**Half-RTA 1.13**

**баланс и изменения в механике игры**

В карту встроен мод, изменяющий механику игры (т.е. характеристики существ, специализации героев, работу умений и т.д.)

Навыки и умения

Навыки

Лидерство

Лидерство героя-некроманта уменьшает Боевой дух противника на **-1** / **-2** / **-3** (в зависимости от уровня навыка).

Эффект действует, только если герой-некромант играет за Некрополис.

Логистика

Игрок получает по **3000** золота за каждый уровень логистики

Знание рун

Руны всех уровней учатся при наличии базового навыка.

От уровня навыка зависит количество выдаваемых на руны ресурсов

(первая цифра – количество дерева и руды, вторая – редких ресурсов):

Начальное: **9 - 6**

Развитое: **15 - 10**

Искусное: **21 - 14**

Абсолютное: **30 - 20**

Магия Хаоса / Света / Тьмы / Призыва

Заклинания всех уровней учатся при наличии базового навыка

! Телепорт, как и ранее, учится только при Развитом знании Света.

Некромантия

Неактуальность навыка на РТА компенсируется возможностью выбрать в специальном здании (Фабрике нежити) бонусные войска. Герой, имеющий 18 уровень или выше может выбрать 2 отряда существ любого из 7 уровней.

Умение «Повелитель мертвых» дает дополнительный бонус к выбранным войскам.

Существа будут выданы непосредственно перед битвой. Улучшение бонусных существ будет таким же, как и в армии героя. Если таких существ в армии героя на начало 5 хода нет, то выдаются существа 2-го улучшения. Если в армии героя несколько стеков одного уровня, но разных улучшений, то бонус быдет выдан тем улучшением, которого больше. Если их одинаковое количество, то существа выдаются со следующим приоритетом: улучшение2 -> улучшение1 -> неулучшенные существа.

**Таблица существ каждого уровня за каждый уровень некромантии:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Некромантия** | | **Скелеты** | | **Зомби** | | **Призраки** | | **Вампиры** | | **Личи** | | **Умертвия** | | **Драконы** | |
| **Начальная** | **Повелитель мертвых** | 110 | +44 | 55 | +22 | 30 | +12 | 15 | +6 | 10 | +4 | 5 | +2 | 3 | +1 |
| **Развитая** | 143 | 72 | 39 | 20 | 13 | 7 | 4 |
| **Искусная** | 176 | 88 | 48 | 24 | 16 | 8 | 5 |
| **Совершенная** | 248 | 124 | 68 | 34 | 23 | 11 | 7 |

Гнев крови

Кровь поглощает **50** / **55** / **60** / **70%** урона || (в оригинальной игре – 50 / 55 / 60 / 65%)

Открытие врат

Призывает **40** / **45** / **50** / **60%** от отряда ||(30 / 35 / 40 / 45%)

Неодолимая магия

Увеличивает урон от Элементальных цепочек на **15** / **30** / **45** / **60%** ||(10 / 20 / 30 / 40%)

! При расчетах учитывайте, что Алтарь Элементов в городе Лиги, дававший +10% к урону Элементальных цепочек, убран, начиная с версии 1.11.6

Контрудар

Повышает силу ответного удара на **5** / **25** / **45** / **75%** ||(5 / 10 / 20 / 25%)

Мастер артефактов

Сила мини-артефактов зависит от уровня навыка.

Сила мини-артефактов рассчитывается по формуле:

Ученик: **[ знание** –( **нападение** + **защита** ) **]** + **4**

Мастер: **[ знание** –( **нападение** + **защита** ) **]** + **8**

Искусный мастер: **[ знание** –( **нападение** + **защита** ) **]** + **12**

Величайший мастер: **[ знание** –( **нападение** + **защита** )**]** + **18**

! Когда вы строите мини-артефакты, их сила рассчитывается так, как будто у вашего героя 1 знания. Затем она перерассчитывается по указанной формуле после окончания четвертого дня (перед битвой).

Мститель

Изменены вероятности нанесения удвоенного урона заклятым врагам: **40** / **50** / **60** / **70%** ||(40% на всех уровнях)

Также на уровне «Безжалостный мститель» герой видит вражеского героя на арене до выбора заклятых врагов.

Умения

**Адский огонь** – наносит **[ кд** \* **25** + **50 ]** урона. || (10 \* (кд + 1))

**Ангел-хранитель –** в дополнение к основному эффекту: перед боем герой получает **+10** маны за каждое известное ему заклинание Света (за массовые версии заклинаний мана не выдаётся)

**Атакующий хирд –** в дополнение к основному эффекту: герой получает **+2** нападения.

**Баллиста –** в дополнение к основному эффекту: перед боем герой получает баллисту.

**Бесшумный преследователь** – в дополнение к основному эффекту: перед боем показывает облась заклинаний противника. Также сокращает список возможных героев противника на 2.

**Варварская удача** – снижает урон от магии на **20%** независимо от удачи героя. || (было 5% – из-за бага в оригинальной игре сила защиты от магии не зависит от удачи героя)

**Вестник смерти –** уменьшает число войск в армии противника на **10%**. Сила эффекта округляется вниз.

**Вечное рабство** – герой получает 50% от бонуса некромантии к случайному стеку в армии, к которому еще не был применен бонус некромантии; уровень Некромантии и умение «Повелитель мертвых» учитываются.

**Взрывающиеся трупы –** в дополнение к основному эффекту: после переноса на арену герой получает заклинание «Огненный шар (усиленное)»; герой получает заклинание только при наличии познаний в области магии Хаоса.

**Взрыв маны** – урон составляет **[ ур.\_героя** \* **20 ]**. || (ур.\_героя \* 10)

**Власть над машинами –** в дополнение к основному эффекту: увеличивает силу мини-артефактов на **+7**.

**Возвращение в пустоту** – урон по призванным существам увеличивается **четырехкратно**. || (трехкратно)

**Военное знание –** в дополнение к основному эффекту: перед боем герой выучивает все кличи, известные противнику.

**Водушевление** – перемещает стека на **0.5** по АТБ-шкале. || (на 0.33)

**Воздаяние** – урон существ в армии героя увеличивается на **4%** за единицу Боевого духа.

**Восполнение маны** – перед боем герой крадет **20%** маны вражеского героя.

**Выносливость –** бонус к здоровью составляет **5%** и даётся перед боем, поэтому если его сбросить, эффект пропадет. || (10%)

**Выпускник** – герой получает **+3** знания. || (+2)

**Дипломатия** – перед боем увеличивает количество существ-колдунов в армии героя на **20%**. Эффект не распространяется на Дриад и Серафимов.

**Дьявольский удар** – вероятность удвоенного урона составляет **50%**. || (30%)

**Изгнание** – урон по призванным существам составляет **[** **20** \* **ур.\_героя** + **60** \* **ур.\_магии\_призыва** ) **]**. ||(10 \* ( ур.\_героя + ур.\_магии\_призыва ))

**Истощение магии –** в дополнение к основному эффекту: снижает колдовство героя противника на **10%** (используется округление к ближайшему целому).

**Иссушающее пламя –** в дополнение к основному эффекту: герой получает Накидку из перьев феникса.

**Катапульта –** в дополнение к основному эффекту: после переноса на арену герой получает Изумительный колчан и тележку с боеприпасами.

**Крик Баньши** – уменьшает Боевой дух и Удачу вражеских войск на -**2**, инициативу на-**15%**. || (-1 и -10%)

**Крик ужаса** – в дополнение к основному эффекту: уменьшает характеристика вражеского героя на-**20%** (округление к ближайшему целому)

**Лесное коварство –** шанс срабатывания в бою «Заклятого врага» увеличивается на **30%** || (10%)

**Мародерство** – уменьшает скорость существ противника на -1.

! Эффект не суммируется с другими умениями и артефактами героя, понижающими скорость всех вражеских отрядов (проще говоря, с Кандалами неизбежности и сборником некроманта не суммируется, а с Кольцом предостережения и Штормовым ветром суммируется).

**Марш големов –** в дополнение к основному эффекту: количество големов в армии героя увеличивается на 20%.

**Менторство** – опыт обучаемого героя поднимается до **50%** обучающего. || (до 25%)

**Могильный холод** – в дополнение к основному эффекту: перед боем герой получает заклинание «Останавливающий холод».

**Могучий клич** – при расчете эффекта боевых кличей уровень героя возрастает на **+10**. || (+5)

**Молитва** – увеличивает Нападение, Защиту и Боевой дух дружественных отрядов на **+2**, а инициативу **+15%**. || (+1 и +10%)

**Навигация** – битва будет проходить в «Каменных залах» (арена без препятствий); отменяет действие «Нахождения пути» (как своего, так и противника).

**Нахождение пути** – битва будет происходить на "родной" для расы (не героя!) земле; если умение есть у обоих героев, то оно не действует ни у одного; если хоть у одного из игроков есть умение «Навигация», «Нахождение пути» не действует.

! На родной для существ земле их нападение и защита увеличиваются на +1.

**Неумолимая сила** – в дополнение к основному эффекту: увеличивает армию героя на **10%** (округление к ближайшему целому)

**Обитаемые шахты** – количество призраков в армии героя увеличивается на **20%**.

**Обновленная руна** – позволяет герою изучить 2 случайных руны 1-3 уровня из числа неизвестных герою.

! Руны даются герою перед боем, поэтому если сбросить умение, дополнительные руны герой не получит.

**Огненная ярость –** в дополнение к основному эффекту: герой получает **+3** нападения.

**Огненное возмездие** – в дополнение к основному эффекту: увеличивает колдовство героя на **20%**.

**Оглушающий удар** – при прямой атаке героя отряд отбрасывается на -**0.2** по АТБ. || (-0.1)

**Опытный военачальник** – в дополнение к основному эффекту: количество неулучшенных существ в армии противника увеличивается на **10%.**

**Ослабление света, тьмы, хаоса, призыва** – колдовство при сотворении соответствующих заклинаний меньше на **30%.** || (на 25%)

**Острый ум** – бонус к стартовому положения героя на АТБ-шкале составляет **0.3**. || (0.25)

**Отвлечение** – после сотворения заклинания герой противника дополнительно отбрасывается на -**0.2** по АТБ. || (-0.15)

**Первая помщь –** в дополнение к основному эффекту: перед боем герой получает палатку первой помощи.

**Пирокинез –** наносит **25%** урона в течение 3 ходов. || (33% в течение 3 ходов)

**Повелитель бурь –** отбрасывает целевой отряд заклинаниями «Молния» и «Цепь молний» на **50%** по АТБ. || (на 30%)

**Повелитель мертвых** – Фабрика нежити дает дополнительных существ в размере **40%** от Базовой некромантии. Также герой получает **+1** знания.

**Пожиратель душ** – восстанавливает 1 ед. маны за каждые **75 хп** умершего стека. || (за каждые 30 хп)

**Покровительство Асхи –** герой получает перед боем случайный бонус из следующего списка: +1 скорости, +1 инициативы, +12 хп, +70 маны.

! Бонус дается перед битвой, поэтому если сбросить умение, герой не получит бонуса.

**Помощь гоблинов** – перед боем количество гоблинов увеличивается на **20%**

**Порча света, тьмы, хаоса, призыва** – вражеские герои и колдуны тратят на **75%** больше маны на заклинания соотв. школы. || (на 50%)

**Поступь смерти –** Уменьшает боевой дух вражеского героя на **-2**.

**Преданность машин** – в дополнение к основному эффекту: усиливает миниартефакты на **20%**.

**Проклятая земля** – урон составляет **[ ур.\_героя** \* **4 ]**. || (ур.\_героя \* 3)

**Путь войны** – инициатива всех существ в вашей армии а также в армии противника увеличивается на **+1**.

**Разведка** – в дополнение к основному эффекту: сокращает список возможных героев противника на 2.

**Развитие боевого клича –** стоимость произносимых героем кличей снижается на **30%** || (20%)

**Родные земли –** герою-эльфу дает **+2** к скорости, герою-рыцарю дает **+1** к скорости на любой земле. || (обоим +2 скорости, только на траве)

**Рунные машины** – инициатива боевых машин увеличивается на +**5**. || (+3)

**Рунный щит** – колдовство для заклинания "Небесный щит" возрастает на +**10**. || (+4)

**Сбор войск** – перед боем увеличивает количество существ 1 и 2 уровня в армии героя на **10%**.

**Серный дождь –** в дополнение к основному эффекту: снижает нападение и защиту противника на **20%**. Сила эффекта округляется к ближайшему целому.

**Смертельный выстрел –** в дополнение к основному эффекту: герой получает возможность выбрать существо **7 уровня** в качестве заклятого врага.

**Сопротивление** – перед боем добавляет +**10% хп** всем существам в армии героя. Также защита героя увеличивается на +**2**.

**Сотрясение земли** – перед боем умирает **12%** мелких нелетающих существ в армии противника; урон от заклинания «Землетрясение» составляет **[** **50** + **кд** \* **5 ]**. Оглушающий эффект отбрасывает на **-0.2** по АТБ. || ([ 10 + кд \* 5 ] и -0.1 ATБ)

**Стрельба** – стрелковые атаки дружественных существ наносят на **25%** больше урона. || (20%)

**Тайное преимущество** – перед боем герой получает **+50** **маны**. || (+100 маны сразу при получении навыка)

**Тайны хаоса** – герой получает **+3** знания. || (+2)

**Темное восполнение –** в дополнение к основному эффекту: перед боем герой получает **+5** маны за каждое известное ему заклинание Тьмы (ману за массовые версии заклинаний герой не получает).

**Темный ритуал** – перед боем герой получает **+1 ед. маны за каждые 2 уровня героя**.

**Трофеи** – в Лавке артефактов появляются новые артефакты. Если сбросить умение, старые артефакты снова будут доступны.

**Удача в пути** – после переноса на арену герой получает случайный Великий артефакт. Герою не может получить артефакт, который у него уже есть. Однако артефакт может прийти в уже занятый слот.

**Удержание света, тьмы, хаоса, призыва –** противник дополнительно отбрсывается на **30%** по АТБ. || (на 25%)

**Уклонение** – стрелковые атаки противника наносят на **-25%** меньше урона. || (-20%)

**Управление казной** – перед боем увеличивает количество существ 7 уровня в армии героя на **20%**.

**Ученый –** в дополнение к основному эффекту: перед боем герой выучивает все заклинания 1 и 2 уровня, известные противнику.

**Холодная сталь –** в дополнение к основному эффекту: герой получает **+3** нападения.

**Хранитель тайного** – в дополнение к основному эффекту: перед боем герой учит случайное заклинания 3 уровня, которое может выучить, из нобора доступных заклинаний противника. Если доступных нет, герой не получает заклинание.

**Чумная палатка** – в дополнение к основному эффекту: герой учит заклинание «Чума (общее)».

**Широкие врата ада** – шанс удвоения подкреплений составляет **20-45%**. || (15-35%)

! Измененные навыки и умения, полезные при раскачке, (например, Логистика, дающая дополнительное золото) действуют независимо от того, начал ли герой качаться. То есть деньги с Логистики будут получены, даже если вы качаете другого героя.

! В карту встроен мод-колесо умений, в котором можно посмотреть описания всех, в том числе измененных, навыков. Колесо умений доступно на вкладке навыков и умений героя, а также на экране получения уровня.

Удача и мораль

**Удачная атака** наносит в **1.75** раза больший урон || (в 2 раза)

**Неудачная атака** наносит на **40%** меньший урон || (50%)

**Положительный Боевой дух** переносит отряд в позицию **0.4** по АТБ-шкале|| (0.5)

**Отрицательный Боевой дух** откидывает отряд в позицию **0.6** по АТБ-шкале || (0.5)

Заклинания

Изменения в уровнях заклинаний

Магия Света

1. Регенерация, Божественная сила, Каменная кожа

2. Ускорение, Уклонение

3. Карающий удар, Снятие чар

4. Телепорт, Антимагия

5. Воскрешение

Магия Призыва

1.Волшебный кулак, Призыв осиного роя, Огненная ловушка

2. Кристалл тайного, Поднятие мертвых

3. Создание фантома, Стена мечей, Землетрясение

4. Призыв элементалей, Призыв улья

5. Небесный щит, Призыв феникса

Магия Тьмы

1. Скорбь, Ослабление, Разрушающий луч

2. Замедление, Чума

3. Немощность, Рассеянность

4. Ослепление, Вампиризм

5. Берсерк, Подчинение

Забаненные заклинания

Божественная месть

Святое слово

Нечестивое слово

Походные заклинания

Изменения в механике заклинаний

Магия Хаоса

**Магическая стрела 96** + **7** \* **кд 112** + **8** \* **кд** **128** + **9** \* **кд** **144** + **10** \* **кд** || (48 + 8 \* кд / 56 + 8 \* кд / 64 + 8 \* кд / 72 + 8 \* кд)

**Каменные шипы 48** + **7** \* **кд 64** + **8** \* **кд** **80** + **9** \* **кд** **96** + **10** \* **кд** || (24 + 8 \* кд / 32 + 8 \* кд / 40 + 8 \* кд / 48 + 8 \* кд)

**Молния 22** + **11** \* **кд** **28** + **14** \* **кд** **34** + **17** \* **кд** **40** + **20** \* **кд** || (11 + 11 \* кд / 14 + 14 \* кд / 17 + 17 \* кд / 20 + 20 \* кд)

**Ледяная глыба 120** + **9** \* **кд** **144** + **10** \* **кд** **168** + **11** \* **кд** **192** + **12** \* **кд** || (60 + 12 \* кд / 72 + 12 \* кд / 84 + 12 \* кд / 96 + 12 \* кд)

**Огненный шар 22** + **11** \* **кд** **28** + **14** \* **кд** **34** + **17** \* **кд** **40** + **20** \* **кд** || (11 + 11 \* кд / 14 + 14 \* кд / 17 + 17 \* кд / 20 + 20 \* кд)

**Кольцо холода 120** + **9** \* **кд** **144** + **10** \* **кд** **168** + **11** \* **кд** **192** + **12** \* **кд** || (60 + 12 \* кд / 72 + 12 \* кд / 84 + 12 \* кд / 96 + 12 \* кд)

**Цепь молний**  **20** + **10** \* **кд** **30** + **15** \* **кд** **40** + **20** \* **кд** **60** + **30** \* **кд** || (10 + 10 \* кд / 15 + 15 \* кд / 20 + 20 \* кд / 25 + 25 \* кд)

**Метеоритный дождь 18** + **9** \* **кд** **24** + **12** \* **кд** **30** + **15** \* **кд** **40** + **20** \* **кд** || (9 + 9 \* кд / 12 + 12 \* кд / 15 + 15 \* кд / 20 + 20 \* кд)

**Останавливающий холод** **20** + **10** \* **кд** **30** + **15** \* **кд** **40** + **20** \* **кд** **60** + **30** \* **кд** || (10 + 10 \* кд / 14 + 14 \* кд / 15 + 15 \* кд / 30 + 30 \* кд)

**Шок земли 24** + **12** \* **кд** **34** + **17** \* **кд** **40** + **20** \* **кд** **80** + **40** \* **кд** || (12 + 12 \* кд / 17 + 17 \* кд / 20 + 20 \* кд / 40 + 40 \* кд)

**Армагеддон**  **18** + **9** \* **кд** **24** + **12** \* **кд** **30** + **15** \* **кд** **40** + **20** \* **кд** || (9 + 9 \* кд / 12 + 12 \* кд / 15 + 15 \* кд / 30 + 30 \* кд)

Магия Света

**Божественная сила** разница между мин. и макс. уроном сокращается до **40** / **40** / **20** / **0%** от начальной|| (50 / 35 / 20 / 0%)

**Каменная кожа** увеличивает защиту на **6** / **6** / **8** / **12** || (3 / 6 / 9 / 12)

**Ускорение** увеличивает инициативу на **15** / **15** / **20** / **30%** || (10 / 20 / 30 / 40%)

**Регенерация** восстанавливает **60** + **5** \* **кд** / **65** + **5** \* **кд** / **70** + **5** \* **кд** / **75** + **5** \* **кд** % здоровья|| ((75 + 5 \* кд)% на всех уровнях)

**Уклонение** уменьшает урон от выстрелов на **40** / **40** / **55** / **70%** || (25 / 40 / 55 / 70%)

**Снятие чар** базовый шанс снятия заклинания составляет **50** / **50** / **80** / **100%** || (40 / 60 / 80 / 100%)

заклинание стоит **12** **маны**, массовое – **24 маны** || (10 и 20)

**Карающий удар** повышает нападение на **6** / **6** / **9** / **12** || (3 / 6 / 9 / 12)

**Божественная месть** урон составляет **X** \* (**0.2** \* **кд** + **4**)/ **X** \* (**0.3** \* **кд** + **6**) / **X** \* (**0.4** \* **кд** + **8**) / **X** \* (**0.5** \* **кд** + **10**) || (1X/2X/3X/4X + (кд\*7))

**Воскрешение** воскрешает **80** + **10** \* **кд** / **120** + **15** \* **кд** / **160** + **20** \* **кд** / **240** + **30** \* **кд** единиц жизни ||(20/40/60/240 + 9/12/15/30\*кд)

понижает здоровье существ на **15%** / **15%** / **15%** / **10%** || (10% на любом уровне)

Магия Тьмы

**Скорбь** уменьшает мораль и удачу на -**3** / **-4** / **-5** / **-6** || (-1 / -2 / -3 / -4)

**Разрушающий луч** уменьшает защиту на -**4** / **-4** / **-5** / **-6** || (-3 / -4 / -5 / -6)

**Ослабление** разница между макс. и мин. уроном сокращается до **40** / **40** / **20** / **0%** || (50 / 35 / 20 / 0%)

**Замедление** уменьшает инициативу на -**15** / **-15** / **-20** / **-30%** || (-25 / -30 / -35 / -40%)

**Чума** урон составляет **20** + **5** \* **кд** / **24** + **6** \* **кд** / **28** + **7** \* **кд** / **32** + **8** \* **кд** || (32 + 8 \* кд на всех уровнях)

**Немощность** уменьшает нападение на -**6** / **-6** / -**9** / **-12** || (-3 / -6 / -9 / -12)

**Рассеяность** уменьшает урон стрелковых атак и ответных ударов на **50** / **50** / **75** / **100%** || (50 / 70 / 90 / 100%)

**Ослепление** действует в течение **0.1** \* **кд** / **0.15** \* **кд** / **0.2** \* **кд** / **0.25** \* **кд** || (0.15 / 0.2 / 0.25 / 0.25 \* кд)

**Вампиризм** поглощает **20** + **2%** \* **кд** / **30** + **2%** \* **кд** / **40** + **2%** \* **кд** / **50** + **2%** \* **кд** единиц жизни || (10 / 20 / 30 / 50 + 2% \* кд)

длительностьсоставляет **0.1** \* **кд** / **0.1** \* **кд** / **0.5** \* **кд** / **1** \* **кд** ||(1 \* кд на всех уровнях)

**Подчинение** действует в течение **0.05** \* **кд** / **0.1** \* **кд** / **0.15** \* **кд** / **0.25** \* **кд** ||(0.15 / 0.2 / 0.25 / 0.25 \* кд)

инициатива целевого отряда умножается на **0.01** \* **кд** / **0.015** \* **кд** / **0.02** \* **кд** / **0.03** \* **кд** ||(0.01 / 0.03 / 0.03 / 0.03 \* кд)

Магия Призыва

**Огненная ловушка** появляется **5** / **6** / **7** / **8** мин || (2 / 4 / 6 / 8)

урон: **50** + **4** \* **кд** / **50** + **6** \* **кд** / **50** + **8** \* **кд** / **50** + **10** \* **кд** || (50 + 10 \* кд на любом уровне)

**Поднятие мертвых** поднимает **80** + **10** \* **кд** / **120** + **15** \* **кд** / **160** + **20** \* **кд** / **240** + **30** \* **кд** ед. жизни || (120/160/200/240 + 15/20/25/30\*кд)

понижает здоровье существ на **25%** / **25%** / **25%** / **20%** || (20% на любом уровне)

**Волшебный кулак** уронсоставляет **40** + **4** \* **кд** / **60** + **6** \* **кд** / **80** + **8** \* **кд** / **100** + **10** \* **кд** ||(20/ 30/ 40/ 50 + 4/ 6/ 8/10 \* кд)

**Призыв осиного роя** урон составляет **50** + **4** \* **кд** / **50** + **6** \* **кд** / **50** + **8** \* **кд** / **50** + **10** \* **кд** || (10/ 20/ 30/ 40 + 2/ 4/ 6/ 8 \* кд)

откидывание по АТБ составляет **0.1** / **0.3** / **0.5** / **0.7** || (0 / 0.2 / 0.4 / 0.6)

заклинание стоит **4 маны** || (5 маны)

**Стена мечей** хп сегмента стены: **40** + **8** \* **кд** / **60** + **10** \* **кд** / **80** + **12** \* **кд** / **100** + **15** \* **кд** || (20/40/60/96 + 5/8/10/12 \* кд)

**Создание фантома** заклинание стоит **15 маны** || (18 маны)

**Призыв улья** здоровье улья: **80** / **120** / **160** / **200** || (40 / 60 / 80 / 100)

инициативаулья равна **9** + **0.2** \* **кд** / **10** + **0.2** \* **кд** / **11** + **0.2** \* **кд** / **12** + **0.25** \* **кд** || (2 / 5 / 5 / 10 + 0.25 \* кд)

«Осиный рой» призывается на **развитом уровне**

**Небесный щит** хп щита: **300** + **50** \* **кд** / **400** + **50** \* **кд** / **500** + **50** \* **кд** / **600** + **60** \* **кд** ||(250/500/600/600 + 50/50/60/60\*кд)

поглощает **30%** / **35%** / **40%** / **50%** урона || (25% / 25% / 25% / 50%)

Руны

**Драконьего обличия** дает **75%** защиты от магии и перенесена на **4**уровень || (50% и 5уровень)

**Руна воскрешения** перенесена на **5**уровень ||(4 уровень)

Боевые кличи

**Зов крови** дает **15** \* **ур.\_героя** очков ярости ||(10 \* ур.\_героя)

**Сборный клич** повышает мораль на +**1** за каждые **6** **уровней героя** ||(1 за 8 уровней)

эффект длится **5** **ходов** ||(3 хода)

**Боевой клич** на 25+ уровне героя повышает скорость на **+2**, на 1-24 уровне как обычно на **+1**

! 25 уровень может быть «сымитирован» с помощью умения «Могучий клич»

**Ярость орды** урон составляет **90%** от числа существ в армии героя ||(100%)

Подробнее о третьем наборе заклинаний

Существует 25% шанс того, что вам придет третий набор магии, непрофильной для вашей расы.

Если третий набор заклинаний приходит вам, то он приходит и вашему сопернику.

Если вам приходит непрофильная магия, это может быть:

Лига Теней: Тьма 75% вероятность Свет 25%

Северные кланы: Призыв 100% Тьма 0%

Орден Порядка: Хаос 50% Призыв 50%

Инферно: Призыв 100% Свет 0%

Некрополис: Свет 100% Хаос 0%

Лесной Союз: Призыв 100% Тьма 0%

У Магов только одна профильная магия - Призыв. В качестве второго набора заклинаний может прийти любая другая магия. Таким образом, Магам не может прийти третий набор заклинаний (однако у них всегда есть «Библиотека»). Тем не менее, в случае срабатывания 25% шанса у них тоже появляется небольшое преимущество – заклинания 1-3 уровней в «Библиотеке» не зависят от заклинаний, выпавших во второй школе, то есть могут прийти заклинания Света или Тьмы.

Шансы выпадения заклинаний разных школ во второй линейке у магов: Свет – 50%, Хаос – 30%, Тьма – 20%.

(Второй набор заклинаний у магов есть всегда.)

Оркам вместо доп. магии дается два клича 1 уровня.

Герои

*На карту были добавлены герои кампании. Также были изменены некоторые стандартные герои.*

Герои кампании

Академия волшебства

**Зехир** всякий раз, когда умирает дружественный отряд, группа элементалей вступает в бой на стороне героя;

колдовство для заклинаний «Призыв элементалей» и «Призыв феникса» возрастает на **[ ур.\_героя** / **4 ]**

База: Основы магии Призыва, Повелитель чар

**Маахир** получает дополнительные 15 мер каждого ресурса для изготовления мини-артефактов

База: Искусный мастер артефактов

Стартовое заклинание: Волшебный кулак

**Тимхан** все существа в армии героя постоянно находятся под действием заклинания «Божественная сила»

База: Основы лидерства, Дипломатия

Стартовое заклинание: Божественная сила

**Сайрус** выучивает все заклинания вражеского героя, которые может выучить.

База: Основы логистики, Разведка

Стартовое заклинание: Волшебный кулак

Лига Теней

**Илайя** учит заклинания не только из своего набора, но и из набора противника

База: Основы чародейства, Волна Аркан

Стартовое заклинание: Магическая стрела

**Раилаг** инициатива существ в армии героя увеличивается, а вражеских существ уменьшается на **[ 0.3%** \* **ур.\_героя ]**

База: Основы логистики

Стартовое заклинание: Каменные шипы

**Тралсай** повышает урон от Элементальных цепочек на **30%**

База: Начальное образование, Чувство стихий

**Шадия**  отряды в армии героя получают от стрелковых атак на **[** **5% + 1%** \* **ур.\_героя ]** меньше урона

База: Основы защиты, Уклонение

Стартовое заклинание: Каменная кожа

Северные кланы

**Вульфстен** получает по 1 мере каждого ресурса за каждый малый артефакт у себя или героя противника, по 2 меры за каждый великий артефакт и по 3 меры за каждую реликвию;

за одинаковые актефакты ресурсы даются только 1 раз

База: Основы лидерства, Управление казной

**Король Толгар** существа в армии героя постоянно находятся под действием Руны громового раската;

однако его войска всегда получают -1 инициативы

База: Развитое знание рун, Величайшая руна

**Рольф** случайным образом получает либо 3 разных Малых артефакта, либо 1 Малый + 1 Великий, либо 1 Реликвию, либо 12500 золота

База: Развитое знание рун, Призрачная удача

! Артефакты или золото приходят герою когда он заходит в строение прокачки. Сама прокачка при этом не начинается. Однако другим героем получить уровни будет уже нельзя. При повторном посещении Рольфом строения начнется прокачка героя.

Орден Порядка

**Валерия** перед началом четвертого хода крадет 30% маны у вражеского героя.

База: Развитое чародейство

**Годрик** «Молитва» действует в полтора раза сильнее, а стоимость заклинаний магии Света снижается на **1 ману**

База: Основы магии Света, Молитва

Стартовое заклинание: Божественная сила

**Изабель** перед боем герой ворует у героя противника 15% колдовства с округлением к ближайшему целому

База: Начальное образование

**Николай** если у героя противника есть заклинания Света или Тьмы, то герой перед боем учит противположные им заклинания (Ускорение – Замедление и т.д.), притом если противник владеет массовым заклинанием, то герой учит и массовый вариант. Для изучения заклинаний герою требуется владеть соответствующей магией

База: Основы магии Света, Основы магии Тьмы

! Для изучения массовых заклинаний наличие соответствующих умений герою не требуется.

Инферно

**Аграил** перед началом четвертого хода крадет все Малые артефакты у вражеского героя

База: Большая удача

**Властелин** здоровье Дьяволов, Архидьяволов и Архидемонов увеличивается на **100** **ед**

База: Основы защиты, Стойкость

**Орландо** инициатива всех существ в армии героя увеличивается на **[ ур.\_героя** \* **0.4% ]**

База: Основы управления машинами

Некрополис

**Арантир** герой может призвать на поле боя Аватару Смерти, но если она погибнет, герой потеряет всю ману;

стоимость призыва Аватары составляет **[ ур.\_героя** \* **2 маны ]**

База: Основы магии Призыва, Основы магии Тьмы

**Маркел** может взять в Фабрике нежити три бонусных отряда существ

База: Развитое лидерство

**Орнелла** герой получает заклинание «Телепорт» и творит его за полцены (спецспособность аналогичная Гроку);

кроме этого скорость всех существ в армии героя возрастает на **+1**

База: Начальная логистика, Призрачная удача

! Телепорт герою дается непосредственно перед боем, а не в начале игры.

Великая Орда

**Готай** стоимость кличей снижается на **1 ману**;

количество очков ярости увеличивается на **[ ур.\_героя** \* **1 ]**

База: Развитый гнев крови, Основы боевого клича

Стартовый клич: Зов крови

**Куджин** в начале битвы отряды героя получают +100 единиц крови

База: Начальное образование

**Курак** перед боем герой выучивает все возможные кличи и получает **+1** **ману** за каждые **2** **Шаманки** в своей армии

База: Основы лидерства, Основы нападения

Лесной Союз

**Аларон** при сотворении заклинания света герой также автоматически творит заклинание «Божественная месть» на случайный отряд противника; каждый стек Светлых единорогов в армии героя увеличивает количество одновременно кастуемых заклинаний на 1

База: Основы магии Света, Основы чародейства

**Призрак** позволяет игроку увидеть всю карту, включая вражеские заклинания, героев и их передвижения

База: Искусный мститель

! Чтобы открыть карту, нужно зайти героем в строение, повышающее уровень - при этом откроется вся карта, но уровни выданы не будут, чтобы игрок мог осмотреть карту до раскачки; чтобы начать раскачку, нужно подойти Призраком к строению еще раз; другим героем подойти к строению будет уже нельзя.

**Файдаэн** получает **+1** боевого духа;

в начале каждой битвы все стрелки в армии героя автоматически делают выстрел по отряду самого низкого уровня во вражеской армии

База: Основы нападения, Тактика

! Если отрядов одного уровня несколько, то выбирается тот, который расположен последним в окне армии. Урон зависит от уровня героя и составляет [ 20% + ур.\_героя \* 2% ] от обычного урона существ.

Изменение стандартных героев

Академия волшебства

↑**Джалиб** вероятность отражения заклинания во вражеский отряд при срабатывании

«Волшебного зеркала» составляет **[** **60%**+**2%**\* **ур.\_героя ]** ||( 40% + 2% \* ур.\_героя )

↑**Нура** каждый ход герой восстанавливает **[ ур.\_героя** / **2 ]** единиц маны ||( ур.\_героя / 3 )

↓**Раззак** герой получает стандартную стартовую армию; в базе больше нет «Ускорения»

добавлено стартовое заклинание «Волшебный кулак»

↑**Фаиз** заклинание «Разрушающий луч» наносит **[ ур.\_героя \* 7 ]** урона ||( ур.\_героя \* (10 / 3) )

↑**Хафиз** добавлено стартовое заклинание «Волшебный кулак»

Лига Теней

↑**Ирбет** получает +**3** маны за каждый уровень противника

↑**Синитар** стоимость заклинаний магии Хаоса уменьшается на **[ 15% + ур.\_героя \* 1% ]** урона ||( 5% + 1% \* ур.\_героя )

↑**Соргал** в дополнение к основной способности: получает +**4** к нападению

↑**Эрин** после старта прокачки герой получает 5 Хозяек ночи (грейд с невидимостью) ||(Сумеречных ведьм - негрейд)

Северные кланы

↑ **Инга** шанс с повышением уровня выучить новую руну составляет **30%** || (25%)

↑**Свея** учит усиленный вариант заклинаний Воздуха, имеющихся у героя;

изменены базовые навыки: Основы Хаоса, Основы чародейства || (вместо чар был пов. бурь)

↓**Хельмар** шанс «Карающего удара» составляет **[** **ур.\_героя** \* **3%** **]** || (20% + ур.\_героя \* 3%)

«Карающий удар» убран из стартовых заклинаний

Орден порядка

↑**Аксель** «Рыцарский разбег наносит» на **[ 10%** + **ур.\_героя** \* **1.5% ]** больше урона; || ( 10% + ур.\_героя \* 1% )

«Надзор» наносит на **[ 5%** \* **ур.\_героя ]** больше урона || ( 1% \* ур.\_героя )

↓**Дугал** получает стандартную стартовую армию

↑**Рутгер** стоимость «Переподготовки» снижается на **[ (ур.\_героя / 2)** \* **1% ]**

получает возможность переподготавливать на 5 существ больше

Инферно

↑**Грок** перед боем случайным образом меняет тип двух улучшенных отрядов противника (отряд превращается в другой вид улучшения)

↑**Дэлеб** колдовство для Огненного шара Баллисты рассчитывается как **[ -1 + ур.\_героя** / **4 ]** || ( -2 + ур.\_героя / 5 )

Некрополис

↑**Влад** колдовство для заклинания "Поднятие мертвых" увеличивается на **[ ур.\_героя** / **3 ]** || ( ур.\_героя / 5 )

↑**Дейдра** «Крик Баньши» уменьшает боевой дух и удачу на **-3**, а инициативу на -**15%** || (-2 и 10%)

↑**Каспар** в дополнение к основной способности: перед боем получает артефакт

«Кольцо родства с машинами» (даже если такой артфект уже есть у героя);

Великая Орда

↑**Аргат** имеет встроенный навык «Нахождение пути» незавимо от прокачки (если нет «Навигации»);

запрещает вражескому герою использовать способности «Мародер», «Поступь смерти», «Находение пути», «Навигация» и «Родные земли»

↑**Киган** герой получает дополнительно 150 Трапперов;

Гоблины не склонны к предательству на любом уровне героя.

↓**Хаггеш** убран бонус к стартовой позиции Кентавров на АТБ-шкале

↑**Шак’Карукат** бонус к единицам жизни Виверн составляет **[ ур.\_героя \* 3 ]** || ( -1 + ур.\_героя \* 2 )

Лесной Союз

↓**Анвэн** урон по заклятым врагам увеличивается на **[ ур.\_героя \* 1.5% ]** || ( ур.\_героя \* 2% )

↓**Вингаэль** стартовая позиция на ATБ отрядов героя увеличивается на **[ ур.\_героя \* 0.6% ]** || ( ур.\_героя \* 1% )

имеет стандартную стартовую армию

↑**Винраэль** герой качается бесплатно до **19** уровня и, соответственно, может получить на один уровень больше

↓**Гильраэн** получает стандартную стартовую армию

↑**Дираэль** урон от заклинания "Призыв осиного роя" увеличивается на **[ ур.\_героя \* 8% ]**; || ( ур.\_героя \* 5 )

базовое откидывание по АТБ не меняется с уровнем героя || ( 1 + 0.02 \* ур.\_героя / 3 )

↑**Таланар** в дополнение к основной способности: получает **+1** удачи

Герои, выпадающие в таверне (7 героев из каждой расы):

**Люди** Аксель, Валерия, Витторио, Годрик, Изабель, Мив, Рутгер

**Инферно** Аграил, Аластор, Грок, Делеб, Марбас, Ниброс, Орландо

**Некрополис**  Арантир, Влад, Дейдра, Золтан, Орнелла, Наадир, Равенна

**Эльфы**  Аларон, Вингаэль, Винраэль, Дираэль, Призрак, Таланар, Файдаэн

**Маги**  Зехир, Назир, Нура, Ора, Сайрус, Тимхан, Фаиз

**Лига** Илайя, Ирбет, Летос, Раилаг, Эрин, Соргал, Шадия

**Гномы** Бранд, Инга, Рольф, Свея, Толгар, Хельмар, Вульфстен

**Орки**  Аргат, Гаруна, Готай, Киган, Краг, Куджин, Курак

Некоторые герои не могут выпасть в определенных матч-апах:

**Инферно – Некрополис** Инферно недоступен герой Марбас

**Некрополис – Некрополис**  не может выпасть Золтан

**Инферно – Академия волшебства**  не может выпасть Грок

Артефакты

Изменения в механике артефактов

**Амулет подавления** крадет **3** единицы самой большой характеристики героя противника;

(ориг. – Амулет некроманта) ! Если у противника несколько максимальных характеристик, то приоритет следующий: кд > нап > защ > зн.

**Кандалы неизбежности** уменьшают скорость вражеских существ на **-1**

! Эффект не суммируется с другими умениями и артефактами героя, понижающими скорость всех вражеских отрядов (проще говоря, с Мародерством и сборником некра не суммируется, а с Кольцом предостережения и Штормовым ветром суммируется).

**Кольцо изгнания** переведено из класса Малых в класс Великих артефактов

**Кольцо родства с машинами** переведено из класса Реликвий в класс Великих артефактов

**Корона лидерства** переведена из класса Малых артефактов в класс Реликвий

дает +1 нападения и защиты

бонус увеличивается до +2 при наличии у героя Развитого лидерства и до +3 при Искусном

увеличивает в полтора раза эффект Дипломатии, Сбора войск и Упраления казной;

убран бонус +1 к боевому духу

**Корона Сар-Иссы**  переведен из класса Реликвий в класс Великих артефактов

**Кулон ледяных объятий** переведен из класса Малых артефактов в класс Реликвий

**Маска справедливости** переведена из класса Реликвий в класс Малых артефактов

**Сапоги странника** переведены из класса Малых в класс Великих артефактов

**Свиток чар** перед боем дает герою + 40 маны

(новый артефакт; малый; цена – 6000; кладется в карман; выглядит как Свиток с заклинанием)

**Трезубец титанов**  переведен из класса Малых артефактов в класс Реликвий

**Шлем горного короля** переведен из класса Реликвий в класс Великих артефактов

изменения в сборниках

**Воля Ургаша** для Демона: увеличивает количество призываемых с помощью Открытия врат существ на +**20%**

! Из-за бага в оригинальной игре 25% бонус к Окрытию врат не работал.

**Львиная отвага** для Рыцаря за 2 артефакта: прямая атака героя понижает мораль атакованного на **-5** || (-2)

**Доспех гномьих королей** для Жреца Рун за 2 артефакта: колдовство героя увеличивается на +**20%**  || (10%)

**Объятия Смерти** состав изменен: в сборник теперь входят только Череп Маркела и Амулет подавления

эффект сборника: сборник уменьшает скорость вражеских существ на **-1**

! Эффект не суммируется с другими умениями и артефактами героя, понижающими скорость всех вражеских отрядов (проще говоря, с Мародерством и Кандалами неизбежности не суммируется, а с Кольцом предостережения и Штормовым ветром суммируется).

для Некроманта: Крик баньши уменьшает мораль и удачу вражеских войск на **-4**, а ини на **-20%.**

! Из-за бага в оригинальной игре Крик баньши всегда отбрасывает творящего его героя в ноль по АТВ-шкале, даже со сборником нероманта.

у Дейдры Крик баньши уменьшает мораль и удачу вражеских войск на **-6,** инициативу на **-20%**

Цены на некоторые артефакты изменены:

Малые артефакты

Доспех бесстрашия 7000 (5500)

Колода Таро 6500 (5500)

Маска справедливости 5000 (20000)

Ошейник льва 4500 (3000)

Плащ Силанны 6000 (4000)

Тайные защитные покровы 5000 (4500)

Туника из плоти 5000 (3700)

Четырехлистный клевер 4500 (3000)

Шлем некроманта 4000 (5000)

Шлем Хаоса 4500 (5500)

Великие артефакты

Гномий кузнечий молот 10000 (9500)

Золотая подкова 9000 (6000)

Изумительный колчан 7500 (7000)

Кольцо Глаз дракона 11500 (13000)

Кольцо изгнания 8000 (4800)

Кольцо жизненной силы 10000 (8000)

Кольцо родства с машинами 10000 (20000)

Кольцо сломленного духа 10000 (7000)

Кольцо стремительности 12000 (8700)

Корона из когтей дракона 9000 (10500)

Корона Сар-Иссы 12000 (15000)

Ледяной щит 10000 (9000)

Мантия из крыльев дракона 9000 (10500)

Накидка с гривой льва 9000 (6000)

Ожерелье кровавого когтя 12000 (8000)

Проклятое кольцо 10000 (7000)

Рунная боевая упряжь 9000 (10000)

Сапоги странника 12000 (7000)

Том силы 13000 (9000)

Шлем короля гномов 11000 (17000)

Реликвии

Амулет подавления 13500 (7000)

Доспехи забытого героя 26000 (28000)

Кираса короля гномов 15000 (17500)

Кольцо Сар-Иссы 15000 (20000)

Корона льва 17000 (12000)

Кулон мастерства 15000 (20000)

Лук из рога Единорога 18000 (12000)

Плащ Сандро 16000 (20000)

Поножи короля гномов 15000 (17000)

Посох Сар-Иссы 15000 (20000)

Плащ смертоносной тени 20000 (13000)

Корона лидерства 15000 (7000)

Кулон ледяных объятий 16000 (6000)

Сандалии святого 17000 (16000)

Трезубец титанов 16000 (6000)

Череп Маркела 18000 (20000)

Щит короля гномов 15000 (17000)

Том магии Хаоса 25000 (20000)

Том магии Света 25000 (20000)

Том магии Тьмы 25000 (20000)

Том магии Призыва 15000 (20000)

Забаненные артефакты

Кольцо скорости

Руна пламени

Посох преисподней

Изумрудные туфли

Накидка из перьев феникса

! Накидку можно получить за демона, если вкачать умение «Иссушающее пламя».

Магические свитки

Палочки с заклинанием

Также убраны все артефакты, не имеющие на RTA смысла.

Бонусы в неравных матч-апах

Для выравнивания баланса некоторым расам в определенных матч-апах даются бонусы в виде дополнительной армии из существ 1-6 уровней и денег на нее. Дополнительная армия в процентах:

Раса, получа- Противник Бонус

ющая бонус

Гномы Инферно : 10%

Гномы Некрополис : 10%

Гномы Орки : 5%

Гномы Эльфы : 5%

Лига Гномы : 10%

Лига Инферно : 5%

Лига Орки : 10%

Люди Гномы : 5%

Люди Инферно : 10%

Раса, получа- Противник Бонус

ющая бонус

Люди Орки : 5%

Люди Эльфы : 5%

Маги Гномы : 5%

Маги Лига : 5%

Маги Орки : 5%

Некрополис Инферно : 5%

Некрополис Лига : 5%

Некрополис Маги : 5%

Орки Некрополис : 5%

!Также список бонусов можно увидеть, щелкнув правой кнопкой мыши по Указателю на площадке выбора рас.

Боевые машины

**Баллиста** здоровье Баллисты увеличено до **700** || (250)

! Соответственно, здоровье у Баллисты при Искусном управлении машинами и умении «Баллиста» = 2000 (было 1100).

**Палатка первой помощи** здоровье Палатки первой помощи увеличено до **500** || (100)

количество "выстрелов" Палатки величено до **12** || (3)

! Искусное управление машинами + «Первая помощь» дают 1600 здоровья (было 800).

Существа

изменения неулучшенных существ

Цены на неулучшенных существ снижены:

1 уровень: -40%

2 уровень: -35%

3 уровень: -30%

4 уровень: -35%

5-7 уровень: -25% (кроме Энтов и Огненных драконов)

Энты: -10%

Огненные драконы: цена не изменилась

Изменена способность Бесов «**Поглотитель маны**»: уничтожается 0,14 маны за каждое существо. || (0,25 маны за существо)

Изменения улучшенных существ

Академия волшебства

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Старший гремлин | Гремлин-вредитель | Обсидиановая горгулья | Стихийная горгулья | Стальной голем | Обсидиановый голем | Архимаг | Боевой маг |
| Нападение | **5** (2) | 5 | 3 | 2 | 6 | 6 | 10 | 12 |
| Защита | 2 | 3 | 5 | 6 | 6 | 4 | 10 | 9 |
| Урон | 1-2 | 1-2 | 1-2 | 1-2 | 5-7 | 5-7 | 7-7 | 7-7 |
| Ед. жизни | 6 | 6 | 20 | 20 | 24 | 20 | 30 | 29 |
| Скорость | 5 | 5 | 7 | 7 | 4 | **5** (4) | 4 | 4 |
| Инициатива | 11 | 12 | 10 | 11 | 7 | 9 | 10 | 10 |
| Выстрелы/мана | 7 / - | 7 / - |  |  |  |  | 4 / 25 | 6 / **12** (10) |
| Умения |  | Вредительство |  |  |  | Зачарованный доспех,  Магнетизм |  |  |

**Вредительство** множитель ослаблен в **2 раза** (с 10 до 5)

**Зачарованный доспех 75%** получаемого урона используется для лечения существ || (50%)

**Магнетизм** **10%** за каждые **10** существ || (5% за 9 существ)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  | Султан джинов | Визирь джиннов | Раджа ракшас | Кшатрия ракшас | Титан | Громвержец |
| Нападение | **15** (14) | **16** (13) | 25 | 27 | 30 | 30 |
| Защита | **18** (14) | **16** (13) | **27** (20) | 20 | 30 | 30 |
| Урон | 14-19 | 14-19 | 23-30 | 25-35 | 40-70 | 40-70 |
| Ед. жизни | **60** (45) | **60** (50) | 140 | 135 | 190 | 190 |
| Скорость | 8 | 8 | 6 | 7 | 6 | 6 |
| Инициатива | 12 | 12 | **10** (8) | 8 | 10 | 10 |
| Выстрелы/мана |  |  |  |  | 5 / - | 5 / - |
| Умения |  |  |  |  |  | Призывающий бурю |

**Призывающий бурю** штраф к стрельбе составляет **3%** за каждого громовержца; || (1%)

длительность составляет **5 ходов** || (3 хода)

Лига Теней

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Ассасин | Ловчий | Бестия | Мегера | Минотавр-страж | Минотавр-надсмотрщик | Темный всадник | Проворный наездник |
| Нападение | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 10 | 12 |
| Защита | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 5 | **14** (9) | **15** (9) |
| Урон | 2-4 | 3-5 | 5-7 | 3-8 | 4-7 | 5-8 | 7-14 | **8-15** (7-12) |
| Ед. жизни | 14 | 15 | 16 | 21 | 35 | 40 | 60 | 60 |
| Скорость | 5 | 6 | 8 | 8 | **6** (5) | 5 | 8 | 8 |
| Инициатива | 12 | 12 | 16 | 14 | 8 | 9 | 11 | 12 |
| Выстрелы/мана | 5 / - |  |  |  |  |  |  |  |
| Умения |  |  |  |  |  | Аура храбрости | Удар с разбега | Случайная атака |

**Аура храбрости** минимальный Боевой дух соседних отрядов составляет **+3** || (+1)

**Удар с разбега** за каждую клетку, пройденную до цели, игнорируется **15%** защиты цели || (20%)

**Случайная атака** урон, наносимый способностью, составляет **75%** обычного урона || (25%)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Пещерная гидра | Темная гидра | Владычица тени | Хозяйка ночи | Черный дракон | Красный дракон |
| Нападение | 15 | 15 | 20 | 20 | 30 | 30 |
| Защита | 15 | 14 | 20 | 20 | 30 | 30 |
| Урон | 9-14 | **6-9** (9-12) | **24-36** (17-27) | **26-39** (20-30) | 45-70 | 45-60 |
| Ед. жизни | 125 | 125 | 90 | 100 | 240 | 235 |
| Скорость | 5 | 5 | 4 | 5 | 9 | 9 |
| Инициатива | 7 | 8 | 10 | 11 | 10 | 11 |
| Выстрелы/мана |  |  | 4 / 14 | - / 14 |  |  |
| Умения | Регенерация |  | Колдун |  |  |  |

**Регенерация** отряд каждый ход восстанавливает **70-100** **ед**. здоровья каждый ход || (30-50)

**Колдун** *(Владычица тени)* добавлено заклинание «Божественная сила» на развитом уровне

Орден порядка

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | | | |
|  |  |  | арб.bmp |  |  |  |  |  |
| Ополченец | Лендлорд | Арбалетчик | Стрелок | Латник | Ревнитель веры | Королевский грифон | Боевой грифон |
| Нападение | 1 | 2 | 4 | 5 | 5 | 8 | 9 | 7 |
| Защита | 2 | 1 | 4 | 4 | 9 | 8 | 8 | 12 |
| Урон | 1-2 | 1-2 | **2-7** (2-8) | **2-6** (2-8) | 2-5 | 2-5 | 5-15 | 6-12 |
| Ед. жизни | 6 | 6 | **12** (10) | 10 | 26 | 26 | 35 | 52 |
| Скорость | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 7 | 7 |
| Инициатива | 8 | 8 | **9** (8) | 8 | 8 | 8 | 15 | 10 |
| Выстрелы/мана |  |  | 12 / - | 10 / - |  |  |  |  |
| Умения |  |  | Бронебойный выстрел |  |  |  |  | Губительное пике, Боевое безумие |

**Бронебойный выстрел** радиус действия составляет **4** **клетки** || (3 клетки)

**Губительное пике** урон составляет **100%** обычного урона; || (75%)

способность можно использовать неограниченное число раз || (один раз за бой)

**Боевое безумие** каждый следующий ответный удар существа сильнее в **1.8** **раза** || (1.5 раза)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | |
|  |  |  |  | рыц.bmp |  |  |
| Инквизитор | Адепт | Паладин | Рыцарь Изабель | Архангел | Серафим |
| Нападение | 16 | 20 | 24 | 24 | 31 | 35 |
| Защита | 16 | 14 | 24 | 20 | 31 | 25 |
| Урон | 9-12 | 9-12 | 20-30 | 20-35 | 50-50 | **45-75** (25-75) |
| Ед. жизни | 80 | 80 | 100 | 100 | 220 | 220 |
| Скорость | 5 | 5 | 8 | 8 | 8 | 8 |
| Инициатива | 10 | 10 | 12 | 12 | 11 | 11 |
| Выстрелы/мана | 7 / 12 | **7** (5) / **18** (15) |  |  |  | - / 14 |
| Умения | Передача маны | Передача маны |  |  |  | Колдун |

**Передача маны** способность добавлена Инквизиторам и Адептам

**Колдун** *(Серафим)*«Божественная месть» творится на экстра-уровне по формуле **X** \* (**кд** + **25**)

! Искусное приглушение Света "понижает" уровень «Мести» до Искусного.

Инферно

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | | | |
|  |  |  | арб.bmp |  |  |  |  |  |
| Черт | Дьяволенок | Огненный демон | Старший демон | Цербер | Огненная гончая | Демонесса | Искусительница |
| Нападение | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | **9** (6) | 6 |
| Защита | 2 | 3 | 4 | 2 | 2 | 3 | **7** (6) | 6 |
| Урон | 2-3 | 1-4 | 1-4 | 1-4 | **4-7** (4-6) | 3-5 | **9-13** (6-13) | 6-13 |
| Ед. жизни | 6 | 6 | **16** (13) | 13 | **17** (15) | 15 | 30 | 32 |
| Скорость | 5 | 6 | **6** (5) | 4 | 8 | 8 | **5** (4) | 4 |
| Инициатива | 13 | 13 | 8 | 8 | 13 | 13 | 10 | 9 |
| Выстрелы/мана |  |  |  |  |  |  | 6 / - | 6 / - |
| Умения | Крадущий ману | Откачивание маны | Взрыв |  |  |  |  | Соблазнение |

**Крадущий ману** похищается **0.14** **маны** за каждое существо || (0.25 ед. маны)

**Откачивание маны** похищается **0.08** **маны** за каждое существо || (0.125 ед. маны)

**Взрыв** урон составляет **[ 50 + 10 \* кд\_отряда** **]**; || (9 + 9 \* кд\_отряда)

способность можно использовать неограниченное число раз || (один раз за бой)

**Соблазнение** ослаблено на **25%**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Кошмар | Конь преисподней | Пещерный владыка | Пещерное отродье | Архидьявол | Архидемон |
| Нападение | 18 | 18 | 22 | 27 | 32 | 32 |
| Защита | **21** (18) | 17 | 21 | 23 | 29 | 31 |
| Урон | 8-16 | 10-17 | 13-31 | 13-31 | 36-66 | 36-66 |
| Ед. жизни | 66 | 66 | **130** (120) | 140 | 199 | 211 |
| Скорость | 8 | 8 | **5** (4) | 6 | 7 | 6 |
| Инициатива | 16 | 15 | 8 | 9 | 11 | 10 |
| Выстрелы/мана |  |  | - / 20 |  |  |  |
| Умения |  |  | Колдун |  |  |  |

**Колдун** *(Пещерный владыка)* «Огненный шар» и «Метеоритный дождь» творятся на **Развитом уровне**; || (на начальном уровне)

«Огненный шар» – **34 + 17 \* кд**;|| (14 + 14 \* кд)

«Метеоритный дождь» **– 30 + 15 \* кд** || (12 + 12 \* кд)

Некрополис

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Костяной лучник | Костяной воитель | Чумной зомби | Гниющий зомби | Призраки | Духи | Высший вампир | Князь вампиров |
| Нападение | 1 | 2 | 2 | 2 | 5 | 6 | **11** (9) | 9 |
| Защита | 2 | 6 | 2 | 3 | 4 | 5 | **11** (9) | 9 |
| Урон | **2-2** (1-2) | 1-3 | 2-3 | 1-3 | 4-6 | 4-6 | 7-11 | 5-13 |
| Ед. жизни | **6** (5) | 5 | 17 | 19 | 19 | 20 | 35 | 40 |
| Скорость | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 6 | **8** (7) | 8 |
| Инициатива | 10 | 10 | 7 | 7 | 10 | 9 | **12** (11) | 11 |
| Выстрелы/мана | 8 / - |  |  |  |  |  |  |  |
| Умения |  |  |  |  |  |  |  | Оцепенение |

**Оцепенение** шанс усыпить уменьшен в **2 раза**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Архилич | Высший лич | Вестник смерти | Баньши | Призрачный дракон | Астральный дракон |
| Нападение | 19 | 21 | 26 | 23 | 30 | 31 |
| Защита | 19 | 19 | 24 | 23 | 28 | 27 |
| Урон | 17-20 | 17-21 | 25-30 | **25-30** (22-27) | 25-35 | 27-36 |
| Ед. жизни | 55 | 55 | 100 | 110 | 160 | 150 |
| Скорость | 3 | 4 | 6 | 6 | 7 | 7 |
| Инициатива | 10 | 10 | 11 | 11 | 11 | 11 |
| Выстрелы/мана | 6 / 16 | 5 / 19 |  |  |  |  |
| Умения |  | Колдун |  | Скорбный вопль |  | Удар скорби |

**Колдун** *(Высший лич)* добавлено заклинание «Призыв осиного роя» на начальном уровне;

«Поднятие метвых» кастуется на **развитом уровне**; || (на начальном уровне)

«Призыв осиного роя» кастуется на **развитом уровне – 60 + 6 \* кд** || (на нач. – 20 + 4 \* кд)

! Поскольку «Поднятие мертвых» было ослаблено, его уровень у Высших личей повышен. В итоге эффект от заклинания, кастуемого существом, не изменился.

**Скорбный вопль** базовый урон составляет **[ (15 - боевой\_дух\_цели ) \* 2 ]** ||((10 - БД\_цели) \* 2)

**Удар скорби** «Скорбь» накладывается на **начальном уровне** || (на экспертном)

! Поскольку «Скорбь» была усилена, ее уровень при «Ударе скорби» понижен. В итоге эффект от способности по-прежнему составляет -4 удачи и боевого духа.

Лесной союз

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Дриада | Нимфа | Танцующий со смертью | Танцующий с ветром | Мастер лука | Лесной стрелок | Верховный друид | Старший друид |
| Нападение | 2 | 2 | 5 | 6 | 5 | 6 | 12 | 12 |
| Защита | 1 | 1 | **8** (3) | 6 | 4 | 5 | 9 | 8 |
| Урон | 2-2 | 2-3 | 3-5 | 4-6 | **7-8** (5-8) | 8-9 | 9-14 | 10-14 |
| Ед. жизни | 6 | 6 | **14** (12) | 12 | **16** (14) | 14 | 33 | 34 |
| Скорость | 7 | 7 | 6 | 7 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| Инициатива | 15 | 14 | 15 | 15 | **11** (10) | 11 | 10 | 10 |
| Выстрелы/мана | - / **12** (10) |  |  |  | 16 / - | 16 / - | 7 / 15 | 7 / 15 |
| Умения |  |  |  |  | Останавливаю-щие стрелы | Усиленная стрела | Колдун |  |

**Останавливающие стрелы** отбрасывают цель на **50%** по АТБ; || (20%)

шанс срабатывания увеличен в полтора раза

**Усиленная стрела** стрелковая атака игнорирует **33%** защиты цели|| (50%)

**Колдун** *(Верховный друид)* «Каменные шипы» творятся на **начальном уровне** || (На нулевом уровне)

! Поскольку «Каменные шипы» на нулевом уровне были ослаблены, их уровень для Друидов повышен. В итоге урон от заклинания при одинаковом колдовстве повысился всего на 16 ед.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Боевой единорог | Светлый единорог | Древний энт | Дикий энт | Изумрудный дракон | Кристалличес-кий дракон |
| Нападение | 17 | 15 | 19 | 21 | 31 | 30 |
| Защита | 17 | 15 | 29 | 27 | 27 | 26 |
| Урон | 10-20 | 9-24 | 10-20 | 12-20 | 33-57 | 30-60 |
| Ед. жизни | 77 | 80 | 181 | 175 | 200 | **225** (200) |
| Скорость | 7 | 7 | 6 | 6 | 9 | 9 |
| Инициатива | 12 | 12 | 7 | 7 | 14 | 14 |
| Выстрелы/мана |  |  |  |  |  |  |

Северные кланы

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Воитель | Горный страж | Мастер копья | Гарпунер | Хозяин медведей | Северный наездник | Берсерк | Воин Арката |
| Нападение | 1 | 2 | 4 | 5 | 6 | 8 | 7 | 7 |
| Защита | 5 | 6 | 4 | 3 | 14 | 12 | **13** (7) | 7 |
| Урон | 1-2 | **2-2** (1-2) | 2-3 | 2-5 | 5-6 | 5-6 | 3-8 | 3-7 |
| Ед. жизни | 12 | 12 | 12 | 10 | 30 | 30 | 25 | 30 |
| Скорость | 4 | 4 | 4 | 4 | 7 | 7 | 5 | 5 |
| Инициатива | 9 | 8 | 9 | 9 | 11 | 11 | 12 | 11 |
| Выстрелы/мана |  |  | 4 / - | 4 / - |  |  |  |  |
| Умения |  | Оборонитель-ная позиция |  |  |  | Медвежий рев |  | Убийцы гигантов |

**Оборонительная позиция** защита существа, стоящего на изначальной позиции, увеличена на **+10** || (+5)

**Медвежий рев** шанс испугать маленькое существо в **1.5 раза** больше, чем шенс испугать большое|| (2 раза)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  | Жрец Арката | Жрец пламени | Ярл | Эрл | Лавовый дракон | Дракон Арката |
| Нападение | 9 | 10 | 15 | 16 | 30 | 33 |
| Защита | 9 | 9 | 24 | 23 | 40 | 35 |
| Урон | 14-17 | 17-20 | 21-26 | 9-13 | 40-50 | 44-55 |
| Ед. жизни | 60 | 65 | 120 | 145 | 280 | 275 |
| Скорость | 3 | 3 | 8 | 8 | 5 | 5 |
| Инициатива | 10 | 9 | 11 | 10 | 9 | 9 |
| Выстрелы/мана | 5 / 25 | 5 / 25 |  |  |  |  |
| Умения |  |  |  |  |  | Жидкое пламя |

**Жидкое пламя** урон от пламени составляет **15** за каждого Дракона Арката || (10)

Великая орда

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Траппер | Колдун гоблинов | Кочевой кентавр | Боевой кентавр | Орочий боец | Вармонгер | Дочь неба | Дочь земи |
| Нападение | 1 | 2 | 4 | 4 | 6 | 4 | 7 | 10 |
| Защита | 3 | 1 | **4** (2) | 4 | 4 | 6 | 9 | 7 |
| Урон | 1-1 | 1-2 | 3-6 | 3-5 | 4-6 | 3-5 | 6-9 | 7-11 |
| Ед. жизни | 7 | 5 | 9 | 10 | **15** (12) | 20 | 35 | 35 |
| Скорость | 4 | 5 | 5 | 6 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| Инициатива | 10 | 9 | **11** (10) | 10 | 11 | 9 | **13** (12) | 12 |
| Выстрелы/мана |  |  | 8 / - | 6 / - |  |  | - / 12 | - / 8 |
| Умения |  |  |  |  |  |  | Бурлящая кровь |  |

**Бурлящая кровь** *(Дочь неба)* на 1 уровне крови бонус к инициативе **+3** || (+2)

существа получают заклинание «Уклонение»

на 2 уровне крови «Телепорт»

на 3 уровне крови «Останавливающий холод»;

все заклинания творятся на **развитом уровне**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Великая Орда** | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Палач | Вожак | Темная виверна | Паокаи | Свободный циклоп | Кровоглазый циклоп |
| Нападение | **15** (14) | 13 | **25** (21) | 19 | 30 | 28 |
| Защита | **13** (10) | 15 | 18 | **23** (19) | 27 | 28 |
| Урон | **9-13** (8-12) | 10-12 | **22-30** (20-27) | 20-25 | 45-57 | 35-50 |
| Ед. жизни | 40 | 48 | 105 | **130** (120) | **255** (225) | 235 |
| Скорость | 7 | 7 | 7 | 7 | 5 | 6 |
| Инициатива | 12 | 12 | **12** (10) | 10 | **11** (9) | 10 |
| Выстрелы/мана |  |  |  |  |  |  |
| Умения | Бурлящая кровь |  | Регенерация, Токсин | Падальщик |  |  |

**Бурлящая кровь** *(Палач)* на 2 уровне крови получают **+12 хп** || (+10 хп)

**Регенерация** отряд каждый ход восстанавливает **70-100** ед. здоровья каждый ход || (30-50)

**Токсин** урон составляет **8** ед.за каждую Виверну || (5)

**Падальщик** количество поглощаемых единиц здоровья составляет **25%** хп мертвого отряда || (20%)

**Сокрушающай удар** фактор оглушения составляет **1.0**  || (0.8)

Нейтралы

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | |
|  |  |  |  |  |
| Огненный элементаль | Водный элементаль | Воздушный элементаль | Земной элементаль |
| Нападение | 10 | 8 | 8 | 8 |
| Защита | 5 | 8 | 6 | 11 |
| Урон | 11-20 | 8-12 | 5-7 | **12-16** (10-14) |
| Ед. жизни | 43 | 43 | **40** (30) | 75 |
| Скорость | 6 | 5 | 8 | **6** (5) |
| Инициатива | 8 | 10 | 17 | **7** (5) |
| Выстрелы/мана | 50 / - | - / 12 |  |  |
| Умения |  | Колдун |  |  |

**Колдун** *(Водные элемы)* добавлено заклинание «Останавливающий холод» на начальном уровне.