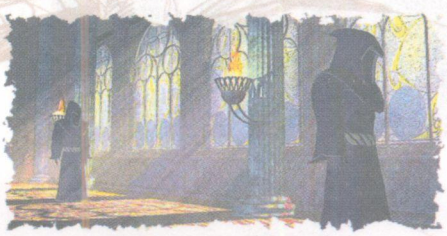






«Последний шаг в Возрождении Эравии заключается в изгнании некромантов Дейжа назад в их бесплодные земли. Но учитывая то, что теперь во главе их стоит оживший из мертвых король **Gryphonheart**, *этот шаг может оказаться самым трудным.»*

SAFE PASSAGE



«При освобождении **Steadwick** *подтвердились мои опасения. Смерть моего отца не была естественной. Он был отравлен. Следствие, проводимое генералом Морганом Кендалом, не выявило подозреваемых. Но мне стало известно, что некроманты в поисках военного стратега равного мне оживили моего отца, короля* **Gryphonheart**. *После убийства короля Вилмара он принял командование их войсками и занял их трон. Теперь они пришли к нам. Они не могут остановить монстра которого создали. В качестве жеста доброй воли они прислали гонца, который будет говорить только со мной. Он скажет мне кто убил моего отца. Найдите этого героя и приведите его ко мне.»*

Задание**: Для победы в этой миссии necromancer* ***Nimbus *должен достичь города* ***Highcastle*** *и принести с собой* ***Statesman`s Medal***. ***Nimbus*** *и еще семь сильнейших*

героев последуют за нами во вторую миссию этой кампании.

***Предлагаемые бонусы**: 1) **Boots of Speed** (этот артефакт увеличивает передвижение героя по земле); **2)** наш герой получает навык **basic logistic**; **3)** мы начинаем эту миссию с дополнительными **2500** золота*

***Размер карты**: маленькая*

***Уровень сложности**: сложный*

Все как всегда: наш герой находится на одном конце карты, некромант **Nimbus** — на другом, и вся проблема заключается в том как бы им встретиться. Просто-напросто путь преграждают сразу три башенки **Border Guard**, а ключи к ним ко всем еще предстоит поискать. Сложнее всего в этой миссии удержаться от соблазнов. Да-да, именно от соблазнов. Уж слишком много хороших артифактов разбросано по обочине дороги, но все под надежной охраной. Начнем копить войска для того чтобы с ними разобраться — безнадежно упустим время, и простое и быстрое прохождение этого этапа осложнится неимоверно. Ну и в самом деле, зачем нам артифакты? В следующую миссию их с собой все равно не возьмешь.

Итак, всего башенок три: красная, зеленая и синяя. Красная палатка **Keymaster`s Tent** находится в юго-восточном углу карты (нужно будет свернуть с дороги направо сразу после ветряной мельницы) и охраняется она некоторым количеством зомби, зеленую палатку стерегут **wight`**ы и находится она слева от дороги сразу за замком **Ghostwind**, наконец, синяя палатка скрывается в северо-западном углу карты и стерегут ее также зомби. Между прочим все они находятся в самом что ни на есть скверном расположении духа, и каждый раз дело будет заканчиваться хорошей дракой. Поэтому в первую очередь покупаем в замке войска, да и по дороге не упускаем случая заглянуть во все попадающиеся строения с целью набрать новых рекрутов. Все-таки что-то полезное от этой карты получить можно. В первую очередь это немногочисленные сундуки, скупой рукой раскиданные в нескольких потаенных уголках, затем несколько **Learning Stone** и один **Mercenary Camp**. Все это худобедно позволит нашему герою подняться уровня до десятого — что ж, и то хлеб. К тому же перед зеленой палаткой валяется еще и весьма полезный артифакт — **Red Dragon Flame Tongue**, который повышает на два параметры **attack** и **defense** нашего героя. Как только все это добро будет собрано, убираем с дороги три башенки и быстренько добегаем некромантом до нашего города.



UNITED FRONT

«Я начинаю уставать от этой войны. Итак, пусть будут некроманты. Мы договорились с ними о сотрудничестве в уничтожении короля **Gryphonheart**. *Никогда не думала, что мне придется сражаться на одной стороне с некромантами, но сегодня мы куем оружие для обеих наших армий. С их помощью и при поддержке сил* **Bracada** *и* **AvLee** *мы сможем выбить всю нежить из Эравии.»*



***Задание**: Для победы нам нужно захватить все вражеские города и уничтожить всех вражеских героев. В конце этой миссии шестеро наших лучших героев перейдут вслед за нами в финальный этап этой кампании, где их встретят лорд Haart и королева Катерина.*

***Предлагаемые бонусы**: **1)** в гарнизоне нашего замка размещаются дополнительно **35 royal griffin**; **2)** в гарнизоне нашего замка размещаются дополнительно **35 iron golem**; **3)** в гарнизоне нашего замка размещаются дополнительно **35 grand elf**.*

***Размер карты**: большая*

***Уровень сложности**: сложный*

Пожалуй, позицию лучше чем у наших врагов в этой миссии трудно себе представить. Все их города находятся на окруженных скалами участках «проклятой земли», а узкие проходы между ними надежно перекрыты гарнизонами. Можно провести целую жизнь, штурмуя эти неприступные бастионы... или же можно попытаться «взорвать» их изнутри. Для начала план наших действий таков: нужно захватить ничейный город **Highcastle**, расположенный в центре бесплодных земель. Гриффинов наших, конечно же, поместили в гарнизоне самого дальнего замка — **Cornerstone**. Ну да ладно, сходим за ними, вернемся назад к **Fallen Star** и соберем все сундуки и ресурсы справа от этого города. Теперь по тропинке поднимаемся чуть выше и забираем из-под охраны **wight**`ов **Blackshard of the Death Knight** (**+3 attack**). Еще чуть правее, на берегу залива зомби стерегут **Armor of Wonder** (**+1** ко всем основным параметрам героя). Прихватываем и его тоже и спускаемся вниз, мимо Дерева Знаний, мимо **Mercenary Camp** к юго-восточному углу карты. Здесь находится синяя палатка **Light blue Keymaster`s Tent**. Заходим в нее, и теперь у нас есть пропуск в уединенную долину, в центре которой находится **Highcastle**.

Вот только как бы туда добраться? Возвращаемся к нашему замку **Fallen Star** и идем от него на северо запад. Захватываем первый попавшийся гарнизон, и точно над ним за двумя скалами находится проход в город нашей мечты. Не зря все-таки мы сюда добирались: в **Highcastle** выстроена магическая башня четвертого уровня, а самое главное — **Upg. Portal of Glory.** Архангелы уже дожидаются нашего прибытия. Осталось лишь собрать более-менее сильное войско, и можно захватывать вражеские города один за другим. Тем более что у нас есть прекрасная возможность ударить по ним с двух флангов: наш замок **Terminus**, как и **Highcastle**, тоже нахо-





дится в бесплодных землях. Впрочем, не будем особо торопиться с победой — в следующей миссии нам понадобятся сильные герои, так что лучше еще немного попутешествовать по этой карте и поднакачать их.

FOR KING AND COUNTRY

*«Все что осталось от мертвого войска моего отца находится сейчас в **Necropolis**, его резиденции. Эти последние легионы являются для нас самыми важными. Я присоединяюсь к вам, но командовать сражением будете вы, мой генерал. Правда, есть еще один приказ, которому вы должны следовать, не задавая лишних вопросов: лорд **Haart** должен остаться в живых. Он и есть предатель. Информация, которую дали нам некроманты, подтвердилась. Лорд **Haart** был частью магического культа их короля Вилмара. Его свободно пропускали в **Steadwick**, так что отравление короля **Gryphonheart** было для него делом совсем простым. Следуя приказам короля Вилмара, он нашел способ отомстить за изгнание некромантов из Эравии. Теперь у меня есть особые планы в отношении лорда **Haart**`а...»*



***Задание**: Для победы в этой миссии нам необходимо захватить все вражеские города и замки и уничтожить всех вражеских героев, не потеряв при этом королеву Катерину и лорда **Haart**`а. Это наше последнее сражение... желаю удачи!*

***Предлагаемые бонусы**: **1) Helm of Heavenly Enlightenment** (этот артифакт повышает на 6 все основные параметры героя); **2) Tome of Earth Magic** (этот артифакт записывает в магическую книгу героя все заклинания магической Школы Земли); **3) Spellbinder`s Hat** (этот артифакт записывает в магическую книгу героя все заклинания пятого уровня).*

***Размер карты**: средний*

***Уровень сложности**: сложный*

Что ж, для этого боя были собраны лучшие наши силы. Остается не ударить в грязь лицом и с честью выйти из последнего сражения этой кампании. Из предлагаемых бонусов стоит выбрать все-таки **Helm of Heavenly Enlightenment**; магия, конечно, хороша, но **+6** ко все параметрам — еще лучше. Хотя, смотрите сами... Мощных боевых артифактов на карте будет не просто много, а чрезвычайно много. То тут то там раскиданы мечи, молоты, булавы, шлемы, прибавляющие **1**, **2**, а то и сразу **5** единиц к одному или нескольким параметрам нашего героя. Очень скоро королева Катерина, например, начинает выглядеть не хуже иного Шварцнеггера: **25 attack, 21 defense, 21 power, 22 knowledge**. И это не предел, далеко не предел. Однако пресыщение наступает чрезвычайно быстро. Что радости в драгоценностях когда их слишком много? Мы начинаем лениво перебирать уже имеющиеся артифакты, обмениваться ими между героями... А время-то идет. Просто так, для информации скажу: враги начинают игру с двумя ПОЛНОСТЬЮ ОТСТРОЕННЫМИ некромансерскими замками. Если вы не знаете на что способен полноценный **necropolis**, советую подождать пару-тройку недель и посмотреть — зрелище незабываемое. Отряды неприятеля растут как на дрожжах, а ведь есть еще и защитные гарнизоны на подступах к их замкам. Нам нужно не откладывая отстраивать свои города, собирать большое войско... и посылать вперед наименее ценных героев — если уж убьют, то по крайней мере не





королеву и не лорда. Ах, да, чуть было не забыл: подземелья. На этой карте небольшие пещеры соединены системой телепортов, немного поблуждав в которой, можно довольно быстро облазить всю подземную область. Ничего особо интересного в ней нет, за исключением разве что возможности подобраться вплотную к неприятельскому городу, минуя часть гарнизонов.

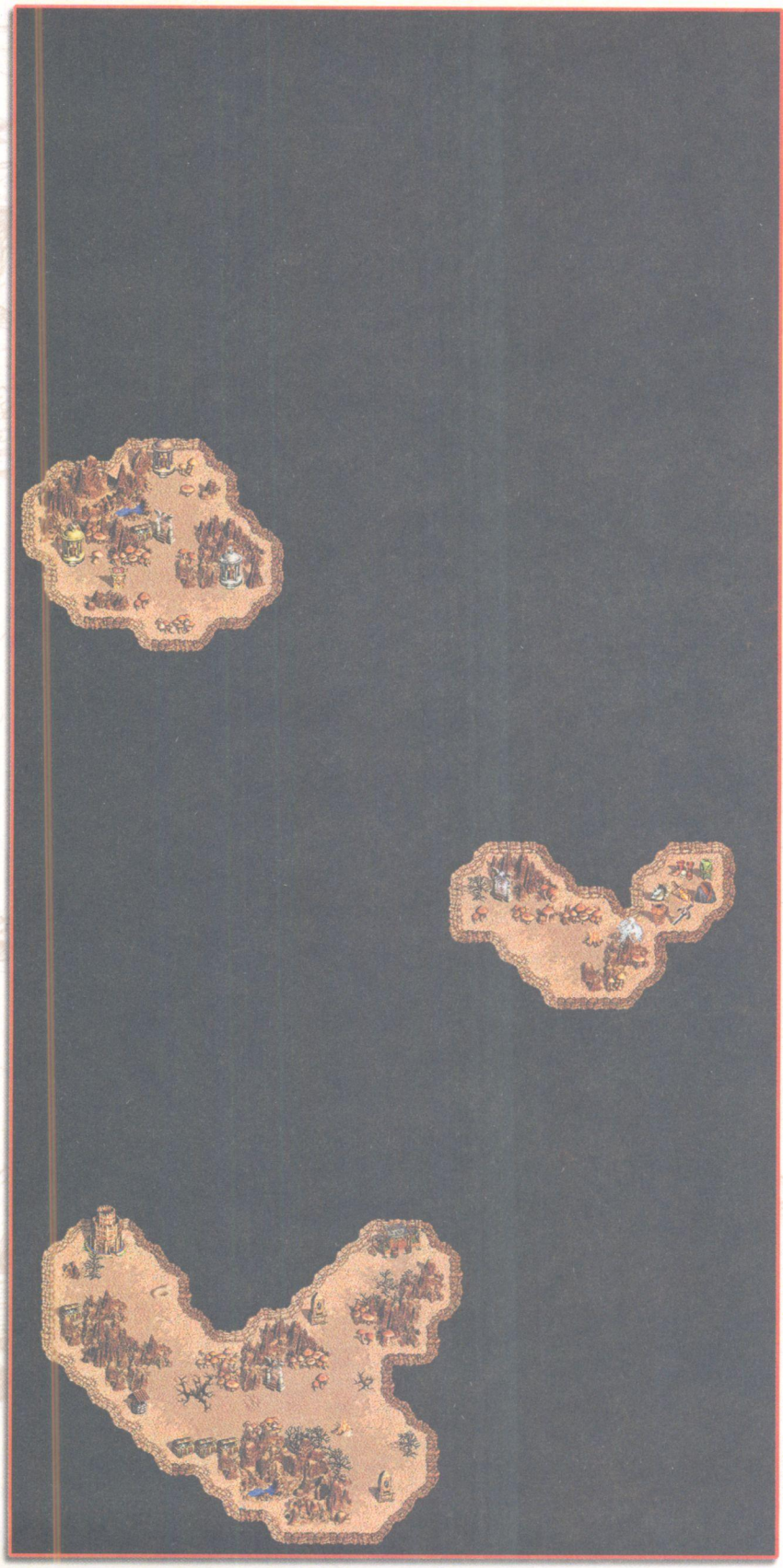
PS: Ну вот миссия окончена, отгремело последнее сражение и закончился финальный ролик. Не спешите откладывать игру в сторону. Вы помните название того **save**`а, на который записывались после окончательного разгрома мертвого войска короля **Gryphonheart**? Загрузите его, и вы попадете в уже знакомое меню где появилась еще одна дополнительная кампания — **Seeds of Discontent**.

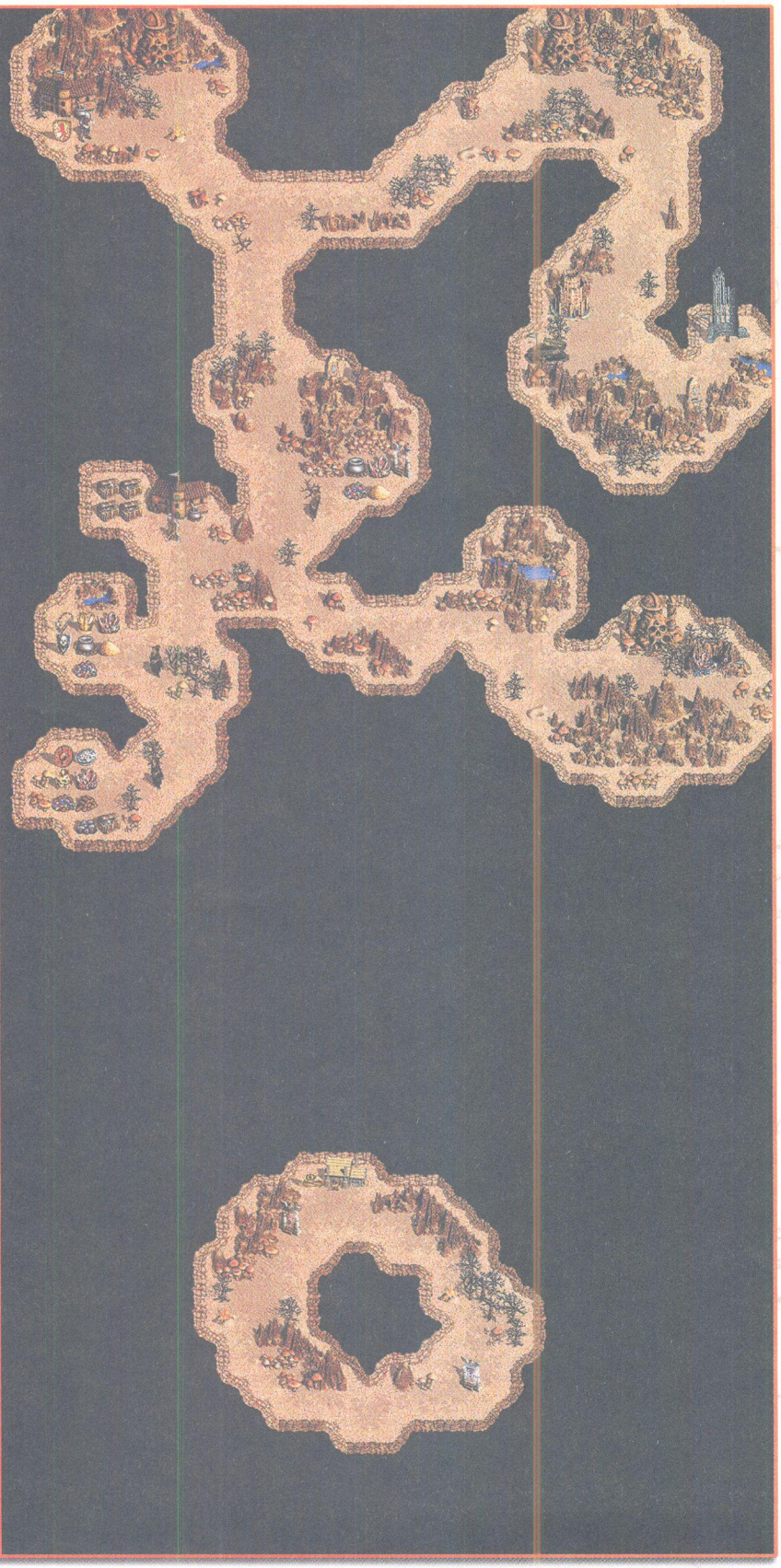












*«Захватчики были выбиты с территории Спорных Земель, и пришло время восстанавливать утраченное в этой войне. Но один человек — **Faruk Welnin** — решил освободить Спорные Земли сразу и от Эравии и от **AvLee**.»*

THE GRAIL

«Впервые за всю историю существования Спорных Земель люди и эльфы сражались бок о бок, плечом к плечу, защищая их от захватчиков. Но вот победные торжества закончились, и старая ненависть вернулась, и мы снова живем на земле конфликтов. Мы должны подумать о будущем Спорных Земель. Пришло время самим позаботиться об этом будущем. Если мы хотим, чтобы наша борьба за независимость увенчалась успехом, то нужно нечто большее, нежели просто армии, чтобы убеждать людей. Нам нужен некий символ, краеугольный камень этого мира. Ищите Грааль в Зачарованных Землях, там где единороги разговаривают с деревьями...»



***Задание**: Для победы нам нужно отыскать Грааль в течение **2**-х месяцев.*
***Предлагаемые бонусы**: **1**) **boots of speed** — этот артифакт позволит нашему герою проходить за один ход большие расстояния; **2**) дополнительные **5000** золота в начале этой миссии; **3**) наш герой дополнительно получит **4**-х **pegasi**.*
***Размер карты**: средняя*
***Уровень сложности**: нормальный*

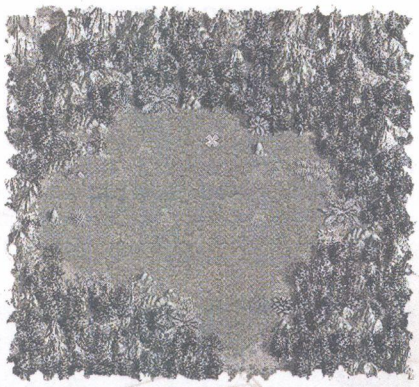
Нет ничего хуже, чем оказаться между двух огней. На этой карте у нас нет явных врагов, но и друзей нет тоже. Люди Эравии, эльфы **AvLee** — все они еще не решили, как же нужно к нам относиться. Путешествие здесь напоминает прогулку по минному полю. То и дело посреди ровной земли раздается возглас: «Засада!», и на нас нападают то лучники, то меченосцы. Но бывает и так: откуда не возьмись появляются **2** десятка людей, эльфов или единорогов, которые просто горят желанием немедленно к нам присоединиться. Из всего этого делаем следующий вывод: без небольшого отряда героям по этой карте разгуливать противопоказано, но вместе с тем всегда должен быть свободен слот-другой для нежданных рекрутов. Из предлагаемых бонусов лучше всего выбрать **boots of speed**, благо побродить придется немало. Деньги — ну зачем нам в лесу деньги? А пегасы и без того присоединятся.

Город нам достался только один и весь какой-то никудышный; все мало-мальски ценные постройки в нем заблокированы. Что ж, будем использовать его в качестве источника дохода, а за рекрутами дело не встанет - вон сколько строений разбросано по карте! У нас ведь три героя, так? Выбираем того, что посильнее — он и будет сражаться,а остальные — подавать патроны, то есть обегать в начале каждой недели подконтрольную нам территорию и собирать войска. Позже им можно будет сделать **upgrade** в **Hill Fort**, расположенном прямо над нашим замком.

Шахты и разбросанные то тут то там ресурсы можно смело игнорировать — нам они не понадобятся. Разве что немного денег... но даже тех, что зарабатывает нам город хватит с лихвой.







Теперь, собственно, сам Грааль. На поверхности земли его, конечно же, нет — спрятали и забыли, а нужное место нанесли на карту, отдельные детали которой изображены на особых каменных обелисках. Пять белых каменных столбиков расположены вокруг замка, два зеленых — в северо-восточной и северо-западной частях карты. Впрочем, если нет особого желания обегать их все, я могу сказать,где закопан артифакт. К северу от нашего замка есть небольшая поляна. Ошибиться тут нельзя, ее единственную охраняют сразу единороги, дендроиды, **zealot**'ы, ангелы и архангелы, выстроенные в торжественном беспорядке по всей ее площади. Так вот, точно под ногами у верхнего правого **dendroid soldier**'а и лежит закопанный Грааль. Становимся на это место, ждем следующего дня и выбираем опцию «**dig**» из меню «**adventure options**». Артифакт в наших руках!



THE ROAD HOME

«Наше дело стало всеобщим. Поразительно, но множество людей присоединилось к эльфийскому народу в едином видении нашей независимости. Однако кланы, преданные Эравии и **AvLee**, *собираются остановить нас. Мы не можем продолжать, не имея за собой сильной базы для наших операций.* **Faruk Welnin**, *мэр города* **Welnin**, *прислал гонца. Он предлагает нам свою защиту и поддержку. И сейчас начинается наша борьба за независимость. Мы должны пробиться к городу и установить в нем Грааль. После этого* **Welnin** *станет нашей базой.»*



***Задание**: Для победы в этой миссии **ranger Ryland** должен добраться до города **Welnin** вместе с Граалем и выстроить там достойный дом для этого артефакта.*
***Предлагаемые бонусы**: **1)** наш город получает магическую башню третьего уровня; **2)** дополнительно **5000** золота в начале этой миссии; **3)** наш герой получает дополнительно троих **dendroid soldiers**.*
***Размер карты**: средняя*
***Уровень сложности**: нормальный*

Обман это все, обман и надувательство. Ну зачем, спрашивается, нужна магическая башня в городе, до которого мы доберемся лишь к концу миссии? А золото? Да его за один ход можно набрать, прямо вокруг **Welnin** и раскидано. Остается лишь одно: взять себе в попутчики **dendroid soldiers**. Но и у этих бравых ребят есть все шансы остаться невостребованными. Еще в самом начале миссии нам советуют не отвлекаться на стычки с врагом, а целеустремленно двигаться к цели — городу **Welnin**. Он находится в юго-восточном углу карты, мы, в лучших традициях жанра, — в противоположном северо-западном. Все пространство между нами заполнено настоящим лабиринтом лесов и гор. Есть и враги, как же без них — целых два эравийских замка, и еще один, принадлежащий эльфам. Но специальную охоту на нас никто устраивать не собирается — достаточно просто обходить эти города стороной, и враги будут равнодушно заниматься своими повседневными делами. Но что самое приятное — обычные существа также включились во всеобщую неразбериху под названием «кто за кого воюет». Часто бывает так: заходим мы на какую-нибудь лесную поляну, а на экране появляется сообщение типа: «Разведчики сообщают, что **dendroid guard** в этом регионе сочувствуют нашему делу». «Сочувствуют» — это хорошо, это значит не только мимо себя пропустят, но еще и присоединиться к нашему войску захотят. Потому что совсем без драки обойтись наверняка не удастся: **Welnin** окружен кольцом лесов и гор, проходы в которых охраняются различными существами. Вся хитрость состоит в том чтобы набрать как можно больше халявного войска на начальном этапе. Немного поэкспериментировав с картой, мне удалось добраться до города, ввязавшись всего в одно (!) сражение с какими-то невменяемыми пегасами, а войско мое к тому времени разрослось до весьма солидных размеров. С таким даже и связываться-то боялись, просто разбегались с дороги как тараканы.

Проще всего будет пройти до **Claxton**'а по верху карты, затем, минуя мельницу, вниз к проходу на магические земли **Welnin**, периодически отклоняясь от основного маршрута в





поисках пополнения. На ресурсы и прочие артифакты можно не обращать внимания, единственная постройка, которую нам предстоит возвести оказавшись в городе, даже денег не требует. Просто заходим в **Village Hall** и на вопрос желаем ли мы, чтобы этот город стал постоянным домом для Грааля, отвечаем «да». На пустыре воздвигнется новое сооружение — **Spirit Guardian**, которое отныне будет приносить нам **5000** золота ежедневно, увеличит в полтора раза еженедельный прирост всех существ и повысит удачу всех героев на два.



INDEPENDENCE

*«Мы продвинулись очень быстро. Теперь армии Эравии и **AvLee** прибыли для того чтобы «восстановить порядок». Это угрожает не только нашим планам о независимости, столь враждебные действия могут разжечь большую войну. Наш долг — сбросить правление Эравии и **AvLee** в Спорных Землях и сделать **Welnin** их новой столицей. В противном случае мы можем потерять все ради чего сражались, а две великих нации возобновят резню времен Дровяных Войн. Сегодня мы провозглашаем свою независимость.»*



***Задание**: Для победы нам необходимо построить **capitol** в городе **Welnin**. Лишь тогда Спорные Земли смогут стать по-настоящему свободными.*

***Предлагаемые бонусы**: **1)** наш герой дополнительно получает трех **dendroid soldier**; **2)** наш герой дополнительно получает шестерых **dendroid guard**; **3)** мы дополнительно получаем **12** дерева в начале этой миссии.*

***Размер карты**: средний*

***Уровень сложности**: нормальный*

Задача на первый взгляд кажется чрезвычайно простой: нужно построить capitol в одном единственном городе. Но давайте-ка посчитаем, что нам для этого потребуется. Итак: **town hall** (**2500** золота), **citadel** (**5** руды, **2500** золота), **blacksmith** (**5** дерева, **1000** золота), **mage guild level 1** (**5** дерева, **5** руды, **2000** золота), **marketplace** (**5** дерева, **500** золота), **city hall** (**5000** золота), **castle** (**10** дерева, **10** руды, **5000** золота) и, наконец, сам **capitol** (**10000** золота). Подводим итог: всего нам понадобится **28500** золота, **20** руды и **25** дерева. Деньги — не проблема, статуя в городе добросовестно приносит нам по **5000** в день, запас руды у нас есть с самого начала миссии, а вот дерево... С ним возникает напряженка, достойная времен Дровяных Войн. Все лесопилки в округе бастуют, и нам придется полагаться лишь на собственные запасы. Но мало того — в окрестных лесах появилась новая разновидность повстанцев — «дровяные браконьеры» попросту воруют бревна у нас со складов! С первого же хода миссии мы недосчитываемся **20** дерева; полученный бонус — **12 wood** — поможет нам продержаться какое-то время, но через несколько дней дерево вновь начнет пропадать со складов. Добро бы только оно, но еще ведь и золото воруют — каждый день с завидным постоянством мы лишаемся **1** wood и **3500 gold**. Как же пополнить наши запасы? Ну, во-первых, вокруг замка стоит множество различных существ, и некоторые из них охраняют не только артифакты, но и бревна. Почему мы должны с боем забирать у них явно наши же ресурсы, это, конечно, вопрос, но при удачном стечении обстоятельств многие из этих бездельников сами захотят присоединиться к нашему войску. Но «счетчик» тикает: каждый день в минус уходит еще одна единица дерева. Что ж, можно попробовать поторговать на рынке, зря мы его что ли строили? За одно бревно здесь придется отдать **2500** золота или же, к примеру, **5** самоцветов. Грабеж, конечно же, но другого выхода у нас попросту нет. Если и этот способ не помог отстроиться



до конца, остается только отправиться «на большую дорогу» — выйти за пределы магической земли вокруг нашего замка и отбивать дерево у кого-нибудь во внешнем жестоком мире. Однако как только **capitol** горделиво возвысится над новой столицей Спорных Земель, наши мытарства будут закончены, как и последняя миссия в этой игре.





Приложение №1: СВОДНАЯ ТАБЛИЦА ЮНИТОВ

Обозначения в таблице:

Юнит — название юнита
Cst — cost — стоимость вербовки одной боевой единицы
Atc — attack — сила атаки
Def — defence — уровень защиты
Hlt — health — количество единиц повреждения, необходимые для летального исхода
Dmg — damage — количество единиц повреждения, наносимые противнику при атаке
Sht — shots — количество выстрелов, допустимое в одной битве
Mov — movement — способ перемещения
Spd — speed — скорость перемещения (количество ромбиков за один ход)
Здание — название структуры, неоходимой для производства данной воинской единицы
Стоимость Здания — стоимость работ по строительству нужного здания
Необходимо — какие из зданий необходимо возвести перед этим
Cr/w — creatures/week — сколько юнитов данного типа будет обучено за неделю

Юнит	Cst	Atc	Def	Hlt	Dmg	Sht	Mov	Spd	Здание	Стоимость Здания	Необходимо	Cr/W
									Castle			
Pikeman	60	4	5	10	1-3	-	земля	4	Guardhouse	500g/10 ore	Fort	14
Halberdier	**75**	**6**	**5**	**10**	**2-3**	**-**	**земля**	**5**	**Upg. Guardhouse**	**1000g/5 ore**	**Guardhouse**	**14**
Archer	100	6	3	10	2-3	12	земля	4	Archer's Tower	1000g/5 wood/5 ore	Guardhouse	9
Marksman	**150**	**6**	**3**	**10**	**2-3**	**24**	**земля**	**6**	**Upg. Archer's Tower**	**1000g/5 wood/5 ore**	**Archer's Tower**	**9**
Griffin	200	8	8	25	3-6	-	воздух	6	Griffin Tower	1000g/5 ore	Barracks	7
Royal Griffin	**240**	**9**	**9**	**25**	**3-6**	**-**	**воздух**	**9**	**Upg. Griffin Tower**	**1000g/5 ore**	**Griffin Tower**	**7**
Swordsman	300	10	12	35	6-9	-	земля	5	Barracks	2000g/5 ore	Guardhouse, Blacksmith	4
Crusader	**400**	**12**	**12**	**35**	**7-10**	**-**	**земля**	**6**	**Upg. Barracks**	**2000g/5 ore/5 crystal**	**Barracks**	**4**
Monk	400	12	7	30	10-12	12	земля	5	Monastery	3000g/5 wood/5 ore/2 crystal/2 gems/2 mercury/2 sulfur	Mage Guild Lev. 1, Barracks	3
Zealot	**450**	**12**	**10**	**30**	**10-12**	**24**	**земля**	**7**	**Upg. Monastery**	**1000g/2 wood/2 ore/2 crystal/2 gems/2 mercury/2 sulfur**	**Monastery**	**3**
Cavalier	1000	15	15	100	15-25	-	земля	7	Training Ground	5000g/20 wood	Stables	2
Champion	**1200**	**16**	**16**	**100**	**20-25**	**-**	**земля**	**9**	**Upg. Training Ground**	**3000g/10 wood**	**Training Ground**	**2**
Angel	3000	20	20	200	50	-	воздух	12	Portal of Glory	20000g/10 crystal/10 gem/10 mercury/10 sulfur	Monastery	1
Archangel	**5000**	**30**	**30**	**250**	**50**	**-**	**воздух**	**18**	**Upg. Portal of Glory**	**20000g/10 crystal/10 gem/10 mercury/10 sulfur**	**Portal of Glory**	**1**
									Dungeon			
Troglodyte	50	4	3	5	1-3	-	земля	4	Warren	400g/10 wood	Fort	14
Infernal Troglodyte	**65**	**5**	**4**	**6**	**1-3**	**-**	**земля**	**5**	**Upg. Warren**	**1000g/5 wood**	**Warren**	**14**
Harpy	130	6	5	14	1-4	-	воздух	6	Harpy Loft	1000g/2 crystal/2 sulfur	Warren	8
Harpy Hag	**170**	**6**	**6**	**14**	**1-4**	**-**	**воздух**	**9**	**Upg. Harpy Loft**	**1000g**	**Harpy Loft**	**8**
Beholder	250	9	7	22	3-5	12	земля	5	Pillar of Eyes	1000g/1 wood/1 ore/1 crystal/1 gems/1 mercury/1 sulfur	Warren	7
Evil Eye	**280**	**10**	**8**	**22**	**3-5**	**24**	**земля**	**7**	**Upg. Pillar of Eyes**	**1000g/1 wood/1 ore/1 crystal/1 gems/1 mercury/1 sulfur**	**Pillar of Eye**	**7**
Medusa	300	9	9	25	6-8	4	земля	5	Chapel of Stilled Voices	2000g/5 wood/10 ore	Harpy Loft	4
Medusa Queen	**330**	**10**	**10**	**30**	**6-8**	**8**	**земля**	**6**	**Upg. Chapel of Stilled Voices**	**1500g/5 wood**	**Chapel of Stilled Voices**	**4**
Minotaur	500	14	12	50	12-20	-	земля	6	Labyrinth	4000g/10 ore/10 gem	Chapel of Stilled Voices	3
Minotaur King	**575**	**15**	**15**	**50**	**12-20**	**-**	**земля**	**8**	**Upd. Labyrinth**	**3000g/5 ore/5 gem**	**Labyrinth**	**3**
Manticore	850	15	13	80	14-20	-	воздух	7	Manticore Lair	5000g/5 wood/5 ore/5 mercury/5 sulfur	Chapel of Stilled Voices	2
Scorpicore	**1050**	**16**	**14**	**80**	**14-20**	**-**	**воздух**	**11**	**Upg. Manticore Lair**	**3000g/5 wood/5 ore/5 mercury/5 sulfur**	**Manticore Lair**	**2**
Red Dragon	2500/1 sulfur	19	19	180	40-50	-	воздух	11	Dragon Cave	15000g/15 wood/15 ore/20 sulfur	Mage Guild Lev. II, Labyrinth, Manticore Lair	1
Black Dragon	**4000/2 sulfur**	**25**	**25**	**300**	**40-50**	**-**	**воздух**	**15**	**Upg. Dragon Cave**	**15000g/15 wood/15 ore/20 sulfur**	**Dragon Cave**	**1**
Юнит	**Cst**	**Atc**	**Def**	**Hlt**	**Dmg**	**Sht**	**Mov**	**Spd**	**Здание**	**Стоимость Здания**	**Необходимо**	**Cr/W**

Юнит	Cst	Atc	Def	Hlt	Dmg	Sht	Mov	Spd	Здание	Стоимость Здания	Необходимо	Cr/W
									Fortress			
Gnoll	50	3	5	6	2-3	-	земля	4	Gnoll Hut	400g/10 wood	Fort	12
Gnoll Maradeur	**70**	**4**	**6**	**6**	**2-3**	**-**	**земля**	**5**	**Upg. Gnoll Hut**	**1000g/10 wood**	**Tavern, Gnoll Hut**	**12**
Lizardman	110	5	6	12	1-3	12	земля	4	Lizard Den	1000g/5 wood	Gnoll Hut	8
Lizard Warrior	**130**	**5**	**7**	**12**	**2-3**	**24**	**земля**	**5**	**Upg. Lizard Den**	**1000g/5 wood**	**Lizard Den**	**8**
Serpent Fly	220	6	8	20	2-5	-	воздух	9	Serpent Fly Hive	1000g/5 wood/ 2 mercury/2 sulfur	Gnoll Hut	8
Dragon Fly	**240**	**6**	**8**	**20**	**2-5**	**-**	**воздух**	**13**	**Upg. Serpent Fly Hive**	**1000g/2 mercury/2 sulfur**	**Serpent Fly Hive**	**8**
Basilisk	325	11	11	35	6-10	-	земля	5	Basilisk Pit	2000g/5 wood/10 ore	Serpent Fly Hive	4
Greater Basilisk	**400**	**12**	**12**	**40**	**6-10**	**-**	**земля**	**7**	**Upg. Basilisk Pit**	**2000g/5 wood/5 ore**	**Basilisk Pit**	**4**
Gorgon	525	10	14	70	12-16	-	земля	5	Gordon Lair	2500g/10 wood/10 ore/ 5 mercury/5 sulfur	Serpent Fly Hive, Lizard Den	3
Mighty Gorgon	**600**	**11**	**16**	**70**	**12-16**	**-**	**земля**	**6**	**Upg. Gordon Lair**	**2000g/5 wood/5 ore**	**Gordon Lair, Resourse Silo**	**3**
Wyvern	800	14	14	70	14-18	-	воздух	7	Wyvern Nest	3500g/15 wood	Lizard Den	2
Wyvern Monarch	**1100**	**14**	**14**	**70**	**18-22**	**-**	**воздух**	**11**	**Upg. Wyvern Nest**	**3000g/10 wood/10 mercury**	**Wyvern Nest**	**2**
Hydra	2200	16	18	175	25-45	-	земля	5	Hydra Pond	10000g/10 wood/ 10 ore/10 sulfur	Basilisk Pit, Wyvern Lair	1
Chaos Hydra	**3500/ 1 sulfur**	**18**	**20**	**250**	**25-45**	**-**	**земля**	**7**	**Upg. Hydra Pond**	**15000g/10 wood/ 10 ore/20 sulfur**	**Hydra Pond**	**1**
									Inferno			
Imp	50	2	3	4	1-2	-	земля	5	Imp Crucible	300g/5 wood/5 ore	Fort	15
Familiar	**60**	**4**	**4**	**4**	**1-2**	**-**	**земля**	**7**	**Upg. Imp Crucible**	**1000g**	**Imp Crucible**	**15**
Gog	125	6	4	13	2-4	12	земля	4	Hall of Sins	1000g/5 ore	Imp Crucible	8
Magog	**175**	**7**	**4**	**13**	**2-4**	**24**	**земля**	**6**	**Upg. Hall of Sins**	**1000g/5 mercury**	**Hall of Sins**	**8**
Hell Hound	200	10	6	25	2-7	-	земля	7	Kennels	1500g/10 wood	Imp Crucible	5
Cerberus	**250**	**10**	**8**	**25**	**2-5**	**-**	**земля**	**8**	**Upg. Kennels**	**1500g/5 sulfur**	**Kennels**	**5**
Demon	250	10	10	35	7-9	-	земля	5	Demon Gate	2000g/5 wood/5 ore	Hall of Sins	4
Horned Demon	**270**	**10**	**10**	**40**	**7-9**	**-**	**земля**	**6**	**Upg. Demon Gate**	**2000g/5 wood/5 ore**	**Demon Gate**	**4**
Pit Fiend	500	13	13	45	13-17	-	земля	6	Hell Hole	3000g	Demon Gate	3
Pit Lord	**700**	**13**	**13**	**45**	**13-17**	**-**	**земля**	**7**	**Upg. Hell Hole**	**3000g/5 mercury/5 sulfur**	**Magic Guild lev.II, Hell Hole**	**3**
Efreeti	900	16	12	90	16-24	-	воздух	9	Fire Lake	4000g/10 ore/3 gem/ 3 mercury/3 sulfur	Magic Guild lev.I, Demon Gate	2
Efreet Sultan	**1100**	**16**	**14**	**90**	**16-24**	**-**	**воздух**	**13**	**Upg. Fire Lake**	**3000g/5 ore/5 gem/ 5 mercury/5 sulfur**	**Fire Lake**	**2**
Devil	2700/ 1 mercury	19	21	160	30-40	-	телепорт	11	Forsaken Palace	15000g/10 wood/ 10 ore/20 mercury	Hell Hole, Fire Lake	1
Arch Devil	**4500/ 2 mercury**	**26**	**28**	**200**	**30-40**	**-**	**телепорт**	**17**	**Upg. Forsaken Palace**	**20000g/5 wood/ 5 ore/20 mercury**	**Forsaken Palace**	**1**
									Necropolis			
Skeleton	60	5	4	6	1-3	-	земля	4	Cursed Temple	400g/5 wood/5 ore	Fort	12
Skeleton Warrior	**70**	**6**	**6**	**6**	**1-3**	**-**	**земля**	**5**	**Upg. Cursed Temple**	**1000g/5 wood/5 ore**	**Cursed Temple**	**12**
Walking Dead	100	5	5	15	2-3	-	земля	3	Graveyard	1000g/5 ore	Cursed Temple	8
Zombie	**125**	**5**	**5**	**20**	**2-3**	**-**	**земля**	**4**	**Upg. Graveyard**	**1000g/5 wood/5 ore**	**Graveyard**	**8**
Wight	200	7	7	18	3-5	-	воздух	5	Tomb of Souls	1500g/5 wood/5 ore	Cursed Temple	7
Wraith	**230**	**7**	**7**	**18**	**3-5**	**-**	**воздух**	**7**	**Upg. Tomb of Souls**	**1500g/5 mercury**	**Tomb of Soul**	**7**
Vampire	360	10	9	30	5-8	-	воздух	6	Estate	2000g/5 wood/5 ore	Graveyard	4
Vampire Lord	**500**	**10**	**10**	**40**	**5-8**	**-**	**воздух**	**9**	**Upg. Estate**	**2000g/5 wood/10 crystal/ 10 gem**	**Estate, Necromancy Amp**	**4**
Lich	550	13	10	30	11-13	12	земля	6	Mausoleum	2000g/10 ore/10 sulfur	Mage Guild Lev. I, Graveyard	3
Power Lich	**600**	**13**	**10**	**40**	**11-15**	**24**	**земля**	**7**	**Upg. Mausoleum**	**2000g/5 ore/5 sulfur**	**Mausoleum**	**3**
Black Knight	1200	16	16	120	15-30	-	земля	7	Hall of Darkness	6000g/10 wood/10 ore	Estate, Mausoleum	2
Dread Knight	**1500**	**18**	**18**	**120**	**15-30**	**-**	**земля**	**9**	**Upg. Hall of Darkness**	**3000g/5 wood/5 ore/2 crystal/2 gems/2 mercury/2 sulfur**	**Hall of Darkness**	**2**
Bone Dragon	1800	17	15	150	25-50	-	воздух	9	Dragon Vault	10000g/5 wood/5 ore/5 crystal/5 gem/5 mercury/5 sulfur	Hall of Darkness	1
Ghost Dragon	**3000/ 1 mercury**	**19**	**17**	**200**	**25-50**	**-**	**воздух**	**14**	**Upg. Dragon Vault**	**15000g/5 wood/5 ore/ 20 mercury**	**Dragon Vault**	**1**
									Rampart			
Centaur	70	5	3	8	2-3	-	земля	6	Centaur Stables	500g/10 wood	Fort	14
Centaur Captain	**90**	**6**	**3**	**10**	**2-3**	**-**	**земля**	**8**	**Upg. Centaur Stables**	**1000g/5 wood**	**Centaur Stables**	**14**
Dwarf	120	6	7	20	2-4	-	земля	3	Dwarf Cottage	1000g/5 wood	Centaur Stables	8
Battle Dwarf	**150**	**7**	**7**	**20**	**2-4**	**-**	**земля**	**5**	**Upg. Dwarf Cottage**	**1000g/5 wood**	**Dwarf Cottage**	**8**

Юнит	Cst	Atc	Def	Hlt	Dmg	Sht	Mov	Spd	Здание	Стоимость Здания	Необходимо	Cr/W

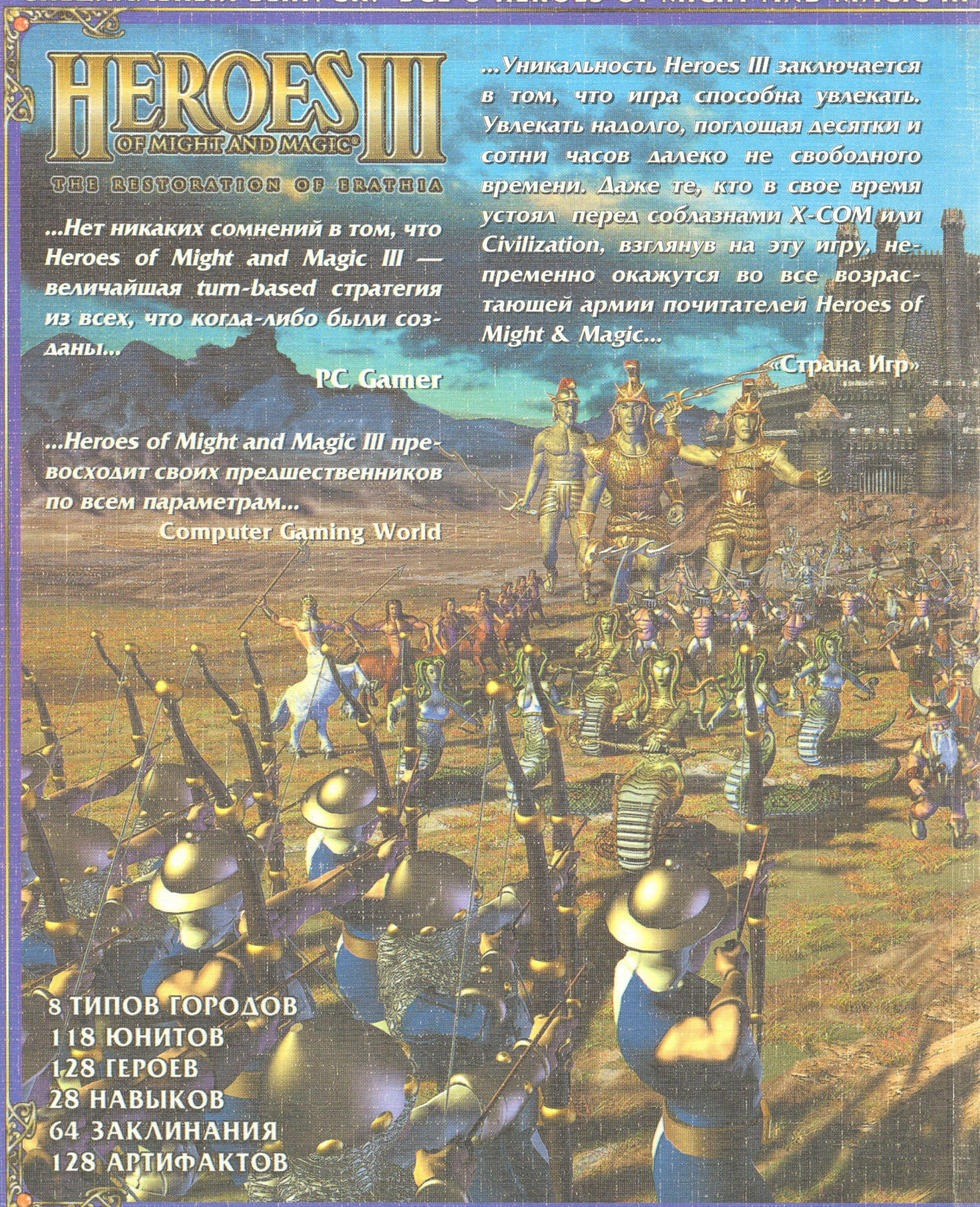
Юнит	Cst	Atc	Def	Hlt	Dmg	Sht	Mov	Spd	Здание	Стоимость Здания	Необходимо	Cr/W
Wood Elf	200	9	5	15	3-5	24	земля	6	Homestead	1500g/10 wood	Centaur Stables	7
Grand Elf	**225**	**9**	**5**	**15**	**3-5**	**24**	**земля**	**7**	**Upg. Homestead**	**1500g/10 wood**	**Homestead**	**7**
Pegasus	250	9	8	30	5-9	-	воздух	8	Enchanted Spring	2000g/10 crystal	Homestead	5
Silver Pegasus	**275**	**9**	**10**	**30**	**5-9**	**-**	**воздух**	**12**	**Upg. Enchanted Spring**	**2000g/5 crystal**	**Enchanted Spring**	**5**
Dendroid Guard	350	9	12	55	10-14	-	земля	3	Dendroid Arches	2500g	Homestead	3
Dendroid Soldier	**425**	**9**	**12**	**65**	**10-14**	**-**	**земля**	**4**	**Upg. Dendroid Arches**	**1500g**	**Dendroid Arches**	**3**
Unicorn	850	15	14	90	18-22	-	земля	7	Unicorn Glade	4000g/5 wood/5ore/ 10 gem	Dendroid Arches, Enchanted Spring	2
War Unicorn	**950**	**15**	**14**	**110**	**18-22**	**-**	**земля**	**9**	**Upg. Unicorn Glade**	**3000g/5 gem**	**Unicorn Glade**	**2**
Green Dragon	2400/ 1 crystal	18	18	180	40-50	-	воздух	10	Dragon Cliffs	10000g/30 ore/20 crystal	Magic Guild Lev.II, Unicorn Glade	1
Gold Dragon	**4000/ 2 crystal**	**27**	**27**	**250**	**40-50**	**-**	**воздух**	**16**	**Upg. Dragon Cliffs**	**20000g/30 ore/20 crystal**	**Magic Guild Lev.III, Dragon Cliffs**	**1**
									Stronghold			
Goblin	40	4	2	5	1-2	-	земля	5	Goblin Barracks	200g/5 wood/5 ore	Fort	15
Hobgoblin	**50**	**5**	**3**	**5**	**1-2**	**-**	**земля**	**7**	**Upg. Goblin Barracks**	**1000g/5 wood/5 ore**	**Goblin Barracks**	**15**
Wolf Rider	100	7	5	10	2-4	-	земля	6	Wolf Pen	1000g/10 wood/5 ore	Goblin Barracks	9
Wolf Raider	**140**	**8**	**5**	**10**	**3-4**	**-**	**земля**	**8**	**Upg. Wolf Pen**	**1000g/5 wood/5 ore**	**Upg. Goblin Barracks, Wolf Pen**	**9**
Orc	150	8	4	15	2-5	12	земля	4	Orc Tower	1000g/5 wood/5 ore	Goblin Barracks	7
Orc Chieftain	**165**	**8**	**4**	**20**	**2-5**	**24**	**земля**	**5**	**Upg. Orc Tower**	**1000g/2 wood/2 ore**	**Blacksmith, Orc Tower**	**7**
Ogre	300	13	7	40	6-12	-	земля	4	Ogre Fort	2000g/20 wood	Orc Tower	4
Ogre Mage	**400**	**13**	**7**	**60**	**6-12**	**-**	**земля**	**5**	**Upg. Ogre Fort**	**2000g/5 wood/5 ore/ 5 gem**	**Magic Guild Lev.I, Ogre Fort**	**4**
Roc	600	13	11	60	11-15	-	воздух	7	Cliff Nest	2500g/10 ore	Wolf Pen	3
Thunderbird	**700**	**13**	**11**	**60**	**11-15**	**-**	**воздух**	**11**	**Upg. Cliff Nest**	**2500g/5 wood/5 ore**	**Cliff Nest**	**3**
Cyclops	750	15	12	70	16-20	16	земля	6	Cyclops Cave	3500g/20 ore/20 crystal	Ogre Fort	2
Cyclops King	**1100**	**17**	**13**	**70**	**16-20**	**24**	**земля**	**8**	**Upg. Cyclops Cave**	**3000g/5 wood/5 ore**	**Cyclops Cave**	**2**
Behemoth	1500	17	17	160	30-50	-	земля	6	Behemoth Lair	10000g/10 wood/10 ore/ 10 crystal	Cliff Nest	1
Ancient Behemoth	**3000/ 1 crystal**	**19**	**19**	**300**	**30-50**	**-**	**земля**	**9**	**Upg. Behemoth Lair**	**15000g/10 wood/10 ore/ 20 crystal**	**Behemoth Lair**	**1**
									Tower			
Gremlin	30	3	3	4	1-2	-	земля	4	Workshop	300g/5 wood/5 ore	Fort	16
Master Gremlin	**40**	**4**	**4**	**4**	**1-2**	**8**	**земля**	**5**	**Upg. Workshop**	**1000g**	**Workshop**	**16**
Stone Gargoyle	130	6	6	16	2-3	-	воздух	6	Parapet	1000g/10 ore	Workshop	9
Obsidian Gargoyle	**160**	**7**	**7**	**16**	**2-3**	**-**	**воздух**	**9**	**Upg. Parapet**	**1500g/5 ore**	**Parapet**	**9**
Stone Golem	150	7	10	30	4-5	-	земля	3	Golem Factory	2000g/5 wood/5 ore	Workshop	6
Iron Golem	**200**	**9**	**10**	**35**	**4-5**	**-**	**земля**	**5**	**Upg. Golem Factory**	**2000g/5 wood/5 ore/ 5 mercury**	**Golem Factory**	**6**
Mage	350	11	8	25	7-9	24	земля	5	Mage Tower	2500g/5 wood/5 ore/5 crystal/5 gems/5 mercury/ 5 sulfur	Mage Guild Lev. I, Parapet, Golem Factory	4
Arch Mage	**450**	**12**	**9**	**30**	**7-9**	**24**	**земля**	**7**	**Upg. Mage Tower**	**2000g/5 wood**	**Mage Tower, Library**	**4**
Genie	550	12	12	40	13-16	-	воздух	7	Altar of Wishes	3000g/5 wood/5 ore/ 6 crystal/6 gems	Mage Tower	3
Master Genie	**600**	**12**	**12**	**40**	**13-16**	**-**	**воздух**	**11**	**Upg. Altar of Wishes**	**2000g/5 wood**	**Altar of Wishes**	**3**
Naga	1100	16	13	110	20	-	земля	5	Golden Pavilion	4000g/5 wood/5 ore/2 crystal/2 gems/2 mercury/ 2 sulfur	Mage Tower	2
Naga Queen	**1600**	**16**	**13**	**110**	**30**	**-**	**земля**	**7**	**Upg. Golden Pavilion**	**3000g/3 crystal/3 gems/ 3 mercury/3 sulfur**	**Golden Pavilion**	**2**
Giant	2000/ 1 gem	19	16	150	40-60	-	земля	7	Cloud Temple	5000g/10 wood/10 ore/ 10 gems	Altar of Wishes, Golden Pavilion	1
Titan	**5000/ 2 gem**	**24**	**24**	**300**	**40-60**	**24**	**земля**	**11**	**Upg. Cloud Temple**	**25000g/5 wood/5 ore/ 30 gems**	**Cloud Temple**	**1**

Юнит	Cst	Atc	Def	Hlt	Dmg	Sht	Mov	Spd	Здание	Стоимость Здания	Необходимо	Cr/W

Юнит	Cst	Atc	Def	Hlt	Dmg	Sht	Mov	Spd
				Neutral				
Air Elemental	250	9	9	25	2-8	-	земля	7
Earth Elemental	**400**	**10**	**10**	**40**	**4-8**	**-**	**земля**	**4**
Fire Elemental	350	10	8	35	4-6	-	земля	6
Water Elemental	**300**	**8**	**10**	**30**	**3-7**	**-**	**земля**	**5**
Gold Golem	500	11	12	50	8-10	-	земля	5
Diamond Golem	**750**	**13**	**12**	**60**	**10-14**	**-**	**земля**	**5**

БОЕВЫЕ МАШИНЫ

Юнит	Cst	Atc	Def	Hlt	Dmg	Spd
			Neutral			
Ammo Cart	1000	0	5	100	-	0
Ballista	**2500**	**10**	**10**	**250**	**(2-3)x(Heroes Atc+1)**	**0**
First Aid Tent	750	0	0	75	-	0


HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC
THE RESTORATION OF ERATHIA
...Нет никаких сомнений в том, что Heroes of Might and Magic III — величайшая turn-based стратегия из всех, что когда-либо были созданы...
PC Gamer
...Heroes of Might and Magic III превосходит своих предшественников по всем параметрам...
Computer Gaming World
...Уникальность Heroes III заключается в том, что игра способна увлекать. Увлекать надолго, поглощая десятки и сотни часов далеко не свободного времени. Даже те, кто в свое время устоял перед соблазнами X-COM или Civilization, взглянув на эту игру, непременно окажутся во все возрастающей армии почитателей Heroes of Might & Magic...
«Страна Игр»
8 ТИПОВ ГОРОДОВ
118 ЮНИТОВ
128 ГЕРОЕВ
28 НАВЫКОВ
64 ЗАКЛИНАНИЯ
128 АРТИФАКТОВ