



Физика Мира Героев меча и магии III
FizMiG v.2.94

Официальная группа ВКонтакте: vk.com/fizmig



FizMiG © AmberSoler, 2006-2026
vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

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

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

*Искренне ваш, **Джон Ван Канегем**.*

Предисловие от авторов FizMiG

Приветствуем всех поклонников мира Heroes of Might & Magic III.

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

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

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

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

Указанная в справочнике информация, в том числе, содержит наблюдения и оценки игроков, пожелавших поделиться своим мнением по поводу особенностей игры. Но, тем не менее, в целом он достаточно реально отражает Физику Мира Героев и, несомненно, будет полезен любому игроку.

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

*Основополагающей версией игры для данного справочника является актуальная версия **Heroes III Horn of the Abyss v.1.8.1**, за исключением некоторых переводов и моментов, являющихся общепринятыми.*

В качестве основных источников использовались:

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

Контакты: ***AmberSoler***
Сергей Drake

Страница в сети: vk.com/fizmig
*Официальное сообщество **HotA**:* vk.com/h3hota
*Официальный сайт **HotA**:* h3hota.com/ru/documentation



Физика Мира Героев v.2.94

Complete v.4.0 + Horn of the Abyss v.1.8.1

FizMiG © AmberSoler

Содержание

I	**Герои**	
1.1	Классы	**стр.5**
1.2	Герои и их стартовые параметры	**стр.8**
1.3	Специализации героев	**стр.37**
1.4	Удача и боевой дух	**стр.53**
1.5	Первичные навыки. Мана	**стр.58**
1.6	**Вторичные навыки**	**стр.61**
	Баллистика, Дипломатия, Некромантия, Нападение против Доспехов	
	Обучаемость, Вероятности получения навыков	
1.7	**Биографии героев, пол и раса. Участие в кампаниях**	**стр.78**
	Раса, пол, модели героев на карте и в битве	
1.8	Опыт и уровень	**стр.116**
II	**Магия**	
2.1	**Заклинания**	**стр.119**
	Магия воздуха, Земли, Огня, Воды, Механика действия заклинаний	
2.2	**Особенности некоторых заклинаний**	**стр.137**
	Воскрешение, Цепная молния, Медлительность, Заклинания топологии, Стена огня,	
	Страх, Огненный щит, Берсерк, Телепорт, Клон, Ударная магия, Маскировка и Видения	
2.3	Вероятности появления заклинаний в Гильдии магов	**стр.161**
2.4	Исследование заклинаний	**стр.166**
III	**Армия**	
3.1	**Существа**	**стр.168**
	Замок, Оплот, Башня, Инферно, Некрополис, Темница, Цитадель, Крепость	
	Сопряжение, Причал, Фабрика, Кронверк, Нейтралы, Боевые машины	
3.2	**Способности существ**	**стр.195**
	Кавалерийский бонус, Поднятие демонов, Смертельный взгляд, Меткий выстрел	
	Яд, Способности с вероятностью, Защиты от заклинаний, Типы существ, Скорость	
3.3	Прирост существ в городах	**стр.209**
	Затраты на наём	
3.4	Неделя и месяц существ	**стр.212**
3.5	Описания существ	**стр.215**
IV	**Снаряжение героя**	
4.1	**Артефакты**	**стр.221**
	Удача и мораль, Навыки, Скорость, Магия, Здоровье, Кулоны, Ресурсы	
	Прирост, Прочие, Сборные, Артефакты по классам, Сфера уязвимости	
4.2	Покупка и продажа артефактов	**стр.250**
4.3	Типы использования артефактов	**стр.251**
4.4	Грааль и его получение	**стр.253**
4.5	Боевые машины	**стр.268**
4.6	Особые условия взятия артефактов	**стр.272**
V	**Карта приключений**	
5.1	**Объекты на карте**	**стр.274**
	Сокровищницы	
	Получение и продажа артефактов, Навыков, Заклинаний, Существ, Ресурсов	
	Получение опыта, Боевого духа, удачи, маны и очков хода	
	Прочие объекты, Слухи в Таверне, Ящик Пандоры, Сводная таблица объектов	
5.2	Механика посещения объектов	**стр.362**
5.3	**Нейтральные существа на карте и в битве**	**стр.366**
	Приоритет нападения, Разделение на отряды, Наличие улучшенного отряда	
5.4	**Ландшафты и типы земли**	**стр.370**
	Накладные ландшафты	
5.5	**Логистика и перемещение по карте**	**стр.374**
	Запас хода, Трата очков хода, Границы ландшафтов, Последний шаг	
	Заклинания перемещения по карте, Движение по воде, Открытие карты	
	Менеджмент хода, Восполнение хода, Увольнение героя в городе	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

VI Города

6.1 **Строения в городах** стр.399
Таверна, Рынок, Торговцы артефактами, Гильдия наёмников
Уникальные строения Замка, Оплота, Башни, Инферно, Некрополиса, Темницы
Цитадели, Крепости, Сопряжения, Причала, Фабрики, Кронверка, Полная отстройка

6.2 **Дерево отстройки** стр.430
Сроки отстройки Жилищ существ в городах

6.3 **Внешний вид городов** стр.448

VII Тактика и стратегия

7.1 Основы игры за разные города стр.455

7.2 Тактические особенности существ стр.472

7.3 **Фортификация и штурм городов** стр.499
Стрелковые башни, Ров, Минное поле Башни, Элементы фортификации
Проломы в стенах, Врата города, Катапульта, Объединение армий при осаде
Тактические особенности осады

7.4 Расчёт урона существ стр.514

7.5 Сложность, стартовый бонус и помеха стр.519

7.6 **Основы сражений и порядок ходов** стр.523
Поле боя, Препятствия, Движение по полю боя, Разворот летающих существ
Дыхание драконов, Ослабление Утопии драконов, Атака Цербера, Тепловой луч
Фейк-прожиг, Возможности героя, Возможности существ, Захват Сокровищницы
Осада города, Порядок ходов и количество раундов, Количество существ на поле боя

7.7 Игра с союзником стр.540

7.8 Преимущества цвета игрока стр.545

VIII Генератор случайных карт (ГСК)

8.1 Основы ГСК стр.547

8.2 **Шаблоны** стр.551
Зеркальные шаблоны, Шаблоны с правилами Анархии, PvP-шаблоны

8.3 Ценность объектов и охраны стр.555

8.4 Редактор шаблонов стр.562

IX Искусственный интеллект (ИИ)

9.1 Ценность заклинаний для героев ИИ стр.569

9.2 Ценность существ для героев ИИ стр.571

9.3 Ценность вторичных навыков для героев ИИ стр.575

9.4 Ценность артефактов для героев ИИ стр.579

9.5 Расстановка существ стр.581

9.6 Стрелковые башни под управлением ИИ стр.584

9.7 **Поведение ИИ в бою** стр.586
Общие наблюдения, Тактические советы против ИИ, Условия невыхода

9.8 **Поведение ИИ на карте приключений. Агрессия** стр.592
Типы поведения, Игра против городов

X Прочее

10.1 **Количество очков за игру. Ранги** стр.597
Правила перехода героев в следующий сценарий кампании

10.2 **Рейтинги существ** стр.603
Сила существ в Крестьянах, Рейтинги эффективности

10.3 **Чит-коды** *Автоматический ввод кодов, Сопряжение в **SoD*** стр.617

10.4 Известные баги стр.620

10.5 Английская терминология и переводы *Бета-версия* стр.641

10.6 Горячие кнопки стр.684

10.7 Турнирные правила стр.690

10.8 **HD-мод** для игры стр.698

10.9 **Современные функции в игре** стр.704
Лаунчер, Твики, Лобби, PvP-Опции, Торг, Ещё опции…, Таймер, Рестарты
Битва магов, Одновременный ход, Арена, SOD_SP, Система событий

10.10 Шестнадцатеричный код игры стр.715

10.11 Отличия Возрождения Эрафии (**RoE**) стр.725

10.12 Нереализованное стр.728

10.13 Полный список изменений **HotA** стр.733

10.11 Помощь проекту **FizMiG** и благодарности стр.742

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

I ГЕРОИ

1.1 Классы

Всего в игре представлено 12 видов городов, включая Сопряжение, добавленное в **Armageddon's Blade**, а также Причал, Фабрику и Кронверк, добавленные в **Horn of the Abyss**.

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

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

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

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

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

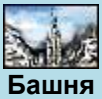
Существа без героя не получают бонус к удаче, хотя иконка удачи у них изменяется графически (баг)

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

Сопряжение не относится к нейтральным городам и его существа снижают боевой дух в присутствии Альянса ангелов (баг)

Далее представлены классы героев и их описания.

СИЛЫ ДОБРА:

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

СИЛЫ ЗЛА:

 **Инферно** Ад	**Одержимый** Демон	Демоны – люди (часто бывшие еретики), которые находятся во власти одного или более бесов. По природе своей, одержимые больше склонны к приобретению магических навыков, но некоторые боевые навыки им тоже по плечу
	Еретик	Главная цель еретиков – подчинить себе силы бесов. Но для того, чтобы контролировать своих союзников из преисподней одних боевых навыков недостаточно, нужно ещё владеть магией. Еретиков можно легко узнать по множеству различных оберегов, которые они носят, чтобы отводить от себя нападки бесов
 **Некрополис** Некрополь	**Рыцарь смерти**	Рыцари смерти – это восставшие из мёртвых рыцари и обрётшие новую жизнь как личи. Они не утратили своих прежних боевых навыков, к тому же их новый образ открыл для них возможность овладеть магией
	Некромант	Некроманты – это маги, которые находятся во власти магии смерти. Постепенное превращение в безжизненных личей – вот плата за право владения этим искусством
 **Темница** Подземелье	**Лорд**	Лорды строят подземные логова, чтобы укрыть в них захваченные сокровища. Будучи жестокими и свирепыми правителями, они же ещё и воины, которые знают цену магии. Очень часто своим оружием они подчёркивают свою устрашающую внешность
	Чернокнижник	Чернокнижники изучают магию, чтобы с её помощью творить свои черные дела. Магия для них превыше всего. Очень часто чернокнижники демонстрируют своё могущество, показывая, как при помощи магии они могут измениться

НЕЙТРАЛЬНЫЕ:

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

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

 Фабрика	**Наёмник**	В этом мире любой герой – отчасти наёмник, но есть и такие, для кого это занятие – истинное призвание. Они искусны в обращении с любым оружием и чтут договор выше жизни – и своей, и любого, кто встанет у них на пути, но только до тех пор, пока их работа исправно оплачивается нанимателем
	Изобретатель	Нельзя научиться быть изобретателем – к этому нужно прийти. Многие находят в себе этот талант, когда законы мироздания, описанные в учебниках магических академий и трактатах чернокнижников древности, становятся им тесны. В силу этого каждый изобретатель – не только мастер на все руки, но и сильный маг
 Кронверк	**Вождь**	Герои-воины зовутся Вождями, а маги – Старейшинами. Их параметры и способности подчеркивают сильные стороны фракции, а также смягчают слабые. Вожди делают основной упор на защитные тактики, а Старейшины – на обретение новых знаний. Герои склонны к использованию сил воздуха и воды: земли Вори населяют искусные криоманты.
	Старейшина	

Благодарности за помощь в написании раздела: **Marek Machberet**, vk.com, **Sav**, forum.df2.ru.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

1.2 Герои и их стартовые параметры

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

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

Герои имеют все отряды из стартовой армии, указанные в таблицах, но количество в них случайно в указанном диапазоне.

Стартовый запас хода героев зависит от его стартовой армии. При старте игры или начале новой недели, в Таверне доступны для найма 2 героя со стартовой армией. Все последующие герои, кроме этих двух, покупаемые игроком в течение недели, будут иметь армию, состоящую из 1 существа из первого отряда стартовой армии.

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

Герои имеют только 1 отряд из стартовой армии, указанной в таблицах, с шансом 9%, причём этот отряд будет из первой колонки; 2 отряда – шанс 69%, причём первый отряд будет из первой колонки, а второй случайный – из второй или третей; 3 отряда – шанс 22%.

У героев, имеющих Палатку первой помощи или Баллисту, вероятность наличия на старте этих машин также случайна.

Стартовый запас хода героев в Таверне с 1 существом не всегда соответствует скорости этого существа, т.к. сперва герой генерируется со стартовой армией (и считается его запас хода), а затем эта армия заменяется 1 существом. Т.е. стартовый запас хода считается по той армии, которая могла бы быть у героя

Герои из Тюрьмы или Лагеря героя считаются так же, как и впервые нанятые герои – у них имеется стандартная стартовые армия и запас хода (если автором карты это не изменено).

Помимо вышеперечисленного, каждый герой имеет ряд неигровых особенностей – портрет, биографию, пол, расу. Эти особенности приведены разделе «Биографии героев, пол и раса. Участие в кампаниях».

Это интересно! В игре имеются базовые принципы расовых и классовых вторичных навыков:

- Все герои-маги имеют навык Мудрости, кроме Некромантов, которые имеют вместо этого Некромантию
- Все Рыцари имеют навык Лидерства
- Все Рейнджеры-люди имеют Лидерство (Исключение – Жизель), эльфы-воины – Стрельбу, включая тёмную эльфийку Вайнону и снежных эльфов Кронверка (Исключение – Иллор). Все Рейнджеры-гномы имеют Сопротивление или Помехи
- Все Алхимики-люди имеют Мистицизм, а Алхимики-джинны – Грамотность
- Все Одержимые-ифриты имеют навык Грамотности
- Все Рыцари смерти и Некроманты имеют навык Некромантии
- Все Лорды-люди имеют Лидерство (Исключение – Мутаре, герой кампаний), Лорды-троглодиты – Нападение, а Лорды-минотавры – Тактику
- Все Варвары имеют навык Нападения
- Все Повелители зверей имеют навык Доспехи
- Все Воители стихий-элементали воды/земли имеют Тактику, а Воители стихий-элементали огня/разума – Нападение
- Все Элементалисты имеют навык Магии стихии (земли, огня, воды или воздуха).

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ЗАМОК. Рыцари

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
 **Оррин**	 Стрельба	-	 Лидерство	 Стрельба	1560	 10-20	 4-7	 4-5  2-3
 **Валеска**	 Арбалетчики	-	 Лидерство	 Стрельба	**1630**	 4-7	 4-7	 4-7
 **Эдрик**	 Грифоны	-	 Лидерство	 Доспехи	1560	 10-20	 4-5 2-3	 4-5  2-3
 **Беатрис**[1]	 Разведка	-	 Лидерство	 Разведка	1560	 10-20	 4-7	 4-5  2-3
 **Сильвия**[1]	 Навигация	-	 Лидерство	 Навигация	1560	 10-20	 4-7	 4-5  2-3
 **Лорд Хаарт**[2,3]	 Поместья	-	 Лидерство	 Поместья	1560	 10-20	 4-7	 4-5  2-3
 **Сэр Мюллих**[3]	 Скорость	-	 **Лидерство**	-	1560	 10-20	 4-7	 4-5  2-3
 **Сорша**	 Мечники	-	 Лидерство	 Нападение	1560	 10-20	 4-7	 4-5  2-3
 **Кристиан**	 Баллиста	-	 Лидерство	 Артиллерия	1560	 10-20		 4-5  2-3
 **Тирис** / Турис	 Кавалеристы	-	 Лидерство	 Тактика	1560	 10-20	 4-7	 4-5  2-3

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

 **Катерина**[4]	 Мечники	-	 Лидерство	 Нападение	1560	 10-20	 4-7	 4-5 2-3
 **Роланд**[4,5]	 Мечники	-	 Лидерство	 Доспехи	1560	 10-20	 4-7	 4-5 2-3
 **Тарнум**[6,7]	 Баллиста	-	 Лидерство	 Артиллерия	1560	 10-20		 4-5 2-3

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

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

3 – Сэр Мюллих отсутствует на картах **RoE** и **HotA** (вместо него – Лорд Хаарт), и имеет Продвинутое Лидерство.

4 – Катерина и Роланд являются героями кампаний, отсутствуют на случайных картах, но доступны в Редакторе карт.

5 – Специализация Роланда действует только на Крестоносцев. На Рыцарей не действует (баг).

6 – Тарнум является героем кампаний и основан на Кристиане с изменённым портретом.

7 – Портрет Тарнума доступен в Редакторе карт.

ЗАМОК. Священники

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
 **Рион**	 Первая помощь	 Каменная кожа	 Мудрость	 Первая помощь	1560	 10-20		 4-5 2-3
 **Адель**	 Благословение	 Благословение	 Мудрость	 Дипломатия	1560	 10-20	 4-7	 4-5 2-3
 **Катберт**	 Слабость	 Слабость	 Мудрость	 Поместья	1560	 10-20	 4-7	 4-5 2-3

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

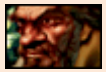
Аделаида[1]	Кольцо холода	Кольцо холода	**Мудрость**	-	1560	10-20	4-7	4-5 2-3
Инхам	Монахи	Проклятие	Мудрость	Мистицизм	1560	10-20	4-7	4-5 2-3
Сания / Саня	Орлиный глаз	Снятие заклинаний	Мудрость	Орлиный глаз	1560	10-20	4-7	4-5 2-3
Лойнис[2] / Лоинс	Молитва	Молитва	Мудрость	Обучаемость	1560	10-20	4-7	4-5 2-3
Кейтлин / Каитлин	Золото	Лечение	Мудрость	Интеллект	1560	10-20	4-7	4-5 2-3

1 – Аделаида имеет Продвинутую Мудрость.
2 – Лойнис запрещён на всех зеркальных шаблонах **HotA**.

ОПЛОТ. Рейнджеры

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Мефала / Мепхала	Доспехи	-	Лидерство	Доспехи	1500 1500-1700	12-24	5-7 3-5	2-4 3-6
Уфретин	Гномы	-	Помехи Сопротивление	Удача	1560	5-7 3-5	5-7 3-5	5-7 3-5
Енова[1]	Золото	-	**Стрельба**	-	1500 1500-1700	12-24	5-7 3-5	2-4 3-6
Риланд	Дендроиды	-	Лидерство	Дипломатия	1500 1500-1700	12-24	5-7 3-5	2-4 3-6

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

 **Жизель**[2,3]	 Помехи	-	 **Помехи**	-	1500	 12-24	 5-7	 2-4
 **Торгрим**[3,4]	 Сопротивление	-	 **Сопротивление**	-	1500 1500-1700	 12-24	 5-7 3-5	 2-4 3-6
 **Ивор**	 Лесные эльфы	-	 Стрельба	 Нападение	**1700**	 12-24	 2-4 3-6	 2-4 3-6
 **Клэнси** / Кланси	 Единороги	-	 Помехи  Сопротивление	 Поиск пути	1500 1500-1700	 12-24	 5-7 3-5	 2-4 3-6
 **Киррь**	 Логистика	-	 Стрельба	 Логистика	1578 1657-**1878**	 12-24	 5-7 3-5	 2-4 3-6
 **Джелу**[5]	 Снайперы	-	 Лидерство	 Стрельба	1900	 6	 3	 1
 **Тарнум**[6,7]	 Снайперы	-	 Лидерство	 Стрельба	1900	 6	 3	 1

1 – Енова имеет Продвинутую Стрельбу.
2 – Жизель имеет Продвинутые Помехи.
3 – Торгрим отсутствует на картах **HotA** (вместо него – Жизель).
4 – Торгрим имеет Продвинутое Сопротивление.
5 – Джелу является героем кампаний, отсутствует на случайных картах, но доступен в Редакторе карт.
6 – Тарнум является героем кампаний и основан на Джелу с изменённым портретом.

7 – Портрет Тарнума доступен в Редакторе карт.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ОПЛОТ. Друиды

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Короний / Кориниус	Палач	Палач	Мудрость	Грамотность	1500 1500-1700	12-24	5-7 3-5	2-4 3-6
Уланд[1]	Лечение	Лечение	Мудрость **Мудрость**	Баллистика	1500 1500-1700	12-24	5-7 3-5	2-4 3-6
Эллешар / Эллезар	Интеллект	Проклятие	Мудрость	Интеллект	1500 1500-1700	12-24	5-7 3-5	2-4 3-6
Джем[2]	Первая помощь	Вызвать корабль Благословение	Мудрость	Первая помощь	**1700**	12-24		2-4 3-6
Мальком	Орлиный глаз	Волшебная стрела	Мудрость	Орлиный глаз	1500 1500-1700	12-24	5-7 3-5	2-4 3-6
Мелодиа	Удача	Удача	Мудрость	Удача	1500 1500-1700	12-24	5-7 3-5	2-4 3-6
Алагар	Ледяная молния	Ледяная молния	Мудрость	Волшебство	1500 1500-1700	12-24	5-7 3-5	2-4 3-6
Аэрис / Аерис	Пегасы	Защита от воздуха	Мудрость	Разведка	1500 1500-1700	12-24	5-7 3-5	2-4 3-6

1 – Уланд имеет Продвинутую Мудрость.

2 – Стартовое заклинание Джем на случайных картах **HotA** без воды – Благословение, вместо Вызвать корабль.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ОПЛОТ. Волшебницы

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Джем[1]	Первая помощь	Молния	Мудрость	Первая помощь	1700	12-24		3-6

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

БАШНЯ. Алхимики

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Пикедрам / Пигуедрам	Горгульи	Щит	Мистицизм	Разведка	**1760**	5-7 3-5	5-7 3-5	5-7 3-5
Тан[1]	Джинны	Волшебная стрела	**Грамотность**	-	1500 1500-1560	30-40	5-7 3-5	4-5 2-3
Жозефина / Жосефина[2]	Големы	Ускорение	Мистицизм	Волшебство	1560	30-40	4-5 2	4-5 2-3
Нила / Нелла	Доспехи	Щит	Грамотность	Доспехи	1500 1500-1560	30-40	5-7 3-5	4-5 2-3
Торосар[3]	Баллиста	Волшебная стрела	Мистицизм	Тактика	1500 1500-1560	30-40		4-5 2-3
Фафнер	Наги	Ускорение	Грамотность	Помехи Сопротивление	1500 1500-1560	30-40	5-7 3-5	4-5 2-3
Ризза	Ртуть	Волшебная стрела	Мистицизм	Нападение	1500 1500-1560	30-40	5-7 3-5	4-5 2-3

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

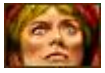
 **Иона**	 Джинны	 Волшебная стрела	 Грамотность	 Интеллект	1500 1500-1560	 30-40	 5-7 3-5	 4-5 2-3

1 – Тан имеет Продвинутую Грамотность.

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

3 – Торосар – единственный специалист по Баллисте, который не имеет навыка Артиллерии.

БАШНЯ. Волшебники

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
 **Астрал**[1]	 Гипноз	 Гипноз	 **Мудрость**	-	1500 1500-1560	 30-40	 5-7 3-5	 4-5 2-3
 **Халон**	 Мистицизм	 Каменная кожа	 Мудрость	 Мистицизм	1500 1500-1560	 30-40	 5-7 3-5	 4-5 2-3
 **Серена**	 Орлиный глаз	 Снятие заклинаний	 Мудрость	 Орлиный глаз	1500 1500-1560	 30-40	 5-7 3-5	 4-5 2-3
 **Дейрмиф** / Даремиф[2]	 Удача	 Удача	 Мудрость	 Интеллект	1500 1500-1560	 30-40	 5-7 3-5	 4-5 2-3
 **Теодор**	 Маги	 Щит	 Мудрость	 Баллистика	1500 1500-1560	 30-40	 5-7 3-5	 4-5 2-3
 **Солмир**	 Цепная молния	 Цепная молния	 Мудрость	 Волшебство	1500 1500-1560	 30-40	 5-7 3-5	 4-5 2-3
 **Кира**	 Ускорение	 Ускорение	 Мудрость	 Дипломатия	1500 1500-1560	 30-40	 5-7 3-5	 4-5 2-3
 **Айне** / Аин	 Золото	 Проклятие	 Мудрость	 Грамотность	1500 1500-1560	 30-40	 5-7 3-5	 4-5 2-3

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

 **Дракон**[1,3]	 Чародеи	 Ускорение	 **Мудрость**	-	1900	 6	 3	 1
 **Тарнум**[1,4,5]	 Чародеи	-	 **Мудрость**	-	1900	 6	 3	 1

1 – Астрал, Дракон и Тарнум имеют Продвинутую Мудрость.

2 – Дейрмиф имеет самый большой запас маны со старта – 36 единиц.

Даремиф имеет самый большой запас маны со старта – 37 единиц

3 – Дракон является героем кампаний, отсутствует на случайных картах, но доступен в Редакторе карт.

4 – Тарнум является героем кампаний и основан на Драконе с изменёнными портретом и без начального заклинания.

5 – Портрет Тарнума доступен в Редакторе карт.

ИНФЕРНО. Одержимые

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
 **Фиона**[1]	 Адские гончие	-	 **Разведка**	-	1630	 20-30	 4-5	 4-5
						15-25	3-4	3-4
 **Рашка**	 Ифриты	-	 Грамотность	 Мудрость	1560	 20-30	 5-7	 4-5
					1560-1630	15-25	4-7	3-4
 **Мариус**[2]	 Демоны	-	 **Доспехи**	-	1560	 20-30	 5-7	 4-5
					1560-1630	15-25	4-7	3-4
 **Игнат**	 Бесы	-	 Тактика	 Помехи	1700	 20-30	 20-30	 20-30
				 Сопротивление		15-25	15-25	15-25
 **Октавия**	 Золото	-	 Грамотность	 Нападение	1560	 20-30	 5-7	 4-5
					1560-1630	15-25	4-7	3-4
 **Калх**	 Гоги	-	 Стрельба	 Разведка	1630	 5-7	 5-7	 5-7
						4-7	4-7	4-7

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Пайр / Пир	Баллиста	-	Логистика	Артиллерия	**1711** **1793**	20-30 15-25		4-5 3-4
Нимус[3]	Отродья пропасти	-	**Нападение**	-	1560 1560-1630	20-30 15-25	5-7 4-7	4-5 3-4
Ксерон[4,5]	Дьяволы	-	Лидерство	Тактика	1630	20-30 10-20	4-5 4-7	4-5 2-3

1 – Фиона имеет Продвинутую Разведку.
2 – Мариус имеет Продвинутые Доспехи.
3 – Нимус имеет Продвинутое Нападение.
4 – Ксерон является героем кампаний, отсутствует на случайных картах, но доступен в Редакторе карт.
5 – Количество существ в отрядах Ксерона соответствует количеству стандартной стартовой армии героев Замка (баг).

ИНФЕРНО. Еретики

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Айден	Интеллект	Просмотр земли	Мудрость	Интеллект	1560 1560-1630	20-30 15-25	5-7 4-7	4-5 3-4
Ксирон[1]	Инферно	Инферно	Мудрость	Грамотность	1560 1560-1630	20-30 15-25	5-7 4-7	4-5 3-4
Аксис	Мистицизм	Защита от воздуха	Мудрость	Мистицизм	1560 1560-1630	20-30 15-25	5-7 4-7	4-5 3-4
Олема	Слабость	Слабость	Мудрость	Баллистика	1560 1560-1630	20-30 15-25	5-7 4-7	4-5 3-4
Калид	Сера	Ускорение	Мудрость	Обучаемость	1560 1560-1630	20-30 15-25	5-7 4-7	4-5 3-4
Аш[2]	Жажда крови	Жажда крови	Мудрость	Орлиный глаз	1560 1560-1630	20-30 15-25	5-7 4-7	4-5 3-4

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Зидар	Волшебство	Каменная кожа	Мудрость	Волшебство	1560 1560-1630	20-30 15-25	5-7 4-7	4-5 3-4
Ксарфакс[1,3]	Огненный шар	Огненный шар	Мудрость	Лидерство	1560 1560-1630	5-7 4-7	4-7 4-7	4-5 3-4

1 – Ксирон и Ксарфакс – единственные герои, которые не могут колдовать своё профильное заклинание с начала игры из-за недостатка запаса маны.
2 – Аш – одна из двух героев с Орлиным глазом, не являющаяся специалистом по Орлиному глазу. Второй – Вехр.
3 – Ксарфакс – один из двух героев магического класса, имеющих Лидерство. Второй – Вей.

НЕКРОПОЛИС. Рыцари смерти

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Стракер	Ходячие мертвецы	Ускорение	Некромантия	Помехи Сопротивление	1560	4-6 4-6	4-6 4-6	4-6 4-6
Вокиал	Вампиры	Каменная кожа	Некромантия	Артиллерия	1500 1500-1560	20-30	6-8 4-6	4-6
Моандор	Личи	Медлительность	Некромантия	Обучаемость	1500 1500-1560	20-30	6-8 4-6	4-6
Чарна	Духи	Волшебная стрела	Некромантия	Тактика	1560	20-30	4-6	4-6
Тамика	Чёрные рыцари	Волшебная стрела	Некромантия	Нападение	1500 1500-1560	20-30	6-8 4-6	4-6
Исра[1]	Некромантия	Волшебная стрела	**Некромантия**	-	1500 1500-1560	20-30	6-8 4-6	4-6
Клавий / Клавиус	Золото	Волшебная стрела	Некромантия	Нападение	1500 1500-1560	20-30	6-8 4-6	4-6

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Ранлу[2]	Баллиста	Ускорение	Некромантия	Артиллерия	1560	20-30		4-6
Галтран[2]	Скелеты	Щит	Некромантия	Доспехи	**1630**	20-30	20-30	20-30
Хаарт Лич / Лорд Хаарт[1,3]	Чёрные рыцари	Медлительность	**Некромантия**	-	1500 1500-1560	20-30	6-8 4-6	4-6

1 – Исра и Хаарт Лич имеют Продвинутую Некромантию.
2 – Галтран отсутствует на большинстве карт **HotA** (вместо него – Ранлу).
3 – Хаарт Лич является героем кампаний, отсутствует на случайных картах, но доступен в Редакторе карт.

НЕКРОПОЛИС. Некроманты

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Септиенна	Волна смерти	Волна смерти	Некромантия	Грамотность	1500 1500-1560	20-30	6-8 4-6	4-6
Эйслин / Аислин	Метеоритный дождь	Метеоритный дождь	Некромантия	Мудрость	1500 1500-1560	20-30	6-8 4-6	4-6
Сандро	Волшебство	Медлительность	Некромантия	Волшебство	1500 1500-1560	20-30	6-8 4-6	4-6
Нимбус	Орлиный глаз	Щит	Некромантия	Орлиный глаз	1500 1500-1560	20-30	6-8 4-6	4-6
Тант	Поднять мертвецов	Поднять мертвецов	Некромантия	Мистицизм	1500 1500-1560	20-30	6-8 4-6	4-6
Кси	Каменная кожа	Каменная кожа	Некромантия	Обучаемость	1500 1500-1560	20-30	6-8 4-6	4-6
Видомина[1]	Некромантия	Проклятие	**Некромантия**	-	1500 1500-1560	20-30	6-8 4-6	4-6

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Нагаш	Золото	Защита от воздуха	Некромантия	Интеллект	1500 1500-1560	20-30	6-8 4-6	4-6

1 – Видомина имеет Продвинутую Некромантию.

ТЕМНИЦА. Лорды

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Лорелей	Гарпии	-	Лидерство	Разведка	**1760**	6-8 4-6	6-8 4-6	6-8 4-6
Арлах / Арлаш	Баллиста	-	Нападение	Артиллерия	1560	20-30 30-40		3-4
Дас	Минотавры	-	Тактика	Нападение	1560	20-30 30-40	6-8 4-6	3-4
Аджит	Бехолдеры	-	Лидерство	Помехи Сопротивление	1560	20-30 30-40	3-4	3-4
Дамакон[1]	Золото	-	**Нападение**	-	1560	20-30 30-40	6-8 4-6	3-4
Гуннар	Логистика	-	Тактика	Логистика	1641 1723	20-30 30-40	6-8 4-6	3-4
Синка	Мантикоры	-	Лидерство	Грамотность	1560	20-30 30-40	6-8 4-6	3-4
Шакти[2]	Троглодиты	-	Нападение	Тактика	1630	20-30 30-40	20-30 30-40	20-30 30-40

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

 **Мутаре**[3]	 Драконы	 Волшебная стрела	 Поместья	 Тактика	1560	 20-30 30-40	 6-8 4-6	 3-4
 **Мутаре Дрэйк**[3,4]	 Драконы	 Волшебная стрела	 Поместья	 Тактика	1560	 20-30 10-20	 6-8 4-7	 3-4 2-3
 **Тарнум**[5,6]	 Драконы	 Волшебная стрела	 Поместья	 Тактика	1560	 20-30 30-40	 6-8 4-6	 3-4

1 – Дамакон имеет Продвинутое Нападение.
2 – Шакти имеет самую дорогостоящую максимальную стартовую армию – 6000 золота.
3 – Мутаре и Мутаре Дрэйк являются героями кампаний, отсутствуют на случайных картах, но доступны в Редакторе карт.
4 – Количество существ в отрядах Мутаре Дрэйк соответствует количеству стандартной стартовой армии героев Замка (баг).
5 – Тарнум является героем кампаний и основан на Мутаре с изменённым портретом.
6 – Портрет Тарнума доступен в Редакторе карт.

ТЕМНИЦА. Чернокнижники

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
 **Аламар**	 Воскрешение	 Воскрешение	 Мудрость	 Грамотность	1560	 20-30 30-40	 6-8 4-6	 3-4
 **Ягар** / Жаегар	 Мистицизм	 Щит	 Мудрость	 Мистицизм	1560	 20-30 30-40	 6-8 4-6	 3-4
 **Малекит**	 Волшебство	 Жажда крови	 Мудрость	 Волшебство	1560	 20-30 30-40	 6-8 4-6	 3-4
 **Джеддит** / Жеддит[1,2]	 Воскрешение	 Воскрешение	 **Мудрость**	-	1560	 20-30 30-40	 6-8 4-6	 3-4
 **Геон**	 Орлиный глаз	 Медлительность	 Мудрость	 Орлиный глаз	1560	 20-30 30-40	 6-8 4-6	 3-4

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Димер / Деемер[3]	Метеоритный дождь	Метеоритный дождь	Мудрость	Разведка **Разведка**	1560	20-30 30-40	6-8 4-6	3-4
Сефинрот / Сепхинороф	Кристаллы	Защита от воздуха	Мудрость	Интеллект	1560	20-30 30-40	6-8 4-6	3-4
Даркстorн	Каменная кожа	Каменная кожа	Мудрость	Обучаемость	1560	20-30 30-40	6-8 4-6	3-4

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

2 – Джеддит имеет Продвинутую Мудрость.

3 – Деемер имеет Продвинутую Разведку.

ЦИТАДЕЛЬ. Варвары

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Йог	Циклопы	-	Нападение	Баллистика	1560 1560-1630	20-30 15-25	5-7	5-6 4-6
Гурниссон	Баллиста	-	Нападение	Артиллерия	1560 1560-1630	20-30 15-25		5-6 4-6
Жабаркас	Орки	-	Нападение	Стрельба	1630	20-30 15-25	5-6 4-6	5-6 4-6
Шива	Птицы рух	-	Нападение	Разведка	1560 1560-1630	20-30 15-25	5-7	5-6 4-6
Гретчин	Гоблины	-	Нападение	Поиск пути	1700	20-30 15-25	20-30 15-25	20-30 15-25

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Креллион	Огры	-	Нападение	Помехи Сопротивление	1560 1560-1630	20-30 15-25	5-7	5-6 4-6
Крэг Хэк	Нападение	-	**Нападение**[1]	-	1560 1560-1630	20-30 15-25	5-7	5-6 4-6
Тираксор	Наездники на волках	-	Нападение	Тактика	**1760**	5-7	5-7	5-7
Килгор[2]	Чудища	-	**Нападение**[1]	-	1560 1560-1630	20-30 15-25	5-7	5-6 4-6
Борагус[2,3]	Огры	-	Нападение	Тактика	1560 1560-1630	20-30 10-20	5-7 4-7	5-6 2-3
Тарнум[4,5]	Нападение	-	**Нападение**[1]	-	1560 1560-1630	20-30 15-25	5-7	5-6 4-6

1 – Крэг Хэк, Килгор и Тарнум имеют Продвинутое Нападение.
2 – Килгор и Борагус являются героями кампаний, отсутствуют на случайных картах, но доступны в Редакторе карт.
3 – Количество существ в отрядах Борагуса соответствует количеству стандартной стартовой армии героев Замка (баг).
4 – Тарнум является героем кампаний и основан на Крэг Хэке с изменённым портретом.

5 – Портрет Тарнума доступен в Редакторе карт.

ЦИТАДЕЛЬ. Боевые маги

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Гирд	Волшебство	Жажда крови	Мудрость	Волшебство	1560 1560-1630	20-30 15-25	5-7	5-6 4-6
Вей[1] / **Вей**[1]	Огры	Волшебная стрела	Мудрость	Лидерство	1560 1560-1630	20-30 15-25	5-7	5-6 4-6

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Десса	Логистика	Каменная кожа	Мудрость	Логистика	**1641** **1723-1801**	20-30 15-25	5-7	5-6 4-6
Терек	Ускорение	Ускорение	Мудрость	Тактика	1560 1560-1630	20-30 15-25	5-7	5-6 4-6
Зубин	Точность	Точность	Мудрость	Артиллерия	1560 1560-1630	20-30 15-25	5-7	5-6 4-6
Гундула	Нападение	Медлительность	Мудрость	Нападение	1560 1560-1630	20-30 15-25	5-7	5-6 4-6
Орис	Орлиный глаз	Защита от воздуха	Мудрость	Орлиный глаз	1560 1560-1630	20-30 15-25	5-7	5-6 4-6
Сауруг	Самоцветы	Жажда крови	Мудрость	Помехи Сопротивление	1560 1560-1630	20-30 15-25	5-7	5-6 4-6

1 – Вей – один из двух героев магического класса, имеющих Лидерство. Второй – Ксарфакс.

КРЕПОСТЬ. Повелители зверей

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Брон[1]	Василиски	-	Доспехи	Помехи Сопротивление	1560	15-25 10-20	4-7	3-4 2-4
Дрэйкон / Дракон	Гноллы	-	Доспехи	Лидерство	**1630**	15-25 10-20	15-25 10-20	15-25 10-20
Вистан	Ящеры	-	Доспехи	Стрельба	**1630**	4-7	4-7	4-7

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Тазар[2]	Доспехи	-	**Доспехи**	-	1560	15-25 10-20	4-7	3-4 2-4
Алкин	Горгоны	-	Доспехи	Нападение	1560	15-25 10-20	4-7	3-4 2-4
Корбак[3]	Змии	-	Доспехи	Поиск пути	1560	15-25 10-20	3-4 2-4	3-4 2-4
Гервульф	Баллиста	-	Доспехи	Артиллерия	1560	15-25 10-20		3-4 2-4
Брохильд	Виверны	-	Доспехи	Разведка	1560	15-25 10-20	4-7	3-4 2-4
Тарнум[4,5]	Василиски	-	Доспехи	Помехи Сопротивление	1560	15-25 10-20	4-7	3-4 2-4

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

2 – Тазар имеет Продвинутые Доспехи.

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

4 – Тарнум является героем кампаний и основан на Броне с изменённым портретом.

5 – Портрет Тарнума доступен в Редакторе карт.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

КРЕПОСТЬ. Ведьмы

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Мирланда[1]	Слабость	Слабость	**Мудрость**	-	1560	15-25 10-20	4-7	3-4 2-4
Розик	Мистицизм	Волшебная стрела	Мудрость	Мистицизм	1560	15-25 10-20	4-7	3-4 2-4
Кинкерия[2]	Обучаемость	Медлительность	Мудрость	Обучаемость	1560	15-25	4-7	3-4
Вой[2]	Навигация	Медлительность	Мудрость	Навигация	1560	15-25 10-20	4-7	3-4 2-4
Вердиш	Первая помощь	Защита от огня	Мудрость	Первая помощь	1560	15-25 10-20		3-4 2-4
Мерист	Каменная кожа	Каменная кожа	Мудрость	Обучаемость	1560	15-25 10-20	4-7	3-4 2-4
Стиг	Волшебство	Щит	Мудрость	Волшебство	1560	15-25 10-20	4-7	3-4 2-4
Андра	Интеллект	Снятие заклинаний	Мудрость	Интеллект	1560	15-25 10-20	4-7	3-4 2-4
Тива	Орлиный глаз	Каменная кожа	Мудрость	Орлиный глаз	1560	15-25 10-20	4-7	3-4 2-4
Адриэн[3]	Магия огня	Инферно	Мудрость	**Магия огня**	1560	15-25 10-20	4-7	3-4 2-4

1 – Мирланда имеет Продвинутую Мудрость.
2 – Вой отсутствует на случайных картах **HotA** без воды (вместо неё – Кинкерия).
3 – Адриэн является героем кампаний, отсутствует на случайных картах, но доступна в Редакторе карт. Имеет Экспертную Магию огня.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

СОПРЯЖЕНИЕ. Воители стихий

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Пасис	Психические элементали	-	Нападение	Артиллерия	1760	15-25	3-5	2-3
Тунар	Земляные элементали	-	Тактика	Поместья	1630 1630-1760	15-25	3-5	3-5 2-3
Игнисса	Огненные элементали	-	Нападение	Артиллерия	1630 1630-1760	15-25	3-5	3-5 2-3
Лакус[1]	Водные элементали	-	**Тактика**	-	1630 1630-1760	15-25	3-5	2-3 1-2
Монер[2]	Психические элементали	-	Нападение	Логистика	**1848** **1936**	15-25	3-5	2-3
Эрдамон	Земляные элементали	-	Тактика	Поместья	1630 1630-1760	15-25	3-5	3-5 2-3
Фьюр[3]	Огненные элементали	-	**Нападение**	-	1630 1630-1760	15-25	3-5	3-5 2-3
Кальт	Водные элементали	-	Тактика	Обучаемость	1630 1630-1760	15-25	3-5	2-3 1-2

1 – Лакус имеет Продвинутую Тактику.

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

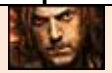
3 – Фьюр имеет Продвинутое Нападение.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

СОПРЯЖЕНИЕ. Элементалисты

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

ПРИЧАЛ. Капитаны

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
 **Коркес**	 Нападение	-	 Нападение	 Поиск пути	1630	 15-25	 6-9	 4-7
 **Джереми**	 Пушка	-	 Нападение	 Артиллерия	1700	 15-25		 4-7

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Иллор	Духи океана	-	Доспехи	Тактика	1700	15-25	3-5	4-7
Дерек[1]	Матросы	-	Нападение	Лидерство	1700	6-9	6-9	6-9
Элмор[1,2]	Навигация	-	**Навигация**	-	1630	15-25	6-9	4-7
Лина	Золото	-	Поместья	Поиск пути	1630	15-25	6-9	4-7
Анабель	Пираты	-	Нападение	Стрельба	1700	15-25	4-7	4-7
Кассиопея	Нимфы	-	Нападение	Тактика	1760	15-25	15-25	15-25
Мириам	Разведка	-	Логистика	Разведка	1711	15-25	6-9	4-7
Бидли[3,4]	Морские волки	-	**Нападение**	-	1760	1-3	4-7	1-3
Тарк[3]	Никсы	-	Нападение	Доспехи	1760	1	1	1

1 – Элмор отсутствует на случайных картах без воды (вместо него – Дерек).
2 – Элмор имеет Продвинутую Навигацию.
3 – Бидли и Тарк являются героями кампаний, отсутствуют на случайных картах, но доступны в Редакторе карт.
4 – Бидли имеет Продвинутое Нападение.

ПРИЧАЛ. Навигаторы

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Касметра	Жрицы моря	Снятие заклинаний	Мудрость	Магия воды	1630	15-25	6-9	4-7
Эоваций	Клон	Клон	Мудрость	Интеллект	1630	15-25	6-9	4-7
Спинт	Волшебство	Благословение	Мудрость	Волшебство	1630	15-25	6-9	4-7

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Андал	Кристаллы	Медлительность	Мудрость	Поиск пути	1630	15-25	6-9	4-7
Манфред	Огненный шар	Огненный шар	Мудрость	Магия огня	1630	15-25	6-9	4-7
Зилар	Забывчивость	Забывчивость	Мудрость	Помехи	1630	15-25	6-9	4-7
Астра	Лечение	Лечение	Мудрость	Удача	1630	15-25	6-9	4-7
Даргем	Воздушный щит	Воздушный щит	Мудрость	Тактика	1630	15-25	6-9	4-7

ФАБРИКА. Наёмники

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Генриетта	Полурослики	-	Лидерство	Удача	1700	15-25	15-25	15-25
Сэм	Механики	-	Нападение	Тактика	**1760**	7-9	7-9	7-9
Танкред[1]	Стрелки	-	**Стрельба**	-	1560	15-25	7-9	4-6
Мельхиор	Дипломатия	-	Лидерство	Дипломатия	1560	15-25	7-9	4-6
Флорибер	Первая помощь	-	Доспехи	Первая помощь	1560	15-25		4-6
Вайнона	Разведка	-	Стрельба	Разведка	1560	15-25	7-9	4-6
Дьюри	Доспехи	-	Нападение	Доспехи	1560	15-25	7-9	4-6
Мортон	Баллиста	-	Артиллерия	Баллистика	1560	15-25		4-6

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Тавин[2]	Нападение	-	Нападение	Разведка	1560	15-25	7-9	4-6
Мёрдок[2]	Стрельба	-	Стрельба	Тактика	1560	15-25	7-9	4-6

1 – Танкред имеет Продвинутую Стрельбу.
2 – Тавин и Мёрдок являются героями кампаний, отсутствуют на случайных картах, но доступны в Редакторе карт.

ФАБРИКА. Изобретатели

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Селестина	Броненосцы	Ускорение	Мудрость	Поиск пути	**1630**	15-25	4-6	4-6
Тодд	Автоматоны	Щит	Мудрость	Тактика	1560	15-25	3-5	4-6
Агар[1]	Песчаные черви	Просмотр земли	**Мудрость**	-	1560	15-25	7-9	4-6
Бертрам	Золото	Волшебная стрела	Мудрость	Грамотность	1560	15-25	7-9	4-6
Расмонт	Бешенство	Бешенство	Мудрость	Интеллект	1560	15-25	7-9	4-6
Зиф	Молния	Молния	Мудрость	Волшебство	1560	15-25	7-9	4-6
Виктория	Минное поле	Минное поле	Мудрость	Обучаемость	1560	15-25	7-9	4-6
Энсвита	Слабость	Слабость	Мудрость	Поместья	1560	15-25	7-9	4-6
Фредерик[2]	Автоматоны	Ускорение	Мудрость	Интеллект	**1830**	3-5	3-5	3-5

1 – Агар имеет Продвинутую Мудрость.
2 – Фредерик является героем кампаний, отсутствует на случайных картах, но доступен в Редакторе карт.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

КРОНВЕРК. Вожди

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Дуин	Снежные эльфы	-	Стрельба	Поиск пути	1500	20-30	3-5	3-5
Ойдана	Дипломатия	-	Стрельба	Дипломатия	1500	20-30	6-8	3-5
Нэя[1]	Стрельба	-	**Стрельба**	-	1500	20-30	6-8	3-5
Эйктурн[2]	Горные бараны	-	Доспехи	Логистика	**1921**	6-8	6-8	6-8
Крейле[3]	Мамонты	-	**Доспехи**	-	1500	20-30	6-8	3-5
Спадум	Йети	-	Поиск пути	Лидерство	1500	20-30	6-8	3-5
Кинр	Кобольды	-	Поместья	Тактика	1560	20-30	20-30	20-30
Эргон	Поиск пути	-	Поиск пути	Разведка	1500	20-30	6-8	3-5

1 – Нэя имеет Продвинутую Стрельбу.
2 – Эйктурн – герой с самым большим стартовым запасом хода в игре.
3 – Крейле имеет Продвинутые Доспехи.

КРОНВЕРК. Старейшины

Имя героя	Специализация	Заклинание	Вторичные навыки		Запас хода	Стартовая армия		
Крив[1]	Шаманы	Просмотр воздуха	**Мудрость**	-	1500	20-30	6-8	3-5
Глаций	Кольцо холода	Кольцо холода	Мудрость	Обучаемость	1500	20-30	6-8	3-5
Сияль	Ледяная молния	Ледяная молния	Мудрость	Интеллект	1500	20-30	6-8	3-5

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Далтон	Щит	Щит	Мудрость	Доспехи	1500	20-30	6-8	3-5
Биарма[2]	Первая помощь	Снятие заклинаний	Мудрость	Первая помощь	1500	20-30		3-5
Акка	Жажда крови	Жажда крови	Мудрость	Мистицизм	1500	20-30	6-8	3-5
Вехр[3]	Золото	Просмотр земли	Мудрость	Орлиный глаз	1500	20-30	6-8	3-5
Аллора	Волшебство	Ускорение	Мудрость	Волшебство	1500	20-30	6-8	3-5
Гаугир[2]	Навигация	Снятие заклинаний	Мудрость	Навигация	1500	20-30	6-8	3-5

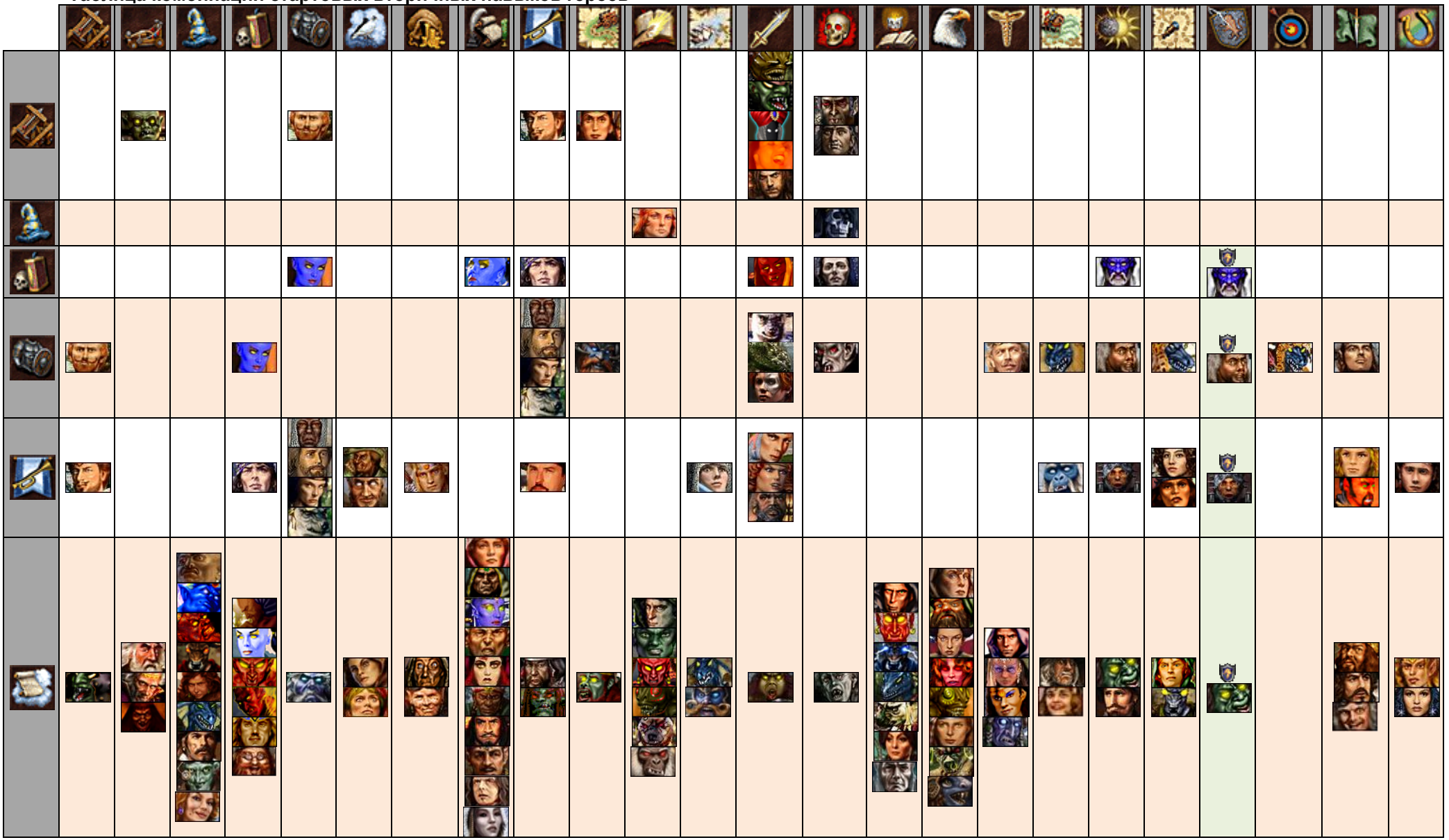
1 – Крив имеет Продвинутую Мудрость

2 – Гаугир отсутствует на случайных картах **HotA** без воды (вместо него – Биарма).

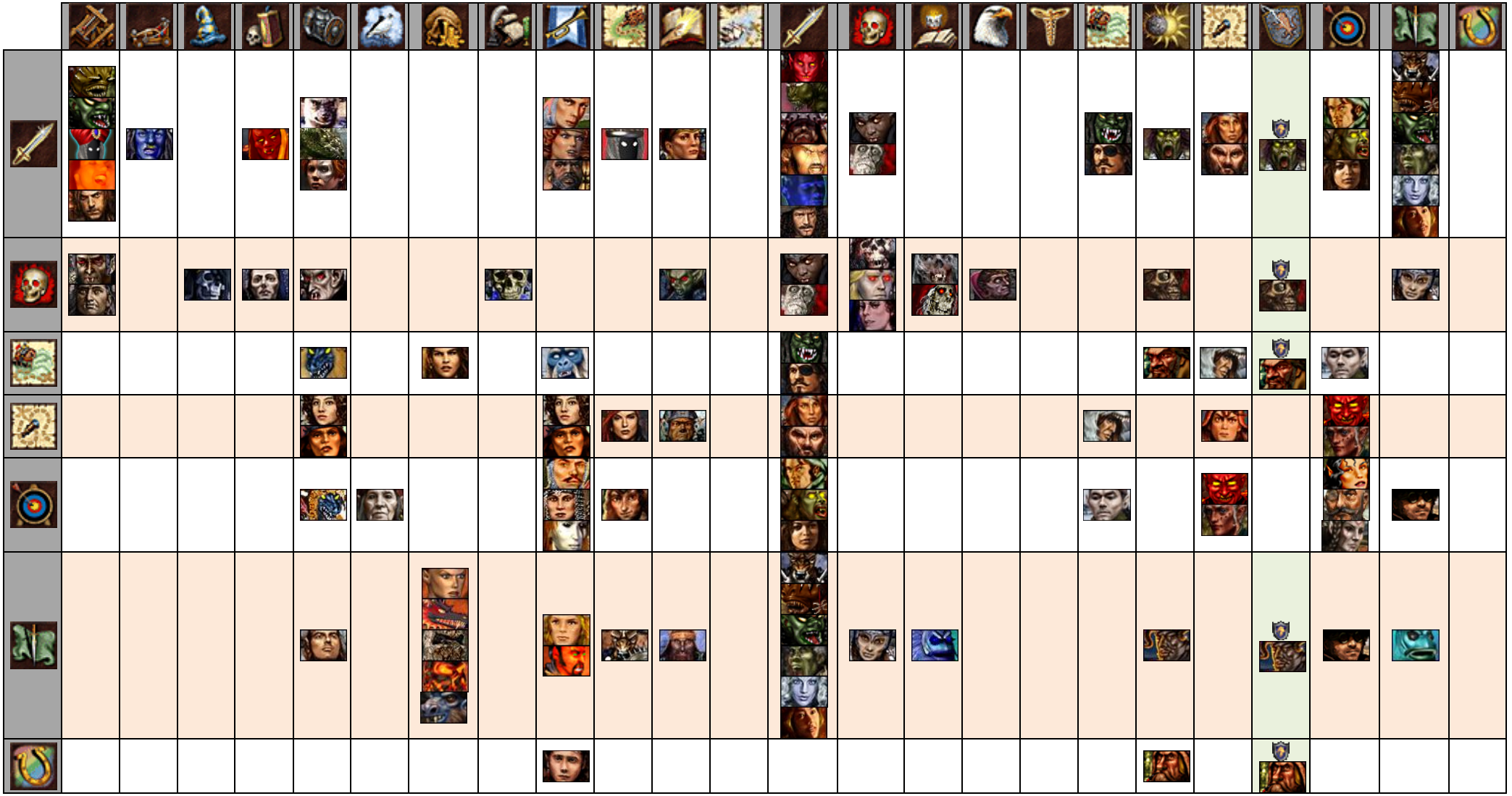
3 – Вехр – один из двух героев с Орлиным глазом, не являющийся специалистом по Орлиному глазу. Вторая – Аш.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Таблица комбинаций стартовых вторичных навыков героев



FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Таблица героев со стартовыми Продвинутыми навыками

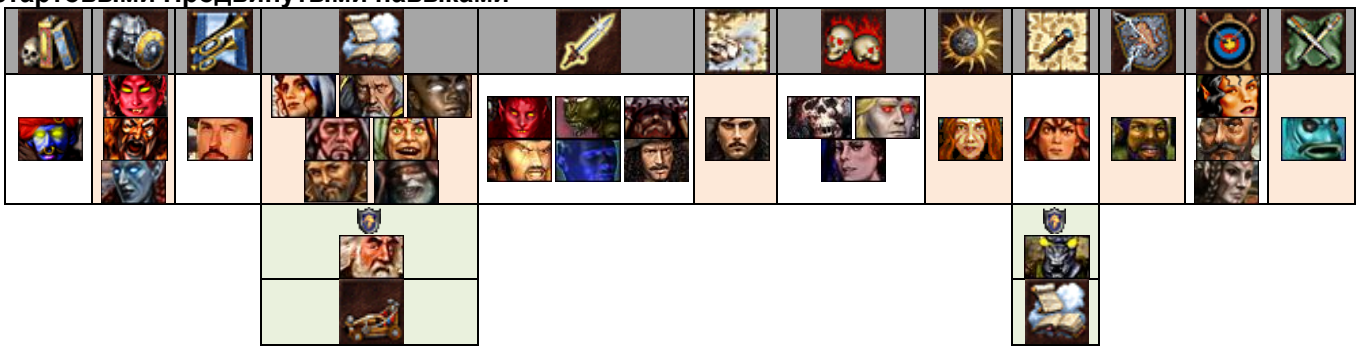


Таблица героев со стартовой Магией стихии

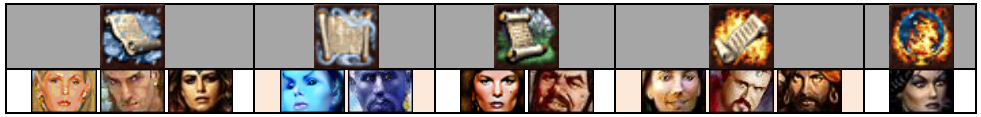
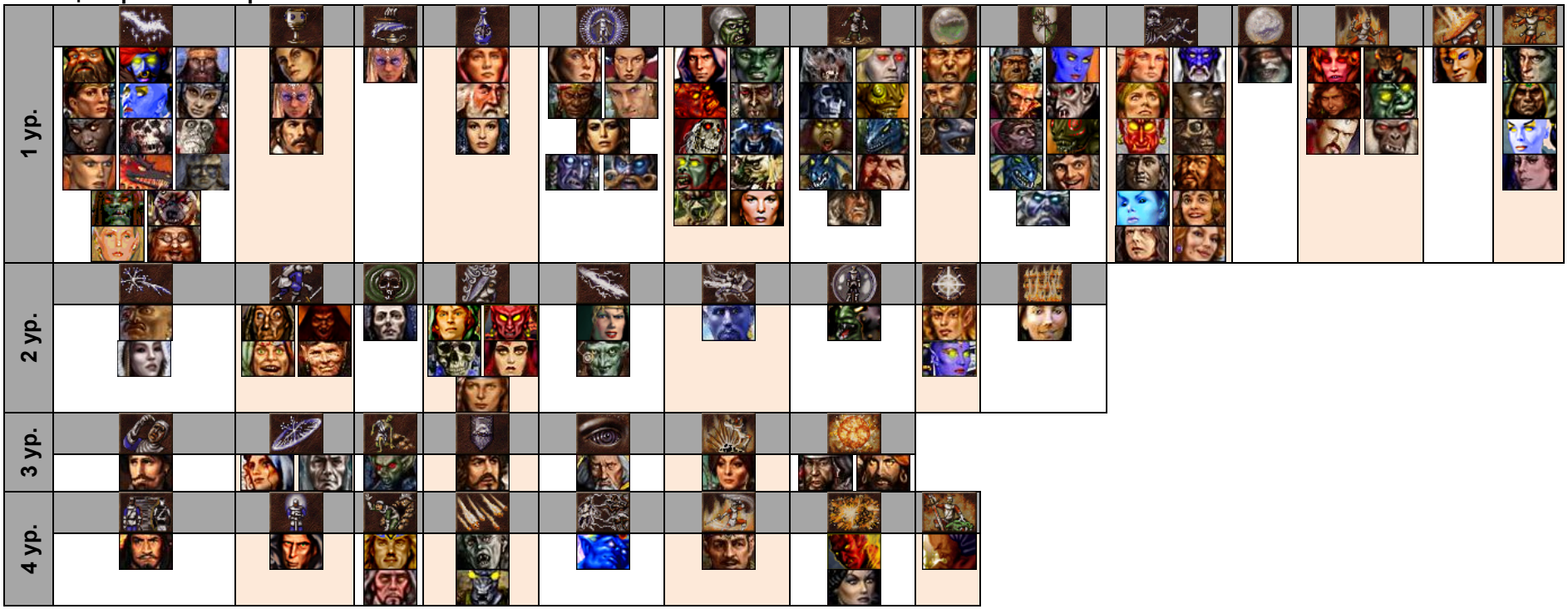


Таблица героев со стартовыми заклинаниями



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

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

1.3 Специализации героев

Все специализации героев можно разделить по их типу (ресурсы, заклинания, существа, боевые машины, вторичные навыки, прочие) или по виду бонуса – фиксированный или зависящий от уровня.

В обычной игре за максимально возможный корректный уровень героя принимается уровень 74.

В Редакторе карт можно настроить корректного героя вплоть до 30000 уровня, запретив ему получение опыта.

При получении определённого количества опыта, и избегая различных багов, можно достигнуть более высоких уровней героя, вплоть до 6424. Подробнее см.в разделе «Опыт и уровень».

Немного информатики. Зачастую в бонусах специализации используются числа с плавающей точкой по типу 0.05 или 0.01. И это настоящая боль. Например, машинное представление числа 0.05 немного больше своего точного значения, поэтому, когда формула **base*floor(heroLevel/creatureLevel)*0.05** даёт натуральное число, прибавка оказывается на 1 больше ожидаемой. В связи с этим фактические бонусы существам и боевым машинам от специализации могут не совпадать с приведёнными в таблицах.

Это правило касается и специализаций по заклинаниям или вторичным навыкам.

Например, герой 24 уровня восстанавливает не менее 34 маны – минимум 15 от Мистицизма и минимум 19 от специализации, вместо ожидаемых 18.

Далее приведены все специализации героев, разбитые по их типу.

Специалисты по ресурсам

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

Специализация	Герои (Город)	Описание
Ртуть	Ризза	**+1** ртуть в день
Сера	Калид	**+1** сера в день
Кристаллы	Сефинрот, Андал	**+1** кристалл в день
Самоцветы	Сауруг	**+1** самоцвет в день
Золото	Кейтлин, Енова, Айне, Октавия, Клавий Нагаш, Дамакон, Джелар Гриндан, Лина, Бертрам, Вехр	**+350** золота в день

Специалисты по заклинаниям

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

В общем виде бонус специализации повышает эффект заклинания на **5%** или **10%** за каждый уровень героя, кратный уровню цели этого заклинания, т.е. применять профильное заклинание на существ более низкого уровня выгоднее. Исключение – Лечение. Максимальный бонус на 74 уровне героя по целям 1…7 уровня:

- +370 / 185 / 120 / 90 / 70 / 60 / 50% к эффективности Цепной молнии, Метеоритного дождя, Поднять мертвецов и Воскрешения.
- +100 / 120 / 140 / 180 / 240 / 370 / 720% к эффективности Лечения.
- +720 / 370 / 240 / 180 / 140 / 120 / 100% к эффективности остальных заклинаний.

Общим бонусом для специализаций по заклинаниям является повышение эффекта на **3%** за каждый уровень героя, кратный уровню цели.
Максимальный бонус на 74 уровне героя по целям 1…7 уровня:
+222 / 111 / 72 / 54 / 42 / 36 / 30% к эффективности заклинаний

Однако имеется много героев имеющих иной бонус от специализации.

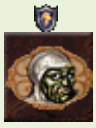
Далее представлена таблица с описаниями и формулами эффектов специализаций по заклинаниям, где **N** – уровень героя, **n** – уровень цели заклинания, **СМ** – сила магии героя. Дроби вида [N/n] округляются вниз, а итоговые значения округляются вверх.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

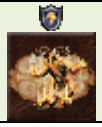
Специализация		Герои	Описание
	**Бешенство**	Расмонт	Специализация увеличивает эффективность Бешенства на 10% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа: **Итоговый бонус к атаке = Защита * k * (1 + [N/n] * 0,1)** Защита – очки Защиты переходящие в Атаку; k – коэффициент, равный 100% для Базовой Магии огня у героя, 150% – для Продвинутой, 200% – для Экспертной. Максимальный эффект специализации на 74 уровне героя составляет +1680% защиты к атаке существ 1 уровня. Например, Полурослик-гренадёр будет иметь 38 атаки от Бешенства Расмонта 74 уровня, без учёта навыков самого героя
	**Благословение**	Адель	Специализация увеличивает базовый урон существа, на которого наложено Благословение, на 10% за каждый уровень героя, кратный уровню этого существа: **Итоговый урон = Урон * (1 + [N/n] * 0,1)** Урон – базовый урон существа. На Продвинутом или Экспертном уровне Благословение повышает базовый урон существа на 1. Специализация влияет на эффект Благословения от Верховных джиннов и Чародеев Специализация увеличивает урон на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню цели
	**Воздушный щит**	Даргем	Специализация увеличивает эффективность Воздушного щита на 10% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа: **Снижение урона = 50% * (1 + [N/n] * 0,1)** 50% – процент снижения получаемого урона от стрельбы Воздушным щитом Продвинутого или Экспертного уровня. Для Базового уровня – 25%. Максимальный эффект специализации достигается на 10*N уровне при колдовстве Воздушного щита на существо N уровня и составляет 100% снижения урона, но не ниже 1
	**Волна смерти**	Септиенна	Специализация увеличивает урон Волны смерти на 10% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа. Расчёт производится для каждого существа, на которого подействовала Волна смерти: **Итоговый урон = Урон * (1 + [N/n] * 0,1)** Урон Волны смерти равен СМ*5+10, СМ*5+20 или СМ*5+30 в зависимости от уровня Магии земли Специализация увеличивает урон Волны смерти на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню цели
	**Волшебная стрела**	Циэль	Специализация увеличивает урон Волшебной стрелы на **50%**. Урон Волшебной стрелы равен СМ*10+10, СМ*10+20 или СМ*10+30 в зависимости от уровня Магии любой из стихий
	**Воскрешение**	Аламар Джеддит	Специализация усиливает эффект Воскрешения на 5% за каждый уровень героя, кратный уровню воскрешаемого существа: **Итоговая сила = Сила * (1 + [N/n] * 0,05)** Сила Воскрешения выражается в единицах здоровья, которые оно может восстановить воскрешаемому существу. Она равна СМ*50+40, СМ*50+80 или СМ*50+160 в зависимости от уровня Магии земли Специализация усиливает эффект Воскрешения на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню цели
	**Гипноз**	Астрал	Специализация усиливает эффект Гипноза на 10% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа: **Итоговая сила = Сила * (1 + [N/n] * 0,1)** Сила Гипноза выражается в единицах здоровья целевого отряда, на который он сможет подействовать. Она равна СМ*25+10, СМ*25+20 или СМ*25+50 в зависимости от уровня Магии воздуха. Для расчёта берётся максимальное здоровье, а не текущее Специализация усиливает эффект Гипноза на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню цели

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

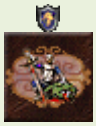
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Жажда крови**	Аш Интей Акка	Специализация усиливает эффект Жажды крови в зависимости от уровня целевого существа: Существа 1-2 уровня: **+10 к атаке** Существа 3-4 уровня: **+8 к атаке** Существа 5-6 уровня: **+6 к атаке** Существа 7 уровня: **+4 к атаке** Жажда крови без специализации повышает атаку цели в ближнем бою на 3 или 6 единиц в зависимости от уровня Магии огня. Специализация влияет на эффект Жажды крови от Железного кулака огра **Это интересно!** В Сопряжении существа 4, 6 и 7 уровней невосприимчивы к Жажде крови, а улучшенные существа 2 и 3 являются стрелками, поэтому Жажда крови от Интея среди родных войск эффективна только для Фей и Элементалей магмы
			Специализация усиливает эффект Жажды крови на +3, +2 и +1 к атаке для существ 1-2, 3-4 и 5-6 уровней существ соответственно. Существа 7 уровня не получают усиление
	**Забывчивость**	Зилар	Специализация усиливает эффект Забывчивости на 10% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа: **Снижение урона = 50% * (1 + [N/n] * 0,1)** Снижение урона Забывчивостью происходит путём снижения численности отряда при расчёте урона на 50%. Базовая Забывчивость снижает урон стрелка в ближнем и дальнем бою на 50%. Продвинутая и Экспертная Забывчивость запрещает стрелкам стрелять, а также снижает их урон в ближнем бою на 50%. Максимальный эффект специализации достигается на 10*N уровне при колдовстве Забывчивости на существо N уровня и составляет 100% снижения урона, но не ниже 1
	**Инферно**	Ксирон	Специализация увеличивает урон Инферно на 10% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа. Расчёт производится для каждого существа, на которого подействовало Инферно: **Итоговый урон = Урон * (1 + [N/n] * 0,1)** Урон Инферно равен СМ*10+20, СМ*10+40 или СМ*10+80 в зависимости от уровня Магии огня. Специализация влияет на эффект Инферно от Сказочных драконов
			Специализация увеличивает урон Инферно на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню цели
	**Каменная кожа**	Кси Дарксторн Мерист Лабета	Специализация усиливает эффект Каменной кожи в зависимости от уровня целевого существа: Существа 1-2 уровня: **+10 к защите** Существа 3-4 уровня: **+8 к защите** Существа 5-6 уровня: **+6 к защите** Существа 7 уровня: **+4 к защите** Каменная кожа без специализации повышает защиту цели на 3 или 6 единиц в зависимости от уровня Магии земли
			Специализация усиливает эффект Каменной кожи на +3, +2 и +1 к защите для существ 1-2, 3-4 и 5-6 уровней существ соответственно. Существа 7 уровня не получают усиление. Иконка специализации Лабеты отличается от иконок остальных специалистов по Каменной коже. В подсказке и Мануале написано, что специализация Лабеты усиливает Каменную кожу всегда на +3, в отличие от других схожих специализаций, но на самом деле это не так
	**Клон**	Эоваций	Специализация изменяет эффект Клона: первое колдовство Клона за битву создаёт **2 копии** целевого отряда вместо 1. Если может быть вызван только один Клон, то вызывается один и эффект считается сработавшим
	**Кольцо холода**	Аделаида Глаций	Специализация увеличивает урон Кольца холода на 10% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа. Расчёт производится для каждого существа, на которого подействовало Кольцо холода: **Итоговый урон = Урон * (1 + [N/n] * 0,1)** Урон Кольца холода равен СМ*10+15, СМ*10+30 или СМ*10+60 в зависимости от уровня Магии воды. Специализация влияет на эффект Кольца холода от Сказочных драконов
			Специализация увеличивает урон Кольца холода на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню цели

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Ледяная молния**	Алагар Сияль	Специализация увеличивает урон Ледяной молнии на 10% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа: **Итоговый урон = Урон * (1 + [N/n] * 0,1)** Урон Ледяной молнии равен СМ*20+10, СМ*20+20 или СМ*20+50 в зависимости от уровня Магии воды
			Специализация увеличивает урон Ледяной молнии на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню цели
	**Лечение**	Уланд Астра	Специализация усиливает эффект Лечения на 10% за каждые 8-n уровней героя: **Итоговая сила = Сила * (1 + [N/(8 – n)] * 0,1)** Сила Лечения выражается в единицах здоровья, которые оно может восстановить существу. Она равна СМ*5+10, СМ*5+20 или СМ*5+30 в зависимости от уровня Магии воды
			Специализация усиливает эффект Лечения на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню цели: **Итоговая сила = Сила * (1 + [N/n] * 0,03)**
	**Метеоритный дождь**	Эйслин Димер	Специализация увеличивает урон Метеоритного дождя на 5% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа. Расчёт производится для каждого существа, на которого подействовал Метеоритный дождь: **Итоговый урон = Урон * (1 + [N/n] * 0,05)** Урон Метеоритного дождя равен СМ*25+25, СМ*25+50 или СМ*25+100 в зависимости от уровня Магии земли. Специализация влияет на эффект Метеоритного дождя от Сказочных драконов
			Специализация увеличивает урон Метеоритного дождя на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню цели
	**Минное поле**	Виктория	Специализация увеличивает урон Минного поля на 10% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа: **Итоговый урон = Урон * (1 + [N/n] * 0,1)** Урон каждой мины Минного поля равен СМ*10+25, СМ*10+50 или СМ*10+100 в зависимости от уровня Магии огня
	**Молитва**	Лойнис	Специализация усиливает эффект Молитвы в зависимости от уровня целевого существа: Существа 1-4 уровня: **+3 к атаке, защите и скорости** Существа 5-6 уровня: **+2 к атаке, защите и скорости** Существа 7 уровня: **+1 к атаке, защите и скорости** Молитва без специализации повышает атаку, защиту и скорость цели на 2 или 4 единицы в зависимости от уровня Магии воды. Специализация влияет на эффект Молитвы от Альянса ангелов
			Специализация усиливает эффект Молитвы на +3, +2 и +1 к атаке, защите и скорости для существ 1-2, 3-4 и 5-6 уровней существ соответственно. Существа 7 уровня не получают усиление
	**Молния**	Зиф	Специализация увеличивает урон Молнии на 10% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа: **Итоговый урон = Урон * (1 + [N/n] * 0,1)** Урон Молнии равен СМ*25+10, СМ*25+20 или СМ*25+50 в зависимости от уровня Магии воздуха
	**Огненный шар**	Ксарфакс Манфред	Специализация увеличивает урон Огненного шара на 10% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа. Расчёт производится для каждого существа, на которого подействовал Огненный шар: **Итоговый урон = Урон * (1 + [N/n] * 0,1)** Урон Огненного шара равен СМ*10+15, СМ*10+30 или СМ*10+60 в зависимости от уровня Магии огня. Специализация влияет на эффект Огненного шара от Сказочных драконов
			Специализация увеличивает урон Огненного шара на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню цели. Иконка специализации Ксарфакса имеет уникальное изображение, отличное от самого заклинания

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Палач**	Короний	Специализация усиливает эффект Палача в зависимости от уровня целевого существа: Существа 1-2 уровня: **+20 к атаке** Существа 3-4 уровня: **+16 к атаке** Существа 5-6 уровня: **+12 к атаке** Существа 7 уровня: **+8 к атаке** Палач без специализации повышает атаку цели на 8 единиц против определённых существ 7 уровня в зависимости от уровня Магии огня. Специализация влияет на эффект Палача от Верховных джиннов
			Специализация усиливает эффект Палача на +4, +3, +2 и +1 к атаке для существ 1, 2, 3 и 4 уровней существ соответственно. Существа 5-7 уровня не получают усиление. В ранних версиях игры, судя по иконке специализации Корониуса, заклинание Палач принадлежало школе Магии воды
	**Поднять мертвецов**	Тант	Специализация усиливает эффект заклинания Поднять мертвецов на 5% за каждый уровень героя, кратный уровню воскрешаемого существа: **Итоговая сила = Сила * (1 + [N/n] * 0,05)** Сила заклинания Поднять мертвецов выражается в единицах здоровья, которые оно может восстановить воскрешаемому существу. Она равна СМ*50+30, СМ*50+60 или СМ*50+160 в зависимости от уровня Магии земли
			Специализация усиливает эффект заклинания Поднять мертвецов на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню цели
	**Разрушающий луч**	Анаин	Специализация усиливает эффект Разрушающего луча на **10** единиц. Разрушающий луч без специализации снижает защиту цели на 3, 4 или 5 единиц в зависимости от уровня Магии воздуха
			Специализация усиливает эффект Разрушающего луча на 2 единицы
	**Слабость**	Катберт Олема Мирланда Энсвита	Специализация усиливает эффект Слабости в зависимости от уровня целевого существа: Существа 1-2 уровня: **-4 к атаке** Существа 3-4 уровня: **-6 к атаке** Существа 5-6 уровня: **-8 к атаке** Существа 7 уровня: **-10 к атаке** Слабость без специализации снижает атаку цели на 3 или 6 единиц в зависимости от уровня Магии воды. Специализация влияет на эффект Слабости от Доспехов проклятых
			Специализация усиливает эффект Слабости на -3, -2 и -1 к атаке для существ 1-2, 3-4 и 5-6 уровней существ соответственно. Существа 7 уровня не получают усиление
	**Стена огня**	Луна	Специализация увеличивает урон Стены огня на **25%**. Урон Стены огня равен СМ*15+10, СМ*15+20 или СМ*15+50 в зависимости от уровня Магии огня
			Специализация увеличивает урон Стены огня на **100%**. Урон Стены огня равен СМ*10+10, СМ*10+20 или СМ*10+50 в зависимости от уровня Магии огня
	**Точность**	Зубин	Специализация усиливает эффект Точности в зависимости от уровня целевого существа: Существа 1-2 уровня: **+10 к атаке** Существа 3-4 уровня: **+8 к атаке** Существа 5-6 уровня: **+6 к атаке** Существа 7 уровня: **+4 к атаке** Точность без специализации повышает атаку цели при стрельбе на 3 или 6 единиц в зависимости от уровня Магии воздуха
			Специализация усиливает эффект Точности на +3, +2 и +1 к атаке для существ 1-2, 3-4 и 5-6 уровней существ соответственно. Существа 7 уровня не получают усиление
	**Удача**	Мелодиа Дейрмиф	Специализация усиливает эффект Удачи до максимума – **+3** к удаче целевого существа. **Это интересно!** На самом деле данная специализация у Мелодии является одной из наиболее бесполезных в игре, так как Мелодиа имеет вторичный навык Удачи, за счёт которого удача существ в бою и так максимальна, поэтому заклинание Удачи становится не нужным

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Ускорение**	Кира Терек Брисса	Специализация усиливает эффект Ускорения в зависимости от уровня целевого существа: Существа 1-4 уровня: **+3 к скорости** Существа 5-6 уровня: **+2 к скорости** Существа 7 уровня: **+1 к скорости** Ускорение без специализации повышает скорость цели на 3 или 5 единиц в зависимости от уровня Магии воздуха. Специализация влияет на эффект Ускорения от Железного кулака огра Специализация усиливает эффект Ускорения на +3, +2 и +1 к скорости для существ 1-2, 3-4 и 5-6 уровней существ соответственно. Существа 7 уровня не получают усиление

Это интересно! При использовании массового Ускорения от специалистов по нему, порядок хода вашей армии может поменяться, так как бонусы к скорости зависят от уровня существ:

- **Замок:** Королевские грифоны будут ходить раньше Чемпионов, а Фанатики, Крестоносцы и Искусные арбалетчики получат одинаковую скорость, и порядок их хода будет зависеть от расстановки.
- **Оплот:** Серебряные пегасы будут ходить раньше всех в армии, а скорость Боевых единорогов и Капитанов кентавров сравняется со скоростью Золотых драконов.
- **Башня:** Верховные джинны будут ходить раньше Титанов и Обсидиановых горгулий с одинаковой скоростью, а Архимаги – перед Нагами-королевами.
- **Инферно:** Властители пропасти, Магоги и Рогатые демоны получат одинаковую скорость, а перед ними будут ходить Черти.
- **Некрополис:** Вампиры-лорды гарантированно получат ход раньше Рыцарей ужаса, а Привидения – раньше Могущественных личей.
- **Темница:** Раньше Чёрных драконов сходят Скорпикоры и Гарпии-ведьмы, а Минотавры-короли и Зловещие глаза будут с ними на одну скорость.
- **Цитадель:** Налётчики будут ходить раньше Древних чудищ и Циклопов-королей, которые, вместе с Хобгоблинами будут на одинаковой скорости.
- **Крепость:** Ядовитые змии, потом Виверны-монархи, а затем Великие василиски опередят всех остальных существ Крепости с одинаковой скоростью.
- **Сопряжение:** Элементали магии окажутся самыми медленными, Элементали шторма и энергии сохранят равную скорость, а Льда опередят Элементалей магмы.
- **Причал:** Ассиды опередят Аспидов, Корсары, при наличии, опередят Заклинательниц и Никсов-воинов, которые вместе с Головорезами будут на равной скорости.
- **Фабрика:** Автоматоны-часовые сравняются по скорости с Олгой-хорхоями, а Инженеры – с Охотниками за головами. Полурослики-гренадёры и Броненосцы-вожаки будут ходить раньше Джаггернаутов.
- **Кронверк:** Архары и Ётуны-воеводы будут ходить первыми с одной скоростью. Кобольды-старшины получат такую же скорость как у Великих шаманов и Боевых мамонтов. Между этими группами – Стальные эльфы и Йети-рунотворцы

- **Замок:** Искусные арбалетчики будут ходить раньше Фанатиков, а Фанатики, Крестоносцы и Алебардщики получат одинаковую скорость, и порядок их хода будет зависеть от расстановки.
- **Оплот:** Серебряные пегасы будут ходить раньше всех в армии, а скорость Капитанов кентавров сравняется со скоростью Золотых драконов.
- **Башня:** Обсидиановые горгульи и Верховные джинны будут ходить раньше Титанов и Архимагов, а Гремлины-мастера – перед Железными големами и, возможно, Нагами-королевами (зависит от расстановки).
- **Инферно:** Церберы и Черти получат одинаковую скорость, после них ходить будут Магоги, а затем Властители пропасти или Рогатые демоны.
- **Некрополис:** Могущественные личи и Скелеты-воины сравняются по скорости и будут ходить после Привидений.
- **Темница:** Раньше Чёрных драконов сходят Скорпикоры и Гарпии-ведьмы, а позже – Минотавров-королей и Зловещие глаза. Медузы-королевы и Троглодиты-охотники также будут иметь одну скорость.
- **Цитадель:** Налётчики будут ходить раньше Древних чудищ и Циклопов-королей, Хобгоблины – тоже.
- **Крепость:** Великие василиски, а затем и Гноллы-мародёры с Ящерами-воинами опередят Гидр хаоса и Могучих горгон с одинаковой скоростью.
- **Сопряжение:** Элементали магии окажутся самыми медленными, Элементали шторма гарантированно сходят раньше Элементалей энергии, а Льда – раньше Магмы

	**Цепная молния**	Солмир	Специализация увеличивает урон Цепной молнии на 5% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа. Расчёт производится для каждого существа, на которого подействовала Цепная молния, причём сначала производится расчёт урона для каждой цели, а только затем он модифицируется специализацией: **Итоговый урон = Урон * (1 + [N/n] * 0,05)** Урон Цепной молнии для первой цели равен СМ*40+25, СМ*40+50 или СМ*40+100 в зависимости от уровня Магии воздуха. Специализация влияет на эффект Цепной молнии от Сказочных драконов Специализация увеличивает урон Цепной молнии на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню цели
	**Щит**	Далтон	Специализация увеличивает эффективность Щита на 5% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа: **Снижение урона = 30% * (1 + [N/n] * 0,05)** 30% – процент снижения получаемого урона в ближнем бою Щитом Продвинутого или Экспертного уровня. Для Базового уровня – 15%. Максимальный эффект специализации достигается на 47*N уровне при колдовстве Щита на существо N уровня и составляет 100% снижения урона, но не ниже 1

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

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

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

Специалисты по существам

В общем виде бонус специализации по существу повышает скорость профильного существа в армии, включая улучшенное, на **1**, а также повышает его атаку и защиту на **10%** для существ 1 уровня или **20%** для остальных существ, за каждый уровень героя, кратный уровню этого существа, т.е. в процентном виде атака и защита профильных существ более низкого уровня растёт быстрее. Однако имеется много героев имеющих иной бонус от специализации.

Общим бонусом для специализаций по существам является повышение скорости на 1, а также атаки и защиты на 5% за каждый уровень героя, кратный уровню профильного существа

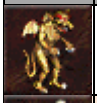
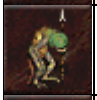
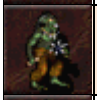
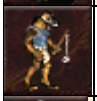
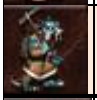
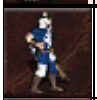
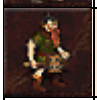
Формулы расчёта итоговых параметров атаки и защиты существа:

Итоговая атака = Атака * (1 +[N/n] * [0,1 или 0,2])
Итоговая защита = Защита * (1 +[N/n] * [0,1 или 0,2])

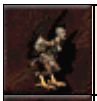
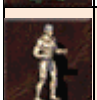
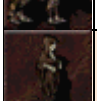
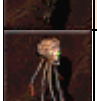
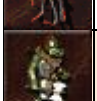
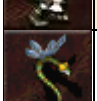
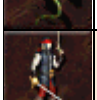
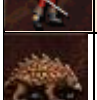
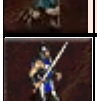
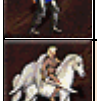
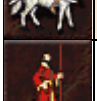
Итоговая атака = Атака * (1 +[N/n] * 0,05)
Итоговая защита = Защита * (1 +[N/n] * 0,05)

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

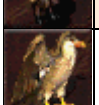
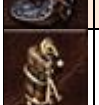
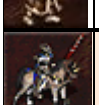
Далее представлена таблица героев и их специализаций, подчиняющихся вышеописанным правилам, где **Ур.** – уровень существ, **Уровни героя** – уровни, на которых профильное существо получает +1 к атаке и защите, **74 ур.** – атака и защите существ на максимальном 74 уровне героя-специалиста.

Спец	Существа	Атака / Защита	Герои	Уровни героя, на которых существо получает +1 к атаке и защите		
					74 ур.	
	Бес Чёрт	2 / 3 4 / 4	Игнат	1-6-11-16... / 1-4-7-11-14-17... 1-3-6-8-11-13-16-18-21-23...	17 / 26 34 / 34	1-11-21-31... / 1-7-14-21-27... 1-6-11-16-21-26-31-36-41...
	Скелет Скелет-воин	5 / 4 6 / 6	Галтран	1-3-5-**6**-9-11... / 1-3-6-8-11... 1-2-4-6-7-9-11-12-14-16-17...	42 / 34 51 / 51	1-5-9-**12**-17... / 1-6-11-16-21... 1-4-7-11-14-17-21-24-27-32...
	Троглодит Троглодит-охотник	4 / 3 5 / 4	Шакти	1-3-6-8-11-13... / 1-4-7-11... 1-3-5-7-9-11... / 1-3-6-8-11...	34 / 26 42 / 34	1-6-11-16-21... / 1-7-14-21... 1-5-9-**12**-17... / 1-6-11-16-21...
	Гоблин Хобгоблин	4 / 2 5 / 3	Гретчин	1-3-6-8-11-13... / 1-6-11-16... 1-3-5-**6**-9-11... / 1-4-7-11-14...	34 / 17 42 / 26	1-6-11-16-21... / 1-11-21-31... 1-5-9-**12**-17-21... / 1-7-14-21...
	Гнолл Гнолл-мародёр	3 / 5 4 / 6	Дрэйкон	1-4-7-11-14... / 1-3-5-**6**-9-11... 1-3-6-8-11... / 1-2-4-6-7-9...	26 / 42 34 / 51	1-7-14-21... / 1-5-9-13-17-21... 1-6-11-16... / 1-4-7-11-14-17...
	Нимфа Океанида	5 / 2 6 / 2	Кассиопея	1-3-5-**6**-9-11... / 1-6-11-16... 1-2-4-6-7-9-11... / 1-6-11-16...	42 / 17 51 / 17	-
	Полуросли Полуросли-гренадёр	4 / 2 5 / 2	Генриетта	1-3-6-8-11-13... / 1-6-11-16... 1-3-5-**6**-9-11... / 1-6-11-16...	34 / 17 42 / 17	-
	Кобольд Кобольд-старшина	3 / 4 5 / 6	Кинр	1-4-7-11-14... / 1-3-6-8-11... 1-3-5-**6**-9-11... / 1-2-4-6-7-9...	26 / 34 42 / 51	-
	Арбалетчик Искусный арбалетчик	6 / 3	Валеска	2-4-6-8-10-12-14-16-18-20... / 2-4-8-12-14-18-22-24-28...	51 / 26	2-8-14-22-28-34... / 2-14-28-42-54-68...
	Гном Боевой гном	6 / 7 7 / 7	Уфретин	2-4-6-8-10-12... / 2-4-6-8-10... 2-4-6-8-10-12-14-16-18-20...	51 / 59 59 / 59	2-8-14-22... / 2-6-12-18-24... 2-6-12-18-24-30...
	Каменная горгулья Обсидиановая горгулья	6 / 6 7 / 7	Пикедрам	2-4-6-8-10-12-14-16-18-20... 2-4-6-8-10-12-14-16-18-20...	51 / 51 59 / 59	2-8-14-22-28-34... 2-6-12-18-24-30...
	Гог Магог	6 / 4 7 / 4	Калх	2-4-6-8-10-12... / 2-4-6-8-12... 2-4-6-8-10-12... / 2-4-6-8-12...	51 / 34 59 / 34	2-8-14-22-28... / 2-12-22-32... 2-6-12-18-24-30... / 2-12-22...
	Ходячий мертвец Зомби	5 / 5	Стракер	2-4-**6**-**12**-**14**-18-**20**-**22**-26...	42 / 42	2-10-18-**24**-34-42...

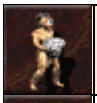
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	Гарпия Гарпия-ведьма	6 / 5 6 / 6	Лорелей	2-4-6-8-10... / 2-4-**6**-**12**-**14**... 2-4-6-8-10-12-14-16-18-20...	51 / 42 51 / 51	2-8-14-22-28... / 2-10-18-**24**... 2-8-14-22-28-34...
	Наездник на волке Налётчик	7 / 5 8 / 5	Тираксор	2-4-6-8-10... / 2-4-**6**-**12**-**14**... 2-4-6-8-12... / 2-4-**6**-**12**-**14**...	59 / 42 68 / 42	2-6-12-18-24... / 2-10-18-**24**... 2-6-12-16-22... / 2-10-18-**24**...
	Ящер Ящер-воин	5 / 6 6 / 8	Вистан	2-4-**6**-**12**-**14**... / 2-4-6-8-10... 2-4-6-8-10... / 2-4-6-8-12...	42 / 51 51 / 68	2-10-18-26... / 2-8-14-22-28... 2-8-14-22... / 2-6-12-16-22...
	Матрос Головорез	7 / 4 8 / 6	Дерек	2-4-6-8-10... / 2-4-6-8-12... 2-4-6-8-12... / 2-4-6-8-10...	59 / 34 68 / 51	-
	Механик Инженер	6 / 5 7 / 5	Сэм	2-4-6-8-10... / 2-4-**6**-**12**-**14**... 2-4-6-8-10... / 2-4-**6**-**12**-**14**...	51 / 42 59 / 42	-
	Горный баран Архар	7 / 6 8 / 6	Эйктурн	2-4-6-8-10... / 2-4-6-8-10... 2-4-6-8-12... / 2-4-6-8-10...	59 / 51 68 / 51	-
	Грифон Королевский грифон	8 / 8 9 / 9	Эдрик	3-6-9-12-15-18-21-24-27... 3-6-9-12-15-18-21-24-27...	47 / 47 53 / 53	3-9-18-24-33-39... 3-9-15-21-27-36...
	Лесной эльф Благородный эльф	9 / 5	Ивор	3-6-9-12-15-18-21-24-27... / 3-6-**9**-15-**18**-**21**-27...	53 / 30	3-9-15-21-27-36... / 3-9-18-24-33-**36**...
	Каменный голем Железный голем	7 / 10 9 / 10	Жозефина[1]	3-6-9-12-15... / 3-6-**9**-12-15... 3-6-9-12-15... / 3-6-**9**-12-15...	41 / 59 53 / 59	3-9-18-27... / 3-9-15-**18**-27... 3-9-15-21... / 3-9-15-**18**-27...
	Адская гончая Цербер	10 / 6 10 / 8	Фиона	3-6-**9**-12-15... / 3-6-9-12... 3-6-**9**-12-15... / 3-6-9-12...	59 / 35 59 / 47	3-9-15-**18**-27... / 3-12-21-33... 3-9-15-**18**-27... / 3-9-18-24...
	Дух Привидение	7 / 7	Чарна	3-6-9-12-15-18-21-24-27...	41 / 41	3-9-18-27-36-45...
	Бехолдер Зловещий глаз	9 / 7 10 / 8	Аджит[2]	3-6-9-12-15... / 3-6-9-12... 3-6-**9**-12-15... / 3-6-9-12...	53 / 41 59 / 47	3-9-15-21-27... / 3-9-18-27... 3-9-15-**18**-27... / 3-9-18-24...
	Орк Орк-воин	8 / 4	Жабаркас	3-6-9-12-15-18-21-24-27... / 3-6-9-12-18-21-24-27-33...	47 / 24	3-9-18-24-33-39... / 3-18-33-48-63
	Змий Ядовитый змий	7 / 9 8 / 10	Корбак	3-6-9-12... / 3-6-9-12-15... 3-6-9-12... / 3-6-**9**-12-15...	41 / 53 47 / 59	3-9-18-27... / 3-9-15-21-27... 3-9-18-24... / 3-9-15-21-27...
	Пират Корсар Морской волк	8 / 6 10 / 8 12 / 11	Анабель	3-6-9-12-15... / 3-6-9-12-15... 3-6-**9**-12-15... / 3-6-9-12-15... 3-6-9-12-15... / 3-6-9-12-15...	47 / 35 59 / 47 70 / 64	-
	Броненосец Броненосец-вожак	5 / 10 6 / 11	Селестина	3-6-**9**-15-... / 3-6-**9**-12-15... 3-6-9-12... / 3-6-9-12-15...	30 / 59 35 / 64	-
	Снежный эльф Стальной эльф	9 / 8 9 / 10	Дуин	3-6-9-12-15... / 3-6-9-12-15... 3-6-9-12-15... / 3-6-**9**-12-15...	53 / 47 53 / 59	-
	Мечник Крестоносец	10 / 12 12 / 12	Сорша Катерина Роланд[3]	4-8-**12**-16... / 4-8-12-16-20... 4-8-12-16-20-24-28-32-36...	46 / 56 56 / 56	4-12-20-**24**... / 4-8-16-24-28... 4-8-16-24-28-36...
	Пегас Серебряный пегас	9 / 8 9 / 10	Аэрис	4-8-12-16-20... / 4-8-12-16... 4-8-12-16... / 4-8-**12**-16-20...	42 / 37 42 / 46	4-12-20-28-36... / 4-12-24-32... 4-12-20-28-36... / 4-12-20-**24**...
	Маг Архимаг	11 / 8 12 / 9	Теодор	4-8-12-16... / 4-8-12-16-20... 4-8-12-16... / 4-8-12-16-20...	51 / 37 56 / 42	4-8-16-24-32... / 4-12-24-32... 4-8-16-24-28... / 4-12-20-28...
	Демон Рогатый демон	10 / 10	Мариус	4-8-**12**-16-20-**24**-**28**-32-36...	46 / 46	4-12-20-**24**-36-44...
	Вампир Вампир-лорд	10 / 9 10 / 10	Вокиал	4-8-**12**-16-20... / 4-8-12-16... 4-8-**12**-16-20-**24**-**28**-32-36...	46 / 42 46 / 46	4-12-20-**24**-36... / 4-12-20-28... 4-12-20-**24**-36-44...

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	Огр Огр-маг	13 / 7	Креллион Вей Борагус	4-8-12-16-20-24-28-32... / 4-8-12-16-20-24-28-32-36...	60 / 33	4-8-16-20-28-32... / 4-12-24-36-68-60...
	Василиск Великий василиск	11 / 11 12 / 12	Брон Тарнум	4-8-12-16-20-24-28-32-36... / 4-8-12-16-20-24-28-32-36...	51 / 51 56 /56	4-8-16-24-32-40... 4-8-16-24-28-36...
	Дух океана Ассида	10 / 8 11 / 8	Иллор	4-8-**12**-16-20... / 4-8-12-16... 4-8-12-16... / 4-8-12-16-20...	46 / 37 51 / 37	-
	Автоматон Автоматон-часовой	12 / 10	Тодд	4-8-12-16-20-24-28-32-36... / 4-8-**12**-16-20-**24**-**28**-32-36...	56 / 46	-
	Йети Йети-рунотворец	10 / 8 11 / 9	Спадум	4-8-**12**-16... / 4-8-12-16-20... 4-8-12-16... / 4-8-12-16-20...	46 / 37 51 / 42	-
	Монах Фанатик	12 / 7 12 / 10	Инхам	5-10-15-20... / 5-10-15-20... 5-10-15-20... / 5-10-**15**-20...	46 / 27 46 / 39	5-10-20-30-35... / 5-15-30-45... 5-10-20-30-35... / 5-15-25-**30**...
	Дендроид Дендроид-солдат	9 / 12	Риланд	5-10-15-20-25-30-35-40... / 5-10-15-20-25-30-35-40...	35 / 46	5-15-25-35-45-60-40-75 / 5-10-20-30-35-45-55-60-70-75
	Джинн Верховный джинн	12 / 12	Тан Иона	5-10-15-20-25-30-35-40...	46 / 46	5-10-20-30-35-45...
	Отродье пропасти Властитель пропасти	13 / 13	Нимус	5-10-15-20-25-30-35-40...	50 / 50	5-10-20-25-35-40...
	Лич Могущественный лич	13 / 10	Моандор	5-10-15-20-25-30-35-40... / 5-10-**15**-20-25-**30**-35-40...	50 / 39	5-10-20-25-35-40... / 5-15-25-**30**-45...
	Минотавр Минотавр-король	14 / 12 15 / 15	Дас	5-10-15-20... / 5-10-15-20... 5-10-**15**-20-25-**30**-35-40...	54 / 46 58 / 58	5-10-15-25-30... / 5-10-20-30... 5-10-15-25-30-35...
	Птица рух Птица грома	13 / 11	Шива	5-10-15-20-25-30-35-40... / 5-10-15-20-25-30-35-40...	50 / 42	5-10-20-25-35-40... / 5-10-20-30-40...
	Горгона Могучая горгона	10 / 14 11 / 16	Алкин	5-10-**15**-20... / 5-10-15-20... 5-10-15-20... / 5-10-15-20...	39 / 54 42 / 61	5-15-25-35... / 5-10-15-25-30... 5-10-20-30... / 5-10-15-20-30...
	Жрица моря Заклинательница	12 / 7 12 / 9	Касметра	5-10-15-20... / 5-10-15-20... 5-10-15-20... / 5-10-15-20...	46 / 27 46 / 35	-
	Песчаный червь Олгой-хорхой	13 / 12 15 / 12	Агар	5-10-15-20... / 5-10-15-20... 5-10-**15**-20... / 5-10-15-20...	50 / 46 58 / 46	-
	Шаман Великий шаман	11 / 8 12 / 11	Крив	5-10-15-20... / 5-10-15-20-… 5-10-15-20... / 5-10-15-20...	42 / 31 46 / 42	-
	Кавалерист Чемпион	15 / 15 16 / 16	Тирис	6-12-**18**-24-30-**36**-42... 6-12-18-24-30-36-42...	52 / 52 55 / 55	6-12-18-30-36-42... 6-12-18-24-36-42...
	Единорог Боевой единорог	15 / 14	Клэнси	6-12-**18**-24-30-**36**-42... / 6-12-18-24-30-36...	52 / 48	6-12-18-30-36... / 6-12-18-30...
	Нага Нага-королева	16 / 13	Фафнер	6-12-18-24-30-36... / 6-12-18-24-30-36...	55 / 45	6-12-18-24-36... / 6-12-24-30...
	Ифрит Ифрит-султан	16 / 12 16 / 14	Рашка	6-12-18-24... / 6-12-18-24... 6-12-18-24... / 6-12-18-24...	55 / 41 55 / 48	6-12-18-24-36... / 6-12-24-36... 6-12-18-24-36... / 6-12-18-30...
	Чёрный рыцарь Рыцарь ужаса	16 / 16 18 / 18	Тамика	6-12-18-24-30-36... 6-12-18-24-30-36...	55 / 55 62 / 62	6-12-18-24-36-42... 6-12-18-24-30-36...
	Мантикора Скорпикора	15 / 13 16 / 14	Синка	6-12-**18**-24... / 6-12-18-24... 6-12-18-24... / 6-12-18-24...	52 / 45 55 / 48	6-12-18-30-36... / 6-12-24-30... 6-12-18-24-36... / 6-12-18-30...

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	Циклоп Циклоп-король	15 / 12 17 / 13	Йог	6-12-**18**-24... / 6-12-18-24... 6-12-18-24... / 6-12-18-24...	52 / 41 58 / 45	6-12-18-30-36... / 6-12-24-36... 6-12-18-24-30... / 6-12-24-30...
	Виверна Виверна-монарх	14 / 14	Брохильд	6-12-18-24-30-36...	48 / 48	6-12-18-30-36-48...
	Никс Никс-воин	13 / 16 14 / 17	Тарк	6-12-18-24... / 6-12-18-24... 6-12-18-24... / 6-12-18-24...	45 / 55 48 / 58	-
	Стрелок Охотник за головами	17 / 12 18 / 14	Танкред	6-12-18-24... / 6-12-18-24... 6-12-18-24... / 6-12-18-24...	58 / 41 62 / 48	-
	Мамонт Боевой мамонт	12 / 16 14 / 18	Крейле	6-12-18-24... / 6-12-18-24... 6-12-18-24... / 6-12-18-24...	41 / 55 48 / 62	-

1 – Жозефина – специалист по Каменным и Железным големам. На Стальных, Золотых и Алмазных големов её специализация не распространяется.

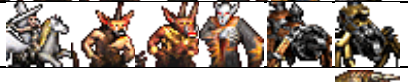
2 – В описании специализации Аджита сказано, что параметры Бехолдеров и Созерцателей растут после каждого уровня, кратного 2-ому (а не 3-ему) (баг описания).

3 – Специализация Роланда действует только на Крестоносцев. На Рыцарей не действует (баг).

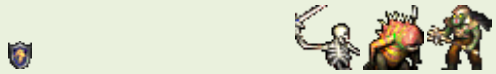
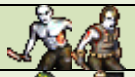
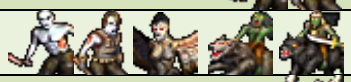
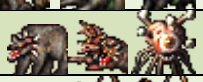
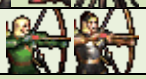
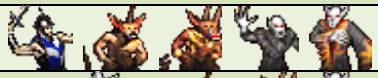
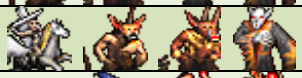
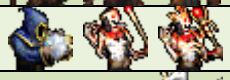
При высоком показателе атаки или защиты, и низком уровне существа, возможны скачки сразу на несколько единиц к параметру существа при получении нового уровня. В таблице выше скачки на +2 отмечены красным шрифтом, +3 – зелёным, +4 – синим.

В бонусах специализации 0,05, 0,1 и 0,2 – это числа с плавающей запятой. Машинное представление этих чисел немного больше своего точного значения, поэтому, когда формула base*floor(heroLevel/creatureLevel)*k даёт натуральное число, прибавка оказывается на 1 больше ожидаемой. В связи с этим фактические бонусы атаки и защиты от специализации могут не совпадать с расчётными. В таблице выше приведены данные с учётом этих погрешностей, и выделены **жирным** шрифтом.

На данный момент выявлены следующие существа, получающие бонус раньше, чем по расчёту, из-за данной погрешности:

	получают +1 к атаке на уровне 6 вместо 7
	получают +1 к защите на уровне 6 вместо 7
	получают +2 к атаке на уровне 6 вместо +1 на уровнях 6 и 8; получают +2 к атаке на уровне 12 вместо +1 на уровнях 12 и 14; получают +1 к атаке на уровне 14 вместо 16
	получают +2 к защите на уровне 6 вместо +1 на уровнях 6 и 8; получают +2 к защите на уровне 12 вместо +1 на уровнях 12 и 14; получают +1 к защите на уровне 14 вместо 16
	получают +3 к атаке на уровне 9 и +1 на уровне 12 вместо +2
	получают +3 к защите на уровне 9 и +1 на уровне 12 вместо +2
	получают +2 к атаке на уровне 9 вместо +1 на уровнях 9 и 12; получают +2 к атаке на уровне 18 вместо +1 на уровнях 18 и 21; получает +1 к атаке на уровне 21 вместо 24
	получают +2 к защите на уровне 9 вместо +1 на уровнях 9 и 12; получают +2 к защите на уровне 18 вместо +1 на уровнях 18 и 21; получает +1 к защите на уровне 21 вместо 24
	получает +3 к атаке на уровне 12 и +1 на уровне 16 вместо +2; получает +3 к атаке на уровне 24 и +1 на уровне 32 вместо +2
	получает +3 к защите на уровне 12 и +1 на уровне 16 вместо +2; получает +3 к защите на уровне 24 и +1 на уровне 32 вместо +2
	получает +3 к атака на уровне 15 и +1 на уровне 20 вместо +2; получает +3 к атака на уровне 30 и +1 на уровне 35 вместо +2
	получает +3 к защите на уровне 15 и +1 на уровне 20 вместо +2; получает +3 к защите на уровне 30 и +1 на уровне 35 вместо +2
	получает +4 к атаке на уровне 15 и +2 на уровне 20 вместо +3; получает +4 к атаке на уровне 30 и +2 на уровне 35 вместо +3
	получает +4 к защите на уровне 15 и +2 на уровне 20 вместо +3; получает +4 к защите на уровне 30 и +2 на уровне 35 вместо +3
	получает +4 к атаке на уровне 18 и +2 на уровне 24 вместо +3; получает +4 к атаке на уровне 36 и +2 на уровне 42 вместо +3
	получает +4 к защите на уровне 18 и +2 на уровне 24 вместо +3; получает +4 к защите на уровне 36 и +2 на уровне 42 вместо +3

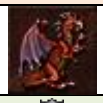
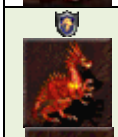
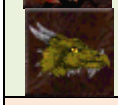
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	получают +1 к атаке на уровне 12 вместо 13; на уровне 24 вместо 25; на уровне 28 вместо 29; на уровне 48 вместо 49; на уровне 56 вместо 57
	получают +1 к атаке на уровне 24 вместо 26; на уровне 48 вместо 50; на уровне 56 вместо 58
	получают +1 к защите на уровне 24 вместо 26; на уровне 48 вместо 50; на уровне 56 вместо 58
	получают +1 к атаке на уровне 18 вместо 21; на уровне 36 вместо 39; на уровне 42 вместо 45; на уровне 72 вместо 75
	получают +1 к защите на уровне 36 вместо 39; на уровне 72 вместо 75
	получают +1 к защите на уровне 18 вместо 21; на уровне 36 вместо 39; на уровне 42 вместо 45; на уровне 72 вместо 75
	получают +1 к атаке на уровне 24 вместо 28; на уровне 48 вместо 52; на уровне 56 вместо 60
	получают +1 к защите на уровне 24 вместо 28; на уровне 48 вместо 52; на уровне 56 вместо 60
	получают +1 к защите на уровне 30 вместо 35; на уровне 60 вместо 65
	получает +1 к атаке и защите на уровне 60 вместо 65
	получает +1 к атаке на уровне 72 вместо 78
	получает +1 к защите на уровне 72 вместо 78

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

Ур.	Специализация	Существа	Герои	Описание
3	 **Водные элементали**	Водный элементаль Элементаль льда	Лакус Кальт	**+12** к атаке
				+2 к атаке
	 **Морские волки**	Пират Корсар	Бидли	В любое время можно улучшать Пиратов и Корсаров в Морских волков за 150 и 100 золота соответственно
4	 **Огненные элементали**	Огненный элементаль Элементаль энергии	Игнисса Фьюр	**+3** к атаке, **+4** к защите, **+2** к урону
				+1 к атаке, **+2** к защите, **+2** к урону
	 **Снайперы**	Арбалетчик Искусный арбалетчик Лесной эльф Благородный эльф	Джелу Тарнум	В любое время можно улучшать Арбалетчиков, Искусных арбалетчиков, Лесных и Благородных эльфов в Снайперов за 300, 250, 200 и 175 золота соответственно
	 **Автоматоны**[1]	Автоматон Автоматон-часовой	Фредерик	**+5%** к урону от взрыва автоматонов за каждый уровень героя. Округление вверх
	Формула Взрыва при гибели автоматона будет следующей: **(90 + 5*k) * (1 + N*0,05)** , где **k** – количество автоматонов при гибели; **N** – уровень Фредерика. На 74 уровне Фредерика 1 автоматон при гибели нанесёт 446 урона Взрывом			
5	 **Земляные элементали**	Земляной элементаль Элементаль магмы	Тунар Эрдамон	**+3** к атаке, **+2** к защите, **+5** к урону
				+2 к атаке, **+1** к защите, **+5** к урону
6	 **Чёрные рыцари**[2]	Чёрный рыцарь Рыцарь ужаса	Хаарт Лич	**+10** к атаке, **+10** к защите, **+10** к урону
				+5 к атаке, **+5** к защите, **+10** к урону

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

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

1 – Специализация Фредерика на Автоматонах **не** является аналогичной специализации Тодда и даёт только бонус к урону способности существ.

2 – Специализация Хаарта Лича на Чёрных рыцарях не является аналогичной специализации Тамики и даёт только бонусы к параметрам существ.

3 – Монер и Пасис имеют иконки специализации с улучшенными профильными существами (баг).

4 – В файлах игры имеется альтернативная иконка для специализации на Драконах, к сожалению, не используемая в игре.

Специалисты по боевым машинам

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

Формулы расчёта итоговых параметров атаки и защиты Баллисты:

Итоговая атака = Атака * (1 +[N/n] * 0,3)
Итоговая защита = Защита * (1 +[N/n] * 0,3)

Итоговая атака = Атака * (1 +[N/n] * 0,05)
Итоговая защита = Защита * (1 +[N/n] * 0,05)

Формулы расчёта итоговых параметров атаки и защиты Пушки:

Итоговая атака = Атака * (1 +[N/n] * 0,2)
Итоговая защита = Защита * (1 +[N/n] * 0,2)

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

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

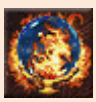
Ур.	Специализация		Атака / Защита	Герои	Уровни героя, на которых боевая машина получает +1 к атаке и защите
5		**Баллиста**	10 / 10	Кристиан Торосар Пайр Арлах Гурниссон Гервульф Ранлу Мортон	5-10-15-20-25-30-35-40-45-50-55-60-65-70 Максимальный бонус на 74 уровне героя: +42 к атаке и защите Баллисты 5-15-25-**30**-45-55-**60**
6		**Пушка**	20 / 10	Джереми	6-12-**18**-24-30-**36**-42-48-54-60-66-**72** / 6-12-**18**-24-30-**36**-42-48-54-60-66-**72** Максимальный бонус на 74 уровне героя: +49 к атаке и +25 к защите Пушки

Специалисты по вторичным навыкам

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

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

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

Специализация		Герои	Описание
	**Волшебство**	Зидар Сандро Малекит Гирд Стиг Спинт Аллора	Специализация увеличивает эффективность Волшебства на 5% за каждый уровень героя: **k * (1 + N * 0,05)** k – увеличение урона заклинаний, равное 10%, 20% или 30% в зависимости от уровня Волшебства. Максимальный эффект Волшебства на 74 уровне героя составляет +141% к урону заклинаний Волшебство повышает урон заклинаний на 5%, 10% или 15% в зависимости от уровня его развития. Максимальный эффект на 74 уровне героя даёт +70,5% к урону заклинаний
	**Дипломатия**	Мельхиор Ойдана	Специализация увеличивает эффективность Дипломатии при откупе с поля боя на 5% за каждый уровень героя: **k * (1 + N * 0,05)** k – снижение цены при откупе с поля боя, равное 20%, 40% или 60% в зависимости от уровня Дипломатии. Максимальная эффективность Дипломатии достигается на 10 уровне героя, когда цена при откупе с поля боя снижается на 90%. При наличии Мантии дипломата цена откупа с поля боя 10% достигается на 40, 10 или 1 уровне героя, в зависимости от уровня Дипломатии
	**Доспехи**	Мефала Нила Тазар Дьюри	Специализация увеличивает эффективность Доспехов на 5% за каждый уровень героя: **k * (1 + N * 0,05)** k – снижение получаемого существами урона от атак, равное 5%, 10% или 15% в зависимости от уровня Доспехов. Максимальный эффект Доспехов на 74 уровне героя составляет -70,5% к получаемому урону, но не ниже 1. В подсказке отображается только -70% (т.е. с округлением) Снижение получаемого урона на 100% (до 1) достигается на уровне 114
	**Интеллект**	Эллешар Айден Андра	Специализация увеличивает эффективность Интеллекта на 5% за каждый уровень героя: **k * (1 + N * 0,05)** k – увеличение максимального запаса маны героя, в зависимости от уровня Интеллекта, равное 20%, 35% или 50%. Максимальный эффект Интеллекта на 74 уровне героя +235% к максимальному запасу маны Интеллект повышает максимальный запас маны героя на 25%, 50% или 100% в зависимости от уровня его развития. Максимальный эффект на 74 уровне героя даёт +470% к мане
	**Логистика**	Киррь Гуннар Десса	Специализация увеличивает эффективность Логистики на 5% за каждый уровень героя: **k * (1 + N * 0,05)** k – увеличение максимального запаса очков хода героя на суше, в зависимости от уровня Логистики, равное 5%, 10% или 20%. Максимальный эффект Логистики на 74 уровне героя составляет +94% к максимальному запасу очков хода героя на суше Логистика повышает запас хода героя на суше на 10%, 20% или 30% в зависимости от уровня её развития. Максимальный эффект на 74 уровне героя даёт +141% к очкам хода
	**Магия огня**	Адриэн	Специализация увеличивает урон ударных заклинаний Магии огня на **50%**, включая урон Волшебной стрелы и Огненного щита Специализация даёт **Экспертную** Магию огня в качестве стартового навыка. Однако навык можно убрать в Редакторе карт

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Мистицизм**	Халон Аксис Ягар Розик	Специализация увеличивает эффективность Мистицизма на 5% за каждый уровень героя. Восстановление маны: **$k_1 * (1 + N * 0,05)$** k_1 – восстановление маны, в зависимости от уровня Мистицизма, равное 10%, 20% или 30% от максимума маны героя. Максимальный эффект Мистицизма достигается на 47 уровне, когда герой восстанавливает 100% от своего максимума маны в день. Минимальное восстановление маны в день: **$k_2 * (1 + N * 0,05)$** k_2 – минимальное восстановление маны, в зависимости от уровня Мистицизма, равное 5, 10 или 15 маны в день. Округление вверх. Минимальное восстановление маны на 74 уровне героя составляет 71 маны в день. Восстановление маны в % превышает это значение при Знании героя, равном 24 и более
			Мистицизм повышает скорость восстановления маны героя на 1, 2 или 3 единицы (до +2, +3 или +4 маны в день) в зависимости от уровня его развития. Максимальное восстановление маны на 74 уровне героя составляет 19 маны в день
	**Навигация**	Сильвия Вой Элмор Гаугир	Специализация увеличивает максимальный запас очков хода героя на воде на 75 единиц (5% от базового запаса) за каждый уровень героя: **1500 + N * 75** 1500 – базовый запас очков хода героя на воде (2250, 3000 или 3750 при развитии навыка Навигации). Эффект специализации не зависит от уровня Навигации. Максимальный эффект Навигации на 74 уровне героя составляет +5550 к максимальному запасу очков хода героя на воде
	**Нападение**	Крэг Хэк Гундула Коркес Тавин	Специализация увеличивает эффективность Нападения на 5% за каждый уровень героя: **k * (1 + N * 0,05)** k – увеличение наносимого существами урона в ближнем бою, равное 10%, 20% или 30% в зависимости от уровня Нападения. Максимальный эффект Нападения на 74 уровне героя составляет +141% к наносимому урону
	**Некромантия** Чародейство	Исра Видомина	Специализация увеличивает эффективность Некромантии на 5% за каждый уровень героя: **k * (1 + N * 0,05)** k – количество поднимаемых Скелетов после боя, в зависимости от уровня Некромантии, равное 5%, 10% или 15% от убитых. Максимальный эффект Некромантии на 74 уровне героя поднимает 70,5% убитых в виде Скелетов. В подсказке отображается только -70% (т.е. с округлением). Поднятие 100% убитых в виде Скелетов достигается на 114 уровне героя
			Некромантия поднимает 10%, 20% или 30% Скелетов после боя в зависимости от уровня её развития. Максимальный эффект Некромантии достигается на 47 уровне, когда герой поднимает 100% убитых существ в виде Скелетов
	**Обучаемость**	Кинкерия	Специализация увеличивает эффективность Обучаемости на 5% за каждый уровень героя: **k * (1 + N * 0,05)** k – бонус к получаемому героем опыту, равный 20%, 40% или 60% в зависимости от уровня Обучаемости. Округление вниз. Максимальный эффект Обучаемости на 74 уровне героя даёт +282% к получаемому опыту. Хотя на максимальном уровне в этом нет смысла, так как герой всё равно не получит опыт

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

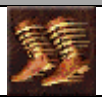
	**Орлиный глаз**	Сания Мальком Серена Нимбус Геон Орис Тива	Специализация увеличивает эффективность Орлиного глаза на 5% за каждый уровень героя: **k * (1 + N * 0,05)** k – шанс изучить каждое заклинание противника в начале боя, равный 30%, 40% или 50% в зависимости от уровня Орлиного глаза. При колдовстве в бою шанс равен 100%, если заклинание подходит по уровню. Максимальный эффект Орлиного глаза на 20 уровне героя даёт 100% шанс изучения заклинаний противника в начале боя Орлиный глаз действует только после победы в бою и только на использованные в бою заклинания противника с шансами 40%, 50% или 60%. На 14 уровне героя Орлиный глаз даёт 100% шанс изучения использованных заклинаний противника после боя
	**Первая помощь**	Рион Джем Вердиш Флорибер Биарма	Специализация увеличивает бонус к здоровью дружественных существ от Палатки первой помощи: **k * (1 + N * 0,05)** k – бонус к здоровью дружественных существ от Палатки, равный +5%, +10% или +15% в зависимости от уровня Первой помощи. Максимальный бонус от Палатки первой помощи на 74 уровне героя составляет +70,5% к здоровью существа. В подсказке отображается только -70% (т.е. с округлением). **Внимание!** Специализация не работает без навыка Первая помощь, даже если герой имеет Палатку. Специалисты по Первой помощи запрещены на шаблонах h3dm1, mt_Diamond, mt_Jebus, mt_TeamJebus, mt_Andromeda, mt_Antares и mt_Firewalk Специализация увеличивает эффективность Первой помощи на 5% за каждый уровень героя. Сила лечения: **1 ... (25 + k * (1 + N * 0,05))** k – дополнительная сила лечения Палатки первой помощи, равная 25 / 50 / 75 единиц здоровья в зависимости от уровня Первой помощи. Округление вниз. Максимальная сила лечения на 74 уровне героя составляет 1...377 здоровья
	**Поиск пути**	Эргон	Специализация увеличивает эффективность Поиска пути – дополнительно снижает затраты очков хода про движении героя на **10 mp**, но не ниже **85 / 80 / 75 mp** за шаг по прямой; **120 / 113 / 106 mp** – по диагонали. Не зависит от уровня героя и не действует при движении по дороге
	**Помехи**	Жизель	Специализация увеличивает эффективность Помех на 5% за каждый уровень героя: **k * (1 + N * 0,05)** k – процент снижения силы магии вражеского героя в бою, равный 10%, 20% или 30% в зависимости от уровня Помех. Максимальная эффективность Помех достигается на 47 уровне, когда сила магии вражеского героя в бою снижается на 100% (до 1). При наличии трёх артефактов, снижающих силу магии, максимальная эффективность достигается на 17 уровне
	**Поместья**	Лорд Хаарт	Специализация увеличивает эффективность Поместий на 5% за каждый уровень героя: **k * (1 + N * 0,05)** k – ежедневный доход, в зависимости от уровня Поместий, равный 250, 500 или 1000 золота. Максимальный эффект Поместий на 74 уровне героя даёт ежедневный доход 4700 золота. Бонус от специализации, сопоставимый с +350 золота в день от специалистов по Золоту, Лордом Хаартом достигается уже на 7 уровне героя Имущество приносит 125, 250 или 500 золота в зависимости от уровня его развития. Максимальный эффект на 74 уровне героя даёт ежедневный доход 2350 золота. На 14 уровне героя достигается бонус сопоставимый со специализацией по золоту

	**Разведка**	Мириам Беатрис Вайнона	Специализация увеличивает радиус обзора героя **на 1 клетку** каждые 6 уровней, начиная с уровня 6. Максимальный радиус обзора на 74 уровне героя составляет 22 клетки (диаметр 45). Радиус обзора в 251 клетку, достаточный для полного обзора карты размера **G**, достигается на 1446 уровне героя
	**Сопротивление**	Торгрим	Специализация увеличивает эффективность Сопротивления на 5% за каждый уровень героя: **k * (1 + N * 0,05)** k – шанс существ героя блокировать вражеское заклинание или эффект, являясь его целью, равный 5%, 10% или 20% в зависимости от уровня Сопротивления. Максимальный шанс Сопротивления на 74 уровне героя составляет 94%. При наличии Колье нейтрализации, Одеяния равновесия и Сапогов противодействия максимальная эффективность достигается на 50 уровне. Вероятность сопротивления магии суммируется со способностями Гномов, Боевых гномов и Кристальных драконов. Шанс Сопротивления 100% без артефактов достигается на уровне 80
	**Стрельба**	Оррин Мёрдок Нэя	Специализация увеличивает эффективность Стрельбы на 5% за каждый уровень героя: **k * (1 + N * 0,05)** k – увеличение наносимого существами урона при стрельбе, равное 10%, 25% или 50% в зависимости от уровня Стрельбы. Максимальный эффект Стрельбы на 74 уровне героя составляет +235% к наносимому урону

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

Прочие специалисты

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

Специализация	Герои	Описание
 **Скорость**	Сэр Мюллих	Специализация увеличивает скорость всех существ в армии героя на **2**

Благодарности за помощь в написании раздела: **Sav**, forum.df2.ru, **Marek Machberet**, vk.com, **Данил Войдов**, vk.com, **heroes.thelazy.net**.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

1.4 Удача и боевой дух

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

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

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

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

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

УДАЧА

Удача существа определяет его вероятность нанести дополнительный урон при любой атаке, включая ответ на атаку, или же нанести только половину урона.

В случае срабатывания удачи (положительной) во время атаки, наносимый итоговый урон $\mathbf{D_{общ}}$ увеличивается в 2 раза. Подробнее см.в разделе «Расчёт урона существ».

Отрицательная удача (неудача) существа определяет его вероятность нанести лишь половину **от итогового $\mathbf{D_{общ}}$** урона.

Если существо производит несколько атак (Крестоносец, Налётчик, Ассида, Тяжёлый арбалетчик, Благородный эльф, Олгой-хорхой), то удача определяется для каждой атаки отдельно.

Удача может повлиять на Тепловой луч Дредноутов и Джаггернаутов.

Удача увеличивает урон на величину базового урона $\mathbf{D_{баз}}$, но не выше итогового урона без учёта Удачи.
Отрицательная удача не реализована. В файлах игры есть множество отсылок на её наличие, однако в игре её нет, и минимальная удача существ равна 0 (нейтральная).
Существа в бою без героя не могут подвергаться эффекту удачи (баг)

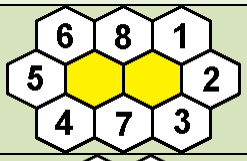
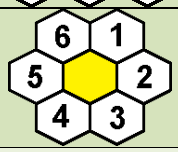
Далее представлена таблица вероятностей выпадения удачи, определяемых для каждого существа в момент проведения атаки или ответа на атаку.

Значение удачи	Титул[1]	Вероятность срабатывания
+3	«Изумительная удача»	**12,5%** (1/8)
+2	«Отличная удача»	**8,3%** (1/12)
+1	«Хорошая удача»	**4,2%** (1/24)
0	«Нормальная удача»	**0%**
-1	«Плохая удача»	**8,3%** (1/12)
-2	«Отвратительная удача»	**16,7%** (1/6)
-3	«Отряд проклят!»	**25%** (1/4)

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

Для существ, атакующих одновременно несколько целей (гидры, Церберы, драконы, Огненные птицы и Фениксы, Механики и Инженеры, Психические элементали и Элементали магии, Магоги, личи, Дредноуты и Джаггернауты), удача (положительная и отрицательная) влияет на урон по каждой из них.

Механика срабатывания удачи для существ, атакующих одновременно несколько целей, подчиняется особым правилам. В случае срабатывания удачи или неудачи при атаке нескольких целей, урон повышается или понижается только по одной из них, согласно схемам приоритетов ниже, где 1 – наивысший приоритет, и не зависит от стороны сражающегося.

	- двухгексовые существа с Окружающим ударом (гидры) или существа с атакой в Три головы (Церберы). Приоритет выбирается только из тех гексов, где находятся атакуемые существа.
	- одногексовые существа с Окружающим ударом (Психические элементали или Элементали магии).

Для стрельбы Магогов или личей, удача влияет только на урон центральной цели облака.

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

Далее представлена таблица модификаторов удачи.

Модификатор удачи		Свойства
Артефакты	**Карты пророчества**	**+1** к удаче
	Голубка удачи	**+1** к удаче
	Клевер удачи	**+1** к удаче
	Застывший глаз дракона (в том числе в составе Могущества отца драконов)	**+1** к удаче и боевому духу
	Кулон смелости	**+3** к удаче и боевому духу
	Руны неизбежности	**-1** к удаче всех вражеских существ
	Подкова демона	**-1** к удаче всех вражеских существ
	Кукла шамана	**-2** к удаче всех вражеских существ
	Песочные часы недоброго часа	Нейтрализует положительную удачу всех существ на поле боя, включая способность полурослико в. Не изменяет отрицательную удачу
Заклинания	**Удача**	**+1** или **+2** к удаче целевого существа в зависимости от уровня Магии воздуха. Либо **+3** к удаче при колдовстве героем-специалистом по Удаче
	Неудача	**-1** или **-2** к удаче целевого существа в зависимости от уровня Магии огня
Существа	**Дьяволы / Архидьяволы**	**-1 / -2** к удаче всех вражеских существ
		Архидьяволы дают **-1** к удаче всех вражеских существ
	Полурослики / Полурослики-гренадёры	Удача полурослико в не может быть ниже **+1**
	Лепреконы	Наличие Лепреконов в армии повышает вероятность выпадения положительной удачи при атаке в **2** раза до 8,3%, 16,7% или 25% в зависимости от её значения
Навыки	**Удача**	**+1**, **+2** или **+3** к удаче в зависимости от уровня навыка
Объекты	**Грибное кольцо фей / Русалки**	**+1** к удаче на ближайшую битву
	Фонтан удачи	**-1...+3** к удаче на ближайшую битву. Значение для каждого Фонтана генерируется в начале недели из диапазона, исключая 0
	Лебединый пруд	**+2** к удаче на ближайшую битву, отнимает все оставшиеся очки хода
	Знамя великой битвы	**+1** к удаче и боевому духу на ближайшую битву, +400 очков хода
	Идол удачи	На 1, 3 и 5 день **+1** к удаче на ближайшую битву, на 2, 4 и 6 день **+1** к боевому духу на ближайшую битву, на 7 день **+1** к удаче и боевому духу на ближайшую битву
	Пирамида	Если Пирамида уже разграблена, то **-2** к удаче на ближайшую битву
	Фонтан удачи (Оплот)	**+2** к удаче при обороне города
	Хранитель духа (Оплот)	**+2** к удаче всех дружественных героев, но не союзных
	Минеральный источник	**+1** к удаче на ближайшую битву, +600 очков хода

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Ландшафт	**Клеверное поле**	**+2** к удаче всех существ Цитадели, Крепости, Сопряжения, Причала, Фабрики и Кронверка на поле боя
		Существа без героя не получают бонус к удаче, хотя иконка удачи у них изменяется графически (баг)
	Проклятая земля	Нейтрализует удачу и боевой дух (положительные и отрицательные) всех существ на поле боя, включая способности полурослико в и минотавров. Нейтрализует бонусы родной земли. Запрещает использование заклинаний выше 1 уровня, включая походные, и большинство магических способностей существ
		Герои ИИ могут использовать походные заклинания выше 1 уровня (баг)
	Поля славы	**-2** к удаче всех существ на поле боя

БОЕВОЙ ДУХ

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

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

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

Значение боевого духа		Титул[1]	Вероятность срабатывания
	**+3**	«Ярость!»	**12,5%** (1/8)
	**+2**	«Отличный боевой дух»	**8,3%** (1/12)
	**+1**	«Хороший боевой дух»	**4,2%** (1/24)
	**0**	«Нормальный боевой дух»	**0%**
	**-1**	«Плохой боевой дух»	**8,3%** (1/12)
	**-2**	«Отвратительный боевой дух»	**16,7%** (1/6)
	**-3**	«Готовы предать!»	**25%** (1/4)

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

Для более простого поринмания процентов вероятностей и их важности, приведём пример расчёта.
Если у вас в армии имеется 7 отрядов и положительный боевой дух +1. Каковы шансы?
Расчёт в нашем случае ведётся по формуле Бернулли, где:

n – всего ходов в раунде, равное 7
p – вероятность срабатывания боевого духа, равная 4,2% = 1/24
q – вероятность несрабатывания боевого духа, равная **1 – p** = 95,8% = 23/24.

- Шанс того, что боевой дух ни разу за раунд не сработает: $\mathbf{p^0 * q^7} = (1/24)^0 * (23/24)^7 = 0{,}7424 = 74\%$
- Шанс того, что боевой дух сработает 1 раз: $\mathbf{7 * p^1 * q^6} = 7 * (1/24)^1 * (23/24)^6 = 0{,}2259 = 23\%$
- Шанс того, что боевой дух сработает 2 раза: $\mathbf{21 * p^2 * q^5} = 21 * (1/24)^2 * (23/24)^5 = 0{,}0295 = 3\%$ и т.д.

- Шанс того, что боевой дух сработает хотя бы 1 раз: $\mathbf{1 - P_7^0 =} 100\% - 74\% = 26\%$
- Шанс того, что боевой дух сработает хотя бы 2 раза: $\mathbf{1 - P_7^0 - P_7^1 =} 100\% - 74\% - 23\% = 3\%$ и т.д.

Таким образом, ориентировочный шанс срабатывания боевого духа за 1 раунд (7 ходов) составляет:

	Выпадение **N** раз:				Выпадение **N** раз:		
	1	**2**	**3**		**1**	**2**	**3**
+1	26%	3%	0,2%	-1	46%	11%	1,5%
+2	46%	11%	1,5%	-2	72%	33%	9,5%
+3	61%	21%	4,6%	-3	87%	56%	24%

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Далее представлена таблица модификаторов боевого духа.

Модификатор боевого духа		Свойства
Состав армии	**Армия из существ одной фракции**	**+1** к боевому духу. Все нейтральные существа считаются существами одной фракции
	Армия из существ трёх и более фракций	**-1** к боевому духу за каждую фракцию, начиная с третьей. Все нейтральные существа считаются существам одной фракции
	Нежить в армии	**-1** к боевому духу при наличии в армии нежити
Артефакты	**Герб доблести**	**+1** к боевому духу
	Знак отваги	**+1** к боевому духу
	Значок смелости	**+1** к боевому духу
		Даёт защиту от магии разума: Слепота, Берсерк, Бешенство, Гипноз, Радость, Забывчивость, Печаль
	Застывший глаз дракона	**+1** к удаче и боевому духу
	Кулон смелости	**+3** к удаче и боевому духу
	Кольцо подавления	**-1** к боевому духу всех вражеских существ
	Устрашающая маска	**-1** к боевому духу всех вражеских существ
	Кулон разорения	**-2** к боевому духу всех вражеских существ
	Дух уныния	Нейтрализует положительный боевой дух всех существ на поле боя, включая способность минотавров. Не изменяет отрицательный боевой дух
Заклинания	**Радость**	**+1** или **+2** к боевому духу целевого существа в зависимости от уровня Магии воды
	Печаль	**-1** или **-2** к боевому духу целевого существа в зависимости от уровня Магии земли
Существа	**Ангелы / Архангелы**	**+1** к боевому духу всех дружественных существ
	Костяные драконы / Призрачные драконы	**-1** к боевому духу всех вражеских существ
	Нежить / элементали / големы / боевые машины / механические существа	Всегда имеют нейтральный боевой дух и не подвержены его модификации
	Минотавры / Минотавры-короли	Боевой дух минотавров не может быть ниже **+1**
Навыки	**Лидерство**	**+1**, **+2** или **+3** к боевому духу в зависимости от уровня навыка
Объекты	**Фонтан молодости**	**+1** к боевому духу на ближайшую битву, +400 очков хода
	Знамя великой битвы	**+1** к удаче и боевому духу на ближайшую битву, +400 очков хода
	Храм	На 1, 2, 3, 4, 5 и 6 день **+1** к боевому духу на ближайшую битву, на 7 день **+2** к боевому духу на ближайшую битву
	Идол удачи	На 1, 3 и 5 день **+1** к удаче на ближайшую битву, на 2, 4 и 6 день **+1** к боевому духу на ближайшую битву, на 7 день **+1** к удаче и боевому духу на ближайшую битву
	Водоём	**+1** к боевому духу на ближайшую битву, +400 очков хода
	Оазис	**+1** к боевому духу на ближайшую битву, +800 очков хода
	Буй	**+1** к боевому духу на ближайшую битву
	Гробница воина	**-3** к боевому духу на ближайшую битву
	Могила	**-3** к боевому духу на ближайшую битву после раскопок
	Склеп / **Погост**	Если Склеп или Погост уже разграблен, то **-1** к боевому духу на ближайшую битву
	Покинутый корабль	Если Покинутый корабль уже разграблен, то **-1** к боевому духу на ближайшую битву
	Кораблекрушение	Если Кораблекрушение уже разграблено, то **-1** к боевому духу на ближайшую битву
	Храм лояльности	Нейтрализует отрицательный боевой дух из-за состава армии всех дружественных существ на ближайшую битву
	Таверна (в городе)	**+1** к боевому духу при обороне города
	Братство меча (Замок)	**+1** к боевому духу при обороне города
	Колосс (Замок)	**+2** к боевому духу всех дружественных героев, но не союзных

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Ландшафт	**Проклятая земля**	Нейтрализует удачу и боевой дух (положительные и отрицательные) всех существ на поле боя, включая способности Полурослико в и минотавров. Нейтрализует бонусы родной земли. Запрещает использование заклинаний выше 1 уровня, включая походные, и большинство магических способностей существ
		Герои ИИ могут использовать походные заклинания выше 1 уровня (баг)
	Святая земля	**+1** к боевому духу всех существ Замка, Оплота и Башни на поле боя. **-1** к боевому духу всех существ Инферно и Темницы на поле боя
	Зловещий туман	**+1** к боевому духу всех существ Инферно и Темницы на поле боя. **-1** к боевому духу всех существ Замка, Оплота и Башни на поле боя

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

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

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

1.5 Первичные навыки. Мана

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

АТАКА И ЗАЩИТА





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

Если итоговое значение атаки больше значения защиты атакуемого существа, то за каждый превышающий защиту балл атаки урон атакующего увеличивается на 5%. Максимальное значение увеличения урона составляет 300% – параметр атаки превышает защиту на 60 и более единиц.

Если итоговое значение атаки меньше значения защиты атакуемого существа, то за каждый превышающий атаку балл защиты урон атакующего снижается на 2,5%. Максимальное значение снижения урона составляет 70% – параметр защиты превышает атаку на 28 и более единиц.

СИЛА МАГИИ



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

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

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

ЗНАНИЯ



Знания – первичный параметр героя, влияющий на его максимальный запас маны. Мана героя тратится на применение им заклинаний. По умолчанию любой герой ежедневно восстанавливает по 1 мане вплоть до максимума. Также восстанавливают ману определённые объекты в городах и на карте, а также навык Мистицизм и способность Чертей.

Каждый балл Знаний героя увеличивает максимальный запас маны на 10 единиц. Также на запас маны влияют определённые объекты в городах и на карте, а также навык Интеллект.

Минимальное значение Знаний не может быть ниже 1. Если в Редакторе карт задать Знания героя равное 0, то в игре всё равно будет отображаться и работать как 1, однако при получении +1 к Знаниям в процессе игры, значение останется равным 1 и только потом станет расти.

Максимальный уровень маны у героя ограничен 9999 единицами. Однако при помощи способностей Чертей можно превысить это значение.

Максимальная мана героя ограничена 999, и при попытке получить ещё маны через Событие, Ящик Пандоры или Хижину провидца, мана будет отнята до 999 единиц и окошко корректно покажет получение отрицательного значения маны (баг).

Остальные способы повышения маны работают корректно (Интеллект, Водоворот маны, Магический ручей, Черти), и при их помощи можно получить вплоть до 32767 единиц маны, после чего значение уходит в отрицательные числа при дальнейшем повышении (баг).

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

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

Откупившиеся или сбежавшие с поля боя герои в Таверне с неполным запасом маны также восстанавливают ману каждый день, а с началом новой недели они автоматически восполняют свой запас маны до максимума. Уволенные, проигравшие бой или «затёртые» герои сразу восполняют свой запас маны при попадании в слот Таверны.

Уволенные, проигравшие бой или «затёртые» герои также восстанавливают ману каждый день, а с началом новой недели они автоматически восполняют свой запас маны до максимума

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

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

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

Стартовый запас маны героев

Запас маны	Герои
37	Дейрмиф и Сияль
36	
30	**Волшебники**, **Элементалисты** и **Старейшины**
25	Каитлин, Эллешар, Иона, Нагаш, Сепхинороф, Андра
24	Кейтлин, Эллешар, Иона, Нагаш, Сефинрот, Андра, Эоваций, Расмонт, Фредерик
20	**Священники**, **Друиды**, **Алхимики**, **Некроманты**, **Чернокнижники** и **Ведьмы** **Навигаторы** и **Изобретатели**
12	Айден
10	**Рыцари**, **Рейнджеры**, **Одержимые**, **Еретики**, **Рыцари смерти**, **Лорды**, **Варвары**, **Боевые маги**, **Повелители зверей** и **Воители стихий** **Капитаны**, **Наёмники** и **Вожди**

Каждый класс героев имеет свои стартовые первичные навыки:

Класс героя				
Рыцарь	2	2	1	1
Священник	1	0	2	2
Рейнджер	1	3	1	1
Друид	0	2	1	2
Алхимик	1	1	2	2
Волшебник	0	0	2	3
Одержимый	2	2	1	1
Еретик	1	1	2	1
Рыцарь смерти	1	2	2	1
Некромант	1	0	2	2
Лорд	2	2	1	1
Чернокнижник	0	0	3	2
Варвар	4	0	1	1
Боевой маг	2	1	1	1
Повелитель зверей	0	4	1	1
Ведьма	0	1	2	2
Воитель стихий	3	1	1	1
Элементалист[1]	0	0	3	3
Капитан	3	0	2	1
Навигатор	2	0	1	2
Наёмник	3	1	1	1
Изобретатель	0	1	2	2
Вождь	0	4	1	1
Старейшина	0	1	1	3

1 – Элементалисты – единственный магический класс героев, имеющий 6 очков стартовых первичных навыков.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

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

Класс героя	уровень 2…9				уровень 10 и выше			
Рыцарь	35%	45%	10%	10%	**30%**	**30%**	20%	20%
Священник	20%	15%	30%	35%	20%	20%	**30%**	**30%**
Рейнджер	35%	45%	10%	10%	**30%**	**30%**	20%	20%
Друид	10%	20%	35%	35%	20%	20%	**30%**	**30%**
Алхимик	30%	30%	20%	20%	**30%**	**30%**	20%	20%
Волшебник	10%	10%	40%	**40%**	**30%**	20%	20%	**30%**
Одержимый	35%	35%	15%	15%	**30%**	**30%**	20%	20%
Еретик	15%	15%	35%	35%	20%	20%	**30%**	**30%**
Рыцарь смерти	30%	25%	20%	25%	25%	25%	25%	25%
Некромант	15%	15%	35%	35%	25%	25%	25%	25%
Лорд	35%	35%	15%	15%	**30%**	**30%**	20%	20%
Чернокнижник	10%	10%	**50%**	30%	20%	20%	**30%**	**30%**
Варвар	**55%**	35%	5%	5%	**30%**	**30%**	20%	20%
Боевой маг	30%	20%	25%	25%	25%	25%	25%	25%
Повелитель зверей	30%	**50%**	10%	10%	**30%**	**30%**	20%	20%
Ведьма	5%	15%	40%	**40%**	20%	20%	**30%**	**30%**
Воитель стихий	45%	25%	15%	15%	**30%**	**30%**	20%	20%
Элементалист	15%	15%	35%	35%	25%	25%	25%	25%
Капитан	45%	25%	20%	10%	**30%**	**30%**	20%	20%
Навигатор	15%	10%	40%	35%	**30%**	20%	20%	**30%**
Наёмник	35%	35%	15%	15%	**30%**	**30%**	20%	20%
Изобретатель	20%	15%	30%	35%	20%	20%	**30%**	**30%**
Вождь	35%	**55%**	5%	5%	**30%**	**30%**	20%	20%
Старейшина	5%	15%	30%	**50%**	20%	20%	**30%**	**30%**

Максимальное значение первичных навыков героя ограничено 99 единицами и далее не растёт.

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

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

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

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

Если сила магии и/или знания героя ниже 1 (отображается 1), то они приравниваются к 1. Т.е. максимум маны у героя останется в 10 единиц, а урон и длительность заклинаний будет соответствовать 1 силе магии.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

1.6 Вторичные навыки

Любой герой в игре может иметь до 8 видов вторичных навыков, дающих определённые бонусы.
Каждый навык имеет 3 ступени развития: Базовый, Продвинутый и Экспертный уровни.
Изначально каждый герой имеет 1 или 2 стартовых вторичных навыка.

При получении каждого нового уровня герою предлагается выбор: улучшение имеющегося вторичного навыка на одну ступень или новый вторичный навык Базового уровня.

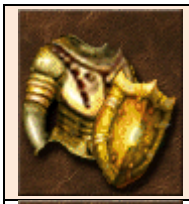
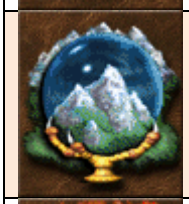
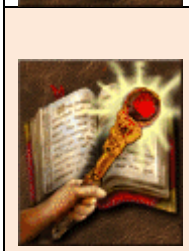
- Если не Экспертных навыков у героя нет, то предлагается выбор из двух новых навыков.
- Если у героя не осталось свободных слотов вторичных навыков или он имеет все доступные на карте навыки, то предлагается выбор из двух улучшений имеющихся навыков.
- Если у героя не осталось свободных слотов или он имеет все доступные на карте навыки, и все его навыки Экспертные, то ничего не предлагается.

Автором карты может быть ограничено количество доступных героям вторичных навыков.
Далее представлена таблица всех вторичных навыков и их свойств.

Вторичный навык		без навыка	Базовый	Продвинутый	Экспертный
	**Артиллерия**	Баллиста, Пушка и Стрелковые башни стреляют автоматически	**50%** шанс двойного урона Баллисты. Увеличенный шанс попадания и урон по укреплениям Пушки	**75%** шанс двойного урона Баллисты + Двойной выстрел Баллисты + Двойной урон Пушки	Двойной урон Баллисты + Тройной урон Пушки + Максимальный шанс попадания и урон по укреплениям Пушки
			Игрок получает контроль над Баллистой, Пушкой и Стрелковыми башнями при обороне города. Баллиста и Пушка не могут потерять более 40% от их максимума здоровья за раз		
	**Баллистика***	Катапульта стреляет автоматически	Увеличенный шанс попадания и урон по укреплениям	То же + Двойной выстрел	То же, но максимальный шанс попадания и урон по укреплениям
			Игрок получает контроль над Катапультой. Катапульта не может потерять более 40% от её максимума здоровья за раз		
	**Волшебство**	Базовый урон ударных заклинаний	**+10%** к урону ударных заклинаний, включая Минное поле, Стену огня и урон мин при обороне Башни. Округление вниз	То же, но **+20%** к урону	То же, но **+30%** к урону
			Волшебство повышает урон ударных заклинаний на 5%, 10% или 15% в зависимости от уровня его развития		
	**Грамотность**	Герои не могут обучать друг друга заклинаниям при встрече	При встрече героя с Грамотностью с любым другим героем, они изучают друг у друга заклинания **1-2** уровней, которые ещё не знают	То же, но заклинания **1-3** уровней	То же, но заклинания **1-4** уровней
			Герои не могут обучать друг друга заклинаниям, которые дают им артефакты или Свитки с заклинаниями. Для изучения заклинания от другого героя при помощи Грамотности необходимо иметь соответствующий уровень Мудрости. Наличие навыка позволяет герою изучить навык Руны в Кронверке с отстроенным Рунным сейдом		
	**Дипломатия***	Базовая цена при откупе с поля боя. Библиотека просвещения требует 10 уровень героя	**10%** шанс присоединения нейтральных существ. **-20%** цены при откупе с поля боя. Библиотека просвещения требует **8** уровень героя	То же, но **20%** шанс присоединения, **-40%** цены при откупе. Библиотека требует **6** уровень	То же, но **30%** шанс присоединения, **-60%** цены при откупе. Библиотека требует **4** уровень
			На случайных картах **HotA** по умолчанию для всех нейтралов на карте установлено враждебное поведение (вероятно, не присоединятся), а присоединяться они могут только за золото и в количестве 50% от их численности (остальные сбегают), но за стоимость полного отряда. Редактор карт и шаблонов позволяют менять все перечисленные настройки. Обычная Дипломатия работает на пользовательских картах и на шаблонах типа Анархия		

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Доспехи***	Базовый получаемый существами урон	**-5%** получаемого существами урона от атак	**-10%** получаемого существами урона от атак	**-15%** получаемого существами урона от атак
			При осаде города, существа героя, у которого имеется навык Доспехи, получают на 5-15% урона больше от Стрелковых башен (баг). Присутствует не во всех версиях		
	**Интеллект**	Максимальный запас маны героя зависит только от его Знаний	**+20%** к максимальному запасу маны героя. Округление вниз	**+35%** к максимальному запасу маны героя	**+50%** к максимальному запасу маны героя
			Интеллект повышает максимальный запас маны героя на 25%, 50% или 100% в зависимости от уровня его развития		
	**Лидерство**	-	**+1** к боевому духу героя	**+2** к боевому духу героя	**+3** к боевому духу героя
	**Логистика**	Максимальный запас хода героя зависит только от его существ	**+5%** к максимальному запасу хода героя по суше	**+10%** к максимальному запасу хода героя по суше	**+20%** к максимальному запасу хода героя по суше
			Логистика повышает запас хода героя на суше на 10%, 20% или 30% в зависимости от уровня её развития		
	**Магия воды**	Базовая стоимость заклинаний и эффект	Стоимость заклинаний воды снижается на **1…5** единиц, в зависимости от их уровня	То же + Продвинутый эффект заклинаний воды + стоимость Телепорта снижается до **6**	То же + Экспертный эффект заклинаний воды + стоимость Телепорта снижается до **3**
	**Магия воздуха**	Базовая стоимость заклинаний и эффект	Стоимость заклинаний воздуха снижается на **1…5** единиц, в зависимости от их уровня	То же + Продвинутый эффект заклинаний воздуха	То же + Экспертный эффект заклинаний воздуха
	**Магия земли**	Базовая стоимость заклинаний и эффект	Стоимость заклинаний земли снижается на **1…5** единиц, в зависимости от их уровня	То же + Продвинутый эффект заклинаний земли	То же + Экспертный эффект заклинаний земли
	**Магия огня**	Базовая стоимость заклинаний и эффект	Стоимость заклинаний огня снижается на **1…5** единиц, в зависимости от их уровня	То же + Продвинутый эффект заклинаний огня	То же + Экспертный эффект заклинаний огня
	**Мистицизм**	Герой восстанавли-вает по 1 мане в день	Герой восстанавливает по **10%** от максимума маны в день, но не менее **5**. Округление вверх	То же, но **20%** маны в день, но не менее **10**	То же, но **30%** маны в день, но не менее **15**
			Восстановление маны в % превышает минимум восстановления маны при Знании героя, равном 5 и более		
			Мистицизм повышает скорость восстановления маны героя на 1, 2 или 3 единицы (до +2, +3 или +4 маны в день) в зависимости от уровня его развития		
	**Мудрость**	Герой может изучать заклинания 1-2 уровней	Герой может изучать заклинания **1-3** уровней	Герой может изучать заклинания **1-4** уровней	Герой может изучать заклинания **1-5** уровней

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Навигация**	Максимальный запас хода героя на воде равен 1500 единиц	Максимальный запас хода героя на воде равен **2250** единиц	Максимальный запас хода героя на воде равен **3000** единиц	Максимальный запас хода героя на воде равен **3750** единиц
			На случайных картах без воды навык запрещён		
	**Нападение*** Оружие	Базовый наносимый существами урон	**+10%** к наносимому существами урону в ближнем бою	**+20%** к наносимому существами урону в ближнем бою	**+30%** к наносимому существами урону в ближнем бою
	**Некромантия*** Чародейство	Герой не может поднимать скелетов после боя	После победы в бою герой воскрешает **5%** убитых вражеских существ в виде Скелетов, которые присоединяются к его армии	То же, но **10%** убитых в виде Скелетов	То же, но **15%** убитых в виде Скелетов

- Если в армии героя нет Скелетов или Скелетов-воинов, а также нет свободного места, то Некромантия не работает.
- Если в армии героя нет Скелетов, но есть Скелеты-воины и нет свободного места, то герой будет воскрешать 2/3 * N% убитых в виде Скелетов-воинов, где N – % воскрешения в зависимости от уровня Некромантии. Округление вверх.
- Если в армии есть Скелеты и Скелеты-воины, то добавляться будут только Скелеты.

Некромантия поднимает 10%, 20% или 30% Скелетов после боя в зависимости от уровня её развития.
Навык не работает у героев ИИ в боях против нейтральных существ на карте или против других героев ИИ. После любого такого боя он поднимает лишь 1 Скелета вместо соответствующего % от числа убитых (баг).
До версии **v.1.1** если в армии героя нет Скелетов, но есть Скелеты-воины и нет свободного места, то герой будет воскрешать Скелетов-воинов в полном объёме.

	**Обучаемость*** Обучение	Стандартное количество получаемого героем опыта	**+20%** к получаемому героем опыту. Округление вниз. Даёт дополнительный уровень при получении навыка	То же, но **+40%** к опыту. Даёт дополнительный уровень при улучшении навыка	То же, но **+60%** к опыту. Даёт дополнительный уровень при улучшении навыка
			Обучаемость даёт +5%, +10% или +15% к получаемому опыту		

Если герой имеет Обучаемость в качестве стартового навыка, в том числе у героев из Тюрьмы или Лагеря героя, то в начале игры он номинально получает дополнительный опыт, необходимый ему для перехода на новый уровень, однако фактически он получит этот опыт и уровень в дополнение при ближайшем получении любого опыта.

На следующем уровне после получения или улучшения Обучаемости её не могут вновь предложить улучшить, если есть другие доступные навыки для улучшения.

Повышение уровня от Обучаемости работает аналогично Древу знаний – герой получает опыт, равный разности между требуемым опытом для текущего уровня героя и следующим. Это количество опыта добавляется к текущему опыту независимо от того, сколько опыта осталось до следующего уровня. Дополнительные уровни от Обучаемости герой получает после получения плановых уровней при получении опыта.

Навык и герои со стартовой Обучаемостью – Лойнис, Моандор, Кси, Дарксторн, Мерист, Кальт, Кинкерия, Виктория запрещены на шаблонах 2sm2c(2), Skirmish(M), Nine-day Wonder.

	**Орлиный глаз** Зоркость	Герой не может изучать вражеские заклинания после боя	**30%** шанс изучить каждое заклинание противника в начале боя, и **100%** шанс изучить заклинание, использованное им в бою. Действует на заклинания **1-3** уровня. Позволяет посмотреть заклинания противника **1-3** уровня во время боя	То же, но **40%** шанс изучить заклинания в начале боя. Действует на заклинания **1-4** уровня	То же, но **50%** шанс изучить заклинания в начале боя. Действует на заклинания **1-5** уровня

Для изучения заклинания при помощи Орлиного глаза необходимо иметь соответствующий уровень Мудрости и Книгу магии. Для просмотра заклинаний противника Книга магии не нужна – открыть просмотр можно по клику на своём герое. Битвы между ИИ-героями проходят в режиме Быстрой битвы без магии, и Орлиный глаз не позволяет изучать заклинания.



Изученное заклинание сразу же появляется в Книге магии героя.

Если противник использует заклинание и срабатывает Орлиный глаз, то возле вашего героя проигрывается специальная анимация (см.справа).





Посмотреть заклинания противника можно нажав на вражеского героя в бою по особому курсору (см.слева), горячей клавишей **E**, либо в своей Книге заклинаний. При этом в ней появятся особые закладки коричневого цвета для отображения своих и вражеских заклинаний (см.справа).

Описание, цены и сила вражеских заклинаний отображается с учётом всех его навыков и артефактов.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Если Орлиный глаз имеется у обоих героев в битве, то возможности их навыков сокращаются:
Базовый Орлиный глаз у вашего героя:
Если противник имеет навык Орлиного глаза, то вы не сможете изучать и смотреть заклинания.
Продвинутый Орлиный глаз у вашего героя:
- Если противник имеет Базовый Орлиный глаз, то вы сможете изучать и смотреть его заклинания 1-3 уровня.
- Если противник имеет Продвинутый или Экспертный Орлиный глаз, то вы не сможете изучать и смотреть заклинания.

Экспертный Орлиный глаз у вашего героя:
- Если противник имеет Базовый Орлиный глаз, то вы сможете изучать и смотреть его заклинания 1-4 уровня.
- Если противник имеет Продвинутый Орлиный глаз, то вы сможете изучать и смотреть заклинания 1-3 уровня.
- Если противник имеет Экспертный Орлиный глаз, то вы не сможете изучать и смотреть его заклинания.

Изученные заклинания противника показываются в отдельном окне при нападении на героя. Шанс для каждого заклинания определяется отдельно. В начале боя могут быть изучены, в том числе, и походные заклинания, а также заклинания от артефактов, кроме Грома титана. Заклинания, автоматически колдуемые артефактами, не могут быть изучены. Если у противника нет Книги заклинаний, то могут быть изучены только его походные заклинания. Противник видит эффект изучения заклинаний вашим героем при помощи Орлиного глаза. Если навык Орлиного глаза блокируется, то в логе при наведении мыши на вражеского героя указывается это.
Это интересно! Навык позволяет изучить заклинания, которые противник имеет из Свитков с заклинаниями или артефактов (кроме Грома титана). Таким образом это открывает единственный способ переучивания заклинаний из артефактов в Книгу магии. Например, можно отдать Свиток второстепенному герою и напасть на врага, дав ему победить и забрать его. После чего можно напасть на него основным героем с Орлиным глазом и изучить заклинание из этого Свитка себе в Книгу. Такой приём используется на некоторых авторских картах-головоломках.

Орлиный глаз позволяет изучать заклинания противника 1-2, 1-3 или 1-4 уровня, использованные им в бою, и только после боя, в зависимости от уровня его развития. Шансы на каждое заклинание равны 40%, 50% или 60%. Если Мудрости недостаточно или у героя нет Книги заклинаний, то навык всё равно покажет после боя изученное заклинание, но в Книге заклинаний оно не появится, даже если получить Мудрость или Книгу заклинаний позже (баг).

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

<table>
<tr><td rowspan="3">  </td><td rowspan="3">Первая помощь</td><td rowspan="2">Палатка первой помощи ходит автоматически и лечит на 20...25 здоровья</td><td>Сила лечения повышается до 40...50 единиц здоровья. Палатка на поле боя повышает здоровье дружественных существ на 5% от базового. Округление вниз</td><td>То же, но сила лечения 60...75 единиц здоровья + повышение здоровья существ на 10%</td><td>То же, но сила лечения 80...100 единиц здоровья + повышение здоровья существ на 15%</td></tr>
<tr><td colspan="3">Игрок получает контроль над Палаткой первой помощи.
Палатка первой помощи не может потерять более 40% от её максимума здоровья за раз.
Бонус к здоровью не даётся боевым машинам героя. При разрушении Палатки – все дружественные существа теряют бонус здоровья, текущее здоровье верхнего существа снижается на размер бывшего бонуса, вплоть до остатка в 1 единицу здоровья</td></tr>
<tr><td colspan="4">Палатка первой помощи не влияет на здоровье существ. Сила лечения Палатки составляет 1...25 здоровья без навыка, и 1...50, 1...75 или 1...100 здоровья в зависимости от уровня развития Первой помощи.
В описании навыка сказано, что Палатка первой помощи излечивает 25 / 50 / 75 / 100 единиц здоровья, без указания диапазона (баг описания или баг навыка – неизвестно)</td></tr>
<tr><td rowspan="4">  </td><td rowspan="3">Поиск пути</td><td rowspan="3">Герой имеет штрафы при движении по некоторым типам земли:</td><td>Затраты очков хода при движении героя снижаются на 25% в абсолютном выражении, но не ниже 95 mp за шаг по прямой</td><td>То же, но -50%, но не ниже 90 mp за шаг по прямой</td><td>То же, но -75%, но не ниже 85 mp за шаг по прямой</td></tr>
<tr><td colspan="3">Шаг по диагонали считается как 1,41 шага по прямой. Округление вверх</td></tr>
<tr><td colspan="3">Поиск пути убирает 25%, 50% или 75% штрафа при движении по штрафным типам земли в зависимости от уровня его развития, вплоть до 100 mp за шаг по прямой; 141 mp – по диагонали</td></tr>
<tr><td>без штрафа
Камни и Пустоши
Песок и Снег
Болото</td><td>100 mp
+25%
+50%
+75%</td><td>95 mp
100 mp
+25%
+50%</td><td>90 mp
90 mp
100 mp
+25%</td><td>85 mp
85 mp
85 mp
100 mp</td></tr>
</table>

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

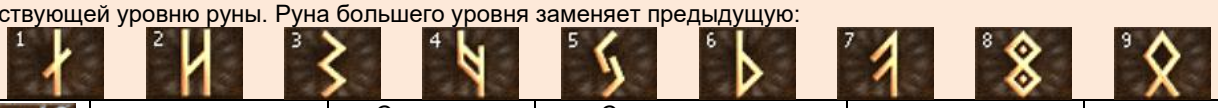
	**Поместья** Имущество	Герой не приносит доход	**+250** золота в день к доходу игрока	**+500** золота в день к доходу игрока	**+1000** золота в день к доходу игрока
			Имущество приносит 125, 250 или 500 золота в зависимости от уровня его развития		
	**Помехи**	-	Сила магии вражеского героя в бою снижается на **10%**	Сила магии вражеского героя в бою снижается на **20%**	Сила магии вражеского героя в бою снижается на **30%**
			Сила магии вражеского героя не может снизиться менее 1. Округление вниз. Не влияет на способности существ		
	**Разведка**	Герой открывает Терру Инкогнита вокруг себя в радиусе 5 клеток (диаметр 11)	Герой открывает Терру Инкогнита вокруг себя в радиусе **6** клеток (диаметр 13)	То же, но в радиусе **8** клеток (диаметр 17)	То же, но в радиусе **10** клеток (диаметр 21)
			При покупке или получении героя с Разведкой из Тюрьмы или Лагеря героя, надевании артефактов разведки, или получении/улучшении навыка, новая территория открывается сразу		
			Разведка увеличивает радиус обзора героя на 1, 2 или 3 клетки (до 6, 7 или 8 клеток) в зависимости от уровня его развития. При покупке или получении героя с Разведкой из Тюрьмы, надевании артефактов разведки, или получении/улучшении навыка, новая территория открывается не сразу, а только после движения или сохранения/загрузки игры		
	**Руны**	-	Существа героя могут накапливать **до 3** уровней рун в бою. Бонусы суммируются: **1 ур.** – +2 к атаке **2 ур.** – +2 к защите **3 ур.** – +1 к скорости	То же, но **до 6** уровней рун. **4 ур.** – +2 к атаке **5 ур.** – +2 к защите **6 ур.** – +1 к скорости	То же, но **до 9** уровней рун. **7 ур.** – +2 к атаке **8 ур.** – +2 к защите **9 ур.** – +1 к скорости

Действия для получения отрядом уровней рун:

- +1 уровень за атаку противника без получения урона (безответная атака или стрельба). Урон от Огненного щита считается получением урона, даже если атака была безответной.
- +2 уровня при получении урона (ответным ударом, атакой противника или заклинанием).
- +3 уровня при использовании защитной стойки.

Существа героя с Рунами под действием вражеского Гипноза или Берсерка продолжают получать уровни рун. И наоборот, герой с Рунами, взявший противников под Гипноз или Берсерк, не даст им возможность накапливать уровни рун.
Встав в защитную стойку на гексе рва, отряд получит +3 уровня рун, не смотря на то, что также получает урон от рва.
Использование активной способности, завершающее ход (заклинание, атака стен и т.п.) считается как атака, т.е. даёт отряду +1 уровень рун. При гибели отряда все бонусы рун сбрасываются.
Боевые машины не получают бонусы рун.

На отряде существ уровень рун отображается уникальной иконкой в окне эффектов отряда с цифрой в верхнем-левом углу, соответствующей уровню руны. Руна большего уровня заменяет предыдущую:



	**Сопротивление**	Существа героя не имеют сопротивления, кроме Гномов, Боевых гномов и Кристальных драконов	Существа героя получают **5%** шанс блокировать магический эффект, являясь его целью. Суммируется со способностями существ к сопротивлению	То же, но **10%** шанс сопротивления	То же, но **20%** шанс сопротивления

Сопротивление может блокировать любое накладываемое или ударное заклинание героя, кроме Снятия заклинаний, включая площадные заклинания своего героя и отражённые Волшебным зеркалом. Если существо является не основной целью площадного заклинания, то Сопротивление может блокировать только его эффект по этому существу (для каждого существа вероятность определяется отдельно).
Не блокируется урон от Огненного щита, Минного поля, Стены огня и эффект Зыбучих песков.
Сопротивление может блокировать заклинания, колдуемые существами, а также Яд, Болезнь, Окаменение, Паралич и Старость, но оно не блокирует физические способности (например, Оплетение, Смертельный удар, Смертельный взгляд, урон от взрыва автоматонов), Страх, Кислотное дыхание, Снятие заклинаний от Змиев или Ядовитых змиев.
На случайных картах **HotA** навык запрещён. Но, если запрещены Помехи и разрешено Сопротивление, то стартовый навык Помех у героев заменяется на Сопротивление.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Стрельба** Меткость	Базовый наносимый существами урон	**+10%** к наносимому существами урону при стрельбе. Действует на Баллисту, Стрелковые башни и Пушку	То же, но **+25%** к наносимому урону	То же, но **+50%** к наносимому урону
			Навык не действует на Стрелковые башни при осаде города		
	**Тактика**	Тактическая фаза отсутствует	Перед началом боя можно расставить существ героя в области **3** вертикальных рядов клеток	То же, но в области **5** рядов	То же, но в области **7** рядов

Во время тактической расстановки можно Откупиться или Сбежать с поля боя. Герои ИИ этим не пользуются.
Тактика – единственный навык, который можно отключить кнопкой в окне героя (см.справа).
В **HD-моде** и **HotA** во время расстановки – клик на отряд, чтобы выбрать его для перемещения.



Если Тактика имеется как у нападающего, так и у защищающегося героя, то тактические бонусы сокращаются:
Базовая Тактика у вашего героя:
- Если противник имеет навык Тактики, то вы не сможете расставить существ перед боем.

Продвинутая Тактика у вашего героя:
- Если противник имеет Базовую Тактику, то вы сможете расставить существ перед боем в области 3 рядов клеток.
- Если противник имеет Продвинутую или Экспертную Тактику, то вы не сможетк расставить существ перед боем.

Экспертная Тактика у вашего героя:
- Если противник имеет Базовую Тактику, то вы сможете расставить существ перед боем в области 5 рядов клеток.
- Если противник имеет Продвинутую Тактику, то вы сможетк расставить существ перед боем в области 3 клеток.
- Если противник имеет Экспертную Тактику, то вы не сможете расставить существ перед боем.

Это интересно! Имея даже Экспертную Тактику, невозможно поставить ваш стрелковый отряд так, чтобы у него не было штрафа за расстояние при стрельбе по любому вражескому отряду в начальной расстановке. Поставив стрелка по центру максимально доступной зоны расстановки на Тактике, и вовсе штраф будет по обоим угловым гексам противника (слот 1 и 7 его армии), если те существа не двухгексовые.

	**Удача**	-	**+1** к удаче героя	**+2** к удаче героя	**+3** к удаче героя
			Это интересно! Навык Удачи, как и удача в целом, особенно полезны для войск Замка, Оплота, Цитадели, Причала и Фабрики, т.к. у них имеются существа атакующие несколько раз за ход (Тяжёлые арбалетчики, Крестоносцы, Великие эльфы, Налётчики, Ассиды, Олгой-хорхои). И удача способна подействовать на каждую из их атак. По этой же причине удача синергирует с Лидерством и положительным боевым духом		

Далее представлены более подробные механики некоторых навыков, отмеченных *.

БАЛЛИСТИКА



При осаде города, с отстроенным Фортом (или выше), на стороне атакующего героя всегда имеется Катапульта. Она предназначена для разрушения фортификационных укреплений города. Также для этой цели используются способности Циклопов, Циклопов-королей, заклинание Землетрясение и Пушка.

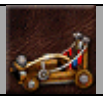
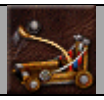
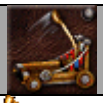
Без навыка Баллистики Катапульта автоматически в начале каждого раунда делает 1 выстрел по случайному элементу фортификации. В первую очередь Катапульта полностью разрушает все фрагменты стен, затем Врата, а затем Стрелковые башни, начиная с Центральной (потом верхняя боковая). В ресурсах игры имеются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

Любой элемент фортификации имеет 2 единицы прочности. Фрагменты стены при наличии Замка в городе имеют 3 единицы прочности. Катапульта же своим выстрелом может нанести от 0 до 2 единиц урона с разной вероятностью (см.таблицу ниже).

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

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

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

Эффективность Катапульты		Без навыка			
Шанс попадания	Центральная башня	5%	7%	7%	100% 10%
	Боковая башня	10%	15%	15%	100% 20%
	Врата	25%	30%	30%	100% 40%
	Фрагмент стены	50%	60%	60%	100% 75%
Шанс нанести урон	0 урона (промах)	10%	-	-	-
	1 урон	60%	50%	50%	-
	2 урона	30%	50%	50%	100%

При Продвинутой и Экспертной Баллистике Катапульта получает Двойной выстрел, и, если первый выстрел уничтожил цель, то второй направляется в другой наиболее близкий элемент фортификации, а если таких несколько – в случайный из них. Если первый выстрел не попал по цели, то второй направляется в наиболее близкий фрагмент стены.

Все Стрелковые башни считаются находящимися максимально близко друг к другу и рядом с крайними фрагментами стен, а также максимально удалёнными от Врат города.

Центральная Стрелковая башня считается находящейся между нижней Стрелковой башней и нижним фрагментом стены (баг), а верхняя Стрелковая башня находится между верхним фрагментом стены и нижней Стрелковой башней

Максимальное число выстрелов, достаточных для полного уничтожения всех укреплений города, равно 20 (без промахов). Минимальное – 12 (при Экспертной Баллистике).

Циклопы вместо своего хода могут атаковать фортификационное укрепление на уровне Базовой Баллистики. Циклопы-короли – на уровне Продвинутой Баллистики.

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

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

ДИПЛОМАТИЯ



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

1. Библиотека просвещения



В каждой Библиотеке просвещения один раз за игру, каждый герой может повысить все свои первичные навыки (Атака, Защита, Сила магии, Знания) на 2 единицы. Для получения бонуса герой должен быть не менее **10** уровня. Навык Дипломатии снижает это требование:

Дипломатия	Уровень героя
Без навыка	10
Базовая	8
Продвинутая	6
Экспертная	4

2. Снижение стоимости откупа при побеге с поля боя



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

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

Боевые машины включаются в стоимость армии при откупе

Если у героя остались только отряды воскрешённые Базовым Воскрешением, то стоимость откупа будет равна 0.

Навык и специализация по Дипломатии помогают снизить стоимость откупа при побеге с поля боя.

Также снижают величину откупа все 3 дипломатических артефакта: Лента посла, Медаль чиновника и Кольцо дипломата – **-10%** за каждый, т.е. -5% от общей стоимости армии. На Библиотеку просвещения, агрессию нейтральных существ и стоимость их присоединения артефакты никак не влияют.

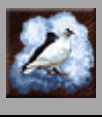
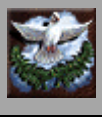
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

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

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

Минимальная стоимость откупа составляет **10%**, т.е. 5% от общей стоимости армии.

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

Наличие артефактов	без навыка	Уровень Дипломатии						
					Уровень героя-специалиста по Дипломатии с Экспертной Дипломатией			
					1	3	5	10
нет	50%	40%	30%	20%	18,5%	15,5%	12,5%	5%
1 артефакт	45%	35%	25%	15%	13,5%	10,5%	7,5%	5%
2 артефакта	40%	30%	20%	10%	8,5%	5,5%	5%	5%
3 артефакта	35%	25%	15%	5%	5%	5%	5%	5%

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

3. Влияние на агрессивность нейтралов на карте приключений

Этот функционал Дипломатии имеет наиболее сложную механику.

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

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

На случайных картах **HotA** по умолчанию для всех нейтралов на карте установлено враждебное поведение (вероятно, не присоединятся), а присоединяться они могут только за золото и в количестве 50% от их численности (остальные сбегают), но за стоимость полного отряда. Редактор карт и шаблонов позволяют менять все перечисленные настройки. Обычная Дипломатия работает на пользовательских картах и на шаблонах типа Анархия.

На случайных картах степени дружелюбности каждого существа выставляются случайным образом от 2 до 5 степени.

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

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

Существует ряд условий, которые могут изменить вероятность присоединения существ 2...4 степени в сторону увеличения:

- высокие навыки атаки и защиты героя
- высокая сила армии героя по сумме AI_Value существ
- наличие в армии таких же существ (улучшенных или нет)
- большинство существ в армии являются такими же существами (по количеству)
- низкая исходная Лояльность атакуемых существ
- уровень развития Дипломатии у героя
- уровень сложности игры
- наличие Мантии дипломата.

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

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

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

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Детализация	Пример
1. Находим силу героя: **Hero_Power = sqrt((1 + 0,05*Атака) * (1 + 0,05*Защита))**	*Например, для героя с атакой и защитой равными 10, Hero_Power будет равна sqrt((1+0,5)*(1+0,5)) = **1,5***
2. Находим силу существ героя **Creatures_Power = Сумма AI_Value** всех существ	*Например, если в армии героя 50 Копейщиков, 20 Грифонов, 5 Кавалеристов и 1 Ангел, Creatures_Power будет равна 50*80+20*351+5*1946+1*5019 = **25 769***
3. Находим итоговую силу армии **Army_Power = Hero_Power * Creatures_Power** Округление вниз. Наличие Мантии дипломата повышает Army_Power в 3 раза	*В нашем случае Army_Power будет равна 1,5*25769 = **38 653***
4. Аналогично пункту 2 находим силу нейтральных войск **Neutrals_Power** (игнорируем факт появления улучшенного отряда)	*Например, если в армии нейтралов 150 Демонов, Neutrals_Power будет равна 150*445 = **66 750***
5. Находим коэффициент соотношения сил **k = Army_Power / Neutrals_Power**	*В нашем случае k будет равен 38653/66750 = **0,579***
6. Определяем показатель силы героя в сравнении с силой нейтралов **Power_Factor**: - Power_Factor = 11 если k ≥ 7; - Power_Factor = 2 * (k-1), округление вниз, если 1< k <7; - Power_Factor = -1 если 0,5 < k ≤ 1; - Power_Factor = -2 если 0,333 < k ≤ 0,5; - Power_Factor = -3 если k ≤ 0,333 **Примечания:** а) Число 0,333 = 333/1000, а не 1/3! б) Число k находится с небольшой погрешностью (деление), что может проявить себя на границах вышеприведённых интервалов	*В нашем случае Power_Factor будет равен **-1***
7. Определяем Симпатию нейтрального отряда **(0 ≤ Sympathy ≤ 2)** : - Sympathy = 0 если в армии героя нет таких же существ, как нейтралы (или их улучшений); - Sympathy = 1 если в армии героя есть хотя бы одно такое же существо (или улучшение); - Sympathy = 2 если число таких же существ строго больше, чем всех остальных в армии героя	*В нашем случае Sympathy будет равна **0***
8. Находим Лояльность нейтральных существ **X:** - X = -4 для Податливых; - X = 1…7 (случайное целое) для Дружелюбных; - X = 1...10 (случайное целое) для Агрессивных; - X = 4...10 (случайное целое) для Враждебных; - X = 10 для Кровожадных *На случайных картах **HotA** все существа Враждебные, т.е. X = 4…10*	*Для дружелюбных Демонов, X будет равна, например, **1***
9. Находим Харизму героя **Ch = Power_Factor + уровень Дипломатии + Sympathy** Баз.Дипломатия – 1, Продв. – 2, Эксп. – 3. При игре на лёгком уровне сложности (80%) уровень Дипломатии берётся на 1 больше, но не выше 3	*Например, при Экспертной Дипломатии, Ch будет равна -1+3+0 = **2***
10. Определяем поведение наших нейтралов: Если **Ch < X** , то нейтралы вступят в бой с героем; Если **Ch ≥ X**, то: а) нейтралы присоединятся бесплатно, если Sympathy + уровень Дипломатии + 1 ≥ X; б) иначе нейтралы присоединятся за золото, если Sympathy + 2*Уровень Дипломатии + 1 ≥ X; Если герой отклонит предложение а) или б), то: – нейтралы вступят в бой с героем, если Ch = X; – нейтралы попытаются сбежать, если Ch > X. в) если условия а) и б) не выполняются, то нейтралы: – вступят в бой с героем, если Ch = X; – попытаются сбежать, если Ch > X	*В нашем случае выполняется условие а): 0+3+1 ≥ 1 и Демоны присоединятся бесплатно*

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Сводная таблица шансов присоединения нейтралов%:

Бесплатное присоединение				Платное присоединение			
Симпатия				**Симпатия**			
0	-	-	14	0	-	29	57
1	-	14	29	1	14	43	71
2	14	29	43	2	29	57	86

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

НЕКРОМАНТИЯ



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

Некромантия позволяет герою после победы в бою воскрешать 5%,10% или 15% убитых вражеских существ в виде Скелетов, которые присоединяются к его армии, в зависимости от уровня развития навыка.

Каждый Усилитель некромантии (Некрополис), который находится под управлением игрока, добавляет +5% к Некромантии всех его героев.

Некромантия поднимает 10%, 20% или 30% Скелетов после боя в зависимости от уровня её развития.
Каждый Усилитель чёрной магии добавляет +10% к Некромантии

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

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

Сборный артефакт Плащ короля нежити действует как сумма свойств его составляющих: +30% к Некромантии.

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

Количество поднимаемых Некромантией Скелетов считается по всей армии.

Некромантия работает на живых существах, нежити, горгульях, големах, элементалях, боевых машинах, механических существах, призванных Демонах, а также на призванных Фангармах. Призванные Демоны и Фангармы уничтожают труп отряда, из которого они были вызваны, поэтому этот труп не учитывается. Клоны, вызванные элементали, отряды, принесённые в Жертву, взорвавшиеся автоматоны – не оставляют трупов и не учитываются. Трупы, съеденные Олгой-хорхоями, не учитываются.

Артефакты здоровья и бонус к здоровью от Палатки первой помощи не влияют на расчёт.

Количество Скелетов считается по отдельным отрядам.
Некромантия работает также на вызванных элементалях, отрядах, принесённых в Жертву, Клонах и исчезнувших трупах, из которых были подняты Демоны. Если Клон исчез по окончании длительности заклинания – он не учитывается. Если Клон не был убит или исчез после смерти оригинала – он учитывается, но считается только один Клон для каждого отряда

Далее представлена детализация расчёта количества поднимаемых Скелетов.

1. Определяем возможное количество поднимаемых Некромантией существ для каждого отряда убитых (**N1**) – количество здоровья делим на количество здоровья Скелетов – 6 зд.

Плащ короля нежити позволяет поднимать вместо скелетов Ходячих мертвецов (15 зд.) на Базовой Некромантии, Духов (18 зд.) на Продвинутой Некромантии и Личей (30 зд.) на Экспертной Некромантии.

Если поднимаются улучшенные существа, то здоровье всё равно берётся по неулучшенным.

2. Определяем возможное количество поднимаемых Некромантией существ для каждого отряда убитых (**N2**) – по количеству убитых существ.

Для боевых машин N2 равно 1.

3. Выбираем **N** – меньшее из N1 и N2.

4. Полученное количество N модифицируем бонусами Некромантии: навык Некромантии, Усилители некромантии, Темницы душ. Герои-специалисты по Некромантии дают бонус **+5%*уровень**, где k – % навыка Некромантии на момент начала битвы. Все бонусы Некромантии суммируются, но не могут превысить 100%. Округление итогового N вниз, но не ниже 1.

Суммируем **N** по всем отрядам убитых, а затем умножаем на процент Некромантии. Полученное значение с округлением и будет количеством поднимаемых после боя существ.

Модифицируем **N** по всем отрядам, а затем суммируем и округляем

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Несколько более простым (для наглядности) объяснением может быть такое:

Если количество здоровья каждого существа в отряде меньше здоровья существа, которое должно быть призвано после завершения боя, то определяем их количество из расчета суммы здоровья всех уничтоженных существ в этом отряде. Иначе (в случае, если здоровье равно или выше), расчет идет исходя из количества существ в отряде.

Далее приведён пример расчёта.

Исра (специалист по Некромантии) 14 уровня, имеющая Плащ короля нежити и Экспертную Некромантию, уничтожила армию противника из 361 Гремлина-мастера (зд.4), 25 Джиннов (зд.40) и 5 Титанов (зд.300). В её королевстве имеется один Некрополис с отстроенным Усилителем некромантии. Рассчитаем количество существ, которые останутся в нашей армии после боя:

1. Определяем **N1** по здоровью убитых. Плащ короля нежити позволяет поднимать Личей (30 зд.):
N1 Гремлинов-мастеров = 1444 / 30 = **48,13**
N1 Джиннов = 25*40 / 30 = **33**
N1 Титанов = 5*300 / 30 = **50**

2. Определяем **N2** по количеству убитых:
N2 Гремлинов-мастеров = **361**
N2 Джиннов = **25**
N2 Титанов = **5**

3. Выбираем **N** – меньшее из N1 и N2:
N Гремлинов-мастеров = **48,13**
N Джиннов = **25**
N Титанов = **5**

4. Полученное N суммируем и модифицируем Некромантией:
ΣN = 48,13 + 25 + 5 = 78,13

Навык Некромантии + Плащ короля нежити + Усилитель некромантии + специализация:
15% + 30% + 5% + 15%*(14*0,05) = **60,5%**

N = 78,13 * 0,605 = 47,3 = 47
Итого будет поднято **47 Личей** .

Полученное N модифицируем Некромантией, а затем суммируем:
30% + 30% + 10% + 30%*(14*0,05) = **91%**

N = 48,13 * 0,91 = 43,8 = 43
N = 25 * 0,91 = 22,75 = 22
N = 5 * 0,91 = 4,55 = 4

ΣN = 43 + 22 + 4 = 69
Итого будет поднято **69 Личей**

Кроме того, следует помнить, что:

1. Если в армии героя нет поднимаемых Некромантией существ, а также нет свободного места, то Некромантия не работает.
2. Если в армии героя нет поднимаемых Некромантией существ, но есть их улучшенные версии, и нет свободного места, то герой будет воскрешать улучшенных в количестве 2/3 от расчётного (по неулучшенным существам) количества **N**. Округление вверх.
3. В примере выше Исра воскресила бы
47 * 2/3 = 31,3 = **32** Могущественных лича.

В примере выше Исра воскресила бы
43 * 2/3 + 22 * 2/3 + 4 * 2/3 =
46 Могущественных личей

4. Существует дополнительное усиление Некромантии для героев компьютера – +2% к навыку, т.е. после боя поднимается 7/12/17% Скелетов. Кроме того, Некромантия компьютерного героя срабатывает после окончания боя и получения опыта, т.е. если после боя герой компьютера получил новые уровни и улучшил навык Некромантии, то количество поднимаемых Скелетов уже будет вестись по улучшенному навыку (баги).

Навык Некромантии не работает у героев ИИ в боях против нейтральных существ на карте или против других героев ИИ. После любого такого боя он поднимает лишь 1 Скелета вместо соответствующего % от числа убитых (баг)

Далее представлена таблица поднимаемых Некромантией существ в зависимости от уровня Некромантии у героя и убитых противников.

Убитые существа	1000 1000 зд.	100 300 зд.	100 400 зд.	100 500 зд.	100 600 зд.	100 1000 зд.	50 1750 зд.	25 2500 зд.
	25 17	7 5	10 7	12 8	15 10	15 10	7 5	3 2
	8 6	2 2	3 2	4 3	5 4	5 4	2 2	1 1
+	58 39	17 12	23 16	29 20	35 24	35 24	17 12	8 6

+		23 16	7 5	9 6	11 7	14 10	23 16	17 12	8 6
		16 11	5 4	6 4	8 6	10 7	10 7	5 4	2 2
+		66 44	20 14	26 18	33 22	40 27	40 27	20 14	10 7
+		22 15	6 4	8 6	11 8	13 9	22 15	20 14	10 7
		25 17	7 5	10 7	12 8	15 10	15 10	7 5	3 2
+		75 50	22 15	30 20	37 25	45 30	45 30	22 15	11 8
+		15 10	4 3	6 4	7 5	9 6	15 10	22 15	11 8

SoD:

Убитые существа отряды*здоровье		1000 1000 зд.	100 400 зд.	100 500 зд.	5*20 5*100 зд.	100 600 зд.	4*25 4*150 зд.	100 1000 зд.	50 1750 зд.
		50 34	20 14	25 17	25 17	30 20	28 19	30 20	15 10
		16 11	6 4	8 6	5 4	10 7	8 6	10 7	5 4
+		66 44	26 18	33 22	30 20	40 27	40 27	40 27	20 14
+		26 18	10 7	13 9	10 7	16 11	16 11	26 18	20 14
		33 22	13 9	16 11	15 10	20 14	20 14	20 14	10 7
+		83 56	33 22	41 28	40 27	50 34	48 32	50 34	25 17
+		27 18	11 8	13 9	10 7	16 11	16 11	27 18	25 17
		50 34	20 14	25 17	25 17	30 20	28 19	30 20	15 10
+		100 67	40 27	50 34	50 34	60 40	60 40	60 40	30 20
+		20 14	8 6	10 7	10 7	12 8	12 8	20 14	30 20

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



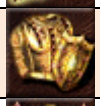
НАПАДЕНИЕ ПРОТИВ ДОСПЕХОВ



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

Чтобы разобраться рассмотрим все вводные данные:

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

Навык	Бонус навыка в зависимости от уровня героя-специалиста по нему, % и коэффициент k, показывающий изменение наносимого/получаемого урона																		
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	20	30	40	47	50	60	70	74
	30%	32	33	35	36	38	39	40	42	43	45	60	75	90	101	105	120	135	141
	1,3	1,3	1,3	1,4	1,4	1,4	1,4	1,4	1,4	1,4	1,5	1,6	1,8	1,9	2,0	2,1	2,2	2,4	2,41
	15%	16	17	17	18	19	19	20	21	21	23	30	38	45	50	53	60	68	71
	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,25	1,3	1,3	1,3	1,4	1,6	1,8	2,0	2,1	2,5	3,1	3,39
	50%	53	55	58	60	63	65	67	70	72	75	100	125	150	168	175	200	225	235
	1,5	1,5	1,6	1,6	1,6	1,6	1,7	1,7	1,7	1,7	1,8	2,0	2,3	2,5	2,7	2,8	3,0	3,3	3,35

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

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

Выводы:

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

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ОБУЧАЕМОСТЬ



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

Обучаемость даёт **+20/40/60%** к получаемому героем опыту.

Что это означает на практике?

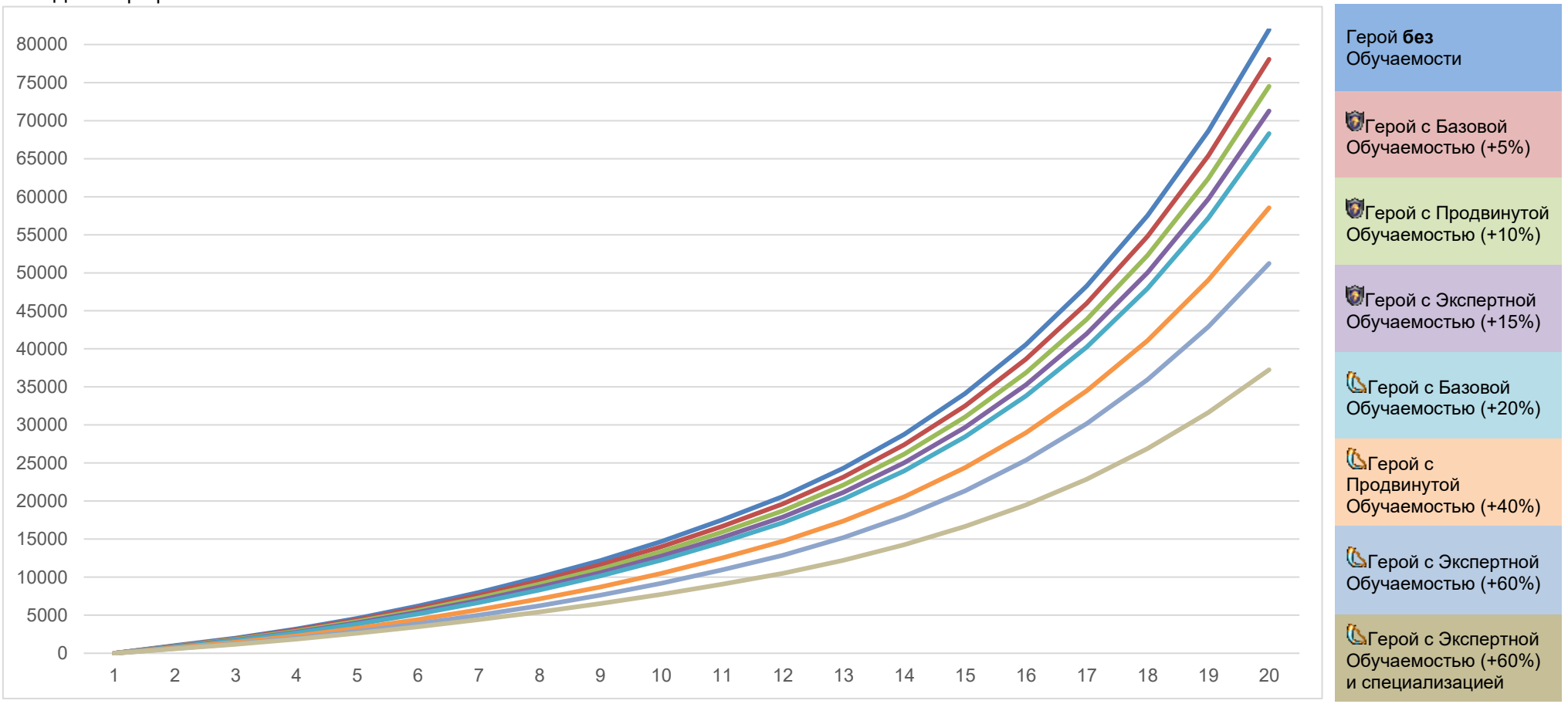
В теории кажется, что герой с Экспертом Обучаемости будет иметь уровень в среднем на 60% выше, чем герой без этого навыка. Например, на 40 уровне это преимущество должно составлять +24 уровня.

Обучаемость даёт **+5/10/15%** к получаемому героем опыту. На максимальных уровнях преимущество в уровне не превышает +2, т.к. увеличение необходимого опыта в +20% практически полностью нивелирует бонусную прибавку опыта от навыка

Однако, на самом деле это не так, и даже на максимальных уровнях преимущество в уровне не превышает более чем +3. Всё дело в том, что опыт, необходимый для достижения каждого следующего уровня, увеличивается в процентном соотношении на +20%, начиная с уровня 13, что сильно нивелирует бонусную прибавку опыта от навыка. Также герой получает дополнительный уровень при получении или улучшении навыка Обучаемость, что увеличивает отрыв ещё на 3 уровня от героя без Обучаемости.

Специализация по Обучаемости, которая повышает эффективность навыка на 5% за каждый уровень героя, увеличивает отрыв от героя без Обучаемости до +8 уровней к максимальному 74-ому уровню героя.

Далее графики:



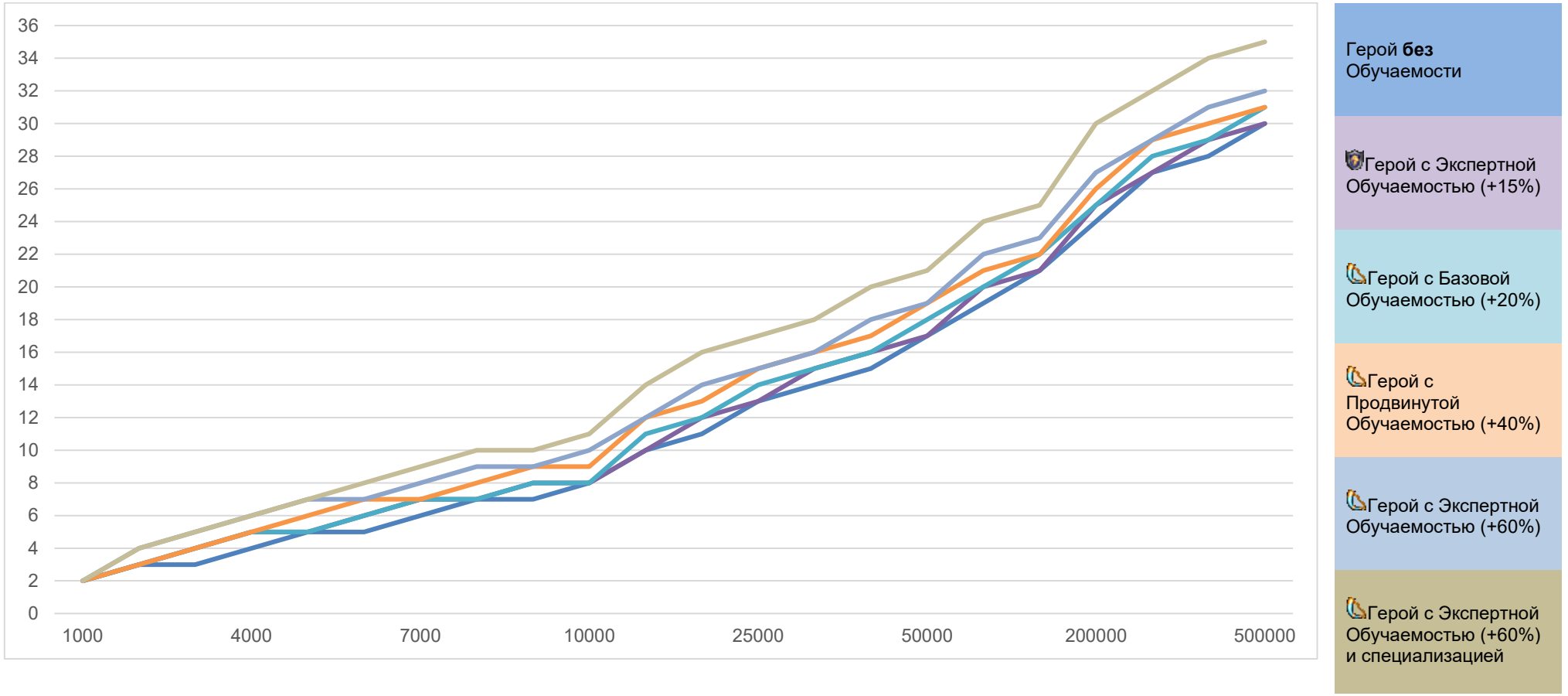
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

На приведённом графике видно, сколько опыта необходимо герою, чтобы получить уровень.

С Экспертной Обучаемостью на 20 уровне разница в опыте составляет около 30000 очков, а при наличии специализации по Обучаемости – около 45000 очков, что в определённых условиях является существенным бонусом и может повлиять на игру.

На 20 уровне разница в опыте составляет всего 10690 очков, что кажется довольно приличной цифрой, но на деле на 20 уровне развития это не существенный бонус

Следующий график показывает, какой уровень будет иметь герой, получив определённое количество опыта.



Из второго графика видно, что при получении прибавки в +500 000 опыта, герой с Экспертной Обучаемостью получит всего на 2 уровня больше, чем герой без Обучаемости, т.е. на 7%. При этом герой со специализацией по Обучаемости получит в 2,5 раза больше уровней. Полезность данного навыка может быть оценена индивидуально, в зависимости от конкретной игровой ситуации или карты в целом.

Из второго графика явно видно, что максимальная разница в уровнях между героем без Обучаемости и с Экспертной Обучаемостью составляет всего 1 уровень, что явно мало, для того чтобы отдавать под навык целый слот героя

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ВЕРОЯТНОСТИ ПОЛУЧЕНИЯ ВТОРИЧНЫХ НАВЫКОВ

Как и для первичных навыков, каждый класс героев имеет свои вероятности получить тот или иной вторичный навык при повышении уровня.

Имеются и обязательные правила получения некоторых навыков:

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

Этому правилу также подчиняются Элементалисты (баг)

Если им предложили одну из стихий, в соответствии с вероятностью, на другом уровне, то счётчик сбрасывается.

Например, если герою предложили Магию огня на 2 уровне, то повторно Магию стихии (любую) предложат на 6, 10, 14 и т.д. уровнях.

- Если герою-воину ещё не предлагали **Мудрость**, то ему предложат её на 6, 12, 18 и т.д. уровнях. Если предложили на другом уровне, то счётчик сбрасывается.
- Если герою-магу ещё не предлагали **Магию стихии**, то ему предложат одну из стихий на 3, 6, 9 и т.д. уровнях. Если предложили на другом уровне, то счётчик сбрасывается.
- Если герою-магу ещё не предлагали **Мудрость**, то ему предложат её на 3, 6, 9 и т.д. уровнях. Если предложили на другом уровне, то счётчик сбрасывается.

Этому правилу также подчиняются Элементалисты (баг).

Этому правилу не подчиняются Элементалисты (баг).

Этому правилу не подчиняются Элементалисты (баг)

Обязательные предложения справедливы и для Продвинутых/Экспертных навыков.

Обязательные предложения Магии стихии равновероятны между собой. Если на обязательном предложении может быть новая Магия стихии или улучшение имеющейся, то будет предложено улучшение имеющейся.

Если совпадает так, что на одном и том же уровне должны появиться обязательные предложения и Магии стихии и Мудрости, то появится Мудрость, т.е. она имеет более высокий приоритет. Тогда эта обязательная Магия стихии будет предложена на следующем уровне. Также приоритет Мудрости не отменяет вероятности появиться предложению очередной Магии стихии – благодаря вероятности из таблицы, и он не распространяется на случай, когда одновременно предлагаются и очередная Мудрость, и очередная Магия стихии.

Далее представлена таблица вероятностей получения навыков для каждого класса героев, где
жирным выделены высокие вероятности получения навыка у героев данного класса;
красным выделены максимальные вероятности получения навыка среди всех классов;
синим – минимальные.

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

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

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

Например, Оррину, со стартовыми Лидерством и Стрельбой, при получении уровня 2 может быть предложено Продвинутое Лидерство с вероятностью 10/15 (67%) или Продвинутая стрельба с вероятностью 5/15 (33%).

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

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

Вторичный навык	Рыцарь	Священник	Рейнджер	Друид	Алхимик	Волшебник	Одержимый	Еретик	Рыцарь смерти	Некромант	Лорд	Чернокнижник	Варвар	Боевой маг	Повелитель зверей	Ведьма	Воитель стихий	Элементалист	Капитан	Навигатор	Наёмник	Изобретатель	Вождь	Старейшина
Артиллерия	5	2	6	1	4	1	5	4	5	3	8	1	8	4	8	1	8	1	5	1	6	6	5	1
Баллистика	8	4	4	4	6	4	7	6	7	5	7	6	8	6	7	8	8	4	5	2	6	8	4	4
Волшебство	1	5	2	6	3	8	3	6	4	6	2	10	1	6	1	8	1	8	2	6	2	7	1	8
Грамотность	1	6	1	8	3	9	2	5	2	6	1	8	1	4	1	7	1	8	1	5	1	5	1	6
Дипломатия	4	7	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	1	3	1	2	2	4	5	2	7	3	4	4
Доспехи	5	3	8	3	8	1	7	4	5	2	6	1	6	4	10	4	5	1	2	1	5	3	8	4
Интеллект	1	6	2	7	4	10	2	6	5	6	1	8	1	5	1	7	1	8	3	8	2	7	1	8
Лидерство	10	2	6	2	3	4	3	2	-	-	8	3	5	4	5	1	3	3	6	2	5	2	6	2
Логистика	5	4	5	5	6	2	10	3	5	4	8	2	7	9	8	3	8	2	6	3	7	5	8	4
Магия воды	4	4	3	4	2	3	1	2	3	3	-	2	-	3	2	3	2	6	2	9	-	3	3	5
Магия воздуха	3	4	1	2	4	6	2	3	2	3	1	2	3	3	1	3	2	6	3	6	3	3	3	4
Магия земли	2	3	3	4	3	3	3	4	4	8	3	5	3	3	3	3	3	6	4	5	3	4	3	3
Магия огня	1	2	-	1	1	2	4	5	1	2	2	5	2	3	-	3	3	6	2	2	3	4	1	1
Мистицизм	2	4	3	6	4	8	2	10	4	6	3	8	3	4	2	8	3	8	1	3	1	5	2	6
Мудрость	3	7	3	8	6	10	4	8	6	8	3	10	2	6	2	8	2	8	1	8	3	8	2	8
Навигация	8	5	3	2	3	1	4	2	8	5	4	4	2	-	8	6	5	4	6	6	4	4	7	5
Нападение	7	4	5	1	6	1	8	4	7	3	8	1	10	8	5	2	9	1	9	4	6	2	5	1
Некромантия	-	-	-	-	-	-	-	-	10	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Обучаемость	4	4	4	4	10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	8	4	2	4	4	4	4	4
Орлиный глаз	2	6	2	7	3	8	3	4	4	7	2	8	2	5	1	10	2	8	4	2	2	4	1	6
Первая помощь	2	10	3	7	2	7	2	5	-	-	1	6	1	4	6	8	1	4	2	4	3	6	4	8
Поиск пути	4	2	7	5	4	2	4	4	4	6	5	2	8	4	8	2	6	2	8	6	7	3	8	4
Поместья	6	3	2	3	4	5	3	2	-	3	4	5	2	1	1	1	3	3	4	2	3	2	1	1
Помехи	5	-	9	-	5	-	6	-	5	-	6	-	6	1	5	-	2	-	3	1	4	-	4	-
Разведка	4	3	7	2	4	2	5	3	4	2	5	2	8	4	7	2	6	2	4	2	5	4	4	2
Руны	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	4
Сопротивление	5	2	9	1	5	-	6	3	5	1	6	-	6	4	5	-	2	-	3	5	4	-	4	-
Стрельба	5	3	8	5	5	2	6	4	5	2	6	2	7	4	7	3	8	2	9	6	7	4	8	4
Тактика	7	2	5	1	4	1	6	4	5	2	10	1	8	5	6	1	8	1	6	4	8	3	5	1
Удача	3	5	6	9	2	4	2	2	1	1	1	2	3	2	2	4	2	2	7	4	5	3	5	4
Для обязательных предложений шансы на получение Магии стихии у героев будут следующими:																								
Магия воды	40	31	43	36	20	21	10	14	30	19	-	14	-	25	33	25	20	25	18	41	-	21	30	38
Магия воздуха	30	31	14	18	40	43	20	21	20	19	17	14	38	25	17	25	20	25	27	27	33	21	30	31
Магия земли	20	23	43	36	30	21	30	29	40	50	50	36	38	25	50	25	30	25	37	23	33	29	30	23
Магия огня	10	15	-	9	10	15	40	36	10	12	33	36	24	25	-	25	30	25	18	9	33	29	10	8

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

1.7 Биографии героев, пол и раса. Участие в кампаниях

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

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

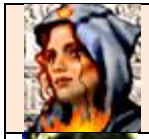
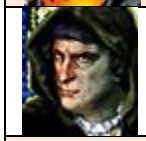
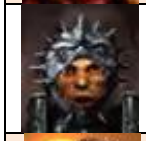
ЗАМОК

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

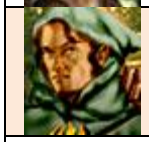
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Сорша**	Рыцарь	Ж	человек	Вдохновлённая примером королевы Катерины, Сорша вступила в эрафийскую армию, где быстро доказала, что является искусным мастером меча. Вскоре после вторжения Криганов ей впервые доверили командование собственным отрядом.	1 "Меч Армагеддона" AB 2 "Рубить и кромсать" SoD 1 "Призрак жизни" SoD 5 "Схватки драконов" HC **Ксарфакс** с портретом Ксарфакса: **Стид** с портретом Кристиана: 6 "Рождённые в огне" HotA
	**Кристиан**[4]	Рыцарь	М	человек	Кристиан в душе бродяга и где-то даже мечтатель. Он всегда предпочитал рыцарским подвигам путешествия, и ещё до поступления на эрафийскую службу успел исходить все уголки Энрота. Между прочим, теперь во всех этих уголках страшатся умения Кристиана управляться в бою с баллистами.	"Слава королеве" RoE 1, 4 "Освобождение" RoE **Сэр Михаэль**: 1 "Игра с огнём" AB **Лорд Чазим**: 2 "Нечистый альянс" SoD 1 "Восстание" HC **Нивен**: 8 "Восстание" HC
	**Тирис**	Рыцарь	Ж	человек	Тирис быстро дослужилась до высоких чинов в эрафийской кавалерии. Она не только прекрасно управляется с лошадьми, но ещё и обладает неким «шестым чувством», которое подсказывает ей правильные стратегические и тактические решения в конных сражениях. Кстати, и на турнирах Тирис ни разу не проигрывала.	2, 3 "Жертвы войны" RoE 4 "Да здравствует король!" RoE 4 "Рождение варвара" SoD **Тиранелл** с портретом Оррина: 2 "Нечистый альянс" SoD 5 "Воины степей" HC 4 "Восстание" HC 5 "Гроза морей" HotA 8 "Рождённые в огне" HotA
	**Беатрис**	Рыцарь	Ж	человек	Беатрис была гордостью эрафийских разведчиков, мало чем уступающих следопытам эльфов. Таланты девушки заметила сама Катерина, и теперь Беатрис уже генерал армии. Впрочем, своих прежних навыков она не растеряла и всё так же остаётся одной из лучших в разведчицком деле.	2 "Ва-Банк" HotA
	**Лорд Хаарт**[5]	Рыцарь	М	человек	Поговаривают, что Лорд Хаарт покинул Энрот из-за неких связей с культом Некромантов. Короне Эрафии он, впрочем, служит столь же безупречно, как в своё время, ещё до Войн за Наследство, Роланду Айронфисту.	3 "Хвала отцу!" RoE
	**Рион**	Священник	М	человек	Рион служил в эрафийских войсках полевым лекарем. Когда капитан его отряда погиб в бою с Криганами, Риону пришлось принять на себя командование. Он несколько раз искусными манёврами вывел войска из-под удара врага, что позволило отряду дождаться прибытия подкрепления.	3 "Опасная самоуверенность" AB 4 "Восстание" HC 7 "Рождённые в огне" HotA *(техн.)*
	**Адель**	Священник	Ж	человек	Раньше Адель старалась применить свои умения перед началом битвы. Если ей не удавалось отговорить командира вступать в сражение, она по крайней мере благословляла идущих в бой солдат. Затем её поставили во главе гарнизона Уайтстоуна.	2 "Восстание" HC **Тагета:** 4 "Рождённые в огне" HotA
	**Катберт**	Священник	М	человек	В молодости Катберт экспериментировал с тёмной магией, но однажды выколдованное им заклинание вышло из-под контроля и убило его жену. После этого Катберт навсегда посвятил свою жизнь добру. Понимание сути тёмных материй даёт ему непревзойдённое мастерство в наложении некоторых чар.	4 "Да здравствует король!" RoE 1 "Меч Армагеддона" AB 1 "Призрак жизни" SoD 1 "Преисподняя" HC 8 "Восстание" HC 2 "Ва-Банк" HotA

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Аделаида**	Священник	Ж	человек	Однажды корабль, на котором плыла Аделаида, попал в шторм и был выброшен на берега Вори — страны Снежных Эльфов. Аделаида училась у них двадцать лет, а по возвращении в Эрафию поняла, что в родных краях за это время не прошло и дня.	4 "Восстание" HC 2 "Ва-Банк" HotA
	**Инхам**	Священник	М	человек	В годы, предшествовавшие вторжению Криганов, Инхам был настоятелем небольшого монастыря. Когда в страну пришла война, его вместе со всеми монахами призвали на службу эрафийской короне.	3, 7 "Восстание" HC 2 "Ва-Банк" HotA
	**Сания**	Священник	Ж	человек	Сания всегда хорошо училась. Она сначала превзошла всех своих товарищей-студентов, а затем, уже служа Церкви, опередила в постижении священного знания всех послушников. У неё врождённый талант к освоению новых заклинаний. Порой ей достаточно лишь посмотреть, как колдует кто-то другой, и она уже знает эти чары сама.	9 "Нечистый альянс" SoD 1 "Призрак жизни" SoD 7 "Рождённые в огне" HotA *(техн.)*
	**Лойнис**	Священник	М	человек	Лойнис верит, что насилия можно избежать, если наложить уместное заклинание и вознести подходящую к случаю молитву. И в самом деле, в его исполнении эта нетривиальная тактика часто работает. Лойнис прослыл в войсках успешным командиром, хоть многим его методы и кажутся странными.	2 "Жертвы войны" RoE 1 "Да здравствует король!" RoE 2 "Семена недовольства" RoE 8 "Схватки драконов" HC
	**Кейтлин**	Священник	Ж	человек	До того, как Кейтлин стала командиром в эрафийской армии, ходили слухи, что она одержима злыми духами. Впрочем, что бы там ни говорили, а именно в её приходе всегда собирались самые богатые пожертвования.	7 "Рождённые в огне" HotA *(техн.)*
	**Слэш**[6]	Рыцарь	М	человек	Слэш был старым пивным приятелем Крэга Хэка в Энроте. Он прибыл в Эрафию, спасаясь от констеблей, желающих спросить у него, где крестьяне, с которыми он пропал. Будучи в Эрафии, он был арестован за жульничество в картах.	4 "Рубить и кромсать" SoD
	**Катерина**[7]	Рыцарь	Ж	человек	Катерина по праву занимает трон Эрафии и ведёт войну за право своей страны мирно существовать в границах, установленных ещё её отцом. Страна, впрочем, уже устала от постоянных битв, и популярность королевы понемногу тает.	3 "Хвала отцу!" RoE 1, 7, 8 "Меч Армагеддона" AB
	**Катерина**[7]					
	**Роланд**[5]	Рыцарь	М	человек	Роланд, только недавно освобождённый из криганского плена, служит генералом в войсках своей жены, королевы Катерины. Когда война закончится, он надеется вернуться вместе с женой в Энрот, но сначала придётся решить судьбу эрафийского трона.	5, 7, 8 "Меч Армагеддона" AB **Грифонхарт**: 8 "Восстание" HC
	**Генерал Кендел**[8]	Рыцарь	М	человек	Когда король Грифонхарт был убит, на трон временно сел генерал Морган Кендал. Вскоре он освободил престол в пользу Катерины, но успел войти в историю: он единственный властитель Эрафии, позволивший врагу захватить столицу королевства, Стедвик.	3 "Темницы и твари" RoE 1 "Освобождение" RoE 5 "Меч Армагеддона" AB

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Сэр Кристиан**[4,9]	Рыцарь	М	человек	Сэр Кристиан зарекомендовал себя отъявленным трусом. Его отец уже и не надеется, что Кристиан сумеет стать доблестным полководцем.	"Опасная самоуверенность" AB
	**Тарнум**[9]	Рыцарь	М	человек	Тарнум был судим Предками, и они вынесли вердикт, что он недостоин вступления в рай, и Тарнум был возвращён на землю, дабы искупить грехи прошлого. Теперь он Бессмертный Герой, вечный защитник, однако изнутри его гложут сомнения: сможет ли он когда-нибудь искупить все-те огромные проступки, которые он свершил в дни своей молодости?	"Преисподняя" HC
	**Аллисон**[10]	Рыцарь	Ж	человек	Эллисон – ныне царствующая Королева Эрафии, молодого королевства, начало которому положил ее отец. Она полна решимости освободить душу своего отца от вечной муки.	7 "Преисподняя" HC
	**Менсор**[10]	Рыцарь	М	человек	Менсор, когда он был молод, бок о бок с Рионом Сердце Грифона бился, против Короля Варваров, но его способности всегда относились к интеллекту, а не к физической силе. Медленно, поднимался он в своих знаниях, и со временем он научился получать любую информацию.	8 "Преисподняя" HC
	**Тринн**[6]	Рыцарь	Ж	человек	Тринн была молодым, служащим Эрафии рыцарем. Она была вдохновлена походом Норвана в Подземный Мир. Она немедленно поклялась, что будет телохранителем Духовного Лица, и с тех пор не оставляет это дело.	8 "Преисподняя" HC
	**Норван**[6]	Священник	М	человек	У Норвана была перспективная карьера Монаха, до тех пор, пока он не погрузился в исследования Преисподней, и борьбой со злом, которое там обитало. Также, как и те, кто следовали за ним, он исчез, все уверились, что он мертв.	8 "Преисподняя" HC
	**Иовилла**[10]	Священник	Ж	человек	Иовилла настолько уверена в своём миссионерском даре, что готова проповедовать даже неодушевленным предметам, ведь в любом из них может крыться дух — а его уже можно убедить уверовать. Так и случилось, когда она уговорила небольшую речку развести свои воды — дух, проникшийся её горячей речью, не только не дал ей замочить ног, но и посвятил её в тайны своей магии.	7 "Рождённые в огне" HotA 8 "Рождённые в огне" HotA

1 – В ранней версии Оррин фигурирует под именем Гир. С именем Гир также связаны некоторые слухи в Таверне.

2 – По словам Грега Фултона в оригинальной биографии Эдрика ошибка – не его «прадед» впервые приручил грифона, а, скорее, «предок». В ранней версии Эдрик фигурирует под именем Десслок. Под этим именем он также упоминается в рассказе «Kreegan Reference» о криганах от NWC, опубликованный на фан-сайте The Nether Gods, где Десслок служит проводником Ксантора в путешествии по Спорным землям. Имя является отсылкой к рецензенту Gamespot Стефану «Desslock» Яницки.

3 – Портрет Сэра Мюллиха и его специализация являются отсылкой к Дэвиду Мюлличу, продюсеру игры.

4 – Имя и портрет Кристиана являются отсылкой к Кристиану Вановеру, одному из разработчиков игры, который отвечал за написание всех биографий и историй из руководства к игре.



5 – Лорд Хаарт и Роланд основаны на героях **Heroes I** и **II**, где они выступали за класс Рыцарей.

6 – Слэш основан на Оррине, Тринн – на Тирис, а Норван – на Инхаме. Портреты героев изменены.

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

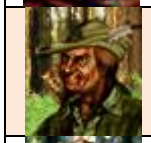
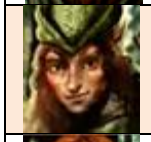
8 – Генерал Кендел в **RoE** основан на Лорде Хаарте, а в **AB** на Сэре Мюллихе с изменённым портретом.

9 – Сэр Кристиан и Тарнум основаны на Кристиане с изменённым портретом

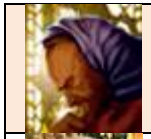
10 – Аллисон основана на Катерине, Менсор – на Роланде, а Иовилла – на Аделаиде.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

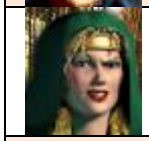
ОПЛОТ

Герой		Класс	Пол	Раса	Биография	Участие в кампаниях
	**Мефала**	Рейнджер	Ж	человек	В годы службы в эрафийской армии Мефала была непревзойдённым мастером поиска укрытий на местности. Несколько лет назад она вышла в отставку и отправилась в АвЛи — тихая благодать лесов ей ближе, чем суетливая городская жизнь.	1 "Семена недовольства" RoE 2 "Семена недовольства" RoE 2 "Призрак жизни" SoD **Дриопа** с портретом Джем: 4 "Рождённые в огне" HotA
	**Уфретин**	Рейнджер	М	гном	Гномы нечасто становятся Рейнджерами, но у Уфретина все нужные для этого умения имелись с малых лет. Среди гномов, которые предпочитают жить на земле, а не под ней, Уфретин — настоящая легенда, его всегда и везде выбирают командиром.	3 "Эликсир жизни" SoD 1, 3 "Восхождение некроманта" SoD 2 "Призрак жизни" SoD 5 "Ледяной клинок" HC **Вол** с портретом Лойниса: 8 "Ледяной клинок" HC 3 "Ва-Банк" HotA
	**Енова**[1]	Рейнджер	Ж	эльф	Енова снискала почёт во всей Эрафии за добродушие и сердечность. Благодаря очарованию и убедительности в речах ей удаётся собирать деньги на любое дело, которым она вздумает заняться.	4 "Освобождение" RoE 2 "Призрак жизни" SoD
	**Риланд**	Рейнджер	М	человек	Риланд — первый и по сей день единственный человек на службе АвЛи, допущенный в Круг Старших Дендроидов. Шутят, что он когда-то был эльфом, но погиб и по ошибке возродился в человеческом теле.	2 "Семена недовольства" RoE
	**Торгрим**	Рейнджер	М	гном	Сироту Торгрима воспитали суровые северные леса АвЛи. Он прославился на всю страну непревзойдённым умением сопротивляться любой магии.	3 "Восхождение некроманта" SoD
	**Ивор**	Рейнджер	М	эльф	Ивор может назвать своих предков почти от самого Безмолвия. Несмотря на благородное происхождение, он истинный сорвиголова, и всегда предпочитает атаковать, нежели сидеть в засаде. Опрометчивость не раз спасала его от смерти.	3 "Эликсир жизни" SoD 2 "Восхождение некроманта" SoD 2 "Призрак жизни" SoD **Илендор:** 3 "Рождённые в огне" HotA 3 "Ва-Банк" HotA
	**Клэнси**	Рейнджер	М	гном	По чистой случайности Клэнси однажды узнал, что может разговаривать с единорогами. Это полезное умение помогло ему дослужиться до высоких чинов в элитных войсках АвЛи.	3 "Опасная самоуверенность" AB 4 "Нечистый альянс" SoD
	**Кирръ**[2]	Рейнджер	Ж	эльф	Во время первой обороны АвЛи от нашествия Криганов Кирръ служила в разведчиках. Умение находить короткую дорогу в любых условиях очень помогало ей в те тяжёлые времена.	-
	**Жизель**	Рейнджер	Ж	человек	Однажды в деревне, где жила Жизель, был праздник. Пожилой друид, живший в роще по соседству, согласился показать селянам пару несложных фокусов. Когда у старика стало всё валиться из рук, он сразу понял, что всему виной была ухмыляющаяся девочка, стоявшая в первом ряду.	**Лейда:** 6 "Рождённые в огне" HotA **Тергез** с портретом Сауруга: 7 "Рождённые в огне" HotA

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Короний**	Друид	М	человек	Короний успел отучиться в Эрафийском Университете один семестр, прежде чем понял, что важность теоретических знаний переоценивают. Он отправился в АвЛи, где нашёл друида, который стал учить его на наглядных примерах.	3 "Ледяной клинок" HC
	**Уланд**	Друид	М	гном	Уланд полжизни отслужил полевым лекарем, и только потом решил пойти по тропе друидов. В армии он успел кое-чему научиться, и теперь слывёт превосходным командиром.	1 "Семена недовольства" RoE 3 "Эликсир жизни" SoD 2 "Призрак жизни" SoD
	**Эллешар**	Друид	М	эльф	У Эллешара, вероятно, сильнейший врождённый талант к магии в истории АвЛи. Если он и в следующие несколько десятилетий не сбавит темпов постижения нового, то, скорее всего, станет самым молодым друидом, принятым в Круг Старейшин.	3 "Опасная самоуверенность" AB 2 "Призрак жизни" SoD **Ксавер:** 7 "Рождённые в огне" HotA 3 "Ва-Банк" HotA
	**Джем**	Друид	Ж	человек	Джем была одной из сильнейших колдуний, что когда-либо видел Энрот, и во время Войн за Наследство служила королю Роланду Айронфисту. После того, как Роланд укрепился на престоле, Джем отправилась в Эрафию и нашла новый дом в АвЛи.	4, 6, 9, 11, 12 "Нечистый альянс" SoD 2 "Призрак жизни" SoD
	**Мальком**	Друид	М	гном	Мальком — один из немногих гномов, в ком с рождения есть магическая искра. Порой он может выучить новое заклинание, лишь краем глаза увидев, как его творит кто-то другой. Когда весь АвЛи встал на защиту земель от Криганов, Мальком вступил в ряды армии.	1 "Семена недовольства" RoE 2 "Эликсир жизни" SoD 2 "Восхождение некроманта" SoD
	**Мелодиа**	Друид	Ж	эльф	Мелодиа, наверное, не самая искусная из друидов АвЛи, но уж удачи ей не занимать. Ей удавалось одерживать победы, даже когда шансы на успех были исчезающими. В её войска всегда с огромной охотой идут добровольцы.	3 "Восхождение некроманта" SoD 3 "Призрак жизни" SoD **Кио:** 4 "Рождённые в огне" HotA
	**Алагар**	Друид	М	человек	Говорят, что Алагар когда-то жил среди Снежных Эльфов Вори. Его мастерство в обращении с водой и, в особенности, льдом непревзойдённо. Он вступил в армию АвЛи незадолго до нашествия Криганов.	-
	**Аэрис**	Друид	М	эльф	Аэрис — один из лучших дрессировщиков в АвЛи. Он умеет подбирать идеальные пары эльфов-наездников и пегасов, за что его и ценят по всей стране.	2 "Призрак жизни" SoD 3 "Ва-Банк" HotA
	**Кланси**	Рейнджер	М	гном	Пока Кланси не занят на службе у лорда Файетта, он решает присоединиться к Джем в её поисках.	2-4 "Новое начало" SoD
	**Джелу**[3]	Рейнджер	М	получе-ловек, полу-снежный эльф	Про Джелу мало что известно помимо того, что его воспитал служивший королеве Катерине генерал Морган Кендал. Сейчас Джелу командует партизанскими отрядами Эрафии — Лесными Стражами. Говорят, что он полукровка — частью человек, частью эльф Вори.	2, 6-8 "Меч Армагеддона" AB "Эликсир жизни" SoD 3, 6, 9, 11, 12 "Нечистый альянс" SoD 8 "Ледяной клинок" HC

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Ордвальд**[4] Орвальд	Друид	М	человек	Ордвальд получил от отца имя, достойное истинного воина, но решил обратиться к колдовским искусствам. Теперь он уже древний старик, а вот воители в его стране до преклонных лет не доживают.	3, 4 "Кровь дракона" AB
	**Джем**[5]	Волшебница	Ж	человек	Джем была одной из величайших колдуний, каких когда-либо видел Энрот. Во времена Войн Успеха она служила Роланду Железному Кулаку. Затем, когда Роланд укрепил позиции трона, она покинула Энрот и уехала в Эрафию, найдя новой дом в Авли.	"Новое начало" SoD
	**Тарнум**[6]	Рейнджер	М	человек	Осужденный Предками как недостойный Рая, Тарнум бродит по земле, ищет искупления за совершенные им в прошлом преступления. Он Бессмертный Герой, стоящий вне времени Защитник, но внутри его гложут сомнения, что он когда-либо сможет найти прощение за те ужасные проступки, которые он совершил в молодости.	"Схватки драконов" HC
	**Валита**[7]	Рейнджер	Ж	эльф	Валита – хорошо владеет мечом и луком, а также она умеет завоёвывать полную преданность войск, которые так быстро провели ее через ранги Лесных Стражей.	2, 3 "Схватки драконов" HC
	**Тулиг**[8]	Друид	М	эльф	Тулиг — чрезвычайно азартный эльф, и лучший способ призвать его под свои знамёна — предложить вызов в духе «поди туда - не знаю куда, принеси то — не знаю что». Ему удавалось выкрасть «не знаю что» и из-под самого носа дракона, и из подземной сокровищницы гномов, и из жерла потухшего вулкана. Случались и не менее громкие провалы — по сумме выплаченного за себя выкупа он не имеет равных.	5, 7 "Рождённые в огне" HotA
	**Хевасар**[4]	Друид	М	человек	Хевасар поставил под сомнение краеугольный камень философии, которую изучал десятки лет — постулат о том, что друид властен над всеми аспектами живой природы и имеет право не только призывать её себе на службу, но и изменять по собственному разумению и желанию. За это коллеги из авлийских лесов часто обвиняют его в приверженности архаической энротской ереси.	7 "Рождённые в огне" HotA 8 "Рождённые в огне" HotA
	**Стильбон**[9]	Рейнджер	М	эльф	Стильбон — негласный предводитель консерваторов в Лесной Страже. Его соратники со стариковским ворчанием освоили снайперские луки — изобретение Джелу, но не обрадовались другим переменам, привнесённым в службу новым командующим. Стильбон не упускает ни одной возможности доказать, что колчаны старой гвардии ещё полны неприятных сюрпризов для врага.	8 "Рождённые в огне" HotA
	**Сиагум**[10]	Рейнджер	Ж	человек	Сиагум — лидер загадочного культа Треугольников. Это учение гласит: нет геометрической фигуры более стабильной и совершенной, чем треугольник; рано или поздно все прочие фигуры исчезнут, поэтому все должны принять в сердце Треугольник.	5 "Ва-Банк" HotA

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

2 – Пол героя Киррь до сих пор становится предметом для споров. В мануале пол Киррь указан, как женский, и биография написана от женского имени. Однако в пользу того, что это ошибка, и на самом деле Киррь – мужчина, говорят следующие факты: внешность Киррь больше похожа на мужскую; в официальной карте от NWC «Война полов» Киррь выступает за мужчин; в игре Heroes IV, от тех же NWC, Киррь – мужчина. В интревью Грег Фултон подтвердил, что изначально Киррь (реальное мужское имя в Норвегии) должна была быть мужчиной-эльфом, но портрет, нарисованный Джорджем Алмондом, показался большинству разработчиков женственным, поэтому её пол целенаправленно был изменён на женский.

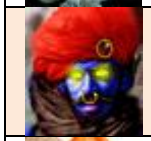
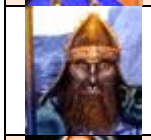
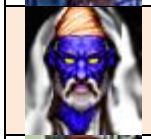
3 – Внешность Джелу основана на Элрике из Мелнибонэ – персонаже-альбиносе, вынужденном поддерживать жизнь при помощи трав и заклятий.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

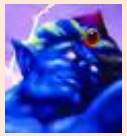
4 – Ордвальд и Хевасар основаны на Короние, Ордвальд – с изменённым портретом.
5 – Джем основана на герое **Heroes I** и **II**, где она выступала за класс Колдуний.
6 – Тарнум основан на Джелу с изменённым портретом.
7 – Валита основана на Енове.
8 – Тулиг основан на Аэрисе.
9 – Стильбон основан на Иворе.
10 – Сиагум основана на Мефале с изменённым портретом.



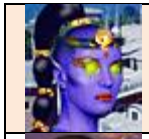
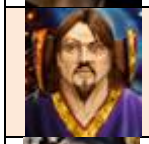
БАШНЯ

Герой	Класс	Пол	Раса	Биография	Участие в кампаниях
 **Пикедрам**	Алхимик	М	человек	Когда Пикедрам учился алхимии, ему нравилось возиться с самыми бестолковыми кусками породы. Поступив с накопленным багажом знаний на службу в Бракаде, он вскоре предложил улучшенную конструкцию Горгульи.	-
 **Тан**	Алхимик	М	джинн	Никто не знает подробностей биографии Тана. Известно только, что даже самые дряхлые из ныне живущих магов Бракады когда-то ходили к нему на уроки алхимии.	-
 **Жозефина**	Алхимик	Ж	человек	Жозефина первой успешно оживила каменного голема нынешнего образца. Разработанный ею процесс был значительно усовершенствованной версией технологии, которая используется для оживления горгульи.	8 "Воины степей" НС 4 "Рог Бездны" HotA **Эйдия:** 4 "Рождённые в огне" HotA
 **Нила**	Алхимик	Ж	джинн	Нила — одна из сильнейших джиннов, она способна выйти почти невредимой даже из самого тяжёлого боя. Каким-то образом ей удаётся распространить часть этого таланта и на свои войска.	**Фредерик** с портретом Фредерика: 4 "Рождённые в огне" HotA
 **Торосар**	Алхимик	М	человек	Хотя Торосар учился на алхимическом факультете, его всегда больше интересовали военное дело и осадное искусство. Пособия по этим дисциплинам он изучал тщательнее, чем сборники формул.	4 "Рог Бездны" HotA **Аэт:** 4 "Рождённые в огне" HotA 5 "Рождённые в огне" HotA
 **Фафнер**	Алхимик	М	джинн	Говорят, что Фафнер стал джинном более тысячелетия назад. Найдя волшебную лампу, он пожелал обладать могуществом, равным силе обитателя зачарованного сосуда. Желание было исполнено, и с тех пор Фафнер служит властителям Бракады.	4 "Рог Бездны" HotA 2 "Ва-Банк" HotA
 **Ризза**	Алхимик	Ж	человек	Ризза первой из алхимиков научилась превращать малоценные мягкие металлы в ртуть. Сейчас она командует войском, но в свободное от муштры время продолжает экспериментировать на подходящем сырье.	1 "Повелители стихий" НС
 **Иона**	Алхимик	Ж	джинн	То, что Иона сильнее большинства других джиннов, известно давно, но те, кто служит ей, не боятся её могущества — располагать к себе Иона умеет также очень искусно.	2 "Ва-Банк" HotA

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Астрал**[1]	Волшебник	М	человек	Астрал прибыл в Эрафию лишь десятилетие назад, и почти сразу был принят в Гильдию Магов Бракады, а потом за короткое время стал одним из самых влиятельных её членов. Шутят, что дело здесь определённо в магии, только вот в какой именно?	4 "Освобождение" RoE 5 "Рождение варвара" SoD **Палемон:** 4 "Рождённые в огне" HotA **Маллерио** с портретом Айне: 6 "Рождённые в огне" HotA 7 "Рождённые в огне" HotA *(техн.)* 2 "Ва-Банк" HotA
	**Халон**[2]	Волшебник	М	джинн	Халон был известным и уважаемым героем в Энроте, но по окончании Войн за Наследство заскучал и отправился путешествовать. Недавно он согласился принять командование войском в Бракаде, надеясь на новые интересные впечатления.	-
	**Серена**	Волшебник	Ж	человек	Когда Серена впервые в жизни произнесла заклинание, эффект чуть не погубил её. Она умудрилась вложить в чары столько магической энергии, что отголосок этого возмущения энергии услышал маг из соседней деревни. Он нашёл Серену и отвёз её в свою гильдию, чтобы девушку научили контролировать силы.	1 "Рог Бездны" HotA
	**Дейрмиф**	Волшебник	Ж	джинн	Дейрмиф уже сотни раз бывала на волосок от смерти. Она готова в любой момент сорваться в поход за тридевять земель в поисках самых причудливых вещей, из-за чего то и дело попадает в опасные для жизни переделки. Тем не менее, ей всякий раз удаётся выйти из них невредимой.	7 "Воины степей" HC 4 "Рог Бездны" HotA
	**Теодор**	Волшебник	М	человек	Теодор — один из сильнейших волшебников за все века, что существует Бракада. То и дело к нему на поклон приходят странствующие маги, надеясь чему-то у него научиться, или хотя бы просто погреться в лучах его выдающейся мудрости.	2 "Ва-Банк" HotA
	**Солмир**	Волшебник	М	джинн	Солмир больше тысячи лет просидел запертым в бутылке, и когда, наконец, какой-то человек откупорил её, джинн так пылко выражал свою благодарность, что случайно поклялся ему в вечной верности. Судьбе было угодно сделать так, что этим человеком оказался сам Гэвин Магнус — бессмертный правитель Бракады.	4 "Рог Бездны" HotA 2 "Ва-Банк" HotA
	**Кира**	Волшебник	Ж	человек	Кира стала учиться магии, чтобы при её помощи снискать любовь мужчин. Она отказалась от этого плана, когда поняла, что в ней кроется настоящий талант, которому можно найти применение получше.	-
	**Айне**	Волшебник	Ж	джинн	Айне обитает в Бракаде так давно, что в такие дали не простирается память большинства живущих, и говорят, что её богатства несметны. Судя по всему, это правда, ведь она вкладывает огромные суммы во все предприятия, в которых решает принять участие. За это её и ценят по всей стране.	1, 5 "Рождение варвара" SoD
	**Йог**[3]	Волшебник	М	джинн	Йог обучался много лет с Волшебниками из Бракады, но он предпочитал упражняться в фехтовании занятиям магией.	"Рождение варвара" SoD

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Видомина**[4]	Волшебник	Ж	джинн	Видомине следовало бы быть мёртвой уже давно. Её "пойду куда угодно, сделаю что угодно" часто приводило её к ситуациям, в которых она могла бы и не выжить. Её величайший секрет — это то, что хочет стать истинным Некромантом.	2 "Восхождение некроманта" SoD
	**Дракон**	Волшебник	М	человек	Дракона считают гениальным магом, но сам он стремится войти в историю как величайший охотник на драконов. Он не разделяет тяги коллег к внешним эффектам и предпочитает пышным мантиям одежду, удобную в бою.	"Убийца драконов" AB
	**Тарнум**[5]	Волшебник	М	человек	Предки запретили Тарнуму входить в Рай, и он был осужден блуждать по землям, пока не искупит все свои прошлые грехи. Он бессмертный Герой, постоянный защитник добра, обеспокоенный тем, сможет ли он исправить все ошибки своей молодости.	"Повелители стихий" HC
	**Курл**[6]	Волшебник	М	человек	Потомок великого короля варваров Джарга, он презирает своё наследие и делает всё возможное, чтобы дистанцироваться от него. Поэтому он терпел муки своих сокурсников, чтобы стать волшебником. Теперь он правит теми же варварами, которых ненавидит.	3, 8 "Воины степей" HC
	**Лиандра**[7]	Волшебник	Ж	человек	Область научных интересов Лиадры — любые существа, способные к самостоятельному полёту, особенно такие, которые на первый взгляд летать никак не должны — вроде костяных драконов. В последнее время её также привлекает необычайно стремительный полёт ангелов — однако гипотезу Лиадры о том, что за ним стоит некая технология, научное сообщество пока принять не готово.	5 "Рождённые в огне" HotA
	**Балиндар**[8]	Волшебник	М	человек	Балиндар первым в Бракаде опробовал энротскую технологию, по которой статуи для оживления создавались не из обычного камня, не из руды, и даже не из драгоценных металлов, а из лучшей броневой стали. Косные академики-големостроители не приняли эту инновацию — работы Балиндара до сих пор остаются в статусе экспериментальных, хоть и далеко превосходят свои прообразы.	7 "Рождённые в огне" HotA 8 "Рождённые в огне" HotA
	**Илмарин**[8]	Алхимик	М	человек	Темой дипломной работы Илмарина на звание алхимика было улучшение технологии активации золотого голема. Он сам изваял статую, которую должен был оживить перед комиссией, и по какому-то наитию придал ей женские черты. В ночь после успешной демонстрации золотая женщина пропала из дома алхимика, и с тех пор Илмарин ищет по всему свету ту, что разожгла в его сердце любовь.	7 "Рождённые в огне" HotA

1 – Имя Астрал было предложено Филом МакКрамом, веб-мастером сайта Astral Wizard, в качестве отсылки. Фил также придумал именя для Мелодии, Пикедрама и Стракера.

2 – Халон основан на герое **Heroes II**, где он выступал за класс Чародеев.



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

4 – Видомина основана на Дейрмиф.

5 – Тарнум основан на Драконе с изменённым портретом.

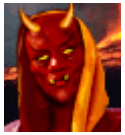
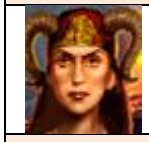
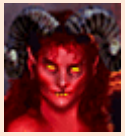
6 – Курл основан на Теодоре с портретом Лойниса.

7 – Лиандра основана на Кире. Биография намекает на то, что Ангелы – биороботы, как и в каноне Might and Magic.

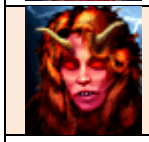
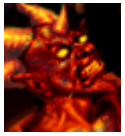
8 – Балиндар основан на Теодоре, а Илмарин – на Торосаре.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ИНФЕРНО

Герой	Класс	Пол	Раса	Биография	Участие в кампаниях
 **Фиона**	Одержимый	Ж	человек	До вторжения Дьяволов Фиона была дрессировщицей в эрафийском цирке. Она смогла доказать новым властителям, что способна подчинить себе даже крайне свирепых адских гончих, и была принята на службу в армию Эофола.	1, 5 "Меч Армагеддона" AB 7, 8 "Преисподняя" HC 8 "Схватки драконов" HC 8 "Рождённые в огне" HotA
 **Рашка**	Одержимый	М	ифрит	Рашка — один из самых могучих ифритов, его боятся даже соплеменники. Он управляет своими войсками, держа их в постоянном страхе. Пока что этот метод сбоев не давал.	4 "Меч Армагеддона" AB 6 "Преисподняя" HC 1 "Пламенная луна" HC С портретом Катберта: 5 "Пламенная луна" HC **Флегет:** 4 "Рождённые в огне" HotA 8 "Рождённые в огне" HotA
 **Мариус**	Одержимый	Ж	демон	Мариус много лет была подругой другого демона, Калха. Их пути разошлись, когда Калх заявил, что план Мариус, предполагавший полное уничтожение мерзкого лесного народца, ему не по вкусу.	2 "Пламенная луна" HC 3 "Гроза морей" HotA 1 "Рождённые в огне" HotA **Никси:** 8 "Рождённые в огне" HotA
 **Игнат**	Одержимый	М	человек	Когда Дьяволы вторглись в Эрафию, Игнат понял, что выжить удастся, только пойдя к ним на службу. Пока что ему удаётся быть полезным, но он страшится дня, когда его хозяева решат, что человек во главе их войск больше не нужен.	7 "Меч Армагеддона" AB 1 "Восхождение некроманта" SoD 1 "Преисподняя" HC 3 "Гроза морей" HotA 8 "Рождённые в огне" HotA
 **Октавия**	Одержимый	Ж	ифрит	Говорят, Октавия может унести золото прямо из-под носа спящего дракона. Видимо, ей и вправду частенько приходится проделывать что-то подобное, ведь она проматывает все свои деньги на разные прихоти.	7 "Нечистый альянс" SoD 7 "Преисподняя" HC 5 "Повелители стихий" HC 4 "Пламенная луна" HC 8 "Схватки драконов" HC 1 "Рог Бездны" HotA 8 "Рождённые в огне" HotA
 **Калх**	Одержимый	М	демон	Калх много лет был спутником демоницы Мариус, пока не обнаружил, что его подруга одержима неуёмной тягой к сжиганию Дендроидов. Их пути разошлись, и Калх сделал карьеру в армии.	8 "Меч Армагеддона" AB 2 "Преисподняя" HC 3 "Под весёлым Роджером" HotA 1 "Рождённые в огне" HotA **Полем:** 8 "Рождённые в огне" HotA
 **Пайр**	Одержимый	Ж	человек	Настоящее имя Пайр неизвестно никому. Говорят, когда-то она была членом культа Гуманистов, секты, которая стремилась уничтожить всех обитателей Эрафии, кроме людей. Какие пути привели её на службу Эофолу — знает лишь она сама.	7 "Меч Армагеддона" AB 1 "Рог Бездны" HotA 8 "Рождённые в огне" HotA
 **Нимус**	Одержимый	Ж	демон	Нимус командовала отрядами отродий и властителей пропасти в войсках, вторгшихся в Эрафию. Её мастерство в управлении этими демонами почти привело армию Эофола к победе, но тут Криганы заключили соглашение с Лордами Подземелий, и первая война преждевременно подошла к концу.	7 "Меч Армагеддона" AB 1, 8 "Преисподняя" HC 8 "Схватки драконов" HC 3 "Под весёлым Роджером" HotA 1 "Рог Бездны" HotA 1, 8 "Рождённые в огне" HotA

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Айден**	Еретик	М	человек	Айден вёл скромную жизнь шамана. Когда появились Криганы, он предложил им свои услуги, обнаружив в себе желание стать правителем собственного королевства.	2 "Преисподняя" HC 3 "Под весёлым Роджером" HotA 8 "Рождённые в огне" HotA
	**Ксирон**	Еретик	М	ифрит	Одержимость Ксирона огнём удивительна даже для ифрита. Он наслаждается пламенем и лавой во всех их проявлениях.	1 "Слава королеве" RoE 2 "Преисподняя" HC 5 "Повелители стихий" HC 4 "Пламенная луна" HC 8 "Схватки драконов" HC 3 "Гроза морей" HotA 8 "Рождённые в огне" HotA
	**Аксис**	Еретик	М	демон	Аксис показал склонность к магии ещё в юном возрасте. Это удивительный факт, ведь обычно демоны всю жизнь категорически неспособны ни на какую деятельность, связанную с мыслительным процессом.	**Предводитель**: 2 "Освобождение" RoE 2, 4 "Пламенная луна" HC 3 "Под весёлым Роджером" HotA 1, 8 "Рождённые в огне" HotA
	**Олема**	Еретик	Ж	человек	Олема прожила в Эофоле всю жизнь, и когда пришли Криганы, она убедила их взять себя на службу в качестве проводника. Оказалось, что она способна вести за собой войска и в бою.	1, 7 "Меч Армагеддона" AB 3 "Меч Армагеддона" AB 8 "Преисподняя" HC *(союз)* 4 "Пламенная луна" HC 1 "Рог Бездны" HotA 8 "Рождённые в огне" HotA
	**Калид**	Еретик	Ж	демон	Калид обладает необычным и полезным умением — она способна по запаху находить скрытые залежи минералов. Подземные Владыки часто просят её помощи, когда собирают серу для своих ужасных драконов.	4 "Меч Армагеддона" AB 8 "Меч Армагеддона" AB 7 "Преисподняя" HC 2 "Схватки драконов" HC **Фрике:** 8 "Рождённые в огне" HotA
	**Аш**	Еретик	Ж	демон	Аш получила своё прозвище — «Пепел» — во время первого вторжения в Эрафию. Её войска окружили деревянный форт, в котором засел отряд из нескольких десятков эльфов и гномов. Затем Аш одним заклинанием сожгла постройку в мелкую золу, повергнув её обитателей в ужас.	3 "Меч Армагеддона" AB 5 "Меч Армагеддона" AB 1 "Рождённые в огне" HotA 8 "Рождённые в огне" HotA
	**Зидар**	Еретик	М	ифрит	Когда Зидар не идёт в бой во главе своего войска, он проводит время за поиском способов усилить свои чары. Его нельзя назвать великим заклинателем, но он способен на большее, нежели его соплеменники-демоны.	8 "Меч Армагеддона" AB 5 "Преисподняя" HC 8 "Схватки драконов" HC 3 "Гроза морей" HotA 1 "Рог Бездны" HotA 1, 4 "Рождённые в огне" HotA **Хорк:** 8 "Рождённые в огне" HotA
	**Ксарфакс**	Еретик	М	человек	Ксарфакс был офицером эрафийской армии, а в 1162 году попал в плен к Криганам. Захватчики почувствовали в нём великую силу и поработали над его головой, превратив Ксарфакса в верного и могучего союзника.	2 "Преисподняя" HC *(союз)* 6 "Преисподняя" HC 3 "Гроза морей" HotA 1 "Рог Бездны" HotA 1, 8 "Рождённые в огне" HotA
	**Ксерон**[1]	Одержимый	М	ифрит	Когда Люцифер Криган захватил трон убитого при таинственных обстоятельствах Ксенофекса, Ксерон первым присягнул на верность узурпатору. Новый владыка осыпал Ксерона почестями и богатствами, и вскоре другие герои Эофола также пришли поклониться ему.	3, 4 "Меч Армагеддона" AB 7, 8 "Меч Армагеддона" AB **Зекс:** 8 "Рождённые в огне" HotA

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Дизилиск**[2]	Одержимый	М	демон	Как Герцог Низа, Дизилиск – один из самых сильных и наиболее пугающих Демонов Подземного Мира. После неудачной попытки захвата Эрафии, его влияние уменьшилось.	8 "Преисподняя" HC
	**Жорм**[3]	Одержимый	М	демон	Жорм – меньший Демон, который желает стать Герцогом. Его амбиции – это его одержимость, и нет ничего и никого, что могло бы остановить его. Это относиться как к многочисленным врагам в Преисподней, так и к живущим на верхних землях.	7 "Преисподняя" HC
	**Ворр**[4]	Одержимый	М	предок	Бывший ранее одним из трёх безымянных Предков, Ворр позволил себе изувечиться зверством и яростью племени варваров, ищущих поклонение богу войны. Теперь он обезумел и преследует одну цель – уничтожить мир.	5 "Пламенная луна" HC

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

2 – Дизилиск основан на Рашке с изменённым портретом.

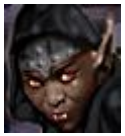
3 – Жорм основан на Ксероне.

4 – Ворр основан на Игнате с изменённым портретом.

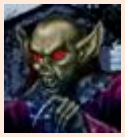
НЕКРОПОЛИС

Герой		Класс	Пол	Раса	Биография	Участие в кампаниях
	**Стракер**	Рыцарь смерти	М	человек	Стракер хотел идти по тёмному пути некромантии, но скоро стало понятно, что он — выдающийся воитель, а вот колдун неважный. Сейчас он служит в армии Дейи, однако всё ещё надеется когда-нибудь стать настоящим некромантом.	**Обекан**: 3 "Игра с огнём" AB 3 "Рубить и кромсать" SoD 11 "Нечистый альянс" SoD 1, 5 "Мировое древо" HC **Бойд** с портретом Бойда: 5 "Ва-Банк" HotA
	**Вокиал**	Рыцарь смерти	М	вампир	Вокиал, один из самых древних вампиров на свете, некогда был правителем целого королевства, но сотни четыре лет назад окончательно понял, что быть главой государства невероятно скучно. Не раздумывая долго, он оставил трон и снова стал странствующим героем.	2 "Темницы и твари" RoE 2, 4 "Да здравствует король!" RoE **Джелан**: 3 "Игра с огнём" AB 4 "Эликсир жизни" SoD 4 "Рубить и кромсать" SoD **Лорд Аларис**: 3 "Восхождение некроманта" SoD **Лорд Дуфус**: 4 "Призрак жизни" SoD **Скулекс:** 4 "Рождённые в огне" HotA
	**Моандор**	Рыцарь смерти	М	лич	При жизни Моандор пользовался большим уважением окружающих. Когда он стал личем, ничего не изменилось — только уважают его теперь не люди, а другие личи. Они с большой охотой идут к Моандору на службу.	**Михалис**: 3 "Игра с огнём" AB 1 "Новое начало" SoD 5, 11 "Нечистый альянс" SoD 4 "Призрак жизни" SoD 3 "Преисподняя" HC **Бойд** с портретом Бойда: 4 "Рождённые в огне" HotA **Урдион:** 7 "Рождённые в огне" HotA

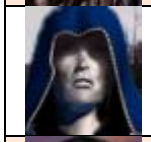
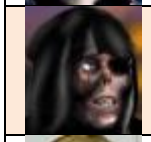
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Чарна**	Рыцарь смерти	Ж	человек	Чарна в своё время поддалась соблазну тёмных сил. Ей не хватает колдовского мастерства, чтобы стать некромантом, но солдат она превосходный.	3 "Темницы и твари" RoE **Дикиша**: 3 "Игра с огнём" AB 1 "Эликсир жизни" SoD **Чарнат**: 4 "Рубить и кромсать" SoD 5 "Нечистый альянс" SoD
	**Тамика**	Рыцарь смерти	Ж	вампир	Тамика искусно командует в бою, и этот талант привёл её к высокому положению в армии Дейи. Кроме непосредственного участия в боевых операциях, Тамика лично муштрует Чёрных Рыцарей и Рыцарей Ужаса.	"Игра с огнём" AB **Кажитианна**: 3 "Игра с огнём" AB 3 "Новое начало" SoD 4 "Восхождение некроманта" SoD 12 "Нечистый альянс" SoD 4 "Призрак жизни" SoD 4 "Мировое древо" HC 4 "Ва-Банк" HotA
	**Исра**	Рыцарь смерти	Ж	лич	Исра — не самая сильная колдунья в Дейе, но именно в её войсках всегда особенно много скелетов.	2 "Игра с огнём" AB **Веллор**: 3 "Игра с огнём" AB 4 "Эликсир жизни" SoD 1 "Нечистый альянс" SoD 3 "Преисподняя" HC 4 "Ва-Банк" HotA
	**Клавий**	Рыцарь смерти	М	человек	Владетельная и уважаемая семья Клавия веками занимала привилегированное положение при дворе Дейи. Будучи старшим сыном, Клавий согласно семейной традиции пошёл служить в армию. Он — талантливый и волевой командир.	**Мот**: 3 "Да здравствует король!" RoE 2 "Игра с огнём" AB **Зартак**: 3 "Игра с огнём" AB 5, 7 "Нечистый альянс" SoD **Финнеас**: 12 "Нечистый альянс" SoD **Таммус:** 4 "Рождённые в огне" HotA **Юст:** 5 "Рождённые в огне" HotA
	**Галтран**	Рыцарь смерти	М	вампир	Галтран многие годы работал над технологией создания и контроля Скелетов и совершил немало полезных открытий. Секрет успеха его войск — в этих усовершенствованиях.	2 "Игра с огнём" AB **Годомир**: 3 "Игра с огнём" AB 2 "Новое начало" SoD 3, 6, 11 "Нечистый альянс" SoD 4 "Ва-Банк" HotA
	**Ранлу**[1]	Рыцарь смерти	М	вампир	В юности Ранлу хотел стать краснодеревщиком. Поступая в подмастерья к мэтру Местли, он не знал, что в конце обучения его ждёт укус в шею и сырая яма в лесу. Первые дни не-жизни были жуткими, но руки слушались хорошо. Ранлу выследил учителя и пустил ему в грудь осиновый кол из самодельной баллисты. Диадема старшины цеха оружейников теперь украшает его лоб.	4 "Ва-Банк" HotA
	**Септиенна**	Некромант	Ж	человек	Говорят, что Септиенна транжирит магию, ведь у жертв она забирает куда больше жизненной силы, чем передаёт своим созданиям. Однако есть мнение, что на самом деле она поглощает эту лишнюю энергию сама, поэтому совершенно не старится.	4 "Да здравствует король!" RoE 2 "Игра с огнём" AB **Гортензия**: 3 "Игра с огнём" AB 4 "Рубить и кромсать" SoD 3 "Преисподняя" HC **Найя:** 5 "Рождённые в огне" HotA 4 "Ва-Банк" HotA

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Эйслин**	Некромант	Ж	вампир	Эйслин не любит смотреть в небо, ей приятнее ощущать прикосновение почвы. Похоже, таким образом она вытягивает из земли жизненную силу для своих нужд.	**Тейвеер**: 3 "Игра с огнём" AB 3 "Новое начало" SoD 4 "Восхождение некроманта" SoD 1, 3 "Нечистый альянс" SoD 5 "Преисподняя" HC **Айоке:** 4 "Рождённые в огне" HotA
	**Сандро**[1]	Некромант	М	лич	Сандро делал первые шаги в освоении некромантии под руководством Этрика — некогда великого колдуна, потом ставшего личем. В своё время Сандро исходил все уголки Энрота и Эрафии, а сейчас служит главе некромантов Дейи Финеасу Вилмару.	2 "Да здравствует король!" RoE 2 "Игра с огнём" AB **Айорн**: 3 "Игра с огнём" AB 7, 8 "Нечистый альянс" SoD 11 "Нечистый альянс" SoD "Призрак жизни" SoD 3 "Преисподняя" HC
	**Нимбус**	Некромант	М	человек	У Нимбуса в детстве был любимый пёсик, который потом умер от старости. Нимбус самостоятельно додумался принести жертву, чтобы оживить любимца. Он много раз передавал своему любимцу жизненную силу птичек и зверьков, ещё не зная, что делает первые шаги в некромантии.	"Хвала отцу!" RoE **Нузрат**: 3 "Игра с огнём" AB **Герцог Аларис**: 4 "Восхождение некроманта" SoD 5, 11 "Нечистый альянс" SoD 5 "Мировое древо" HC 2 "Гроза морей" HotA **Мормолик** с портретом Танта: 4 "Рождённые в огне" HotA 4 "Ва-Банк" HotA
	**Тант**	Некромант	М	вампир	Никто не знает точно, сколько лет Тант бродит по свету. Говорят, ещё во время Древесных Войн он служил в войсках Эрафии, и во время ночного марша через Финаксию попал в лапы вампира.	4 "Да здравствует король!" RoE **Сет**: 3 "Игра с огнём" AB 2 "Новое начало" SoD 4 "Эликсир жизни" SoD 3 "Рубить и кромсать" SoD 1 "Мировое древо" HC **Трофон** с портретом Сандро: 4 "Рождённые в огне" HotA
	**Кси**	Некромант	Ж	лич	Кси — одна из немногих женщин, признанных достойными трансформации в лича. Причиной тому послужила необъяснимая способность её тела сопротивляться физическому вреду, что до определённого момента спасало её.	2 "Игра с огнём" AB 4 "Рубить и кромсать" SoD 1 "Нечистый альянс" SoD 11 "Нечистый альянс" SoD **Семкат:** 5 "Рождённые в огне" HotA
	**Видомина**	Некромант	Ж	человек	В юности Видомина подавала большие надежды в академии Бракады, но её отчислили, когда обнаружилось, что она оживляла не предусмотренные курсом алхимии модели, а самые настоящие мёртвые тела.	2 "Да здравствует король!" RoE **Фотима**: 3 "Игра с огнём" AB 1 "Новое начало" SoD 3 "Рубить и кромсать" SoD 6, 11, 12 "Нечистый альянс" SoD 8 "Преисподняя" HC 1 "Мировое древо" HC **Мелине:** 4 "Рождённые в огне" HotA

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

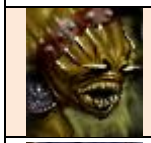
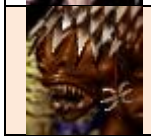
	**Нагаш**	Некромант	М	лич	Нагаш некогда был могучим колдуном, и, в конце концов, в погоне за вечной жизнью сам себя превратил в лича. Он всё ещё владеет обширными поместьями, хотя большая их часть сейчас лежит в бесплодных землях Дейи.	1, 2 "Игра с огнём" AB **Кенай**: 3 "Игра с огнём" AB 4 "Восхождение некроманта" SoD 3 "Преисподняя" HC 5 "Мировое древо" HC 4 "Ва-Банк" HotA
	**Марзет**[2]	Рыцарь смерти	М	человек	Марзет был Рыцарем Клинка, который получил в наследство проклятый меч, после чего превратился в Рыцаря Смерти. Ничто кроме смерти не сможет излечить это горе.	2 "Рубить и кромсать" SoD
	**Сандро**	Некромант	М	лич	Сандро сначала изучал Чародейство под руководством одного Мага, а затем под руководством Лича Этрика. Сандро объездил и видел почти весь Энрот и Эрафию и сейчас он служит Финнеасу Вилмару, вождю Чародеев Дейи.	"Восхождение некроманта" SoD
	**Финнеас Вилмар**[3]	Некромант	М	вампир	Хоть жажда власти Финнеаса Вилмара сделала его практически неудержимым Некромантом, его тактические и политические способности явно слабы. Он присоединился к Сандро чтобы реализовать свои планы.	3, 4 "Восхождение некроманта" SoD
	**Лорд Файет**[4]	Рыцарь смерти	М	лич	Неизвестный Некромант воскресил Лорда Файетта в виде Мертвого Рыцаря. Лорду Файетту были даны указания завоевать Авли.	4 "Нечистый альянс" SoD
	**Хаарт Лич**	Рыцарь смерти	М	лич	Хаарта воскресили члены основанного им культа некромантии. Теперь он куда сильнее, чем был раньше.	3 "Игра с огнём" AB
	**Бойд**[5]	Рыцарь смерти	М	лич	Кто не слышал в детстве историй о повешенном, зарезанном и даже обезглавленном всаднике, что ночью скачет по пустым дорогам, надеясь найти своих убийц и отомстить им. Некромант сказал бы — чушь: мертвец, восставший сам собой, не может иметь памяти и воли. Может быть, это так — но тогда у Бойда есть счёты не только к предателю, который его прикончил, но и к тому, кто не дал ему упокоиться.	3 "Рождённые в огне" HotA
	**Максимус**[1,6]	Рыцарь смерти	М	полу-орк	Максимус — один из ближайших соратников Кастора, сильный и жестокий воин. Он заведует обороной страны некромантов, пока Кастор где-то отсутствует.	4 "Ва-Банк" HotA

1 – Ранлу, Сандро и Максимус основаны на героях **Heroes I и II**, где они выступали за класс Чернокнижников и Некромантов.
2 – Марзет основан на Вокиале с изменённым портретом.
3 – Финнеас Вилмар основан на Танте с изменённым портретом.
4 – Лорд Файет основан на Хаарте Личе.
5 – Бойд основан на Галтране с изменённым портретом.
6 – Максимус основан на Хаарте Личе с изменённым портретом.

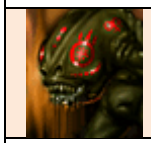


FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

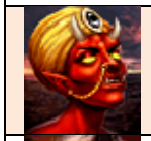
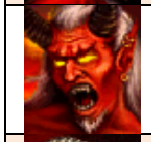
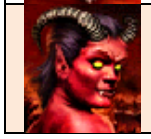
ТЕМНИЦА

Герой		Класс	Пол	Раса	Биография	Участие в кампаниях
	**Лорелей**	Лорд	Ж	человек	Однажды маленькая Лорелей убрела из дома и заблудилась в огромной запутанной пещере. Ребёнка нашла и вырастила в своём гнезде гарпия-ведьма. Незадолго до вторжения Эрафию Лорелей вступила в армию Подземных Владык. Своих настоящих родителей она не помнит.	4 "Освобождение" RoE 2 "Кровь дракона" AB 4, 6 "Преисподняя" HC 7 "Схватки драконов" HC 4 "Гроза морей" HotA 8 "Рождённые в огне" HotA
	**Арлах**	Лорд	М	троглодит	Арлах — один из немногих троглодитов-командиров в войсках Нигона. Он отлично управляется с баллистами и часто командует бомбардировкой вражеских укреплений.	4 "Освобождение" RoE 4 "Преисподняя" HC **Бреус:** 4 "Рождённые в огне" HotA **Торрд:** 5 "Рождённые в огне" HotA
	**Дас**	Лорд	М	минотавр	Дас — дитя клана воинов, он учился сражаться у тех, кто был стар ещё до начала времён. Он входит в число выдающихся командиров армии Нигона, особенно искусно он управляет отрядами других минотавров.	6 "Преисподняя" HC **Тюремщик**: 4 "Рог Бездны" HotA 7 "Рождённые в огне" HotA **Сенет:** 7 "Рождённые в огне" HotA 8 "Рождённые в огне" HotA
	**Аджит**	Лорд	М	человек	Аджит тщательно изучил труды безумного мага-изобретателя Агара, некогда случайно создавшего бехолдеров и зловещие глаза. Аджит вывел особенно агрессивную породу этих тварей, и теперь сам водит их в бой.	4 "Освобождение" RoE 7 "Нечистый альянс" SoD 4 "Рог Бездны" HotA **Изидор:** 5 "Рождённые в огне" HotA **Инсаней:** 8 "Рождённые в огне" HotA 1 "Ва-Банк" HotA
	**Дамакон**	Лорд	М	троглодит	Дамакон слывёт слабаком даже у других троглодитов, но у него удивительный талант к обнаружению под землёй золотых жил. Он готов дать деньги на любое дело — лишь бы ему разрешили покомандовать.	6 "Преисподняя" HC 6 "Схватки драконов" HC **Котус:** 4 "Рождённые в огне" HotA **Тронд:** 5 "Рождённые в огне" HotA **Людро:** 8 "Рождённые в огне" HotA
	**Гуннар**	Лорд	М	минотавр	Гуннар начинал разведчиком в армии Подземных Владык, потом служил проводником и телохранителем у различных высокопоставленных деятелей Нигона, и, наконец, получил под командование собственный гарнизон. Там, где ему не хватает знаний, он берёт чутьём.	4 "Преисподняя" HC 7 "Схватки драконов" HC 4 "Рог Бездны" HotA **Фотт:** 7 "Рождённые в огне" HotA 8 "Рождённые в огне" HotA 3 "Ва-Банк" HotA 4 "Ва-Банк" HotA
	**Синка**	Лорд	Ж	человек	Синка родилась на поверхности, и хоть её верность Подземным Владыкам сомнению не подлежит, сырые тесные пещеры ей не по душе. Она всё ещё любит простор и свежий воздух.	4, 5 "Преисподняя" HC
	**Шакти**	Лорд	М	троглодит	У Шакти нет глаз, но его взгляды на тактику ведения боя считаются передовыми. Троглодитский отряд, которым он командует, пользуется жуткой славой не только в подземельях, но и по всему свету.	**Гиус:** 4 "Рождённые в огне" HotA **Тьярд:** 5 "Рождённые в огне" HotA **Брулг:** 8 "Рождённые в огне" HotA

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Аламар**[1]	Чернокнижник	М	человек	Во время Войн за Наследство Аламар служил Арчибальду Айронфисту, и едва унёс ноги из Энрота, когда его покровитель был разгромлен. Аламар укрылся в Нигоне, теперь он служит Подземным Владыкам.	4 "Освобождение" RoE 3 "Кровь дракона" AB 3 "Восхождение некроманта" SoD 4 "Рог Бездны" HotA **Эндрелло:** 5 "Рождённые в огне" HotA **Дагдаро:** 6 "Рождённые в огне" HotA 1 "Ва-Банк" HotA
	**Ягар**	Чернокнижник	М	троглодит	Троглодиты крайне редко бывают толковыми полководцами, а чернокнижниками — ещё реже, но Ягар оказался весьма талантливым колдуном. Он утверждает, что секрет его успеха кроется в ежедневной медитации.	**Этрик** с портретом Аджита: 2 "Восхождение некроманта" SoD **Тхирд:** 5 "Рождённые в огне" HotA
	**Малекит**	Чернокнижник	М	минотавр	Минотавры обычно выплёскивают свою ярость в рукопашном бою, но Малекит черпает в ярости силу для своей магии. Даже среди лучших колдунов Нигона не каждому доступна такая мощь.	4 "Освобождение" RoE **Разаргаль:** 5 "Рождённые в огне" HotA **Разаргаль:** 7 "Рождённые в огне" HotA
	**Джеддит**	Чернокнижник	М	человек	Одни говорят, что Джеддит видел лик Зенофекса. Другие возражают, что увидеть его и остаться в живых нельзя, так что эти слухи — неправда. Сам Джеддит комментариев на эту тему ни разу не давал.	1 "Восхождение некроманта" SoD 6 "Преисподняя" HC 3, 7 "Схватки драконов" HC 1 "Ледяной клинок" HC **Пирагаст:** 5 "Рождённые в огне" HotA **Стробус:** 7 "Рождённые в огне" HotA 8 "Рождённые в огне" HotA 1 "Ва-Банк" HotA
	**Геон**	Чернокнижник	М	троглодит	Суть колдовской силы Геона кроется в его способности читать мысли других заклинателей. Геон смотрит, как они накладывают свои чары, и быстро осваивает их сам.	**Таруд:** 5 "Рождённые в огне" HotA 8 "Рождённые в огне" HotA
	**Димер**	Чернокнижник	М	минотавр	Димер в юности чуть не погиб от рук соплеменников, которые боялись его бесконтрольной разрушительной магии. Позднее он научился обуздывать свои чары, и теперь они внушают страх в основном противнику.	2 "Кровь дракона" AB 6 "Преисподняя" HC 4, 5 "Схватки драконов" HC 1 "Рог Бездны" HotA **Румеон:** 5 "Рождённые в огне" HotA **Румеон:** 7 "Рождённые в огне" HotA 8 "Рождённые в огне" HotA *(техн.)* 3 "Ва-Банк" HotA

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Сефинрот**	Чернокнижник	Ж	человек	Сефинрот называет себя незаконнорожденной дочерью короля Грифонхарта. Король отказался признать её, и с тех пор она ненавидит всё, что связано с Эрафией, надеясь когда-нибудь покорить эту страну. Она стала первой (и долгое время оставалась единственной) женщиной среди Чернокнижников.	3 "Восхождение некроманта" SoD 4 "Гроза морей" HotA 4 "Рог Бездны" HotA **Скрелль:** 5 "Рождённые в огне" HotA **Скрелль:** 7 "Рождённые в огне" HotA 8 "Рождённые в огне" HotA
	**Даркстorн**	Чернокнижник	М	минотавр	Даркстorн поднялся к вершинам военной иерархии Нигона, победив множество конкурентов на дуэлях. В поединках он тайно помогал себе магией. Уже став могущественным военачальником, Даркстorн открыл свои колдовские таланты миру. Бросить вызов ему самому пока никто не осмелился.	**Ревентир:** 5 "Рождённые в огне" HotA **Ревентир:** 7 "Рождённые в огне" HotA 8 "Рождённые в огне" HotA 1 "Ва-Банк" HotA
	**Мутаре**	Лорд	Ж	человек	Мутаре прославилась редким талантом к управлению боевыми драконами. Эта слава подняла её на высокое положение во властной структуре Нигона.	"Кровь дракона" AB
	**Мутаре Дрэйк**	Лорд	Ж	дракон	Выпив из Пузырька с Кровью Дракона, Мутаре сама превратилась в разумного летучего ящера. Ходят слухи, что это предзнаменование, и скоро в мир придёт сам Отец Драконов.	8 "Схватки драконов" HC **Илсингор:** 7 "Рождённые в огне" HotA **Таугарн:** 8 "Рождённые в огне" HotA
	**Тарнум**[2]	Лорд	М	человек	Когда Предки сочли Тарнума недостойным войти в Рай, он начал скитания по свету в поисках искупления прошлых грехов. Он Бессмертный Герой, вечный защитник, но его гложут сомнения в том, что удастся когда-либо исправить чудовищные ошибки, совершенные им в юности.	"Ледяной клинок" HC
	**Атэ**[3]	Чернокнижник	Ж	ифрит	-	8 "Рождённые в огне" HotA
	**Кидим**[4]	Лорд	М	демон	-	8 "Рождённые в огне" HotA
	**Мизерия**[5]	Чернокнижник	Ж	Демон	-	8 "Рождённые в огне" HotA

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Барбус**[6]	Чернокнижник	М	минотавр	У этого минотавра редчайшая масть с полосатой спиной. За неё он и получил своё прозвище — Барбус.	5 "Ва-Банк" HotA

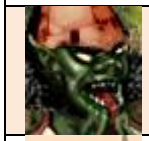
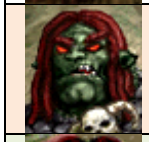
1 – Аламар основан на герое **Heroes II**, где он выступал за класс Чернокнижников.
2 – Тарнум основан на Мутаре с изменённым портретом.
3 – Атэ основана на Малеките с изменённым портретом. Собственной биографии нет.
4 – Кидим основан на Мутаре с изменённым портретом. Собственной биографии нет.
5 – Мизерия основана на Аламаре с изменённым портретом.
6 – Барбус основан на Даркстorне.



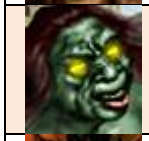
ЦИТАДЕЛЬ

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

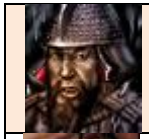
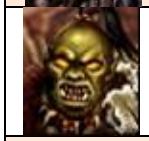
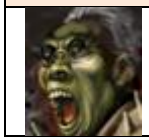
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Креллион**[2]	Варвар	М	огр	Креллион был прославленным кулачным бойцом. Когда он решил вступить в армию, поклонники назвали его своим командиром. Решение, принятое на волне эмоций, оказалось удачным — Креллион стал превосходным военачальником, особенно успешно под его командой сражаются Огры.	3 "Праздник жизни" AB 1, 4 "Опасная самоуверенность" AB **Баршон** с портретом Терека: 1 "Рубить и кромсать" SoD 4 "Ледяной клинок" HC **Тан-Гун:** 2 "Рождённые в огне" HotA
	**Крэг Хэк**[1]	Варвар	М	человек	Став одним из легендарнейших героев Энрота, Крэг Хэк заскучал. Великий варвар решил покинуть дом и отправиться на поиски приключений в Эрафию. В царящем в этой стране беспорядке его умениям нашлось достойное применение.	2 "Убийца драконов" AB 3, 4 "Праздник жизни" AB 4 "Опасная самоуверенность" AB "Рубить и кромсать" SoD 2, 5, 10-12 "Нечистый альянс" SoD 6 "Ледяной клинок" HC **Ларн** с портретом Тазара: 8 "Ледяной клинок" HC **Ведед:** 7 "Рождённые в огне" HotA
	**Тираксор**	Варвар	М	гоблин	Тираксор командовал отрядом волчьих всадников, который нёс службу на границе с Таталией. Этот отряд покрыл себя славой в бою против засадного полка неприятеля, а Тираксор, лично раскрывший хитроумный замысел таталийцев, удостоился геройских почестей.	**Зорлан**: 10 "Нечистый альянс" SoD 1, 2 "Гроза морей" HotA **Семах:** 4 "Рождённые в огне" HotA **Ярго:** 7 "Рождённые в огне" HotA
	**Гирд**	Боевой маг	Ж	человек	В детстве Гирд была ученицей деревенского шамана и должна была со временем стать ему заменой, но в один прекрасный день за ней приехали крюлодские маги, собиравшие по всей стране способных к колдовству детей.	2-4 "Правздник жизни" AB 1 "Опасная самоуверенность" AB 1 "Рубить и кромсать" SoD **Киджа**: 7 "Ледяной клинок" HC
	**Вей**	Боевой маг	М	огр	Вей — прославленный боевой маг из огров, он выиграл множество битв во главе своего войска. Если сын герцога Борагуса окажется слаб, Вей будет виднейшим претендентом на трон Крюлода.	3, 4 "Праздник жизни" AB 1 "Опасная самоуверенность" AB 4 "Опасная самоуверенность" AB 1 "Рубить и кромсать" SoD 2 "Рождение варвара" SoD **Вентин**: 10 "Нечистый альянс" SoD **Нумас** с портретом Астрала: 8 "Ледяной клинок" HC **Нагбан:** 2 "Рождённые в огне" HotA
	**Вей**[3]					
	**Десса**[4]	Боевой маг	М	огр	Пятнадцать лет назад родную деревню Дессы вырезала шайка людей-бандитов. Спаслись только шестеро детей, и Десса среди них. С того самого дня он мечтает отомстить людям за все их злодеяния.	3 "Праздник жизни" AB 4 "Опасная самоуверенность" AB **Денарм**: 10 "Нечистый альянс" SoD **Джинара** с портретом Киры: 8 "Ледяной клинок" HC **Хороаг:** 2 "Рождённые в огне" HotA **Хороаг:** 7 "Рождённые в огне" HotA 2 "Ва-Банк" HotA *(союз)*
	**Терек**	Боевой маг	М	человек	Терек много лет выступал в цирке Солнца, и никто не мог победить его в метании камней на дальность. Однажды такой силач нашёлся, и Терека с позором прогнали из цирка. Тот самый обидчик и предложил бывшему артисту пойти на службу в армию Крюлода.	3, 4 "Праздник жизни" AB 3 "Новое начало" SoD 1 "Рождение варвара" SoD 3 "Ледяной клинок" HC

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Зубин**	Боевой маг	М	гоблин	Зубин был вождём племени, враждебного герцогу Борагусу. После заключения между ними мира герцог предложил Зубину возглавить одну из крюлодских армий.	2, 3 "Жертвы войны" RoE 3 "Жертвы войны" RoE 3 "Праздник жизни" AB 4 "Опасная самоуверенность" AB **Зинита**: 10 "Нечистый альянс" SoD 4, 6 "Ледяной клинок" HC 1 "Гроза морей" HotA **Джерхеш:** 2 "Рождённые в огне" HotA **Джерхеш:** 7 "Рождённые в огне" HotA
	**Гундула**	Боевой маг	Ж	огр	Сирота с рождения, Гундула выросла в семье герцога Борагуса и была ему приёмной дочерью. Узнав, что герцог ей не родной отец, она решила уйти на войну, надеясь найти достойную смерть в бою. Судьба решила иначе, и Гундула стала знаменитой воительницей.	3 "Праздник жизни" AB 2 "Опасная самоуверенность" AB *(союз)* 4 "Опасная самоуверенность" AB 4 "Мировое древо" HC **Гверау:** 2 "Рождённые в огне" HotA **Гверау:** 7 "Рождённые в огне" HotA
	**Орис**	Боевой маг	Ж	человек	В юности Орис не демонстрировала особенного магического таланта, но определённый дар у неё был — она на лету схватывала чары, которые видела в исполнении других заклинателей. Это умение помогло ей наверстать отставание от коллег.	2-4 "Праздник жизни" AB 2, 4 "Опасная самоуверенность" AB 2 "Гроза морей" HotA 2 "Ва-Банк" HotA *(союз)*
	**Сауруг**	Боевой маг	М	огр	Говорят, что Сауруг занялся алхимией, надеясь обогатиться. Хотя он так и не обзавёлся значительным состоянием, освоенная им наука — бесценное подспорье для армий Крюлода.	3 "Праздник жизни" AB **Сванкарт**: 10 "Нечистый альянс" SoD **Тергез:** 2 "Рождённые в огне" HotA
	**Килгор**	Варвар	М	человек	Килгор убил собственного отца и стал вождём своего клана, что принесло ему широкую известность во всём Крюлоде. Полагают, что на первом за целое поколение Фестивале Жизни достойных соперников ему не найдётся.	"Праздник жизни" AB 2 "Ва-Банк" HotA *(союз)*
	**Борагус**[5]	Варвар	М	огр	Герцог Винстон Борагус стал известен после того как в одиночку убил Вождя (и охранников Вождя) в своей деревне. Благодаря своей жестокости и проворному уму, ему удалось быстро объединить под своим началом и иные кланы. В скором времени он одержал победу на Празднике Жизни и случилось это тридцать лет назад. В битве Герцог Борагус управляет людоедами, и это дает ему преимущество.	4 "Праздник жизни" AB
	**Тарнум**[6]	Варвар	М	человек	Тарнум – молодой Варвар, который всю свою молодость прожил под игом Королей-Волшебников Бракадуна, но он всегда мечтал о жизни, которая могла быть лучше – должна была быть лучше.	"Воины степей" HC
					Осуждённый Предками как не достойный войти в Рай, Тарнум блуждает по свету, ища способ искупить преступления своего прошлого. Он – Бессмертный Герой, вечный защитник, но он обеспокоен сомнением того, что он когда-либо сможет исправить ошибки, совершённые им в молодости.	"Мировое древо" HC "Пламенная луна" HC

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Таргор**[7]	Варвар	М	человек	Король Таргор был ослеплён словами Ворра, полагая, что избранный им путь мести и безжалостных разрушений – то, чего хотят сами Предки.	4 "Мировое древо" HC
	**Зог**[8]	Боевой маг	М	огр	-	2 "Рождённые в огне" HotA
	**Грюцак**[9]	Варвар	М	орк	В воинстве Килгора сражаются все — от самого вождя до последнего носильщика, не говоря уж о поварах, чьему попечению доверены не только котлы, но и огромные секиры для разделывания туш. Если присмотреться к Грюцаку, то можно заметить, что он владеет и такими боевыми навыками, которых едва ли можно ожидать от профессионала сковороды и поварёшки — но кому охота присматриваться к рядовому повару, да ещё и орку?	2 "Ва-Банк" HotA
	**Клыкозуб**[10]	Варвар	М	огр	Вождь дикарей архипелага добился своего положения не только силой и свирепостью. Он обладает и кое-какими тайным шаманскими знаниями.	5 "Ва-Банк" HotA

1 – Крэг Хэк и Йог основаны на героях **Heroes I** и **II**, где они выступали за класс Варваров.
2 – В файле H3Blade.hlp пол Креллиона указан как женский.



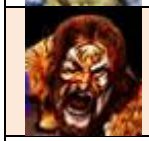
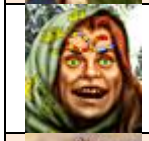
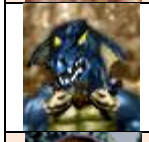

3 – Судя по портрету, раса Вея – гоблин.
4 – В некоторых локализациях биография Дессы написана от женского пола, используются «была» и «она» (баг).

5 – Для портрета Борагуса был использован арт с огром-ракетчиком (Стингер), нарисованный как концепт к отменённой Кузнице (Forge).
6 – Тарнум основан на Крэг Хэке с изменённым портретом.
7 – Таргор основан на Борагусе с изменённым портретом.
8 – Зог основан на Вее с изменённым портретом. Собственной биографии нет.
9 – Грюцак основан на Гурнисоне с изменённым портретом.
10 – Клыкозуб основан на Крэге Хэке с портретом Борагуса.

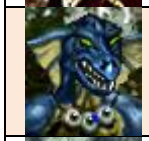
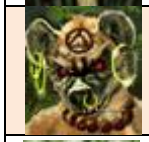
КРЕПОСТЬ

Герой	Класс	Пол	Раса	Биография	Участие в кампаниях
 **Брон**	Повелитель зверей	М	человек	Брон — обычный человек, с одной лишь только особенностью: на него не действует взгляд Василиска. Он сумел подружиться с этими огромными ящерами и знает их повадки лучше всех на свете.	**Кенатот:** 6 "Рождённые в огне" HotA
 **Дрэйкон**	Повелитель зверей	М	гноллл	Дрэйкон был самым заслуженным бойцом в своей деревне, да и во всей округе. С тех пор как он вступил в армию короля Тралосска, молва о его подвигах бежит впереди него самого. Другие гноллы мечтают послужить под его началом и целыми ордами идут в добровольцы.	С портретом Аламара: 3 "Игра с огнём" AB 3 "Рождение варвара" SoD 2 "Гроза морей" HotA **Гирзан:** 6 "Рождённые в огне" HotA

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Вистан**	Повелитель зверей	М	ящер	Вистан женат на старшей дочери короля Тралосска и считается первым в линии наследования. Он служит королю верно, но знает, что придёт день, когда он убьёт своего повелителя и займёт его место.	4 "Воины степей" HC **Шаабар:** 6 "Рождённые в огне" HotA
	**Тазар**	Повелитель зверей	М	человек	Во время крупного пограничного конфликта с крюлодцами таталийский отряд под командой Тазара занял небольшой форт и отбивался от атак пятикратно превосходящих сил противника восемь дней, пока не подошло подкрепление.	6 "Гроза морей" HotA
	**Алкин**	Повелитель зверей	М	гнолл	Алкин долгое время пребывал в немилости у короля Тралосска. Однажды король приказал ему возглавить войско, надеясь, что в каком-нибудь бою его убьют. Вышло, однако, иначе — к огромному неудовольствию Тралосска, Алкин стал одним из самых уважаемых военачальников страны.	1, 2 "Опасная самоуверенность" AB 3 "Рождение варвара" SoD 4 "Воины степей" HC
	**Корбак**	Повелитель зверей	М	ящер	У людей Эрафии Корбак известен как спаситель учёного Ксантора. В Таталии эта история мало кому интересна, там его репутация держится на выдающихся военных заслугах.	5 "Гроза морей" HotA **Кшарек:** 6 "Рождённые в огне" HotA
	**Гервульф**	Повелитель зверей	М	человек	Гервульф первым в Таталии заполучил в руки баллисту, захватив её при штурме пограничной крепости крюлодских варваров. Теперь он — лучший знаток этой боевой машины на всём северо-западном побережье.	5 "Гроза морей" HotA
	**Брохильд**	Повелитель зверей	М	ящер	Дед Брохильда первым приручил Виверну, верхом на этом летучем ящере он совершал разведывательные полёты над таталийскими низовьями. Секреты обращения с Вивернами перешли по наследству к отцу Брохильда, а потом и к нему самому.	3 "Рождение варвара" SoD **Тзолки:** 6 "Рождённые в огне" HotA
	**Мирланда**	Ведьма	Ж	человек	В юности Мирланда воспринимала тёмные знания как интересную игру, но потом поняла, что этот путь может привести к потере души. Она научилась находить баланс между светом и тьмой и не позволяет себе далеко отклоняться ни в одну, ни в другую сторону.	4 "Воины степей" HC **Валлен:** 6 "Рождённые в огне" HotA 7 "Рождённые в огне" HotA *(техн.)*
	**Розик**	Ведьма	Ж	гнолл	Когда Розик была маленькой, она подхватила жуткую лихорадку, и никто в деревне уже не надеялся, что ей удастся выкарабкаться. И всё же она выжила, и теперь утверждает, что именно болезнь вдохнула в неё колдовскую силу.	**Colima:** 6 "Рождённые в огне" HotA
	**Вой**	Ведьма	Ж	ящер	Вой — ведьма ветров, мореходы часто прибегают к её услугам, чтобы направить в свои паруса нужный поток воздуха. Она предпочитает затхлому воздуху родных болот свежий океанский бриз.	5 "Ва-Банк" HotA
	**Вердиш**	Ведьма	Ж	человек	Вердиш едва не погибла во время нападения на её родные края Подземных Владык. Однако же ей удалось удержаться на волоске от смерти, чему, несомненно, помогли её собственные глубокие знахарские познания.	6 "Гроза морей" HotA **Декха:** 6 "Рождённые в огне" HotA

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Мерист**	Ведьма	Ж	гнолл	Мерист готовилась стать знахаркой в родной деревне, но оказалось, что её чары гораздо сильнее, чем необходимо для повседневной лекарской работы. Слухи о талантливой колдунье дошли до нужных ушей, и Мерист призвали на службу Таталии.	3 "Повелители стихий" НС 2, 5 "Гроза морей" HotA **Шоло:** 6 "Рождённые в огне" HotA
	**Стиг**	Ведьма	Ж	ящер	Стиг родилась одиннадцатой дочерью в семье короля Таталии Тралосска. Когда ей стало ясно, что запрыгнуть на трон через спины десяти братьев и сестёр не получится, она решила пойти в ведьмы.	**Чиктли:** 6 "Рождённые в огне" HotA
	**Андра**	Ведьма	Ж	человек	Когда Андра, ведьма из людей, пришла просить у короля Тралосска места во главе одной из его армий, монарх устроил ей сложное испытание. Андра блестяще ответила на все вопросы, и королю пришлось удовлетворить её прошение.	-
	**Тива**	Ведьма	Ж	гнолл	Тива любит соревноваться с другими героями в быстроте усвоения новых знаний. Она и в самом деле запоминает информацию значительно быстрее многих коллег, что принесло ей славу и уважение.	**Вергна:** 6 "Рождённые в огне" HotA
	**Кинкерия**	Ведьма	Ж	ящер	Кинкерия была одной из самых уважаемых ведьм своего племени. Она всегда стремилась к знаниям и легко постигала суть любых явлений. Ей легко давались такие вещи, над которыми иные мудрецы ломали головы годами. Неудивительно, что очень быстро Кинкерия оказалась на службе у короля Таталии.	**Сасса:** 6 "Рождённые в огне" HotA
	**Адриэн**	Ведьма	Ж	человек	Адриэн поставила на карту свои отношения с людьми, поддавшись жажде власти. Ей движет желание спасти свою родину, но народ не в восторге от её методов.	"Игра с огнём" AB
	**Тарнум**[1]	Повелитель зверей	М	человек	Когда Предки сочли Тарнума недостойным войти в Рай, он начал скитания по свету в поисках искупления прошлых грехов. Он Бессмертный Герой, вечный защитник, но его гложут сомнения в том, что удастся когда-либо исправить чудовищные ошибки, совершенные им в юности.	"Восстание" НС
	**Алкин**[2]	Повелитель зверей	М	гнолл	Алкин долгое время пребывал в немилости у короля Тралосска. Однажды король приказал ему возглавить войско, надеясь, что в каком-нибудь бою его убьют. Вышло, однако, иначе — к огромному неудовольствию Тралосска, Алкин стал одним из самых уважаемых военачальников страны.	3 "Под весёлым Роджером" HotA
	**Пакталь**[3]	Повелитель зверей	М	ящер	-	6 "Рождённые в огне" HotA
	**Арешрак**[4]	Повелитель зверей	М	ящер	-	6 "Рождённые в огне" HotA

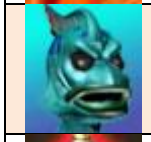
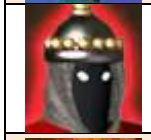
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Ха-Ора**	Ведьма	Ж	ящер	Ха'Ора — спутница другой знаменитой ведьмы, Вой. Их мать крала соль, бесценный товар в Таталии, из кормушек для горгон и натирала ею яйца, которые она откладывала, надеясь, что вылупятся ящеролюди, столь же могучие, как эти огнедышащие быки, но вместо этого у ее детей развился нетрадиционный интерес к соленой воде морей Энрота и дальним путешествиям.	6 "Рождённые в огне" HotA

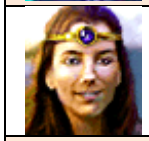
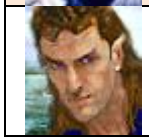
1 – Тарнум основан на Броне с изменённым портретом.
2 – Портрет Алкина для кампаний.
3 – Пакталь основан на Тазаре с изменённым портретом. Собственной биографии нет.
4 – Арешрак основан на Гервульфе с изменённым портретом. Собственной биографии нет.

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

СОПРЯЖЕНИЕ

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

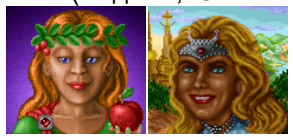
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Кальт**	Воитель стихий	М	элементаль	Кальт крайне жаден до знаний. Он ответил на зов Сопряжения, когда понял, что там его ждут ответы на тысячи новых вопросов.	7 "Повелители стихий" НС 3 "Пламенная луна" НС 2 "Рог Бездны" HotA **Телхион:** 4 "Рождённые в огне" HotA
	**Луна**[1]	Элементалист	Ж	человек	Луна была волшебницей в Энроте, и однажды услышала зов Сопряжения, который привёл её в Эрафию. Здесь ей пришлось забыть магию воды, в которой она специализировалась раньше. Её новым призванием стал огонь.	4 "Меч Армагеддона" АВ
	**Брисса**	Элементалист	Ж	джинн	По меркам джиннов, Брисса ещё совсем молодая. Не закончив обучения, она ушла воевать в Эрафию во время Войн Восстановления. Там, где не хватало знаний, ей приходилось добирать практическим опытом.	8 "Повелители стихий" НС 3 "Пламенная луна" НС 4 "Рог Бездны" HotA **Иркула:** 4 "Рождённые в огне" HotA
	**Циэль**	Элементалист	Ж	эльф	Циэль выросла в АвЛи на берегу океана, и древние воды навсегда остались у неё в душе. Она исходила немало земель в поисках того, что влекло её, и нашла новый дом в Сопряжении.	3 "Меч Армагеддона" АВ 6 "Меч Армагеддона" АВ 8 "Повелители стихий" НС 2 "Рог Бездны" HotA **Фульгия:** 4 "Рождённые в огне" HotA 8 "Рождённые в огне" HotA
	**Лабета**	Элементалист	Ж	человек	Лабета родилась в крестьянской семье, её родители погибли во время Войн Восстановления. Девочку забрали дендроиды, и она выросла в АвЛи, где открыла в себе власть над силами земли. Услышав зов Сопряжения, она сразу же ответила на него.	4 "Меч Армагеддона" АВ
	**Интей**[2]	Элементалист	М	человек	Интей ещё в детстве научился управлять огнём и стал зарабатывать фокусами в бродячем цирке. Поговаривали, что он сын Огненного Элементаля. Однажды ночью он почувствовал зов и навсегда покинул свой цирк. Теперь он служит Сопряжению.	4 "Меч Армагеддона" АВ
	**Анаин**	Элементалист	М	джинн	Джинны некогда были созданы великими силами из таинственных магических материй. Анаин получился несовершенным, и столетиями работал над тем, чтобы загладить свои недостатки. Усердие и талант к магии воздуха стали для него путёвкой в Сопряжение.	8 "Повелители стихий" НС
	**Джелар**	Элементалист	М	эльф	Джелар с раннего детства отличался мудростью, выдающейся даже для эльфа. На зов Сопряжения он отреагировал со свойственной для себя невозмутимостью.	4 "Меч Армагеддона" АВ 6 "Гроза морей" HotA

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Гриндан**	Элементалист	М	гном	Практически все гномы обожают золото. Некоторые от него просто теряют голову. Но никому другому земля не дарит его с такой щедростью, как Гриндану.	8 "Повелители стихий" HC 3 "Пламенная луна" HC С портретом Тунар: 5 "Пламенная луна" HC 4 "Рог Бездны" HotA

Это интересно! Пол Воителей стихий можно определить по портрету – герои на основе неулучшенных элементалей (Водных, Огненных, Земляных и Психических) – женского пола, а герои на основе улучшенных элементалей (льда, энергии, магмы и магии) – мужского пола.



1 – Луна основана на герое **Heroes I** и **II**, где она выступала за класс Колдуний.

2 – Портрет Интея основан на фотографии Джорджа Алмонда – иллюстратора команды художников NWC.

ПРИЧАЛ

Герой		Класс	Пол	Раса	Биография	Участие в кампаниях
	**Коркес**	Капитан	М	человек	Попасть в список личных врагов Коркеса не хочет никто. Этот вспыльчивый пират - один из самых опытных и жестоких морских волков. Многие торговцы уже знают, что если их судно решил ограбить Коркес, то лучше отдать товар добровольно, чем начинать самоубийственный бой. Его легко узнать по повязке на глазу, которую он никогда не снимает.	**Израал:** 3 "Рождённые в огне" HotA
	**Джереми**	Капитан	М	человек	Брат легендарного Бидли не столь суров и удачлив. Джереми любит веселье, выпивку и красивых женщин. Впрочем, у него есть и еще одна слабость - он любит оружие и коллекционирует новейшие разработки. Грохот выстрела для Джереми приятнее, чем любая музыка. Матросы говорят, что он может с расстояния в сотню ярдов попасть из пушки в чайку.	"Под весёлым Роджером" HotA 2, 3, 5, 6 "Гроза морей" HotA 1, 3, 4 "Рог Бездны" HotA
	**Иллор**	Капитан	М	эльф	Гордый нрав и неприязнь сородичей - вот из-за чего Иллор покинул АвЛи. Им владели мечты о поднебесье, он желал смотреть на всех свысока, как птица. Он стал пиратским капитаном, но матросы терпели его недолго и высадили на островок, где гнездились невиданные крылатые создания. За несколько лет Иллор сумел обучить их выполнять любые команды.	3 "Рог Бездны" HotA **Солендор:** 3 "Рождённые в огне" HotA
	**Дерек**	Капитан	М	человек	Когда-то Дерек был одним из множества рабов, прикованных к вёслам галеры, но однажды поднял бунт и вместе с остальными невольниками убил хозяев и захватил корабль. С тех пор Дерек и его команда живут среди пиратов Регны. Он отличается от других капитанов тем, что не гнушается работать вместе с остальными матросами и никогда не прибегает к телесным наказаниям.	3 "Рог Бездны" HotA **Берхану:** 3 "Рождённые в огне" HotA
	**Лина**	Капитан	Ж	человек	Хоть Лина родилась в семье эрафийского дворянина, благородной барышней её никто бы не назвал. Когда отец решил выдать её замуж, Лина сбежала из-под венца, угнав принадлежавшую её семье каравеллу, и прибилась к пиратам Регны. Они оценили не только крутой нрав юной мореплавательницы, но и её связи на континенте, очень полезные в контрабандных делах.	**Ренгли:** 6 "Рождённые в огне" HotA
	**Анабель**	Капитан	Ж	человек	Рассердить дочь Безухого Нильса - всё равно, что подписать себе смертный приговор. Любой пират знает, что нет женщины коварней и опаснее Анабель. Её отец был одним из самых жестоких корсаров, и дочь пошла полностью в него. Красота Анабель и её искусство в бою побуждают членов её команды сражаться за гранью возможности.	**Бесс:** 3 "Рождённые в огне" HotA
	**Кассиопея**	Капитан	Ж	нимфа	Говорят, что Кассиопея была любовницей регнанского мага и стала жертвой неудачного эксперимента. До сих пор неизвестно, можно ли превратить человеческую девушку в морскую нимфу - эта история так и осталась загадкой. Зато все знают, что другие нимфы принимают Кассиопею за равную, и даже более того - под её командой они идут в бой особенно охотно.	3 "Рог Бездны" HotA **Нимертия:** 3 "Рождённые в огне" HotA 5 "Ва-Банк" HotA

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Мириам**	Капитан	Ж	человек	У этой девушки довольно темное прошлое. Она была рейнджером и замечала врагов и препятствия с самого дальнего расстояния. Потом, повздорив с коллегами, Мириам присоединилась к пиратам. Среди разбойников она получила прозвище "зоркий глаз".	4 "Рог Бездны" HotA **Малатхи:** 3 "Рождённые в огне" HotA 1, 5 "Ва-Банк" HotA
	**Элмор**	Капитан	М	человек	Элмор с детства мечтал стать мореходом. Он приложил немало усилий, чтобы воплотить свою мечту в жизнь, и теперь годами пропадает вдали от суши. Многие пиратские капитаны славятся мастерством навигации, но Элмор за штурвалом даже самого утлого судёнышка способен на истинные чудеса.	6 "Гроза морей" HotA **Тилас:** 6 "Рождённые в огне" HotA 1, 2, 5 "Ва-Банк" HotA
	**Касметра**	Навигатор	Ж	человек	Красота Касметры и её магическая сила поражают. Предводительница загадочного культа жриц, поклоняющихся морю, появилась в Регне недавно и словно бы из ниоткуда. Полагают, что к пиратам она примкнула, преследуя личные цели, но ей удалось подобрать к корсарам ключи. Сначала вынужденно, а потом и по своей воле они со жрицами моря стали ближайшими соратниками.	2, 3, 5, 6 "Гроза морей" HotA 3 "Рог Бездны" HotA
	**Эоваций**	Навигатор	М	человек	Эоваций никогда ничему не учился, его колдовской талант - врождённый. Он рос в приморском городе и поначалу воровал на рынке, раздваиваясь, чтоб отвести стражникам глаза. Со временем он смог разбогатеть, но у него появились докучливые и сильные враги в лице местных властей. После этого маг-самородок бросил родные края и избрал для себя путь пирата.	4 "Рог Бездны" HotA **Квинг:** 3 "Рождённые в огне" HotA
	**Спинт**	Навигатор	М	человек	Когда-то Спинт был очень талантливым начинающим волшебником и обучался в академии Бракады, но однажды попал в плен к варварам Крюлода, которые продали его в рабство на галеры. Капитан галеры заметил магический дар Спинта и предложил ему стать боцманом. Теперь Спинт сам капитан корабля. Он топит суда близ побережья Крюлода и наслаждается новой жизнью.	**Фолиус:** 6 "Рождённые в огне" HotA
	**Андал**	Навигатор	М	человек	Андал раньше не был ни магом, ни тем более разбойником. Он был купцом, потом разорился и влез в долги. Пришлось искать новый способ обогащения. Надолго исчезнув из родного города, вернулся Андал уже уважаемым в известных округах контрабандистом. По большей части он торгует драгоценными камнями и горным хрусталём, но где он их берёт - загадка.	**Сварн:** 3 "Рождённые в огне" HotA **Даранд:** 6 "Рождённые в огне" HotA
	**Манфред**	Навигатор	М	человек	Этого чужеземца стараются обходить стороной даже самые отчаянные охотники на пиратов. Неизвестно, откуда прибыл Манфред, но все хорошо знают, как он взмахом руки поджигает целые галеоны. Среди морских разбойников Манфреда не очень любят за страшный акцент и склочный характер, однако уважают как наёмного боевого мага.	3 "Рог Бездны" HotA **Цейтос:** 3 "Рождённые в огне" HotA
	**Зилар**	Навигатор	М	человек	Зилар был хранителем библиотеки в Эрафии, исследовал архивы и собирал забытые записи. Когда вокруг столько знаний, удержать всё в голове невозможно. Его обвинили в краже редкой книги и прогнали вон. Зилар пошёл коком на пиратский корабль, но случай выявил в нём магический талант. Он научился контролировать память - и свою, и своих противников.	-
	**Астра**[1]	Навигатор	Ж	человек	Мало кому известно истинное прошлое Астры, да и сама она не спешит о нём распространяться. Говорят лишь, что в поисках новых приёмов Магии Воды Астра побывала практически во всех уголках земли. Присоединившись к морским жрицам, она наконец в совершенстве овладела водными заклинаниями.	3 "Рог Бездны" HotA **Эвадне:** 3 "Рождённые в огне" HotA

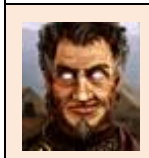
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Даргем**	Навигатор	М	человек	История Даргема - сплошные легенды. Говорят, некогда он в одиночку захватил целый форт - стрелы защитников просто не долетали до него. Немногие знают, что раньше Даргем был учеником чернокнижника в Нигоне, и именно познания в магии подземелий являются его козырем; зато многие убедились, что обстреливать его корабль из пушек и луков - пустое занятие.	5 "Гроза морей" HotA 6 "Гроза морей" HotA 4 "Рог Бездны" HotA 3, 4 "Рождённые в огне" HotA "Ва-Банк" HotA
	**Бидли**	Капитан	М	человек	Бидли – один из самых удачливых пиратов, орудующих у берегов Эрафии. Он всегда готов бросить вызов любым трудностям, и из любой авантюры выбирается целым. Кажется, в любом уголке света кто-нибудь желает ему смерти, но Бидли всегда выходит сухим из воды. Он сам превосходный воин, виртуозно владеющий саблей и мушкетом, и свою гвардию тренирует лично.	1, 3, 5 "Гроза морей" HotA 2-4 "Рог Бездны" HotA
	**Тарк**	Капитан	М	никс	Тарк - князь полумифического морского народа, долгое время считавшегося вымершим. Он осознал, что для возрождения его народа необходимо заручиться поддержкой сильных союзников, каковыми стали пираты. Как и все никсы, Тарк - могучий воин, способный сражаться и на суше, и в воде. Никсы боготворят его и стараются брать пример со своего повелителя.	3 "Гроза морей" HotA 4 "Гроза морей" HotA 3, 4 "Рог Бездны" HotA **Аскалаб:** 4 "Рождённые в огне" HotA
	**Балфор**[2]	Навигатор	М	человек	-	5 "Ва-Банк" HotA

1 – Астра основана на герое **Heroes I** и **II**, где она выступала за класс Колдуний.
2 – Балфор основан на Зиларе с изменённым портретом. Собственной биографии нет.



ФАБРИКА

Герой		Класс	Пол	Раса	Биография	Участие в кампаниях
	**Генриетта**[1]	Наёмник	Ж	полурослик	Даже скромный полурослик из эофольской глуши способен на подвиг, когда в ворота стучит невиданная беда. Новый мир, в котором больше нет соломенных крыш, морковных грядок и вечного ворчания стариков, изменил Генриетту, и теперь она сама готова менять его. Огонь криган превратил её родину в пепел и опалил её сердце, но в этом огне она выковала стальную волю.	1, 2, 3, 6, 7, 8 "Рождённые в огне" HotA
	**Сэм**	Наёмник	Ж	человек	С давних времён земляное масло приносило разорение фермерам Джадама — оно внезапно вырывалось фонтанами из недр, уничтожая их посевы и пастбища. Сэм, дочь и ученица искусного кузнеца, первой сумела укротить этого чёрного зверя, загнав его в трубу и заставив греть свой горн. Её изобретения сделали земляное масло кровью, пищей и оружием Бёртона.	2 "Рождённые в огне" HotA **Генриетта** с портретом Генриетты 4 "Рождённые в огне" HotA
	**Танкред**	Наёмник	М	человек	В бытность алхимиком Танкред узнал древний рецепт зелья, взрывающегося без участия магии. К его великому сожалению, ключевой компонент — селитра — на Антагариче почти не встречался. Лишь в Джадаме Танкред обнаружил целые пещеры, полные этого бесценного вещества, и довёл до совершенства конструкцию аркебузы, с чудовищной силой метающей крошечные снаряды.	3 "Рождённые в огне" HotA
	**Мельхиор**	Наёмник	М	человек	Мельхиор видит всё, что творится в самых отдалённых уголках чужого разума. Этот скрытый талант даёт бесценное преимущество, когда необходимо оценить силы и замыслы врага и убедить его согласиться на предложенные условия. Любой владетель, заручившийся услугами Мельхиора, может быть уверен — позорного мира ему заключать не придётся.	7 "Рождённые в огне" HotA

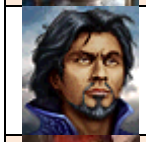
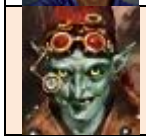
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Флорибер**[2]	Наёмник	М	человек	Флорибер известен как один из лучших на Энроте знатоков полевой хирургии — он ввёл в практику множество новых инструментов, помогающих ускорить операции и тем самым облегчить страдания раненых. Стабильное поступление опытного материала Флориберу обеспечивают эксперименты его подруги Виктории.	-
	**Вайнона**	Наёмник	Ж	тёмный эльф	Тёмные эльфы Джадама — выдающиеся путешественники и исследователи. Вайнона с детства обожала изучать окрестности Алвара и Шепчущий лес, выслеживая диких зверей и подмечая их повадки. Со временем она стала крупнейшим знатоком фауны Джадама, и сама многому научилась у летающих, ползающих и скачущих друзей.	6, 7, 8 "Рождённые в огне" HotA
	**Дьюри**	Наёмник	Ж	человек	Дьюри долго, но тщетно искала мага, который не просто пообещает, но и в самом деле сможет свести с её тела следы увечий, полученных в десятках битв. Один искусный кузнец сумел изготовить для неё латный щиток, заменивший проломленную хвостом виверны часть черепа, и с тех пор наёмница верит добротным доспехам куда больше, чем выдумкам волшебников.	7 "Рождённые в огне" HotA
	**Мортон**	Наёмник	М	гоблин	Ветеран войн между ограми и гоблинами Джадама и один из немногих, кому удалось пережить штурм Говдаровой Пади, Мортон поклялся отомстить «грязнокожим» за резню, стёршую его родной город с лица земли. Он оценивает качество своих баллист количеством огров, которых они способны пронзить одним выстрелом.	7 "Рождённые в огне" HotA
	**Селестина**	Изобретатель	**Ж**	полурослик	Авлийский друид, потерявший свою рощу, бродил по миру и дарил знания всем, кто желал их. В Таталии он оставил секреты природной магии и дочь Мирланду, а в Эофоле родилась Селестина — она и унаследовала другую грань его таланта. Отец научил её укрощать даже самых свирепых животных — не неумолимой строгостью, как таталийские звероловы, а искренней дружбой.	-
	**Тодд**[3]	Изобретатель	М	человек	Немногие учёные Бракады видели своими глазами молот и горн, не говоря уже о том, чтобы уметь управляться с ними. Тодду же пришлось освоить эти орудия — просто потому, что он не мог объяснить свои идеи кузнецам и медникам. Не было в Бракаде и многих нужных приборов и материалов — в погоне за ними Тодд объездил полмира, пока не обрёл всё искомое в Бёртоне.	5 "Рождённые в огне" HotA
	**Агар**[4]	Изобретатель	М	человек	Многие считали чернокнижника Агара безумцем, а потом и мертвецом. Если второе на поверку оказалось ошибкой, то насчёт первого консенсуса в научных кругах Энрота нет по сей день. Да, твари, которых создает Агар, несомненно жизнеспособны и функциональны — но с другой стороны, способен ли учёный в здравом уме вложить в живое существо столь мерзкие склонности и повадки?	4, 7 "Рождённые в огне" HotA
	**Бертрам**	Изобретатель	М	гном	Далеко не каждый гном способен не только сколотить состояние, но и заставить его работать. Бертрам покинул отчий дом, едва его борода достигла длины в два пальца. Странствуя по Антагаричу, он вкладывал деньги в алхимические и магические проекты и баснословно разбогател. Его золотом было оплачено воплощение многих идей, на которых ныне зиждится сила Бёртона.	5 "Рождённые в огне" HotA

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Расмонт**[4]	Изобретатель	М	человек	Буйный нрав не раз доводил Расмонта до беды — так вышло и при делёжке наследства Арчибальда Айронфиста, когда бывшие коллеги объединились против утомившего их вспышками гнева чернокнижника. Едва сумев унести ноги, Расмонт покинул Энрот. Он провёл годы за поиском и изучением древних скрижалей и научился усмирять свою ярость, взамен возбуждая её в других.	3, 7 "Рождённые в огне" HotA
	**Зиф**	Изобретатель	Ж	гремлин	Зиф долгое время была служанкой старого мага, который всегда смотрел на неё и ей сородичей свысока. Волшебник не подозревал, что у гремлинов слово «зиф» означает «свобода», и не знал, что она тайком слушает его лекции. Однажды Зиф затолкала в волшебный мешок половину лаборатории хозяина, спряталась в трюме корабля и навсегда покинула Бракаду.	3, 7 "Рождённые в огне" HotA
	**Виктория**	Изобретатель	Ж	человек	Высшая магия способна даже воскрешать мёртвых, но может ли рассчитывать на неё простой пехотинец, наступивший на мину? Увлечение столь коварным оружием не принесло Виктории уважения коллег, и всё же она посвятила жизнь его улучшению. Встретив Флорибера, изобретательница нашла и другое применение своим знаниям — механические конечности для увечных воинов.	7 "Рождённые в огне" HotA
	**Энсвита**	Изобретатель	Ж	человек	Ходят слухи, что именно Энсвита смешала яд, которым был отравлен первый император Регны Харек, после чего сбежала на Джадам. Если это так, то ей должно быть уже не менее шести веков от роду. Обычные люди столько не живут — и кем бы ни была эта таинственная старуха, все знают: стоит ей лишь повести бровью, как даже самые могучие воины роняют мечи и копья.	7 "Рождённые в огне" HotA
	**Тавин**[5]	Наёмник	М	полурослик	Тавин — это едва ли не единственный полурослик, который вступил в войска Эрафии. Другие полурослики не одобряют его образ жизни, ведь этот народ не любит приключений. Тем не менее, они уважают Тавина, хотя побаиваются и сторонятся его. Когда кригане вторглись в Эофол, Тавин быстро стал лидером местного сопротивления, и всё ещё готов защищать свою родину.	8 "Рождённые в огне" HotA
	**Мёрдок**	Наёмник	М	человек	Мёрдок — это человек, которого можно назвать профессиональным авантюристом. Едва ли он любит что-то больше, чем деньги и славу. Поэтому-то, сколотив отряд таких же отчаянных голов, Мёрдок отправился на поиски приключений на просторах Джадама. Кто знает, куда судьба занесёт его в следующий раз.	7 "Рождённые в огне" HotA 2 "Ва-Банк" HotA 3, 4 "Ва-Банк" HotA
	**Фредерик**	Изобретатель	М	человек	Фредерик вёл жизнь рядового бракадского мага и алхимика, разве что был несколько более любопытен большинства своих коллег. Это любопытство сначала заставило его экспериментировать с механизмами, а затем — проводить запрещённые опыты. В результате Фредерику пришлось бежать из Бракады, и теперь он ищет лучшее место для своих занятий.	1 "Рождённые в огне" HotA 2, 3, 4 "Рождённые в огне" HotA
	**Стина**[6]	Наёмник	Ж	человек	-	7 "Рождённые в огне" HotA
	**Валкест**[7]	Наёмник	М	человек	-	7 "Рождённые в огне" HotA

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Винцельс**[8]	Наёмник	М	человек	-	7 "Рождённые в огне" HotA
	**Янгард**[9]	Наёмник	М	человек	-	7 "Рождённые в огне" HotA
	**Юмендер**[9]	Изобретатель	М	человек	-	7 "Рождённые в огне" HotA
	**Элдериан**[9]	Изобретатель	М	человек	-	7 "Рождённые в огне" HotA
	**Кри**[10]	Изобретатель	М	гремлин	Кри — мятежный гремлин, сбежавший из Бракады в подземелья. Говорят, он по сей день бродит по ним, строя козни путникам и наводя мастерские иллюзии.	3 "Ва-Банк" HotA

1 – В 4 миссии кампании «Рождённые в огне» Генриетта условно установлена на карте как вражеский герой.
2 – Портрет Флорибера основан на персонаже Олега Янковского из фильма «Тот самый Мюнхгаузен».
3 – Портрет Тодда основан на персонаже Кристофера Ллойда из фильма «Назад в будущее».
4 – Агар и Расмонт основаны на героях **Heroes I** и **II**, где они выступали за класс Чернокнижников.
5 – Сюжетно Тавин упоминается в текстах кампаний Клинка Армагеддона.
6 – Стина основана на Сэм с изменённым портретом. Собственной биографии нет.
7 – Валкест основан на Флорибере с изменённым портретом. Собственной биографии нет.
8 – Винцельс основан Тавине с изменённым портретом. Собственной биографии нет.
9 – Янгард основан на Танкреде, Юмендер основан на Фредерике, а Элдериан основан на Тодде, с изменёнными портретами.
10 – Кри основан на Зиф.

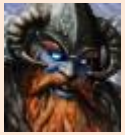




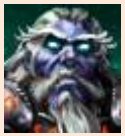
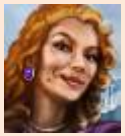

КРОНВЕРК

Герой		Класс	Пол	Раса	Биография	Участие в кампаниях
	**Дуин**[1]	Вождь	М	снежный эльф	На поле, где по весне собираются эльфы всего Вори, дабы посостязаться в воинском мастерстве, уже много лет стоит памятный камень с именем — Дуин Железная Рука: ещё никто не смог метнуть сулицу дальше. Дуин столь же прям и твёрд, как его непревзойдённое копьё, и многие отцы выказывают высшую степень почтения, отдавая ему в учение старших сыновей.	-
	**Ойдана**[2]	Вождь	Ж	снежный эльф	В каждом племени есть тот, кто возводит свою родословную к Ойдане, и её называют Матерью Вождей — только ей самой давно не интересны дрязги между неразумными детьми. Она прожила на свете слишком долго, чтобы выбирать, кому из потомков отдать предпочтение — ей равно дороги все, в ком ещё живёт кровь древнего Вори.	-

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Нэя**[3]	Вождь	Ж	снежный эльф	Не уложить цель единственным выстрелом порой означает умереть от голода. Уроженка самой суровой части Вори, ледников Волье, Нэя знакома с этим не понаслышке — такая участь постигла не одного охотника её племени. Сегодня лишь немногие из эльфов Вори предпочитают лук мощному копью, но Нэя всегда знает, куда метить, чтобы даже лёгкая стрела принесла смерть.	-
	**Эйктурн**[4]	Вождь	М	ётун	Ётуны предельно серьёзно трактуют знамения свыше, и те из них, кому довелось родиться в дни, когда в звёздном небе раскинул рога Великий Овен, знают, что их жизнь навсегда связана с этими своенравными и безгранично смелыми существами. Эйктурн с детства бесстрашно покорял горы в обществе своих крутороги друзей и твёрдо уверен: только они никогда его не предадут.	-
	**Крейле**	Вождь	Ж	ётун	Отец-конунг отказал Крейле в праве наследовать ему. Дочь не стала спорить с надменным стариком — она решила, что сама найдёт тех, кто примет её главенство. Крейле бросила вызов вожаку самого многочисленного на Вори стада мамонтов, голыми руками повергла его наземь и обломала ему бивень. Теперь, трубя в сделанный из него боевой рог, она ведёт в бой уже своё стадо.	-
	**Спадум**	Вождь	М	йети	Спадум — не самый могучий воин и не самый удачливый охотник среди йети, но уважение к нему соплеменники питают безграничное. Разгадка проста: он в совершенстве выучил языки других народов, населяющих Вори, и благодаря этому всегда способен постоять за своих в спорах за хорошие угодья, не доводя дело до ненужного кровопролития.	-
	**Кинр**[11]	Вождь	М	кобольд	Многие полагают, что Кинр — это не имя, а звание или титул, потому что Кинр был среди кобольдов всегда. Он — тот, кто возглавляет поисковые партии и вызволяет шахтёров из заваленных штреков. По зову Кинра любой кобольд бросает все занятия и беспрекословно слушается его приказов, поскольку знает, что на кону — жизни.	-
	**Эргон**[5]	Вождь	М	человек	Эргон провёл всю свою долгую жизнь в непрестанном движении — служил в гвардии лорда Слейера в Энроте, охранял эльфийские караваны в Джадаме, наёмничал в Антагариче, и лишь на склоне лет понял, что хочет осесть там, куда, кажется, приходит отдыхать само время. Впрочем, таланта к устройству стремительных маршей он не утратил и теперь.	-
	**Крив**[6]	Старейшина	М	снежный эльф	Когда шаманы решили, что без щедрой жертвы боги не дадут их племени новой весны, жребий пал на Крива. Прикованный к рунному камню, он ждал смерти, и та явилась ему в образе белой совы, но взяла только его глаза, подарив взамен дар видеть сквозь время. Вернувшись ослепшим, но живым, он точно предсказал приход тепла и по праву стал первым среди шаманов.	-
	**Глаций**[7]	Старейшина	М	снежный эльф	Покрытые многолетними снегами просторы Вори только кажутся безжизненными — тот, кто знает, что искать, всегда найдёт среди бесплотных обитателей этих краёв собеседника, а то и источник сил. Глаций недаром прослыл Грозой Духов: от них остаются лишь рассыпающиеся колдовским светом оболочки, когда он выпивает их энергию и насылает её на недругов.	-
	**Сияль**[8]	Старейшина	Ж	снежный эльф	Путь Сияли на поле боя всегда усыпан осколками ледяных статуй, в которые она превращает своих врагов. Говорят, что и знаменитое Хрустальное Озеро, которое остаётся замёрзшим, даже когда в округу приходит короткое лето — её рук дело; когда-то его воды, ныне недвижные, поглотили всё племя, чей вождь вызвал её гнев, и навеки обратились в лёд.	-

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Далтон**	Старейшина	М	ётун	Ётуна не так-то просто ранить обычным оружием, но глупец тот, кто думает, что эти исполины пренебрегают защитой. Далтон — самый искусный бронник среди всех, кто способен выковать снаряжение таких колоссальных размеров. И пусть руды Вори бедны: Далтон проник в секреты колдовства, чтобы его изделия могли выдержать даже ярость ледяного демона.	-
	**Биарма**[9]	Старейшина	Ж	ётун	На Вори каждый знает: если никакие средства не возымели успеха в лечении недужного, то остаётся только один выход — обратиться с мольбой к старухе Биарме. К ней приходят те, кому уже не важно, какие у Биармы соображения насчёт того, кто достоин получить ещё один шанс, а кто — лишь украсить своим черепом частокол возле её уединённого жилища.	-
	**Акка**[10]	Старейшина	Ж	йети	Болтают, будто йети не боятся мороза из-за толстой шкуры и густого меха. На деле же они обязаны этим колдовской силе, что живёт внутри каждого из них и согревает их тела. Редкий йети способен осознанно управлять ею, а Акка — одна из самых искусных. Ключом к её мастерству стало изучение природы неистовства, в которое часто впадают в бою, её сородичи.	-
	**Вехр**[11]	Старейшина	Ж	кобольд	Золотой Зуб — так соплеменники прозвали Вехр ещё задолго до того, как она вставила себе клыки из чистого металла взамен стёртых. Зубы были и остаются её главным инструментом, ведь она наделена талантом постигать состав горной породы, просто раскусив её. Конечно, с таким даром она не разменивается на мелочи: её специальность — поиск богатых золотых жил.	-
	**Аллора**	Старейшина	Ж	человек	Эта загадочная женщина прибыла на Вори с материка, где, по слухам, её хотели казнить за попытку вмешаться в порядок наследования в каком-то баронстве. Сама Аллора это отрицает, однако среди чар, которыми она владеет превосходно, есть такие, что влияют и на тела, и мысли других разумных. Возможно, лишь из-за этого её приняли на Вори и пока не изгнали.	-
	**Гаугир**	Старейшина	М	ётун	Мать Гаугира ходила по морям и однажды вернулась из похода в дальние земли, нося под сердцем дитя. Гаугир очень тяготился тем, что глаза у него не ледяные, как подобает приличному великану, и положил зарок отыскать самые большие и чистые кристаллы, чтобы сотворить себе новые. Один он уже нашёл, но идеальную пару к нему подобрать пока не смог.	-

1 – Дуин (Мэл Дуин) – центральный персонаж одного из иммрамов в мифологии ирландских кельтов. Также dhuine (-кельт.) означает «человек, мужчина», и созвучно с «дуть» (-слав.). Прозвище Дуина – Железная рука, что отсылает к чешскому спортсмену, рекордсмену по метанию копья Яну Железному.

2 – Ойдана – одно из популярных славянских женских имён, означающее «данная, отданная (богом)».




3 – Нэя – женское имя в ирландской культуре, означающее «святая женщина» или «женщина сильного духа». Также отсылает к колдунье Наине из «Руслана и Людмилы», а также к сибирским топонимам, типа Зея, Бурея и т.д.

4 – Эйктурн – от мифического скандинавского оленя Эйктюрнира.

5 – Эргон – герой Варваров из **Heroes I** и **II**, выступавший на стороне вождя Слейера, как и сказано в биографии. Его специализация – отсылка к тому, что Варвары в первой части имели бонус к передвижению по пересечённой местности, а во второй – вторичный навык Поиск пути.

6 – Крив, действительно является производным от «кривой», что также означает и «лишённый зрения».

7 – образ Глация основан на реальном эвенкийском шамане Фёдоре Полигусе и короле эльфов Трандуиле из Властелина колец, а имя – «лёд» (-лат.).

8 – Сияль от славянского «сиять», а также является отсылкой к Циель из Сопряжения, тоже специалистке по некой молнии.

9 – Биарма – производное от Биармии, области на севере Восточной Европы, известной по скандинавским сагам и летописям.

10 – Акка созвучно с божеством-праматерью из саамских верований. С финно-угорских языков означает «старуха».

11 – Кинр и Вехр – имена сверхъестественных существ из мифологии дальневосточного народа нивхов.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Раса, пол, модели героев на карте и в битве

Раса героя не является игровым элементом и нигде не используется. Однако она прописана во всех мануалах (именно из них взята информация о расе в таблицах выше), а также в коде игры. Но в коде имеются неточности. Так все герои, добавленные в дополнениях (герои кампаний и Сопряжения), отмечены расой Человек, кроме Джелу – он отмечен как эльф.

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

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

Герои на карте приключений и в битвах представлены одной моделью для каждого класса, независимо от пола. Единственным моментом в игре, на который влияет пол героя, является сообщение при попытке вызвать элементалей разных видов при помощи заклинаний. В этом случае игра пишет: *«Так как героем %Имя уже были вызваны другие элементали (%Вид), никто, кроме них, больше не придёт к %s на помощь»*, где **%s** – местоимение «нему» или «ней» в зависимости от пола героя.
Если определённому герою поменять пол в Редакторе карт, то это никак не отразится в игре и модель героя будет соответствовать изначальному полу этого героя (баг)

Класс	муж.	жен.		Класс	муж.	жен.	
Рыцарь				**Варвар**			
Священник				**Боевой маг**			
Рейнджер				**Повелитель зверей**		-	
Друид				**Ведьма**	-		
Алхимик				**Воитель стихий**			
Волшебник				**Элементалист**			
Одержимый				**Капитан**			
Еретик				**Навигатор**			
Рыцарь смерти				**Наёмник**			
Некромант				**Изобретатель**			
Лорд				**Вождь**			
Чернокнижник				**Старейшина**			

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

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Класс	муж.	жен.		Класс	муж.	жен.	
Рыцарь				Варвар			
Священник				Боевой маг			
Рейнджер				Повелитель зверей		-	
Друид				Ведьма	-		
Алхимик				Воитель стихий			
Волшебник				Элементалист			
Одержимый				Капитан			
Еретик				Навигатор			

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Рыцарь смерти				**Наёмник**		
Некромант				**Изобретатель**		
Лорд				**Вождь**		
Чернокнижник				**Старейшина**		

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

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

1.8 Опыт и уровень



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

Существует несколько различных способов, позволяющих повысить опыт героя:

- Посещение объектов на карте приключений, предлагающих дополнительный опыт
- Проведение боёв с противниками, когда в случае победы ваш герой получает количество опыта, численно равное суммарной величине здоровья всех убитых вражеских существ, плюс **500** опыта за поверженного героя, и плюс **500** опыта за взятие вражеского города.
  - Если противник сбежал или откупился с поля боя, то суммарная величина здоровья оставшихся у него существ **не** учитывается и 500 очков опыта за победу над героем противника в этом случае также **не** начисляется.
  - Вызванные элементали, боевые машины и Клоны **не** учитываются.
  - Существа, воскрешённые без Продвинутой или Экспертной Магии земли – учитываются. Причём после такого воскрешения, последующие атаки по этому отряду будут наносить ущерб по изначальным существам, а затем только по воскрешённым.

  Например: красный герой убивает 20 Копейщиков противника. Синий герой использует Воскрешение без Магии земли, и восстанавливает отряд Копейщиков. Красный вновь убивает 20 Копейщиков. Синий сбегает, а красный – получает 400 опыта за 40 убитых Копейщиков. Если бы синий имел Продвинутую Магию земли, то красный получил бы только 200 опыта за 20 итого убитых, а если бы синий при этом перед бегством использовал ещё раз Воскрешение, то красный вообще не получил бы опыта, т.к. отряд Копейщиков был полностью восстановлен.

  - Дополнительное здоровье существ от артефактов и Палатки первой помощи **не** учитывается.
  - Опыт за своих существ, даже убитых вами (например, Облаком огня Магогов) **не** даётся.
  - Если герой откупается или сбегает с поля боя, то он **не** получает опыт, даже если кого-то успел убить.
- Получение дополнительного опыта от вторичного навыка Обучаемости, добавляющего 20%, 40% или 60% к величине получаемого опыта, а также специализации по Обучаемости.

  Навык Обучаемости даёт +5%, +10% или +15% к получаемому опыту
- Герой получает дополнительный уровень при получении или улучшении Обучаемости, а также дополнительный опыт, необходимый ему для получения нового уровня, при старте карты с навыком Обучаемость.

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

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

1 – Начиная с 13 уровня, прирост очков опыта увеличивается на 20% по отношению к предыдущему значению прироста, по формуле: **$ОП_{diff}(N) = [ОП_{diff}(N-1) * 1,2]$** , где **$ОП_{diff}$** – количество опыта, требуемого для указанного уровня, минус количество опыта, требуемого для предыдущего уровня. Округление вниз.

Уровень развития всех героев ограничен уровнем 74 и далее не повышается.

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

3 – В Редакторе карт герою можно задать отрицательное количество опыта, вплоть до -9999999. Для этого необходимо скопировать отрицательное число из любой другой программы, например из Блокнота, и вставить в поле опыта героя. При старте такой карты герой будет иметь нулевой уровень, и чтобы получить уровень 1, ему корректно необходимо будет получить опыта столько, чтобы погасить весь отрицательный опыт до нуля, и далее получить ещё 1000 опыта. При посещении Древа знаний, герой с отрицательным опытом не получит новый уровень, а опыт уйдёт ещё в больший минус на 105 очков.

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

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

В Редакторе карт можно настроить корректного героя вплоть до 30000 уровня, запретив ему получение опыта. В игре будет указано, что герою установлен фиксированный уровень, а его опыт будет отображён как «нет».

Немного информатики: в игре для всех числовых величин выделяется определённое количество байтов памяти (1 байт = 8 бит), где верхний бит может быть знаковым. Так, например, 4 байта могут вмещать числа от -2 147 483 648 до +2 147 483 647, включая 0 (2^31-1). Как только число достигнет максимального своего значения, происходит смена знака (в старшем разряде 0 сменяется на 1), и после 2 147 483 647 число становится равным -2 147 483 648.

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

Некоторые предельные числовые значения:

Для опыта героя (4 байта со знаковым битом = 2^31) – 2 147 483 647 опыта. Дальше значения уйдут в отрицательные.

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

Для уровня героя (2 байта со знаковым битом = 2^15) – 32767 уровень. Однако невозможно повысить уровень героя до таких значений без изменения количества опыта.

Для количества нанимаемых существ в городе (2 байта со знаковым битом = 2^15) – 32767 существ. Дальше значения уйдут в отрицательные с невозможностью найма.

Для количества существ в одном отряде героя (4 байта со знаковым битом = 2^31) – 2 147 483 647 существ. Дальше значения уйдут в отрицательные. Подробнее про отрицательный отряд см.в разделе «Известные баги». Если в быстрой битве будут сражаться 2 отряда по 2 147 483 647 существ, то она завершится ничьей и поражением обоих героев. В обычной битве с такими отрядами не будет работать горячая клавиша **Q**.

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

Для количества наносимого отрядом урона (4 байта со знаковым битом = 2^31) – 2 147 483 647 урона. Далее значения уйдут в отрицательные, и наносимый урон будет приравнен к 1.

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

Для количества существ в отряде в бою в мини-рамке рядом с отрядом – 9 999 999 существ. Далее просто не отображаются восьмой и дальнейшие знаки. Знак **k**, обозначающий тысячи, также не появляется. Для количества существ в Событиях и Ящиках Пандоры (2 байта со знаковым битом = 2^15) – 32767 существ. Для количества существ в нейтральных отрядах на карте (2^12) – 4095 существ.

Для количества Шахт в Обзоре королевства (1 байт со знаковым битом = 2^7) – 127 шахт. Дальше значения уйдут в отрицательные. Кроме отображения это ни на что не влияет.

Для количества маны у героя (2 байта со знаковым битом = 2^15) – 32767 единиц. Дальше мана станет отрицательной и никакое заклинание применить будет нельзя, даже Гром титана за 0 маны. Принудительно максимальная мана героя ограничена 999, и при попытке получить ещё через Событие, Ящик Пандоры или Хижину провидца, мана будет отнята до 999 единиц и окошко корректно покажет получение отрицательного значения маны. Хотя остальные способы повышения маны работают корректно (Интеллект, Водоворот маны, Магический ручей и Черти).

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

Для первичных навыков героя (1 байт со знаковым битом = 2^7) – 127 очков. Далее значения уйдут в отрицательные. При этом отрицательные и нулевые значения силы магии и знания у героя приравниваются к 1. Отрицательные атака и защита приравниваются к 0. Значения первичных навыков выше 99 приравниваются к 99. Значения атаки и защиты ниже нуля приравниваются к 0. Значения силы магии и знаний ниже 1 приравниваются к 1.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Для количества дней на карте в таблице рекордов (2 байта со знаковым битом = 2^15) – 32767 дней (1171 месяцев 2 недели и 1 день). Далее значения уйдут в отрицательные с соответствующим пересчётом очков за игру.

Для количества месяцев на карте (2 байта = 2^16) – 65535 месяцев. Далее значения переходят через 0, и наступает 0 месяц 1 неделя 1 день. Если выиграть игру на этом месяце, то мы получим отрицательное количество дней с соответствующим пересчётом очков за игру (-27 дней на 0-1-1), т.к. месяц 1 неделя 1 день 1 считается как 0.

Для количества очков передвижения героя на карте (4 байта со знаковым битом = 2^31) – 2 147 483 647 mp. Дальше значения уйдут в отрицательные и запас хода героя обнулится.

Для количества ресурсов (4 байта со знаковым битом = 2^31) – 2 147 483 647 единиц. Дальше, если получить ресурс, значения обнулятся, а если обменять 1 ресурс на Рынке – уйдут в отрицательные, которые невозможно потратить или передать другому игроку.

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

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

Максимальное количество ответных ударов у существа за раунд (если копить их каким-то образом) ограничено 2^31 ответами. Это 2 147 483 648 ответов.



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

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

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

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

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

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

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

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

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

Благодарности за помощь в написании раздела: **Sav**, forum.df2.ru, **Demyan**, heroesportal.net, **RoseKavalier**, heroescommunity.com, **Biobob**, heroescommunity.com..

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

II МАГИЯ

2.1 Заклинания

Каждый герой, имеющий Книгу заклинаний или специальные артефакты, может использовать заклинания, оплачивая их своими очками маны.

Все заклинания делятся по уровням (1…5), школам (воздух, земля, огонь и вода), подшколам (ударные, разум, молния и холод) и типам (боевые и походные), а также различаются механикой применения (мгновенные и целевые).

Каждое заклинание имеет свой эффект, который может быть изменён развитием определённой Магии стихии героя. Базовый уровень развития Магии стихии только снижает стоимость использования заклинания на 1...5 единиц в соответствии с его уровнем. Исключением является Дверь измерений. Продвинутый и Экспертный уровень развития Магии стихии изменяют (усиливают) эффективность заклинания.

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

Заклинания, не принадлежащие к определённой стихии

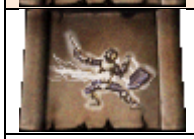
Заклинание		Ур	Тип	Цена, мана	Д	Эффект заклинания в зависимости от уровня развития школы магии:		
						Базовая магия	Продвинутая магия	Экспертная магия
	**Волшебная стрела*** Магическая стрела (ударное)	1	Б	5	-	Выбор цели: вражеское существо. Наносит **СМ*10 + 10** урона	То же, но **СМ*10 + 20** урона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

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

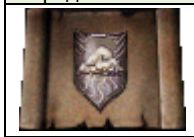
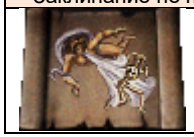
Магия воздуха

Заклинание		Ур	Тип	Цена, мана	Д	Эффект заклинания в зависимости от уровня развития Магии воздуха:		
						Базовая магия	Продвинутая магия	Экспертная магия
	**Ускорение**	1	Б	6	СМ	Выбор цели: дружественное существо. Скорость **+3**. Снимает Медлительность с цели	То же, но Скорость **+5**	Мгновенное. Скорость всех дружественных существ **+5**. Снимает Медлительность с целей

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Просмотр воздуха**	1	П	2	-	Мгновенное. Показывает расположение всех артефактов на уменьшенной карте "Просмотр мира". Свитки, Грааль и Ящики Пандоры не показываются	То же + Показывает всех героев на карте	То же + Показывает все города
						Эффект заклинания сохраняется до конца хода игрока, даже при закрытии окна просмотра. Информацию можно повторно посмотреть в окне "Просмотр мира"		
						В игре в Книге магии перепутаны иконки Просмотра воздуха и Просмотра земли (баг)		
	**Защита от воздуха**	2	Б	7	СМ	Выбор цели: дружественное существо. Получаемый урон от магии воздуха **-50%**	То же, но **-75%**	Мгновенное. Получаемый урон от магии воздуха всеми дружественными существами **-75%**
						Защита от воздуха снижает получаемый урон от магии воздуха на 30%, 50% или 50% массово		
- Эффект заклинания действует совместно со способностями големов снижать получаемый урон от магии. Сначала рассчитывается урон ударного заклинания с учётом защиты голема от магии. Полученное значение пересчитывается с учётом Защиты от воздуха. - Герои ИИ всегда видят вашу Книгу заклинаний. Они не станут колдовать Защиту от воздуха, если у вас нет ударной магии воздуха. И наоборот								
	**Молния*** Удар молнии (ударное) (магия молнии)	2	Б	10	-	Выбор цели: вражеское существо. Наносит **СМ*25 + 10** урона	То же, но **СМ*25 + 20** урона	То же, но **СМ*25 + 50** урона
	**Разрушающий луч**	2	Б	10	-	Выбор цели: вражеское существо. Защита **-3**, но не ниже 0	То же, но Защита **-4**	То же, но Защита **-5**
						На самом деле длительность действия Разрушающего луча ограничена 255 раундами боя, как Оплетение или Берсерк		
- Эффект Разрушающего луча суммируется при повторном наложении. - Разрушающий луч действует до конца боя и не снимается Лечением и Снятием заклинаний. - После воскрешения отряда эффект Разрушающего луча, наложенного до смерти, сохраняется. - ИИ не знает о суммировании эффектов при наложении нескольких Разрушающих лучей и не пользуется этим. - Если существо находится под действием Каменной кожи и/или Молитвы, и в это время на него наложить несколько Разрушающих лучей и/или Кислотных дыханий Ржавого дракона, то по окончании действия Каменной кожи и/или Молитвы Защита этого существа станет отрицательной. Отрицательные баллы Защиты корректно учитываются при расчете урона, т.е. урон по такому существу будет выше								
	**Точность**	2	Б	8	СМ	Выбор цели: дружественное существо-стрелок (или Баллиста, Пушка, Катапульта). Атака при стрельбе **+3**	То же, но Атака цели при стрельбе **+6**	Мгновенное. Атака всех дружественных существ-стрелков и боевых машин при стрельбе **+6**
						- В параметрах стрелка показывается атака с учётом Точности, если стрелок может стрелять, и не перекрыт. Если активирована атака в ближнем бою, то в параметрах показывается атака без учёта Точности		
	**Удача**	2	Б	7	СМ	Выбор цели: дружественное существо. Удача **+1** . Не действует на Палатку первой помощи, Подводу с боеприпасами и Катапульту	То же, но Удача **+2**	Мгновенное. Удача всех дружественных существ **+2**
						Заклинание Удача может накладываться на Палатку первой помощи и Тележку с боеприпасами, не смотря на то, что они не подвержены действию удачи. Эффект действует начиная с хода следующего отряда, т.е. не действует на отряд, во время хода которого Удача была применена (баг)		

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Маскировка***	2	П	4	до след. хода до конца дня	Мгновенное. Скрывает армию героя от противников. Вместо этого они видят, будто армия состоит из отрядов наиболее сильных существ героя по AI_Value одного существа. Количество существ в отрядах не меняется. Действует только против игроков-людей, но не против ИИ	То же + Скрывает количество существ в отрядах. Вместо этого противники видят, будто в каждом отряде 1-4 (до 5) существ. При помощи Видений противник увидит 0 существ в каждом отряде	То же, но противники видят, будто армия состоит из улучшенных отрядов 7 уровня из стартового города игрока. Для Фабрики отображаются Джаггернауты
- Если стартовых городов несколько, то маскировочные отряды выбираются случайному из них при старте карты. Если стартовых городов нет, то выбирается по родному городу для класса героя. - Заклинание не появляется в Крепости								
Стоит учитывать, что при игре на последнем цвете игрока из имеющихся (например, на розовом), от Маскировки вообще не будет никакого эффекта, т.к. она будет действовать только до конца дня, т.е. перед началом хода красного игрока на следующий день, эффект Маскировки уже спадёт. В онлайн-игре на 2 игроков-людей, синему вообще нет смысла использовать Маскировку								
	**Воздушный щит**	3	Б	12	СМ	Выбор цели: дружественное существо. Получаемый урон от стрельбы **-25%**	То же, но **-50%**	Мгновенное. Получаемый всеми дружественными существами урон от стрельбы **-50%**
При осаде города, существа под действием Воздушного щита получают больше урона от Стрелковых башен (баг)								
	**Гипноз** (магия разума)	3	Б	18	СМ	Выбор цели: вражеское существо. Даёт контроль над отрядом, имеющим не более **СМ*25+10** здоровья. Здоровье берётся с учётом эффектов Яда, Старости, артефактов здоровья и бонуса Палатки первой помощи	То же, но здоровье должно быть не более **СМ*25+20**	То же, но здоровье должно быть не более **СМ*25+50**
- Противник не сможет атаковать загипнотизированное вами существо, а вы его – сможете. При этом он будет отвечать на атаки (хотя в Мануале сказано, что можно не опасаться возмездия – баг описания). - Вы можете использовать способности загипнотизированного существа, например, воскрешать своих существ Архангелом противника, но не сможете открыть ворота его города при осаде. - Загипнотизированное вами существо продолжает считаться вражеским – на него нельзя накладывать ваши положительные заклинания, его нужно уничтожить для победы и т.п. - Загипнотизированное вами существо не блокирует вражеских стрелков, но всё ещё блокирует ваших. Противники блокируют стрельбу загипнотизированного вами стрелка. - На загипнотизированного не действуют ни чьи массовые заклинания, кроме Снятия заклинаний. - На загипнотизированное вами существо действует вражеское Воскрешение, воскрешение от Жертвы, но противник не сможет принести его в Жертву. - Если телепортировать ваше существо под Гипнозом врага так далеко, что им некого будет бить, то ИИ перестанет его использовать или начнёт перемещаться им по 1 гексу туда-сюда (баг) – альтернатива снятию Гипноза. ИИ не учитывает то, что загипнотизированный отряд противника не может блокировать его же стрелков, и продолжает пытаться это сделать в определённых ситуациях (баг). Если во время хода загипнотизированного вами отряда ИИ снять с него Гипноз (например, массовым Снятием заклинаний), то он вернётся под управление ИИ и автоматически сделает ход в вашу пользу – атакует своего же в ближнем бою или переместится на 1 гекс. Сказочный дракон в такой ситуации сможет ударить заклинанием себя, в том числе и целевым заклинанием. Стрелковые отряды просто пропускают ход (не Ждут и не встают в Защиту) (баги) - Загипнотизированное вами существо нельзя Телепортировать, но противник сможет его Телепортировать. - Для загипнотизированного вами существа учитываются ваши навыки Нападения, Сопротивления, Стрельбы и Доспехов, а не противника. Также учитываются ваши бонусы удачи и боевого духа, Золотого лука, Лука снайпера, артефактов, дающих защиту от заклинаний, артефактов на Сопротивление и Стрельбу. Например, взяв под контроль существо противника, имеющего Кулон отрицательности, можно бить это существо Молнией или Цепной молнией. Или же, имея в своей армии только Ифритов, можно взять под контроль существо противника, имеющего Клинок Армагеддона, и безопасно бить его Армагеддоном. То же работает и с прочими кулонами, дающие защиту от магии. Подобные приёмы часто используются в авторских картах-головоломках. - Гипноз снимает Берсерк с цели. - Здоровье отряда считается по максимальному запасу, т.е. слабый герой не сможет, например, взять под контроль 1 Кристального дракона, даже если у того осталось 1 здоровье. **- Внимание!** Если загипнотизированное существо атакует существо с массовой атакой (Цербер, гидра, Психический элементаль, Элементаль магии), то ответный удар такого существа нанесёт 0 урона (баг). Дело в том, что такие массовые атаки запрограммированы не наносить урон своим. Не смотря на наш Гипноз, существо всё ещё считается вражеским и всё ещё не получает урон от своих. Хотя в обратную сторону работает корректно – загипнотизированная гидра наносит урон своим. - Сказочный дракон, загипнотизированный героем ИИ, может атаковать сам себя целевыми заклинаниями (Волшебная стрела, Ледяная молния, Молния). Игроку так делать нельзя (баг). - Заклинание не появляется в Некрополисе								
	**Упокоить нежить*** Уничтожение мертвецов (ударное)	3	Б	15	-	Мгновенное. Наносит **СМ*10 + 10** урона всем существам Некрополиса и Мумиям на поле боя. Заклинание не появляется в Некрополисе	То же, но **СМ*10 + 20** урона	То же, но **СМ*10 + 50** урона

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Контрудар**	4	Б	24	СМ	Выбор цели: дружественное существо. Даёт возможность отвечать на **2** атаки за раунд	То же, но даёт возможность отвечать на **3** атаки за раунд	Мгновенное. Все дружественные существа получают возможность отвечать на **3** атаки за раунд
	- Если снять Контрудар с цели, то он всё равно будет работать до конца текущего раунда (баг). - Если существо под действием Контрудара будет убито, то после его воскрешения (любым способом) заклинание хоть и будет снято, но количество дополнительных ударов от него сохранится до конца текущего раунда (баг). При этом, если на него наложить Контрудар снова, то количество дополнительных ударов суммируется с имеющимися. Таким образом для любого существа можно накопить неограниченное количество ответных ударов до конца раунда, например, колдуя Контрудар и воскрешая его Архангелами							
	**Цепная молния*** (ударное) (магия молнии)	4	Б	24	-	Выбор цели: вражеское существо. Наносит **СМ*40+25** урона, затем наносит **50%** этого урона ближайшему к цели существу, затем **25%** урона ближайшему ко второй цели существу, затем **12,5%** урона ближайшему к третьей цели существу. Округление вниз	То же, но **СМ*40+50** урона первой цели + Наносит **6,25%** урона ближайшему к четвёртой цели существу	То же, но **СМ*40+100** урона первой цели
	- Количество целей Цепной молнии может быть меньше указанного в описании из-за срабатывания Сопротивления, наличия защищённых от магии 4 уровня существ или от магии в целом. - Урон побочным целям считается в % от урона по формуле, т.е. если какая-либо цель в цепочке получает сниженный урон (голем, Защита от воздуха), то это никак не влияет на остальные цели, и они получат свой урон, рассчитанный по формуле							
	При расчёте ценности колдовства Цепной молнии ИИ не учитывает возможность его отражения Волшебным зеркалом Сказочного дракона (баг)							
	**Волшебное зеркало**	5	Б	25	СМ	Выбор цели: дружественное существо. Даёт **20%** шанс отражения вражеского заклинания на случайное вражеское существо, являясь его основной целью	То же, но даёт **30%** шанс	То же, но даёт **40%** шанс
	- Волшебное зеркало не отражает массовые и площадные заклинания. Заклинание не может отразиться дважды. - Если заклинание отражается на существо, которое к нему невосприимчиво, то его эффект мгновенно прерывается (анимация сопротивления), но от цели оно считается отражённым, герой потратит ману и возможность колдовства в этом раунде. - Волшебное зеркало даёт цели защиту от Гипноза, но не снимает его, если Гипноз на цели уже есть. - Волшебное зеркало не отражает заклинания Сказочного дракона и другие магические способности существ. - ИИ при расчёте ценности колдовства героем учитывает Волшебное зеркало на цели, и желание колдовать на такой отряд у него значительно падает (в частности, если шанс отражения заклинания равен 50%, то ценность колдовства на такой отряд ИИ приравнивает к 0). - Заклинание не появляется в Инферно и Некрополисе							
	Волшебное зеркало отражает только заклинания, колдуемые героями под управлением человека. Заклинания героев ИИ не отражаются (баг). Также ИИ некорректно рассчитывает ценность колдовства Цепной молнии на цель с Волшебным зеркалом (баг)							
	**Элементаль воздуха**	5	Б	25	-	Мгновенное. Вызывает на поле боя **СМ*2** Воздушных элементалей	То же, но вызывает **СМ*3** Воздушных элементалей	То же, но вызывает **СМ*4** Воздушных элементалей
	- Вызов происходит на случайный гекс в ряде начальной расстановки армии героя. Если свободных гексов нет, то вызывается во второй вертикальный ряд и т.д. - После боя элементали не сохраняются в армии. - Заклинание не появляется в Оплоте, Инферно и Темнице							
	Нельзя вызывать других элементалей после вызова Элементалей воздуха							

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Дверь измерений**	5	П	25	-	Выбор цели: свободная клетка карты в пределах экрана (8 клеток вверх, 9 клеток в остальные стороны). Перемещает героя на клетку карты. Можно использовать **2** раза в день (без Магии воздуха – **1** раз в день). Отнимает **300** очков движения (mp)	То же, но можно использовать **3** раза в день	То же, но можно использовать **4** раза в день. Отнимает **200** очков движения (mp)

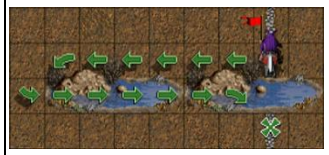
- Можно телепортироваться в Терру Инкогнита, при этом курсор будет принимать соответствующий вид (см.справа), если перемещение возможно. Этим можно воспользоваться и получить примерную информацию о рельефе или наличии охраны на скрытой территории.



- Если после перемещения при помощи Двери измерений герой окажется на охраняемой клетке – начнётся бой с охраной. При выборе целевой клетки Двери изменений вид курсора показывает, будет ли сражение.
- Если герой находится на суше, то он может телепортироваться только на свободный участок суши. Аналогично, герой на корабле может телепортироваться только по воде. При попытке телепортации с суши на воду или наоборот, Дверь измерений не сработает, очки маны и попытка **не** будут потрачены.
- Если включены Турнирные правила (**HD-мод**), то герой в любом случае может использовать Дверь измерений не более 1 раза в день (2 раза с Экспертной Магией воздуха только на картах XL+U)

Если Дверь измерения не срабатывает при попытке телепортации с суши на воду, или наоборот, то очки маны и попытка будут потрачены. При перемещении на охраняемую клетку сражение не активируется. Это позволяет воровать охраняемые ресурсы, артефакты и т.д. Вид курсора не показывает наличие охраны. В Руководстве к игре сказано, что телепортироваться можно только на видимый участок карты. На самом деле это не так

	**Полёт**	5	П	20	1 день	Мгновенное. Герой может перемещаться через воду и любые объекты на карте приключений, но не останавливаться на них. Штраф за перемещение через воду, препятствия и объекты составляет **40%**	То же, но штраф составляет **20%**	То же, но **без** штрафа



- При полёте над ландшафтом, имеющим свой штраф для героя, берётся меньший из штрафов.
- Нельзя применять Полёт на корабле. Если сесть на корабль с Полётом, то заклинание прервётся, и при высадке (со Шляпой адмирала) не будет действовать.
- Чтобы посетить объект (кроме свободно проходимого, как свой гарнизон) в Полёте, необходимо сначала приземлиться на свободную клетку рядом с ним и сразиться с её охраной (если есть). При выборе целевой клетки Полёта вид курсора показывает, будет ли сражение.
- Полёт над клеткой входа в объект не считается Полётом над препятствием, но пролететь можно только в том же направлении, что и посещать этот объект без Полёта. Пролететь через клетку входа со стороны, с которой объект нельзя посетить пешком – невозможно. В примере слева: герой снизу Водоёма может попасть Полётом на клетку выше водоёма, потратив всего 2 шага и 100 mp (дорога + нет штрафа за Полёт над препятствием). А обратно пролететь вниз становится невозможно

Если в процессе использования Полёта герой улучшил Магию воздуха, то повторное колдовство Полёта с целью снижения штрафа, не даёт эффекта (баг). Если использовать заклинание Полёт с надетыми Крыльями ангела, а затем снять их, то эффект заклинания пропадёт, и герой не сможет летать (баг). При одновременном использовании Полёта и Хождения по воде, при перемещении над водой будет работать штраф Полёта в соответствии с уровнем Магии воздуха, даже если уровень Хождения по воде позволяет его избежать (баг).
В процессе Полёта доступно нажатие пробела. В этом случае герой остановится на ближайшей свободной клетке по маршруту, даже если эта клетка находится в зоне контроля нейтрального существа, при этом сражение не активируется. Это позволяет воровать охраняемые ресурсы, артефакты и т.д.

	**Гром титана*** (ударное)	5	Б	0	-	Выбор цели: вражеское существо. Наносит **600** урона не зависимо от уровня Магии воздуха		

- На урон Грома титана не влияют СМ героя и Магия воздуха. Сфера небесного свода и Волшебство повышают урон.
- Для получения заклинания требуется артефакт Грохот титана.
- **Это интересно!** Для специалиста по Волшебству формула расчёта урона от Грома титана будет выглядеть следующим образом: **Урон = 600 * [1 + k * (1 + N * 0,05)] * Сф**,

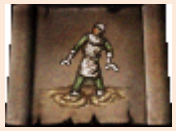
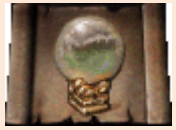
где k=0,1, 0,2 или 0,3, в зависимости от уровня развития Волшебства; N – уровень героя;
Сф – модификатор, который равен 1, если герой не имеет Сферу небесного свода и 1,5 – если имеет.

k=0,05, 0,1 или 0,15, в зависимости от уровня развития Волшебства. Максимальный урон Грома титана = 1534 единицы

Максимальный урон Грома титана героя-специалиста по Волшебству 74 уровня со Сферой небесного грома будет равен 2169 единиц

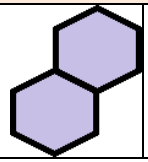
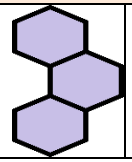
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Магия земли

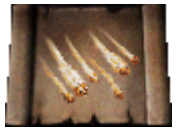
Заклинание		Ур	Тип	Цена, мана	Д	Эффект заклинания в зависимости от уровня развития Магии земли:		
						Базовая магия	Продвинутая магия	Экспертная магия
	**Каменная кожа**	1	Б	5	СМ	Выбор цели: дружественное существо. Защита **+3**	То же, но Защита **+6**	Мгновенное. Защита всех дружественных существ **+6**
	**Медлительность***	1	Б	6	СМ	Выбор цели: вражеское существо. Скорость **-25%**. Итоговая скорость округляется вниз. Снимает Ускорение с цели	То же, но Скорость **-50%** и **+1** после округления	Мгновенное. Скорость всех вражеских существ **-50%** и **+1** после округления. Снимает Ускорение с целей
							Продвинутая и Экспертная Медлительность не даёт +1 к скорости после округления	
	**Щит**	1	Б	5	СМ	Выбор цели: дружественное существо. Получаемый урон в ближнем бою **-15%**	То же, но **-30%**	Мгновенное. Получаемый всеми дружественными существами урон в ближнем бою **-30%**
	**Просмотр земли**	1	П	2	-	Мгновенное. Показывает расположение всех кучек ресурсов сквозь Терру Инкогнита на уменьшенной карте "Просмотр мира"	То же + Показывает все шахты ресурсов	То же + При этом открывает Терру Инкогнита, показывая тип поверхности
						Эффект заклинания сохраняется до конца хода игрока, даже при закрытии окна просмотра. Информацию можно повторно посмотреть в окне "Просмотр мира"		
						В игре в Книге магии перепутаны иконки Просмотра воздуха и Просмотра земли (баг). Через окно Просмотр мира, а также через заклинания Просмотр воздуха и Просмотр земли, Заброшенные шахты отображаются как кучка древесины (баг)		
	**Волна смерти*** (ударное)	2	Б	10	-	Мгновенное. Наносит **СМ*5 + 10** урона всем существам на поле боя, кроме нежити и боевых машин. Заклинание появляется только в Некрополисе	То же, но **СМ*5 + 20** урона	То же, но **СМ*5 + 30** урона
	**Зыбучие пески***	2	Б	8	-	Мгновенное. На **4** случайных незанятых гексах поля боя появляются пески, не видимые противнику. При попадании в песок существо прекращает движение, атака прерывается. Не действует на летающих существ	То же, но появляется **6** песков	То же, но появляется **8** песков

- Зыбучие пески видны тому игроку, кто их наколдовал, а также герою, в армии которого на начало боя было хотя бы одно существо, для которого ландшафт поля боя является родным. Также конкретный песок становится видим для игрока, если хотя бы одно его существо уже попало в него. Если песок видим для игрока, то его существа при движении будут всегда составлять маршрут так, чтобы обойти его. Если ваше существо попало в ваш Зыбучий песок, то ИИ этот песок всё равно не видит и не запоминает, и может попасть в него в дальнейшем.
- Двухгексовые существа ИИ, попав одним из гексов в Зыбучий песок, не учитывают его при дальнейшем построени маршрута и могут следующим ходом встать в него же своим вторым гексом, сделав всего шаг и потеряв ход.
- Герои ИИ не могут использовать Зыбучие пески.
- При осаде города ИИ оценивает Зыбучие пески с той же опасностью, что и ров (даже если рва у города нет): если ИИ считает, что ров нанесёт отряду слишком сильный урон, он также "испугается" становиться и на Зыбучий песок

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Антимагия**	3	Б	15	СМ	Выбор цели: дружественное существо. Даёт защиту от заклинаний **1...3** уровня. При наложении снимает все отрицательные заклинания **1...3** уровня	То же, но даёт защиту от заклинаний **1...4** уровня + Снимает отрицательные заклинания **4** уровня	То же, но даёт защиту от **любых** заклинаний
- Антимагия не защищает и не снимает магические эффекты существ, не снимает Разрушающий луч, а также не защищает от Снятия заклинаний. - Существо под Антимагией не активирует эффекты Стены огня и Минного поля, включая мины при обороне Башни, но Зыбучие пески продолжают действовать на любых пеших существ								
	**Защита от земли**	3	Б	12	СМ	Выбор цели: дружественное существо. Получаемый урон от магии земли **-50%**	То же, но **-75%**	Мгновенное. Получаемый урон от магии земли всеми дружественными существами **-75%**
						Защита от земли снижает получаемый урон от магии земли на 30%, 50% или 50% массово		
- Эффект заклинания действует совместно со способностями големов снижать получаемый урон от магии. Сначала рассчитывается урон ударного заклинания с учётом защиты голема от магии. Полученное значение пересчитывается с учётом Защиты от земли. - Герои ИИ всегда видят вашу Книгу заклинаний. Они не станут колдовать Защиту от земли, если у вас нет ударной магии земли. И наоборот. - Заклинание не появляется в Крепости								
	**Землетрясение**	3	Б	20	-	Мгновенное. Наносит по 1 урону **двум** элементам фортификации: фрагментам стен, Стрелковым башням или Вратам	То же, но наносит 1 урон **трём** элементам	То же, но наносит 1 урон **четырём** элементам
						- Выбор элементов фортификации случаен, но удары могут прийтись на один и тот же элемент, которому в этом случае будет нанесён лишь 1 урон, если оставшаяся прочность равна 1. - Нельзя применить заклинание вне осады города. - Если все фортификационные укрепления разрушены, то заклинание применить можно, но эффекта не будет		
	**Поднять мертвецов*** Оживление мертвецов	3	Б	15	-	Выбор цели: труп дружественного существа или дружественный отряд, в котором убито хотя бы 1 существо. Воскрешает и излечивает на **СМ*50+30** здоровья. Действует только на нежить	То же, но излечивает на **СМ*50+60** здоровья	То же, но излечивает на **СМ*50+160** здоровья
- Заклинание появляется только в Некрополисе								
	**Силовое поле***	3	Б	12	2	Выбор цели: **2** смежных по вертикали гекса поля боя. На гексах появляется Силовое поле, которое является преградой и препятствует проходу 	То же, но целью должны быть **3** смежных по вертикали гекса поля боя 	То же
- Некоторые гексы на поле боя недоступны для установки на них Силового поля – это гексы препятствий, существ и боевых машин, целых элементов фортификации (включая гекс Врат), Зыбучие пески, Минное поле (включая мины Башни) и городской ров. Активировав Силовое поле, но не колдуя его, можно увидеть примерное расположение скрытых объектов. - Герои ИИ не могут использовать Силовое поле								
	Силовым полем нельзя заблокировать городские Врата при осаде. Если поставить поле перед разрушенными или открытыми Вратами (гекс рва), то существа всё равно смогут проходить сквозь него (баг). Гекс слева от закрытых врат недоступен для установки Силового поля. В бета-версии игры и в мануале к **RoE** Силовое поле имеет другую иконку (см.слева). Если убрать Силовое поле при помощи Снятия заклинаний или Убрать преграду, то после того, как закончилась бы длительность действия этого Силового поля, произойдёт аварийное завершение игры (баг)							

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Воскрешение*** Восстановление	4	Б	20	-	Выбор цели: труп дружественного существа или дружественный отряд, в котором убито хотя бы 1 существо. Воскрешает и излечивает на **СМ*50+40** здоровья. Действует только на живых. После боя воскрешённые существа исчезают	То же, но излечивает на **СМ*50+80** здоровья + Воскрешённые существа не исчезают после боя	То же, но излечивает на **СМ*50+160** здоровья
- Не дейсвует на отряд, если в нём не убито хотя бы 1 существа или силы не хватает на воскрешение хотя бы 1 существа. - Вероятно, разработчики забыли добавить сообщение для случая, когда у героя не хватает силы, и вместо сообщения типа «Ваш герой недостаточно силён...», как у Архангелов, отображается текст «Это заклинание не подействует ни на кого!», поэтому не всегда понятна причина невозможности воскрешения								
	**Метеоритный дождь*** (ударное)	4	Б	16	-	Выбор цели: область поля боя диаметром 3. Наносит **СМ*25 + 25** урона всем существам в области	То же, но **СМ*25 + 50** урона	То же, но **СМ*25 + 100** урона
						- Целью может быть пустой гекс. - Двухгексовое существо получает одинарный урон, если оба его гекса попадают под Метеоритный дождь		
	**Печаль** (магия разума)	4	Б	16	СМ	Выбор цели: вражеское существо. Боевой дух **-1**	То же, но Боевой дух **-2**	Мгновенное. Боевой дух всех вражеских существ **-2**
	**Городской портал**	4	П	16	-	Мгновенное (с подтверждением и показом названия города). Перемещает героя в **ближайший** дружественный город (свой или союзника). Отнимает **300** очков хода	То же, но даётся **выбор** цели: дружественный город из списка	То же, но отнимает **200** очков хода
- Врата города должны быть свободны, иначе перемещения не произойдёт (мана и колдовство **не** будут потрачены). - Нельзя использовать, находясь на корабле. - Ближайший город определяется по расстоянию до него по формуле: $(X-X_0)^2 + (Y-Y_0)^2$, где X, Y – координаты города, X_0, Y_0 – координаты героя. Формула не учитывает подземный/наземный уровень, т.е. если герой находится на поверхности, то ближайший к нему город может оказаться под землёй. Если координаты двух городов совпадают (один из которых под землёй, а другой на поверхности), то приоритет будет иметь тот город, который находится на том же уровне карты, что и герой. Если расстояние до нескольких городов равно, то приоритет получает город с наименьшим внутренним id – порядком расстановки города в Редакторе или при генерации карты. - Герой-гость в городе может использовать Городской портал в этот же город, в котором находится. При этом мана и очки хода будут потрачены. Изменено в **HD-моде** – нельзя. - Для Продвинутого и Экспертного Городского портала добавлено отображение гарнизонного героя в списке городов								
Базовый Городской портал срабатывает мгновенно и без подтверждения. В ранних версиях, города, находящиеся на другом слое карты (подземном или надземном), чем герой, игнорировались – попасть в них Городским порталом было нельзя								
	**Страх*** (магия разума)	4	Б	16	СМ	Выбор цели: вражеское существо. Цель теряет способность атаковать и её скорость **-25%**	То же, но скорость **-50%**	То же, но скорость **-75%**
						Внимание! Данное заклинание можно встретить лишь в ранних версиях Возрождения Эрафии и лишь в Пирамидах (в Пирамидах можно было получать некоторые заклинания 4 уровня). По сути, это заклинание разработчики вырезали из финальной версии, но про Пирамиды забыли. Описание эффекта основано на информации из ресурсов игры. При попытке использовать это заклинание не происходит никакого эффекта		

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

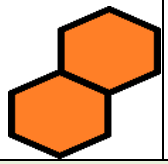
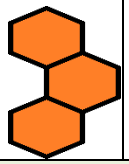
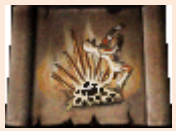
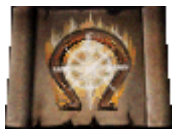
	**Взрыв*** (ударное)	5	Б	30	-	Выбор цели: вражеское существо. Наносит **СМ*75 + 100** урона. Не действует на боевые машины	То же, но **СМ*75 + 200** урона	То же, но **СМ*75 + 300** урона
						Анимация Взрыва другая (см.справа), схожая с анимацией Болезни Зомби. При разработке заклинание должно было называться Разложение (Decay). Так оно именуется в файлах игры, имеет соответствующую анимацию и звуки, а также этим объясняется его повышенный шанс появления в Некрополисе и неприменимость к боевым машинам 		
	**Элементаль земли**	5	Б	25	-	Мгновенное. Вызывает на поле боя **СМ*2** Земляных элементалей	То же, но вызывает **СМ*2,5** Земляных элементалей. Округление вниз	То же, но вызывает **СМ*3** Земляных элементалей
						Заклинание вызывает на поле боя СМ*2, СМ*3 или СМ*4 Элементалей земли. Нельзя вызывать других элементалей после вызова Элементалей земли		
- Вызов происходит на случайный гекс в ряде начальной расстановки армии героя. Если свободных гексов нет, то вызывается во второй вертикальный ряд и т.д. - После боя элементали не сохраняются в армии								

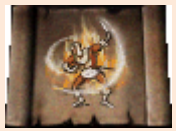
Магия огня

Заклинание		Ур	Тип	Цена, мана	Д	Эффект заклинания в зависимости от уровня развития Магии огня:		
						Базовая магия	Продвинутая магия	Экспертная магия
	**Жажда крови**	1	Б	5	СМ	Выбор цели: дружественное существо. Атака в ближнем бою **+3**	То же, но Атака цели в ближнем бою **+6**	Мгновенное. Атака всех дружественных существ в ближнем бою **+6**
						- Заклинание не появляется в Замке, Оплоте и Башне. - Если наложить Жажду крови на стрелка, то у него будет показываться атака с учётом Жажды крови только если стрелок не может стрелять, перекрыт или им активирована атака в ближнем бою		
Если наложить Жажду крови на стрелка, то в его параметрах будет показываться атака с учётом Жажды крови, что даёт игроку неверную информацию при стрельбе им								
	**Защита от огня**	1	Б	5	СМ	Выбор цели: дружественное существо. Получаемый урон от магии огня **-50%**	То же, но **-75%**	Мгновенное. Получаемый урон от магии огня всеми дружественными существами **-75%**
						Защита от огня снижает получаемый урон от магии огня на 30%, 50% или 50% массово		
- Эффект заклинания действует совместно со способностями големов снижать получаемый урон от магии. Сначала рассчитывается урон ударного заклинания с учётом защиты голема от магии. Полученное значение пересчитывается с учётом Защиты от огня. - Герои ИИ всегда видят вашу Книгу заклинаний. Они не станут колдовать Защиту от огня, если у вас нет ударной магии огня. И наоборот								
	**Проклятие** Проклятье	1	Б	6	СМ	Выбор цели: вражеское существо. Урон становится равен **минимальному**. Снимает Благословение с цели	То же, но урон становится равен **минимальному -1**, но не ниже 1	Мгновенное. Урон всех вражеских существ становится равен **минимальному -1**, но не ниже 1. Снимает Благословение с целей
- Базовое Проклятие можно наложить на существ с постоянным уроном (например, Ангелов или Наг), но эффекта не будет. - Заклинание не появляется в Замке, Оплоте, Цитадели, Крепости, Сопряжении, Причале, Фабрике и Кронверке								
В Руководстве к игре сказано, что Проклятие снижает урон цели до "80%-1 от минимального урона". На самом деле это не так								

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Ослепление** Слепота (магия разума)	2	Б	10	СМ	Выбор цели: вражеское существо. Цель пропускает ходы. Снимается при получении любого урона. Ответ на атаку, снявшую Ослепление наносит **50%** урона	То же, но ответ на атаку наносит **25%** урона	То же, но ответ на атаку **не** происходит вообще
- В некотором плане Экспертное Ослепление хуже Продвинутого, т.к. с существа под Экспертным Ослеплением нельзя снять ответный удар «единичкой» перед атакой основным отрядом. - Если Ослепление снято в раунде, в котором отряд ещё не ходил, то он получит право хода в соответствии со своей скоростью. - Заклинание не появляется в Причале								
Если Слепота отразится от Волшебного зеркала на ваше существо, во время хода которого она была применена, то этот отряд всё равно сможет походить, после чего останется ослепленным (баг). Если все существа на поле боя ослеплены и не могут ходить, то произойдёт аварийное завершение игры (баг). Добиться этого можно, например, ослеплением единственных вражеских Сказочных драконов и получением Слепоты на свой единственный отряд от их Волшебного зеркала. Предположительно, аналогичный краш произойдёт если все существа окаменены или парализованы								
	**Стена огня*** (ударное)	2	Б	8	2	Выбор цели: **2** смежных по вертикали гекса поля боя. На гексах появляется огонь. Огонь наносит **СМ*15+10** урона существам, прошедшим через него, остановившимся, завершившим ход или ждущим на нём 	То же, но целью должны быть **3** смежных по вертикали гекса поля боя. Огонь наносит **СМ*15+20** урона 	То же, но огонь наносит **СМ*15+50** урона
						Стена огня наносит СМ*10+10, СМ*10+20 или СМ*10+50 урона		
- Герои ИИ не могут использовать Стену огня. - Двухгексовые существа получают один урон при прохождении через огонь, а если они встанут или пройдут одновременно через 2 огня, то получат урон от каждого. - Нейтралы прекрасно видят Стену огня и легко её обходят, если есть такая возможность. Иногда они могут сменить приоритетную цель атаки, если к первой цели мешает подойти Стена огня. - Стена огня для обороняющегося героя имеет зеркальную геометрию установки, в отличие от Силового поля							
До обновления v.1.2 огонь наносил урон даже существам с Иммунитетом к огню. Если убрать Стену огня при помощи Снятия заклинаний или Убрать преграду, то после того, как закончилась бы длительность действия этой Стены огня, произойдёт аварийное завершение игры (баг). ИИ считает остановку на Стене огня гораздо более опасной, чем просто пройти через него. Из-за этого он иногда может вообще не атаковать вражеское существо, если оно стоит сразу за огнём								
	**Минное поле*** (ударное)	3	Б	18	-	Мгновенное. На **4** случайных незанятых гексах поля боя появляются мины, не видимые противнику. При попадании на мину, существо получает **СМ*10+25** урона, но действие не прерывается. Летающее существо активирует мину, только если приземляются на неё. После нанесения урона мина исчезает	То же, но появляется **6** мин, которые наносят **СМ*10+50** урона	То же, но появляется **8** мин, которые наносят **СМ*10+100** урона
						До обновления v.1.2 мины наносили урон даже существам с Иммунитетом к огню		
- Мины видны тому игроку, кто их наколдовал. Также его существа не активируют мины при прохождении или остановке. - Нельзя колдовать Минное поле, если в армии противника на начало боя было хотя бы одно существо, для которого ландшафт поля боя является родным. В том числе, нельзя колдовать, если у противника есть существа Причала и в отдном из его городов отстроена Путеводная звезда. - Герои ИИ не могут использовать Минное поле								
	**Неудача**	3	Б	12	СМ	Выбор цели: вражеское существо. Удача **-1** . Не действует на Палатку первой помощи, Подводу с боеприпасами и Катапульту	То же, но Удача **-2**	Мгновенное. Удача всех вражеских существ **-2**
						Заклинание Неудача может накладываться на Палатку первой помощи и Тележку с боеприпасами, не смотря на то, что они не подвержены действию удачи		

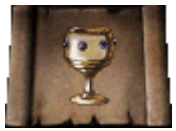
	**Огненный шар*** (ударное)	3	Б	15	-	Выбор цели: область поля боя диаметром 3. Наносит **СМ*10 + 15** урона всем существам в области	То же, но **СМ*10 + 30** урона	То же, но **СМ*10 + 60** урона
						- Целью может быть пустой гекс. - Двухгексовое существо получает одинарный урон, если оба его гекса попадают под Огненный шар		
	**Армагеддон*** (ударное)	4	Б	24	-	Мгновенное. Наносит **СМ*40 + 30** урона всем существам на поле боя. Заклинание появляется только в Инферно, Некрополисе и Темнице	То же, но **СМ*40 + 60** урона	То же, но **СМ*40 + 120** урона
						Армагеддон наносит СМ*50+30, СМ*50+60 или СМ*50+120 урона		
	**Берсерк*** (магия разума)	4	Б	20	1 атака	Выбор цели: область поля боя диаметром **1**. Все существа, попавшие под действие, во время своего очередного хода автоматически атакуют ближайшее к ним существо или боевую машину. Если атаковать некого, то существо перемещается к ближайшей такой цели	То же, но Выбор цели: область поля боя диаметром **3**	То же, но Выбор цели: область поля боя диаметром **5**
						- Берсерк снимает Гипноз с цели. - Определить подействует Берсерк на существо или нет можно активацией заклинания и наведением курсора на цель. Если на цели появляется обводка, то Берсерк на неё подействует. - Если Берсерк применить на существо, на котором он не подействует (иммунитет к огню, к разуму или к магии в целом – обводка не появляется), то эффекта не будет, а колдовство и мана героя будут потрачены. Сообщение о том, что заклинание не подействует не отображается потому что Берсерк является площадным заклинанием, с радиусом 1 гекс на Базовом уровне. - Вражеское существо под вашим Берсерком блокирует как вражеских стрелков, так и ваших (в отличие от Гипноза). - Нельзя использовать Берсерк, если в области нет ни одного существа, на которое он подействует		
						Длительность Берсерка определяется одной атакой, однако, если существо под Берсерком не может кого-либо атаковать долгое время, то Берсерк спадёт через 255 раундов после его наложения. Герои ИИ не могут использовать Берсерк		
	**Бешенство** (магия разума)	4	Б	16	до след. хода	Выбор цели: дружественное существо. Защита становится равной **0**, а Атака увеличивается на отнятое количество очков Защиты	То же, но Атака увеличивается на **150%** отнятых очков Защиты. Округление вниз	То же, но Атака увеличивается на **двойное** количество отнятых очков Защиты
						- Длительность Бешенства определяется 1 ходом цели, и оно спадает в следующем после этого раунде, как только к цели перейдёт следующий ход (или должен перейти ход, если цель ослеплена, окаменена, парализована или заморожена). - Если герой или Верховный джинн колдует Бешенство на отряд, который Ждал (но не в ход этого отряда), то Бешенство будет активно в этом раунде в ход отряда и в следующий его ход, т.е. в сумме 2 хода отряда (возможно, баг). - Если на существо с отрицательной защитой (см.Разрушающий луч) наложить Бешенство, то его Защита обнулится, а отрицательные баллы перейдут в атаку, т.е. снизят её и, возможно, до отрицательного значения. Отрицательные баллы атаки корректно учитываются при подсчёте урона, т.е. снижают его		
						Существо под Бешенством, атакуя Чудищ или Древних чудищ, получает сниженный бонус к атаке, т.к. уже работает способность чудищ снижать защиту, и эффект Бешенства пересчитывается. Например, Ангел под Базовым Бешенством при атаке Чудища будет иметь не 40 атаки (20 + 20), а только 31 (20 + 20*0,6-1). А при атаке Древних чудищ – всего 24		
	**Инферно*** (ударное)	4	Б	16	-	Выбор цели: область поля боя диаметром 5. Наносит **СМ*10 + 20** урона всем существам в области	То же, но **СМ*10 + 40** урона	То же, но **СМ*10 + 60** урона
						- Целью может быть пустой гекс. - Двухгексовое существо получает одинарный урон, если оба его гекса попадают под Инферно		

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Огненный щит*** (ударное)	4	Б	16	СМ	Выбор цели: дружественное существо. При получении урона в ближнем бою, Огненный щит наносит атакующему **20%** от полученного урона	То же, но наносит **25%** от полученного урона	То же, но наносит **30%** от полученного урона
- Процент урона берётся после расчёта всех бонусов к атаке, но до расчёта всех штрафов. - Если существо с множественной атакой (Цербер, Гидра и Гидра хаоса, Психический и Магический элементаль) атакует нескольких существ с Огненным щитом, то оно получит урон от их всех разом. - При атаке существа с Огненным щитом, сперва срабатывают способности атакующего (Вампиризм, Яд, Слепота и т.д.), а затем урон Огненного щита								
Если отряд атакует цель с Огненным щитом и погибает от него до ответа на эту атаку, то цель всё равно нанесёт ответный удар по пустому гексу, а лог битвы покажет нанесённый урон. При этом труп такого отряда, погибшего от Огненного щита, невозможно будет воскресить никаким способом. Но Властители пропасти смогут призвать из него Демонов (баг)								
	**Палач** Убийца	4	Б	16	СМ	Выбор цели: дружественное существо. Атака против Чудищ, Огненных птиц, Гидр, Морских змеев, Коатлей и всех драконов (включая нейтральных), а также их улучшений **+8**	То же + против Ангелов, Дьяволов, а также их улучшений	То же + против Гигантов, Дредноутов, Ётунов, а также их улучшений
	**Жертва***	5	Б	25	-	Выбор цели: труп дружественного существа; дружественное существо. Уничтожает второй целевой отряд, воскрешает и излечивает первую цель на **(СМ+3д+3)*N** здоровья, где 3д – здоровье одного существа из уничтоженного отряда, N – количество существ в уничтоженном отряде	То же, но излечивает на **(СМ+3д+6)*N** здоровья	То же, но излечивает на **(СМ+3д+10)*N** здоровья
- Часть заклинания, направленная на воскрешение, действует как Магия огня 5 уровня со свойствами, аналогичными заклинанию Воскрешение. Не действует на существ под Экспертной Антимагией. - Существа сохраняются в армии, независимо от уровня Магии огня. Существ с Иммунитетом к огню нельзя воскрешать Жертвой и нельзя пожертвовать. Если некого воскрешать, то использовать заклинание нельзя. - Труп пожертвованного существа исчезает и его нельзя воскресить другим способом. - Заклинание не появляется в Оплоте, Башне, Сопряжении и Фабрике. - Заклинание является одним из наиболее недооценённых в игре. Приведём пример силы Жертвы для героя с силой магии 5 и Экспертной Магией огня: • 10 Копейщиков могут воскресить 1 Архангела • 11 Кентавров могут воскресить 1 Золотого дракона; 11 Бесов – 1 Архидьявола; 11 Полурослико в – 1 Багрового коатля • 12 Гноллов могут воскресить 1 Гидру хаоса; 12 Пикси – 1 Феникса (со Сферой уязвимости) • 14 Кобольдов могут воскресить 1 Ётуна-воеводу • 15 Гоблинов могут воскресить 1 Древнее чудище; 15 Троглодитов – 1 Чёрного дракона (со Сферой уязвимости) • 16 Гремлинов могут воскресить 1 Титана; 16 Нимф – 1 Аспида • Либо же наоборот – жертва Титана с 1 здоровьем может воскресить 78 Гремлинов-мастеров, т.к. берётся базовое здоровье, а не текущее								
Часть заклинания, направленная на воскрешение, действует как Магия огня 4 уровня со свойствами, аналогичными заклинанию Воскрешение. Не действует на существ под Продвинутой Антимагией, а возможность использования Жертвы берётся по её воскрешающей части по формуле Воскрешения - **СМ*50+40**, **+80** или **+160** в зависимости от уровня Магии земли у героя. Нельзя использовать владельцу Могущества отца драконов. Фениксы могут возродиться из пепла благодаря своей способности даже после их принесения в Жертву (с Медалью уязвимости). Возрождение происходит не сразу, а в момент, когда к Фениксам бы перешёл ход. Если в момент возрождения на этом же гексе стоит другое существо, то оно становится невидимым, пока не будет перемещено. Его не могут атаковать вражеские существа. Если другое существо стоит на гексе Феникса частично, то произойдёт наложение графики (баги)								
	**Элементаль огня**	5	Б	25	-	Мгновенное. Вызывает на поле боя **СМ*2** Огненных элементалей	То же, но вызывает **СМ*2,5** Огненных элементалей. Округление вниз	То же, но вызывает **СМ*3** Огненных элементалей
						Заклинание вызывает на поле боя СМ*2, СМ*3 или СМ*4 Элементалей огня. Нельзя вызывать других элементалей после вызова Элементалей огня		
- Вызов происходит на случайный гекс в ряде начальной расстановки армии героя. Если свободных гексов нет, то вызывается во второй вертикальный ряд и т.д. - После боя элементали не сохраняются в армии. - Заклинание не появляется в Оплоте, Башне, Некрополисе и Фабрике								

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Магия воды

Заклинание		Ур	Тип	Цена, мана	Д	Эффект заклинания в зависимости от уровня развития Магии огня:		
						Базовая магия	Продвинутая магия	Экспертная магия
	**Благословение** Благословление	1	Б	5	СМ	Выбор цели: дружественное существо. Урон становится равен **максимальному**. Снимает Проклятие с цели	То же, но урон становится равен **максимальному +1**	Мгновенное. Урон всех дружественных существ становится равен **максимальному +1**. Снимает Проклятие с целей
						- Базовое Благословение можно наложить на существ с постоянным уроном (например, Ангелов или Наг), но эффекта не будет. - Заклинание не появляется в Инферно и Некрополисе		
	**Защита от воды**	1	Б	5	СМ	Выбор цели: дружественное существо. Получаемый урон от магии воды **-50%**	То же, но **-75%**	Мгновенное. Получаемый урон от магии воды всеми дружественными существами **-75%**
						Защита от воды снижает получаемый урон от магии воды на 30%, 50% или 50% массово		
- Эффект заклинания действует совместно со способностями големов снижать получаемый урон от магии. Сначала рассчитывается урон ударного заклинания с учётом защиты голема от магии. Полученное значение пересчитывается с учётом Защиты от воды. - Герои ИИ всегда видят вашу Книгу заклинаний. Они не станут колдовать Защиту от воды, если у вас нет ударной магии воды. И наоборот								
	**Лечение**	1	Б	6	-	Выбор цели: дружественное существо. Излечивает на **СМ*5+10** здоровья без воскрешения погибших существ в отряде	То же, но излечивает на **СМ*5+20** здоровья	То же, но Мгновенное + Действует на всех дружественных существ, кроме загипнотизированных, и излечивает на **СМ*5+30** здоровья
- Снимает все отрицательные эффекты заклинаний, а также Яд, Болезнь, Окаменение, Паралич и Старость. Не снимает Оплетение, Разрушающий луч и эффект Кислотного дыхания. - Действует на любых существ и боевые машины. Может быть использовано на цель с полным здоровьем и без отрицательных эффектов. - Заклинание не появляется в Некрополисе								
	**Снятие заклинаний**	1	Б	5	-	Выбор цели: дружественное существо. Снимает все эффекты заклинаний и способностей существ, кроме Разрушающего луча, эффекта Кислотного дыхания и Яда. Снимает Оплетение и Антимагию	То же, но целью может быть и вражеское существо	То же, но Мгновенное + Снимает эффекты со всех существ и боевых машин на поле боя. Удаляет все Стены огня, Зыбучие пески, Минные и Силовые поля
- Несмотря на то, что Снятие заклинаний является заклинанием 1 уровня, оно действует на любых существ, защищённых от магии, включая Чёрных драконов. - Экспертное Снятие заклинаний срабатывает на всех существ, даже если нечего снимать и удалять. - Экспертное Снятие заклинаний не удаляет Зыбучие пески Дюн. - ИИ не использует Экспертное Снятие заклинаний для удаления магических объектов (например, Силового поля, чтобы атаковать цель). Но, если с цели можно снять какое-либо заклинание, то он воспользуется Снятием (попутно удалив и Силовое поле) и атакует её							

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Вызвать корабль** Вызов корабля	1	П	8	-	Мгновенное. Ближайший свободный дружественный корабль на карте приключений перемещается на случайную соседнюю с героем клетку воды, включая диагонали с вероятностью **50%**	То же, но вероятность равна **75%** + Если нет дружественного корабля, то создаётся новый	То же, но вероятность равна **100%**

- Герой должен находиться на берегу, и, хотя бы одна из соседних с ним клеток воды, включая диагонали, должна быть не занятой. Если на клетке воды размещено Событие, то она считается занятой и вызов корабля на неё невозможен.
- Дружественный корабль – неиспользовавшийся ранее корабль или корабль, из которого последним высадился свой герой. Корабли союзника и проигравшего игрока не считаются дружественными.
- Максимум кораблей на карте равен 64. Если максимум кораблей достигнут, и нет свободных, то вызов корабля не будет срабатывать, мана героя не тратится.



- Заклинание не может появиться на случайной карте без воды.
- Если вызов корабля не сработал, то игра пишет «/имя_героя/ безуспешно пытался вызвать корабль». При этом мана героя будет потрачена. Если на карте нет дружественных кораблей для вызова, то игра пишет «Вызов корабля невозможен» и мана героя **не** тратится. Если герой находится не рядом с водой, то игра пишет «Здесь нет места для корабля» и мана героя **не** тратится.
- Ближайший корабль определяется по расстоянию до него в клетках, не учитывая подземный/наземный уровень. Если координаты двух кораблей совпадают (один из которых под землёй, а другой на поверхности), то приоритет будет иметь корабль под землёй. Если расстояние до нескольких кораблей равно, то приоритет получает корабль, который позже других появился на этом месте в процессе игры или позже был поставлен на эту клетку в Редакторе карт.
- Место призыва корабля, относительно героя, выбирается исходя из схемы приоритетов слева, где 1 – наивысший приоритет. Корабль вызывается на клетку воды из числа не занятых, имеющую высший приоритет.
- ИИ при Базовом Вызове корабля не анализирует вероятность оставить без корабля своего же героя (даже главного) без этого заклинания, заблокированного, например, на острове или побережье, огороженном рельефом или сильной охраной

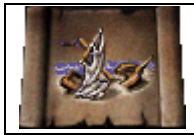
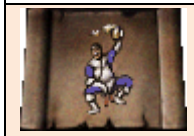
Заклинание может появиться на случайной карте без воды

	**Ледяная молния*** (ударное) (магия холода)	2	Б	8	-	Выбор цели: вражеское существо. Наносит **СМ*20 + 10** урона. Заклинание не появляется в Инферно	То же, но **СМ*20 + 20** урона	То же, но **СМ*20 + 50** урона
	**Слабость**	2	Б	8	СМ	Выбор цели: вражеское существо. Атака **-3**, но не ниже 0	То же, но Атака **-6**, но не ниже 0	Мгновенное. Атака всех вражеских существ **-6**, но не ниже 0
						- Если на существо с Жаждой крови или Молитвой наложить более сильный эффект Слабости, чтобы атака цели обнулилась, а затем дождаться окончания действия Жажды крови или Молитвы, то Слабость снизит атаку существа до отрицательного значения. Отрицательные баллы атаки корректно учитываются при подсчёте урона, т.е. снижают его		
	**Убрать преграду** Устранение преград	2	Б	7	-	Выбор цели: "накладное" препятствие на поля боя. Уничтожает препятствие	То же + Целью может быть **один гекс** Стены огня	То же + Целью могут быть одиночные Зыбучие пески, Силовые поля (целиком) и мины, включая мины при осаде Башни

- Убрать преграду может устранить только "накладные" преграды с поля боя, но не "встроенные". Встроенные преграды можно отличить по признаку того, что сетка поля боя накладывается поверх них, в отличие от накладных. К встроенным преградам относятся овраги и перевалы (грязь, снег, трава, болото, пустоши), большие озёра (болото, камни, высокогорье, пустоши, Проклятая земля), трещины и нагромождения камней и брёвен (камни, Проклятая земля), огромный клевер (Клеверное поле), большие куски скал (Огненные равнины, Прозрачные пруды, Скалистая земля), большой провал в Волшебных облаках, скелет дракона на Полях славы, а также недоступные клетки между кораблей при морском сражении. На территориях подземелья, Магических равнин, Зловещего тумана, Святой земли, Растрескавшихся льдов, Дюн и кораблях, все преграды являются накладными.
- Нельзя устранять элементы фортификации при осаде.
- Герои ИИ не могут использовать Убрать преграду

Экспертное Устранение преград позволяет искать мины и Зыбучие пески на поле боя без его использования. Для этого нужно выбрать заклинание, но не использовать, а водить курсором над полем боя. Появление курсора удаления означает, что на этом гексе есть невидимый объект

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Затопить корабль**	2	П	8	-	Выбор цели: незанятый корабль в пределах экрана (8 клеток вверх, 9 клеток в остальные стороны). Уничтожает корабль с вероятностью **50%**	То же, но вероятность равна **75%**	То же, но вероятность равна **100%**
- Если затопление корабля не сработало, то игра пишет «/имя_героя/ безуспешно пытался затопить корабль». При этом мана героя будет потрачена. - Герои ИИ не могут использовать Затопить корабль. - Заклинание не может появиться на случайной карте без воды								
Заклинание может появиться на случайной карте без воды								
	**Забывчивость** (магия разума)	3	Б	12	СМ	Выбор цели: вражеское существо-стрелок. Урон при стрельбе и в ближнем бою **-50%**	Выбор цели: вражеское существо-стрелок. Запрещает стрелять. Урон в ближнем бою **-50%**	Мгновенное. Запрещает стрелять всем вражеским существам-стрелкам. Урон в ближнем бою **-50%**
						Продвинутая Забывчивость действует мгновенно и запрещает стрелять всем вражеским существам-стрелкам. Урон в ближнем бою **-50%** , т.е. действует как Экспертная (баг)		
- Технически Забывчивость снижает не урон атаки, а количество существ в атакующем отряде с округлением вверх. Это особенно заметно на отрядах с нечётным количеством существ. Также Забывчивость не снижает урон отрядов из 1 существа								
Это интересно! Свойство Забывчивости снижать урон стрелка и в ближнем бою больше похоже на баг, т.к. ни в описании, ни в Мануале об этом не сказано. Также с этим связана ошибка лога, в котором не учитывается сниженный урон от Забывчивости, но только у стрелков, не имеющих штрафа в ближнем бою. ИИ некоррекнтно воспринимает Забывчивость на цели и не учитывает её при расчёте урона и выборе цели атаки								
	**Кольцо холода*** (ударное) (магия холода)	3	Б	12	-	Выбор цели: область поля боя диаметром 3 без центрального гекса. Наносит **СМ*10 + 15** урона всем существам в области	То же, но **СМ*10 + 30** урона	То же, но **СМ*10 + 60** урона
						- Целью может быть пустой гекс. - Двухгексовое существо получает одинарный урон, если оба его гекса попадают под Кольцо холода. - Заклинание не появляется в Инферно		
	**Радость** (магия разума)	3	Б	12	СМ	Выбор цели: дружественное существо. Боевой дух **+1**	То же, но Боевой дух **+2**	Мгновенное. Боевой дух всех дружественных существ **+2**
						Эффект действует начиная с хода следующего отряда, т.е. не действует на отряд, во время хода которого Радость была применена (баг)		
	**Телепорт***	3	Б	15	-	Выбор цели: дружественное существо; свободный гекс поля боя. Перемещает цель на выбранный гекс поля боя. При осаде города нельзя перемещаться на гексы рва и через ров или стены (можно через проломы или открытые Врата). Цена снижается до **12**	То же, но можно перемещаться через городской ров и на него. Цена снижается до **6**	То же, но можно перемещаться через городской ров и стены. Цена снижается до **3**
- При осаде города нельзя перемещаться на гекс перед закрытыми Вратами. - При телепортации на мину (включая защитные мины Башни), Зыбучий песок, Стену огня или городской ров, существо не получит никакого эффекта и сможет действовать. Однако если существо пропустит ход или будет ждать, то эти объекты подействуют на него.						ИИ не знает о непрерывании хода существа при телепортации на Зыбучий песок, и не пользуется этим (баг)		
- Телепорт снимает Оплетение с цели. - Если телепортировать двухгексовое существо, то оно будет перемещено на целевой гекс его задней частью (хвостом). Если для переднего гекса (головы) не хватает места, то такой гекс нельзя выбрать целевым, даже если он свободен								

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Клон***	4	Б	24	СМ	Выбор цели: дружественное существо **1…5** уровня. Рядом создаётся копия существа	То же, но целью может быть существо **1...6** уровня	То же, но целью может быть существо **любого** уровня
						Клоны отображаются в потерях на поле боя, но только 1 Клон для каждого отряда, убитый последним		
- Клон имеет те же способности, что и оригинал, кроме Огненного щита Ифрита-султана, Восстания Фениксов и накопленной Мести Аспидов, а также всех способностей, связанных с получением урона, ответным ударом или здоровьем, т.к. его здоровье фактически считается нулевым. Клон исчезает при получении любого урона или при уничтожении оригинала. - Клоны не отображаются в потерях, если не были убиты. А если у отряда было несколько Клонов и все были убиты, кроме последнего, то не отразятся никакие Клоны								
	**Молитва**	4	Б	16	СМ	Выбор цели: дружественное существо. Атака, защита и скорость **+2**. Заклинание не появляется в Инферно, Некрополисе и Темнице	То же, но Атака, защита и скорость **+4**	Мгновенное. Атака, защита и скорость всех дружественных существ **+4**
	**Хождение по воде**	4	П	12	1 день	Мгновенное. Герой может перемещаться через воду, но не останавливаться на ней. Штраф за перемещение по воде составляет **40%**	То же, но штраф составляет **20%**	То же, но **без** штрафа
- Нельзя использовать Хождение по воде, находясь на корабле. Если сесть на корабль с Хождением по воде, то заклинание прервётся, и при высадке (со Шляпой адмирала) не будет действовать. - Заклинание не может появиться на случайной карте без воды. - Шаг со штрафом считается по той клетке, с которой шагает герой. Дорога не снижает затраты хода при шаге с неё на воду, т.е. считается по той земле, которая лежит под дорогой. Попутные ветры не оказывают влияния при Хождении по воде								
Герои ИИ при получении Хождения по воде и при наличии, хотя бы Базовой Магии воздуха, получают возможность использовать Хождение по воде как Полёт, т.е. они могут летать через наземные препятствия и объекты (баг). При одновременном использовании Полёта и Хождения по воде, при перемещении над водой будет работать штраф Полёта в соответствии с уровнем Магии воздуха, даже если уровень Хождения по воде позволяет его избежать (баг). Заклинание может появиться на случайной карте без воды								
	**Элементаль воды**	5	Б	25	-	Мгновенное. Вызывает на поле боя **СМ*2** Водных элементалей	То же, но вызывает **СМ*3** Водных элементалей	То же, но вызывает **СМ*4** Водных элементалей
						Нельзя вызывать других элементалей после вызова Элементалей воды		
- Вызов происходит на случайный гекс в ряде начальной расстановки армии героя. Если свободных гексов нет, то вызывается во второй вертикальный ряд и т.д. - После боя элементали не сохраняются в армии. - Заклинание не появляется в Инферно, Некрополисе и Фабрике								

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

В разделе «Особенности некоторых заклинаний» представлены более подробные механики некоторых заклинаний, отмеченных *.

Механика действия заклинаний

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

Все заклинания можно разделить по механике действия:

1. **Заклинания, предлагающие выбрать цель-вражеское существо**: Волшебная стрела, Проклятие, Ослепление, Неудача, Ледяная молния, Слабость, Забывчивость, Медлительность, Печаль, Взрыв, Разрушающий луч, Молния, Гипноз, Цепная молния, Гром титана.

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

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

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

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

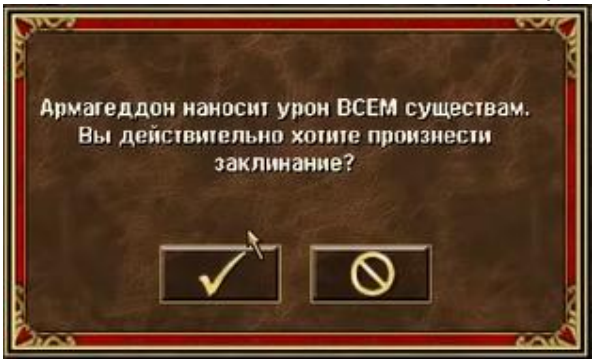
4. **Мгновенные заклинания, действующие сразу после применения**: Видения, Минное поле, Армагеддон (в **HD-моде** после подтверждения), Элементаль огня, Вызвать корабль, Хождение по воде, Элементаль воды, Просмотр земли, Волна смерти, Зыбучие пески, Землетрясение, Элементаль земли, Просмотр воздуха, Маскировка, Упокоить нежить, Полёт, Элементаль воздуха.

5. **Заклинания с уникальными механиками**:

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

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

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



FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

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

1. **Ударная магия** – заклинания, наносящие прямой или косвенный урон (Стена огня, Минное поле, Огненный щит). Усиливаются навыком Волшебства, специализацией по Магии огня и Сферами стихий, ослабляются способностями защиты от магии големов и заклинаниями Защиты от стихий.
2. **Магия холода** – ударные заклинания Магии воды. Водные элементали, Элементали льда, Нимфы, Океаниды и Архары имеют защиту от Магии холода. Огненные элементали и Элементали энергии имеют Уязвимость к холоду.
3. **Магия молнии** – ударные заклинания Магии воздуха. Гром титана не попадает в эту категорию. Кулон отрицательности даёт всем существам героя защиту от Магии молнии. Земляные элементали и Элементали магмы имеют Защиту от молнии. Воздушные элементали и Элементали шторма имеют Уязвимость к молнии.
4. **Магия разума** – заклинания, действующие только на живых и не действующие на нежить, големов, элементалей, боевые машины, Гигантов, Титанов и Фангармов. Хранитель снов защищает всех существ владельца от Магии разума.

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

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

2.2 Особенности некоторых заклинаний

ВОСКРЕШЕНИЕ



Воскрешение, как возвращение в бой погибших существ, – важная механика игровых битв, позволяющая вернуть в строй дружественных существ при помощи заклинаний или способностей других существ. Это позволяет сохранять силу армии героя между боями или даже проходить сложные карты без потерь.

Основных способов воскрешения несколько: заклинания Воскрешение, Поднять мертвецов и Жертва, а также Воскрешение как способность Архангелов и восстановление механических существ Починкой Механиков или Инженеров.

К косвенным способам воскрешения можно отнести Вампиризм, Поднятие демонов, Восстание Фениксов из пепла, Некромантию или даже свойство поднятия Фангармов Рогом бездны, но рассматривать их в этой статье мы пока что не будем. Лечение и Регенерация восстанавливают здоровье существ, но без воскрешения погибших.

Особенности воскрешения в бою:

- Воскрешение действует только на труп дружественного существа или на дружественный отряд, в котором погибло хотя бы 1 существо. Исключение – Починка Механиков и Инженеров действует и на отряды без погибших существ, работая как Лечение.
- Воскрешение не действует, если его силы недостаточно для воскрешения хотя бы 1 существа.

  Воскрешение от Жертвы имеет ограничение по силе

  Исключение – воскрешение от Жертвы и Починка при недостаточной силе воскрешают существо с неполным здоровьем.
- Здоровье воскрешаемого берётся с учётом Яда, артефактов здоровья и бонуса Палатки первой помощи, но без учёта Старости. Однако в логе битвы отображается информация с учётом всех модификаторов (баг), и полагаться на неё не стоит.

  Исключение – воскрешение от Жертвы рассчитывается от базового здоровья существа.
- Заклинание Воскрешение, воскрешение от Жертвы, а также способность Архангелов действуют только на живых существ, и не действуют на нежить, элементалей, големов, горгулий, боевые машины и механических существ.
- Заклинание Поднять мертвецов действует только на нежить, и не действует на остальные типы существ.
- Починка Механиков и Инженеров действует только на механических существ – Автоматонов, Дредноутов и их улучшения.
- Отряд существ, воскрешённый из трупа, теряет все наложенные на него до гибели заклинания и эффекты способностей, кроме Разрушающего луча, Кислотного дыхания и сниженного здоровья от Яда (сам эффект Яда снимается и существо далее не теряет здоровье).
- Отряд существ, воскрешённый из трупа, имеет столько же ответных ударов до конца раунда, сколько он имел в момент гибели.

  Пример: Грифона, который имеет 2 ответа на атаки за раунд, атакует Крестоносец. Грифон отвечает на первую атаку и погибает от второй. Если воскресить этого Грифона в любом раунде, то у него останется только один ответ на атаку до конца раунда.
- Воскрешенные Олгой-хорхои сохраняют накопленные до гибели дополнительные удары от Пожирания трупов.
- Если на одном гексе находится несколько трупов, то воскрешаться будет последний из погибших на нём. Вражеский труп поверх дружественных не помешает воскрешению, и будет воскрешён последний из погибших дружественных отрядов.

  Труп двухгексового существа можно воскресить по любому из его гексов.

  Нельзя воскресить двухгексовое существо, на заднем гексе трупа которого лежит другой труп, даже если навести курсор на передний гекс трупа (баг)
- Базовое Воскрешение (без Магии земли или с Базовой Магией земли) не позволяет сохранить воскрешённых существ в армии после битвы. Поднять мертвецов, Жертва и Воскрешение Архангелов не имеют этого ограничения.
  - Если часть убитых существ воскресить Базовым Воскрешением, а часть способностью Архангела или Жертвой (в любой последовательности), то те, что будут воскрешены Базовым Воскрешением, всё равно не сохранятся после боя.
  - За убийство существ, воскрешённых Базовым Воскрешением, начисляется опыт после победы.
  - Если часть существ в отряде воскрешена Базовым Воскрешением, то получаемый им урон идёт сперва по основным существам, а только затем по воскрешённым. После боя все существа, воскрешённые Базовым Воскрешением, отнимаются из отряда, вплоть до остатка 1 существа.

    Пример: красный убивает 30 Копейщиков в отряде синего из 100 Копейщиков. Синий их воскрешает, но красный следом убивает ещё 30 Копейщиков и сбегает. Несмотря на то, что количество Копейщиков не опускалось ниже 70, у синего после боя остаётся только 40 Копейщиков, т.к. вторую атаку на себя взяли Копейщики, которые не были воскрешены в отряде.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

  - Существа, воскрешённые Базовым Воскрешением, не включаются в стоимость откупа с поля боя. Если у героя остались только такие существа, то откуп будет за 0 золота.
  - Если после победы у героя остались только существа, воскрешённые Базовым Воскрешением, то он останется с 1 существом из числа воскрешённых, которое изначально было в самом правом слоте армии. Призванные Демоны и Фангармы считаются существами в 8, 9 и т.д. слотах в порядке вызова.

- Специализация по Воскрешению (Аламар, Джеддит) влияет на Воскрешение и воскрешение от Жертвы, но не влияет на способность Архангелов.
- Отряд, воскрешённый из трупа, получает право хода в соответствии со своей скоростью и фазой, в которой он был убит:
  - Если отряд сходил, пропустил ход из-за действия эффектов (Окаменение, Страх и т.п.) или отрицательного боевого духа, либо оборонялся в раунде, в котором был убит, то после воскрешения он не получит ход в этом раунде.
  - Если отряд не ходил в раунде, в котором был убит, то после воскрешения он получит ход в этом раунде в соответствии со скоростью.
  - Если отряд был убит в фазе ожидания, то после воскрешения он получит ход, но только после основной фазы в фазе хода ждавших отрядов в соответствии со скоростью.

- Воскрешение отряда на мине, рве или Стене огня не активирует их эффекты. Воскрешение Олгой-хорхоя на трупе не позволяет сразу же уничтожить труп для получения дополнительных ударов.
- Заклинание Воскрешение можно получить в Гильдии магов 4 уровня любого города практически с равной вероятностью, кроме Сопряжения, Причала и Кронверка – у них шанс вдвое меньше. Поднять мертвецов можно получить только в Гильдии магов 3 уровня Некрополиса.
- Кольцо забвения у любого героя запрещает использовать заклинания и способности воскрешения, кроме свойства Рога Бездны, которое срабатывает раньше и вызывает Фангармов. Починка существ в ещё не убитом отряде не запрещается.

ЦЕПНАЯ МОЛНИЯ



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

Оказывается, на приоритетность выбора цели влияет:

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

1. **Расстояние**

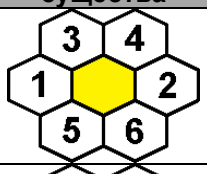
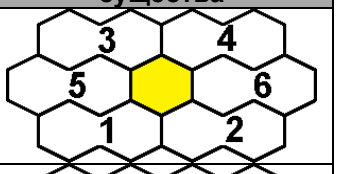
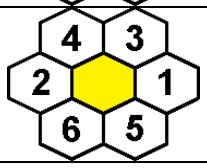
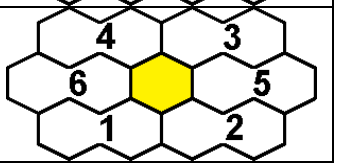
Если у нескольких потенциальных целей разное расстояние от предыдущей цели, то Цепная молния пойдет к тому, кто находится ближе по количеству гексов.

2. **Ширина**

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

3. **Расположение**

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

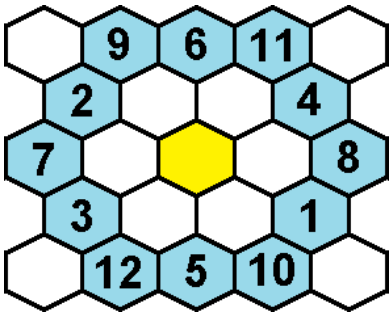
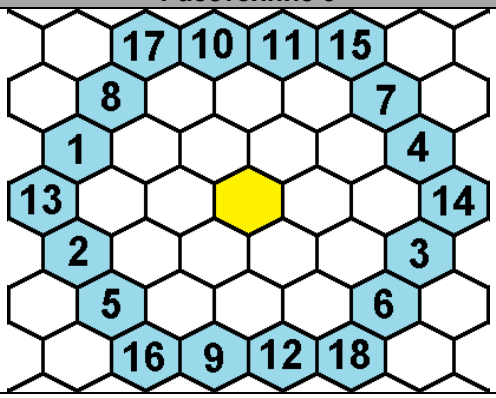
	Одногексовые существа	**Двухгексовые существа**
Вражеские существа вокруг предыдущей цели:		
Дружественные существа вокруг предыдущей цели:		

где 1 – наивысший приоритет.

Тут есть 2 исключения:

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

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

Расстояние 2	Расстояние 3
	

Все данные получены опытным путём и требуют уточнения.

4. Принадлежность

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

Сопротивление Цепной молнии.

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

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

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

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

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

МЕДЛИТЕЛЬНОСТЬ



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

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

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

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

Бонусы скорости, накладываемые на цель под действием Медлительности, также снижаются.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ЗАКЛИНАНИЯ, МЕНЯЮЩИЕ ТОПОЛОГИЮ ПОЛЯ БОЯ



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

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

Из предыдущего абзаца вытекает интересная «фишка» – можно активировать, Силовое поле или Стену огня, но не устанавливать их. В игре сразу видна вся тень поля боя и видны все недоступные для установки гексы, и можно увидеть расположение всех Зыбучих песков или мин.

Вся тень поля боя не видна при активации Силового поля или Стены огня, но, если включена опция «Тень курсора», то можно водить курсором над полем боя и находить скрытые пески или мины в местах, где нельзя установить препятствие.

Также Силовое поле, установленное на гекс слева от Врат, не мешает существам проходить сквозь него или вставать на этот гекс (баг).

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



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

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

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

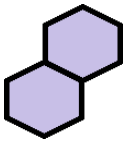
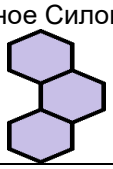
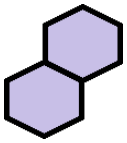
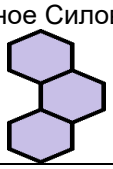
Полный альбом скриншотов подобных препятствий можно найти в нашей группе ВКонтакте:
https://vk.com/album-19157427_274043046

Некоторые особенности, которые можно отметить:

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

Немного геометрии

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

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

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

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

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

Взаимодействие с трупами

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

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

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

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

Клон

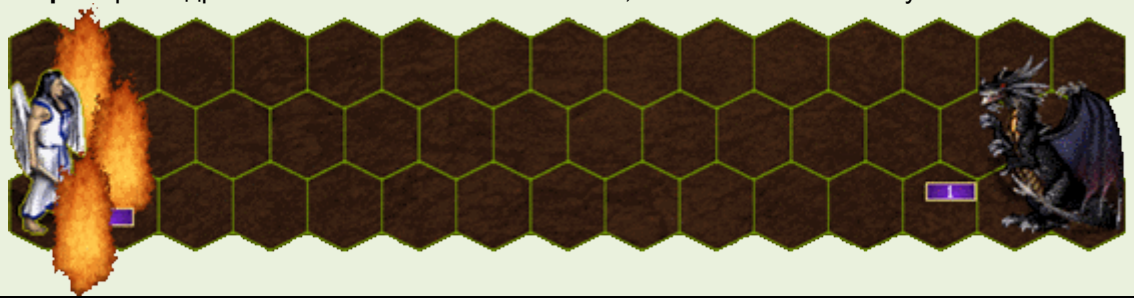
Клон при выборе места для вызова **не** считает гексы с Минами, Зыбучими песками и Стеной огня занятыми и может спокойно вызваться на них. При этом эффект магических объектов не сработает на Клон при вызове и при получении им хода, но сработает, если этот Клон останется на месте, в том числе, если будет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

Стена огня против ИИ

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

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

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



FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

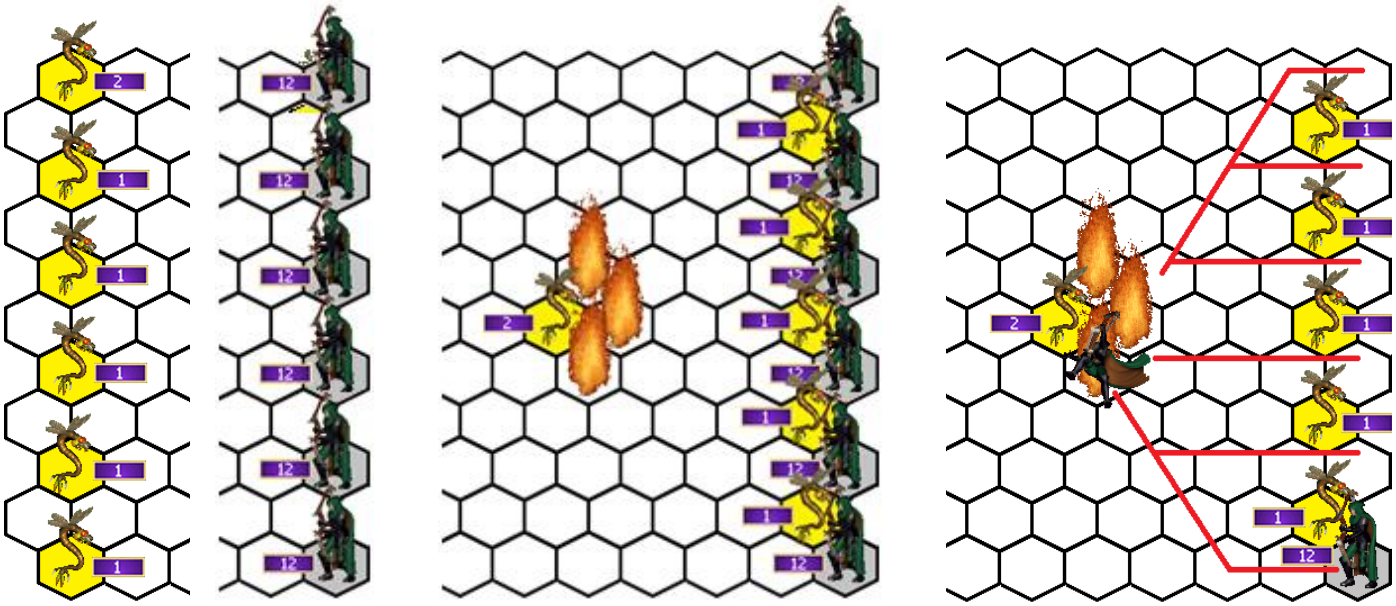
Если скорость вражеского отряда выше, чем вашего, и провести атаку ИИ сможет, лишь получив урон от Стены огня, то с высокой вероятностью он будет Ждать или Защищаться, чтобы атаковать в следующем раунде, когда огонь пропадёт. Иногда, не смотря на преимущество в скорости, вражеский отряд будет атаковать,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

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

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

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

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



Для того чтобы использовать подобные тактики необходимо соблюсти 2 условия:

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

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

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

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

СТЕНА ОГНЯ (Лунение)



Луна – чрезвычайно сильный герой в определенных ситуациях. Её Стена огня на 25% сильнее, чем у других героев: **1,25*(15*СМ+50)** урона с Экспертной Магией огня.

Стена огня Луны в 2 раза сильнее, чем у других героев: **2*(10*СМ+50)** урона с Экспертной Магией огня

Луна может легко брать любой Нага-банк или Консерваторию грифонов на ранних сроках игры – обычно уже в начале 2 недели при достаточной силе магии. Однако и другие герои способны управляться со Стеной огня, но для этого им необходимо иметь намного больше силы магии.

Эффективна тактика прикрытия единственного отряда Стеной огня и использования недостатков ИИ.

На примере **Консерватории грифонов**:

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

- Экспертная Стена огня ставится у края поля боя, как на рисунке 1, и вы прячете свой отряд за неё. Грифоны полетят в атаку и погибнут, встав на огонь. Таким образом, можно взять максимальную Консерваторию грифонов за 2 Стены огня с силой магии Луны, равной 50. Также можно ставить Стену огня не у края, а во второй ряд, либо ставить 2 ряда Стены огня, как на рисунках 2 и 3.



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

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

Минимальная Консерватория грифонов берётся Луной с силой магии 10 с одной Стеной огня, и с силой магии 4 – с двумя.

Минимальная Консерватория грифонов берётся Луной с силой магии 8 с одной Стеной огня, и с силой магии 2 – с двумя

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

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

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

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

С Продвинутой Магией огня, Луне понадобится на 2 силы магии больше, чтобы наносить тот же урон, а с Базовой – на 3.

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

Стрелковые охраны не берутся такой тактикой, а также Алые башни, т.к. Огненные элементали иммунны к урону от Стены огня.

Опытный цех при помощи Стены огня брать сложно и нецелесообразно, т.к. Стальные големы получают от неё лишь 20% урона.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Далее приведены единые таблицы взятия Сокровищниц с необходимой Силой магии героя:

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

Размер объекта	Охрана	Здоровье одного отряда охраны	Необходимая СМ героя					
			1 ряд Стены огня		2 ряда Стены огня	1 ряд Стены огня		2 ряда Стены огня
			без спец.	Луна		без спец.	Луна	
1	5 * 10 Грифонов	250	14	10	4	20	8	2
2	5 * 20 Грифонов	500	30	24	10	45	20	8
3	5 * 30 Грифонов	750	47	37	17	70	33	14
4	5 * 40 Грифонов	1000	64	50	24	95	45	20

Нага-банк: Скорость - не менее 5 (на снеге - 6), с Нагами-королевами - не менее 7 (на снеге - 8).

1	5 * 2 Наги	220	12	9	3	17	6	1
2	5 * 3 Наги	330	19	15	6	28	12	4
3	5 * 4 Наги	440	26	21	9	39	17	6
4	5 * 6 Наг	660	41	32	15	61	28	12

Покинутый корабль: Скорость - не менее 5.

1	5 * 4 Элем.воды	120	5	4	1	7	1	1
2	5 * 6 Элем.воды	180	9	7	2	13	4	1
3	5 * 8 Элем.воды	240	13	10	4	19	7	1
4	5 * 12 Элем.воды	360	21	16	7	31	13	4

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

Размер объекта	Охрана	Здоровье одного отряда охраны	Необходимая СМ героя			
			1 ряд Стены огня		1 ряд Стены огня	
			без спец.	Луна	без спец.	Луна
1	5 * 6 Яд.змиев	120	5	4	7	1
2	5 * 9 Яд.змиев	180	9	7	13	4
3	5 * 12 Яд.змиев	240	13	10	19	7
4	5 * 18 Яд.змиев	360	21	16	31	13

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

1	5 * 20 Бесов	80	2	1	3	1
2	5 * 30 Бесов	120	5	4	7	1
3	5 * 40 Бесов	160	8	6	11	3
4	5 * 60 Бесов	240	13	10	19	7

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

1	5 * 10 Гномов	200	10	8	15	5
2	5 * 15 Гномов	300	17	13	25	10
3	5 * 20 Гномов	400	24	18	35	15
4	5 * 30 Гномов	600	37	29	55	25

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

1	3 * 10 Скелетов 2 * 10 Ход.мертвецов	150	7	5	10	3
2	13 и 12 Скелетов 2 * 10 Ход.мертвецов 5 Духов	150	7	5	10	3
3	20 Скелетов 20 Ходячих мертвецов 10 Духов 5 Вампиров	360	21	16	31	13
4	20 Скелетов 20 Ходячих мертвецов 10 Духов 10 Вампиров	360	21	16	31	13

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

1	5 * 2 Духа	36	1	1	1	1
2	5 * 3 Духа	54	1	1	1	1
3	5 * 5 Духов	90	3	2	4	1
4	5 * 10 Духов	180	9	7	13	4

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

Размер объекта	Охрана	Здоровье одного отряда охраны	Необходимая СМ героя	
			1 ряд Стены огня	
			без спец.	Луна
1	5 * 8 Вампиров-лордов	320	18	14
2	5 * 12 Вампиров-лордов	480	29	23
3	5 * 16 Вампиров-лордов	640	40	31
4	5 * 20 Вампиров-лордов	800	50	40

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

1	6 * 15 Зомби	300	17	13

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

Размер объекта	Охрана	Здоровье одного отряда охраны	Необходимая СМ героя		
			1 ряд Стены огня		2 ряда Стены огня
			без спец.	Луна	
1	5 * 10 Налётчиков	100	4	2	1
2	5 * 15 Налётчиков	150	7	5	1
3	5 * 20 Налётчиков	200	10	8	2
4	5 * 30 Налётчиков	300	17	13	5

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

1	4 * 4 Василиска	140	6	5	1
2	4 * 6 Василисков	210	11	8	4
3	4 * 8 Василисков	280	16	12	5
4	4 * 12 Василисков	420	25	20	8

Храм моря: Скорость - не менее 12.

1	8 Гидр 6 Морских змеев 3 Гидры хаоса 2 Аспида	1400	90	72	34
2	8 Гидр 7 Морских змеев 4 Гидры хаоса 3 Аспида	1400	90	72	34
3	8 Гидр 7 Морских змеев 5 Гидры хаоса 4 Аспида	1400	90	72	34
4	10 Гидр 9 Морских змеев 6 Гидры хаоса 5 Аспида	1750	114	90	44

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

СТРАХ



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

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

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

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

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Как разблокировать заклинание Страх в игре (Возрождение Эрафии):

1. Потребуется:
   - Hex editor. Можно использовать HxD утилиту
   - MMArchive для открытия файлов .lod
   - Heroes of Might and Magic III: Restoration of Erathia версии "DEMO", 1.0, 1.1, 1.2. Начиная с версии 1.3 работать не будет
   - PowerISO для монтирования образа в виртуальный привод (игра требует наличия диска).
2. Что нужно сделать:
   - Устанавливаем игру и оставляем диск в дисководе или с помощью PowerISO создаем виртуальный образ для того чтобы игра думала, что диск вставлен
   - Открываем с помощью Hex редактора HEROES3.EXE, который находится в директории с игрой
   - Меняем следующие значения: 0013E9c7: 0B -> 04; 00141467: 24 -> 11. Сохраняем, выходим из редактора
   - Запускаем MMarchieve и открываем файл H3BITMAP.LOD. Находим файл SPTRAITS.TXT и вытаскиваем из архива
   - Открываем SPTRAITS.TXT в блокноте или в утилите TxTEdit. Находим строчку "Fear (disabled)", стираем "(disabled)" с названия, присваиваем в нужные ячейки символ "x" для установки школы магии и задаем шанс на выпадение заклинания в городах от 0 до 100
   - Вновь открываем H3BITMAP.LOD с помощью MMArchieve и импортируем наш модифицированный SPTRAITS.TXT. Закрываем программу.
3. Запускаем игру -> Новая игра и, чтобы долго не морочиться, вводим команду nwctim, которая открывает все заклинания. Пробуем!

ОГНЕННЫЙ ЩИТ



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

Урон от Огненного щита считается одинаково для существа, на которое наложено заклинание, и для Султанов-ифритов, т.е. на урон Огненного щита в любом случае влияют навыки и артефакты героя.

Если на Ифритов-султанов наложено заклинание Огненный щит (например, через Сферу уязвимости), то берётся модификатор заклинания.

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

- Модификатора урона (если Атака превышает Защиту) – $\mathbf{MD_1}$
- Модификатора Нападения – $\mathbf{M_{нап}}$
- Модификатора специализаций по Нападению и Благословению – $\mathbf{M_{спец}}$
- Модификатора удачи – $\mathbf{M_{уд}}$ и прочих модификаторов атаки $\mathbf{M_{ат}}$.

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

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

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

где $\mathbf{D_{баз}}$ – базовый получаемый урон, равный урону 1 существа, умноженному на их количество в отряде.

$\mathbf{MD_1}$ – модификатор урона, равный **0,05 * (Атака – Защита)**. Если атака < защиты, то $MD_1 = 0$.

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

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

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

0,1 * Уровень героя / Уровень цели для специализации по Благословению.

0,03 * Уровень героя / Уровень цели для специализации по Благословению

$\mathbf{M_{уд}}$ – модификатор удачи, в случае её срабатывания равный 2.

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

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

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

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

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

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

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

$M_{ат} = \sqrt{\frac{(N_{нач}+1)*(З_д.)}{\sum З_д. + З_д.}} - 1$ для срабатывания Мести, где $N_{нач}$ – количество Аспидов в начале боя, **Зд.** – здоровье 1 Аспида, **ΣЗд.** – суммарное здоровье отряда Аспидов сейчас.
$M_{ат}$ = 0,25 для Замороженного существа Великими шаманами.

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

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

Если существо с множественной атакой (Цербер, Гидра и Гидра хаоса, Психический и Магический элементаль) атакует нескольких существ с Огненным щитом, то оно получит урон от их всех разом.

При атаке существа с Огненным щитом, сперва срабатывают способности атакующего (Вампиризм, Яд, Слепота и т.д.), а затем урон Огненного щита.

После получения расчётного урона, он обрабатывается модификаторами магического урона, т.е. на урон от Огненного щита далее влияют:

- Наличие Сферы бушующего огня у героя
- Навыка и специализации по Волшебству
- Специализация по Магии огня Адриэн.
- Игнорирование части урона Каменными, Железными, Стальными, Золотыми и Алмазными големами, а также Огненными птицами
- Наличие наложенного заклинания Защита от огня.

Если отряд атакует цель с Огненным щитом и погибает от него до ответа на эту атаку, то цель всё равно нанесёт ответный удар по пустому гексу. Труп отряда, погибшего от Огненного щита, невозможно воскресить никаким способом. Но Властители пропасти смогут призвать из него Демонов (баг)

При этом всё, что влияет на шанс наложения заклинания: сопротивления, иммунитеты, Проклятая земля, Антимагический гарнизон, запрещающие колдовать артефакты – на получение урона от Огненного щита не влияют.

Итоговый урон Огненного щита модифицируется по формуле:

$D_{расч}$ * $M_{сф}$ * $M_{волш}$ * $M_{спец}$ * $M_{сниж}$ * $M_{защ}$

где **$D_{расч}$ –** расчётный урон Огненного щита по формуле выше.
$M_{сф}$ – модификатор, равный **1,5** при наличии Сферы бушующего огня у героя.

$M_{волш}$ – модификатор, равный **1,1** / **1,2** / **1,3** при наличии Волшебства у героя, либо **1 + k*(1+N*0,05)** для героя-специалиста по Волшебству, где k равен 0,1/0,2/0,3 в зависимости от уровня Волшебства, N – уровень героя.

$M_{спец}$ – модификатор, равный **1,5** для специализации Адриэн по Магии огня.

$M_{сниж}$ – модификатор, равный **0,5 / 0,25 / 0,2 / 0,15 / 0,05 / 0,5** для урона по Каменным, Железным, Стальным, Золотым и Алмазным големам, а также Огненным птицам соответственно.

$M_{защ}$ – модификатор, равный **0,5** или **0,25** для урона по существу, находящемуся под действием Защиты от огня Базового или Продвинутого/Экспертного уровня соответственно.

$M_{волш}$ равен **1,05** / **1,1** / **1,15** ,
Либо **1 + k*(1+N*0,05)** для героя-специалиста по Волшебству.

$M_{сниж}$ равен **0,5** / **0,25** / **0,15** / **0,05** для урона по Каменным, Железным, Золотым и Алмазным големам соответственно.

$M_{защ}$ равен **0,3** или **0,5** для урона по существу с Защитой от огня Базового или Продвинутого/Экспертного уровня соответственно

Это интересно! В связи с тем, что все модификаторы урона перемножаются, это открывает возможности для очень интересных комбинаций.

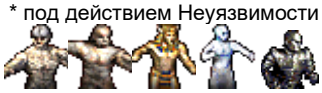
Например, у Адриэн с Экспертным Волшебством урон Огненного щита составит примерно 30%*1,5*1,3 = **58,5%**. Если добавить ей ещё и Сферу бушующего огня, то получим 58,5%*1,5 = **87,75%** урона, которые будут возвращаться атакующему. А если у неё будут Экспертные Доспехи, то её войска будут получать всего 85% от атак противника, что уже меньше, чем 87,75%, которые будут получать противники от своих же атак. С заклинанием Щит от Адриэн, её войска и вовсе будут получать лишь 59,5% урона. В итоге противник будет наносить сам себе урон почти в 1,5 раза выше, чем атакуемому. В этом свете Железный кулак огра выглядит довольно сильным артефактом, а среди героев наиболее выгодно применять Огненный щит героями с сильным защитным потенциалом (Тазар, Нила и т.п.).

Однако есть и обратное влияние – заклинание Защита от огня сильно ослабляет действие Огненного щита и режет эффективность всех усиливающих модификаторов.

Внимание! Огненный щит, наложенный заклинанием, снимается сразу после удара Ядовитых змиев за счёт их способности. Однако, даже будучи снятым, он всё равно подействует на этот удар и нанесёт этим Ядовитым змиям урон.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Теперь разберёмся с природой Огненного щита и с тем, на кого он действует, а на кого нет.

	Эти существа НЕ получают урон от Огненного щита		**Эти существа получают урон от Огненного щита**
Нельзя наложить Огненный щит на этих существ			
Можно наложить Огненный щит На этих существ	 * под действием Неуязвимости  **получают сниженный урон	 **	все остальные

Наличие Сферы уязвимости позволяет владельцу накладывать Огненный щит на любые свои отряды, однако существа с Иммунитетом к огню, из первой колонки таблицы, всё равно **не** будут получать от него урон, даже если Сфера уязвимости будет у противника.

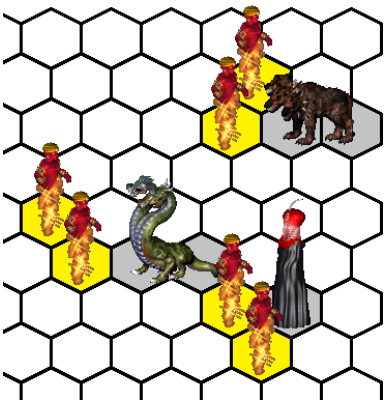
Из вышеприведённой информации следует общая логика – Огненный щит при наложении ведёт себя абсолютно адекватно заклинанию 4 уровня. Однако урон от него можно интерпретировать двояко – в большинстве случаев урон считается магическим, принадлежащим к Магии огня, с другой стороны он им не является, так как игнорирует Иммунитет к магии и Уязвимости. Но и физическим уроном он считаться не может, так как не зависит ни от Защиты цели, ни от Доспехов или защитных заклинаний.

Подобная усложнённая механика может объясняться легко – разработчики не продумали или не предусмотрели всех нюансов этого заклинания, но, тем не менее, всему этому есть и практическое применение.

Например, если противник делает ставку на мощный отряд Чёрных драконов или Магических элементалей, то Огненный щит поможет вам наносить им урон, а враг не сможет воспользоваться Защитой от огня, чтобы снизить его. Железный кулак огра вообще может накладывать Огненный щит на все ваши войска. Надо признаться, что Огненный щит был не столь популярным заклинанием до появления этого артефакта. На некоторых шаблонах, например Jebus Outcast 2.96, вообще забанено заклинание Защита от огня, и сражаться против отряда вражеских гидр, имея Железный кулак огра и Шар постоянства, становится в удовольствие.



Ещё один баг, связанный с Огненным щитом – любые существа с множественной атакой (драконы, Церберы, Психические элементали и Элементали магии, Гидры и Гидры хаоса, Механики и Инженеры) под управлением ИИ при определённых условиях вообще не атакуют существ с Огненным щитом (см.справа).



К условиям этого бага относятся:

- Высокие первичные навыки вражеского героя (из серии тестов выяснилось, что не менее 69/69/25/12 против 10 Золотых и Чёрных драконов, причём атака и защита могут быть в любом соотношении, но суммарно не менее 138). Параметры нашего героя не имеют значения
- Наличие у противника Книги заклинаний и ударного заклинания, даже если наши существа защищены от этого заклинания (в тестах у противника была Молния, а у нас – Кулон отрицательности)
- Отряды с Огненным щитом должны стоять группами, чтобы всегда попадать под множественную атаку
- Достаточное количество маны у противника.

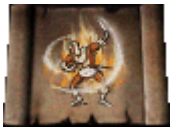
Суть бага заключается в том, что такие существа сперва выбирают цель удара с обязательным использованием своей множественной атаки (т.к. все пары ифритов для них равноценны, цель выбирается случайно), но по каким-то расчётам они опасаются проводить саму атаку, боясь ответного урона от Огненного щита, поэтому просто перемещаются к цели без атаки. Чтобы продолжать манипулировать ИИ при помощи этого бага после первого раунда, необходимо перемещаться свободными ифритами по полю боя, но вставать также группами. Таким образом, имея стрелков (в тесте использовались Благородные эльфы и Подвода с боеприпасами), можно пройти такие битвы без потерь, водя вражеских существ по полю боя и постепенно расстреливая.

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

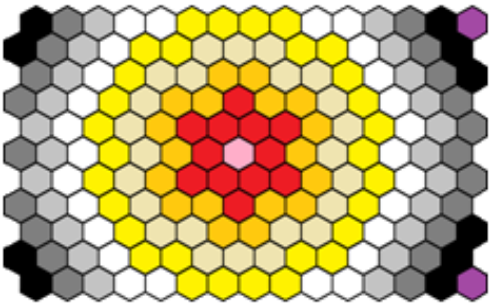
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

БЕРСЕРК



Одной из основных сложностей при использовании Берсерка является то, что цель атаки существа под его действием не всегда ясна, особенно в гуще событий, когда на поле боя располагаются много отрядов вперемешку.

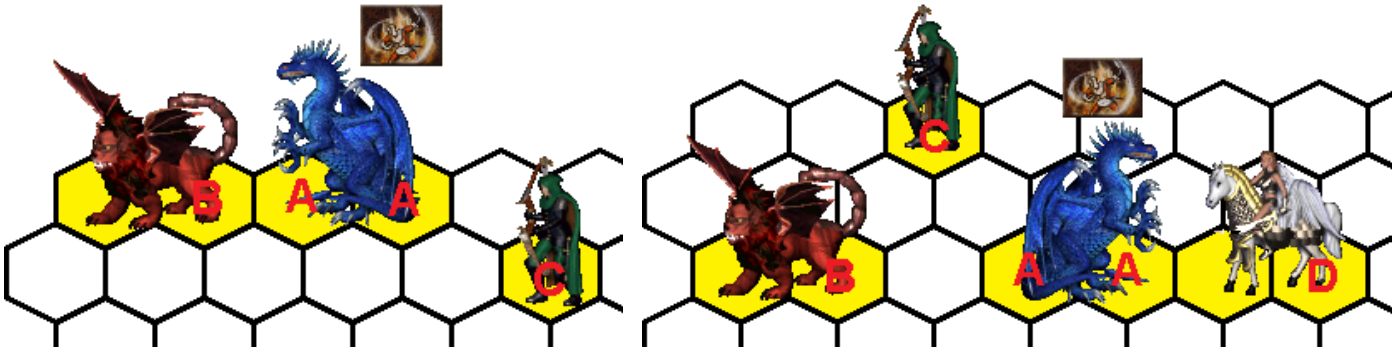


Существо под действием Берсерка старается атаковать ближайшую к нему цель. Справа приведена схема поля боя, где в центре находится существо под действием Берсерка. Все красные гексы являются одинаково приоритетными и ближайшими к существу под Берсерком. Если на красных гексах нет существ или боевых машин, то рассматриваются оранжевые гексы, затем тёмно-жёлтые, жёлтые и т.д. Если в одной ближайшей зоне находятся несколько пригодных существ для атаки, то выбор осуществляется случайным образом.

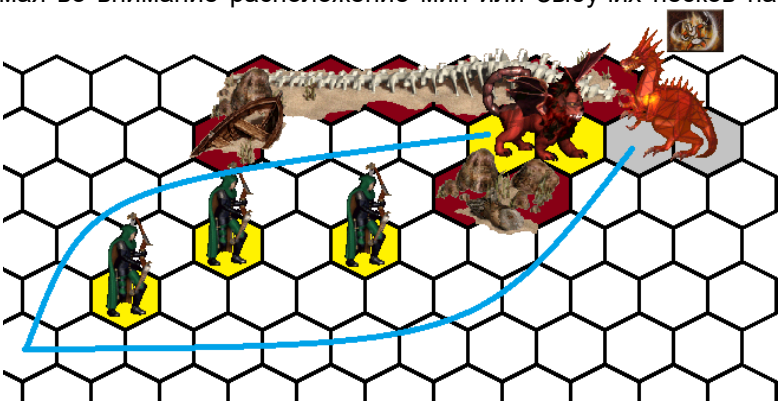
Примеры:



1. В первом случае Лазурный дракон, находящийся под действием Берсерка, будет атаковать Скорпикору, т.к. она (гекс B) находится в красной зоне приоритета, а Снайпер (гекс C) – в оранжевой, несмотря на одинаковое расстояние и до Снайпера.
2. Во втором случае, если эта Скорпикора будет дружественной, то Лазурный дракон с 50% шансом атакует Снайпера, т.к. обе цели находятся в оранжевой зоне приоритета, а с 50% шансом Лазурный дракон пропустит ход, согласно правилам, описанным выше.



3. Правила меняются, если цель стоит на той же горизонтали. В этом случае приоритет для неё начинает считаться от любого из гексов существа под Берсерком, но всё равно до «хвоста» цели. В примерах выше цель будет выбираться случайно, т.к. все цели находятся в одной зоне приоритета.
4. Бывают и совсем комичные случаи, как на примере справа. Кристаллический дракон под Берсерком предпочтёт атаковать Скорпикору сзади, проделав до её заднего гекса немалое расстояние. Подобную особенность можно использовать, принимая во внимание расположение мин или Зыбучих песков на поле боя.



Известно, что существа под Берсерком иногда ведут себя достаточно странно, а именно – пропускают ход, когда могут атаковать двухгексовое существо. Это связано с тем, что любой отряд, находящийся под действием заклинания Берсерк, может атаковать только правый (для нападающей стороны) / левый (для защищающейся) гекс двухгексовых отрядов (т.е. «хвост» цели) (баг).

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



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

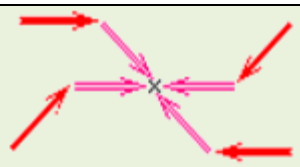
Похожая ситуация возникает, когда летающее существо находится под действием Берсерка. Даже если «хвост» существа свободен для атаки, но летуну некуда приземлиться из-за препятствий или недостаточной скорости, то он пропустит ход.



Если поставить ваш двухгексовый отряд прямо перед летающим существом под Берсерком («лицом к лицу», см.слева), то он вообще не сможет его атаковать. Алгоритм ИИ просчитывает путь к «хвосту» существа по прямой, но так как гекс перед ним занят «головой» существа, то отряд под Берсерком будет просто пропускать ходы, пока не появится другая ближайшая цель. В этот момент можно спокойно расстреливать такой отряд стрелками или заклинаниями.

Пропуская таким образом ход, отряд существ не Ждёт и не Защищается, однако ход к нему всё же переходит, т.к., например, продолжают срабатывать эффекты Эликсира жизни, Регенерация или Яд. Лог битвы не показывает никакой информации (баг). Владелец такого существа вообще не получает право хода, и не может воспользоваться Лечением или, например, Снятием заклинаний.

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



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

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

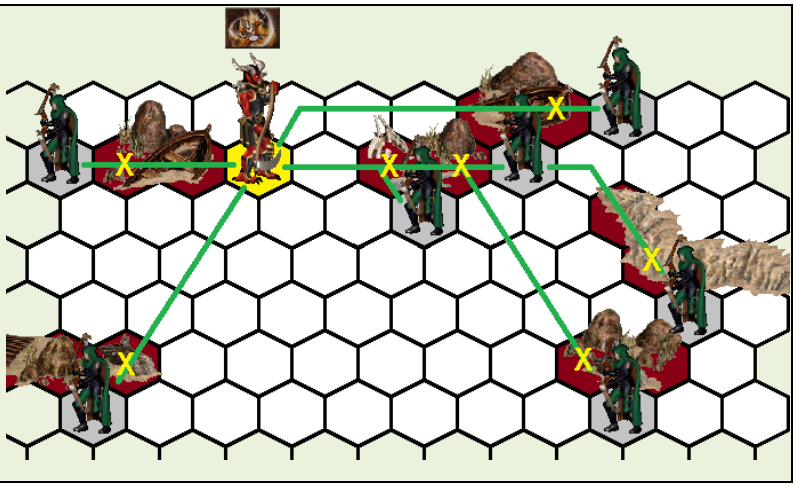
Примеры:



1. В первом случае Лазурный дракон, находящийся под действием Берсерка, не сможет атаковать Скорпикору, так как он может атаковать только её задний гекс, а движение к нему блокирует передний гекс Скорпикоры. Он будет пропускать ходы, пока Скорпикора находится на месте или поблизости не появится другой отряд, подходящий для атаки.
2. Во втором случае Лазурный дракон, находящийся под Берсерком, сможет атаковать Скорпикору.
3. В третьем случае, если вместо Скорпикоры будет дружественный Чемпион, то Лазурный дракон сможет атаковать его в любом положении, т.к. его задний гекс в любом случае доступен для атаки.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

4. В четвёртом случае (см.справа) все позиции Снайперов защищены от атак Архидьявола под Берсерком, т.к. гексы, с которых должна проводиться атака, закрыты препятствиями. Архидьявол будет просто пропускать ход.



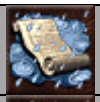
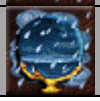
Внимание! Описанный баг может привести к зацикливанию битвы, когда остаются 2 отряда под Берсерком в пределах досягаемости друг друга, но ни одному из отрядов не хватает скорости для удара в «хвост» другого. Однако следует помнить, что Берсерк в этом случае спадёт через 255 раундов.

ТЕЛЕПОРТ



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

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

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

В любом случае:

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

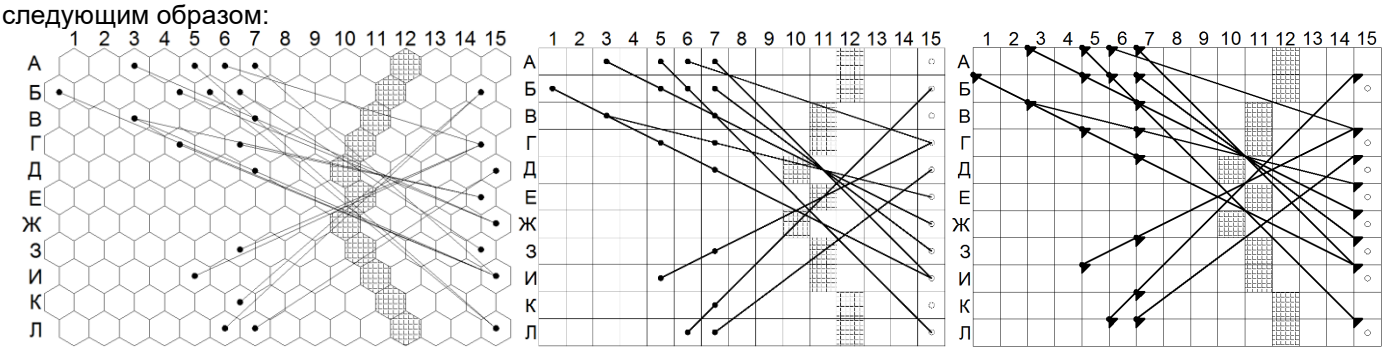


Гекс рва, с которого телепортируется существо	Целевые гексы, доступные для телепортации
1	2, 3, 4, 5 или 7
2	1, 3, 4, 5, 7, а также за стену на красные гексы
3	1, 2, 4, 5 или 7
4	1, 2, 3, 5, 7, а также на оранжевые гексы
5	1, 2, 3, 4, 6*, 7, 8, 9, 11, а также на желтые гексы
6*	5 или 7, а также за стену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

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

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

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



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

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

Именно из-за фрагментов стен, мешающих телепортации внутри рва, в таблице выше приведены не все гексы. Так, например, с гекса 1 нельзя телепортировать существо на гексы 8-11, так как на пути к целевому гексу стоит стена.

Полный список комбинаций существо-гекс за стеной, на который можно телепортироваться без Экспертной Магии воды, можно посмотреть в таблице из раздела «Фортификация и штурм городов». Там же можно найти все возможные пути телепортации за городские стены при наличии проломов или открытых ворот.

Стоит уделить внимание также двум особенным городским рвам:

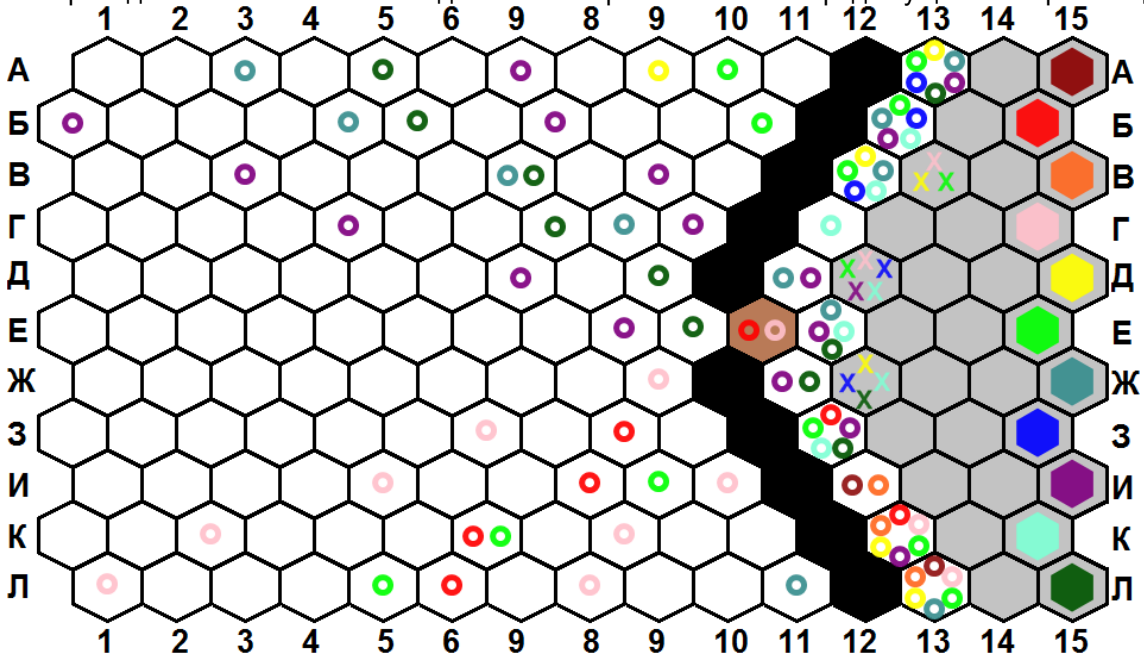
1. Ров **Крепости** имеет двойную ширину и его никак не преодолеть без Экспертной Магии воды. На Продвинутом уровне доступны к телепортации только гексы левого края рва, а оттуда можно телепортироваться только поэтому же краю рва. Только если вручную встать на правый край рва начинают работать все вышеописанные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

Телепорт за стенами города

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

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

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



FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

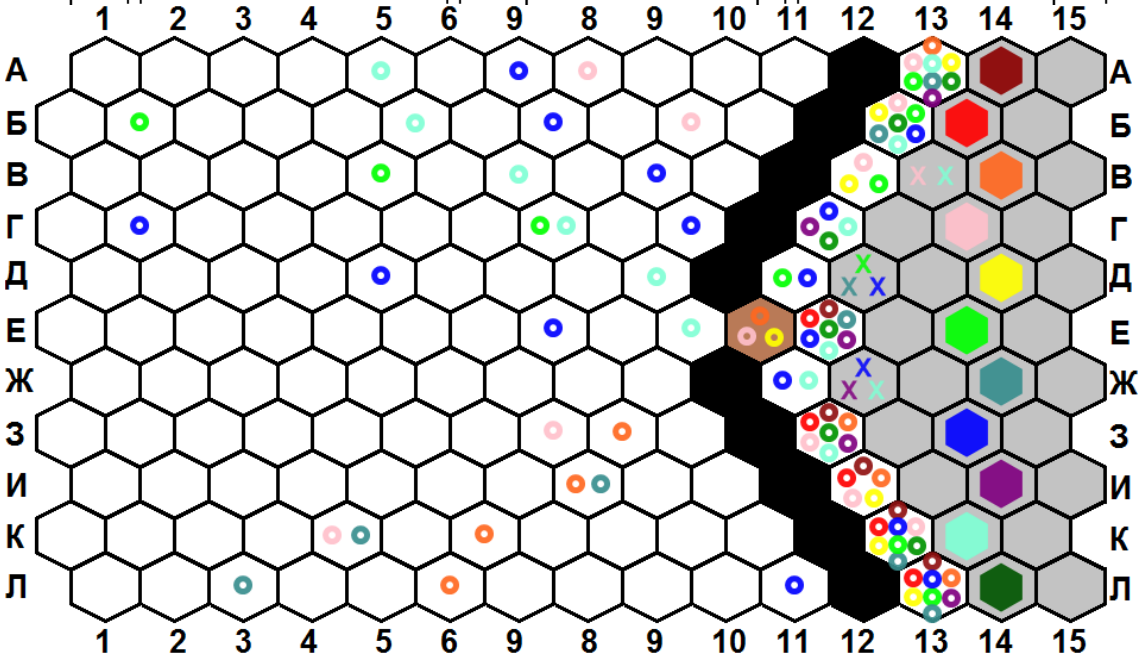
где **цветные** гексы – отряды существ; **серые** гексы – гексы, на которые можно телепортироваться по умолчанию; **чёрные** гексы – стены города; **коричневый** гекс – Врата города; метки в виде **цветных кругов** – гексы, на которые можно телепортироваться отряду с гекса соответствующего цвета; метки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

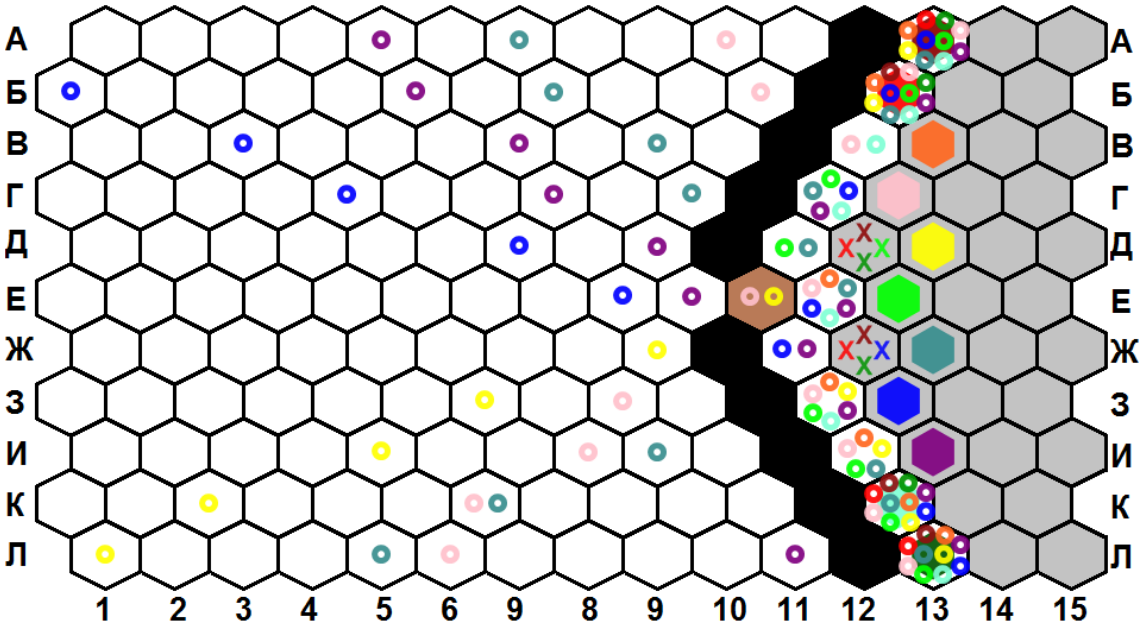
Пример: С гекса **А15** (а это слот 1 из армии обороняющегося героя) можно переместить отряд при помощи Телепорта (Базового – если в городе отстроен Форт, либо Экспертного – если Цитадель или Замок) только на **серые** гексы, гексы **И12** и **Л13**.

С гекса **Е15** (а это слот 4 из армии обороняющегося героя) можно телепортировать отряд на **серые** гексы, гексы **А13**, **Б13**, **В12**, **З12**, **К13** и **Л13**, а также за стены на гексы **А10**, **Б11**, **И9**, **К7** и **Л5**. Но нельзя на гексы **В13** и **Д12**.

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

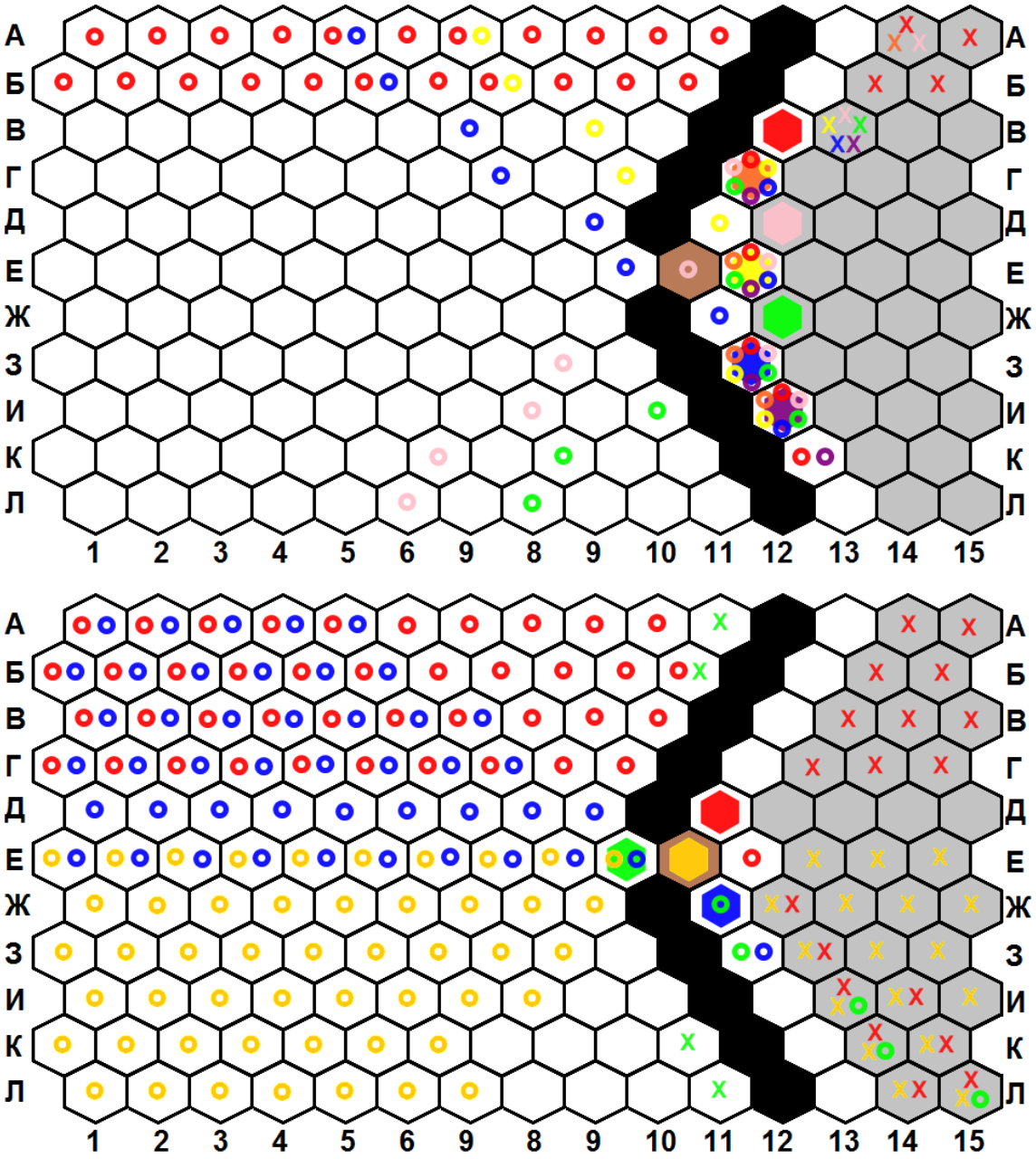
Далее приведены схемы поля боя осады с прочими гексами отрядом и мест их телепортации:





FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



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

КЛОН



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

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

1. Клонированию подлежит любое существо, в том числе призванные элементали, призванные Фангармы и Демоны, любое количество раз за бой, кроме самого Клона, существ уже имеющих Клон, существ с защитой от магии 4 уровня или магии в целом, а также существ с Продвинутой или Экспертной Антимагией.
   Сфера уязвимости позволяет клонировать существ с защитой от магии 4 уровня.
2. Клон не наследует никакие заклинания, уже наложенные на цель.
3. Клон имеет те же способности, что и оригинал, кроме:
   - Огненного щита Ифрита-султана (т.к. наносимый Клону урон фактически равен 0)
   - Вампиризма Вампира-лорда
   - Восстания из пепла Феникса
   - Накопленного бонуса Мести Аспидов (т.е. Клон Аспида наносит обычный урон, независимо от потерянного оригиналом здоровья)
   - Защиты от Кавалерийского бонуса

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- Дополнительных ответов на атаки грифонов и Фангармов
- Снижения получаемого урона от магии големов
- Регенерации Духов, Привидений, Троллей или существ с Эликсиром жизни
- Защиты от Окаменения троглодитов и Песчаных червей/Олгой-хорхоев
- Уязвимости к молнии/Армагеддону/огню/холоду/Метеоритному дождю элементалей
- Снижения получаемого урона от магии огня Огненных птиц

Клон Огненных птиц имеет полный иммунитет к огню

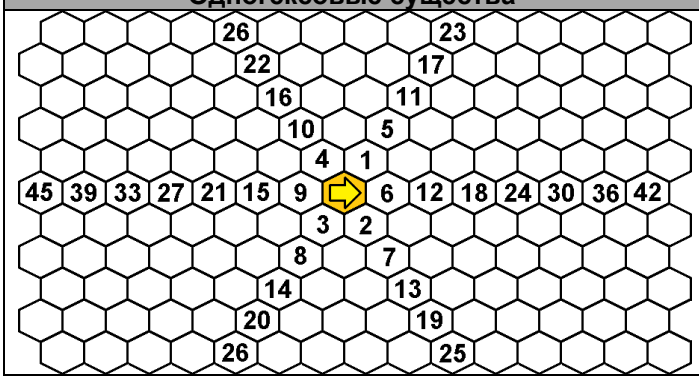
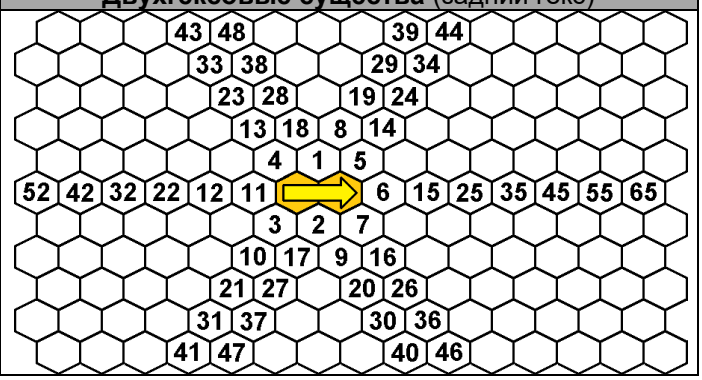
- Игнорирования части атаки Никсов и Никсов-воинов
- Способностей, действующих вне поля боя (Видения Воров, Доход кристаллов и т.д.).

4. Против Клона нельзя применить Снятие заклинаний, так как сам Клон, хоть и имеет магическую природу, этого заклинания не боится, хотя все заклинания, наложенные на Клон, снимаются Снятием заклинаний без проблем.
5. На Клон не могут быть наложены Антимагия, Жертва и Клон.
6. Клон имеет полный стандартный запас активируемых способностей существа и полный боезапас выстрелов, даже если оригинал их уже израсходовал.
7. За уничтожение Клона противник опыт не получает.
8. Фактически Клон не имеет запаса здоровья (хотя отображается полноценный запас) и уничтожается при получении любого урона, даже нулевого.
9. Клон уничтожается при гибели оригинала или истечении длительности заклинания (СМ).
10. Клоны не отображаются в потерях после битвы.
11. Из убитых Клонов не поднимаются Фангармы Рогом бездны.

Вампиры-лорды восстанавливают 1 здоровье при помощи Вампиризма при атаке Клона (баг).
После гибели Клона по истечению длительности заклинания, некоторые его способности продолжают действовать. В частности – Страх Лазурных драконов и Кража маны Чертей (баг).
Клоны отображаются в потерях на поле боя, но только 1 Клон для каждого отряда убитый последним.
Из Клонов поднимаются Скелеты Некромантией (баг). Учитываются только те Клоны, что отображаются в потерях после боя

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

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

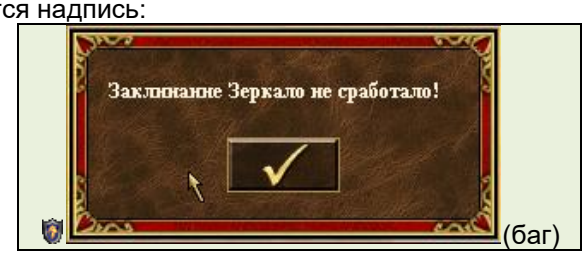
Одногексовые существа	**Двухгексовые существа** (задний гекс)
	

- Если отряд повёрнут в другую сторону, чем стрелка, схемы отражаются по горизонтали.
- Два Клона от Эовация вызываются одновременно, но подчиняются тем же правилам. Первее из них будет ходить тот, что вызван на более приоритетный гекс.
- Гексы на которые нельзя выбрать для вызова Клонов пропускаются при проверке, в том числе гекс Врат.

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

- Если на все отмеченные гексы вызвать Клон нельзя, он не вызывается вообще, но мана героя и способность колдовать в этом раунде у героя пропадают. При этом отображается надпись:

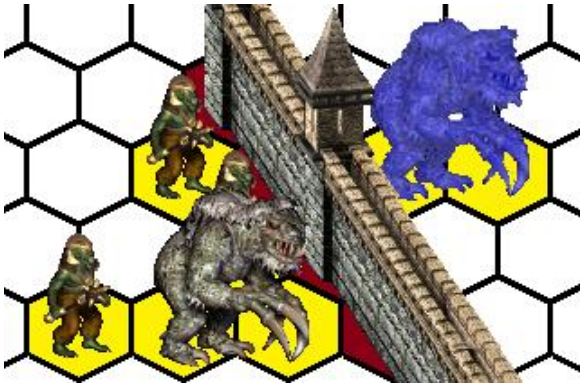




(баг)

Это интересно! Проанализировав вышеприведённые схемы можно заметить интересный частный случай использования Клона (см.ниже). Любое существо героя, осаждающего город, может встать прямо перед вражескими городскими стенами (лучше всего это делать в самом нижнем ряду), а другие существа должны закрыть собой все свободные гексы рядом с ним в радиусе 1 гекса, у которых приоритет ниже 5 (для одногексовых) или 14 (для двухгексовых). В нижнем ряду для этого понадобится всего 1 или 3 отряда соответственно. После, использовав Клон на это окружённое существо, его копия вызовется прямо внутри городских стен, причинив обороняющимся немало хлопот. В реальной игре, конечно, такое провернуть достаточно сложно, а вот в специальных картах на прохождение такой приём может быть предусмотрен автором.





УДАРНАЯ МАГИЯ. Расчёт урона



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

$$D_{общ} = D_{баз} * (1 + Волш + Волш_{Спец}) * (1+Сфера) * (1+Уязв) * А_{волш} * Спец$$

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

Волш – модификатор навыка Волшебства, равный 0,1, 0,2 или 0,3 в зависимости от его уровня.

Волш = 0,05, 0,1 или 0,15 в зависимости от уровня Волшебства

$Волш_{Спец}$ – модификатор специализации по Волшебству, равный 0,05*Волш за каждый уровень героя.

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

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

Существо	Уязвимость к заклинаниям
	Молния (включая способность Птиц грома), Цепная молния, Гром титана, Армагеддон
	Огненный шар, Инферно, Армагеддон
	Ледяная молния, Кольцо холода
	Метеоритный дождь

$А_{волш}$ – модификатор от Ауры волшебства от Архаров, равный 1,2, если Архары противника находятся на соседнем с целью гексе.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

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

Заклинание	Герои	Модификатор	
Волшебная стрела	Циэль	**1,5**	
Молния	Зиф	**(1 + [N/n] * 0,1)**	**(1 + [N/n] * 0,03)**
Цепная молния	Солмир	**(1 + [N/n] * 0,05)**	**(1 + [N/n] * 0,03)**
Волна смерти	Септиенна	**(1 + [N/n] * 0,1)**	**(1 + [N/n] * 0,03)**
Метеоритный дождь	Эйслин, Димер	**(1 + [N/n] * 0,05)**	**(1 + [N/n] * 0,03)**
Стена огня	Луна	**1,25**	**2**
Огненный шар	Ксарфакс, Манфред	**(1 + [N/n] * 0,1)**	**(1 + [N/n] * 0,03)**
Минное поле	Виктория	**(1 + [N/n] * 0,1)**	**(1 + [N/n] * 0,03)**
Инферно	Ксирон	**(1 + [N/n] * 0,1)**	**(1 + [N/n] * 0,03)**
Ледяная молния	Алагар	**(1 + [N/n] * 0,1)**	**(1 + [N/n] * 0,03)**
Кольцо холода	Аделаида	**(1 + [N/n] * 0,1)**	**(1 + [N/n] * 0,03)**
Магия огня	Адриэн	**1,5**	

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

Базовый урон заклинаний зависит от уровня Магии стихии у героя:

Заклинание	Стихия	Базовая	Продвинутая	Экспертная
Волшебная стрела	-	СМ*10+10	СМ*10+20	СМ*10+30
Молния	воздух	СМ*25+10	СМ*25+20	СМ*25+50
Упокоить нежить	воздух	СМ*10+10	СМ*10+20	СМ*10+50
Цепная молния (1 цель)	воздух	СМ*40+25	СМ*40+50	СМ*40+100
Гром титана	воздух	600	600	600
Волна смерти	земля	СМ*5+10	СМ*5+20	СМ*5+30
Метеоритный дождь	земля	СМ*25+25	СМ*25+60	СМ*25+100
Взрыв	земля	СМ*75+100	СМ*75+200	СМ*75+300
Стена огня	огонь	СМ*15+10	СМ*15+20	СМ*15+50
		СМ*10+10	СМ*10+20	СМ*10+50
Огненный шар	огонь	СМ*10+15	СМ*10+30	СМ*10+60
Минное поле (1 мина)	огонь	СМ*10+25	СМ*10+50	СМ*10+100
Армагеддон	огонь	СМ*40+30	СМ*40+60	СМ*40+120
		СМ*50+30	СМ*50+60	СМ*50+120
Огненный щит	огонь	20%	25%	30%
Инферно	огонь	СМ*10+20	СМ*10+40	СМ*10+60
Ледяная молния	вода	СМ*20+10	СМ*20+20	СМ*20+50
Кольцо холода	вода	СМ*10+15	СМ*10+30	СМ*10+60

где **СМ –** сила магии героя.

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

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

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

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

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

Голем	Модификатор
Каменный голем, Огненная птица (только против Магии огня)	**0,5**
Железный голем	**0,75**
Стальной голем	**0,8**
Золотой голем	**0,85**
Алмазный голем	**0,95**

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

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

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

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

Минимальный урон, до которого можно снизить урон от заклинания, равен 1.

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

Пример расчёта:

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

$D_{баз}$ = СМ*5+30 = 35*5+30 = 205
Волш = 0,3
Сфера = 0,5
Спец = 1+[N/n]*0,1 = 1+[20/3]*0,1 = 1,6
Дробь [N/n] округляется вниз.

$D_{общ}$ = 205*1,3*1,5*1,6 = 639

Защита голема = 0,75
Защита от стихии = 0,75

Итоговый урон = 639*0,25*0,25 = 39 урона.
Итоговый урон округляется вниз.

Волш = 0,15

Спец = 1+[N/n]*0,03 = 1+[20/3]*0,03 = 1,18

$D_{общ}$ = 205*1,15*1,5*1,18 = 417

Защита от стихии = 0,5

Итоговый урон = 417*0,25*0,5 = 52 урона

Пример расчёта 2:

При тех же условиях, но возьмём Сандро 20 уровня.

Волш = 0,3
$Волш_{Спец}$ = 20*0,05*0,3 = 0,3
Сфера = 0,5
$D_{общ}$ = 205*1,6*1,5 = 492

Защита голема = 0,75
Защита от стихии = 0,75

Итоговый урон = 492*0,25*0,25 = 30 урона.

Волш = 0,15
$Волш_{Спец}$ = 20*0,05*0,15 = 0,15

$D_{общ}$ = 205*1,3*1,5 = 399

Защита от стихии = 0,5

Итоговый урон = 399*0,25*0,5 = 49 урона

Пример расчёта 3:

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

$D_{баз}$ = СМ*10+30 = 33*10+30 = 360
Сфера = 0,5
Спец = 1,5
$D_{общ}$ = 360*1,5*1,5 = 810
Защита от стихии = 0,75

Итоговый урон = 810*0,25 = 202 урона.

Защита от стихии = 0,5

Итоговый урон = 810*0,5 = 405 урона

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

Урон Армагеддона по одной цели составит:

$D_{общ}$ = 4080 * (1 + 0,3 + 1,11) * (1 + 0,5) * (1 + 1) = 29 498 урона

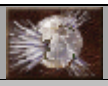
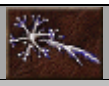
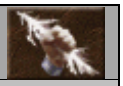
Целью заклинания должны являться Водные элементали, имеющие уязвимость к Армагеддону, под управлением героя-специалиста по Первой помощи с Палаткой первой помощи и Эликсиром жизни. Максимальное количество существ с каждой стороны составляет по 20 отрядов, с учётом Палатки, т.е. 7 отрядов в армии и 12 вызванных. Максимальное количество вызванных Водных элементалей составляет 396 существ с 21780 здоровья под действием Эликсира жизни и с бонусом Палатки первой помощи.

Таким образом, максимальный урон Армагеддона составит:

$D_{общ}$ = 7 * 29498 + 12 * 21780 = 467 846 урона

Максимальный урон при этих же условиях, без Палатки первой помощи, составит:
По одной цели: **$D_{общ}$ = 5070 * (1 + 0,15 + 0,555) * (1 + 0,5) * (1 + 1) = 25 933 урона**
По 20 отрядам: **$D_{общ}$ = 7 * 25933 + 13 * 13464 = 356 563 урона**

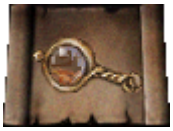
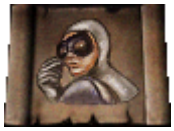
Ударные заклинания по одной цели (Экспертная магия стихии)**:**

Сила магии									
	СМ*10+30		СМ*25+50		СМ*75+300		СМ*20+50		-
	урон	1 мана	урон	1 мана	урон	1 мана	урон	1 мана	урон
1	40	10	75	9,375	375	15	70	11,667	600
2	50	12,5	100	12,5	450	18	90	15	600
3	60	15	125	15,625	525	21	110	18,333	600
4	70	17,5	150	18,75	600	24	130	21,667	600
5	80	20	175	21,875	675	27	150	25	600
10	130	32,5	300	37,5	1050	42	250	41,667	600
11	140	35	325	40,625	1125	45	270	45	600
20	230	57,5	550	68,75	1800	72	450	75	600
22	250	62,5	600	75	1950	78	490	81,667	600
28	310	77,5	750	93,75	2400	96	610	101,67	600
30	330	82,5	800	100	2550	102	650	108,33	600
40	430	107,5	1050	131,25	3300	132	850	141,67	600
46	490	122,5	1200	150	3750	150	970	161,67	600
50	530	132,5	1300	162,5	4050	162	1050	175	600
57	600	150	1475	184,38	4575	183	1190	198,33	600
60	630	157,5	1550	193,75	4800	192	1250	208,33	600
70	730	182,5	1800	225	5550	222	1450	241,67	600
80	830	207,5	2050	256,25	6300	252	1650	275	600
90	930	232,5	2300	287,5	7050	282	1850	308,33	600
99	1020	255	2525	315,63	7725	309	2030	338,33	600

Из интересного можно отметить:

- При любой силе магии заклинания располагаются в следующем порядке по количеству наносимого урона: Волшебная стрела < Ледяная молния < Молния < Взрыв.
- Гром титана имеет фиксированный урон в 600 единиц. Сопоставимый урон Взрыв наносит при силе магии 4, Молния – при силе магии 22, Ледяная молния – при силе магии 28, а Волшебная стрела – при силе магии 57.
- Количество урона на единицу маны от Молнии достигает и превосходит Волшебную стрелу, начиная с силы магии 2; достигает и превосходит Взрыв, начиная с силы магии 46.
- Количество урона на единицу маны от Ледяной молнии всегда выше, чем от Молнии, и достигает и превосходит Взрыв, начиная с силы магии 11.

МАСКИРОВКА и ВИДЕНИЯ

Отдельно хотелось бы заострить внимание на таких заклинаниях, как Маскировка и Видения, а именно на их влиянии на информацию о вражеском герое на карте приключений, доступную игроку по **ПКМ**.

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

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

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

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

Экспертная Маскировка скрывает и самых сильных существ героя. Вместо реального самого сильного существа противник видит, будто армия состоит из отрядов наиболее сильных существ из стартового города игрока, т.е. из улучшенных существ 7 уровня. Если стартовых городов несколько, то маскировочные отряды выбираются случайному из них при старте карты. Если стартовых городов вообще нет, то выбирается по родному городу для класса героя.

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

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

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

Без Маскировки	Базовая Маскировка	Продвинутая Маскировка	Экспертная Маскировка
Информация, доступная противникам по **ПКМ** на герое:			
			
Реальная информация о герое, доступная вам и союзникам по **ПКМ**, а также противникам с Виденями или Ворами в армии:			
			

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

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

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

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

2.3 Вероятности появления заклинаний в Гильдии магов

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

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

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

Далее представлена таблица вероятностей появления заклинаний в %, в зависимости от типа города. Если какое-либо заклинание запрещено автором карты, то вероятности остальных заклинаний повышаются пропорционально. Нельзя запретить на карте все заклинания, должно быть доступно хотя бы одно заклинание каждого уровня. Однако для конкретного города запретить все заклинания можно.

Заклинание	Ур.													Среднее
Волшебная стрела	1	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	**30**
Ускорение		5	**10**	5	5	5	**10**	5	**10**	**10**	**10**	**10**	5	**8**
Просмотр воздуха		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	**3**
Щит		**10**	3	5	3	**10**	5	5	5	5	3	5	3	**5**
Медлительность		5	**10**	**10**	**10**	5	5	5	5	**10**	5	5	5	**7**
Каменная кожа		5	5	**10**	5	**10**	5	**10**	5	5	5	**10**	5	**7**
Просмотр земли		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	**3**
Жажда крови		-	-	-	**10**	5	5	**10**	5	5	5	5	5	**5**
Проклятие		-	-	3	5	**10**	5	-	-	-	-	-	-	**2**
Защита от огня		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	**3**
Благословение		**10**	5	5	-	-	3	3	5	5	**10**	3	**10**	**5**
Снятие заклинаний		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	**10**
Защита от воды		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	**3**
Вызвать корабль		3	**5**	**5**	**5**	3	**5**	**5**	3	3	**5**	**5**	**5**	**4**
Лечение		**10**	**10**	5	5	-	5	5	**10**	5	5	5	**10**	**6**
Видения	2	2	2	2	**4**	2	2	2	2	2	2	2	2	**2**
Маскировка		2	2	2	**4**	2	2	2	-	2	2	2	2	**2**
Разрушающий луч		6	4	6	**12**	4	6	6	6	8	4	4	6	**6**
Удача		4	**6**	4	4	2	2	4	4	2	4	2	4	**4**
Молния		4	4	**50**	20	6	**50**	**50**	4	25	4	**50**	4	**23**
Точность		6	6	4	**8**	2	6	4	4	2	4	6	6	**5**
Защита от воздуха		2	2	2	**4**	2	2	2	2	2	2	2	2	**2**
Волна смерти		-	-	-	-	**50**	-	-	-	-	-	-	-	**4**
Зыбучие пески		4	4	**6**	4	4	4	**6**	**6**	4	4	4	4	**5**
Ослепление		4	6	2	**12**	4	4	4	6	8	-	8	2	**5**
Стена огня		4	4	4	**12**	4	4	4	4	8	4	4	4	**5**
Ледяная молния		**50**	**50**	6	-	6	6	4	**50**	25	**50**	4	**50**	**25**
Убрать преграду		4	4	**6**	4	4	4	4	4	4	4	4	4	**4**
Затопить корабль		6	4	4	4	4	4	4	4	4	**8**	4	6	**5**
Слабость		2	2	2	**8**	4	4	4	4	4	**8**	4	4	**4**

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Воздушный щит		4	**8**	**8**	2	4	4	**8**	4	4	2	**8**	**8**	**5**
Упокоить нежить		**12**	8	8	2	-	4	4	2	4	2	4	4	**5**
Гипноз		4	4	8	6	-	8	4	4	**12**	4	4	4	**5**
Защита от земли		**4**	**4**	**4**	2	**4**	**4**	**4**	-	**4**	**4**	**4**	2	**3**
Поднять мертвецов		-	-	-	-	**16**	-	-	-	-	-	-	-	**1**
Антимагия		**12**	8	8	4	8	8	**12**	10	**12**	10	8	**12**	**9**
Землетрясение		4	8	4	6	4	4	4	**50**	4	8	8	8	**9**
Силовое поле	**3**	4	4	**8**	2	**8**	**8**	4	4	**8**	4	**8**	**8**	**6**
Огненный шар		8	8	8	**50**	12	16	12	2	12	2	12	2	**12**
Минное поле		8	8	8	6	8	**12**	8	2	4	4	8	2	**7**
Неудача		4	4	4	6	**8**	4	4	2	4	4	6	4	**5**
Забывчивость		**8**	**8**	4	4	4	4	4	4	**8**	**8**	4	**8**	**6**
Кольцо холода		16	16	16	-	12	12	12	4	12	**30**	12	16	**13**
Радость		4	4	4	2	4	4	**12**	2	4	8	4	**12**	**5**
Телепорт		8	8	8	8	8	8	8	**10**	8	**10**	**10**	**10**	**9**
Цепная молния		10	10	10	10	10	10	-	-	10	10	10	10	**10**
Контрудар		5	**10**	5	5	5	5	-	-	5	5	5	5	**6**
Метеоритный дождь		10	10	10	10	10	10	-	-	10	10	10	10	**10**
Воскрешение		**10**	**10**	**10**	**10**	**10**	**10**	-	-	5	5	**10**	5	**9**
Печаль		5	5	5	5	5	5	-	-	5	5	5	5	**5**
Городской портал		10	10	10	10	10	10	-	-	10	10	10	10	**10**
Армагеддон		-	-	-	5	5	**10**	-	-	-	-	-	-	**2**
Огненный щит	**4**	5	5	5	5	5	5	-	-	5	5	5	5	**5**
Бешенство		5	5	5	5	5	5	-	-	5	5	5	5	**5**
Берсерк		5	5	5	5	**10**	5	-	-	5	5	5	5	**6**
Инферно		5	5	5	**10**	5	5	-	-	**10**	5	**10**	5	**7**
Палач		5	5	5	5	5	5	-	-	5	5	5	5	**5**
Клон		5	5	**10**	5	5	5	-	-	**10**	**10**	5	**10**	**7**
Молитва		**10**	5	5	-	-	-	-	-	5	**10**	5	**10**	**5**
Хождение по воде		10	10	10	10	10	10	-	-	10	10	10	10	**10**
Элементаль воздуха		-	-	14	-	**16**	-	-	-	12	-	**16**	-	**8**
Дверь измерений		-	**20**	14	16	16	16	-	-	13	-	16	-	**16**
Полёт		-	**16**	**16**	**16**	**16**	12	-	-	13	-	**20**	-	**16**
Волшебное зеркало		-	**16**	14	-	-	12	-	-	13	-	**16**	-	**10**
Взрыв	**5**	-	16	14	16	**20**	12	-	-	13	-	16	-	**15**
Элементаль земли		-	**16**	14	**16**	**16**	12	-	-	12	-	**16**	-	**15**
Элементаль огня		-	-	-	**16**	-	12	-	-	12	-	-	-	**6**
Жертва		-	-	-	**20**	16	12	-	-	-	-	-	-	**7**
Элементаль воды		-	**16**	14	-	-	12	-	-	12	-	-	-	**8**

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

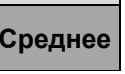
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

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

Далее приведена таблица, отображающая абсолютный шанс появления заклинаний в Гильдии магов, полученный с учётом того, что не выпадение заклинания в первом слоте Гильдии повышает дальнейший его шанс. Для Гильдии магов Башни указана вероятность без и с условием отстройки Библиотеки. Среднее значение выведено без учёта Башни с Библиотекой.

Заклинание	Ур.														Среднее
Волшебная стрела		89	89	89	94	89	89	88	89	89	89	89	89	89	89
Снятие заклинаний		54	54	53	63	53	54	52	53	53	53	53	53	53	53
Ускорение		32	54	31	39	31	32	52	31	53	53	53	53	31	42
Медлительность		32	54	53	63	53	32	30	31	31	53	31	31	31	39
Каменная кожа		32	32	53	63	31	54	30	53	31	31	31	53	31	39
Лечение		54	54	31	39	31	-	30	31	53	31	31	31	53	36
Щит		54	20	31	39	20	54	30	31	31	31	20	31	53	34
Вызвать корабль	1	20	32	31	39	31	20	30	31	20	20	31	31	31	27
Жажда крови		-	-	-	-	53	32	30	53	31	31	31	31	31	27
Благословение		54	32	31	39	-	-	19	20	31	31	53	20	53	29
Защита от огня		20	20	20	25	20	20	19	20	20	20	20	20	20	20
Защита от воды		20	20	20	25	20	20	19	20	20	20	20	20	20	20
Просмотр воздуха		20	20	20	25	20	20	19	20	20	20	20	20	20	20
Просмотр земли		20	20	20	25	20	20	19	20	20	20	20	20	20	20
Проклятие		-	-	20	25	31	54	30	-	-	-	-	-	-	11
Молния		25	25	96	98	65	35	95	95	25	77	25	95	25	57
Ледяная молния		95	95	35	46	-	35	35	25	96	77	96	25	95	59
Разрушающий луч		35	25	35	46	47	24	35	35	35	37	25	25	35	33
Стена огня		25	25	25	33	47	24	25	25	25	37	25	25	25	28
Точность		35	35	25	33	34	13	35	25	25	11	25	35	35	28
Ослепление		25	25	13	18	47	24	25	25	35	37	-	37	13	26
Зыбучие пески		25	25	35	46	18	24	25	35	35	20	25	20	25	26
Затопить корабль	2	35	25	25	33	18	24	25	25	25	20	45	20	35	27
Убрать преграду		25	25	35	46	18	24	25	25	25	20	25	20	25	24
Слабость		13	13	13	18	34	24	25	25	25	20	45	20	25	24
Удача		25	35	25	33	18	13	13	25	25	11	25	11	25	21
Защита от воздуха		13	13	13	18	18	13	13	13	13	11	13	11	13	13
Видения		13	13	13	18	18	13	13	13	13	11	13	11	13	13
Маскировка		13	13	13	18	18	13	13	13	-	11	13	11	13	12
Волна смерти		-	-	-	-	-	95	-	-	-	-	-	-	-	8

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Кольцо холода	3	44	43	43	55	-	35	35	35	17	35	82	35	44	37
Огненный шар		24	24	24	32	90	35	44	35	9	35	7	35	7	31
Антимагия		35	24	24	32	17	25	24	35	40	35	30	24	35	29
Телепорт		24	24	24	32	32	25	24	24	40	24	30	30	30	28
Землетрясение		13	24	13	17	25	13	13	13	90	13	24	24	24	24
Минное поле		24	24	24	32	25	25	35	24	9	13	13	24	7	21
Забывчивость		24	24	13	17	17	13	13	13	17	24	24	13	24	18
Силовое поле		13	13	24	32	9	25	24	13	17	24	13	24	24	19
Гипноз		13	13	24	32	25	-	24	13	17	35	13	13	13	17
Воздушный щит		13	24	24	32	9	13	13	24	17	13	7	24	24	17
Радость		13	13	13	17	9	13	13	35	9	13	24	13	35	17
Упокоить нежить		35	24	24	32	9	-	13	13	9	13	7	13	13	14
Неудача		13	13	13	17	25	25	13	13	9	13	13	19	13	15
Защита от земли		13	13	13	17	9	13	13	13	-	13	13	13	7	11
Поднять мертвецов		-	-	-	-	-	44	-	-	-	-	-	-	-	4
Цепная молния	4	20	20	20	29	20	20	20	-	-	20	20	20	20	20
Метеоритный дождь		20	20	20	29	20	20	20	-	-	20	20	20	20	20
Городской портал		20	20	20	29	20	20	20	-	-	20	20	20	20	20
Хождение по воде		20	20	20	29	20	20	20	-	-	20	20	20	20	20
Воскрешение		20	20	20	29	20	20	20	-	-	10	10	20	10	17
Клон		10	10	20	29	10	10	10	-	-	20	20	10	20	14
Инферно		10	10	10	16	20	10	10	-	-	20	10	20	10	13
Берсерк		10	10	10	16	10	20	10	-	-	10	10	10	10	11
Контрудар		10	20	10	16	10	10	10	-	-	10	10	10	10	11
Огненный щит		10	10	10	16	10	10	10	-	-	10	10	10	10	10
Бешенство		10	10	10	16	10	10	10	-	-	10	10	10	10	10
Палач		10	10	10	16	10	10	10	-	-	10	10	10	10	10
Печаль		10	10	10	16	10	10	10	-	-	10	10	10	10	10
Молитва		20	10	10	16	-	-	-	-	-	10	20	10	20	10
Армагеддон		-	-	-	-	10	10	20	-	-	-	-	-	-	4
Дверь измерений	5	-	20	14	28	16	16	16	-	-	13	-	16	-	16
Полёт		-	16	16	32	16	16	12	-	-	13	-	20	-	16
Взрыв		-	16	14	28	26	20	12	-	-	13	-	16	-	15
Элементаль земли		-	16	14	28	16	16	12	-	-	12	-	16	-	15
Волшебное зеркало		-	16	14	28	-	-	12	-	-	13	-	16	-	10
Элементаль воды		-	16	14	28	-	-	12	-	-	12	-	-	-	8
Элементаль воздуха		-	-	14	28	-	16	-	-	-	12	-	16	-	8
Жертва		-	-	-	-	20	16	12	-	-	-	-	-	-	7
Элементаль огня		-	-	-	-	16	-	12	-	-	12	-	-	-	6
Заклинание	**Ур.**														**Среднее**

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Пример расчёта абсолютного шанса для Снятия заклинаний в Крепости:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Это интересно! Все заклинания, которые будут в любой Гильдии магов, генерируются в начале игры и не могут быть изменены. Интересно, что для каждой Гильдии магов, игра присваивает по 6 заклинаний для 1-4 уровней, и 2 заклинания для 5 уровня. Это можно увидеть в коде сохранения игры. Однако эти лишние слоты с заклинаниями нигде не отображается, не могут быть увидены или изучены героем. В Башне видны все 6 заклинаний 1 уровня, оба заклинания 5 уровня и на 1 больше на остальных уровнях, сгенерированные при старте карты для неё. Кроме того, в этих невидимых слотах могут быть различные баги - несуществующие коды заклинаний или заклинания несоответствующего уровня.

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

2.4 Исследование заклинаний

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

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

Стоимость изменения 1 заклинания в Гильдии магов составляет:

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

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



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



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

Возможность исследования заклинаний в городе (если не запрещено) визуально можно определить по наличию в окне Гильдии магов Сферы исследований, в котором показывается незавершённое исследование заклинания:





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

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

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

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

Нельзя исследовать заклинания, если нет других доступных заклинаний на уровне, либо в городе установлено Северное сияние (Сопряжение).

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Внимание! Если на карте включены Исследования заклинаний, то Городской портал и Дверь измерений не могут появиться в Гильдии магов при строительстве, но могут после исследования. При этом данные заклинания гарантированно появляются на своём уровне при исследовании, если до этого было проведено не менее 2 исследований. При этом в слотах Библиотеки Башни эти заклинания могут появиться со стандартными шансами.

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

Город	Недоступные заклинания в Гильдии магов
	Проклятие, Жажда крови, Волна смерти, Поднять мертвецов, Армагеддон + заклинания 5 уровня
	Проклятие, Жажда крови, Волна смерти, Поднять мертвецов, Армагеддон, Жертва, Элементаль воздуха, Элементаль огня,
	Жажда крови, Волна смерти, Поднять мертвецов, Армагеддон, Жертва, Элементаль огня
	Благословение, Волна смерти, Ледяная молния, Поднять мертвецов, Кольцо холода, Молитва, Волшебное зеркало, Элементаль воды, Элементаль воздуха
	Благословение, Лечение, Гипноз, Упокоить нежить, Молитва, Волшебное зеркало, Элементаль воды, Элементаль огня
	Волна смерти, Поднять мертвецов, Молитва, Элементаль воздуха
	Проклятие, Волна смерти, Поднять мертвецов + заклинания 4-5 уровней
	Проклятие, Маскировка, Волна смерти, Защита от земли, Поднять мертвецов + заклинания 4-5 уровней
	Проклятие, Волна смерти, Поднять мертвецов, Армагеддон, Жертва
	Проклятие, Ослепление, Волна смерти, Упокоить нежить, Поднять мертвецов, Армагеддон + заклинания 5 уровня
	Проклятие, Волна смерти, Поднять мертвецов, Армагеддон, Элементаль огня, Жертва, Элементаль воды
	Проклятие, Волна смерти, Поднять мертвецов, Армагеддон + заклинания 5 уровня

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

III АРМИЯ

3.1 Существа

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

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

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

К общим и распространённым способностям существ можно отнести:

- Каждый отряд имеет возможность нанести ответный удар после получения атаки, но только 1 раз за раунд. Способность отвечать на 2 атаки за раунд имеют Грифоны, а Королевские грифоны и Фангармы отвечают на все атаки. Однако способности грифонов и Фангармов всё равно не позволяют им ответить на второй удар Двойного удара Крестоносцев, Налётчиков, Ассид или Олгой-хорхоев. Способность «**Безответность**» не позволяет цели отвечать на атаки существа, включая грифонов. После воскрешения (любым способом) у существа остаётся столько ответных ударов до конца раунда, сколько у него оставалось в раунде, в котором его убили.
- Один отряд может занимать на поле боя 1 или 2 гекса по горизонтальному ряду (**Широкие существа**).
- Способность «**Защита от …**» защищает существо от указанного воздействия, т.е. на него не распространяется указанный эффект или оно не может быть выбрано целью этого эффекта.
- Способность «**Стрельба (N)**» позволяет атаковать цель на расстоянии, если на смежных гексах нет вражеских существ или боевых машин. Если вражеское существо находится на смежном гексе, то стрелок считается перекрытым, и может атаковать только в ближнем бою (исключение – Стальные эльфы). По умолчанию за атаку в ближнем бою стрелок имеет штраф 50%. Стрельба по цели, которая находится на расстоянии более 10 гексов, также имеет штраф и наносит 50% урона. Если двухгексовое существо стоит так, что один из его гексов находится на расстоянии 10, а второй на расстоянии 11, то штрафа всё равно не будет, даже если выстрел будет по дальнему гексу. Если на линии выстрела находится гекс стены или врат города при осаде, то такой выстрел также имеет штраф и наносит 50% урона. У каждого стрелка имеется запас выстрелов (N). За один выстрел боезапас стрелка снижается на 1 и по достижении 0, стрелок больше не сможет стрелять. Оставшийся запас выстрелов отображается в окне существа в скобках. Двойная стрельба позволяет существу делать 2 выстрела подряд.
- Способность «**Полёт**» позволяет существу летать – перемещаться по полю боя в пределах своей дальности независимо от занятых препятствиями или другими существами гексов. На летающих существ не действуют Зыбучие пески.
- Способности, позволяющие существам колдовать заклинания, или магические эффекты, не зависят от наличия/отсутствия Книги заклинаний у героя, наличия маны у героя или знания этого заклинания, а также на них не влияют никакие навыки героя. Заклинания существ, имеющие аналог среди обычных заклинаний, могут быть усилены до Экспертного уровня на Магических равнинах, ограничены запрещающими колдовать артефактами или объектами.
- Заклинания и эффекты, накладываемые существами, имеют ограниченную длительность, но при повторной атаке этой же цели, они могут быть наложены повторно и длительность будет обновлена. Например, если атаковать Мумией цель, на которой уже наложено Проклятие после предыдущей атаки (либо заклинанием героя), то Проклятие может сработать и на эту атаку, а длительность будет вновь увеличена до 3 раундов (если текущая длительность менее 3). Исключения – Оплетение дендроидов, заклинания Верховных джиннов, Слабость Ядовитых змиев, Гипноз Фангармов и заклинания Чародеев – эти эффекты не могут быть наложены повторно, чтобы восстановить длительность. Активируемые заклинания существ, например Радость Сатиров, также могут накладываться повторно на цель.
- Когда на цель наложено какое-либо заклинание от существа с ограниченной длительностью, то, если наложить на неё такое же заклинание от героя, его эффект останется того же уровня, но длительность изменится на величину, равную СМ героя (баг). Например, когда существо находится под действием Экспертного Благословения Чародея длительностью 3 раунда, герой с силой магии 15, даже не имея Экспертной Магии воды, может наложить на неё своё Благословение. При этом Благословение останется Экспертным, а её длительность изменится на 15 раундов.

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

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

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Существа Замка

Существо		Ур	Базовые параметры							Цена найма		Способности	AI value
			Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость	Прирост	Золото	Ресурсы		
			мин.	макс.									
	Копейщик	1	1	3	4	5	10	4	14	60	-	Защита от Кавалерийского бонуса	80
	**Алебардщик**		**2**	3	**6**	5	10	**5**		75	-	Защита от Кавалерийского бонуса	115
	Арбалетчик	2	2	3	6	3	10	4	9	100	-	Стрельба (12)	126
	**Искусный арбалетчик**		2	3	6	3	10	**6**		150	-	Двойная стрельба (24)	184
	Грифон	3	3	6	8	8	25	6	7	200	-	Полёт, Ответ на 2 атаки, Широкое существо	351
	**Королевский грифон**		3	6	**9**	**9**	25	**9**		240	-	Полёт, Ответ на все атаки, Широкое существо	448
	Мечник (Рыцарь)	4	6	9	10	12	35	5	4	300	-	-	445
	**Крестоносец**		**7**	**10**	**12**	12	35	**6**		400	-	Двойной удар	588
	Монах	5	10	12	12	7	30	5	3	400	-	Стрельба (12)	582
	**Фанатик**		10	12	12	**10**	30	**7**		450	-	Стрельба (24), Нет штрафа в ближнем бою	750
	Кавалерист	6	15	25	15	15	100	7	2	1000	-	Кавалерийский бонус, Широкое существо	1946
	**Чемпион**		**20**	25	**16**	**16**	100	**9**		1200	-	Кавалерийский бонус, Широкое существо	2100
	Ангел	7	50	50	20	20	200	12	1	3000	1 самоцвет	Полёт, Боевой дух +1, Ненависть к дьяволам	5019
	**Архангел**		50	50	**30**	**30**	**250**	**18**		5000	3 самоцвета	Полёт, Боевой дух +1, Ненависть к дьяволам, Воскрешение (1), Широкое существо	8776

1 – В **RoE** для найма Ангелов и Архангелов не требуются самоцветы.
2 – Ангел – единственное существо, которое становится Широким (на 2 гекса) при улучшении.

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

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

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

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

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Воскрешение (1) – активируемая вместо хода способность (1 раз за бой). Эффект аналогичен Продвинутому Воскрешению 4 уровня – воскрешает и излечивает цель на 100 единиц здоровья за каждого Архангела в отряде. Целью может быть труп дружественного существа или дружественное существо, в отряде которого убито хотя бы 1 существо. Из-за наличия артефактов здоровья и бонуса Первой помощи, Архангелы могут воскрешать меньше существ, чем без них.

Действует только на живых. Воскрешённые существа не исчезают после боя. Воскрешение не подействует на цель, если силы не хватит на воскрешение хотя бы одного существа. Любое воскрешённое существо теряет все наложенные на него до гибели заклинания и эффекты способностей, кроме Разрушающего луча, Кислотного дыхания и сниженного здоровья от Яда. Если на одном гексе несколько трупов, то воскрешаться будет последний из погибших на нём. Если часть убитых существ воскресить Базовым Воскрешением, а часть способностью Архангела (в любой последовательности), то те, что будут воскрешены заклинанием, всё равно не сохранятся после боя.

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

Специализация героя по Воскрешению никак не влияет на способность.

Если у героя имеется несколько Архангелов, то есть смысл поделить их на более мелкие отряды. 3 Архангела воскрешают одного Архангела, а 5 Архангелов воскрешают двоих. Поэтому, при большой численности Архангелов, и в зависимости от силы отрядов противника, разумно делить их на отряды по 3, 5, 8, 10, 13 и т.д. Архангелов, чтобы они могли воскрешать друг друга.

Это интересно! На самом деле количество ответных ударов за раунд у Королевских грифонов и Фангармов программно ограничено ~5000, чего в обычной ситуации более чем достаточно. Однако, технически есть способ превзойти этот лимит, после которого они перестанут отвечать на атаки в этом раунде. Способ заключается в сочетании двух игровых механик: 1) Если отряд ходил в раунде, в котором был убит, то после воскрешения в любом раунде, он не получит ход; 2) Количество ответных ударов до конца раунда после воскрешения остаётся таким же, каким было в раунде, в котором отряд был убит. Таким образом, если отряд Королевских грифонов или Фангамов будет убит, а в следующем раунде воскрешён, атакован несколько раз и вновь убит, то его лимит в 5000 ответов будет снижен. И при многократном повторении таких раундов можно дойти до ситуации, когда ответные атаки закончатся. На практике провернуть такой трюк практически невозможно, т.к. для этого владельцу грифонов или Фангармов помимо Воскрешения потребуется около 15000 маны на ~850 раундов, другой отряд, на ходу которого будет происходить воскрешение (например, Гремлин-мастер и Тележка с боеприпасами), а атакующему герою желательно иметь 6 слабых отрядов с Эликсиром жизни для снятия ответных ударов и 1 сильный отряд для гарантированного убийства отряда последним ходом в раунде.

Существа Оплота

Существо	Ур	Базовые параметры							Цена найма		Способности	AI value
		Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость	Прирост	Золото	Ресурсы		
		мин.	макс.									
 Кентавр	1	2	3	5	3	8	6	14	70	-	Широкое существо	100
 **Капитан кентавров**		2	3	**6**	3	**10**	**8**		90	-	Широкое существо	138
 Гном	2	2	4	6	7	20	3	8	120	-	20% сопротивление	138
 **Боевой гном**		2	4	**7**	7	20	**5**		150	-	40% сопротивление	209
 Лесной эльф	3	3	5	9	5	15	6	7	200	-	Стрельба (24)	234
 **Благородный эльф** (Великий эльф)		3	5	9	5	15	**7**		225	-	Двойная стрельба (24)	331
 Пегас	4	5	9	9	8	30	8	5	250	-	Полёт, Цена магии +2, Широкое существо	518
 **Серебряный пегас**		5	9	9	**10**	30	**12**		275	-	Полёт, Цена магии +2, Широкое существо	532

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	Дендроид (Дендроид-страж)	5	10	14	9	12	55	3	3	350	-	Оплетение	517
	**Дендроид-солдат**		10	14	9	12	**65**	**4**		425	-	Оплетение	803
	Единорог	6	18	22	15	14	90	7	2	850	-	20% Ослепление, Аура сопротивления, Широкое существо	1806
	**Боевой единорог**		18	22	15	14	**110**	**9**		950	-	20% Ослепление, Аура сопротивления, Широкое существо	2030
	Зелёный дракон	7	40	50	18	18	180	10	1	2400	1 кристалл	Полёт, Защита от магии 1-3 уровня, Дыхание, Широкое существо	4872
	**Золотой дракон**		40	50	**27**	**27**	**250**	**16**		4000	2 кристалла	Полёт, Защита от магии 1-4 уровня, Дыхание, Широкое существо	8613

20%/40% сопротивление – гномы могут блокировать вражеское заклинание с вероятностью 20%/40%, являясь его основной целью, или могут блокировать его эффект по себе, являясь его побочной целью. Стена огня и Минное поле действует на цель, если её сопротивление менее 100%.

Цена магии +2 – повышает стоимость использования заклинаний в бою для противника на 2 маны, кроме Грома титана. Не перестаёт действовать после гибели существа. Эффект не зависит от количества отрядов на поле боя. Если в бою посмотреть походные заклинания – у них будет показана повышенная стоимость.



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

Если сковавший отряд дендроидов не погибает длительное время и находится на месте, то Оплетение спадёт через 255 раундов после его наложения

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

Аура сопротивления – все дружественные существа на соседних гексах от единорога получают эффект ауры, которая снижает шанс срабатывания вражеского заклинания на 20%, если существо является его основной целью, или шанс срабатывания его эффекта по себе, если существо является его побочной целью. Даже если существо рядом с единорогом двухгексовое и один из его гексов (целевой для заклинания) не находится рядом с единорогом, оно всё равно получает эффект ауры. Одновременно на существо может действовать только одна Аура сопротивления. Шанс срабатывания заклинания и шанс блокирования – не одно и то же.

Если поставить вражеский отряд, загипнотизированный вами, рядом с вражескими единорогами, то игра практически всегда будет аварийно завершаться при попытке использовать заклинание (баг)

Например, если рядом с единорогом находится Кентавр, то шанс срабатывания вражеского Проклятия по нему снижается со 100% до 80%. А если рядом с единорогом находится Гном, то шанс срабатывания снижается с 80% до 80%*0,8=64%, т.е. сопротивление Гнома становится равным 36%.

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

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Существа Башни

Существо		Ур	Базовые параметры							Цена найма		Способности	AI value
			Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость	Прирост	Золото	Ресурсы		
			мин.	макс.									
	Гремлин	1	1	2	3	3	4	4	16	30	-	-	44
	**Гремлин-мастер** (Мастер-гремлин)		1	2	**4**	**4**	4	**5**		40	-	Стрельба (8)	66
	Каменная горгулья	2	2	3	6	6	16	6	9	130	-	Полёт, Горгулья	165
	**Обсидиановая горгулья**		2	3	**7**	**7**	16	**9**		160	-	Полёт, Горгулья	201
	Каменный голем	3	4	5	7	10	30	3	6	150	-	Голем, -50% урона от магии	250
	**Железный голем**		4	5	**9**	10	**35**	**5**		200	-	Голем, -75% урона от магии	412
	Маг	4	7	9	11	8	25	5	4	350	-	Стрельба (24), Нет штрафа в ближнем бою, Нет штрафа при стрельбе через стены, Цена магии -2	570
	**Архимаг**		7	9	**12**	**9**	**30**	**7**		450	-	Стрельба (24), Нет штрафа в ближнем бою, Нет штрафа при стрельбе через стены, Цена магии -2	680
	Джинн	5	13	16	12	12	40	7	3	550	-	Полёт, Ненависть к ифритам	884
	**Верховный джинн** (Мастер-джинн)		13	16	12	12	40	**11**		600	-	Полёт, Ненависть к ифритам, Случайная магия (3)	942
	Нага	6	20	20	16	13	110	5	2	1100	-	Безответность, Широкое существо	1814 2016
	**Нага-королева** (Королева наг)		**30**	**30**	16	13	110	**7**		1600	-	Безответность, Широкое существо	2840
	Гигант	7	40	60	19	16	150	7	1	2000	1 самоцвет	Защита от магии разума	3718
	**Титан**		40	60	**24**	**24**	**300**	**11**		5000	2 самоцвета	Защита от магии разума, Стрельба (24), Нет штрафа в ближнем бою, Ненависть к Чёрным драконам	7500

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

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

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

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

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

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

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

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

Полезность и возможность колдовства некоторых заклинаний имеет свои особенности:

- Антимагия, Защита от воды, Защита от воздуха, Защита от земли, Защита от огня и Волшебное зеркало могут использоваться только в битве против героя, имеющего Книгу заклинаний
- Воздушный щит может использоваться только, если на поле боя есть вражеские стрелки или боевые машины способные стрелять и имеющие боезапас.
- Лечение может использоваться только, если целевое существо имеет неполный запас здоровья.
- Палач может использоваться только, если на поле боя есть живые вражеские драконы (включая нейтральных), Огненные птицы, Гидры, Чудища, Морские змеи, Ангелы, Дьяволы или их улучшения.
- Точность может использоваться только, если целевое существо может стрелять и имеет боезапас.
- Молитва может использоваться только, если целевое существо ещё не ходило в этом раунде или Ждало в свой ход.
- Огненный щит и Щит могут использоваться только, если на поле боя есть вражеские отряды способные атаковать в ближнем бою и при этом не ослеплённые, окаменённые, парализованные и не замороженные. Заблокированные стрелки считаются способными атаковать в ближнем бою.
- Жажда крови может использоваться только на существ ближнего боя или заблокированных стрелков.

Возможность колдовства Палача проверяется по условиям Базового эффекта, т.е. наличие Ангелов, Дьяволов и их улучшений не учитывается, не смотря на то, что сам эффект действует против них (баг). Также Палач может колдоваться, если целевые для него существа уже уничтожены (баг).
Радость Мастер-джиннов никак не влияет на шанс срабатывания боевого духа у цели, если она ходит сразу же после этого (после джинна) (баг)

На заклинания Верховных джиннов не влияют эффекты специализаций по соответствующим заклинаниям, кроме специализации по Благословению Адели и Палачу Корония.

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

Существа Инферно

Существо		Ур	Базовые параметры							Цена найма		Способности	AI value
			Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость	Прирост	Золото	Ресурсы		
			мин.	макс.									
	Бес	1	1	2	2	3	4	5	15	50	-	-	50
	**Чёрт**		1	2	**4**	**4**	4	**7**		60	-	Кража маны	60
	Гог	2	2	4	6	4	13	4	8	125	-	Стрельба (12)	159
	**Магог**		2	4	**7**	4	13	**6**		175	-	Стрельба (24), Облако огня	240

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	Адская гончая	3	2	7	10	6	25	7	5	200	-	Широкое существо	357
	**Цербер**		2	7	10	**8**	25	**8**		250	-	Три головы, Безответность, Широкое существо	392
	Демон	4	7	9	10	10	35	5	4	250	-	-	445
	**Рогатый демон**		7	9	10	10	**40**	**6**		270	-	-	480
	Отродье пропасти (Порождение зла)	5	13	17	13	13	45	6	3	500	-	-	765
	**Властитель пропасти** (Адское отродье)		13	17	13	13	45	**7**		700	-	Поднятие демонов (1)	1224
	Ифрит	6	16	24	16	12	90	9	2	900	-	Полёт, Защита от Магии огня, Ненависть к джиннам	1670
	**Ифрит-султан** (Султан-ифрит)		16	24	16	**14**	90	**13**		1100	-	Полёт, Защита от Магии огня, Ненависть к джиннам, Огненный щит	2343 1848
	Дьявол	7	30	40	19	21	160	11	1	2700	1 ртуть	Полёт, Безответность, Ненависть к ангелам, Удача -1	5101
	**Архидьявол**		30	40	**26**	**28**	**200**	**17**		4500	2 ртути	Полёт, Безответность, Ненависть к ангелам, Удача -2 Удача -1	7115

1 – В оригинальном **RoE** урон Церберов равен 2-5 (меньше, чем у Адских гончих). В **HD-Edition** урон корректен – 2-7, что, пожалуй, является единственным различием между оригинальной **RoE** и **RoE HD-Edition**.

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

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

Магоги имеют Прицельный выстрел (**G**) – целью выстрела может быть любой гекс на поле боя, кроме гексов рядом с собой. Также Облако огня не наносит урон существам с Защитой от огня, если они не являются основной целью выстрела.

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

Поднятие демонов (1)* – активируемая вместо хода способность (1 раз за бой). Эффект не имеет аналога среди заклинаний, является полу-магическим эффектом 2 уровня – уничтожает труп дружественного существа и вызывает на его место отряд Демонов на 50 единиц здоровья за каждого Властителя пропасти в отряде. Количество Демонов в вызванном отряде не может превысить количества существ, которое было в трупе отряда. Действует только на трупы живых существ. Действует на трупы существ с защитой от магии. Из-за наличия артефактов здоровья и бонуса Первой помощи, Властители пропасти могут поднимать больше Демонов, чем без них, в отличие от действия Воскрешения Архангелов, т.к. здоровье трупа считается с бонусом, а здоровье Демонов – без.

Магоги не имеют Прицельного выстрела, а их Облако огня наносит урон даже существам с Защитой от огня.
При выстреле Облако огня наносит урон по гексам последовательно (см.ниже), начиная с гекса 1. При этом, если Магоги попадут под своё Облако огня (выстрел в упор с Луком снайпера), и частично погибнут, то по дальнейшим гексам последовательности будет нанесён уже сниженный урон, рассчитанный по оставшимся Магогам



FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

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

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

Огненный щит – эффект аналогичен постоянно наложенному Базовому Огненному щиту 4 уровня – при получении урона в ближнем бою, Огненный щит наносит атакующему 20% от полученного урона. Действует на существ с защитой от магии 4 уровня, но не действует на существ с Защитой от огня. Если на Ифрита-султана наложить заклинание Огненный щит, то его процент перекроет врождённую способность.

Урон, от которого берётся процент, не может быть выше оставшегося у атакуемого здоровья, и рассчитывается с учётом всех бонусов к атаке, но без учёта всех штрафов. Округление вниз. Огненный щит не срабатывает, если его урон по расчёту равен 0. Способность не блокируется объектами и артефактами, запрещающими колдовать. На урон Огненного щита Султана-ифрита влияет Сфера бушующего огня, навык и специализация по Волшебству, а также игнорирование части урона големами и Защита от огня.

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

Удача -1 / -2 – все вражеские существа на поле боя получают -1 / -2 к удаче. Не перестаёт действовать после гибели существа. Эффект не зависит от количества отрядов на поле боя. Если в армии есть и Дьяволы и Архидьяволы, то берётся большее снижение удачи, т.е. удача вражеских существ будет снижена на 2 единицы.

Способность Архидьяволов аналогична способности Дьяволов, и снижает удачу вражеских существ на 1

Существа Некрополиса

Существо		Ур	Базовые параметры							Цена найма		Способности	AI value
			Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость	Прирост	Золото	Ресурсы		
			мин.	макс.									
	Скелет	1	1	3	5	4	6	4	12	60	-	Нежить	60
	**Скелет-воин**		1	3	**6**	**6**	6	**5**		70	-	Нежить	85
	Ходячий мертвец (Живой мертвец)	2	2	3	5	5	15	3	8	100	-	Нежить	98
	**Зомби**		2	3	5	5	**20**	**4**		125	-	Нежить, 20% Болезнь	128
	Дух (Страж)	3	3	5	7	7	18	5	7	200	-	Нежить, Полёт, Регенерация	252
	**Привидение**		3	5	7	7	18	**7**		230	-	Нежить, Полёт, Регенерация, Сжигание маны	315
	Вампир	4	5	8	10	9	30	6	4	360	-	Нежить, Полёт, Безответность	555
	**Вампир-лорд**		5	8	10	**10**	**40**	**9**		500	-	Нежить, Полёт, Безответность, Вампиризм	783
	Лич	5	11	13	13	10	30	6	3	550	-	Нежить, Стрельба (12), Облако смерти	848
	**Могуществен-ный лич**		11	**15**	13	10	**40**	**7**		600	-	Нежить, Стрельба (24), Облако смерти	1079

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	Чёрный рыцарь	6	15	30	16	16	120	7	2	1200	-	Нежить, 25% Проклятие, Широкое существо	2087
	**Рыцарь ужаса** (Рыцарь смерти)		15	30	**18**	**18**	120	**9**		1500	-	Нежить, 25% Проклятие, 20% Смертельный удар, Широкое существо	2382
	Костяной дракон	7	25	50	17	15	150	9	1	1800	-	Нежить, Полёт, Боевой дух -1, Широкое существо	3388
	**Призрачный дракон** (Дракон-привидение)		25	50	**19**	**17**	**200**	**14**		3000	1 ртуть	Нежить, Полёт, Боевой дух -1, 20% Старость, Широкое существо	4919 4696

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

Нежить – тип существ, защищённых от Проклятия, Благословения, Волны смерти, способностей, действующих только на живых, действия боевого духа и магии разума, но подверженных действию заклинаний Упокоить нежить и Поднять мертвецов.



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

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

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

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

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

Личи и Могущественные личи имеют Прицельный выстрел (**G**) – целью выстрела может быть любой гекс на поле боя, кроме гексов рядом с собой.

Личи и Могущественные личи не имеют Прицельного выстрела

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

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

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



20% Старость – при ударе Призрачный дракон может состарить цель с шансом 20%. Эффект не имеет аналога среди заклинаний, является магическим эффектом 5 уровня и действует 3 раунда – максимальное и текущее здоровье цели снижаются на 50%. Новый максимальный запас округляется вверх. Если верхнее существо в целевом отряде имеет неполное здоровье, но больше половины, то полученный ранее урон вычтется из сниженного Старостью здоровья; если половину или меньше здоровья – текущее здоровье снизится до 1. Действует только на живых. Лечение снимает Старость и восстанавливает здоровье на половину от максимального + текущее + сила Лечения.

Пример: Архангел с 180 здоровья при получении Старости останется с 55 здоровья (здоровье не полное на 70 ед.; максимум здоровья – 250; 250/2-70=55 здоровья). Если применить Лечение с силой 40 здоровья, то у Архангела станет 220 здоровья (125+55+40).

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Существа Темницы

Существо		Ур	Базовые параметры							Цена найма		Способности	AI value
			Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость	Прирост	Золото	Ресурсы		
			мин.	макс.									
	Троглодит	1	1	3	4	3	5	4	14	50	-	Иммунитет к Ослеплению и Окаменению	59
	**Троглодит-охотник** (Адский троглодит)		1	3	**5**	**4**	**6**	**5**		65	-	Иммунитет к Ослеплению и Окаменению	84
	Гарпия	2	1	4	6	5	14	6	8	130	-	Полёт, Удар и возврат	154
	**Гарпия-ведьма**		1	4	6	**6**	14	**9**		170	-	Полёт, Удар и возврат, Безответность	238
	Бехолдер	3	3	5	9	7	22	5	7	250	-	Стрельба (12), Нет штрафа в ближнем бою	336
	**Зловещий глаз** (Созерцатель)		3	5	**10**	**8**	22	**7**		280	-	Стрельба (24), Нет штрафа в ближнем бою	367
	Медуза	4	6	8	9	9	25	5	4	300	-	Стрельба (4), Нет штрафа в ближнем бою, 20% Окаменение, Широкое существо	517
	**Медуза-королева** (Королева медуз)		6	8	**10**	**10**	**30**	**6**		330	-	Стрельба (8), Нет штрафа в ближнем бою, 20% Окаменение, Широкое существо	577
	Минотавр	5	12	20	14	12	50	6	3	500	-	Положительный боевой дух	835
	**Минотавр-король** (Король минотавров)		12	20	**15**	**15**	50	**8**		575	-	Положительный боевой дух	1068
	Мантикора	6	14	20	15	13	80	7	2	850	-	Полёт, Широкое существо	1547
	**Скорпикора**		14	20	**16**	**14**	80	**11**		1050	-	Полёт, 20% Паралич, Широкое существо	1685 1589
	Красный дракон	7	40	50	19	19	180	11	1	2500	1 сера	Полёт, Защита от магии 1-3 уровня, Дыхание, Широкое существо	5003 4702
	**Чёрный дракон**		40	50	**25**	**25**	**300**	**15**		4000	2 серы	Полёт, Защита от магии, Дыхание, Ненависть к Титанам, Широкое существо	8721

1 – До версии v.1.1 Троглодиты и Адские троглодиты не имели Иммунитета к Слепоте и Окаменению.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

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

Очень часто, гарпии под управлением компьютера, подлетают к стрелковым отрядам вплотную не ударяя, т.е. ИИ старается перекрыть стрелка и не атакует, чтобы гарпия не вернулась на исходную позицию.

Также гарпии могут подлететь вплотную к Баллисте, Пушке или Катапульте не атаковав, т.е. для ИИ эти боевые машины видятся стрелковыми существами, стрельбу которых можно блокировать, хотя на самом деле нельзя (баг).

Гарпии и Гарпии-ведьмы имеют альтернативное действие (**Alt**) – перемещение и атака цели без возврата на исходную позицию, и ИИ реже показывает вышеописанное поведение.

Если Гарпия атакует дендроида и тот оплетёт её ответным ударом, то Гарпия не вернётся на исходную позицию и останется оплетённой рядом с дендроидом.

Если Гарпия атакует дендроида и тот оплетёт её ответным ударом, то Гарпия всё равно вернётся на исходную позицию, но останется оплетённой и не сможет больше перемещаться (баг).
Гарпии не могут атаковать цель на расстоянии без возврата на исходную позицию



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

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

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

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

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



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

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

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

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

Существа Цитадели

Существо		Ур	Базовые параметры							Цена найма		Способности	AI value
			Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость	Прирост	Золото	Ресурсы		
			мин.	макс.									
	Гоблин	1	1	2	4	2	5	5	15	40	-	-	60
	**Хобгоблин**		1	2	**5**	**3**	5	**7**		50	-	-	78
	Наездник на волке	2	2	4	7	5	10	6	9	100	-	Широкое существо	130
	**Налётчик**		**3**	4	**8**	5	10	**8**		140	-	Двойной удар, Широкое существо	203

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	Орк	3	2	5	8	4	15	4	7	150	-	Стрельба (12)	192
	**Орк-вождь**		2	5	8	4	**20**	**5**		165	-	Стрельба (24)	240
	Огр	4	6	12	13	7	40	4	4	300	-	-	416
	**Огр-маг**		6	12	13	7	**60**	**5**		400	-	Жажда крови (3)	672
	Птица рух	5	11	15	13	11	60	7	3	600	-	Полёт, Широкое существо	1027
	**Птица грома**		11	15	13	11	60	**11**		700	-	Полёт, 20% Удар молнии, Широкое существо	1106
	Циклоп	6	16	20	15	12	70	6	2	750	-	Стрельба (16), Атака стен (Баз)	1266
	**Циклоп-король** (Король циклопов)		16	20	**17**	**13**	70	**8**		1100	-	Стрельба (24), Атака стен (Прод)	1544 1443
	Чудище	7	30	50	17	17	160	6	1	1500	-	Игнорирует 40% защиты, Широкое существо	3162
	**Древнее чудище**		30	50	**19**	**19**	**300**	**9**		3000	1 кристалл	Игнорирует 80% защиты, Широкое существо	6168

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

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

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

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

Атака стен не расходует боезапас (баг). Нельзя выбрать целью Врата города, если на их гексе находится дружественный отряд (баг). Также нельзя переместится на гекс Врат города, если они открыты и не сломаны

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

Существа Крепости

Существо		Ур	Базовые параметры							Цена найма		Способности	AI value
			Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость	Прирост	Золото	Ресурсы		
			мин.	макс.									
	Гнолл	1	2	3	3	5	6	4	12	50	-	-	56
	**Гнолл-мародёр**		2	3	**4**	**6**	6	**5**		70	-	-	90

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	Ящер	2	2	3	5	6	14	4	9	110	-	Стрельба (12)	151 126
	**Ящер-воин**		2	**5**	**6**	**8**	**15**	**5**		140	-	Стрельба (24)	209 156
	Змий	3	2	5	7	9	20	9	8	220	-	Полёт, Снятие положительных заклинаний	268
	**Ядовитый змий** (Стрекоза)		2	5	**8**	**10**	20	**13**		240	-	Полёт, Снятие положительных заклинаний, Слабость	312
	Василиск	4	6	10	11	11	35	5	4	325	-	20% Окаменение, Широкое существо	552
	**Великий василиск**		6	10	**12**	**12**	**40**	**7**		400	-	20% Окаменение, Широкое существо	714
	Горгона	5	12	16	10	14	70	5	3	525	-	Широкое существо	890
	**Могучая горгона**		12	16	**11**	**16**	70	**6**		600	-	10% Смертельный взгляд, Широкое существо	1028
	Виверна	6	14	18	14	14	70	7	2	800	-	Полёт, Широкое существо	1350
	**Виверна-монарх**		**18**	**22**	14	14	70	**11**		1100	-	Полёт, Широкое существо, 30% Яд	1518
	Гидра	7	25	45	16	18	175	5	1	2200	-	Окружающий удар, Безответность, Широкое существо	4120
	**Гидра хаоса**		25	45	**18**	**20**	**250**	**7**		3500	1 сера	Окружающий удар, Безответность, Широкое существо	5931

1 – В **RoE** Ящеры имели урон 1-3, здоровье 12 и прирост 8, а Ящеры-воины – урон 2-3, атаку 5, защиту 7, здоровье 12, прирост 8 и стоимость 130. Змии и Стрекозы имели атаку 6 и защиту 8.

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

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

Слабость – при ударе Ядовитый змий ослабляет цель. Эффект аналогичен Продвинутой Слабости 2 уровня и действует 3 раунда – атака цели -6, но не ниже 0. Специализация героя по Слабости никак не влияет на способность.



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

10% Смертельный взгляд* – при ударе каждая Могучая горгона мгновенно убивает 1 существо в целевом отряде с шансом 10%, но не более N/10, где N – количество Могучих горгон. Округление вверх. Действует только на живых. Немагическая способность.

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

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



30% Яд* – при ударе Виверна-монарх может отравить цель с шансом 30%. Эффект не имеет аналога среди заклинаний, является магическим эффектом 1 уровня и действует 3 раунда – сразу после наложения и в начале каждого раунда боя максимальное и текущее здоровье цели снижаются на 10%, но в сумме (от нескольких наложений Яда) не более 50%. Если верхнее существо в целевом отряде имеет неполное здоровье, но больше 10%, то полученный ранее урон вычтется из сниженного Ядом здоровья; если 10% или меньше здоровья – текущее здоровье снизится до 1. Действует только на живых. Сниженное максимальное здоровье остаётся до конца боя. Этот эффект снимается только Лечением. После воскрешения отряда, на который был наложен Яд, эффект пропадает, но уже сниженное максимальное здоровье не восстанавливается. Если на цель уже наложена Старость, то 10% Яда берётся от уже сниженного Старостью здоровья.

Окружающий удар – при атаке или ответе на атаку гидра наносит урон по всем гексам вокруг себя. Урон рассчитывается отдельно для каждой цели. Побочной целью не могут стать дружественные существа. Двухгексовое существо, попавшее обоими гексами под такой удар, получает одиночный урон.

Существа Сопряжения

Существо		Ур	Базовые параметры							Цена найма		Способности	AI value
			Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость	Прирост	Золото	Ресурсы		
			мин.	макс.									
	Пикси (Маленькая фея)	1	1	2	2	2	3	7	20	25	-	Полёт	55
	**Фея**		1	**3**	2	2	3	**9**		30	-	Полёт, Безответность	95
	Воздушный элементаль (Элементаль воздуха)	2	2	8	9	9	25	7	6	250	-	Элементаль, Ненависть к земле, Защита от Метеоритного дождя, Уязвимость к молнии и Армагеддону	356
	**Элементаль шторма** (Штормовой элементаль)		2	8	9	9	25	**8**		275	-	Элементаль, Ненависть к земле, Защита от Метеоритного дождя, Уязвимость к молнии и Армагеддону, Стрельба (24), Защита от воздуха (3)	486
	Водный элементаль (Элементаль воды)	3	3	7	8	10	30	5	6	300	-	Элементаль, Ненависть к огню, Защита от холода, Уязвимость к огню, Широкое существо	315
	**Элементаль льда** (Ледяной элементаль)		3	7	8	10	30	**6**		375	-	Элементаль, Ненависть к огню, Защита от холода, Уязвимость к огню, Стрельба (24), Защита от воды (3), Широкое существо	380
	Огненный элементаль (Элементаль огня)	4	4	6	10	8	35	6	5	350	-	Элементаль, Защита от Магии огня, Ненависть к воде, Уязвимость к холоду	345
	**Элементаль энергии** (Энергетический элементаль)		4	6	**12**	8	35	**8**		400	-	Полёт, Элементаль, Защита от Магии огня, Ненависть к воде, Уязвимость к холоду, Защита от огня (3)	470

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	Земляной элементаль (Элементаль земли)	5	4	8	10	10	40	4	4	400	-	Элементаль, Ненависть к воздуху, Защита от молнии и Армагеддона, Уязвимость к Метеоритному дождю	330
	**Элементаль магмы** (Магмовый элементаль)	5	**6**	**10**	**11**	**11**	40	**6**	4	500	-	Элементаль, Ненависть к воздуху, Защита от молнии и Армагеддона, Уязвимость к Метеоритному дождю, Защита от земли (3)	490
	Психический элементаль (Элементаль разума)	6	10	20	15	13	75	7	2	950 750	-	Элементаль, Окружающий удар, Безответность, Слабый удар по существам с Защитой от магии разума	1669
	**Элементаль магии** (Магический элементаль)	6	**15**	**25**	15	13	**80**	**9**	2	1200 800	-	Элементаль, Окружающий удар, Безответность, Защита от магии, Слабый удар по существам с Защитой от магии	2012
	Огненная птица	7	30	40	18	18	150	15	1	2000 1500	-	Полёт, Дыхание, Широкое существо, -50% урона от Магии огня, Защита от Магии огня	4336 4547
	**Феникс**	7	30	40	**21**	18	**200**	**21**	2	3000 2000	1 ртуть	Полёт, Защита от Магии огня, Дыхание, Восстание из пепла, Широкое существо	6721

1 – Штормовые элементали имеют стандартный штраф 50% в ближнем бою, хотя в Мануале к игре и в описании способностей сказано, что не имеют. На самом деле Ледяные элементали считаются во внутриигровых расчётах как существа 4 уровня, Энергетические – 5 уровня, а Магмовые – 3 уровня (баг). Уровень любого существа можно проверить, например, действием заклинания от героя-специалиста по нему.

2 – Огненные элементали – единственные существа, которые получают Полёт после улучшения.

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

Ненависть к земле/огню/воде/воздуху – +100% к базовому урону при атаке Земляных элементалей и Элементалей магмы/Огненных элементалей и Элементалей энергии/Водных элементалей и Элементалей льда/Воздушных элементалей и Элементалей шторма.

Уязвимость к молнии и Армагеддону – +100% к получаемому урону от Молнии (включая способность Птиц грома), Цепной молнии, Грома титана и Армагеддона.

Защита от холода – Водные элементали и Элементали льда защищены от Ледяной молнии и Кольца холода.

Уязвимость к огню – +100% к получаемому урона от Огненного шара, Инферно и Армагеддона.

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

Защита от воздуха/воды/огня/земли (3) – активируемая вместо хода способность (3 раза за бой). Эффекты аналогичны Продвинутым Защитам от воздуха/воды/огня/земли 2/1/1/3 уровня и действуют 3 раунда – получаемый целью урон от Магии воздуха/воды/огня/земли -75%.

Заклинания элементалей снижают получаемый урон от соответствующей стихии на 50%

Уязвимость к холоду – +100% к получаемому урону от Ледяной молнии и Кольца холода.

Защита от молнии и Армагеддона – Земляные элементали и Элементали магмы защищены от Молнии (включая способность Птиц грома), Цепной молнии, Грома титана и Армагеддона.

Уязвимость к Метеоритному дождю – +100% к получаемому урону от Метеоритного дождя.

Окружающий удар – при атаке или ответе на атаку элементаль наносит урон по всем гексам вокруг себя. Урон рассчитывается отдельно для каждой цели. Побочной целью не могут стать дружественные существа. Двухгексовое существо, попавшее обоими гексами под такой удар, получает одиночный урон.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Слабый удар по существам с Защитой от магии разума – -50% к урону при атаке нежити, големов, элементалей, боевых машин, Гигантов, Титанов, Чёрных драконов, механических существ и Фангармов.

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

Слабый удар по существам с Защитой от магии – -50% к урону при атаке Элементалей магии и Чёрных драконов.

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

-50% урона от Магии огня – -50% к получаемому урону от ударных заклинаний Магии огня, включая Волшебную стрелу и урон от Огненного щита (заклинания или щита Ифритов-султанов).

Восстание из пепла – после гибели отряда Фениксов (1 раз за бой), из их трупа мгновенно воскрешается до N/5+X Фениксов, где N – начальное их количество в этом отряде, X – остаток от деления N/5. N/5 Фениксов воскрешается гарантированно, а каждый из X Фениксов имеет 20% шанс на воскрешение. Например, если в отряде было 19 Фениксов, то Восстание из пепла воскресит 3 Фениксов (19/5), а 4 оставшихся Феникса воскреснут с 20% шансом на каждого.

Восставший Феникс теряет ход в этом раунде боя, если ещё не ходил. Но у него может сработать положительный Боевой дух, если основной отряд был убит, например, ответным ударом, и он получит дополнительный ход. Также с него снимаются все эффекты заклинаний и магических способностей, кроме Разрушающего луча, Кислотного дыхания и сниженного здоровья от Яда. Воскрешённый заклинанием Феникс не имеет способности Восстания из пепла, если она уже применялась. Восставшие Фениксы сохраняются в армии героя после битвы.

Огненные птицы имеют полную Защиту от магии огня вместо -50% урона от Магии огня.Фениксы могут воскреснуть благодаря своей способности даже после принесения их в Жертву (с Медалью уязвимости) (баг). Воскрешение произойдёт не сразу, а в момент, когда к ним должен будет перейти ход в соответствии с очерёдностью. Если в момент воскрешения на этом же гексе находится другое существо, то оно станет невидимым, пока не переместится.

Невидимое существо не могут атаковать. Если двухгексовое существо стоит частично на гексе принесённого в Жертву Феникса, то при воскрешении последнего просто произойдёт наложение графики

Существа Причала

Существо		Ур	Базовые параметры							Цена найма		Способности	AI value
			Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость	Прирост	Золото	Ресурсы		
			мин.	макс.									
	Нимфа	1	1	2	5	2	4	6	16	35	-	Полёт, Защита от холода	57
	**Океанида**		1	**3**	**6**	2	4	**8**		45	-	Полёт, Защита от холода	75
	Матрос	2	2	4	7	4	15	5	9	110	-	-	155
	**Головорез**		**3**	4	**8**	**6**	15	**6**		140	-	-	174
	Пират	3	3	7	8	6	15	6	7	225	-	Стрельба (4), Нет штрафа в ближнем бою	312
	**Корсар**		3	7	**10**	**8**	15	**7**		275	-	Стрельба (4), Нет штрафа в ближнем бою, Безответность	407
	**Морской волк**[1]		3	7	**12**	**11**	15	**8**		375	-	Стрельба (12), Нет штрафа в ближнем бою, Безответность, Меткий выстрел	602
	Дух океана	4	6	9	10	8	30	9	4	275	-	Полёт, Широкое существо	502
	**Ассида**		6	**10**	**11**	8	30	**11**		325	-	Полёт, Широкое существо, Кровожадность	645

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	Жрица моря	5	10	14	12	7	35	6	3	515	-	Стрельба (12), Колдует после выстрела	790
	**Заклинатель-ница**		10	**16**	12	**9**	35	**7**		565	-	Стрельба (12), Колдует после выстрела	852
	Никс	6	18	22	13	16	80	6	2	1000	-	Игнорирует 30% атаки	1415
	**Никс-воин**		18	22	**14**	**17**	**90**	**7**		1300	-	Игнорирует 60% атаки	2116
	Морской змей	7	30	55	22	16	180	9	1	2200	1 сера	30% Яд, Широкое существо	3953
	**Аспид**		30	55	**29**	**20**	**300**	**12**		4000	2 серы	30% Яд, Широкое существо, Месть	7220

1 – Морской волк является вторым улучшением Пирата – уникальная особенность Причала.

Защита от холода – Нимфы и Океаниды защищены от Ледяной молнии и Кольца холода.

Меткий выстрел – при выстреле Морской волк мгновенно убивает до X*N/100 существ в целевом отряде, где N – количество Морских волков, X – коэффициент штрафов при стрельбе, равный 3 при выстреле без штрафов за расстояние и стены, или равный 2 при выстреле со штрафом за расстояние. При наличии штрафа за стены Меткий выстрел не срабатывает. Округление вверх. X% шанс срабатывания считается для каждого Морского волка в отряде. Немагическая способность. Не действует на боевые машины.

Кровожадность – если после атаки (но не после ответа на атаку) Ассида убивает хотя бы одно существо в целевом отряде, то она наносит второй удар после ответа на атаку (если есть, и если Ассида выжила после ответа).

Колдует после выстрела – при выстреле Жрица морей или Заклинательница накладывает на цель Слабость. Если на цель уже наложена Слабость, то накладывается Разрушающий луч. Эффект Слабости аналогичен Базовой Слабости у Жриц моря и Продвинутой Слабости у Заклинательниц 2 уровня и действует 3 раунда – атака цели -3 или -6 соответственно, но не ниже 0. Эффект Разрушающего луча аналогичен Базовому Разрушающему лучу у Жриц моря и Продвинутому Разрушающему лучу у Заклинательниц 2 уровня и действует до конца боя – защита цели -3 или -4 соответственно, но не ниже 0. Специализация героя по Слабости или Разрушающему лучу никак не влияет на способность.

Игнорирует 30% / 60% атаки – при получении удара, в расчётах урона атака нападающего, включая бонусы от заклинаний, считается сниженной на 30% / 60%. Итоговая атака округляется по общим правилам (к ближайшему целому; 0,5 округляется до 1).



30% Яд* – при ударе Морской змей и Аспид могут отравить цель с шансом 30%. Эффект не имеет аналога среди заклинаний, является магическим эффектом 1 уровня и действует 3 раунда – сразу после наложения и в начале каждого раунда боя максимальное и текущее здоровье цели снижаются на 10%, но в сумме (от нескольких наложений Яда) не более 50%. Если верхнее существо в целевом отряде имеет неполное здоровье, но больше 10%, то полученный ранее урон вычтется из сниженного Ядом здоровья; если 10% или меньше здоровья – текущее здоровье снизится до 1. Действует только на живых. Сниженное максимальное здоровье остаётся до конца боя. Этот эффект снимается только Лечением. После воскрешения отряда, на который был наложен Яд, эффект пропадает, но уже сниженное максимальное здоровье не восстанавливается. Если на цель уже наложена Старость, то 10% Яда берётся от уже сниженного Старостью здоровья.

Месть – при атаке урон Аспида увеличивается в зависимости от оставшегося у него на момент удара здоровья, относительно изначального. Артефакты здоровья, бонус Палатки первой помощи, Старость и Яд могут повлиять на рассчитываемое здоровье отряда в начале боя. Модификатор Мести считается по формуле:

$$\mathbf{M_{ат}} = \sqrt{\frac{(\mathbf{N}\text{нач} + \mathbf{1}) * (\text{Зд.})}{\sum \text{Зд.} + \text{Зд.}}} - \mathbf{1}$$

где **Nнач** – количество Аспидов в начале боя, **Зд.** – здоровье 1 Аспида, **ΣЗд.** – суммарное здоровье отряда Аспидов сейчас. Так, например, 1 Аспид может нанести порядка 2-3 тыс.урона (если их было около 4000 в начале боя).

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Существа Фабрики

Существо		Ур	Базовые параметры							Цена найма		Способности	AI value
			Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость	Прирост	Золото	Ресурсы		
			мин.	макс.									
	Полуросли к	1	1	3	4	2	4	5	15	40	-	Стрельба (24), Положительная удача	75
	**Полуросли к-гренадёр**		**2**	3	**5**	2	4	**6**		60	-	Стрельба (24), Положительная удача, Игнорирует 20% защиты при стрельбе	95
	Механик	2	3	4	6	5	14	6	8	140	-	Дыхание, Чинит механических существ (10)	186
	**Инженер**		3	**5**	**7**	5	**16**	**7**		170	-	Дыхание, Чинит механических существ (20)	278
	Броненосец	3	3	5	5	10	25	4	6	200	-	Широкое существо	198
	**Броненосец-вожак**		3	5	**6**	**11**	25	**6**		230	-	Широкое существо	256
	Автоматон	4	7	7	12	10	30	8	5	350	-	Широкое существо, Механическое существо, Взрыв при гибели (1)	669
	**Автоматон-часовой**		**9**	**9**	12	10	30	**9**		450	-	Широкое существо, Механическое существо, Взрыв при гибели (1), Безответность	947
	Песчаный червь	5	12	16	13	12	50	8	3	575	-	Широкое существо, Перемещается под землёй, Иммунитет к Ослеплению и Окаменению	991
	**Олгой-хорхой**		12	16	**15**	12	**60**	**10**		650	-	Широкое существо, Перемещается под землёй, Иммунитет к Ослеплению и Окаменению, Пожирает трупы	1220
	Стрелок	6	14	24	17	12	45	7	2	800	-	Стрельба (16), Упреждающий выстрел (1)	1351
	**Охотник за головами**		14	24	**18**	**14**	45	**8**		1100	-	Стрельба (16), Упреждающий выстрел (все)	1454
	Коатль	7	25	45	17	17	160	11	1	2000	-	Полёт, Широкое существо, Неуязвимость (1)	3574
	**Багровый коатль**		25	45	**21**	**21**	**200**	**15**		3500	1 кристалл	Полёт, Широкое существо, Неуязвимость (1)	5341
	Дредноут[1]	7	40	50	18	20	200	6	1	2200	1 кристалл	Широкое существо, Механическое существо, Тепловой луч (1)	3879
	**Джаггернаут**		40	50	**23**	**23**	**300**	**7**		3500	2 кристалла	Широкое существо, Механическое существо, Тепловой луч (1)	6433

1 – Дредноут является вторым существом 7 уровня в городе – уникальная особенность Фабрики.

Положительная удача – удача полурослико в не может быть ниже +1. Снижается до 0 в присутствии Песочных часов недоброго часа и на Проклятой земле. Если Полуросли к получает +1 к Удаче, то его удача всё равно остаётся +1, и растёт только при большем бонусе.

Полурослики имеют другую анимацию, являются нейтральными существами и не имеют улучшения

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

На Полях славы у полурослико в бою появляется модификатор удачи «Заклинания: +2» (или +1, если имеются другие модификаторы), как при действии Продвинутой Удачи, но на самом деле он не влияет на удачу (баг). Если на Полурослика наложить Неудачу, то этот модификатор никак не изменится, и удача не снизится ниже +1. Без прочих модификаторов удача Полурослико в на Полях славы, даже под действием Удачи от героя-специалиста по ней равна +1.

Игнорирует 20% защиты при стрельбе – при стрельбе Полурослика-гренадёра, в расчётах урона защита цели считается сниженной на 20% (округление вниз) и дополнительно на 1.

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



Чинит механических существ – активируемая вместо хода способность (1 раз за бой) при наведении курсора на труп дружественного существа или дружественный отряд с неполным здоровьем – воскрешает и излечивает цель на 10 / 20 единиц здоровья за каждого Механика / Инженера. Целью могут быть только Механические существа, даже если в отряде не погибло ни одного существа. Воскрешённое из трупа существо теряет все наложенные на него до гибели заклинания и эффекты способностей, кроме Разрушающего луча и Кислотного дыхания. Если на одном гексе несколько трупов, то воскрешаться будет последний из погибших на нём. Немагическая способность.

Механическое существо – тип существ, защищённых от воскрешения, способностей, действующих только на живых, действия боевого духа и магии разума. Могут быть починены способностью Механиков и Инженеров.



Взрыв при гибели (1) – активируемая без траты хода способность (без возможности отмены). При гибели отряда с активированным Взрывом наносит 90+5*N урона всем существам на всех соседних гексах. Целью Взрыва могут стать и дружественные существа. Двухгексовое существо, попавшее обоими гексами под Взрыв, получает одиночный урон. Взрыв не оставляет труп, т.е. такой автоматон не может быть починен. Клон атоматона также имеет способность Взрыва при гибели в не активированном состоянии. При исчезновении Клона, у него не активируется Взрыв при гибели. Немагическая способность. Активированная способность отображается графически на моделе автоматона в виде дымящегося заднего вентиля. ИИ умеет пользоваться этой способностью, и активирует её, если считает, что отряд автоматонов может погибнуть в ближайшее время. Если нейтрал-автоматон, оставшись последним в бою, взрывается и убивает последний отряд героя, то герой считается проигравшим. Отряд автоматонов исчезает с карты, вместе с ресурсами и артефактами, которые у него были. Если автоматон был в качестве стражи События или Ящика Пандоры, то эти объекты остаются без охраны, и все бонусы получит следующий герой посетивший их.

Перемещается под землёй – способ перемещения существа, аналогичный Полёту (телепортации). Не работает в битвах на корабле, дирижабле и Волшебных облаках. В этом случае существо перемещается обычным способом (наземным).



Пожирает трупы – при перемещении (в т.ч. перед атакой), на гекс с трупом любого существа, уничтожает все трупы с этого гекса (гекс «головы» при атаке или в конечном положении отряда, если перемещение без атаки) и получает дополнительный удар при следующей атаке за каждый труп. Дополнительные удары могут накапливаться до конца боя. Все накопленные дополнительные удары наносятся по цели после её ответа на атаку (если есть). Если при следующей атаке потрачены не все накопленные дополнительные удары (цель мертва), то оставшиеся сохранятся на следующую атаку. Ответы на атаку не тратят дополнительные удары. Воскрешенный Олгой-хорхой сохраняет накопленные до смерти дополнительные удары.

Упреждающий выстрел – при первом за раунд (Стрелок) или при каждом (Охотник за головами) выстреле по отряду, он делает выстрел по атакующему вперёд его атаки, если не перекрыт и может стрелять (есть боезапас, не ослеплён, не парализован, не окаменён и не заморожен). Урон такого выстрела рассчитывается так же, как и при обычной стрельбе. Не работает против боевых машин и существ, атакующих по площади (Магоги и личи). ИИ учитывает эту способность, и отряды противника могут идти врукопашную или использовать свои способности вместо атаки ваших стрелков. Баллиста и Пушка не получают упреждающий выстрел.



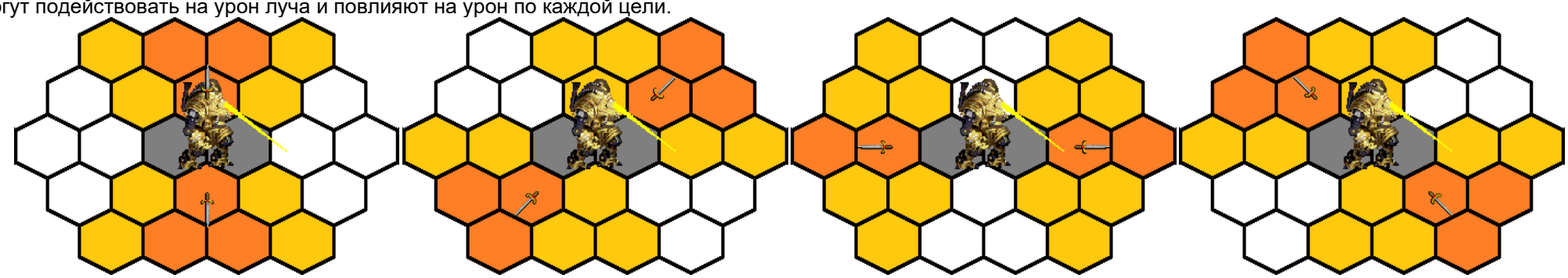
Неуязвимость (1) – активируемая 1 раз за бой вместо хода (Коатль) или без траты хода (Багровый коатль) способность (без возможности отмены). При активной Неуязвимости существо не получает никакой урон, не может быть выбрано целью атаки или вражеского заклинания. На него не действуют площадные заклинания (в т.ч. Берсерк). Багровый коатль получает Безответность. Неуязвимость действует до следующего очередного хода существа (положительный боевой дух не прерывает Неуязвимость). Немагическая способность. Активированная способность отображается графически на модели коатля в виде переливающихся перьев.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



Тепловой луч (1) – вместо своего хода существо может безответно атаковать Тепловым лучом с места. Тепловой луч наносит урон по площади в радиусе 2 рядов гексов в направлении атаки (см.ниже). Побочной целью могут стать и дружественные существа. Двухгексовое существо, попавшее обоими гексами под Тепловой луч, получает одиночный урон. Урон Теплового луча рассчитывается как при обычной атаке и отдельно для каждой цели. Удача или неудача могут подействовать на урон луча и повлияют на урон по каждой цели.



Существа Кронверка

Существо		Ур	Базовые параметры							Цена найма		Способности	AI value
			Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость	Прирост	Золото	Ресурсы		
			мин.	макс.									
	Кобольд	1	1	2	3	4	8	3	15	40	-	Приносит золото	54
	**Кобольд-старшина**		1	2	**5**	**6**	8	**5**		60	-	Приносит золото	84
	Горный баран	2	3	4	7	6	18	7	9	135	-	Широкое существо	228
	**Архар**		3	4	**8**	6	18	**8**		170	-	Широкое существо, Защита от холода, Аура волшебства	250
	Снежный эльф	3	4	6	9	8	21	6	7	230	-	Стрельба (4), Нет штрафа в ближнем бою	370
	**Стальной эльф**		4	6	9	**10**	**24**	**7**		260	-	Стрельба (8), Нет штрафа в ближнем бою, Защита от перекрытия	526
	Йети	4	7	9	10	8	40	6	4	325	-	Широкое существо, Избавляется от проклятий	504
	**Йети-рунотворец**		7	9	**11**	**9**	**45**	**7**		400	-	Широкое существо, Избавляется от проклятий, Владеет рунами	751
	Шаман	5	11	13	11	8	35	5	3	450	-	Стрельба (12), Воздушный щит (3)	685
	**Великий шаман**		11	13	**12**	**11**	35	**6**		600	-	Стрельба (24), Воздушный щит (3), 20% Замораживание	818
	Мамонт	6	14	20	12	16	120	5	2	850	-	Широкое существо	1359
	**Боевой мамонт**		14	20	**14**	**18**	**135**	**6**		1000	-	Широкое существо, Усиленная защитная стойка	1672

	Ётун	7	40	50	18	18	165	8	1	2000	-	Широкое существо, Телепорт (1), Скорость летающих -1	4180
	**Ётун-воевода**		40	50	**20**	**20**	**300**	**10**		3500	1 самоцвет	Широкое существо, Телепорт, Скорость летающих -2	6694

Приносит золото – в начале каждого дня игрок получает 1 золото за каждого Кобольда и Кобольда-старшину. Учитываются все кобольды у героев игрока, в его городах, шахтах, гарнизонах.

Защита от холода – Архары защищены от Ледяной молнии и Кольца холода.

Аура волшебства – все вражеские существа на соседних гексах от Архара получают эффект ауры, которая повышает получаемый от заклинаний урон на 20%. Повышение урона действует на урон от Стены огня, Огненного щита (заклинания или способности Ифрита-султана) и Удара молнии Птиц грома. Коэффициенты снижения/повышения урона от заклинаний перемножаются. Одновременно на существо может действовать только одна Аура волшебства. На урон по союзным существам и на лечащие заклинания аура не действует.

Защита от перекрытия – Стальные эльфы могут стрелять, находясь рядом с вражеским существом, аналогично эффекту Лука снайпера. При этом самих вражеских существ на соседних клетках, Стальной эльф будет атаковать в ближнем бою. ИИ знает об этой способности и не станет пытаться перекрыть Стальных эльфов.

Избавляется от проклятий – все негативные заклинания и эффекты, имеющие длительность, действуют на йети только 1 раунд. Берсерк, Разрушающий луч, Оплетение дендроидов и эффект Кислотного дыхания Ржавых драконов фактически не имеют длительности и не снимаются. Яд снимается, но уже сниженное здоровье не восстанавливается. Остальные эффекты накладываются на йети с длительностью 1 раунд и автоматически спадают с началом нового раунда.

Владеет рунами – Йети-рунотворец может накапливать до 9 уровней рун, даже если герой не имеет вторичного навыка Руны. Условия и бонусы рун аналогичны навыку. Если герой имеет навык Руны, то его Йети-рунотворцы получают двойные бонусы – от навыка и от способности.

Воздушный щит (3) – активируемая вместо хода способность (3 раза за бой). Эффект аналогичен Продвинутому Воздушному щиту 3 уровня и действует 6 раундов – получаемый целью урон от стрельбы -50%. Специализация героя по Воздушному щиту никак не влияет на способность.



20% Замораживание – при стрельбе шаман может заморозить цель с шансом 20%. Эффект не имеет аналога среди заклинаний, является магическим эффектом 4 уровня и действует 3 раунда – цель пропускает ходы. Снимается при получении урона. Атака, снявшая Замораживание наносит на 25% урона больше. Не действует на существ с Защитой от холода и на боевые машины.



Усиленная защитная стойка – при использовании команды Защищаться (см.слева), защита Боевого мамонта повышается на 100% от текущей вместо 20%.

Телепорт – активируемая вместо хода способность (1 раз за бой для Ётунов). Эффект аналогичен Экспертному Телепорту 3 уровня – перемещает цель на выбранный гекс поля боя, игнорируя городской ров и стены при осаде.

Скорость летающих -1 / -2 – все вражеские летающие существа на поле боя получают -1 / -2 к скорости. Не перестаёт действовать после гибели существа. Эффект не зависит от количества отрядов на поле боя. Если в армии есть и Ётуны и Ётуны-воеводы, то берётся большее снижение скорости, т.е. скорость вражеских летающих существ будет снижена на 2 единицы. Не действует на существ с телепортацией (Дьяволы, Архидьяволы, Нимфы и Океаниды) и с движением под землёй (Песчаные черви и Олгой-хорхои).

Нейтральные существа

Существо		Ур	Базовые параметры							Цена найма		Способности	AI value
			Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость	Прирост	Золото	Ресурсы		
			мин.	макс.									
	Крестьянин	1	1	1	1	1	1	3	25	10	-	-	15
	Полурослик (Хоббит)		1	3	4	2	4	5	15	40	-	Стрельба (24), Положительная удача	75
	Наездник на кабане	2	2	3	6	5	15	6	8	150	-	Широкое существо	145
	Вор		2	4	8	3	10	6	8	100	-	Видение	135

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	Лепрекон	2	3	5	8	5	15	5	9	100	-	Удваивает удачу, Удача (3)	190
	Мумия	3	3	5	7	7	30	5	7	300	-	Нежить, 25% Проклятие	270
	Кочевник		2	6	9	8	30	7	7	200	-	Нет штрафа по песку, Широкое существо	345
	Снайпер	4	8	10	12	10	15	9	4	400	-	Стрельба (32), Нет штрафа за расстояние, Нет штрафа при стрельбе через стены	585
	Сатир		6	10	10	11	35	7	4	300	-	Радость (3)	518
	Стальной голем		6	8	10	11	45	6	4	400	-	Голем, -80% урона от магии	597
	Золотой голем	5	8	10	11	12	50	5	3	500	-	Голем, -85% урона от магии	600
	Тролль		10	15	14	7	40	7	3	500	-	Регенерация	1024
	Фангарм		8	12	12	12	50	6	3	600	-	Полёт, Защита от магии разума, Ответ на все атаки, Гипноз	929
	Алмазный голем	6	10	14	13	12	60	5	2	750	-	Голем, -95% урона от магии	775
	Чародей		14	14	17	12	30	9	2	750	-	Стрельба (32), Нет штрафа в ближнем бою, Нет штрафа при стрельбе через стены, Случайная магия	1210
	Сказочный дракон	7	20	30	20	20	500	15	1	10000	8 самоцветов	Полёт, Атака случайной магией (5), 20% Волшебное зеркало, Широкое существо	30501 19580
	Ржавый дракон[1]		50	50	30	30	750	17	1	15000	14 серы	Полёт, Дыхание, Кислотное дыхание, Широкое существо	26433
	Кристальный дракон (Кристаллический дракон)		60	75	40	40	800	16	1	20000	10 кристаллов	20% сопротивление, Приносит кристаллы, Широкое существо	39338
	Лазурный дракон		70	80	50	50	1000	19	1	30000	20 ртути	Полёт, Защита от магии 1-3 уровня, Дыхание, 10% Страх, Защита от Страха, Широкое существо	78845

1 – в Мануале к **SoD** стоимость Ржавого дракона указака как 5000 золота + 14 серы (опечатка).

2 – В справке Редактора карт указано, что Сказочные драконы являются существами 8 уровня, а Ржавые, Кристаллические и Лазурные – существами 10 уровня (баг). На самом деле это не так и не соответствует игровой механике. Уровень любого существа можно проверить, например, действием заклинания от героя-специалиста по нему. Все драконы в игре являются существами 7 уровня.

Положительная удача – удача Полурослико в не может быть ниже +1. Снижается до 0 в присутствии Песочных часов недоброго часа и на Проклятой земле. Если Полурослик получает +1 к Удаче, то его удача всё равно остаётся +1, и растёт только при большем бонусе.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

На Полях славы у Полурослико в в бою появляется модификатор удачи «Заклинания: +2» (или +1, если имеются другие модификаторы), как при действии Продвинутой Удачи, но на самом деле он не влияет на удачу (баг). Если на Полурослика наложить Неудачу, то этот модификатор никак не изменится, и удача не снизится ниже +1. Без прочих модификаторов удача Полурослико в на Полях славы, даже под действием Удачи от героя-специалиста по ней равна +1.

Видение – имея хотя бы 1 Вора в армии, герой получает эффект, аналогичный Экспертным Видениям 2 уровня – по ПКМ на нейтральном отряде показывает точное количество существ в нём, агрессивность и цену в случае присоединения; по ПКМ на герое показывает его первичные навыки, удачу, боевой дух, ману и точное количество существ в армии; по ПКМ на Гарнизоне или городе показывает уровень развития Управы в нём, наличие Хранилища ресурсов и доход. Радиус Видений равен СМ*3, где СМ – сила магии героя. Клетки, на которых стоят герой и цель, тоже считаются. Немагическая способность. Не блокируется Проклятой землёй и запрещающими артефактами.

Удваивает удачу – повышает вероятность выпадения положительной удачи для всех дружественных существ на поле боя в 2 раза.

Удача (3) – активируемая вместо хода способность (3 раза за бой). Эффект аналогичен Продвинутой Удаче 2 уровня и действует 6 раундов – удача цели +2. Специализация героя по Удаче никак не влияет на способность.

Нет штрафа по песку – имея хотя бы 1 Кочевника в армии, герой не имеет штрафа при движении по Песку.

Нежить – тип существ, защищённых от Проклятия, Благословения, Волны смерти, способностей, действующих только на живых, действия боевого духа и магии разума, но подверженных действию заклинаний Упокоить нежить и Поднять мертвецов.

25% Проклятие – при ударе Мумия может проклясть цель с шансом 25%. Эффект аналогичен Базовому Проклятию 1 уровня и действует 3 раунда – урон цели становится равен минимальному.

Радость (3) – активируемая вместо хода способность (3 раза за бой). Эффект аналогичен Продвинутой Радости 3 уровня и действует 6 раундов – боевой дух цели +2.

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

-80%/85%/95% урона от магии – големы получают сниженный урон от любых заклинаний, наносящих урон, включая Огненный щит, Стену огня, Минное поле (в т.ч. и мины при обороне Башни), Молнии от Птиц грома и заклинания Сказочных драконов.

Регенерация – при получении очередного хода существо полностью восстанавливает своё здоровье (без воскрешения погибших).

Если существо ослеплено, окаменено, парализовано или заморожено, то Регенерация всё равно срабатывает в момент, когда к отряду должен был перейти ход.

Максимум Регенерации ограничен 50 единицами здоровья. Для Троллей с Эликсиром жизни этого может не хватить для полного восстановления

Гипноз – при ударе Фангарм гипнотизирует цель, если достаточно силы для Гипноза. Эффект аналогичен Продвинутому Гипнозу 3 уровня и действует 3 раунда – даёт владельцу Фангарма контроль над целевым отрядом. Сила Гипноза рассчитывается как N*25+20, где N – количество Фангармов в отряде. Здоровье цели берётся с учётом артефактов здоровья, бонуса Первой помощи, Старости и Яда. При срабатывании Гипноза цель не отвечает на эту атаку и не проводит второй удар (например, Крестоносцы), если Гипноз сработал от ответного удара Фангарма. Если на цель уже наложен Гипноз, то способность не срабатывает.

Специализация героя по Гипнозу никак не влияет на способность. Вражеский Фангарм под вашим Гипнозом или Берсерком будет гипнотизировать атакованных вражеских существ под ваш контроль, а атакованных дружественных существ – под контроль противника.

Случайная магия – при получении хода Чародей автоматически колдует случайное Экспертное заклинание. Все заклинания действуют 3 раунда, кроме Лечения, а их эффект и уровень аналогичны обычным заклинаниям. Лечение колдуется как заклинание с силой магии 3, т.е. излечивает цель на 45 здоровья. Способность срабатывает каждые 3 раунда, даже если предыдущее заклинание снято. Если в армии несколько отрядов Чародеев, то все они колдуют Случайную магию одновременно при получении хода первого из них. Если Чародей загипнотизирован, то его способность активируется сразу, как только к нему впервые перейдёт ход под управлением нового владельца. Чародеи под Берсерком колдуют Случайную магию как обычно. Чародеи не колдуют бесполезные в данный момент заклинания и те, которые уже лежат на всех дружественных существах.

Если на какой-либо цели уже лежит колдуемое Чародеем заклинание, но меньшего уровня, то эффект способности Чародея на ней не сработает, но будет анимирован. Если какое-то заклинание нельзя использовать в данный момент или оно бесполезно, то шансы выбора для других заклинаний повышаются пропорционально.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Далее представлена таблица возможных заклинаний Чародея и их вероятность.

Заклинание	Ур	Стихия	Вероятность в долях
Каменная кожа	1	земля	15/84
Медлительность	1	земля	10/84
Слабость	2	вода	4/84
Благословение	1	вода	15/84
Лечение	1	вода	10/84
Жажда крови	1	огонь	5/84
Ускорение	1	воздух	15/84
Воздушный щит	3	воздух	10/84

Полезность и возможность колдовства некоторых заклинаний имеет свои особенности:

- Лечение может использоваться только, если в дружественной армии есть отряды с неполным здоровьем, а точнее – если первый отряд имеет неполное здоровье.
- Воздушный щит может использоваться только, если на поле боя есть вражеские стрелки или боевые машины способные стрелять и имеющие боезапас.
- Жажда крови может использоваться только, если все дружественные существа способны атаковать только в ближнем бою. Заблокированные стрелки считаются способными атаковать в ближнем бою.

Полезность и возможность колдовства заклинаний проверяется только по первому отряду (верхнему в начальной расстановке), т.е., например, если он имеет полный запас здоровья, Чародеи не будут колдовать Лечение, даже если остальные отряды в армии ранены (баг). Исключением является Воздушный щит – он проверяется по всей армии. Баг исправлен в **SoD_SP** – проверка идёт по всей армии

Если во вражеской армии нет стрелков (Чародеи не будут колдовать Воздушный щит), а верхний отряд ходит раньше Чародеев и погибает в этот ход (например, от ответного удара противника), то Чародеям остаётся в свой ход колдовать только Медлительность (71% вероятность) или Слабость. А, если перед ходом Чародеев наложить на противников Экспертную Слабость героем, то Чародеи со 100% вероятностью будут колдовать Медлительность.

На заклинания Чародеев не влияют эффекты специализаций по соответствующим заклинаниям, кроме специализации по Благословению Адели.

Атака случайной магией (5) – активируемая вместо хода способность (5 раз за бой). Колдует ударное заклинание с силой магии равной 5. По умолчанию при наведении курсора на вражеское существо используется именно способность. Возможность атаки в ближнем бою появляется только, если выбранное заклинание не действует на цель или по клавише альтернативного действия (**Alt**).

Нет возможности альтернативного действия при наведении курсора на вражеское существо. Клавиша активации колдовства – **F**

Возможность использовать заклинание в режиме обычного колдовства (актуально для площадных заклинаний, которые можно направить на произвольный гекс, а не только на цель) можно активировать клавишей **G**.

Заклинание выбирается случайно с разными вероятностями. Если Сказочный дракон Ждёт, то его заклинание сменится в фазе хода ожидавших. Все заклинания действуют на Продвинутом уровне, а их урон зависит от количества Сказочных драконов в отряде (**N**).

А также:

- На урон целевых заклинаний (Волшебная стрела, Ледяная молния, Молния) **не** влияют Волшебство, сопротивление цели, если оно не равно 100%, специализация по заклинанию и Сферы стихий у героя, на урон площадных заклинаний (Метеоритный дождь, Кольцо холода, Огненный шар, Инферно, Цепная молния) – влияют.
- Стихийные ландшафты – никак не влияют на урон или эффект.
- Снижение урона големами, Огненными птицами и Защитой от стихии – влияют на урон корректно. Итоговый урон округляется вниз.
- Помехи – не влияют никак, а Сопротивление может блокировать эффект по цели только площадного заклинания.
- Магические равнины – повышают урон на фиксированную величину (см.таблицу ниже).
- Аура волшебства – повышает урон заклинаний на 20%.
- Окаменение и Замораживание на цели – не влияют на урон, т.к. случайная магия не считается атакой по цели.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Выбранное Сказочным драконом заклинание отображается в логе боя. Сказочный дракон под управлением ИИ не станет колдовать Цепную молнию, если она заденет своих. Вместо этого он будет атаковать врукопашную.

Далее представлена таблица возможных заклинаний Сказочного дракона, их вероятность и урон.

Заклинание	Ур	Стихия	Вероятность, %	Урон	Урон на Магических равнинах
Волшебная стрела	1	-	10	20 + 50*N	+10
Метеоритный дождь	4	земля	5	50 + 125*N	+50
Ледяная молния	2	вода	22	20 + 100*N	+30
Кольцо холода	3	вода	10	30 + 50*N	+30
Огненный шар	3	огонь	21	30 + 50*N	+30
Инферно	4	огонь	5	40 +50*N	+40
Молния	2	воздух	22	20 +125*N	+30
Цепная молния	4	воздух	5	50 + 200*N	+50

Цепная молния распространяется на 5 целей. Основной целью по наведению курсора (не по **F**) может быть дружественное существо (баг).
Сказочные драконы под управлением компьютера не могут колдовать на вызванных элементалей (баг).

Внимание! Атака случайной магией имеет серьёзный баг. Имея хотя бы одного Сказочного дракона, все остальные существа в армии героя, умеющие колдовать (Архангелы, Адские отродья, Огры-маги и т.д.), могут использовать свою способность бесконечное количество раз за битву, пока у Сказочного дракона есть такая возможность (он может атаковать Случайной магией 5 раз за бой). Для примера возьмём Архангела:



1. Во время хода Архангела нужно нажать на Сказочного дракона (курсор будет в виде вопроса; нужно чтобы ни один Сказочный дракон в отряде не был убит, иначе будет курсор Воскрешения), чтобы посмотреть информацию о нём. См.слайд 1.
2. Кнопка колдовства в окне Сказочного дракона будет активна, и нужно нажать на неё. В этот момент генерируется случайное заклинание Сказочного дракона, но ход идёт всё ещё Архангела. См.слайд 2.
3. Если будет выбрано площадное заклинание (например, Кольцо холода), то нужно направить его центральным гексом на дружественный труп. См.слайд 3.
4. Сработает способность Воскрешения, но колдовство Сказочного дракона и Архангела не будут потрачены. См.слайд 4.

Если направить заклинание на врага, то ход будет просто пропущен (баг).

20% Волшебное зеркало – эффект аналогичен постоянно наложенному Базовому Волшебному зеркалу 5 уровня – даёт 20% шанс отражения вражеского заклинания на случайное вражеское существо, если Сказочный дракон является его основной целью. Если заклинание отражается на существо, которое к нему невосприимчиво, то его эффект мгновенно прерывается (анимация сопротивления), но от Сказочного дракона оно считается отражённым, герой потратит ману и возможность колдовства в этом раунде. Если на Сказочного дракона наложить заклинание Волшебное зеркало, то его процент перекроет врождённую способность на Продвинутом или Экспертном уровне. Герои под управлением компьютера никак не учитывают способность Сказочного дракона при расчёте ценности колдовства, в отличие от заклинания. Способность не блокируется на Проклятой земле, артефактами или Антимагическим гарнизоном, а также не запрещает накладывать Гипноз.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

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

Кислотное дыхание – при ударе Ржавый дракон снижает защиту цели на 3, но не ниже 0, и с шансом 20% может нанести дополнительный урон, равный 25 за каждого дракона в отряде. Кислотное дыхание действует только на основную цель атаки. Эффекты снижения защиты аналогичен эффекту Базового Разрушающего луча и суммируется с ним и при повторном наложении. Эффект снижения защиты от Кислотного дыхания не отображается в наложенных на цель заклинаниях и не может быть снят Лечением или Снятием заклинаний. После воскрешения отряда, эффект Кислотного дыхания, наложенного до смерти, сохраняется. На Проклятой земле не проигрывается анимация при срабатывании Кислотного дыхания на урон (баг). Если существо находится под действием Каменной кожи и/или Молитвы, и в это время на него наложить несколько Разрушающих лучей и/или Кислотных дыханий Ржавого дракона, то по окончании действия Каменной кожи и/или Молитвы Защита этого существа станет отрицательной. Отрицательные баллы Защиты корректно учитываются при расчете урона, т.е. урон по такому существу будет выше. Немагическая способность.

20% сопротивление – Кристальные драконы могут блокировать вражеское заклинание с вероятностью 20%, являясь его основной целью, или могут блокировать его эффект по себе, являясь его побочной целью. Стена огня и Минное поле действует на цель, если её сопротивление менее 100%.

Приносит кристаллы – если у игрока есть хотя бы 1 Кристальный дракон (у любого героя, в любом городе, в шахте или гарнизоне игрока), то он получает 3 кристалла на первый день каждой недели.

Кристальные драконы в шахтах и гарнизонах игрока не учитываются (баг)

10% Страх – все вражеские существа на поле боя получают 10% шанс пропустить свой очередной ход. Перестаёт действовать после гибели Лазурного дракона. Эффект не зависит от количества отрядов драконов на поле боя. Страх срабатывает раньше колдовства Чародеев, но после Регенерации и срабатывания отрицательного боевого духа. Если существо получило дополнительный ход от срабатывания положительного боевого духа, то на него может сразу же подействовать Страх. Действует только на живых. Немагическая способность.

Боевые машины

Существо		Ур	Базовые параметры							Цена найма		Способности	AI value
			Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость	Прирост	Золото	Ресурсы		
			мин.	макс.									
	Тележка с боеприпасами (Подвода с боеприпасами)	1	-	-	0	5	100	-	-	1000	-	Боевая машина, Бесконечный боезапас	400
	Палатка первой помощи (Санитарная палатка)	1	-	-	0	0	75	-	-	750	-	Боевая машина, Лечение, Широкое существо	300
	Катапульта		-	-	10	10	1000	-	-	-	-	Боевая машина, Атака стен (24), Широкое существо	500
	Баллиста	5	2	3	10	10	250	-	-	1500 2500	-	Боевая машина, Стрельба (24), Защита от перекрытия, Широкое существо	600
	Пушка	6	4	7	20	10	250	-	-	3000	-	Боевая машина, Стрельба (8), Защита от перекрытия, Атака стен, Широкое существо	875

Боевая машина – тип существ, имеющих особые иммунитеты, связанные с их особенностями на поле боя – они не могут перемещаться, и защищены от перемещения или изменения скорости, не могут отвечать на атаки, и не могут быть обездвижены. Машины, не способные атаковать, защищены от изменения урона, атаки или удачи. Машины защищены от Взрыва, воздействия боевого духа и эффектов, действующих только на живых.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Бесконечный боезапас – все дружественные стрелки на поле боя не тратят боезапас при стрельбе. Перестаёт действовать после разрушения тележки. Даже если Подвода с боеприпасами отсутствует на поле боя (захват сокровищницы), то Бесконечный боезапас всё равно действует. Если Тележка с боеприпасами добавлена в слот армии героя при помощи сторонних программ, то она не даёт Бесконечный боезапас.

Лечение – Палатка первой помощи автоматически или по выбору игрока (с навыком Первой помощи) излечивает цель на 20...25 здоровья без воскрешения погибших существ в отряде. Сила лечения и цель (без навыка Первой помощи) выбираются случайно. В отличие от заклинания, Лечение Палатки не снимает заклинания с цели.


Палатка первой помощи излечивает на 1...25 здоровья

Атака стен – Катапульта или Пушка автоматически, или по выбору игрока (с навыком Баллистики или Артиллерии соответственно) делает выстрел по фортификационному укреплению. Каждый элемент фортификации имеет свои шансы на то, что Катапульта или Пушка выберет его целью (без навыка). Расходует запас выстрелов.

Защита от перекрытия – боевая машина может стрелять, даже если на смежных гексах находятся вражеские существа.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Zoog**, forum.heroesworld.ru, **HateYou**, heroesportal.net, **Wight**, heroesportal.net, **Navuchodonosor**, heroesportal.net, **Лорд Хаарт**, forum.df2.ru, **Sav**, forum.df2.ru, **SAG19330184**, forum.df2.ru, **Roman Romanov**, vk.com, **Серж Хао**, vk.com, **DmitriyAS**, heroesportal.net, **Роман aka Belzer**, vk.com, **Marek Machberet**, vk.com, **Владимир Мендаль**, vk.com, **Максим Бойко**, vk.com, **Андрей Жигалко**, vk.com, **Hexameronus**, reddit.com.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

3.2 Способности существ

Некоторые способности существ, отмеченные * в предыдущем разделе, требуют более подробного рассмотрения.



КАВАЛЕРИЙСКИЙ БОНУС

Кавалерийский бонус увеличивает итоговый урон на 5% от базового за каждый гекс пройденного расстояния перед атакой. Этой способностью обладают Кавалеристы и Чемпионы, и она не действует против Копейщиков и Алебардщиков. Никакие модификаторы, включая дополнительный урон от Нападения, от Удачи и прочие, не влияют на этот показатель. Однако если атака Кавалериста или Чемпиона меньше защиты цели, т.е. модификатор базового урона отрицательный, то Кавалерийский бонус также снижается.

Например: 10 Кавалеристов под Базовым Благословением с разбегом в 5 гексов наносят отряду Мечников (защита 12) **349** урона:

250 + 250*5%*3 + 250*5%*5

где 250 – базовый урон 10 Кавалеристов, 5%*3 – модификатор урона (атака больше защиты на 3 ед.), 5%*5 – Кавалерийский бонус за 5 гексов. Каждый модификатор округляется вниз.

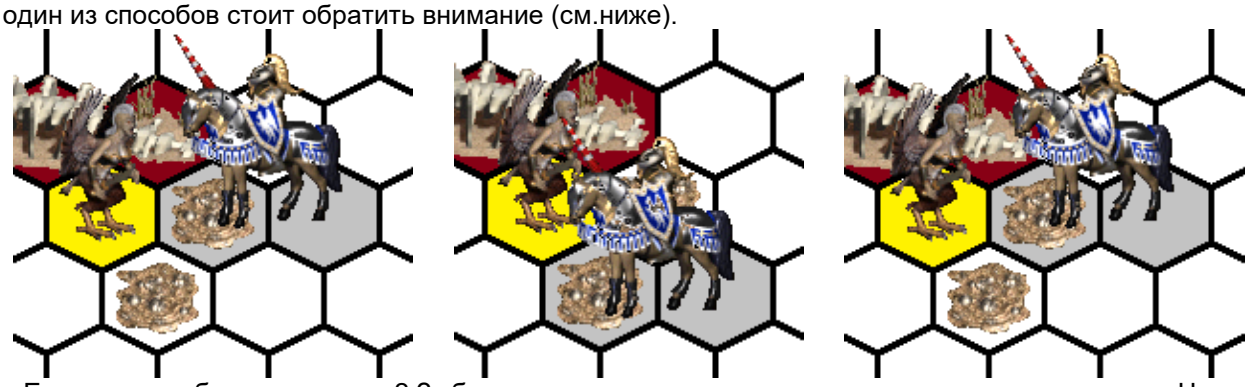
Если же Мечниками будет командовать герой с защитой 10 (итого 22), то Кавалеристы нанесут **257** урона:

(250 + 250*5%*5) * (1 – 2,5%*7)

Таким образом, если имеется хороший разбег, всегда выгоднее ударить отряд противника с меньшей защитой. При этом будет нанесён и больший урон, и Кавалерийский бонус даст больший прирост.

Кавалерийский бонус и Зыбучие пески

Кавалеристы и Чемпионы под управлением компьютера всегда стараются использовать Кавалерийский бонус по максимуму, даже если атакуют Копейщиков или Алебардщиков, либо стоят вплотную к атакуемому. Причём обходить цель, стоящую вплотную, они будут по часовой стрелке, если цель стоит спереди, сзади или снизу от них; и против часовой стрелки, если цель стоит сверху них. Этим можно воспользоваться по-разному, но на один из способов стоит обратить внимание (см.ниже).



Если на поле боя разместить 2 Зыбучих песка на смежных гексах и встать за ними, то отряд Чемпионов, попав в один из них, по причинам, описанным выше, начнёт перемещаться между этими песками, всё время пропуская ход. Таким образом можно победить сколько угодно Кавалеристов или Чемпионов даже 1 Гарпией-ведьмой, пропуская сам бой клавишей **Q** (**HD-мод**).

Как считается количество гексов при Кавалерийском разбеге:

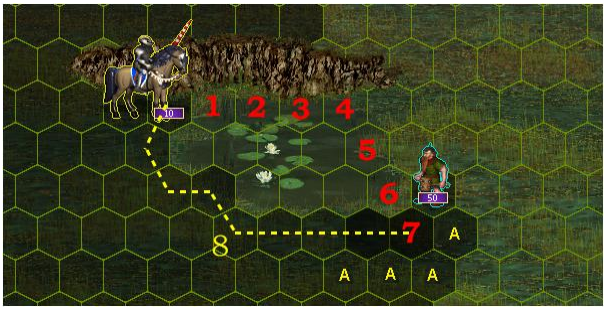
Кавалерийский бонус зависит от количества гексов, пройденных перед атакой, а не от расстояния между начальным и конечным гексом, как считалось ранее и как показывает расчёт урона в логе перед атакой (баг). Расстояние считается от передней части («головы») Кавалериста/Чемпиона в положении перед перемещением до гекса передней части («головы») после атаки и получения ответного удара (не в момент удара, а именно при завершении хода). Т.е. не важно, в какую сторону происходит движение Кавалериста/Чемпиона к цели, и из какого положения он атакует.

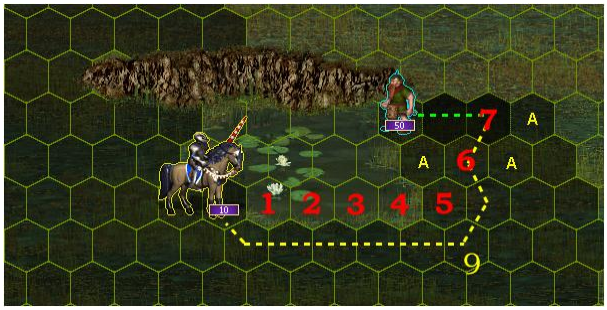




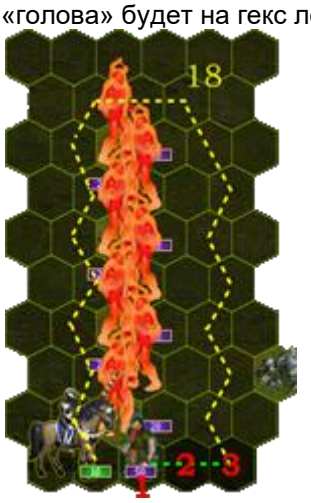
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Самый простой случай - если Кавалерист атакует цель по прямой "лицом к лицу" без разворотов. На слайде 1 пройденное расстояние в 9 клеток равно Кавалерийскому разбегу. Сложнее при разворотах. На слайде 2 Кавалерист должен развернуться, подойти к цели, атаковать и развернуться обратно в обычное положение. Расстояние считается от «головы» в начальном положении до «головы» в конечном положении, а не до «головы» в момент удара. Т.е. если бы цель стояла в любой из точек «А», то при ударе из этого же положения урон был бы такой же.





Рассмотрим препятствия. На слайде 3 Кавалерист пойдёт по жёлтой пунктирной линии, чтобы атаковать цель. При этом он пройдёт 8 гексов, что и будет считаться Кавалерийским разбегом. Однако в логе битвы подсказка покажет сниженный урон, т.к. посчитает его просто по расстоянию в 7 гексов. Усложним ситуацию. На слайде 4 Кавалеристу требуется развернуться перед атакой цели. Тут путь от «головы» до «головы» составляет 9 гексов (Кавалерийский разбег). И не важно, что в момент удара Кавалерист развернётся и фактически его «голова» будет на гекс левее.



Если верить подсказкам в логе, то совсем уж смешная ситуация складывается, когда Кавалерист имеет большую скорость, но путь к цели преграждают препятствия или другие существа.

В данном примере, чтобы ударить цель «сзади» Кавалеристу нужно пройти 18 гексов (очень приличный Кавалерийский разбег), но лог покажет, что эффект Кавалерийского бонуса будет такой же, как если бы он прошёл по прямой всего 3 гекса.



ПОДНЯТИЕ ДЕМОНОВ

Использование способности Властителей пропасти – один из достаточно эффективных приёмов пополнения своих войск сильными воинами.

Поднятие демонов – активируемая способность, которая призывает из трупов дружественных существ Демонов. Действует только на трупы живых существ. Принцип расчёта итогового количества призванных Демонов достаточно прост:

1. Каждый Властитель пропасти способен поднять Демонов на 50 единиц здоровья.
2. Здоровье 1 Демона равно 35 единицам.
3. Количество поднятых Демонов не может превышать количества существ, которые были в погибшем отряде на момент начала боя.
4. Суммарное здоровье призванных Демонов не может превышать суммарного здоровья существ, которые были в погибшем отряде на момент начала боя.

Например, 25 Властителей пропасти смогут поднять 11 Демонов из трупа 100 Гремлинов:

1. Сила 25 Властителей пропасти = 25*50 = 1250 здоровья.
2. Здоровье 1 Демона = 35. Т.е. Властители пропасти способны призвать 1250/35 = 35 Демонов. Округление вниз.
3. Ограничение по количеству: 100 шт.
4. Ограничение по здоровью: 100*4 = 400 здоровья. Т.е. Властители пропасти способны призвать 400/35 = 11 Демонов. Округление вниз.
5. В итоге выбирается меньшее из трёх рассчитанных чисел: 35 (по силе), 100 (по количеству) и 11 (по здоровью). Будет призвано 11 Демонов.

Также стоит знать некоторые нюансы демонологии:

- Каждый отряд Властителей пропасти может использовать свою способность только 1 раз за бой.
- Клон Властителей пропасти также может использовать Поднятие демонов, даже если оригинал уже использовал эту способность.
- Все призванные Демоны сохраняются в армии героя после боя. Если в процессе боя у героя появились и Демоны (благодаря Поднятию демонов) и Фангармы (благодаря Рогу бездны), а в армии героя только 1 свободное место, то сохранятся Демоны.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- Демоны, поднятые нейтральными Властителями пропасти без героя, не сохраняются. Если в армии нейтралов остались только вызванные Демоны (Властители пропасти убиты), а герой сбегает с поля боя или проигрывает, то отряд Властителей пропасти исчезает с карты как уничтоженный. Ресурсы и артефакты, которые были у отряда нейтралов – пропадают.
- Наличие артефактов здоровья и бонуса Палатки первой помощи корректно учитывается в расчётах, т.е. ограничение по здоровью считается с учётом бонусов. Однако здоровье Демонов считается без учёта артефактов и бонуса Первой помощи, и остаётся равным 35 единицам.
- Сниженное Ядом здоровье также корректно учитывается в расчётах ограничения по здоровью. Однако Старость не учитывается.
- У Демонов, поднятых Властителями пропасти, может сработать отрицательный боевой дух, не смотря на то, что он должен быть положительным, если они ходят сразу после поднятия.

Далее представлена таблица максимального количества призываемых Демонов определённым отрядом Властителей пропасти и количество существ с определённым здоровьем в отряде, из которого будут призываться Демоны.

Кол-во Властителей пропасти	Кол-во Демонов	Здоровье 1 существа в целевом отряде										
		3	4	5	6	8	10	13	14	15	20	25
		Примеры существ:										
		Пикси Фея	Гремлин Бес Чёрт	Трогл. Гоблин	Трогл-охотник Гнолл	Кентавр Кобольд	Копейщик Вор	Гог Магог	Гарпия Ящер	Лесн. эльф Орк	Гном Змий	Ад.гончая Цербер
1	**1**	12	9	7	6	5	4	3	3	3	2	2
2	**2**	24	18	14	12	9	7	6	5	5	4	3
3	**4**	47	35	28	24	18	14	11	10	10	7	6
4	**5**	59	44	35	30	22	18	14	13	12	9	7
5	**7**	82	62	49	41	31	25	19	18	17	13	10
6	**8**	94	70	56	47	35	28	22	20	19	14	12
7	**10**	117	88	70	59	44	35	27	25	24	18	14
8	**11**	129	97	77	65	49	39	30	28	26	20	16
9	**12**	140	105	84	70	53	42	33	30	28	21	17
10	**14**	164	123	98	82	62	49	38	35	33	25	20
11	**15**	175	132	105	88	66	53	41	38	35	27	21
12	**17**	199	149	119	100	75	60	46	43	40	30	24
13	**18**	210	158	126	105	79	63	49	45	42	32	26
14	**20**	234	175	140	117	88	70	54	50	47	35	28
15	**21**	245	184	147	123	92	74	57	53	49	37	30
16	**22**	257	193	154	129	97	77	60	55	52	39	31
17	**24**	280	210	168	140	105	84	65	60	56	42	34
18	**25**	292	219	175	146	110	88	68	63	59	44	35
19	**27**	315	237	189	158	119	95	73	68	63	48	38
20	**28**	327	245	196	164	123	98	76	70	66	49	40

Это интересно! Если у вас в армии нет существ, которых не жалко потерять в сложной битве (например, при захвате Улья ядовитых змиев), то можно попробовать отделить от основного отряда столько Демонов, сколько смогут поднять ваши Властители пропасти. Вражеские отряды могут сосредоточиться на нём, чтобы убить его, а в конце битвы Властители пропасти смогут воскресить его. Так, например, несколько ифритов, 7 Властителей пропасти и 40 Демонов могут захватить большой Улей ядовитых змиев с 60 Ядовитыми змиями, отделив 10 Демонов в отдельный отряд.



СМЕРТЕЛЬНЫЙ ВЗГЛЯД

При ударе каждая Могучая горгона мгновенно убивает 1 существо в целевом отряде с шансом 10%, но не более N/10, где N – количество Могучих горгон в отряде. Округление вверх. Действует только на живых. Немагическая способность.

«Мгновенно убивает существо» – означает, что текущее здоровье верхнего существа в отряде обнуляется, т.е. следующее существо в отряде остаётся с полным здоровьем. Пример: 10 Могучих горгон атакуют 2 Лазурных драконов, наносят 30 урона. Срабатывает Смертельный взгляд, и у противника остаётся только 1 Лазурный дракон с полным (1000) здоровьем.



Вероятность срабатывания Смертельного взгляда определяется отдельно для каждой Могучей горгоны в отряде. Например, 31 Могучая горгона после атаки может дополнительно убить до 4 существ (31/10) Смертельным взглядом. Однако ключевым фактором является то, что шанс срабатывания рассчитывается для каждой горгоны отдельно, а не для всего отряда. Иначе бы 31 горгона всегда убивала 4 существ Смертельным взглядом.

Вероятность хотя бы одного успешного срабатывания способности можно рассчитать по формуле:

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

где p – шанс срабатывания Смертельного взгляда, равный 0,1 (10%), N – количество Могучих горгон.

Если 5 Могучих горгон разделить на 5 отрядов по 1 горгоне, то вероятность однократного срабатывания Смертельного взгляда такая же, как если бы они находились в одном отряде.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Из формулы можно заметить, что вероятность срабатывания всегда меньше 1. Тем не менее, это не означает, что всегда есть шанс на неудачу. При вероятностях близких к 1, в математический закон вступают особенности компьютерного округления. Причем довольно сложно предсказать, как будет округлено значение 99,99 – до 100 или до 99.

Немного теории вероятностей: шанс выпадения Смертельного взгляда **i** раз у **N** горгон подчиняется нормальному распределению по формуле:

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

где

$$C(N, i) = N! / ((N-i)! * i!) = ЧИСЛКОМБ(N; i)$$

кроме шанса максимального убийства:

$$P_{max} = 1 - (1-p)^N - \sum_{от\ i=0}^{до\ K-1} P(p, N, i)$$

где K = N/10 с округлением вверх – максимальное количество убийств для данного отряда горгон. Без этого ограничения горгоны имели бы теоретический шанс убивать Смертельным взглядом отряд равный своему количеству. С учётом этого ограничения весь «хвост» вероятностей, превышающих максимум, приходится на этот максимум.

Математическое ожидание – число, показывающее, сколько в среднем убьют горгоны, если это повторять бесконечное количество раз, рассчитывается по формуле:

$$M = K * P_{max} + \sum_{от\ i=0}^{до\ K-1} i * P(p, N, i)$$

Далее представлена таблица, которая демонстрирует некоторые пункты расчёта вероятности.

Кол-во Могучих горгон	Вероятность убить i существ Смертельным взглядом, %			
	i=1	i=2	i=3	i=4
1	10	-	-	-
2	19	-	-	-
5	41	-	-	-
10	65	-	-	-
11	69	30	-	-
15	79	45	-	-
20	88	61	-	-
21	89	64	35	-
25	93	73	46	-
30	96	82	59	-
31	96	83	61	38
40	99	92	78	58
и т.д.				

Можно заметить по таблице, что шансы возрастают с количеством горгон в отряде. Т.е. 31 горгона имеет шанс убить максимум (4 существ) с шансом 38%, а 21 горгона имеет шанс убить максимум (3 существ) с шансом 35% – на 2% меньше.

Тем не менее, иногда выгодно делить горгон на несколько отрядов. Например, 2 горгоны имеют 19% вероятность убить 1 существо Смертельным взглядом. Если разделить их на 2 отряда по 1 горгоне, то по итогу, они всё ещё имеют 19% вероятность убить 1 существо Смертельным взглядом, но на самом деле появляется 1% шанс, что каждый из отрядов убьёт по 1 существу, а оставшиеся 18% – вероятность, что, хотя бы один из отрядов убьёт 1 существо.

Ещё пример: имеется 30 Могучих горгон (вероятности см.по таблице) в одном отряде. Разделим их в 2 отряда по 15 горгон – каждый из отрядов имеет шанс убить 2 существ Смертельным взглядом. Внезапно появилась 20% (45%*45%=20%) вероятность убить взглядом сразу 4-х врагов! У вас не было этого шанса, когда все 30 Могучих Горгон находятся в 1-ом отряде. И это при том, что минимальные шансы не ухудшились. Не имеет значения как именно разделять Могучих горгон, но, очевидно, не нужно создавать больших диспропорций, скажем, 20:10.

Стоит заметить, что делить отряды горгон числом 10*N+1 не нужно. Разделение такого количества как 11, 21, 31, 41 и т.д. не имеет смысла и даже вредно.

Еще один минус от деления горгон: если полученные отряды слишком малы, их легко уложить даже низкоуровневыми войсками противника. Нужно помнить, что помимо взгляда горгоны наносят обычный урон, и лучше, если после удара весь отряд противника будет убит, чем бить его несколькими отрядами и получить ответный удар, если он выживет.

Вывод: не разделяйте Могучих горгон, пока не накопите их, по крайней мере, 32 особи.

С такой изумительной особенностью, главной целью Могучих горгон являются существа 7-го уровня. Не заботьтесь даже о снятии ответа другими войсками. Могучие горгоны могут выдержать приличный удар. Если у врага 13 Архангелов, а у вас 48 Могучих горгон (к тому времени как враг накопит 13 Архангелов, у вас уже вполне может быть большее количество) – не впадайте в отчаяние. Архангелы могут этого не знать, но они уже мертвецы. Своей первой атакой Могучие горгоны, скорее всего, убьют 4 Архангела. Ответным ударом Архангелы не убьют больше, чем 9 горгон. После двух последующих атак останется 2 или 3 Архангела и от 15-20 горгон. Надо иметь в виду, что такие параметры вашего героя как Защита и/или навык Доспехи ОЧЕНЬ сильно

сдвигают преимущество в сторону горгон. Атаковать существ 6-го и ниже уровней имеет смысл, только если нет более сильных. Не тратьте горгон атакуя слабых существ.

Единственной неприятностью является факт, что Смертельный взгляд не действует на существ Некрополиса, Мумий, элементалей, горгулий и големов. Поэтому в противостоянии с Некрополисом, Башней или Сопряжением вы не можете так же сильно полагаться на Могучих горгон.

Далее приведена таблица наилучших разделений отряда Могучих горгон на несколько, график эффективности Смертельного взгляда, в зависимости от количества горгон в отряде, и общие выводы.

Кол-во горгон	2 отряда		3 отряда		4 отряда		5 отрядов		6 отрядов		7 отрядов	
	отряды	%	отряды	%	отряды	%	отряды	%	отряды	%	отряды	%
3	2+1	29	1+1+1	30	-	-	-	-	-	-	-	-
6	3+3	54	3*2	57	2*2+1+1	58	2+1+1+1+1	59	1+1+1+1+1+1	60	-	-
9	5+4	75	3*3	81	3+3*2	84	4*2+1	86	3*2+1+1+1	87	2*2+1+1+1+1+1	88
10	5+5	85	4+2*3	89	2*3+3*3	92	5*2	95	4*2+1+1	96	3*2+1+1+1+1	97
11	11+0	99	11+2*0	99	3*3+2	100	3+4*2	103	5*2+1	105	4*2+1+1+1	106
12	11+1	109	11+1+0	109	11+1+2*0	109	2*3+3*2	111	6*2	114	5*2+1+1	115
14	11+3	126	11+2+1	128	11+1+1+1	129	11+1+1+1+0	129	2*3+4*2	130	7*2	133
15	11+4	133	11+2*2	137	11+2+1+1	138	11+1+1+1+1	139	11+1+1+1+1+0	139	3+6*2	141
17	13+4	147	11+2*3	153	11+2*3	156	11+2*2+1+1	157	11+2+1+1+1+1	158	11+1+1+1+1+1+1	159
20	14+6	166	12+4*2	175	11+3*3	180	11+3+3*2	183	11+4*2+1	185	11+3*2+1+1+1	186
21	21+0	188	21+2*0	188	21+3*0	188	11+2*3+2*2	191	11+5*2	194	11+4*2+1+1	195
22	11+11	198	2*11+0	198	2*11+2*0	198	11+3*3+2	199	11+3+4*2	202	11+5*2+1	204
29	24+5	247	21+2*4	257	21+2*3+2	261	21+4*2	264	2*11+3*2+1	265	2*11+2*2+1+1+1	266
30	24+6	253	21+5+4	263	21+3*3	269	21+3+3*2	272	2*11+4*2	274	2*11+3*2+1+1	275
31	31+0	278	31+2*0	278	31+3*0	278	21+2*3+2*2	280	21+5*2	283	2*11+4*2+1	284
33	31+2	297	31+1+1	298	31+1+1+0	298	31+1+1+2*0	298	21+2*3+3*2	299	21+6*2	302

Максимальная эффективность Смертельного взгляда (ровно 0,1 убитого существа в пересчёте на 1 Могучую горгону в среднем за 1 атаку) имеется у 1 горгоны в отряде, и всегда ниже этого максимума при любых других количествах.

В пределах каждого десятка Могучих горгон (1…10, 11…20, 21…30 и т.д.) эффективность прогрессивно падает с ростом количества (достигая абсолютного минимума в ~0,065 при 10 горгонах в отряде), а при увеличении численности отряда дополнительно на 1 горгону сверх кратного десяти (10 → 11, 20 → 21, 30 → 31 и т.д.), напротив, скачкообразно возрастает.



Глобально с ростом численности отряда горгон эффективность:

- асимптотически нарастает (начиная с 5 горгон, каждые следующие 10 горгон в отряде увеличивают эффективность);
- резко уменьшает размах колебаний (если при 10 горгонах эффективность более чем на треть меньше, чем при 1, то начиная с 71 горгоны эта разница составляет менее 5%, а с 411 – менее 1%).

По таблице наилучших разбиений на отряды можно сделать следующие выводы:

- прослеживаются очевидные закономерности в формировании разбиений на отряды: наилучшие разбиения почти всегда содержат один большой отряд с количеством горгон, кратным 10 плюс 1, а все остальные отряды как можно более маленькие в пределах 10; худшее разбиение – это практически всегда разбиение на равные отряды, но с максимальным количеством отрядов, кратных 10 горгонам.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- в процентном соотношении эффективность разбиения на отряды играет наибольшую роль при небольшом числе Могучих горгон:
  - правильное разбиение, например 10 Могучих горгон, по отрядам увеличит эффективность Смертельного взгляда почти на 50% (в расстановке 2+2+2+1+1+1+1), в сравнении с единым отрядом;
  - и наоборот, неправильное разбиение, например 61 Могучей горгоны, уменьшит эффективность Смертельного взгляда почти на 30% (в расстановке 10+10+10+10+10+10+1), в сравнении с единым отрядом.
- в абсолютном выражении влияние разбиения на отряды возрастает с увеличением числа Могучих горгон, причём:
  - правильное разбиение по отрядам играет сравнительно малую роль (например, даже для 1000 горгон наилучшая расстановка 991+2+2+2+1+1+1 даёт увеличение эффективности всего лишь на 0,41493, то есть дополнительное убийство Смертельным взглядом будет совершаться реже, чем 1 раз в 2 атаки);
  - а вот неправильное разбиение по отрядам, напротив, может играть довольно большую роль; в частности, начиная с 941 Могучей горгоны неправильная расстановка (например, 150+140+140+140+140+140+140 вместо единого отряда в 990 горгон) даёт потерю в среднем более 6 убийств за атаку!



МЕТКИЙ ВЫСТРЕЛ

Способность Морских волков является ослабленной, но более универсальной, а потому для некоторых более ценной, чем Смертельный взгляд Могучих горгон. И работает она по тем же правилам.

При выстреле каждый Морской волк мгновенно убивает 1 существо в целевом отряде с шансом в 3% при стрельбе без штрафов, или 2% при стрельбе со штрафом за расстояние, но не более N/33,(3) или N/50 соответственно, где N – количество Морских волков в отряде. Округление вверх. Немагическая способность.

Вероятность хотя бы одного успешного срабатывания способности можно рассчитать по формуле:

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

где p – шанс срабатывания Меткого выстрела, равный 0,03 или 0,02 соответственно (3% или 2%), N – количество Морских волков.

Далее представлена таблица, которая демонстрирует вероятность убить хотя бы 1 существо Метким выстрелом.

Кол-во Могучих горгон	Вероятность убить i существ Метким выстрелом % (с штрафом / без штрафа)			
	i=1	i=2	i=3	i=4
1	2 / 3	-	-	-
5	10 / 14	-	-	-
10	18 / 26	-	-	-
20	33 / 46	-	-	-
30	45 / 60	-	-	-
34	50 / 64	- / 27	-	-
51	64 / 79	27 / 45	-	-
67	74 / 87	39 / 60	- / 33	-
75	78 / 90	44 / 66	- / 39	-
101	87 / 95	60 / 84	33 / 59	-
134	93 / 98	75 / 91	50 / 77	- / 38
151	95 / 99	81 / 94	58 / 83	36 / 48
и т.д.				

33 Морских волка никогда не убьют Метким выстрелом более 1 существа в целевом отряде, но 34 Морских волка уже могут это сделать с вероятностью около 27%. Аналогично 67 Морских волков уже могут убить 3 существ Метким выстрелом. Т.е. делить Морских волков на отряды менее 34 существ не имеет смысла и даже вредно.

Далее приведена таблица наилучших разделений отряда Морских волков на несколько при стрельбе без штрафа за расстояние.

Кол-во волков	2 отряда		3 отряда		4 отряда		5 отрядов		6 отрядов		7 отрядов	
	отряды	%	отряды	%	отряды	%	отряды	%	отряды	%	отряды	%
2	1+1	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6
5	4+1	11	3+1+1	12	2+1+1+1	13	1+1+1+1+1	15	-	-	-	-
10	9+1	20	8+1+1	21	7+1+1+1	22	6+1+1+1+1	23	5+1+1+1+1+1	25	4+1+1+1+1+1+1	26
13	7+6	25	11+1+1	26	10+1+1+1	27	9+1+1+1+1	29	8+1+1+1+1+1	30	7+1+1+1+1+1+1	31
14	7+7	26	7+6+1	28	11+1+1+1	29	10+1+1+1+1	30	9+1+1+1+1+1	32	8+1+1+1+1+1+1	33
20	10+10	37	10+9+1	38	2*9+1+1	39	9+8+1+1+1	41	2*8+1+1+1+1	42	8+7+1+1+1+1+1	43
21	11+10	38	2*10+1	40	10+9+1+1	41	2*9+1+1+1	42	9+8+1+1+1+1	44	2*8+1+1+1+1+1	45

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

22	11+11	40	8+2*7	41	2*10+1+1	43	10+9+1+1+1	44	2*9+1+1+1+1	45	9+8+1+1+1+1+1	47
33	17+16	57	3*11	60	9+3*8	61	4*8+1	63	3*8+7+1+1	64	2*8+2*7+1+1+1	65
34	34+0	62	34+2*0	62	2*9+2*8	63	9+3*8+1	64	4*8+1+1	66	3*8+7+1+1+1	67
35	34+1	65	34+1+0	65	34+1+2*0	65	2*9+2*8+1	66	9+3*8+1+1	67	4*8+1+1+1	69
66	57+9	122	56+9+1	124	56+8+1+1	125	55+8+1+1+1	126	54+8+1+1+1+1	128	54+7+1+1+1+1+1	129
67	67+0	141	67+2*0	141	67+3*0	141	67+4*0	141	67+5*0	141	67+5*0	141
100	99+1	210	98+1+1	211	97+1+1+1	212	96+1+1+1+1	214	95+1+1+1+1+1	215	94+1+1+1+1+1+1	216

Далее приведена таблица наилучших разделений отряда Морских волков на несколько при стрельбе с штрафом за расстояние.

Кол-во волков	**2 отряда**		**3 отряда**		**4 отряда**		**5 отрядов**		**6 отрядов**		**7 отрядов**	
	отряды	%	отряды	%	отряды	%	отряды	%	отряды	%	отряды	%
2	1+1	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	3+2	10	2*2+1	10	2+1+1+1	10	1+1+1+1+1	10	-	-	-	-
10	5+5	19	4+2*3	20	2*3+2*2	20	5*2	20	4*2+1+1	20	3*2+1+1+1+1	20
20	10+10	37	2*7+6	38	4*5	38	5*4	39	2*4+4*3	39	6*3+2	39
50	25+25	79	2*17+16	86	2*13+2*12	89	5*10	91	2*9+4*8	93	8+6*7	94
51	51+0	91	51+0+0	91	51+3*0	91	11+4*10	93	3*9+3*8	95	2*8+5*7	96
55	51+4	99	51+2*2	99	51+2+1+1	99	5*11	100	10+5*9	101	6*8+7	103
56	51+5	101	51+3+2	101	51+2*2+1	101	51+2+1+1+1	101	2*10+4*9	103	7*8	104
61	51+10	110	51+2*5	111	51+4+2*3	111	51+2*3+2*2	111	11+5*10	111	5*9+2*8	113
62	51+11	111	51+6+5	113	51+2*4+3	113	51+3*3+2	113	51+3+4*2	113	6*9+8	115
67	51+16	119	51+2*8	121	51+6+2*5	122	51+4*4	123	51+4+4*3	123	4*10+3*9	123
68	52+16	121	51+9+8	123	51+2*6+5	124	51+5+3*4	124	51+2*4+3*3	125	51+5*3+2	125
80	60+20	137	51+15+14	142	51+2*10+9	145	51+8+3*7	146	51+4*6+5	147	51+5*5+4	147
100	72+28	162	60+2*20	171	52+3*16	176	51+13+3*12	179	51+4*10+9	181	51+9+5*8	183

В целом, общие принципы срабатывания Меткого выстрела и результаты анализа эффективности аналогичны срабатыванию Смертельного взгляда Могучих горгон, с иными вероятностями.



ЯД

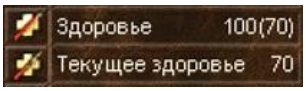
При ударе Виверна-монарх, Морской змей или Аспид могут отравить цель с шансом 30% – сразу после наложения и в начале каждого раунда боя максимальное и текущее здоровье цели снижаются на 10%. Итоговое здоровье округляется вверх.



Яд действует только на живых. Сниженное максимальное здоровье остаётся до конца боя.

После воскрешения отряда, на который был наложен Яд, эффект пропадает, но уже сниженное максимальное здоровье не восстанавливается.

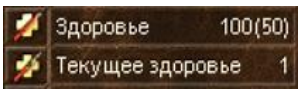
Действие Яда в начале раунда происходит после тактической фазы и до хода Стрелковых башен и существ.



Один эффект Яда действует 3 раунда, но цель можно отравить повторно, увеличив тем самым длительность Яда. Всего Яд может суммироваться 5 раз, снизив максимум здоровья цели до 50%.

Например, если цель отравлена в первом раунде, то отравив её повторно во втором раунде, Яд будет действовать до четвёртого, т.е. суммарное снижение здоровья составит 40%. Чтобы достичь максимума (50%), повторное отравление нужно произвести минимум в третьем раунде.

Если суммарное снижение здоровья от очередного действия Яда составляет 0, то анимация не показывается. Она показывается только в момент наложения и тогда, когда здоровье снизится хотя бы на 1. Например, при отравлении существ, имеющих начальное здоровье от 2 до 7 единиц, их здоровье снижается не при каждом действии Яда, хотя оно происходит и учитывается для последующих расчётов.



Действие Яда снижает текущее здоровье первого в отряде существа, но оно не может убить его. Если снижение текущего здоровья существа выше остатка его здоровья, то Яд оставляет 1 единицу здоровья.

При применении к отряду, запас здоровья которого снижен Ядом, заклинания Воскрешение (в т.ч. от Архангелов), Гипноз или способности Властителей пропасти, расчёты производятся с учетом сниженного здоровья.

Исключением является заклинание Жертва, где расчёт идет от начального запаса.

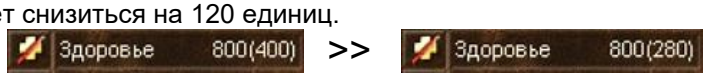
Действие Яда относится к магическим способностям, но оно не имеет уровня, в отличие, например, от Паралича Скорпикор или Окаменения василисков. Однако в общих чертах оно тяготеет к 1 уровню магии. От Яда защищают иммунитеты драконов и артефакт Могущество отца драконов. Сфера уязвимости позволяет отравлять драконов. От Яда не защищает Сфера запрещения, Плащ отречения или Накидка молчания. Яд действует на Проклятой земле и в Антимагическом гарнизоне.

Яд не снимается Снятием заклинаний. Антимагия не защищает от Яда и также не снимает его. Снять Яд и восстановить сниженное им здоровье может заклинание Лечение. Лечение от Палатки первой помощи не снимает Яд.

Взаимодействие Яда со Старостью от Призрачных драконов:

В общих чертах – Старость в относительном выражении суммирует свой эффект с Ядом. Т.е. эффект Яда считается от уже сниженного на 50% (Старость) здоровья цели.

Пример: Кристальный дракон (800 зд.) подвергается воздействию Старости. Максимальный запас его здоровья становится равен 400 единицам. Если после этого на него подействует Яд, то здоровье будет снижаться на 40 единиц (10% от 400) каждый раунд действия. За 3 раунда здоровье Кристального дракона может снизиться на 120 единиц.

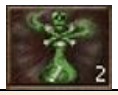


Если же Старость перестанет действовать (истечёт длительность или она будет снята), то произойдёт пересчёт и здоровье цели станет таким, каким бы оно было без действия Старости. В нашем случае 30% от 800 составят 240 единиц здоровья.



В информационном окне отряда, цифра на иконке, обозначающей Яд, указывает на то, сколько раундов (включая текущий) на отряде будет висеть заклинание Яд, и не имеет прямого отношения к тому, сколько раз Яд подействовал или подействует еще.

На деле выходит, что после того, когда Яд уже подействовал 3 раза, информация о том, что отряд отравлен, висит еще один дополнительный раунд, в течение которого при повторном отравлении Яд не подействует на отряд дважды:

		
1 раз Яд уже подействовал при отравлении. Осталось 2 срабатывания, но мы видим цифру 3, т.к. отряд будет считаться отравленным еще 3 раунда, включая текущий	Второй раз Яд подействовал в начале следующего раунда. Осталось 1 срабатывание, но отображается цифра 2	Третий раз Яд подействовал, но отряд будет считаться отравленным еще 1 раунд

В информационной строке (в логе) битвы информация о действии Яда появляется раньше информации об ударе, отравившем отряд, хотя эффекты от Яда применяются только после удара (баг).

При срабатывании Яда появляется надпись: «(название отряда) корчатся от боли, пока яд расходится по их венам», но не указывается, на сколько было снижено здоровье отравленной цели.

В логе не показывается действие Яда, если снижение здоровья от очередного действия составляет 0.



МЕСТЬ

Месть Аспидов имеет довольно сложную формулу расчёта. При атаке урон Аспида увеличивается в зависимости от оставшегося у него на момент удара здоровья, относительно изначального. Артефакты здоровья, бонус Палатки первой помощи, Старость и Яд могут повлиять на рассчитываемое здоровье отряда в начале боя. Модификатор Мести считается по формуле:

$$\mathbf{M_{ат}} = \sqrt{\frac{(\mathbf{N}\text{нач} + \mathbf{1}) * (\text{Зд.})}{\sum \text{Зд.} + \text{Зд.}}} - \mathbf{1}$$

где **Nнач** – количество Аспидов в начале боя, **Зд.** – здоровье 1 Аспида, **ΣЗд.** – суммарное здоровье отряда Аспидов сейчас.

Для примера возьмём 1 Аспида, которому наносят урон и его здоровье постепенно падает до 1. При этом коэффициент $\mathbf{M_{ат}}$ растёт практически равномерно. Урон Аспида увеличивается на треть, когда у него остаётся 240 здоровья от изначальных 300. Урон увеличивается в 1,5 раза при остатке здоровья 180, и в 2 раза при остатке в 1 единицу.

Остаток здоровья	Коэффициент $M_{ат}$	Минимальный урон	Максимальный урон	Увеличение урона
300	0	30	55	0
280	0,185695	36	65	+20%
260	0,267261	38	70	+27%
240	0,333333	40	73	+33%
200	0,447214	43	80	+43%
180	0,5	45	83	+50%
100	0,707107	51	94	+70%
50	0,845154	55	101	+83%
1	0,996672	60	110	+100%

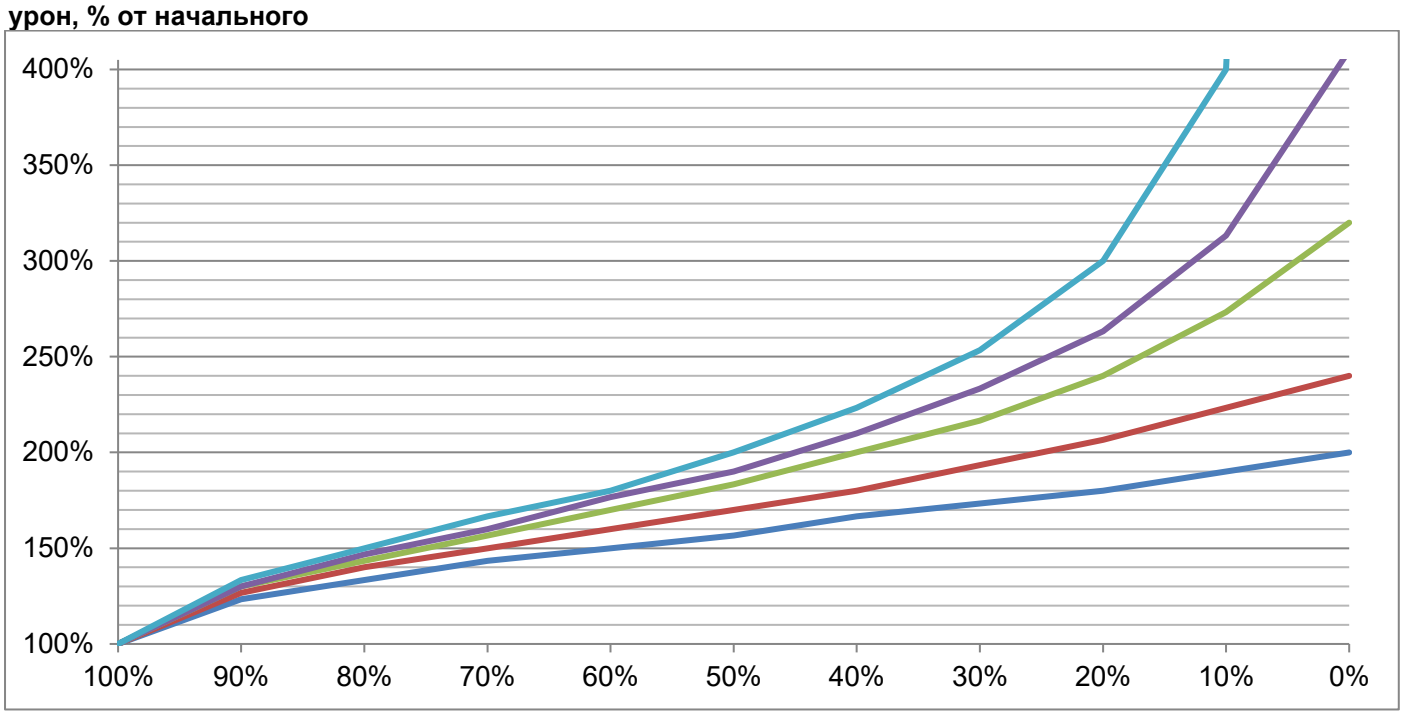
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Чем больше изначальное количество Аспидов в отряде и, соответственно, меньше текущее оставшееся здоровье отряда, тем выше увеличение урона от Мести:

Текущее здоровье отряда от начального	1 Аспид в отряде		2 Аспида в отряде		5 Аспидов в отряде		10 Аспидов в отряде	100 Аспидов в отряде
	остаток здоровья	урон	остаток здоровья	урон	остаток здоровья	урон		
100%	300	100%	600	100%	1500	100%	100%	100%
90%	270	123%	540	127%	1350	130%	130%	133%
80%	240	133%	480	140%	1200	143%	147%	150%
70%	210	143%	420	150%	1050	157%	160%	167%
60%	180	150%	360	160%	900	170%	177%	180%
50%	150	157%	300	170%	750	183%	190%	200%
40%	120	167%	240	180%	600	200%	210%	220%
30%	90	173%	180	193%	450	217%	233%	250%
20%	60	180%	120	207%	300	240%	263%	297%
10%	30	190%	60	223%	150	273%	313%	387%
0%	1	200%	1	240%	1	320%	410%	963%

График увеличения урон от Мести, в зависимости от начального количества Аспидов в отряде:
(**1 Аспид**, **2 Аспида**, **5 Аспидов**, **10 Аспидов**, **100 Аспидов**)



По графику видно, что, чем больше начальное количество Аспидов в отряде, тем более нелинеен становится график увеличения урона. Урон повышается в 1,5 раза при остатке здоровья в диапазоне 60-80%, независимо от начального количества Аспидов в отряде. После чего график резко стремится вверх, при большем количестве Аспидов.

Например, 1 Аспид с 1 здоровьем от начального отряда в 100 Аспидов, сможет нанести 288-529 базового урона, вместо 30-50.

Способности, имеющие вероятность срабатывания

Отдельно стоит упомянуть о том, как срабатывают вероятностные способности существ. К таким способностям относятся:

20/40%	Сопротивление
20%	Ослепление Аура сопротивления
20%	Болезнь
25%	Проклятие
20%	Смертельный удар
20%	Старость
20%	Окаменение
20%	Паралич
20%	Удар молнии
10%*	Смертельный взгляд
30%	Яд
20%*	Восстание из пепла
2 / 3%*	Меткий выстрел
20%	Замораживание
20%	Волшебное зеркало
20%	Кислотное дыхание
10%	Страх

** - ориентировочно. Шанс срабатывания считается по более сложной формуле*

Так вот, вся суть срабатывания вероятностных способностей заключается в том, что в игре есть определённый неотображаемый «тайминг», и строго в определённое время та или иная способность будет срабатывать со 100%-ной вероятностью при попадании действия в этот тайминг. Вне попадания в тайминг способность не срабатывает.

Условно это можно описать следующим образом: в игре постоянно идёт отсчёт от 1 до 100 с интервалом в 1 секунду (все цифры случайны). Способность «20% Паралич» означает, что если момент проведения удара (а точнее определение срабатывания Паралича после удара) совпадает с моментом, когда внутренний игровой отсчёт (тайминг) находится на 5, 10, 15, 20 ... 100 единицах, то способность срабатывает, иначе – нет.

Да, в реальной игре эти тайминги считать не представляется возможным, и их интервал достаточно мал, однако в некоторых одиночных картах на прохождение, проведение такого боя с использованием способностей существ целенаправленно может быть задумано автором карты. Тем более, как говорится, предупреждён – значит вооружён.

Общим выводом может служить то, что в игре нет абсолютных случайностей, и всё работает в определённое время в определённом месте и строго по определённым правилам.

А возможно эта тема ещё шире, и подобным образом (наверняка) определяется выбор того или иного урона для удара, срабатывание боевого духа, удачи и т.д. В пользу этого говорит следующая ситуация, с которой наверняка сталкивался каждый: при нападении на героя или нейтралов, управляемых компьютером, если вражеское существо имеет первый ход, ходит и у него срабатывает боевой дух, то, как бы вы не переигрывали этот бой, этот боевой дух будет срабатывать всегда, так как ИИ не тратит время на раздумья и всегда попадает в один и тот же тайминг.

Видео на эту тему: https://www.youtube.com/watch?v=6PahDYnnpEg

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Способности защиты от заклинаний

Некоторые способности существ являются магическими или похожими на магические, и имеют свои особенности работы в присутствии запрещающих колдовать или ограничивающих факторов:

1. **Защита от магии 1-N уровня** – защищает существ от заклинаний и магических способностей 1-N уровня:

Уровни защиты		Не работают	Работают
1-3 уровень	Зелёный, Красный, Лазурный драконы	Яд, Болезнь, Окаменение	Паралич, Старость, Поднятие демонов, Огненный щит (Ифрит-султан), Снятие положительных заклинаний, Замораживание, Руны
1-4 уровень	Золотой дракон, Могущество отца драконов	Яд, Болезнь, Окаменение, Паралич, Замораживание	Старость, Поднятие демонов, Огненный щит (Ифрит-султан), Снятие положительных заклинаний, Руны
1-5 уровень	Чёрный дракон, Элементаль магии	Яд, Болезнь, Окаменение, Паралич, Старость, Замораживание	Поднятие демонов, Огненный щит (Ифрит-султан), Снятие положительных заклинаний, Руны

Также не работают способности, имеющие аналог среди заклинаний в соответствии с уровнями:

- 1-3: Ослепление, Проклятие, Слабость, Жажда крови, Молния, Защита от воздуха/ воды/ огня/ земли, Разрушающий луч, Удача, Радость, Гипноз, Воздушный щит, Телепорт
- 4: Воскрешение.

Случайная магия (Верховный джинн, Чародей) и Атака случайной магией (Сказочный дракон) работают в соответствии с уровнями случайных заклинаний.

2. **Запрет на магию N-N уровней** – запрещает герою и существам использовать заклинания и активируемые способности N-N уровней, включая срабатываемые после удара, но пассивные способности работают:

Уровни запрета		Не работают	Работают
1-2 уровень	Накидка молчания	Болезнь, Случайная магия (Чародей)	Яд, Окаменение, Паралич, Старость, Поднятие демонов, Случайная магия (Верховный джинн), Огненный щит (Ифрит-султан), Снятие положительных заклинаний, Замораживание
2-5 уровень	Проклятая земля	Болезнь, Окаменение, Паралич, Старость, Поднятие демонов, Случайная магия (Верховный джинн, Чародей), Защита от воздуха/воды/огня/земли (элементали), Замораживание	Яд, Огненный щит (Ифрит-султан), Снятие положительных заклинаний
3-5 уровень	Плащ отречения	Окаменение, Паралич, Старость, Замораживание	Яд, Болезнь, Поднятие демонов, Случайная магия (Верховный джинн, Чародей), Огненный щит (Ифрит-султан), Снятие положительных заклинаний

Также не работают способности, имеющие аналог среди заклинаний в соответствии с уровнями:

- 1: Проклятие, Жажда крови
- 2: Ослепление, Слабость, Молния, Разрушающий луч, Удача
- 3-5: Воскрешение, Радость, Гипноз, Воздушный шит, Телепорт.

Атака случайной магией (Сказочный дракон) работает в соответствии с уровнями случайных заклинаний только при нажатии на **G**.

Клавиша активации колдовства – **F**.
Если Сказочным драконом выбрано площадное заклинание, то его всё равно можно использовать, но оно не будет наносить урон (баг)

3. **Запрет на колдовство** (Сфера запрещения, Антимагический гарнизон) – запрещает герою и существам использовать любые заклинания и активируемые способности, но срабатываемые после удара и пассивные способности работают:

Не работают	Работают
Поднятие демонов	Яд, Болезнь, Окаменение, Паралич, Замораживание, Старость
	Огненный щит (Ифрит-султан)
	Снятие положительных заклинаний
	Волшебное зеркало (Сказочный дракон)

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Также не работают способности, имеющие аналог среди заклинаний:

- Воскрешение, Жажда крови, Защита от воздуха/воды/огня/земли, Удача, Радость, Воздушный щит, Телепорт.

Случайная магия (Верховный джинн, Чародей) не работает. Атака случайной магией (Сказочный дракон) работает только при нажатии на **G**.

4. **Защита и Иммунитеты некоторых типов существ** – защищает определённые типы существ от некоторых заклинаний и способностей. В англоязычной версии игры существуют термины, которые классифицируют существ по признаку «живой/не живой» (Alive/Undead). Однако в категории «не живой» можно выделить ещё несколько групп существ с различными особенностями. Далее приведена таблица условных групп существ и их особенностей по версии FizMiG.

Типы существ

Тип существ	Существа	Особенности
Нежить	Скелет, Скелет-воин, Ходячий мертвец, Зомби, Дух, Привидение, Вампир, Вампир-лорд, Лич, Могущественный лич, Чёрный рыцарь, Рыцарь ужаса, Костяной дракон, Призрачный дракон, Мумия	Нейтральный боевой дух. **Иммунитет к** Проклятию, Благословению и Ослеплению. **Защита от Магии разума**: Печаль, Радость, Ослепление, Гипноз, Бешенство, Забывчивость, Берсерк. **Иммунитет к** Волне смерти, Воскрешению, Жертве. **Иммунитет к способностям**: Яд, Болезнь, Старость, Облако смерти, Поднятие демонов, Смертельный взгляд, Вампиризм, Страх. **Восприимчивость**: Упокоить нежить, Поднять мертвецов
Элементаль	Воздушный, Водный, Огненный, Земляной и Психический элементаль, Элементаль шторма, льда, энергии, магмы и магии	Нейтральный боевой дух. **Защита от Магии разума**: Печаль, Радость, Ослепление, Гипноз, Бешенство, Забывчивость, Берсерк. **Иммунитет к** Воскрешению, Жертве, Упокоить нежить, Поднять мертвецов. **Иммунитет к способностям**: Яд, Болезнь, Старость, Облако смерти, Поднятие демонов, Смертельный взгляд, Вампиризм, Страх
Голем	Каменный, Железный, Стальной, Золотой и Алмазный големы	
Горгулья	Каменная и Обсидиановая горгульи	**Иммунитет к** Воскрешению, Жертве, Упокоить нежить, Поднять мертвецов. **Иммунитет к способностям**: Яд, Болезнь, Старость, Облако смерти, Поднятие демонов, Смертельный взгляд, Вампиризм, Страх
Боевая машина	Катапульта, Палатка первой помощи, Подвода с боеприпасами	Нейтральный боевой дух, Не отвечают на атаки, Не могут быть перекрыты. **Иммунитет к** Жажде крови, Ускорению, Медлительности, Проклятию, Благословению, Палачу, Удаче/Неудаче, Точности (кроме Катапульты), Волне смерти, Клону, Телепорту, Контрудару, Жертве, Воскрешению, Упокоить нежить, Поднять мертвецов, Взрыву. **Иммунитет к Магии разума**: Печаль, Радость, Ослепление, Гипноз, Бешенство, Забывчивость, Берсерк. **Иммунитет к способностям**: Яд, Болезнь, Окаменение, Паралич, Старость, Облако смерти, Поднятие демонов, Смертельный взгляд, Вампиризм, Страх, Меткий выстрел, Замораживание
	Баллиста, Пушка	Нейтральный боевой дух, Не отвечают на атаки, Не могут быть перекрыты. **Иммунитет к** Жажде крови, Ускорению, Медлительности, Волне смерти, Клону, Телепорту, Контрудару, Жертве, Воскрешению, Упокоить нежить, Поднять мертвецов, Взрыву. **Иммунитет к Магии разума**: Печаль, Радость, Ослепление, Гипноз, Бешенство, Забывчивость, Берсерк. **Иммунитет к способностям**: Яд, Болезнь, Окаменение, Паралич, Старость, Облако смерти, Поднятие демонов, Смертельный взгляд, Вампиризм, Страх, Меткий выстрел, Замораживание

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Живой	Все остальные	**Иммунитет к** Упокоить нежить, Поднять мертвецов. **Восприимчивость**: Волна смерти, Воскрешение, воскрешение от Жертвы
Механические существа	Автоматон, Автоматон-часовой, Дредноут, Джаггернаут	Нейтральный боевой дух. Могут быть починены способностью Механиков и Инженеров. **Защита от Магии разума**: Печаль, Радость, Ослепление, Гипноз, Бешенство, Забывчивость, Берсерк. **Иммунитет к** Воскрешению, Жертве, Упокоить нежить, Поднять мертвецов. **Иммунитет к способностям**: Яд, Болезнь, Старость, Облако смерти, Поднятие демонов, Смертельный взгляд, Вампиризм, Страх

5. **Сопротивление** – существа с сопротивлением могут блокировать вражеское заклинание, являясь его основной целью, или могут блокировать его эффект по себе, являясь его побочной целью. Стена огня и Минное поле действует на цель, если её сопротивление менее 100%. Все источники сопротивления суммируются: навык Сопротивления (+5/10/20%), специализация Торгрима (+0,05*Уровень*Сопротивление%), врождённые способности (гномы +20/40% и Кристальный дракон +20%), артефакты (Колье нейтрализации +5%, Одеяние равновесия +10%, Сапоги противодействия +15%, Кулон отражения +20%).

Герою не обязательно иметь навык Сопротивления, чтобы артефакты сопротивления давали эффект, в отличие от артефактов на Некромантию и артефактов на Стрельбу или Орлиный глаз.

Аура сопротивления от единорогов (+20%) синергирует по-другому – она не повышает способность существ блокировать заклинание, а снижает шанс его срабатывания. Например, шанс срабатывания вражеского Проклятия по Кентавру под Аурой снижается со 100% до 80%, что равнозначно с Сопротивлением в 20%. Но, шанс срабатывания по Гному под Аурой снижается с 80% до 80%*0,8=64%, т.е. сопротивление Гнома становится равным 36% вместо 20%.

Если существо имеет 100% сопротивление, то оно больше не может быть выбрано целью какого-либо заклинания для противника, и ему будет показано сообщение об этом при попытке.

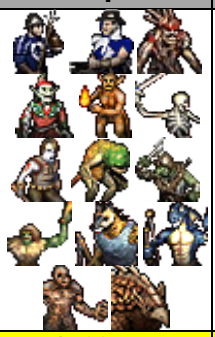
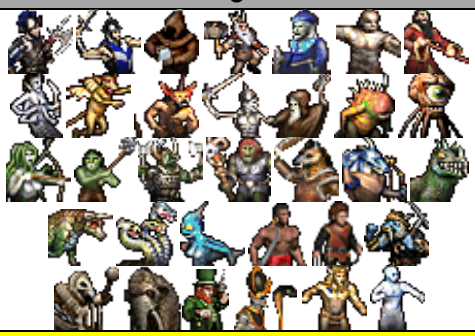
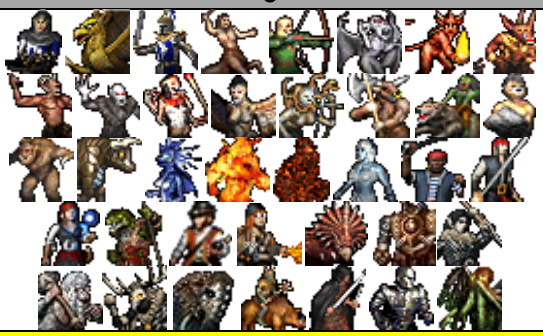
Скорость существ и влияние на запас хода героя

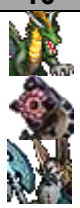
Скорость – одна из важнейших характеристик существ в армии героя. В бою она определяет порядок хода отрядов, и даст преимущество первого хода (и первого использования заклинания) игроку, в чьей армии есть наиболее быстрые существа. Подробнее см.в разделе «Порядок ходов и количество раундов».

На карте приключений скорость наиболее медленного существа в армии героя на начало дня определяет его запас хода по суше. Подробнее см.в разделе «Запас хода».

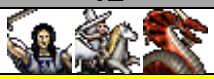
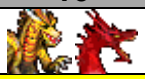
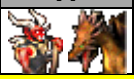
Именно по этим причинам знать или примерно ориентироваться в скоростях всех существ – важная часть обучения эффективной игре для начинающих.

Далее представлена таблица существ и их базовых скоростей.

3	4	5	6
			
1500 mp	1560 mp	1630 mp	1700 mp

7	8	9	10	11
				
1760 mp	1830 mp	1900 mp	1960 mp	2000 mp

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

12	13	14	15	16	17	18	19	21
								
2000 mp								

Некоторые нюансы, влияющие на запас хода героя:

- Если в армии только боевые машины на месте существ (это возможно при помощи сторонних программ и используется на некоторых картах), то запас хода равен 1300 mp
- Артефакты, специализация Сэра Мюллиха и родная земля **не** влияют на запас хода
- Специализация по существу, зависящая от уровня героя, и дающая +1 к скорости профильного существа, **влияет** на запас хода
- Герой без армии имеет запас хода, равный 2000 mp
- Логистика увеличивает запас хода
- Запас хода на воде **не** зависит от скорости существ в армии
- Посещение Водопоя и Конюшен, наличие Перчаток всадника и Сапогов-скороходов **влияет** на запас хода.

Благодарности за помощь в написании раздела: **AmberSoler**, heroesworld.ru, **Dirty_Player**, heroesworld.ru, **Self-seeking**, heroesworld.ru, **Jerky Fox**, heroesworld.ru, **Михаил Лукьянов**, vk.com, **Иоанн Кара**, vk.com, **Marek Machberet**, vk.com, **Серж Хао**, vk.com, **Максим Бойко**, vk.com, **Сергей Назаров**, vk.com, **Сергей Хиревич**, vk.com, **Анатолий Дерябин**, vk.com.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

3.3 Прирост существ в городах

Каждое существо имеет параметр Прироста – базовое количество существ, доступное дня найма в их жилище, захваченном героем на карте, или в строении города, построенном игроком или со старта, а также количество существ в жилище или строении, которое можно нанять в начале каждой недели. Для городских существ еженедельный прирост повышается в зависимости от уровня Форта в городе, наличия Храма Грааля и особых строений, количества захваченных внешних жилищ и артефактов, но на доступный прирост при отстройке строения это не влияет.

Постройка Цитадели в городе увеличивает еженедельный прирост всех существ города на 50% (округление вниз), а постройка Замка – ещё на 50% от базового (в сумме 100% от базового). Помимо этого, в разных типах городов существуют строения, дополнительно увеличивающие прирост определённых существ на фиксированную величину. На доступный прирост при отстройке жилища существ не влияет уровень Форта и наличие особых строений, он всегда остаётся базовым. Например, имея в Темнице Замок и Хранителя земли, при постройке Пещеры драконов будет доступен для найма только 1 Красный дракон, и только на следующей неделе доступных драконов станет 4 (прирост 3).

В общем виде прирост существ рассчитывается по формуле:

Прирост = (Баз * Ф * С + А + Д + В) * Грааль + Нед

где **Баз** – базовый прирост существ;

Ф – коэффициент фортификации города, равный **1,5** при наличии Цитадели или **2** при наличии Замка, иначе равный 1;

С – коэффициент наличия Статуи легиона в слоте Разное у любого героя, равный **1,5** при наличии и 1 при отсутствии. Если герой со Статуей легиона будет в городе на начало первого дня новой недели, то прирост существ будет повышен дополнительно, благодаря действию составляющих Статуи;

А – дополнительный прирост существ определённого уровня при наличии у гарнизонного героя и/или героя-гостя артефактов:

Артефакт	А	Действие
Ноги легиона	**5**	для существ 2 уровня
Поясница легиона	**4**	для существ 3 уровня
Туловище легиона	**3**	для существ 4 уровня
Руки легиона	**2**	для существ 5 уровня
Голова легиона	**1**	для существ 6 уровня

Герой с артефактом должен быть в городе на начало первого дня новой недели. Одинаковые части Легиона не суммируются, и действует только одна. Однако если гарнизонный герой и герой-гость имеют одинаковые части Легиона, то действовать будут обе.

Д – дополнительный прирост определённых существ при наличии особых строений в городе:

Город	Строение	Д	Действие
Замок	Бастион грифонов	**3**	для существ 3 уровня
Оплот	Гильдия горняков	**4**	для существ 2 уровня
	Побеги дендроидов	**2**	для существ 5 уровня
Башня	Крылья ваятеля	**4**	для существ 2 уровня
Инферно	Инкубатор	**8**	для существ 1 уровня
	Клетки	**3**	для существ 3 уровня
Некрополис	Разрытые могилы	**6**	для существ 1 уровня
Темница	Грибные кольца	**7**	для существ 1 уровня
Цитадель	Столовая	**8**	для существ 1 уровня
Крепость	Пост капитана	**6**	для существ 1 уровня
Сопряжение	Сад жизни	**10**	для существ 1 уровня
	Погребальная урна	**1**	для существ 7 уровня
Причал	Кабак	**4**	для существ 2 уровня
	Насест	**3**	для существ 4 уровня
Фабрика	Хлев	**3**	для существ 3 уровня
Кронверк	Сеновал	**1**	для существ 6 уровня

В – дополнительный прирост определённых существ при наличии захваченных внешних жилищ этих существ, равный **1** за каждое такое жилище.

Фабрика големов повышает прирост големов в Башне на 1, несмотря на то, что в ней можно купить независимо и Каменных и Железных големов.

Сопряжение стихий даёт +1 к приросту Воздушных, Водных, Огненных, Земляных элементалей и их улучшений;

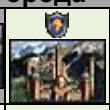
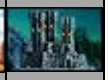
Сопряжение стихий даёт +1 к приросту Элементалей воздуха и Штормовых элементалей

Грааль – коэффициент наличия Храма Грааля в городе, равный **1,5** при наличии и 1 при отсутствии;
Нед – дополнительный прирост определённых существ в случае наступления Недели этих существ, равный **5**. Если объявлена неделя какого-либо неулучшенного существа, а в городе игрока уже отстроено улучшенное жилище этих существ, то он не получит дополнительный прирост. И наоборот.
Если в любом Инферно на карте построен Храм Грааля (Огненное божество), то каждая неделя становится Неделей беса и для Бесов и Чертей значение **Нед** становится равным 15.

Баз*Ф*С округляется вниз. Итоговое значение округляется вниз.

Пример расчёта	
1. Исходные данные: **Сопряжение** с **Цитаделью, Садом жизни, Храмом Грааля** и героем со **Статуей легиона.** Рассчитаем прирост Фей	*Базовый прирост Фей = 20* *Коэффициент фортификации = 1,5* *Коэффициент Статуи легиона = 1,5* *Прирост от Сада жизни = 10* *Коэффициент Храма Грааля = 1,5*
2. Подставляем данные в формулу: **Прирост = (20 * 1,5 * 1,5 + 10) * 1,5 = (45 + 10) * 1,5 = 82**	*Итоговый прирост Фей – +82 в неделю*
Если мы построим в этом городе Замок, то расчет будет следующим: **Прирост = (20 * 2 * 1,5 + 10) * 1,5 = 105**	*+105 Фей в неделю*
Если мы берём под контроль 4 внешних жилища Фей, то расчёт будет следующим: **Прирост = (20 * 2 * 1,5 + 10 + 4) * 1,5 = 111**	*+111 Фей в неделю*

Итоговые затраты ресурсов на наём недельного прироста существ городов, без учёта покупки боевых машин:

Уровень существ	**Базовый прирост в зависимости от типа города**												
													
1	14	14	16	15*	**12**	14	15	**12**	**20**	**20**	16	15	15
2	**9**	8	**9**	8	8	8	**9**	**9**	**6**	**6**	**9**	8	**9**
3	7	7	6	**5**	7	7	7	**8**	6	6	7**	6	7
4	4	**5**	4	4	4	4	4	4	**5**	**5**	4	5	4
5	3	3	3	3	3	3	3	3	**4**	**4**	3	3	3
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	**2**	1	**1+1****	1
Стоимость найма всех существ при наличии Форта													
неулучш.	10540	9740	9800	9750	10210	10390	**8550**	10025	11050	11650	10070	**12195**	9775
улучш.	14430	12585	15080	13430	13250	13375	**12065**	13120	13900	14100	14200	**17040**	13150
Стоимость найма всех существ при наличии Цитадели													
неулучш.	13960	13010	13360	12900	14040	13960	**11630**	13620	15400	**17300**	13530	**15710**	13235
улучш.	18725	16415	19740	17390	17960	17635	**16070**	17560	19150	**20950**	18760	**21480**	17430
Стоимость найма всех существ при наличии Замка													
неулучш.	21080	19480	19600	19500	20420	20780	**17100**	20050	22100	**23300**	20140	**24390**	19550
улучш.	28860	25170	30160	26860	26500	26750	**24130**	26240	27800	28200	28400	**34080**	26300
Стоимость найма всех существ при наличии всех строений в городе													
неулучш.	21680	20660	20120	20500	20780	21130	**17420**	20350	24350	23550	21405	**24990**	20400
улучш.	29580	26620	30800	28090	26920	27205	**24530**	26660	31100	28500	29935	**34770**	27300
Стоимость найма всех существ при наличии всех строений в городе и Храма Грааля													
неулучш.	32420	30990	30180	31400	31170	31670	**26130**	30525	35525	35325	31970	**36585**	30175
улучш.	44250	39930	46200	42910	40380	40775	**36795**	39990	45150	42750	44740	**51120**	40450

* Стоимость найма существ Инферно с Храмом Грааля учитывает дополнительный прирост +15 Бесов и Чертей в неделю от особого эффекта Грааля.
** Стоимость найма улучшенных существ указана с учётом найма Морских волков, а неулучшенных – с Пиратами.
*** Прирост и стоимость найма существ Фабрики указана с учётом найма обоих типов существ 7 уровня.
**** **Красным** выделены высокие значения среди всех городов, **Синим** – наименьшие.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Это интересно! Одной из популярных стратегий новичков при первом или поверхностном знакомстве с игрой является так называемый «Капитолий-раш», т.е. максимально быстрая отстройка Капитолия в стартовом городе в надежде, что стабильный хороший доход от него легко позволит скупать в дальнейшем всю армию, что приведёт к лёгкой победе.

Город	Стоимость	
	в неделю	в день
	24 530	3 505
	26 620	3 803
	26 660	3 809
	26 920	3 846
	27 205	3 887
	27 300	3 900
	28 090	4 013
	29 580	4 226
	29 935	4 277
	30 800	4 400
	31 100	4 443
	28 500	4 072
	34 770	4 968

В этой статье попробуем разобраться в том, насколько эта стратегия работоспособна. Для этого нам понадобится показатель из предыдущей таблице, а именно стоимость найма недельного прироста всех улучшенных существ города в золоте, при наличии всех строений (**Стоимость**). Сведём этот показатель по всем городам в новую таблице (слева) и сделаем выводы.

Суточная стоимость найма всех улучшенных существ в полностью отстроенном городе (без учёта ресурсов для найма существ 7 уровня) в среднем по всем городам составляет 4059 золота (3993), что практически в точности равно суточному доходу такого города от Капитолия (4000 золота), то есть:

- Ровно половина городов (6 из 12) в полностью отстроенном состоянии заведомо не выходят на самоокупаемость: недельного дохода от Капитолия в Инферно, Замке, Причале, Башне, Сопряжении и Фабрике недостаточно для найма всех существ, и это даже при отсутствии любых внешних жилищ.
- Оставшиеся города формально выходят на самоокупаемость. Однако, во-первых, на сопутствующие расходы (покупку артефактов и навыков, посещение платных усилителей характеристик героя, отстройку зданий, найм новых героев и т.д.) остаётся даже менее 500 золота в день. Во-вторых, остаются накопленные на этапе строительства города невыкупленные существа, поэтому фактически эти города также не являются самоокупаемыми.
- Следовательно, для стабильного найма полного недельного прироста существ в одном городе необходимо иметь либо Золотую шахту, либо второй города, либо храм Грааля, либо же собирать золото с карты.

В случае наличия более чем одного города (**N**), полностью выкупить недельный прирост всех существ во всех своих городах за счёт дохода от них (без учёта храма Грааля) заведомо невозможно, независимо от их типа и количества, причём даже в том случае, если на каждый дополнительный город сверх первого имеется отдельная Золотая шахта: **4000 золота** (Капитолий) **+ 2000*(N-1)** (Муниципалитеты) **+ 1000*(N-1)** (Золотые шахты) **= 3000*N + 1000** , что меньше даже **3505*N** золота в день, требующиеся для скупки всех существ Цитадели.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Анатолий Дерябин**, vk.com.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

3.4 Неделя и месяц существ

Время игры измеряется в игровых днях, которые составляют недели (7 дней) и месяца (4 недели).

Неделя существа

Каждая неделя, начиная со второй, объявляется посвящённой какому-либо существу – городскому или «абстрактному».

Неделя «абстрактного» существа объявляется с вероятностью 75% и может быть посвящена следующим существам с равной вероятностью:

Неделя	Англ.название существа
Неделя Муравьеда	Aardvark
Неделя Барсука	Badger
Неделя Кондора	Condor
Неделя Собаки	Dog
Неделя Орла	Eagle
Неделя Суслика	Gopher
Неделя Дикобраза	Hedgehog
Неделя Ящерицы	Lizard
Неделя Мангуста	Mongoose
Неделя Кролика	Rabbit
Неделя Крысы	Rat
Неделя Ворона	Raven
Неделя Белки	Squirrel
Неделя Черепахи	Tortoise
Неделя Ласки	Weasel

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

Неделя городского существа объявляется с вероятностью 25%. Чем выше уровень существа, тем ниже вероятность объявления его недели. При генерации недели городского существа наблюдаются следующие особенности:

- Единоразовое увеличение прироста, выбранного случайным образом существа на **5** единиц в каждом из отстроенных соответствующих жилищ этого существа в городах. Если объявлена неделя неулучшенного существа, а в городе игрока уже отстроено улучшенное жилище этих существ, то он не получит дополнительный прирост. И наоборот. Если жилище существа в городе не построено, бонус не сработает;
- Существом недели может стать любое существо из любого города в игре, даже если этого города нет на карте, как простое, так и улучшенное. Нейтралы не могут являться номинантами;
- Неделя существа генерируется в начале второй, третьей и четвёртой недели месяца. Пятая неделя и каждая первая неделя месяца объявляется Месяцем существа. Первая неделя игры является нейтральной.

Отдельно стоит упомянуть Инферно. Ведь в случае установки Грааля (Огненное божество) все Недели существ отныне становятся Неделей Беса. Дополнительный прирост Бесов и Чертей (!) составляет 15 существ. Т.е. не важно, улучшен Котёл бесов в городе или нет, бонус всё равно будет. Также не имеет значения, кто из игроков возведёт это строение – действие распространяется на всех игроков (в том числе и на компьютерных). Помимо Недели Беса все Месяцы существ отныне становятся Месяцами Беса (дополнительный прирост также составляет 15 существ в неделю).

Месяц существа

Первая неделя каждого месяца, начиная со второго, объявляется месяцем, посвящённым какому-либо существу – городскому или «абстрактному». Также существует Месяц чумы.

Существо-номинант выбирается не из всех существ в игре, а из конкретного списка. В их числе также есть «абстрактные» существа и городские.

На картах Обучения не генерируется Месяцы существ и чумы.

Месяц «абстрактного» существа объявляется с вероятностью 50% и может быть посвящён следующим существам с равной вероятностью:

Месяц	Англ.название существа
Месяц Муравья	Ant
Месяц Паука	Spider
Месяц Бабочки	Butterfly
Месяц Саранчи	Locust
Месяц Кузнечика	Grasshopper
Месяц Шершня	Hornet
Месяц Шмеля	Bumblebee
Месяц Жука	Beetle
Месяц Божьей коровки	Ladybug
Месяц Земляного червя	Earthworm

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Эти существа не имеют аналогов в игре. В случае появления месяца этого существа – никаких изменений в игре не происходит.

Месяц городского существа объявляется с вероятностью 40% и может быть посвящён следующим существам с равной вероятностью:

Существо	Город	Ур	Базовое здоровье	Кол-во существ, которое может появиться на карте		Суммарное здоровье
				мин.	макс.	
Грифон		3	25	24	50	**600…1250**
Кентавр		1	8	40	100	320…800
Пегас		4	30	20	40	**600…1200**
Гремлин		1	4	40	100	160…400
Бес*		1	4	40	100	160…400
Гог		2	13	32	60	416…780
Дух		3	18	24	50	432…900
Троглодит		1	5	40	100	200…500
Гарпия		2	14	32	60	448…840
Хобгоблин		1+	5	40	60	200…300
Наездник на волке		2	10	32	60	320…600
Ящер		2	14	32	60	448…840
Змий		3	20	24	50	**480…1000**
Фея		1+	3	40	60	120…180
Матрос		2	15	32	60	480…900
Дух океана		4	30	20	40	**600…1200**

* Месяц Беса объявляется всегда при наличии Огненного божества у любого из игроков.

Только для RoE:

Существо	Город	Ур	Базовое здоровье	Кол-во существ, которое может появиться на карте		Суммарное здоровье
				мин.	макс.	
Копейщик		1	10	40	100	**400...1000**
Кентавр		1	8	40	100	320...800
Гном		2	20	32	60	**640...1200**
Пегас		4	30	20	40	**600...1200**
Единорог		6	90	10	24	**900...2160**
Каменная горгулья		2	16	32	60	512...960
Бес*		1	4	40	100	160...400
Вампир		4	30	20	40	**600...1200**
Лич		5	30	16	32	480...960
Наездник на волке		2	10	32	60	320...600
Огр		4	40	20	40	**800...1600**
Циклоп		6	70	10	24	**700...1680**
Птица рух		5	60	16	32	**960...1920**

При генерации месяца городского существа наблюдаются следующие особенности:

- Единовременное удвоение всех невыкупленных на момент начала месяца существ этого типа в городских жилищах, т.е. сначала происходит добавление стандартного недельного прироста, а потом – удвоение полученного. Если объявлен месяц неулучшенного существа, а в городе игрока уже отстроено улучшенное жилище этих существ, то он не получит удвоение прироста. И наоборот. Если жилище существа в городе не построено, бонус не сработает;
- Появление на карте приключений некоторого количества нейтральных отрядов этих существ.
  - Агрессивность появляющихся отрядов случайна и равновероятна.
  - Количество существ в отряде определяется случайным образом – в пределах разброса значений (приведены в таблице). Оно может быть только чётным. Вероятность выпадения любого значения в пределах разброса для каждого существа одинакова.
  - Количество появляющихся отрядов на карте не ограничено. У каждой доступной (без воды и преград) клетки карты есть 0,5% шанса, что на ней появится отряд. То есть теоретически отряды могут появиться сразу на всех клетках или ни на одной.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Внимание! При наличии на карте 65000 объектов перестают появляться нейтральные отряды месяца (исправлен баг переполнения).

Отдельно стоит упомянуть Инферно. Ведь в случае установки Грааля (Огненное божество) все Месяцы существ отныне становятся Месяцем Беса. Удвоение Бесов не происходит, но происходит дополнительный их прирост – +15 существ, как и при Неделе Беса. Не важно, улучшен Котёл бесов в городе или нет, бонус всё равно будет. Также не имеет значения, кто из игроков возведёт это строение – действие распространяется на всех игроков (в том числе и на компьютерных). Помимо Недели Беса все Месяцы существ отныне становятся Месяцами Беса (дополнительный прирост также составляет 15 существ в неделю).

Внимание! При создании карт следует обращать внимание на создание таких мест на карте, которые должны быть всегда свободны. Например, единственная свободная клетка берега для высадки с корабля или место для телепортации. С наступлением месяца существ, на таких клетках возможно появление нейтралов согласно описанным выше правилам, из-за чего карта может стать непроходимой.

В Редакторе карт есть возможность отключить генерацию месяцев существ.

Месяц чумы

Месяц чумы объявляется с вероятностью 10% и при этом наблюдаются следующие особенности:

- Отсутствует прирост существ во всех городах на карте;
- Единовременное уменьшение всех невыкупленных на момент начала месяца существ в городских жилищах в 2 раза. Итоговое значение оставшихся существ округляется вниз;
- Количество невыкупленных существ в захваченных внешних жилищах также снижается в 2 раза. На жилища, не принадлежащие ни одному игроку, Месяц чумы не распространяется.

Месяц чумы не влияет на существ во внешних жилищах. Может генерироваться на любом шаблоне

На картах Обучения не генерируется Месяцы чумы.

Месяц чумы не генерируется на случайных картах, кроме шаблонов с правилами Анархии (Anarchy, Black'n'Blue и Clash of Dragons) и оригинального пакета шаблонов (Original template pack).

На прирост в Портале вызова Темницы Месяц чумы никак не влияет.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Sav**, forum.df2.ru, **Чёрный Ветер**, vk.com.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

3.5 Описания существ

Каждое существо имеет своё художественное описание, представленное разработчиками в файле H3Blade.hlp, а также в User Manual к Дыханию смерти (**SoD**). В Мануале к Клинку Армагеддона (**AB**) используются объединённые описания, что и в **SoD**, без разделения на улучшенных и неулучшенных существ. Описания существ **HotA** взяты из постов официальной группы HotA в Facebook.

Существо	Ур	Город	Описание
Копейщик **Алебардщик**	1		Копейщики и Алебардщики – одни из сильнейших основных типов пехоты, доступных любой армии. Несмотря на некоторую медлительность, у них внушительные боевые возможности
Арбалетчик **Стрелок**	2		Арбалетчики и Стрелки — лёгкая пехота, вооружённая арбалетами для дистанционной атаки и кинжалами для ближнего боя. Стрелки могут сделать по два выстрела за каждую дистанционную атаку
Грифон **Королевский грифон**	3		Грифоны ночуют в специальных башнях, построенных для них у подножий замков. Обычный Грифон способен ответить двум нападающим за ход. Для Королевских грифонов это число неограниченно
Рыцарь **Крестоносец**	4		Отлично вооружённые и защищённые, Рыцари и Крестоносцы обладают гораздо лучшими боевыми качествами, чем Копейщики. Крестоносцы делают два удара за атаку
Монах **Фанатик**	5		Монахи и Фанатики упражняются в контролировании и использовании собственной энергетической силы, которую они превращают в дистанционные удары. Монахи несут обычный для дистанционного юнита урон в ближнем бою (50%), а лучше тренированные Фанатики — нет
Кавалерист **Чемпион**	6		Кавалеристы и Чемпионы при вступлении в битву наносят дополнительный урон (+5% на шестиугольник, пройденный для того, чтобы атаковать противника)
Ангел **Архангел**	7		Обладающие огромной наступательной и оборонительной силой, а также способностью летать, Ангелы и Архангелы — одни из самых могущественных персонажей в игре. Кроме того, Архангелы обладают способностью воскрешать войска своих союзников один раз за битву **Это интересно!** «*Что касается Ангелов и Архангелов, он предложил, что это будут сложные роботы, созданные Древними, чтобы выслеживать и уничтожать Криганов. Я согласился, и мы побежали с этим.*» (Грег Фултон, ведущий дизайнер Героев III)
Кентавр **Капитан кентавров**	1		Вооружённые тяжелыми копьями, быстрые и успешно атакующие Кентавры и Капитаны кентавров — возможно, лучшие из базовых пехотинцев в игре. Хотя они одновременно и самые дорогие базовые юниты, их способности и живучесть позволяют им оставаться полезными в игре значительно дольше, чем остальным
Гном **Боевой гном**	2		Из-за медлительности, гномов лучше использовать для прикрытия нападающих. Боевые гномы более мобильны. Гномы и Боевые гномы соответственно на 20 и 40 % невосприимчивы к магии, что дает им возможность отражать магические атаки врагов
Лесной эльф **Великий эльф**	3		Вооруженные луками, эльфы — единственное войско Оплота, способное к дистанционной атаке. Великие эльфы могут делать два выстрела за атаку
Пегас **Серебряный пегас**	4		Пегасы, крылатые лошади, управляемые эльфийскими наездницами — летающая кавалерия войск Оплота. Их появление на поле боя заставляет вражеских магов тратить по два лишних пункта на каждое заклинание
Дендроид-страж **Дендроид-солдат**	5		Медлительные и мощные Дендроиды бьют своих врагов руками-ветвями и хватают, и связывают их корнями-отростками. Жертва остается неподвижной пока Дендроид не передвинется или не будет убит
Единорог **Боевой единорог**	6		Единороги и Боевые единороги очень мобильны и наносят большой урон, атакуя выстреливающим рогом, который в 20% случаев приводит врага к слепоте. Единороги дают своему войску 20% шанс отразить враждебную магию
Зелёный дракон **Золотой дракон**	7		Зеленые и Золотые драконы опустошают земли своим ядовитым или сернистым дыханием. Зеленые драконы невосприимчивы к заклинаниям до 4-го уровня, а Золотые — до пятого
Гремлин **Мастер-гремлин**	1		Гремлины заняты грязной домашней работой вокруг башни. Они неважные воины, но зато многочисленны и храбры. Гремлины дерутся ядрами и цепями, к которым они прикованы. Мастер-гремлины, доказавшие свою верность, не прикованы и могут швырять свои ядра на цепях в дистанционной атаке
Каменная горгулья **Обсидиановая горгулья**	2		Каменные и Обсидиановые горгульи — статуи демонов, оживленные для участия в битвах, атакуют кривыми когтями

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Каменный голем **Железный голем**	3		Каменные и Железные големы — продукт сложной магии и высшего мастерства. В их создании и оживлении принимает участие Птица рух. Они несколько медлительны, но сильны и живучи. Каменные големы несут только половину урона от магических атак, а Железные големы — лишь четверть
Маг **Архимаг**	4		Маги-подмастерья под руководством героев-магов служат в войсках Башни, пока не закончат свое обучение. И Маги, и Архимаги не несут потерь при атаке соседних вражеских юнитов и сокращают для союзных им героев цену заклинаний на 2. Удар Архимага проникает сквозь крепостные стены и наносит полный урон врагу
Джинн **Мастер-джинн**	5		Джинны и Мастер-джинны — союзники Башни из мира Магии воздуха. Они наносят сокрушительный 100% удар по всем врагам и 150% урон Ифритам. Один раз за ход Мастер-джинны помогают случайно выбранным заклинанием союзной армии
Нага **Королева наг**	6		Наги — защитницы необыкновенной силы. Их атаки несколькими мечами всегда наносят максимальный урон и не дают возможности ответного удара
Гигант **Титан**	7		Гиганты и Титаны не восприимчивы к заклинаниям, направленным на разум. Титаны наносят 150% урон Черным драконам, могут выпускать осветительные молнии в дистанционной атаке и не несут ущерба в рукопашной, что делает их самым сильным юнитом дистанционной атаки в игре
Бес **Чёрт**	1		Маленькие, хилые, вооруженные только своими когтями, Бесы и Черти в числе самых слабых юнитов в игре. На поле битвы Черти направляют 20% баллов заклинаний, наложенных врагом, в распоряжение своего героя
Гог **Магог**	2		Гоги и Магоги швыряются огненными шарами и атакуют когтями в ближнем бою. Огненные шары Магогов поражают клетку-цель и окружающие ее клетки подобно заклинанию Огненный шар
Адская гончая **Цербер**	3		Эти дьявольские собаки быстро бегают и больно кусаются. У Церберов три головы, и они могут атаковать сразу трех противников
Демон **Рогатый демон**	4		Оба типа демонов приспособлены к атаке в ближнем бою
Порождение зла **Адское отродье**	5		Порождения зла и Адские отродья атакуют исключительно болезненными ударами кнута. Один раз за битву Адские отродья вместо других действий могут оживить союзные им войска. Количество оживленных не может быть больше количества Адских отродий, выполняющих это действие
Ифрит **Султан-ифрит**	6		Ифриты и Султаны-ифриты были набраны в армию Инферно из мира Магии огня, поэтому они невосприимчивы к заклинаниям огненной школы. Они — непримиримые враги Джиннов и наносят им в бою 150% урона
Дьявол **Архидьявол**	7		Дьяволы и Архидьяволы могут телепортироваться на любую клетку на поле боя. Их бешеная атака не оставляет противнику возможностей для ответного удара. Они также наносят 150% урон Ангелам и уменьшают удачу противника на 1 при появлении на поле боя
Скелет **Скелет-воин**	1		Хотя Скелеты и Скелеты-воины — посредственные солдаты, из них можно создавать очень большие войска. Они генерируются в огромных количествах и являются главной продукцией приобретенного навыка Некромантии, кроме того, при помощи Преобразователя скелетов в них могут быть превращены существа других типов
Живой мертвец **Зомби**	2		Живые мертвецы и Зомби — это магически оживленные трупы. У Зомби есть 20% возможность заразить врага тяжелой болезнью. Заболевшее существо теряет по 2 пункта из рейтингов атаки и защиты на период трех раундов
Страж **Привидение**	3		Стражи и Привидения уничтожают врагов, выкачивая из них жизнь. Первый Страж или Привидение каждого войска восстанавливает свое здоровье в начале каждого раунда битвы. Когда на поле боя появляется Привидение, из книги заклинаний его врага исчезают два очка заклинаний за ход
Вампир **Вампир-лорд**	4		Атаки Вампиров и Вампиров-лордов не могут быть встречены контрударами. Вампиры-лорды способны оживлять своих воинов, восстанавливая их здоровье в соответствии с уроном, который эти воины нанесли врагу
Лич **Могущественный лич**	5		Личи атакуют при помощи облака смерти, которое всегда поражает клетку-цель и немертвые существа на прилегающих клетках. В ближнем бою они не очень эффективно защищают себя выстрелами из скипетров
Чёрный рыцарь **Рыцарь смерти**	6		В 20% случаев рыцари налагают на атакованного врага проклятие. Проклятые существа во время своей атаки могут нанести только минимальный урон. Рыцари смерти также в 20% случаев наносят удары двойной силы
Костяной дракон **Дракон-привидение**	7		Костяные драконы и Драконы-привидения появляются из драконьих трупов. Оба типа жестоко атакуют и снижают мораль противника на 1, появляясь на поле битвы. Атака дракона в 20% случаев ведет к старению войска. В результате удар, полученный одним его бойцом, распространяется на всех остальных

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Троглодит **Адский троглодит**	1		Троглодиты невосприимчивы к заклинаниям ослепления, поскольку у них нет глаз и они "видят" в инфракрасном свете
Гарпия **Гарпия-ведьма**	2		Гарпии — полуженщины, полустервятники – совершают круговую атаку, которая возвращает их на ту клетку, с которой они начали. Атаки Гарпии-ведьмы столь яростны, что им невозможно противостоять
Бехолдер **Созерцатель**	3		Бехолдеры и Созерцатели могут атаковать на расстоянии при помощи лучей, исходящих из их глаз. В ближнем бою они наносят такой же урон своими многочисленными щупальцами
Медуза **Королева медуз**	4		Вооруженные луками, Медузы и Королевы медуз могут весьма эффективно атаковать на расстоянии. В ближнем бою они наносят такой же урон и, кроме того, в 20% случаев на протяжении трех раундов превращают свои цели в камни. Окаменевшие существа не могут двигаться до следующего нападения на них и получают 50% повреждения
Минотавр **Король минотавров**	5		Минотавры и Короли минотавров живут в лабиринтах и пожирают всякого, кто в них войдет. Эти быкообразные гуманоиды известны своей способностью лидировать в битвах и высоким боевым духом. Они весьма живучи и очень хорошо орудуют топором
Мантикора **Скорпикора**	6		Мантикоры и их ядовитые кузены Скорпикоры совмещают в себе черты летучей мыши, льва и скорпиона. Они атакуют остриями своих жалящих хвостов. В 20% случаев Скорпикор парализует врага, который при этом получает 50% повреждения и может двигаться только когда его атакуют или по прошествии трех раундов
Красный дракон **Чёрный дракон**	7		Красные и Чёрные драконы с их повышенной мобильностью, летательными способностями и мощным дыхательным оружием — одни из самых эффективных юнитов в игре. Красные драконы нечувствительны к заклинаниям до 4-го уровня. Чёрные драконы вдвое более живучи, наносят 150% урон гигантам и титанам и нечувствительны к любым заклинаниям
Гоблин **Хобгоблин**	1		Хотя Гоблины и Хобгоблины — посредственные солдаты, они весьма многочисленны и атакуют тяжелыми булавами
Наездник на волке **Налётчик**	2		Гоблины и Хобгоблины, севшие на волков, — гораздо более эффективная сила, чем их пешие собратья. Налётчик делает два удара за атаку
Орк **Орк-вождь**	3		Вооруженные метательными топорами, Орки и Орки-вожди эффективны в дистанционной атаке. В ближнем бою медлительность и слабая сопротивляемость ударам делают их беззащитными
Огр **Огр-маг**	4		Орудуя своими деревянными дубинами, Огры и Огры-маги наносят большой урон и при этом очень живучи. Огры-маги могут наложить заклинание Жажды крови на любые союзные войска один раз за раунд
Птица рух **Птица грома**	5		Птицы рух и Птицы грома — единственные летающие юниты, доступные в городах Цитадели. Во время атаки Птицы грома в 20% случаев посылают молнии, которые наносят дополнительный урон в размере 10х на количество атакующих Птиц грома
Циклоп **Король циклопов**	6		Циклопы и Короли циклопов атакуют с расстояния, бросая тяжелые булыжники. И те, и другие могут пробивать стены, как Катапульты. К стенобитным атакам циклопов применим основной навык Баллистики. Короли циклопов делают тоже самое на продвинутом уровне навыка Баллистика
Чудище **Древнее чудище**	7		Атака этих гигантских существ столь сокрушительна, что снижает возможности защиты их врага. Атака Чудища снижает защиту на 40%, а Древнего чудища — на 80%
Гнолл **Гнолл-мародёр**	1		Вооруженные булавами, Гноллы и Гноллы-мародёры превосходят обычные соединения пехоты
Ящер **Ящер-воин**	2		Ящеры и Ящеры-воины вооружены луками для дистанционной атаки и кинжалами для рукопашной
Змий **Стрекоза**	3		Эти гигантские летающие насекомые атакуют врага своими хвостовыми жалами. Их нападения развеивают любые заклинания помощи, обращенные на их жертвы
Василиск **Великий василиск**	4		Василиски и Великие василиски обладают способностью обездвиживать свою жертву на три раунда с вероятностью в 20%. Жертва получает 50% урон и оттаивает, когда на нее нападают
Горгона **Могучая горгона**	5		Горгоны атакуют при помощи своего кислотного дыхания. Могучие горгоны обладают способностью в 10% случаев за одну атаку убить верховное существо в армии противника
Виверна **Виверна-монарх**	6		Виверны и Виверны-монархи атакуют ударами своего жалящего хвоста. Виверны-монархи могут отравить противника во время трех раундов. Верховное существо отравленной армии теряет 50% здоровья каждый раунд. Отравление преодолевается только заклинанием лечения
Гидра **Гидра хаоса**	7		Гидры и Гидры хаоса — это многоголовые змеи, атакующие ужасными укусами. Они атакуют все находящиеся поблизости вражеские войска разом. Их нападение столь сокрушительно, что никакая контратака невозможна

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Элементаль воздуха	2	Нейтралы	Элементалями воздуха управляют те же силы, что и Магией воздуха. Они невосприимчивы к заклинаниям Ослепления и Метеорного дождя. Они несут двойной урон от заклинаний Армагеддон, Удар молнии и Цепной молнии
Элементаль воды	3		Магия воды оживляет Элементалей воды. Для них безвредны заклинания Кольцо холода и Ледяная молния, но Стена огня, Инферно, Огненный шар и Армагеддон причиняют им двойной урон
Элементаль огня	4		Пылающие элементали Магии огня. Для них безвредны заклинания школы огня, но они несут двойной урон от заклинаний Кольцо холода и Ледяная молния
Золотой голем	5		Как и Каменные и Железные големы городов Башни, Золотые големы — искусно сделанные статуи, оживленные при помощи магии. Заклинания наносят вред Золотым големам только в 15% случаев
Элементаль земли	5		Элементали земли — силы Магии земли. Для них безвредны заклинания Армагеддон, Удар молнии и Цепная молния. Они несут двойной урон от заклинания Метеорного дождя
Алмазный голем	6		Как и Каменные и Железные големы городов Башни, Алмазные големы — искусно сделанные статуи, оживленные при помощи магии. Заклинания наносят вред Алмазным големам только в 5% случаев
Маленькая фея	1	*(из Мануала к **SoD**)*	Маленькие феи прибыли на континент Антагарич из Энрота и поселились здесь. Эти прекрасные летающие существа обычно встречаются в больших количествах и обладают высокой скоростью.
Фея			Это более быстрые родственники Маленьких фей, которые также нашли дом в Антагариче. Феи атакуют так быстро, что их враги не могут их контратаковать. Отличительной особенностью является их потрясающая красота.
Штормовой элементаль	2		Штормовые элементали – более могущественные собратья Элементалей воздуха, использующие разряды молнии в качестве основной атаки. Они невосприимчивы к Слепоте и заклинанию Метеоритный дождь, но получают двойной урон от Огненного шара, Удара молним и Цепной молнии, а также могут накладывать заклинание Защита от воздуха. **Это интересно!** В описании отмечен иммунитет к Слепоте, хотя все элементали его имеют. Кроме того, указано, что элементали получают двойной урон от Огненного шара, чего на самом деле нет, и не указана имеющаяся уязвимость к Армагеддону и Грому титана.
Ледяной элементаль	3		Имея более прочную форму, чем Элементали воды, Ледяные элементали обладают способностью бросать смертоносные ледяные трезубцы. Эти существа невосприимчивы к Ледяному лучу и заклинанию Кольца холода, но получают двойной урон от Стены огня, Инферно, Огненного шара и Огненного щита. Они также могут наложить заклинание Защита от воды. **Это интересно!** Вместо защиты от Ледяной молнии, в тексте описания упоминается Ледяной луч (Ice Ray), что является ранним названием этого заклинания и аналогичного в Heroes II. Также луч упомянут в тексте описания Энергетического элементаля. Кроме того, в описании указано, что элементали получают двойной урон от Стены огня и Огненного щита, чего на самом деле нет, и не указана имеющаяся уязвимость к Армагеддону.
Энергетический элементаль	4		Как и более мощные версии Элементалей огня, они имеют иммунитет ко всем заклинаниям Школы огня, но получают двойной урон от Ледяного луча и Кольца холода. Энергетический элементаль получает способность летать и может наложить заклинание Защита из огня.
Магмовый элементаль	5		Из источников глубоко под землёй, на поверхность мира вышли Магмовые элементали. Они не получают урона от Удара молнии, Цепной молнии и Огненного шторма, но получают двойной урон от Метеоритного дождя. Немного сильнее, чем их земляные аналоги, Магмовые элементали также могут использовать заклинание Защита от земли. **Это интересно!** Вместо защиты от Армагеддона, в тексте описания упоминается Огненный шторм (Firestorm), что является ранним названием этого заклинания и аналогичного в Heroes II.
Психический элементаль	6		Психические элементали – это физические создания и доказательства того, что многие считают пятым элементом: мысль. Эти существа невосприимчивы к заклинаниям разума, и их атаки влияют на разум всех окружающих, причиняя достаточно боли, чтобы убить. Враги, выдерживающие такие атаки, редко способны на ответный удар.
Магический элементаль			Магические элементали — это порождения шестого элемента: магии. Хотя их атака менее загадочна, чем у Психических элементалей, но она более мощная. Магические элементали также невосприимчивы ко всем формам магии.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Огненная птица	7	 *(из Мануала к **SoD**)*	Огненные птицы – мирские проявления существ из элементального Плана огня. Эти великолепные звери быстры как сам огонь и невосприимчивы к заклинаниям той же природы.
Феникс			Фениксы, более могущественные воплощения Огненных птиц. Некоторые из их числа могут воскресать из пепла после гибели.
Крестьянин	1	Нейтралы *(из Мануала к **SoD**)*	Кто знает крестьянина, тот в ужасе от того, что знает его. Кажется, единственный герой, готовый сражаться с крестьянами или иметь крестьян в армии — Некромант.
Полурослик	1		Вооруженные пращой и камнями, Полурослики терпят суровое существование в Антагариче. Выгнанные из своих домов Криганами, полурослики расселились кто-куда. Эти благородные бойцы находят убежище в землянках и имеют необычайное чувство удачи.
Вор	2		В Антагариче полно воров. Если вам удастся заполучить их в свои ряды, вы сможете шпионить за любыми ближайшими врагами просто щёлкнув по ним правой кнопкой мыши.
Наездник на кабане	2		Орки, которые не смогли освоить мастерство метания топора, но являющиеся всё же сильнее обычных рубак пехотинцев, получают Кабанов в качестве ездовых животных в бою.
Мумия	3		Мумии бродят по земле в поисках мести тем, кто потревожил их вечный сон. Те, кто пострадал от нападения Мумии часто оказываются прокляты и неспособны эффективно атаковать.
Кочевник	3		Родом из песков пустыни, Кочевники — быстрые наездники, способные пересекать песок с той же лёгкостью, что и остальные перемещаются по траве.
Снайпер	4		Специально обученные рейнджером Джелу, снайперы являются элитными войсками. Они набираются из рядов Лучников, Стрелков, Лесных эльфов и Великих эльфов, и используют большие изогнутые составные луки. Более пяти футов в длину, три тетивы проходят через блоки на обоих концах, увеличивая силу и точность выстрелов. При стрельбе, расстояние и осадные стены им не помеха.
Тролль	5		В отличие от своих энротских собратьев, Тролли Антагарича предпочитают более тесные рукопашные атаки. Как и их энротские собраться, Тролли Антагарича залечивают урон, полученный в бою.
Чародей	6		Специально обученные Драконом – убийцей драконов, Чародеи являются элитной боевой мощью. Они набираются из рядов Монахов, Фанатиков, Магов и Архимагов. Эти магические воины также способны благословлять массовыми заклинаниями раз в три раунда, до шести раз.
Сказочный дракон	7		Сказочные драконы обманчиво милые, но на самом деле озорные обманщики. Мало что известно об этих отъявленных смутьянах. То, что известно, можно найти ещё в сборнике сказок, а не магических томах. Некоторые говорят, что они невидимы. Некоторые говорят, что они могут колдовать. Некоторые говорят, Волшебное зеркало — одно из их естественных защитных черт.
Ржавый дракон	7		Известно, что Ржавые драконы охотятся на Горгон, живут и питаются в серных шахтах. Из-за такой пищи, Ржавые драконы извергают концентрированную кислоту в качестве их основной атаки. Эта кислота способна проесть самую крепкую броню, снижая защиту цели, а также нанести дополнительный урон.
Кристаллический дракон	7		Сделанные полностью из красного кристалла и воплощённые к жизни через магические средства, Кристаллические драконы буквально полупрозрачны, и освещены из центра их магическим сердцем. Они часто используются как средство обучения для молодых убийц драконов, множество волшебников также создают этих существ для получения кристаллов, которые они производят.
Лазурный дракон	7		Мало что известно о Лазурном драконе. Он редкий и могучий, поэтому немногие его видели, и еще меньше пережили его атаку. Это мощное существо не намного сильнее, чем обычный дракон но говорят, что они способны выдерживать длительные физические нагрузки и атаки. Говорят, что те, кто стоит лицом к лицу с Лазурным драконом имеют тенденцию замирать от чистого страха.
Нимфа **Океанида**	1	 *(из группы в Facebook)*	Нимфы и Океаниды — одни из многочисленных обитателей Плана Воды. Там они служат Владыке Воды, Акваландру, в качестве шпионов и посланников. Однако некоторые из этих водных духов устали от бесконечных Войн Планов между Владыками Элементалей и отправились в материальный мир, чтобы исследовать его... И найти новых хозяев в лице магов Регны, которые подчинили этих водных существ и используют их в качестве слуг.
Матрос **Головорез**	2		Ни один капитан не плывет без команды. Особенно если это капитан Регны. Он берёт в свою команду самых отчаянных смельчаков, с которыми не только приятно выпить, но и можно свободно грабить корабли. Самые закалённые члены команды становятся опытными моряками, которые отправляются в опасные морские приключения или занимаются контрабандой.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Пират **Корсар** **Морской волк**	3		Пираты — одна из главных опасностей, подстерегающих мореплавателей. Их можно встретить практически в любом уголке мира, хотя, чаще всего, они грабят побережье и морские торговые пути. Искусных пиратов, заслуживших уважение среди капитанов Регны, называют Корсарами. Их мастерство в фехтовании позволяет им совершать молниеносные атаки на врагов, не способных дать отпор. Морские Волки — легендарные Корсары, ограбившие десятки кораблей. Ходят слухи, что они держат свою добычу на затерянных островах, которых много в Бескрайнем Океане. Морские Волки вооружены совершенными пистолетами, которые создали лучшие алхимики Регны. Возможно, именно поэтому выстрелы этих бойцов столь смертоносны.
Дух океана **Ассида**	4	 *(из группы в Facebook)*	Однажды Аквалandр, повелитель Воды, и Шалвенд, повелитель Воздуха, начали войну. Однако Царство Ветров было недостижимо для водных элементалей: их ледяные вершины рассыпались под шквалом молний, прежде чем они успели достичь его границ. Тогда Аквалandр создал несколько птиц из пара, который находился на границе двух Царств. Названные Духами Океана, эти существа принесли водным элементалям решительную победу в этой войне. Регнанские маги, специализирующиеся на магии воды, часто призывают этих птиц на помощь. Барды говорят, что полулегендарные Ассиды были запряжены в небесную колесницу Аквалandра, на которой он раздавил владыку Воздуха. Эти птицы кровожадны, как и их создатель.
Жрица морей **Заклинательница**	5		Однажды одного из Хареков отравила его жена. С тех пор присутствие женщин в армии считалось у пиратов дурным знаком. Однако когда дело доходило до серьезных схваток, пираты не гнушались рисковать и призывали под свои знамена Жриц Морей. Эти опасные женщины накладывали проклятия на своих врагов и поражали их магическими стрелами из своих сфер. Энротский Орден Чародеек существовал веками. Но, несмотря на приверженность его членов идеалам добра, находились и те, кто хотел воспользоваться запретными знаниями. Некоторые из них становились Некромантами, а другие отправлялись служить на Регнанский флот и обучались магии у местных Архимагов.
Никс **Никс-воин**	6		Происхождение Никсов окутано мраком тайны. Считается, что они являются предками ящеролюдей. Никсы построили огромную Империю Никсаар в глубинах Бесконечного Океана, чтобы спастись от последствий Дня Огня, когда планета погрузилась во тьму Безмолвия . Однако страна Никсов пала в войне с Империей Тритона. Теперь Никсы - разрозненный и находящийся под угрозой исчезновения народ, останки которого до недавнего времени находились в рабстве. Воины Никсов - закаленные бойцы, сопровождающие богатых капитанов Регны в качестве телохранителей. Помимо толстой кожи, эти люди облачены в превосходные доспехи, выкованные лучшими кузнецами Регны.
Морской змей **Аспид**	7		Морские змеи — легендарные монстры, которые известны тремя вещами. Во-первых, у них очень вкусное мясо, поэтому на них охотятся моряки и браконьеры. Во-вторых, Морские змеи огромны, поэтому процесс охоты на них так сложен. И последнее и очень важное: Морские змеи — очень агрессивные хищники. Поэтому Змеи часто превращаются из жертвы в ловца. В битве с этими монстрами утонуло бесчисленное количество кораблей. Аспиды — зрелые представители Морских змей. Они ценятся дороже своих молодых сородичей из-за особого жирового слоя, который с годами образуется у них под кожей. Обычно Аспиды нападают на корабли, предпочитая утаскивать их под воду и убивать тонущих жертв сильным ядом.

Какого-либо художественного описания существ Фабрики и Кронверка пока нет.

IV СНАРЯЖЕНИЕ ГЕРОЯ

4.1 Артефакты

Каждый герой одновременно может использовать до 14 артефактов, располагающихся на так называемой Кукле героя (см.справа). Кроме этого герой имеет Рюкзак на 64 места, в котором хранятся неиспользуемые в данный момент артефакты. Если у героя нет места в Рюкзаке, то он не сможет подбирать артефакты и копать Грааль, а получаемые артефакты просто будут пропадать (золото за покупку – тратиться), даже если артефакт предназначен для свободного слота куклы героя. Купить боевую машину на Фабрике военной технике или Пушечном дворе также нельзя, хотя в Кузнице города – можно (баг).

Вы не можете поднять артефакт, так как вы уже загружены до отказа!



Внимание! Если у вашего героя полный рюкзак, но на кукле есть свободные слоты, то вы не получите никакие артефакты врага, если у вас не свободен слот наиболее приоритетного из вражеских артефактов (баг). Приоритеты определяются следующим порядком: Голова – Плечи – Шея – Правая рука – Левая рука – Грудь – Кольцо – Ноги – Разное, где Голова – наивысший приоритет. Например, если у врага есть Ожерелье небесной благодати (шея), Сапоги-скороходы (ноги) и Сфера уязвимости (разное), то после победы над ним:

- Если у вашего героя свободны только слоты Ног и Разное, то вы не получите никаких артефактов;
- Если у вашего героя свободны только слоты Шеи и Разное, то вы получите только Ожерелье;
- Если у вашего героя свободны только слоты Ног и Шеи, то вы получите только Ожерелье и Сапоги;
- Если у вашего героя свободен только слот Ног или Разное, то вы не получите ничего.

Помимо артефактов, каждый герой имеет особые специальные слоты под Книгу заклинаний и Боевые машины. Если у героя полный рюкзак, то ему нельзя купить никакие новые боевые машины в Кузнице, во Дворе баллист, на Фабрике военной техники или Пушечном дворе, даже если их слоты пустые (баг).

Все артефакты делятся по классам:

- Специальные – не имеют класса и не могут попасться на карте в каких-либо объектах
- Артефакты-сокровища – наименее ценные и наиболее частые артефакты с небольшим бонусом
- Малые артефакты
- Великие артефакты
- Реликты – наиболее ценные и редкие артефакты с очень сильными бонусами
- Сборные артефакты – Реликты, состоящие из нескольких других артефактов.

Каждый артефакт предназначен для его размещения на Кукле героя в определённом слоте: Голова, Шея, Кольцо (2 слота), Правая рука, Левая рука, Грудь, Плечи, Ноги, Разное (5 слотов).

Несколько одинаковых артефактов, одновременно используемых героем, не суммируют свои эффекты, т.е. действует только один из них. Исключениями являются артефакты, приносящие ресурсы, и кольца Неподвижный глаз дракона (+1 к атаке и защите), эффект которых суммируется.

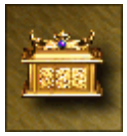
В окне героя можно посмотреть параметры боевых машин и уволить их при необходимости.

Параметры боевых машин можно посмотреть только в бою. Уволить или убрать боевые машины у героя нельзя

Далее представлен полный список артефактов, разбитых на группы. В колонке Цена имеется в виду базовая стоимость артефакта, относительно которой высчитываются его стоимости в разных местах.

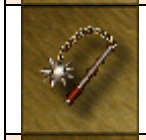
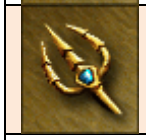
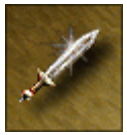
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Специальные артефакты

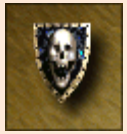
Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии
 **Книга заклинаний** Книга магии	500	Книга заклинаний	Спец.	Покупается в Гильдии магов города. Герой получает возможность изучать заклинания. Отображает все заклинания героя	Чтобы сотворит заклинание, ваш герой должен сперва купить Книгу Заклинаний за 500 золотых. Вы хотите купить эту книгу? Вы натыкаетесь на Книгу Заклинаний, смахиваете с неё пыль и кладёте её в свой мешок
 **Свиток с заклинанием**	2500	Разное	Спец.	Содержит случайное заклинание, кроме Грома титана, которое генерируется в начале игры. Позволяет герою использовать это заклинание, даже не зная его. Походные заклинания не требуют наличия Книги заклинаний	Вы находите тубус со свитком внутри. Руны на тубусе очень древние, а сшит он с удивительным искусством. Вытащив свиток, вы ощущаете, как вас наполняет магическая сила
 **Грааль**	0	Рюкзак	Спец.	Позволяет построить Храм Грааля в городе. Исчезает после постройки, при поражении героя в битве, при откупе или побеге с поля боя	Поздравляем! После многочасовых раскопок вашему герою достаётся... Грааль. Отнесите этот Грааль в любой город, чтобы жители воздвигли строение, которое даст невероятные преимущества хозяину города. Вы натыкаетесь на Грааль, смахиваете с него пыль и кладёте его в свой рюкзак
 **Баллиста**	1500 2500	Боевая машина 1	Спец.	Покупается в Кузнице некоторых городов, во Дворе баллист Цитадели или на Фабрике военной техники. Располагается на поле боя аналогично существам и имеет свои особенности	Вы натыкаетесь на брошенную кем-то Баллисту, вытираете с неё пыль и берёте полезную машину с собой
 **Пушка**	3000	Боевая машина 1	Спец.	Покупается в Кузнице Причала или на Пушечном дворе. Располагается на поле боя аналогично существам и имеет свои особенности	Вы натыкаетесь на брошенную кем-то Пушку, вытираете с неё пыль и берёте полезную машину с собой
 **Подвода с боеприпасами** Тележка с боеприпасами	1000	Боевая машина 2	Спец.	Покупается в Кузнице некоторых городов или на Фабрике военной техники. Располагается на поле боя аналогично существам и имеет свои особенности	Вы натыкаетесь на брошенную кем-то Подводу с Боеприпасами, смахиваете с неё пыль и берёте полезную вещь с собой
 **Палатка первой помощи** Санитарная палатка	750	Боевая машина 3	Спец.	Покупается в Кузнице некоторых городов или на Фабрике военной техники. Располагается на поле боя аналогично существам и имеет свои особенности	Вы натыкаетесь на брошенную кем-то Палатку Первой Помощи, вытряхиваете из неё пыль и прячете полезную вещь в свой походный мешок
 **Катапульта**	-	Боевая машина 4	Спец.	Имеется у каждого героя. Если разрушена в бою, то восстанавливается после его завершения. Располагается на поле боя аналогично существам и имеет свои особенности	Вы натыкаетесь на брошенную кем-то Катапульту, очищаете с колёс окаменелую грязь и берёте полезную машину с собой

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

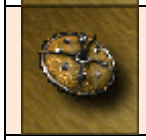
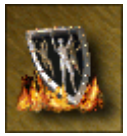
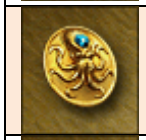
Простые артефакты для Правой руки (Оружие)

Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии
 **Секира кентавра**	2000	Правая рука	Сокровище	**+2** к атаке героя	Вы находите тяжёлую секиру, глубоко засевшую в земле. Немного понаблюдав, как ваши солдаты без толку дёргают её, вы крепко берётесь за рукоять и одним движением вытаскиваете секиру из земли
 **Клинок мёртвого рыцаря** Блэкшард мёртвого рыцаря	3000	Правая рука	Малый	**+3** к атаке героя. *Часть **Доспехов проклятых***	Вдова бывшего капитана гвардейцев, восхищённая вашими подвигами, вручает вам меч своего погибшего мужа, которым тот вершил правое дело
 **Кистень великого гнолла** Великий гноллий кистень	4000	Правая рука	Малый	**+4** к атаке героя	Неуклюжий гнолл зашиб себя собственным кистенём. Зная, что вы более опытны в обращении с этим оружием, вы вытаскиваете прекрасный кистень из лап покойника
 **Дубина свирепого огра** Карающая дубина огра	5000	Правая рука	Великий	**+5** к атаке героя. *Часть **Железного кулака огра***	В придорожной таверне вас вызывает на поединок пьяный огр. Не желая причинить ему вреда, вы оглушаете и связываете его, а потом забираете его огромную дубину, чтобы он больше не делал глупостей
 **Меч пылающей преисподней** Адский меч	6000	Правая рука	Великий	**+6** к атаке героя	Неожиданно начинается буря, молния бьёт в дерево и раскалывает его на куски. Внутри дерева вы обнаруживаете таинственный меч
 **Трезубец могущества**	7000	Правая рука	Великий	**+7** к атаке героя	После долгих поисков вам удалось найти колодец. Однако вашим солдатам не удавалось достать оттуда ведро воды, поскольку что-то мешало. Ваш оруженосец лично спустился, чтобы извлечь препятствие. Оказалось, что это трезубец
 **Гладиус титана**	10000	Правая рука	Реликт	**+12** к атаке героя. **-3** к защите героя. *Часть **Грохота титана***	На дороге вы встречаете Титана, и сразу видно, что он не в духе. Когда вы приближаетесь, Титан требует у вас пять тысяч золотых, грозя страшной смертью. Вы отказываетесь. Титан выхватывает из ножен огромный меч, однако вы успеваете проскочить у него между ног. Сбитый с толку вашей хитростью, он спотыкается и падает... прямо на свой меч

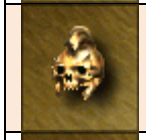
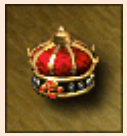
Простые артефакты для Левой руки (Щиты)

Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии
 **Щит владыки гномов** Щит гномьих богов	2000	Левая рука	Сокровище	**+2** к защите героя	Осматривая завал в шахте, вы освобождаете из отрезанного штрека бригаду гномов-горняков. В знак благодарности старшина гномов дарит вам добротно сработанный щит
 **Щит тоскующих мертвецов**	3000	Левая рука	Малый	**+3** к защите героя. *Часть **Доспехов проклятых***	Ваши солдаты находят мрачное святилище, посвящённое культу Смерти. Вы читаете молитву, из-за чего изображение щита над алтарём трескается. За осыпавшимся барельефом вы находите настоящий щит, который решаете забрать из этого недоброго места

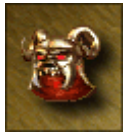
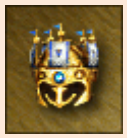
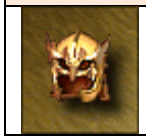
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Щит короля гноллов** Великий щит гнолла	4000	Левая рука	Малый	**+4** к защите героя.	Каменная статуя изображает воина, держащего серебряный щит. Когда вы берёте щит, статуя обращается в прах
	**Щит яростного огра**	5000	Левая рука	Великий	**+5** к защите героя. *Часть **Железного кулака огра***	Вы переходите по мосту глубокий овраг. Неожиданно с другой стороны моста навстречу вам выбегает огромный взбешённый огр, которого вам приходится убить. В качестве трофея вы берёте его щит
	**Щит проклятых** Щит проклятого	6000	Левая рука	Великий	**+6** к защите героя	Поднявшись на небольшой холм, вы видите забавную картину. Маленькая фея волочит щит едва ли не с себя величиной. Давясь от хохота, вы спрашиваете: «Вам помочь?». Фея мрачно смотрит на вас и отвечает: «Думаешь, это очень смешно? Вот ты теперь его и тащи. А я полетела».
	**Щит морской славы**	7000	Левая рука	Великий	**+7** к защите героя	В таверне вы встречаете старого адмирала. После нескольких часов рассказов о великих битвах давно минувших дней он дарит вам свой парадный щит
	**Щит часового**	10000	Левая рука	Реликт	**+12** к защите героя. **-3** к атаке героя. *Часть **Грохота титана***	Вы находите большой ящик, сделанный из какого-то странного металла. Когда вы касаетесь его, раздаётся шипение, и крышка распахивается. Внутри вы находите сверкающий щит

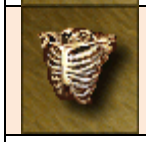
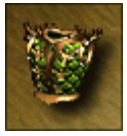
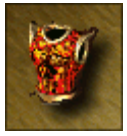
Простые артефакты для Головы (Головные уборы)

Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии
 **Шлем белого единорога**	1000	Голова	Сокровище	**+1** к знаниям героя	Оголодавший бродячий жестянщик предлагает вам шлем с рогом единорога в обмен на провизию и воду. Вы соглашаетесь, а позднее обнаруживаете, что шлем наделён магической силой
 **Шлем-череп**	3000	Голова	Сокровище	**+2** к знаниям героя. *Часть **Доспехов проклятых***	За обедом на постоялом дворе вы заводите разговор с незнакомцем. Вскоре вы обнаруживаете, что, уходя, тот прихватил ваш мешок, оставив взамен свой. В его мешке вы обнаруживаете волшебный шлем
 **Шлем хаоса**	4000	Голова	Малый	**+3** к знаниям героя	На вашу армию нападает небольшое племя диких (и не особенно умных) орков. После короткой драки уцелевшие разбегаются. На одном из убитых вы находите симпатичный шлем с рогами и забираете его себе в качестве сувенира
 **Корона великого колдуна** Корона верховного мага	5000	Голова	Малый	**+4** к знаниям героя. *Часть **Железного кулака огра***	На вас нападает безумный колдун, запугавший своими злодеяниями всю округу. Сообразив, что силу ему даёт корона у него на голове, вы сбиваете её стрелой и тем самым снимаете с него проклятье. Вы забираете корону себе, надеясь обуздать её разрушительную силу

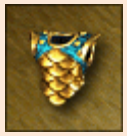
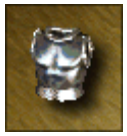
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Шлем бушующего пекла** Шлем сатанинской ярости	6000	Голова	Великий	**+5** к знаниям героя	На вашу армию нападает небольшое племя диких (и не особенно умных) орков. После короткой драки уцелевшие разбегаются. На одном из убитых вы находите симпатичный шлем с рогами и забираете его себе в качестве сувенира
	**Корона пяти морей**	7000	Голова	Великий	**+6** к знаниям героя	Вы едва-едва разбили лагерь, впервые за день позволив себе покинуть седло, как какой-то мелкий грызун утащил ваш сапог в свою нору. Подбадривая себя крепким словом, вы шарите рукой в норе этого мелкого вора. Вместо сапога ваша рука натыкается на что-то острое. С удивлением вы вытаскиваете корону
	**Шлем небесного грома**	10000	Голова	Реликт	**+10** к знаниям героя. **-2** к силе магии героя. *Часть **Грохота титана***	Ваше внимание привлекает какой-то отблеск в кустах. Осмотрев их, вы обнаруживаете красивый золотой шлем

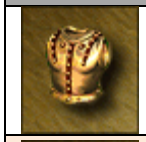
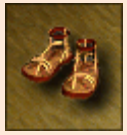
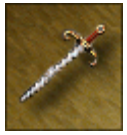
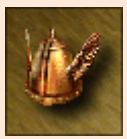
Простые артефакты для Груди (Доспехи)

Артефакт		Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии
	**Доспех из окаменелого дерева**	1000	Грудь	Сокровище	**+1** к силе магии героя	Шайка бродяг роется в вещах погибших воинов. Разогнав их, вы замечаете, что они обронили странный нагрудник
	**Рёбра** Доспехи из рёбер	3000	Грудь	Малый	**+2** к силе магии героя. *Часть **Доспехов проклятых***	Вы натыкаетесь на грудную клетку какого-то крупного животного. Рассмотрев её поближе, вы обнаруживаете, что это не просто кости, а доспехи
	**Чешуйчатый доспех василиска** Кольчуга великого василиска	4000	Грудь	Малый	**+3** к силе магии героя	Вы встречаете старого оружейника, который утверждает, что чем-то вам обязан. Он удаляется в свою мастерскую, и вскоре вручает вам отличные доспехи, сделанные из скреплённых вместе чешуек василиска
	**Кираса короля циклопов** Туника короля циклопов	5000	Грудь	Великий	**+4** к силе магии героя. *Часть **Железного кулака огра***	Вы застаёте циклопа, купающегося голышом, и, шутки ради, уносите его одежду. Позднее вы узнаёте, что его кираса — волшебная
	**Нагрудник из огненной серы** Доспехи из серного камня	6000	Грудь	Великий	**+5** к силе магии героя	Вы встречаете кузнеца, который переплавляет старые доспехи и оружие в новые изделия. Впечатлённый рассказами о ваших приключениях, он отдаёт вам нагрудник, который не пригодился ему, потому что никак не хотел плавиться

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

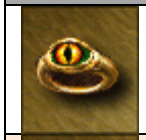
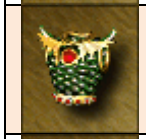
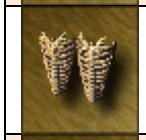
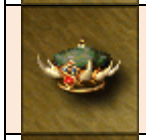
	**Королевские доспехи никсов**	7000	Грудь	Великий	**+6** к силе магии героя	На холме, мимо которого вы проезжаете, кто-то сражается. Подъехав ближе, вы замечаете двух никсов. Один из них побеждает и хочет добить противника, но вы вмешиваетесь. Проигравший благодарит вас за помощь и дарит вам свой доспех со словами: "Вы больше достойны его носить, нежели я"
	**Латы титана**	10000	Грудь	Реликт	**+10** к силе магии героя. **-2** к знаниям героя. *Часть **Грохота титана***	На дороге вы встречаете Титана, и сразу видно, что он не в духе. Когда вы приближаетесь, Титан требует у вас пять тысяч золотых, грозя страшной смертью. Вы отказываетесь. Титан выхватывает из ножен огромный меч, однако вы успеваете проскочить у него между ног. Сбитый с толку вашей хитростью, он спотыкается и падает... прямо на свой меч

Артефакты, влияющие на все первичные навыки героя (составляющие Альянса ангелов)

Артефакт		Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии
	**Доспехи чудес** Магические доспехи	4000	Грудь	Малый	**+1** к атаке, защите, силе магии и знаниям героя. *Часть **Альянса ангелов***	Шайка бродяг роется в вещах погибших воинов. Спугнув их, вы обнаруживаете, что они не заметили на одном из покойных грязный, но надёжный нагрудник
	**Сандалии святого**	8000	Ноги	Реликт	**+2** к атаке, защите, силе магии и знаниям героя. *Часть **Альянса ангелов***	Вы помогаете бродячему торговцу защититься от напавших гоблинов. В знак благодарности он дарит вам искусно сделанные сандалии из очень мягкой кожи. Рассмотрев их поближе, вы обнаруживаете, что на подошвы нанесены древние руны
	**Ожерелье небесной благодати** Ожерелье божественной благодати	12000	Шея	Реликт	**+3** к атаке, защите, силе магии и знаниям героя. *Часть **Альянса ангелов***	Осматривая проклятую гробницу, вы спасаете из неё волшебницу. Спасённая награждает вас изысканным ожерельем с драгоценными камнями
	**Щит львиной храбрости**	16000	Левая рука	Реликт	**+4** к атаке, защите, силе магии и знаниям героя. *Часть **Альянса ангелов***	Вы становитесь свидетелем схватки паладина и некроманта. Паладин сбит с ног огненным шаром, но вы успеваете сразить злодея, который уже готов добить лежащего. В знак благодарности паладин дарит вам щит, который принял на себя сгусток пламени
	**Меч правосудия**	20000	Правая рука	Реликт	**+5** к атаке, защите, силе магии и знаниям героя. *Часть **Альянса ангелов***	Смертельно раненый паладин из последних сил отбивается от нескольких зомби. Умирая, он отдаёт вам свой меч с просьбой закончить бой. Когда вы берёте меч, он начинает гудеть, а ваш взор затмевает пелена. Придя в себя, вы обнаруживаете, что меч весь в протухшей крови, а зомби изрублены в куски. Вы кладёте меч в ножны и привязываете их к поясу
	**Шлем божественного просветления** Шлем небесного просвещения	24000	Голова	Реликт	**+6** к атаке, защите, силе магии и знаниям героя. *Часть **Альянса ангелов***	Вы замечаете, что из земли торчит край какого-то сверкающего предмета. Вы посылаете солдата осмотреть это место. Вскоре он возвращается с шлемом в руках. Вы догадываетесь, что это Шлем Божественного Просветления — на свете лишь он один отлит из чистого золота

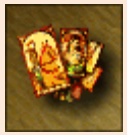
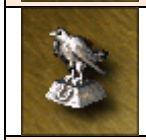
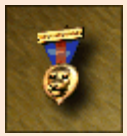
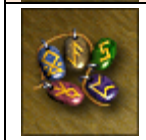
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Артефакты, влияющие на 2 навыка героя (составляющие Могущества отца драконов)

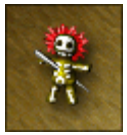
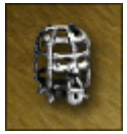
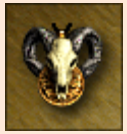
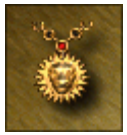
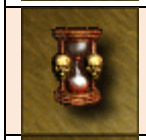
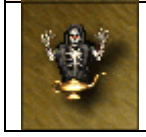
Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии
 **Неподвижный глаз дракона**	2000	Кольцо	Сокровище	**+1** к атаке и защите героя. *Часть **Могущества отца драконов***	Заглянув в ветхую избушку, вы обнаруживаете останки давно умершей ведьмы. На высохшем пальце вы обнаруживаете кольцо с глазом дракона
 **Языки пламени красного дракона**	4000	Правая рука	Малый	**+2** к атаке и защите героя. *Часть **Могущества отца драконов***	Вы идёте по лесной тропе, и тут неожиданно вспыхивает куст. Прямо на ваших глазах пламя принимает форму прекрасной женщины. Она протягивает вам превосходный меч
 **Щит из чешуи дракона**	6000	Левая рука	Великий	**+3** к атаке и защите героя. *Часть **Могущества отца драконов***	Вы встречаете старого оружейника, который утверждает, что чем-то вам обязан. Он удаляется в свою мастерскую, и вскоре вручает вам отличный щит, сделанный из скреплённых вместе чешуек дракона
 **Доспехи из чешуи дракона**	8000	Грудь	Реликт	**+4** к атаке и защите героя. *Часть **Могущества отца драконов***	Вы встречаете старого оружейника, который утверждает, что чем-то вам обязан. Он удаляется в свою мастерскую, и вскоре вручает вам отличные доспехи, сделанные из скреплённых вместе чешуек дракона
 **Наголенники из драконьей кости** Наколенники из драконьей кости	2000	Ноги	Сокровище	**+1** к силе магии и знаниям героя. *Часть **Могущества отца драконов***	Вы спотыкаетесь о кости какого-то крупного животного, скорее всего, дракона. Рассмотрев их поближе, вы обнаруживаете, что это не просто кости, а ножные латы
 **Плащ из драконьих крыльев**	4000	Плечи	Малый	**+2** к силе магии и знаниям героя. *Часть **Могущества отца драконов***	За избавление окрестностей от общества злобного дракона, который развлекался, пожирая рыцарей, вас награждают плащом из его крыла
 **Ожерелье из зубов дракона**	6000	Шея	Великий	**+3** к силе магии и знаниям героя. *Часть **Могущества отца драконов***	На дороге стоит дряхлый шаман и что-то кричит вам на непонятном языке. Неожиданно он исчезает в клубе дыма. Вы подходите ближе и обнаруживаете на месте, где он стоял, нитку с нанизанными на неё зубами дракона
 **Корона из зубов дракона**	8000	Голова	Реликт	**+4** к силе магии и знаниям героя. *Часть **Могущества отца драконов***	Во время охоты вы находите корону, каким-то образом висящую в воздухе. Подойдя ближе, вы замечаете надпись: «Разум есть сила, а магия — власть. Слушай меня — я не дам тебе пасть»
 **Застывший глаз дракона**	2000	Кольцо	Сокровище	**+1** к удаче и боевому духу героя. *Часть **Могущества отца драконов***	Заглянув в ветхую избушку, вы обнаруживаете останки давно умершей ведьмы. На высохшем пальце вы обнаруживаете кольцо с глазом дракона

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

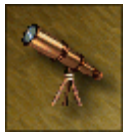
Артефакты, влияющие на удачу и боевой дух героя

Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии
 **Клевер удачи**	1000	Разное	Сокровище	**+1** к удаче героя	Проходя по выжженному засухой лугу, вы с удивлением обнаруживаете живой и сочный четырёхлистный клевер
 **Карты пророчества**	1000	Разное	Сокровище	**+1** к удаче героя	Вы встречаете путешественника, который предлагает вам вытянуть карту из колоды странного вида. Когда вы отказываетесь, он сам вытягивает карту, смотрит на неё, меняется в лице и с громким хлопком растворяется в воздухе. Карты падают на землю, вы собираете их
 **Голубка удачи**	1000	Разное	Сокровище	**+1** к удаче героя	Старая ведьма, которая, по всей видимости, ожидала вашего появления, отдаёт вам маленькую статуэтку и уходит, не сказав ни слова
 **Значок смелости**	1000	Разное	Сокровище	**+1** к боевому духу героя Также даёт существам защиту от Магии разума (нейтрализуется Медалью уязвимости)	Вы спасаете маленького мальчика от стаи злобных волков и возвращаете его в поместье родителей. Благодарный отец награждает вас Значком Смелости
Это интересно! На самом деле Защита от Магии разума от Значка смелости не была багом. Изначально Значок смелости давал +1 к боевому духу и Защиту от заклинания Страх, но так как Страх убрали из финальной версии игры, то и дополнительное свойство Значка смелости заменили (целенаправленно) на Защиту от Магии разума. Подтверждение этому можно найти в ответах от **Gus Smedstad**: https://groups.google.com/forum/#!msg/comp.sys.ibm.pc.games.strategic/vNo9H4RUMpk/qyMVRAAPGqgJ					
 **Герб доблести**	1000	Разное	Сокровище	**+1** к боевому духу героя	Вы спасаете принцессу близлежащего королевства из лап работорговцев, за что она награждает вас Гербом Доблести
 **Знак отваги** Глиф отваги	1000	Разное	Сокровище	**+1** к боевому духу героя	За избавление окрестностей от общества злобного минотавра, который развлекался, пожирая рыцарей, вас награждают Знаком Отваги
 **Руны неизбежности**	2000	Разное	Сокровище	**-1** к удаче вражеских существ в бою	Вы видите, как совсем рядом, на краю скалы, неизвестный маг пытается сотворить заклинание. В воздухе уже вспыхивают огненные символы, когда, ослеплённый светом, он спотыкается и погибает. Вы забираете цепь из таинственных камней себе в рюкзак
 **Подкова демона**	2000	Разное	Сокровище	**-1** к удаче вражеских существ в бою	Во время ночлега вы слышите цокот копыт. Осмотревшись в полутьме, замечаете фигуру демона, уже готового проткнуть вас рогами. Вы с трудом даёте ему отпор, оставив на память его подкову

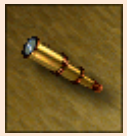
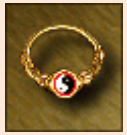
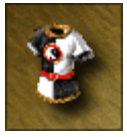
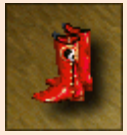
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Кукла шамана**	4000	Разное	Малый	**-2** к удаче вражеских существ в бою	С самого утра день казался не слишком удачным. Вы прошли под лестницей, встретили женщину с пустым ведром, да ещё и наступили на чёрную кошку. Впрочем, это явно не ваша неудача, а вон того оборванца, который всё время был рядом. Вы приказываете схватить неудачника, но тот убегает, выронив необычную куклу
	**Кольцо подавления**	4000	Кольцо	Сокровище	**-1** к боевому духу вражеских существ в бою	На завтрак вы потребовали яичницу. Повар не оплошал и добыл яйца. А кроме яиц он умудрился найти в гнезде птицы какое-то колечко, которое отдал вам вместе с завтраком
	**Устрашающая маска**	4000	Разное	Малый	**-1** к боевому духу вражеских существ в бою	На пути вам встретился бродячий цирк, и вы решили посетить представление. Один из артистов был разукрашен так жутко, что вы выхватили меч и приготовились защищаться. Но выяснилось, что за устрашающей маской прячется миленькая актриса. Маску она оставила вам на память
	**Кулон разорения**	7000	Шея	Великий	**-2** к боевому духу вражеских существ в бою	Вы посещаете лавку ювелира. Вам приглянулся один браслет, но хозяин лавки предупреждает, что браслет проклят. Вы не боитесь проклятий и надеваете браслет. Разумеется, браслет исчезает без следа. В ярости вы уже собираетесь прикончить лавочника, но он протягивает вам Кулон разорения взамен браслета. Подумав, вы соглашаетесь
	**Кулон смелости** Амулет бесстрашия	7000	Шея	Великий	**+3** к удаче и боевому духу героя	Вы слышите крики о помощи и вскоре обнаруживаете нескольких речных фей, которые ради развлечения топят старика. Вы спасаете беднягу и в отместку вытаскиваете на берег одну из фей. Задыхаясь, фея просит вас отпустить её и отдаёт вам волшебный кулон
	**Песочные часы недоброго часа**	2000	Разное	Сокровище	Нейтрализует положительную удачу всех существ на поле боя, включая способность Полурослико в и Полурослико в-гренадёров	За очередным поворотом открывается страшная картина — поле боя с останками воинов, которые пожирают стервятники. Вы осматриваете тела и находите песочные часы
	**Дух уныния**	2000	Разное	Сокровище	Нейтрализует положительный боевой дух всех существ на поле боя, включая способность Минотавров и Минотавров-королей	Во время исследования руин древней крепости вы находите оружие, уничтожившее её, — Дух Уныния

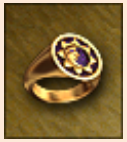
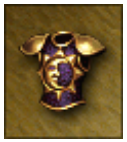
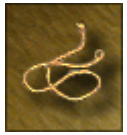
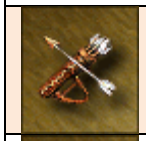
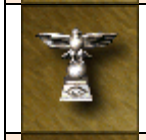
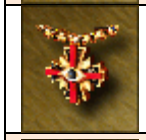
Артефакты, влияющие на вторичные навыки героя

Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии
 **Телескоп** Зеркало	1000	Разное	Сокровище	**+1** к радиусу обзора героя. При получении и использовании артефакта, обзор увеличивается сразу	Торговец из далёких стран продаёт вам приспособление, недавно изобретённое в его краях. Оно позволяет путешественникам видеть удалённые объекты так, как если бы они находились прямо перед их глазами. Он называет его... Телескоп

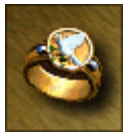
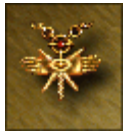
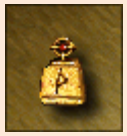
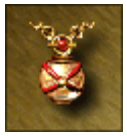
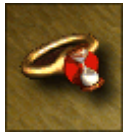
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Подзорная труба**	1000	Разное	Сокровище	**+1** к радиусу обзора героя. При получении и использовании артефакта, обзор увеличивается сразу	Вы встречаете старика, который представляется изобретателем. Он предлагает вам опробовать свою последнюю разработку. Он называет её... Подзорная Труба
					Внимание! При получении и использовании Телескопа или Подзорной трубы, обзор увеличивается только после шага или сохранения/загрузки игры	
	**Амулет гробовщика**	2000	Шея	Сокровище	**+5%** к навыку Некромантии героя (если есть). *Часть **Плаща короля нежити***	Неподалёку от свежевырытой могилы вы находите грязный амулет. Разглядев его получше, вы понимаете, что это магический Амулет Гробовщика, который ранее считался безвозвратно утраченным
	**Сутана вампира** Мантия вампира	4000	Плечи	Малый	**+10%** к навыку Некромантии героя (если есть). *Часть **Плаща короля нежити***	Вы обнаруживаете вампира в его дневном укрытии и без труда расправляетесь с ним. Чтобы было чем похвастаться, вы присваиваете его сутану
	**Сапоги мертвеца**	6000	Ноги	Великий	**+15%** к навыку Некромантии героя (если есть). *Часть **Плаща короля нежити***	Вы находите пару сапог из мягкой кожи, расшитых бисером. Вознеся короткую молитву за здравие (ну, или за упокой) их прежнего владельца, вы забираете сапоги с собой
	**Колье нейтрализации** Колье отрицания	2000	Шея	Великий	Даёт существам **5%** Сопротивление или **+5%** к навыку Сопротивления героя (если есть). Не генерируется на случайных картах. *Часть **Кулона отражения*** Может генерироваться на случайных картах	Вы становитесь свидетелем схватки паладина и некроманта. Паладин сбит с ног огненным шаром, но вы успеваете сразить злодея, который уже готов добить лежащего. В знак благодарности паладин дарит вам колье, которое поглотило большую часть сгустка пламени
	**Одеяние равновесия** Мантия равновесия	4000	Плечи	Великий	Даёт существам **10%** Сопротивление или **+10%** к навыку Сопротивления героя (если есть). Не генерируется на случайных картах. *Часть **Кулона отражения*** Может генерироваться на случайных картах	Вы становитесь свидетелем схватки паладина и некроманта. Паладин сбит с ног огненным шаром, но вы успеваете сразить злодея, который уже готов добить лежащего. В знак благодарности паладин дарит вам плащ, который отразил сгусток пламени
	**Сапоги противодействия**	6000	Ноги	Реликт	Даёт существам **15%** Сопротивление или **+15%** к навыку Сопротивления героя (если есть). Не генерируется на случайных картах. *Часть **Кулона отражения*** Могут генерироваться на случайных картах	Вы помогаете бродячему торговцу защититься от напавших гоблинов. В знак благодарности он дарит вам искусно сделанные сапоги из очень мягкой кожи. Рассмотрев их поближе, вы обнаруживаете, что на подошвы нанесены древние руны
	**Амулет затмения**	5000	Разное	Малый	Снижает силу магии вражеского героя на **10%** на время боя, но не ниже 1	Забавляясь безделушкой, которую вам удалось выменять у бродячего торговца за что-то столь же ненужное, вы обнаруживаете, что она, хоть и сделана из металла, совершенно не отражает солнечных лучей, а наоборот, кажется, жадно их поглощает

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

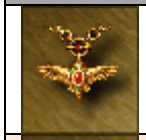
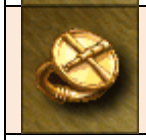
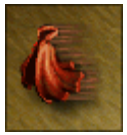
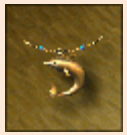
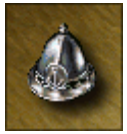
	**Печать заката**	5000	Кольцо	Малый	Снижает силу магии вражеского героя на **10%** на время боя, но не ниже 1	Получить в лоб кулаком с тяжёлым перстнем на пальце всегда неприятно. Именно это случилось с вами в дружеском поединке со знакомым героем, и после этого вы долго не могли сотворить простейшее заклинание, чтобы унять головокружение. В ходе попойки после поединка перстень перекочевал на вашу руку
	**Латы гаснущих светил**	10000	Грудь	Реликт	Снижает силу магии вражеского героя на **25%** на время боя, но не ниже 1	Гоблин, которого вы встретили в кабаке, ведёт себя невероятно нагло, и причиной этому, очевидно, роскошный доспех у него на груди. Быстро выясняется, что от хорошего пинка под зад эти латы не защищают, но кое на что способны – только вот откуда знать такие тонкости глупому гоблину?
	**Эльфийский вишнёвый лук** Лук из вишнёвого дерева эльфов	2000	Разное	Сокровище	**+5%** к навыку Стрельбы героя (если есть). *Часть **Лука снайпера***	Случайно встретившись с известным лучником, вы предлагаете ему сыграть в кости — ваша лошадь против его лука. Вы побеждаете
	**Тетива из волоса гривы единорога**	4000	Разное	Малый	**+10%** к навыку Стрельбы героя (если есть). *Часть **Лука снайпера***	Вы находите единорога, попавшего ногой в ловчую петлю. Животное напугано и жалобно ржёт. Бормоча что-то успокоительное, вы распутываете ловушку. Освобождённый единорог бьёт копытом по земле и с храпом бросается наутёк. Вы замечаете, что на том месте, по которому он ударил ногой, осталась отличная тетива для лука
	**Стрелы с перьями ангела** Стрелы из ангельских перьев	6000	Разное	Великий	**+15%** к навыку Стрельбы героя (если есть). *Часть **Лука снайпера***	Не мучаясь угрызениями совести по поводу судьбы ангела, чьи крылья пошли на оперение этих стрел, вы берёте их и без промедления скрываетесь
	**Птица восприятия** Птица познания	1000	Разное	Сокровище	**+5%** к навыку Орлиного глаза героя (если есть)	Старая ведьма, которая, по всей видимости, ожидала вашего появления, отдаёт вам маленькую статуэтку и уходит, не сказав ни слова
	**Бдительный страж** Бесстрашный хранитель	2000	Разное	Сокровище	**+10%** к навыку Орлиного глаза героя (если есть)	Старая ведьма, которая, по всей видимости, ожидала вашего появления, отдаёт вам маленькую статуэтку и уходит, не сказав ни слова
	**Символ знаний**	3000	Разное	Малый	**+15%** к навыку Орлиного глаза героя (если есть)	Старая ведьма, которая, по всей видимости, ожидала вашего появления, отдаёт вам маленький талисман и уходит, не сказав ни слова
	**Медаль чиновника** Медаль дипломата	5000	Шея	Великий	**-10%** к цене откупа героя в бою. *Часть **Мантии дипломата***	Вы останавливаетесь, чтобы помочь послу приделать на место колесо, отвалившееся от его экипажа. В знак благодарности он вручает вам зачарованную медаль и говорит: «Она поможет вам доказать другим вашу точку зрения»

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

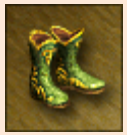
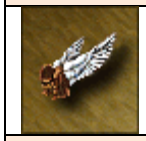
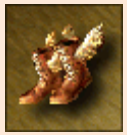
	**Кольцо дипломата**	5000	Кольцо	Великий	**-10%** к цене откупа героя в бою. *Часть* ***Мантии дипломата***	Вы останавливаетесь, чтобы помочь послу приделать на место колесо, отвалившееся от его экипажа. В знак благодарности он вручает вам зачарованное кольцо и говорит: «Оно поможет вам доказать другим вашу точку зрения»
	**Лента посла**	5000	Плечи	Великий	**-10%** к цене откупа героя в бою. *Часть* ***Мантии дипломата***	Вы останавливаетесь, чтобы помочь послу приделать на место колесо, отвалившееся от его экипажа. В знак благодарности он вручает вам зачарованную ленту и говорит: «Она поможет вам доказать другим вашу точку зрения»
	**Брелок маны** Амулет маны	500	Разное	Сокровище	Восстанавливает **1** ману в начале каждого дня, вплоть до максимума. *Часть* ***Колодца волшебника***	Вы встречаете лицедеев, которые пируют на привале. Они угощают вас мёдом и говорят: «Если ты сможешь станцевать Рама-Буту, то мы наградим тебя». Этот танец вам неизвестен, но вы всё равно пытаетесь что-то изобразить. Артисты хватаются за животы от смеха, но за находчивость вы получаете странный брелок
	**Талисман маны**	1000	Разное	Сокровище	Восстанавливает **2** маны в начале каждого дня, вплоть до максимума. *Часть* ***Колодца волшебника***	Вы встречаете лицедеев, которые пируют на привале. Они угощают вас мёдом и говорят: «Если ты сможешь станцевать Рама-Буту, то мы наградим тебя». Этот танец вам неизвестен, но вы всё равно пытаетесь что-то изобразить. Артисты хватаются за животы от смеха, но за находчивость вы получаете странный талисман
	**Мистическая сфера маны** Магическая медаль маны	1500	Разное	Сокровище	Восстанавливает **3** маны в начале каждого дня, вплоть до максимума. *Часть* ***Колодца волшебника***	Вы встречаете лицедеев, которые пируют на привале. Они угощают вас мёдом и говорят: «Если ты сможешь станцевать Рама-Буту, то мы наградим тебя». Этот танец вам неизвестен, но вы всё равно пытаетесь что-то изобразить. Артисты хватаются за животы от смеха, но за находчивость вы получаете странную сферу
	**Колдовской шейный обруч** Магический ошейник	500	Шея	Сокровище	**+1** к длительности заклинаний в бою, зависящих от СМ. *Часть* ***Кольца мага***	Перед вами появляется стеклянный ящик, каким-то образом висящий в воздухе. Внутри вы видите золотой шейный обруч на бархатной подушке. При прикосновении ящик открывается, и обруч оказывается у вас в руках
	**Колдовское кольцо** Магическое кольцо	1000	Кольцо	Сокровище	**+2** к длительности заклинаний в бою, зависящих от СМ. *Часть* ***Кольца мага***	Вы замечаете небольшое дерево, которое здорово напоминает известного чернокнижника Бримстоуна. На одной из ветвей вы видите кольцо. Обрывки одежды и кожи наводят вас на мысль, что это и есть Бримстоун, только заколдованный. Придя к выводу, что снять заклятие вам не под силу, вы берёте кольцо себе
	**Колдовская накидка** Магическая накидка	1500	Плечи	Сокровище	**+3** к длительности заклинаний в бою, зависящих от СМ. *Часть* ***Кольца мага***	Перед вами появляется стеклянный ящик, каким-то образом висящий в воздухе. Внутри вы видите аккуратно сложенный плащ на бархатной подушке. При прикосновении ящик открывается, и плащ летит к вам в руки

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

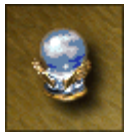
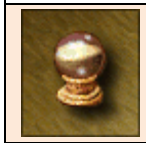
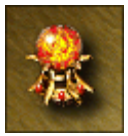
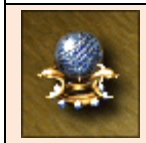
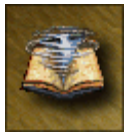
Артефакты, влияющие на скорость существ или очки хода героя

Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии
 **Ожерелье стремительности**	5000	Шея	Сокровище	**+1** к скорости существ героя в бою	При встрече с местным мудрецом вы рассказываете ему о цели вашего путешествия. Он развязывает свой мешок и достаёт оттуда странное ожерелье, которое затем передаёт вам
 **Кольцо странника**	5000	Кольцо	Великий	**+1** к скорости существ героя в бою	При встрече с местным мудрецом вы рассказываете ему о цели вашего путешествия. Он развязывает свой мешок и достаёт оттуда странное кольцо, которое затем передаёт вам
 **Накидка скорости**	10000	Плечи	Великий	**+2** к скорости существ героя в бою	За обедом на постоялом дворе вы заводите разговор с незнакомцем. Вскоре вы обнаруживаете, что, уходя, тот прихватил ваш мешок, оставив взамен свой. В его мешке вы обнаруживаете волшебный плащ
				Это интересно! Справка Редактора карт показывает, что Кольцо странника даёт +2 к скорости, а Накидка скорости - +3 к скорости. Видимо поэтому Кольцо странника имеет более высокий класс, чем Ожерелье стремительности при одинаковых свойствах (баг)	
 **Перчатки всадника**	3000	Кольцо	Малый	**+200** очков хода по суше к ежедневному запасу героя +300 очков хода по суше	За обедом на постоялом дворе вы заводите разговор с незнакомцем. Вскоре вы обнаруживаете, что, уходя, тот прихватил ваш мешок, оставив взамен свой. В его мешке вы обнаруживаете волшебные перчатки
 **Сапоги-скороходы** Сапоги скорости	6000	Ноги	Малый	**+400** очков хода по суше к ежедневному запасу героя +600 очков хода по суше	При встрече с местным мудрецом вы рассказываете ему о цели вашего путешествия. Он отмыкает свой сундук и достаёт оттуда странные сапоги, которые затем передаёт вам
 **Ожерелье морского пути** Ожерелье морского проведения	10000	Шея	Великий	**+1000** очков хода по воде к ежедневному запасу героя. Не генерируется на случайных картах без воды. *Часть **Шляпы адмирала*** Может генерироваться на случайных картах без воды	Вы освобождаете старого капитана из лап огров, которые собирались пытать его. Он дарит вам ожерелье, которое помогает в морских путешествиях
 **Шляпа морского капитана**	15000	Голова	Реликт	**+500** очков хода по воде к ежедневному запасу героя. Даёт герою заклинания Вызвать корабль и Затопить корабль. Позволяет использовать их без Книги заклинаний. Даёт герою защиту от потери существ в Водовороте. Не генерируется на случайных картах без воды. *Часть **Шляпы адмирала*** Может генерироваться на случайных картах без воды	Старый моряк рассказывает вам о волшебной шляпе, которой он некогда владел. Одним взмахом этой шляпы он открывал у своей команды второе дыхание. Затем он даёт вам потрёпанную карту, указывающую её местоположение. Уже сбившись с ног в поисках, вы случайно находите её под ближайшим камнем

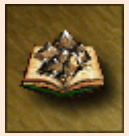
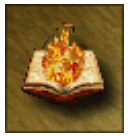
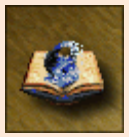
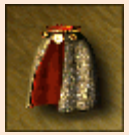
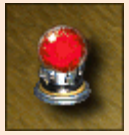
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Сапоги странника**	5000	Ноги	Великий	Позволяет герою перемещаться по любому ландшафту без штрафов	На узкой тропинке вы встречаете скитальца в лохмотьях. Он предлагает обменять ваш плащ на его старые сапоги. Вы неохотно соглашаетесь, но когда он скрывается за горизонтом – понимаете, насколько выгодным оказался обмен
	**Крылья ангела**	20000	Плечи	Реликт	Позволяет герою перемещаться по любому ландшафту без штрафов, а также через препятствия аналогично действию Экспертного Полёта	Не мучаясь угрызениями совести по поводу судьбы ангела, крылья которого вы нашли, вы засовываете их в мешок и без промедления скрываетесь
	**Сапоги левитации**	10000	Ноги	Реликт	Позволяет герою перемещаться через воду аналогично действию Экспертного Хождения по воде. Герои компьютера могут останавливаться на воде в течение хода, но не завершать день на ней. Не генерируется на случайных картах без воды Могут генерироваться на случайных картах без воды	При встрече с местным мудрецом вы рассказываете ему о цели вашего путешествия. Он отмыкает свой сундук и достаёт оттуда странные сапоги, которые затем передаёт вам

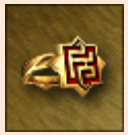
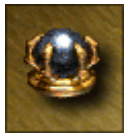
Артефакты, влияющие на магию героя

Артефакт		Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии
	**Сфера небесного свода**	6000	Разное	Великий	**+50%** к урону ударных заклинаний Магии воздуха, включая Гром титана	Вы встречаете чародея, который просит разрешения послужить какое-то время при вас, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь, и в знак благодарности он отдаёт вам таинственную стихийную сферу
	**Сфера ила** Сфера илистого озера	6000	Разное	Великий	**+50%** к урону ударных заклинаний Магии земли	Вы встречаете чародея, который просит разрешения послужить какое-то время при вас, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь, и в знак благодарности он отдаёт вам таинственную стихийную сферу
	**Сфера бушующего огня**	6000	Разное	Великий	**+50%** к урону ударных заклинаний Магии огня, включая Огненный щит	Вы встречаете чародея, который просит разрешения послужить какое-то время при вас, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь, и в знак благодарности он отдаёт вам таинственную стихийную сферу
	**Сфера проливного дождя**	6000	Разное	Великий	**+50%** к урону ударных заклинаний Магии воды	Вы встречаете чародея, который просит разрешения послужить какое-то время при вас, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь, и в знак благодарности он отдаёт вам таинственную стихийную сферу
	**Книга магии воздуха**	20000	Разное	Реликт	Даёт герою все заклинания Магии воздуха, кроме Грома титана. Походные заклинания можно использовать без Книги заклинаний. Запрещённые для карты заклинания не даются Даёт даже запрещённые для карты заклинания	Вы встречаете чародея, который просит разрешения послужить какое-то время у вас, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь, и он в знак благодарности отдаёт вам Книгу Стихий

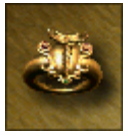
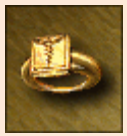
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Книга магии земли**	20000	Разное	Реликт	Даёт герою все заклинания Магии земли. Походные заклинания можно использовать без Книги заклинаний. Запрещённые для карты заклинания не даются Даёт даже запрещённые для карты заклинания	Вы встречаете чародея, который просит разрешения послужить какое-то время у вас, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь, и он в знак благодарности отдаёт вам Книгу Стихий
	**Книга магии огня**	20000	Разное	Реликт	Даёт герою все заклинания Магии огня. Походные заклинания можно использовать без Книги заклинаний. Запрещённые для карты заклинания не даются Даёт даже запрещённые для карты заклинания	Вы встречаете чародея, который просит разрешения послужить какое-то время у вас, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь, и он в знак благодарности отдаёт вам Книгу Стихий
	**Книга магии воды**	20000	Разное	Реликт	Даёт герою все заклинания Магии воды. Походные заклинания можно использовать без Книги заклинаний. Запрещённые для карты заклинания не даются Даёт даже запрещённые для карты заклинания	Вы встречаете чародея, который просит разрешения послужить какое-то время у вас, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь, и он в знак благодарности отдаёт вам Книгу Стихий
	**Шляпа заклинателя** Шляпа оратора	30000	Голова	Реликт	Даёт герою все заклинания 5 уровня, кроме Грома титана. Походные заклинания можно использовать без Книги заклинаний. Запрещённые для карты заклинания не даются Даёт даже запрещённые для карты заклинания	Мимо вас проносится волшебник, удирающий от дракона. Волшебник открывает портал между мирами и прыгает в него, уронив свою шляпу. Дракон следует за ним, после чего портал захлопывается. Вы подбираете шляпу, смахиваете пыль и примеряете её
	**Плащ отречения**	8000	Плечи	Великий	Запрещает всем героям и существам использовать заклинания и магические способности 3…5 уровня в бою. Защищает существ от мин при осаде Башни. Не работают способности: Окаменение, Паралич, Старость и Замораживание. Не генерируется на случайных картах Может генерироваться на случайных картах	Вы слышите крики о помощи и вскоре видите молодую женщину, которая убегает от голодного медведя. Вы мгновенно убиваете зверя, и благодарная волшебница создаёт из его шкуры магический плащ и дарит его вам в качестве награды
	**Накидка молчания**	7500	Плечи	Великий	Запрещает всем героям и существам использовать заклинания и магические способности 1…2 уровня в бою. Не работают способности: Болезнь и магия Чародеев	Проезжая мимо кладбища, вы встретили старика, молча оплакивающего свою старуху. Только вы приблизились – старик упал замертво. Похоронив старика, вы решили оставить себе его накидку
	**Сфера запрещения**	20000	Разное	Реликт	Запрещает всем героям использовать заклинания в бою. Не работают активируемые способности существ, включая Поднятие демонов, но срабатываемые после атаки – работают (в отличие от действия Плаща отречения и Накидки молчания). Не генерируется на случайных картах Может генерироваться на случайных картах	Вы помогаете крестьянину поймать убежавшую лошадь. В знак благодарности он дарит вам маленькую сферу. Дотронувшись до неё, вы ощущаете, что магические силы покидают вас…
Внимание! Герои компьютера всегда знают, используете ли вы Сферу запрещения или нет. В связи с этим они могут менять решение о нападении на вашего героя при наличии Сферы						

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Шар постоянства**	7500	Разное	Великий	Запрещает всем героям и существам использовать Снятие заклинаний на отряды героя-владельца, включая способность змиев	Вы встречаете своего старого друга, волшебника. Он вручает вам подарок: сферу, которая не позволит врагу развеять заклинания, наложенные вами на ваших солдат
	**Кольцо забвения**	7500	Кольцо	Великий	Запрещает всем героям и существам использовать Воскрешение, Поднять мертвецов и Жертву. Вампиризм Вампиров-лордов позволяет восстанавливать только здоровье верхнего существа, но не численность. Фениксы не восстают из пепла	Наткнувшись на поле, где недавно было крупное сражение, вы удивляетесь полному отсутствию трупов. Среди разбитых мечей и доспехов вы находите кольцо
Трупы всех существ в бою сразу исчезают. Властители пропасти не могут поднимать демонов, но Рог бездны срабатывает раньше Кольца забвения и вызывает Фангармов. Некромантия не срабатывает после боя. Если труп исчез, то ремонт Механиков и Инженеров невозможен, но раненые отряды ремонтировать можно						
	**Сфера уязвимости*** Медаль уязвимости	25000	Разное	Реликт	Нейтрализует большинство способностей всех существ в бою, дающих защиту от заклинаний или сопротивление. Не влияет на защиту от артефактов и на Ауру сопротивления единорогов	Вы встречаете своего старого друга, волшебника. Он вручает вам подарок: сферу, позволяющую воздействовать магией на созданий, которые обычно к ней невосприимчивы
	**Хранитель снов**	10000	Разное	Реликт	Даёт существам защиту от Магии разума. Нейтрализуется Сферой уязвимости у любого из героев	Уже третью ночь вам снится один и тот же сон. Какой-то незнакомец уговаривает вас купить у него волшебную метлу. Каждый раз вы отказываетесь, но сон раз за разом повторяется. Вы обращаетесь к первому встречному знахарю за помощью, но вместо снадобья он предлагает вам какую-то неказистую статуэтку, уверяя, что она решит вашу проблему. Купив статуэтку, вы неожиданно понимаете, что знахарь жутко похож на незнакомца из снов

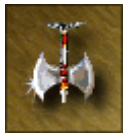
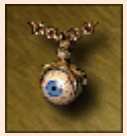
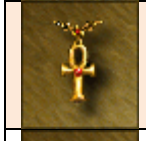
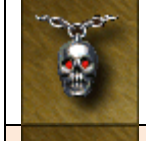
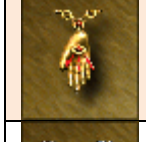
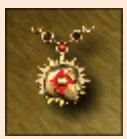
Артефакты, влияющие на здоровье существ

Артефакт		Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии
	**Кольцо жизнестойкости** Кольцо жизненной силы	5000	Кольцо	Сокровище	**+1** к здоровью всех существ героя. *Часть **Эликсира жизни***	На привале вы замечаете рысь, которая пытается добраться до гнезда вороны на дереве. Вы решаете прогнать хищника и взбираетесь на дерево. Рысь бросается наутёк, а в гнезде рядом с птенцами вы находите несколько блестящих камешков и испачканное помётом кольцо
	**Кольцо жизни**	5000	Кольцо	Малый	**+1** к здоровью всех существ героя. *Часть **Эликсира жизни***	На привале вы замечаете рысь, которая пытается добраться до гнезда вороны на дереве. Вы решаете прогнать хищника и взбираетесь на дерево. Рысь бросается наутёк, а в гнезде рядом с птенцами вы находите несколько блестящих камешков и испачканное помётом кольцо
	**Склянка жизненной силы**	10000	Разное	Великий	**+2** к здоровью всех существ героя. *Часть **Эликсира жизни***	Забравшись в лесную чащу, вы находите таинственное святилище. В воздухе над алтарём висит та самая склянка, в которой якобы находится кровь жизни. Вы аккуратно забираете её, стараясь больше ничего не касаться

Это интересно! Наличие у героя артефактов здоровья позволяет Властителям пропасти призывать больше Демонов, а Рогу бездны – больше Фангармов, но Архангелы могут воскрешать меньше существ, чем без них.

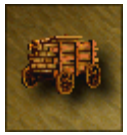
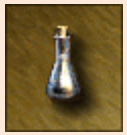
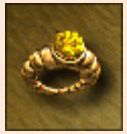
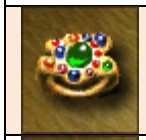
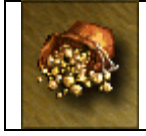
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Кулоны, дающие защиту от определённых заклинаний

Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии
 **Кулон бесстрастия** Амулет хладнокровия	1000	Шея	Сокровище	Даёт существам героя защиту от Берсерка Герои ИИ не умеют использовать Берсерк	Вы слышите звуки боя и вскоре видите сражающихся — варвара и восьмиглавую гидру. Ваше своевременное вмешательство склоняет чашу весов в пользу человека, за что он награждает вас кулоном, который помог ему подготовить свой разум к битве
 **Кулон ясновидения** Амулет ясновидения	5000	Шея	Великий	Даёт существам героя защиту от Ослепления, включая способности единорогов	Вы находите дряхлую, давно ослепшую женщину, которая доживает свои последние часы, и помогаете ей спокойно отойти в мир иной, обещая затем похоронить её. В знак благодарности она отдаёт вам кулон, позволявший ей видеть с закрытыми глазами
 **Кулон святости** Священный амулет	1000	Шея	Сокровище	Даёт существам героя защиту от Проклятия, включая способности Чёрных рыцарей, Рыцарей ужаса и Мумий	В своих путешествиях вы находите маленькую избушку, в которой живёт отшельник. Впечатлённый рассказом о ваших грандиозных планах, он благословляет вас и даёт брелок, защищающий от проклятий
 **Кулон жизни** Амулет жизни	2500	Шея	Сокровище	Даёт существам героя защиту от Волны смерти	Сильная буря срывает плети плюща со скрытого входа в гробницу. Вы обнаруживаете, что она уже разграблена до вас, однако воры не заметили спрятанную в тёмном месте золотую цепь
 **Кулон смерти** Амулет смерти	2500	Шея	Сокровище	Даёт существам героя защиту от заклинания Упокоить нежить	После недолгой, но жестокой битвы с некромантом вы завладеваете его волшебным кулоном. Позднее вы узнаёте, что он защищает ваших солдат-мертвецов от заклинания, которое уничтожает их
 **Кулон свободной воли** Амулет свободной воли	1000	Шея	Сокровище	Даёт существам героя защиту от Гипноза, включая способности Фангармов	Вы встречаете небольшой караван и выигрываете у одного из торговцев в кости волшебный кулон. Бывший владелец говорит вам, что он позволяет сопротивляться гипнозу
 **Кулон отрицательности** Амулет отрицательности	5000	Шея	Великий	Даёт существам героя защиту от Магии молнии: Молния, Цепная молния, Удар молнии Птиц грома, но не от Грома титана и молнии Громоотвода	Вы находите развалины небольшой избушки, которая, судя по всему, была разрушена необычайно сильным ударом молнии. Пошарив среди обломков, вы находите кулон, который слегка подрагивает в вашей руке
 **Кулон абсолютной памяти** Амулет абсолютной памяти	3000	Шея	Сокровище	Даёт существам героя защиту от Забывчивости	Неподалёку от останков сожжённой ведьмы вы замечаете прекрасный, искусно украшенный кулон. Вы осторожно подходите и кладёте его в свой мешок

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Артефакты, приносящие ресурсы в начале дня

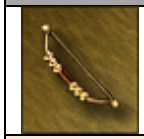
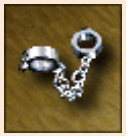
Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии
 **Неистощимая телега древесины** Неистощимая подвода леса	5000	Разное	Малый	**+1** к ежедневному доходу древесины игрока	Остановившись на привал, вы разжигаете костёр, чтобы сварить похлёбку. Подкладывая в огонь дрова из оказавшейся поблизости подводы, вы обнаруживаете, что они появляются там вновь и вновь. Вы забираете с собой эту полезную магическую вещь
 **Неиссякаемая склянка ртути**	5000	Разное	Великий	**+1** к ежедневному доходу ртути игрока. *Часть* ***Рога изобилия***	Осматривая башню, которую хозяин-волшебник, похоже, покинул в большой спешке, вы находите пузырёк с ртутью. Повертев сосуд в руках, вы понимаете, что жидкий металл льётся из него бесконечной струйкой. Оценив пользу этой находки, вы забираете её с собой
 **Неистощимая телега руды** Неистощимая подвода с рудой	5000	Разное	Малый	**+1** к ежедневному доходу руды игрока.	Вы находите гоблинскую кузницу, в которой куют оружие для войны с людьми. Заслышав боевые кличи ваших солдат, кузнецы разбегаются кто куда. В кладовой вы находите волшебную телегу, в которой никогда не кончается руда
 **Кольцо неисчерпаемой серы** Вечное кольцо серы	5000	Кольцо	Великий	**+1** к ежедневному доходу серы игрока. *Часть* ***Рога изобилия***	Вы посещаете алхимика, который, узнав о вашем походе, решает примкнуть к вам. Ваш новый подчинённый вручает вам кольцо серы, чтобы помочь вам в войне
 **Плащ бесчисленных кристаллов** Плащ бесконечных кристаллов	5000	Плечи	Великий	**+1** к ежедневному доходу кристаллов игрока. *Часть* ***Рога изобилия***	Укрываясь от дождя в одной из пещер, вы находите небольшую россыпь кристаллов. Подойдя поближе, вы обнаруживаете, что это плащ, покрытый кристаллами, которые вновь и вновь появляются на нём, если их отломить. Вы берёте полезную находку с собой
 **Кольцо драгоценных камней**	5000	Кольцо	Великий	**+1** к ежедневному доходу самоцветов игрока. *Часть* ***Рога изобилия***	Вы слышите крик боли и вскоре обнаруживаете кентавра, попавшего в капкан. В знак благодарности за освобождение он дарит вам мешочек, в котором вы находите изумительное кольцо с драгоценными камнями
 **Бездонный кошель золота** Неистощимая сумка золота	5000	Разное	Великий	**+500** к ежедневному доходу золота игрока. *Часть* ***Золотого гуся***	Вы находите кожаный кошель, набитый золотом. Позднее вы узнаете, что он принадлежал великому королю-воителю, который мог превратить любой предмет в золото
 **Бездонная сумка золота** Неистощимая сума золота	7500	Разное	Великий	**+750** к ежедневному доходу золота игрока. *Часть* ***Золотого гуся***	Женщина знатного рода, отставшая от своих спутников, просит вас проводить её до дома. По прибытии домой она вручает вам сумку с золотом
 **Бездонный мешок золота** Неистощимый мешок золота	10000	Разное	Реликт	**+1000** к ежедневному доходу золота игрока. *Часть* ***Золотого гуся***	Вы обнаруживаете лепрекона, радостно выплясывающего вокруг волшебного мешка. Увидев вас, он сердито топает ножкой и исчезает. Вспомнив лепреконскую поговорку «что нашёл, то моё», вы забираете мешок себе

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

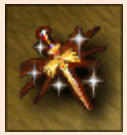
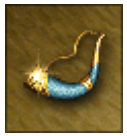
Артефакты, повышающие прирост существ (составляющие Статуи легиона)

Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии
 **Ноги легиона**	5000	Разное	Сокровище	**+5** к еженедельному приросту существ 2 уровня в городе, в котором находится герой. *Часть **Статуи легиона***	Обыскивая развалины, вы с радостным изумлением обнаруживаете часть Статуи Легиона. Вы аккуратно смахиваете с неё пыль и кладёте в мешок
 **Поясница легиона**	5000	Разное	Малый	**+4** к еженедельному приросту существ 3 уровня в городе, в котором находится герой. *Часть **Статуи легиона***	Обыскивая развалины, вы с радостным изумлением обнаруживаете часть Статуи Легиона. Вы аккуратно смахиваете с неё пыль и кладёте в мешок
 **Туловище легиона**	5000	Разное	Малый	**+3** к еженедельному приросту существ 4 уровня в городе, в котором находится герой. *Часть **Статуи легиона***	Обыскивая развалины, вы с радостным изумлением обнаруживаете часть Статуи Легиона. Вы аккуратно смахиваете с неё пыль и кладёте в мешок
 **Руки легиона**	5000	Разное	Великий	**+2** к еженедельному приросту существ 5 уровня в городе, в котором находится герой. *Часть **Статуи легиона***	Обыскивая развалины, вы с радостным изумлением обнаруживаете часть Статуи Легиона. Вы аккуратно смахиваете с неё пыль и кладёте в мешок
 **Голова легиона**	5000	Разное	Великий	**+1** к еженедельному приросту существ 6 уровня в городе, в котором находится герой. *Часть **Статуи легиона***	Обыскивая развалины, вы с радостным изумлением обнаруживаете часть Статуи Легиона. Вы аккуратно смахиваете с неё пыль и кладёте в мешок

Прочие артефакты

Артефакт	Цена	Слот	Класс	Свойства	История при поднятии
 **Золотой лук**	8000	Разное	Великий	Все существа героя при стрельбе не имеют штрафа за расстояние и преграды	Случайно встретившись с известным лучником, вы предлагаете ему сыграть в кости — ваша лошадь против его лука. Вы побеждаете
 **Оковы войны**	5000	Разное	Великий	Запрещает всем героям откупаться или сбегать с поля боя. Можно сбегать от нейтральных существ Сбегать от нейтральных существ на карте нельзя	Во время исследования руин древней крепости вы находите оружие, уничтожившее её, — Оковы Войны
 **Пузырёк с кровью дракона**	20000	Разное	Реликт	**+5** к атаке и защите всех драконов в армии героя, включая нейтральных	Вы обнаруживаете пещеру, в которой живёт древний дракон. Из тяжёлой битвы вы выходите победителем. Судя по всему, кровь дракона обладает магическими свойствами, поэтому вы аккуратно собираете её в бутылочку

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Клинок Армагеддона**	50000	Правая рука	Реликт	**+3** к атаке, защите и силе магии героя. **+6** к знаниям героя. Даёт герою заклинание Армагеддон, которое всегда действует на Экспертном уровне. Даёт существам героя защиту от Армагеддона, в том числе вражеским существам под вашим Гипнозом	Глубоко под землёй вы находите сокровищницу Древних, покинутую ещё до Безмолвия. Внутри вы обнаруживаете запечатанный ларец с выгравированными на нём словами предупреждения. Не обращая на них внимания, вы ломаете печать. В ларце вы находите Клинок Армагеддона
Это интересно! По сюжету основной кампании, Клинок Армагеддона создавался из Меча пылающей преисподней, Щита проклятых и Нагрудника из огненной серы. На самом деле Клинок Армагеддона не является сборным артефактом, как и его «составляющие» не являются частями какого-либо сборника						
	**Рог бездны**	50000	Разное	Реликт	При гибели любого живого отряда в бою, кроме Фангармов, уничтожает его труп и вызывает на его месте отряд Фангармов, служащих владельцу Рога, которые сохраняются после боя. При гибели двухгексового существа, Фангармы вызываются на месте «хвоста»	Этот водопад шумит и пенится, как водопаду и положено. Однако при ближайшем рассмотрении вы понимаете, что вода в нём течёт… вверх. Сколько же магических сил ушло, чтобы создать такой природный феномен? Тут явно не обошлось без могущественного артефакта. И действительно – над гребнем водопада парит богато отделанный рог

Суммарное здоровье призванного отряда Фангармов равно 50% (с округлением вниз до целого Фангарма) от начального здоровья погибшего отряда, а их количество не больше 50% (с округлением вниз) от количества существ в погибшем отряде. Т.е. Фангармы не призываются из отрядов из 1 существа и отрядов с суммарным здоровьем менее 100.
Дополнительное здоровье от артефактов учитывается и Рог бездны вызывает больше Фангармов, чем без них.
Не призывает Фангармов из трупов других Фангармов.
Рог бездны срабатывает раньше, чем Восстание из пепла Фениксов и раньше окончания битвы (если погибает последний отряд, то битва не заканчивается), а также раньше Кольца забвения и вызывает Фангармов.

Если оба героя владеют Рогом бездны, то Фангармы призываются на сторону того, в чей ход был убит отряд.
Пример 1: Ход красного игрока. Его отряд атакует и убивает отряд противника. Фангармы призываются на стороне красного.
Пример 2: Ход красного игрока. Его Огненный шар убивает несколько отрядов – отряды противника и свои. Фангармы на месте всех погибших вызываются на стороне красного.
Пример 3: Ход красного игрока. Его отряд перемещается и погибает, наступив на Мину или клетку рва. Фангармы призываются на стороне красного.
Пример 4: Ход красного игрока. Его отряд атакует вражеский и погибает от ответного удара или Огненного щита. Фангармы призываются на стороне красного.

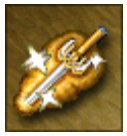
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Сборные артефакты

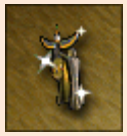
Сборные артефакты на Кукле героя занимают несколько слотов – тех же, что и занимают составляющие его артефакты.

В Редакторе карт добавлена настройка, запрещающая собирать и разбирать сборные артефакты. Если какой-либо сборный артефакт запрещён, то в описании всех составляющих его артефактов добавляется абзац: *«Говорят, в иных землях этот артефакт можно использовать для сборки артефакта %s, но здесь это невозможно».* При попытке собрать запрещённый артефакт, имея все составляющие, по ПКМ – ничего не происходит. Если герой получает запрещённый артефакт в уже собранном виде, то в его описании добавляется абзац: *«Говорят, в иных землях можно разбирать такие артефакты на отдельные компоненты, но здесь это невозможно».* Если в каком-либо задании требуется принести артефакт – часть сборного артефакта, то задание выполнить нельзя, принеся этот запрещённый артефакт.

В колонке Слот **жирным** указан основной слот Сборного артефакта и через + указаны остальные слоты, закрытые для других артефактов.

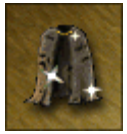
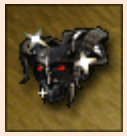
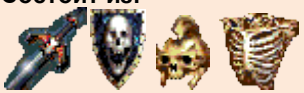
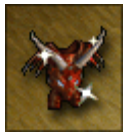
<table>
<tr><th colspan="2">Артефакт</th><th>Цена</th><th>Слот</th><th>Класс</th><th>Свойства</th><th>История при поднятии</th></tr>
<tr><td>  </td><td>Альянс ангелов</td><td>84000</td><td>Правая рука
+
Голова
Левая рука
Грудь
Шея
Ноги</td><td>Реликт
Сборный</td><td>Состоит из:
 
Свойства составляющих:
+21 к атаке, защите, силе магии и знаниям героя</td><td>Вы натыкаетесь на Альянс Ангелов, стряхиваете с него пыль и кладёте в свой мешок</td></tr>
<tr><td colspan="7">Свойства сборника:
Нейтрализует штрафы боевого духа из-за смешения в армии героя существ Замка, Оплота, Башни, Крепости, Цитадели, Сопряжения, Причала, Фабрики и Кронверка.
Сопряжение не относится к нейтральным городам и его существа снижают боевой дух в присутствии Альянса ангелов (баг)

В начале первого хода любого из существ героя автоматически колдуется Экспертная Молитва длительностью 10 раундов. Работает в Антимагическом гарнизоне и со Сферой запрещения. Проклятая земля и Плащ отречения блокируют Молитву.
Специализация по Молитве влияет на эффект.

В описании артефакта сказано, что заклинание накладывается в начале битвы, а не с первым ходом владельца (баг)</td></tr>
<tr><td>  </td><td>Эликсир жизни</td><td>20000</td><td>Разное
+
Кольцо
Кольцо</td><td>Реликт
Сборный</td><td>Состоит из:
 
Свойства составляющих:
+4 к здоровью всех существ героя</td><td>Вы натыкаетесь на Эликсир Жизни, стряхиваете с него пыль и кладёте в свой мешок</td></tr>
<tr><td colspan="7">Свойства сборника: +25% к здоровью всех живых существ героя. Расчёт от базового здоровья с округлением вниз.

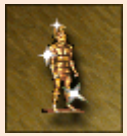
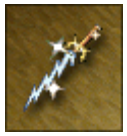
Все живые существа героя получают способность Регенерации на 50 здоровья в начале каждого своего хода в бою (без воскрешения убитых)</td></tr>
</table>

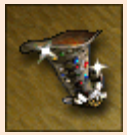
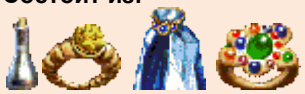
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Плащ короля нежити** Плащ короля нечисти	12000	**Плечи** + Шея Ноги	Реликт Сборный	**Состоит из:**  **Свойства составляющих:** **+30%** к навыку Некромантии героя (если есть)	Вы натыкаетесь на Плащ Короля Нежити, стряхиваете с него пыль и кладёте в свой мешок
Свойства сборника: Если герой не имеет Некромантию, то он получает её на Экспертном уровне и воскрешает убитых в виде Скелетов. Если герой имеет Некромантию, то, благодаря ей, после боя вместо Скелетов воскрешаются Ходячие мертвецы, Духи или Личи в зависимости от уровня Некромантии. По умолчанию на случайных картах сборка Плаща короля нежити не работает, кроме шаблонов Anarchy и Clash of Dragons. С Турнирными правилами (**HD-мод**), то сборка Плаща не даёт бонусов – работают только свойства составляющих						
	**Доспехи проклятых** Доспехи проклятого	12000	**Грудь** + Голова Правая рука Левая рука	Реликт Сборный	**Состоит из:**  **Свойства составляющих:** **+3** к атаке и защите героя. **+2** к силе магии и знаниям героя	Вы натыкаетесь на Доспехи Проклятых, стряхиваете с них пыль и кладёте в свой мешок
Свойства сборника: В начале первого хода любого из существ героя автоматически колдуются Экспертные Медлительность, Проклятие, Слабость и Неудача длительностью 50 раундов. Работает в Антимагическом гарнизоне и со Сферой запрещения. Проклятая земля, Плащ отречения и Накидка молчания блокируют заклинания соответствующего уровня. Специализация по соответствующему заклинанию влияет на эффект. В описании артефакта сказано, что заклинания накладываются в начале битвы, а не с первым ходом владельца (баг описания). Также в Мануале указано, что накладывается ещё и Разрушающий луч, но на самом деле – нет						
	**Могущество отца драконов** Мощь отца драконов	42000	**Грудь** + Голова Правая рука Левая рука Кольцо Кольцо Плечи Шея Ноги	Реликт Сборный	**Состоит из:**  **Свойства составляющих:** **+10** к атаке, защите, силе магии и знаниям героя. **+1** к удаче и боевому духу героя	Вы натыкаетесь на Могущество Отца Драконов, стряхиваете с неё пыль и кладёте в свой мешок
Свойства сборника: +6 к атаке, защите, силе магии и знаниям героя. Даёт существам героя Защиту от магии 1…4 уровня, которая не нейтрализуется Сферой уязвимости					Владельцу Мощи отца драконов нельзя использовать Жертву, т.к. часть заклинания, направленная на воскрешение, считается заклинанием 4 уровня	

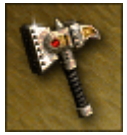
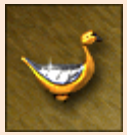
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Статуя легиона**	25000	**Разное** + Разное Разное Разное Разное	Реликт Сборный	**Состоит из:**  **Свойства составляющих:** **+5** к еженедельному приросту существ 2 уровня в городе, в котором находится герой. **+4** к еженедельному приросту существ 3 уровня в городе, в котором находится герой. **+3** к еженедельному приросту существ 4 уровня в городе, в котором находится герой. **+2** к еженедельному приросту существ 5 уровня в городе, в котором находится герой. **+1** к еженедельному приросту существ 6 уровня в городе, в котором находится герой	Вы натыкаетесь на Статую Легиона, стряхиваете с неё пыль и кладёте в свой мешок
Свойства сборника: **+50%** к еженедельному приросту всех существ во всех городах игрока. Расчёт от базового прироста с учётом Цитадели и Замка в городе с округлением вниз. Для игрока работает только одна Статуя легиона и сборка второй не даёт дополнительных бонусов						
	**Грохот титана**	40000	**Правая рука** + Голова Левая рука Грудь	Реликт Сборный	**Состоит из:**  **Свойства составляющих:** **+9** к атаке и защите героя. **+8** к силе магии и знаниям героя	Вы натыкаетесь на Грохот Титана, стряхиваете с него пыль и кладёте в свой мешок
Свойства сборника: Даёт герою заклинание Гром титана. Даёт герою Книгу заклинаний (если нет)						
	**Шляпа адмирала**	25000	**Голова** + Шея	Реликт Сборный	**Состоит из:**  **Свойства составляющих:** **+1500** очков хода по воде к ежедневному запасу героя. Даёт герою заклинания Вызвать корабль и Затопить корабль. Позволяет использовать их без Книги заклинаний. Даёт герою защиту от потери существ в Водовороте	Вы натыкаетесь на Шляпу Адмирала, стряхиваете с неё пыль и кладёте в свой мешок
Свойства сборника: Герой не тратит очки хода на посадку и высадку с корабля. При высадке очки хода по суше пересчитываются в очки хода по воде, и наоборот						
	**Лук снайпера**	12000	**Разное** + Разное Разное	Реликт Сборный	**Состоит из:**  **Свойства составляющих:** **+30%** к навыку Стрельбы героя (если есть)	Вы натыкаетесь на Лук Снайпера, стряхиваете с него пыль и кладёте в свой мешок
Свойства сборника: Все существа героя при стрельбе не имеют штрафа за расстояние и преграды, а также защищены от перекрытия и могут стрелять, даже если на соседних гексах находятся вражеские существа					ИИ не учитывает эффект Лука снайпера (баг) при попытке блокировать стрелков и старается перекрывать их, вставая на соседние гексы, совершая из-за этого не самые выгодные ходы	

	**Колодец волшебника** Волшебный колодец	3000	**Разное** + Разное Разное	Реликт Сборный	**Состоит из:**  **Свойства составляющих:** отменяются	Вы натыкаетесь на Колодец Волшебника, стряхиваете с него пыль и кладёте в свой мешок
Свойства сборника: Восстанавливает всю ману в начале каждого дня						
	**Кольцо магов** Кольцо мага	3000	**Кольцо** + Шея Плечи	Реликт Сборный	**Состоит из:**  **Свойства составляющих:** **+6** к длительности заклинаний в бою, зависящих от СМ	Вы натыкаетесь на Кольцо Магов, стряхиваете с него пыль и кладёте в свой мешок
Свойства сборника: +50 к длительности заклинаний в бою, зависящих от СМ						
	**Рог изобилия**	20000	**Разное** + Кольцо Кольцо Плечи	Реликт Сборный	**Состоит из:**  **Свойства составляющих:** **+1** к ежедневному доходу ртути, серы, кристаллов и самоцветов игрока	Вы натыкаетесь на Рог Изобилия, стряхиваете с него пыль и кладёте в свой мешок
Свойства сборника: +4 к ежедневному доходу ртути, серы, кристаллов и самоцветов игрока (суммарно **+5** вместе со свойствами составляющих)						
	**Мантия дипломата**	15000	**Плечи** + Кольцо Шея	Реликт Сборный	**Состоит из:**  **Свойства составляющих:** **-30%** к цене откупа героя в бою	Сегодня вам встретилось необычное пугало. Вместо того чтобы распугивать ворон оно успешно убеждало их мирно покинуть поле. Вы согласились помочь пугалу найти ближайшего провидца в обмен на секрет. Пугало отдало вам свою мантию
Свойства сборника: Герой может откупаться и сбегать с поля боя при обороне города и в боях против существ без героя. А также откупаться и сбегать после использования заклинания в первом раунде боя. Увеличивает силу армии героя в 3 раза для Гильдии воров, а также при определении возможности присоединения или побега нейтральных существ на карте						
	**Кулон отражения**	12000	**Шея** + Плечи Ноги	Реликт Сборный	**Состоит из:**  **Свойства составляющих:** Даёт существам **30%** Сопротивление или **+30%** к навыку Сопротивления героя (если есть)	Солдаты прибежали к вам, рассказывая о чуде. Вы заинтригованы и следуете за ними. Действительно, рядом с лагерем происходит нечто необычное – посреди огненной ловушки сидит странник, не обращая внимания на жар. Вы предлагаете ему деньги за раскрытие секрета, но странник смеётся и тает в воздухе. В ловушке остаётся только необычный кулон
Свойства сборника: Даёт существам **20%** Сопротивление или **+20%** к навыку Сопротивления героя (если есть)						

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Железный кулак огра**	20000	**Правая рука** + Голова Левая рука Грудь	Реликт Сборный	**Состоит из:**  **Свойства составляющих:** **+5** к атаке и защите героя. **+4** к силе магии и знаниям героя	Проходя мимо небольшой пещеры, вы слышите глухие удары. Зайдя под её своды, вы видите юного Циклопа, колющего орехи огромным молотом. После каждого удара крошки и скорлупки разлетаются во все стороны. Вы обучаете Циклопа более экономному способу колки орехов один о другой, и тот на радостях отдаёт вам молот
Свойства сборника: В начале первого хода любого из существ героя автоматически колдуются Экспертные Ускорение, Жажда крови, Контрудар и Огненный щит длительностью 50 раундов. При этом Огненный щит накладывается на всех дружественных существ, в отличие от заклинания героя. Работает в Антимагическом гарнизоне и со Сферой запрещения. Проклятая земля, Плащ отречения и Накидка молчания блокируют заклинания соответствующего уровня. Специализация по соответствующему заклинанию влияет на эффект. В описании артефакта сказано, что заклинания накладываются в начале битвы, а не с первым ходом владельца (баг)						
	**Золотой гусь**	22500	**Разное** + Разное Разное	Реликт Сборный	**Состоит из:**  **Свойства составляющих:** **+2250** к ежедневному доходу золота игрока	В поисках подходящего места для лагеря вы набрели на покинутую башню коллекционера. Большую часть имущества давно растащили мародёры, но вам удалось найти несколько пыльных статуэток домашних животных. Одна из них кажется вам смутно знакомой. Вы стираете пыль с гуся и с удивлением обнаруживаете, что он золотой
Свойства сборника: +4750 к ежедневному доходу золота игрока (суммарно **+7000** вместе со свойствами составляющих)						

Стоит отметить, что по умолчанию Сборные артефакты, Пузырёк с кровью дракона, Клинок Армагеддона и Рог бездны запрещены на случайных картах и не могут попасться ни в каких объектах.

Также по умолчанию запрещены к генерации Хранитель снов, артефакты Сопротивления, Сфера запрещения и Плащ отречения.

На случайных картах есть такое понятие как «**круги артефактов**». Суть в том, что при генерации карты, ГСК сперва размещает все артефакты игры по одному экземпляру и, если ему не хватает артефактов для всех мест (объектов и артефактов на земле за охраной), то он начинает второй круг, т.е. берёт по второму экземпляру каждого артефакта. И так далее. Таким образом, например, если вы обнаружите на карте два одинаковых артефакта, то это значит, что ГСК использовал два круга артефактов и все игровые артефакты присутствуют на карте минимум в одном экземпляре, т.е. наверняка можно найти, например, Книгу магии земли или Меч правосудия.

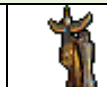
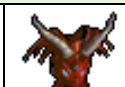
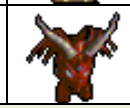
Герои под управлением компьютера всегда знают, какие артефакты есть у противника. В некоторых случаях, например, они могут передумать нападать на героя, если у него есть Сфера запрещения и т.д. Подобные приёмы иногда используются для прохождения авторских карт.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Это интересно! В ресурсах оригинальной игры остались файлы трёх нереализованных Сборных артефактов – Костюм дипломата (Diplomat's Suit), Завязший в нейтральности (Mire of Neutrality) и Железный кулак огра (Ironfist of the Ogre). Эти артефакты по-своему реализованы в **HotA** как Мантия дипломата, Кулон отражения (для Шеи, а не для Груди) и Железный кулак огра.



Внимание! При игре на карте, созданной в Редакторе карт Возрождения Эрафии, сборные артефакты и Клинок Армагеддона некорректно отображаются графически (баг). В самом Редакторе карт эти артефакты недоступны (они появились только в Клинке Армагеддона и Дыхании смерти), но они (кроме Рога изобилия) могут сгенерироваться на месте «Случайного артефакта 4» (Реликта) при загрузке карты в Дыхании смерти. В этом случае на карте приключений будет графически отображаться один артефакт, а при его поднятии герой будет получать другой. Далее представлен перечень таких артефактов.

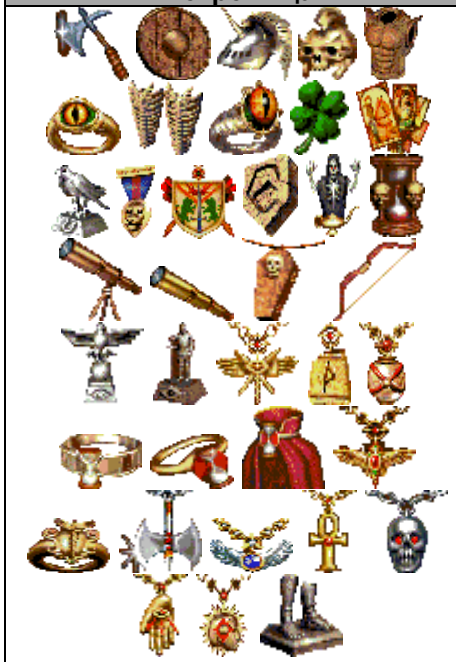
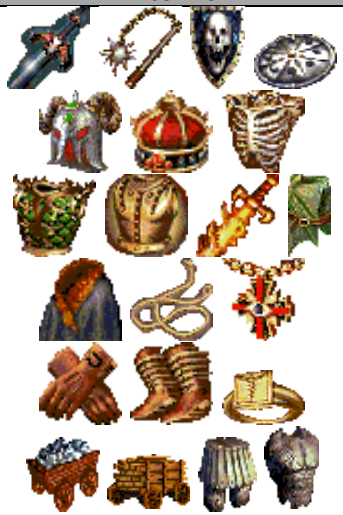
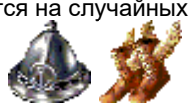
Артефакт на карте													
Получаемый артефакт													

1 – Ящик Пандоры и в Редакторе карт может быть установлен автором. В этом случае невозможно визуально отличить настоящий Ящик Пандоры от Клинка Армагеддона, отображённого Ящиком Пандоры.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

АРТЕФАКТЫ ПО КЛАССАМ

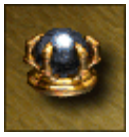
Далее представлена таблица всех артефактов, разделённым по классам, позволяющая лучше ориентироваться при представлении награды, получаемой в определённых объектах на карте.

Сокровища	Малые	Великие	Реликты
 : 	 : 	 :  Не генерируются на случайных картах:  Не генерируются на случайных картах без воды: 	 :  Не генерируются на случайных картах:  Не генерируются на случайных картах:  Не генерируются на случайных картах без воды: 

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

СФЕРА УЯЗВИМОСТИ



Как известно, в игре есть ряд существ, не подверженным действию тех или иных заклинаний или типов магии. Сфера уязвимости нейтрализует большинство способностей всех существ в бою, дающих защиту от заклинаний или сопротивление. Не влияет на защиту от артефактов и на Ауру сопротивления единорогов. Сфера уязвимости полностью нейтрализует навык Сопротивления и его артефакты, а также Защиту от разума, которую даёт Хранитель снов.

Медаль уязвимости нейтрализует Защиту от разума, которую даёт Значок смелости

Однако это описание не совсем полно разъясняет механику действия артефакта.

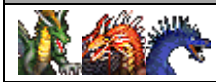
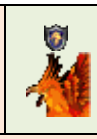
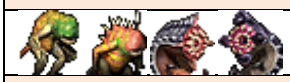
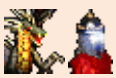
Во-первых, начнем с того, что Сфера действует неодинаково для её владельца и противника:

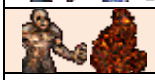
- Владелец Сферы может насылать ранее не работавшие заклинания как на свои, так и на чужие войска.
- Противник также получает возможность насылать ранее не работавшие заклинания, но только на отряды владельца Сферы.

Пример: красный имеет Сферу и нападает на синего. Синий сможет колдовать Ослепление на Титанов противника, но не может Воскресить (Благословить и т.д.) своих Чёрных драконов. Этот же принцип распространяется и на заклинания, колдуемые на свои войска существами (Архангел, Джинн, Чародей и т.д.) – только у носителя они начинают работать там, где не работали.

Плащ отречения и Сфера запрещения, например, действуют одинаково на обе стороны. Правда, по аналогии действует, скажем, Шар постоянства: Снятие заклинаний не действует только на существ владельца.

Во-вторых, из описания может показаться, что при его наличии можно колдовать любые заклинания на любых существ. Но это не так. Существа частично сохраняют иммунитет к некоторым заклинаниям или типам магии. Далее представлена таблица существ, их иммунитетов и иммунитетов при наличии Сферы уязвимости.

Существа	Защита от заклинаний	Защита от заклинаний при наличии Сферы уязвимости
	Защита от магии 1-3 уровня Защита от Яда, Болезни и Окаменения	-
	Защита от магии 1-4 уровня Защита от Яда, Болезни, Окаменения, Паралича, Замораживания и Старости	-
	Иммунитет к Воскрешению, Жертве, Упокоить нежить, Поднять мертвецов	Иммунитет к Воскрешению, Жертве, Упокоить нежить, Поднять мертвецов
	Защита от Магии разума: Ослепление, Гипноз, Бешенство, Забывчивость, Берсерк Иммунитет к Воскрешению, Жертве, Упокоить нежить, Поднять мертвецов Снижение урона от магии	Иммунитет к Печали и Радости (благодаря Нейтральному боевому духу) Иммунитет к Воскрешению, Жертве, Упокоить нежить, Поднять мертвецов Снижение урона от магии
	Защита от Магии разума: Ослепление, Гипноз, Бешенство, Забывчивость, Берсерк	-
 	Защита от Магии огня, включая Волшебную стрелу	Защита от урона Огненного щита
Вся нежить	Иммунитет к Проклятию, Благословению и Ослеплению Защита от Магии разума: Печаль, Радость, Ослепление, Гипноз, Бешенство, Забывчивость, Берсерк Иммунитет к Волне смерти, Воскрешению, Жертве	Иммунитет к Проклятию, Благословению, Ослеплению, Печали и Радости (благодаря Нейтральному боевому духу) Иммунитет к Волне смерти, Воскрешению, Жертве
	Иммунитет к Ослеплению и Окаменению	Иммунитет к Ослеплению и Окаменению
	Защита от магии Защита от Яда, Болезни, Окаменения, Паралича, Старости и Замораживания	Элементали остаются иммунны к магическим способностям (благодаря свойству Элементаль), а драконы – нет

Все элементали	Защита от Магии разума: Ослепление, Гипноз, Бешенство, Забывчивость, Берсерк Иммунитет к Воскрешению, Жертве, Упокоить нежить, Поднять мертвецов	Иммунитет к Печали и Радости (благодаря Нейтральному боевому духу) Иммунитет к Воскрешению, Жертве, Упокоить нежить, Поднять мертвецов
	Защита от Метеоритного дождя	-
	Защита от холода Защита от Замораживания	-
	Защита от молнии и Армагеддона	-
	Защита от Магии разума: Ослепление, Гипноз, Бешенство, Забывчивость, Берсерк Иммунитет к Воскрешению, Жертве, Упокоить нежить, Поднять мертвецов	Иммунитет к Печали и Радости (благодаря Нейтральному боевому духу) Иммунитет к Воскрешению, Жертве, Упокоить нежить, Поднять мертвецов
Боевые машины	Иммунитет к магии, не применимой к боевой машине Защита от Магии разума: Печаль, Радость, Ослепление, Гипноз, Бешенство, Забывчивость, Берсерк	Иммунитет к магии, не применимой к боевой машине Защита от Магии разума: Печаль, Радость, Ослепление, Гипноз, Бешенство, Забывчивость, Берсерк

Из таблицы видно, что Сфера уязвимости снимает именно Защиты от заклинаний, но не врождённые Иммунитеты, имеющиеся у существ благодаря их типу. Т.е. благодаря Сфере уязвимости големы, Гиганты/Титаны, нежить, элементали и Фангармы становятся уязвимы к Магии разума, но все неживые существа из них, остаются защищены от Печали и Радости, т.к. свойство Нейтральный боевой дух никуда не делось. Врождённая способность троглодитов и Песчаных червей сохраняется. Прочие Защиты от магии и отдельных заклинаний полностью нейтрализуются. Свойства боевых машин вообще никак не меняются.

Некоторые особенности:

- **Снятие заклинание** действует всегда и на всех, независимо от иммунитетов, и никак не меняет своего действия в присутствии Сферы уязвимости.
- **Площадные ударные заклинания** и **Армагеддон** владельца Сферы действует на всех существ, а эти же заклинания противника – всех существ владельца и только тех своих существ, на которых он действовал бы и без Сферы, т.е. существа противника сохраняют Защиты.
- **Цепная молния**. Выбор первой цели происходит корректно, т.е. владелец Сферы уязвимости сможет колдовать Цепную молнию, например, на Чёрных драконов противника, но не на своих. А вот вторая и последующие цели уже не вписываются в схему работы артефакта. Независимо от того, кто владелец Сферы, "хвост" цепи наносит урон и его существам, и существам его противника.
- **Огненный щит** никак не изменяется по механике нанесения урона в присутствии Сферы уязвимости. Т.е. существа с Иммунитетом к огню не получают урон от Огненного щита (заклинания или способности Ифрита-султана). По механике наложения Огненный щит подчиняется схеме Владелец – на всех, противник – только на чужих».
- Сфера уязвимости не влияет на действие других **артефактов**, например, Брелка отрицательности или Могущества отца драконов, и не отменяет их иммунитеты.

Это интересно! Со Сферой уязвимости Фениксов можно приносить в Жертву, так как Иммунитет к огню у них пропадает. Однако их способность Восстания из пепла может сработать даже в этом случае, т.е. они могут восстать в некотором количестве после того, как будут убиты Жертвой. Восстание произойдёт не сразу, а в момент, в который к ним должен был бы перейти ход (баг).

Помимо заклинаний героя, Сфера уязвимости влияет и на магические способности существ:

- **Змии** и **Ядовитые змии** получают возможность накладывать Слабость на всех врагов, ранее невосприимчивых к этим заклинаниям.
- **Сказочные драконы** получают возможность накладывать все боевые заклинания на всех вражеских существ. Заклинания Цепная молния, Метеоритный дождь, Огненный шар, Инферно или Кольцо холода работают аналогично заклинаниям героя с особенностями, описанными выше.
- Магические способности существ, схожие с заклинаниями героя, работают аналогично с особенностями, описанными выше.
- Уникальные способности существ никак не изменяют своего действия в присутствии Сферы уязвимости, за исключением драконов (включая Чёрных), имеющих Защиту от магии определённых уровней – они становятся восприимчивы к магическим способностям – Яд, Болезнь, Старость, Окаменение и Паралич.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Антоний Васильев**, vk.com, **Typucm**, heroes.ag.ru, **huMMer**, gdb.diaspora.ru, **Wight**, heroes.ag.ru, **Владимир Мендаль**, vk.com, **Николай Сергеев**, vk.com.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

4.2 Покупка и продажа артефактов

Помимо получения артефактов с карты приключений, герой может купить их на Чёрном рынке или у Торговцев артефактами. Также можно продать артефакты у Торговцев артефактами или Старьевщика.

- Стоимость артефактов на Чёрном рынке составляет 250% от их базовой цены.
- Стоимость артефактов у Торговцев артефактами зависит от количества Рынков во всех городах игрока. При наличии 1 Рынка стоимость покупки артефактов составляет 500% от их базовой цены. При продаже стоимость артефактов составляет 20% от их базовой цены. При увеличении количества Рынков, вплоть до 9, стоимости артефактов меняются по формулам:

Стоимость покупки = 5*Баз. / (1 + (N-1) * 0,25)
Стоимость продажи = Баз. * (1 + (N-1) * 0,25) / 5

где Баз. – базовая цена артефакта; N – количество Рынков у игрока.

Далее представлена таблица стоимости артефактов, в зависимости от количества Рынков у игрока, где за 100% (х 1) принята базовая цена.

Операция	Количество Рынков у игрока								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
Покупка	500%	400%	х 10/3	х 20/7	250%	х 20/9	200%	х 20/11	х 5/3
Продажа	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%

Округление вверх с точностью до 1 золота.

- Стоимость продажи артефактов Старьевщику составляет **50%** от их базовой цены.

Нельзя продавать Боевые машины и Книгу заклинаний с Куклы героя.

Для того, чтобы узнать стоимость покупки артефакта за другие ресурсы, нужно поделить стоимость в золоте на **250** – для ртути, серы, кристаллов и самоцветов, или на **125** – для древесины и руды. Округление вниз, но не менее 1.

Для того, чтобы узнать стоимость продажи артефакта за другие ресурсы, нужно поделить стоимость в золоте на **500** – для ртути, серы, кристаллов и самоцветов, или на **250** – для древесины и руды. Округление вверх, но не менее 1.

Грааль или Книгу заклинаний из Рюкзака героя можно продать за 1 золото или 1 единицу любого другого ресурса. Свитки с заклинанием продаются, как и обычные артефакты.

По умолчанию на Чёрном рынке и у Торговцев артефактами не могут продаваться Сборные артефакты, а также Пузырёк с кровью дракона, Клинок Армагеддона и Рог бездны.

Нельзя продать артефакт Торговцу артефактами из слота Разное 5 – он не отображается в диалоговом окне (баг).

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

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

4.3 Типы использования артефактов

Для эффективной игры против сильного противника очень важно не только наличие артефактов у героя, но и умение ими распоряжаться. Практически все артефакты в той или иной ситуации дают хороший бонус герою или его армии, но проблема в том, что герой может одновременно использовать только 14 из них, а большинство слотов могут быть заняты только одним артефактом определённого типа. Вследствие этого часто возникает выбор между несколькими хорошими артефактами.

Опытные игроки знают, как грамотно манипулировать отдельными артефактами и целыми их наборами, чтобы получить максимальную выгоду. В первую очередь все артефакты можно разделить на 3 категории:

- Боевые артефакты – те артефакты, которые дают бонус герою в битвах.
- «Пижамы» – артефакты, которые дают бонус в начале дня и дальше не играют никакой роли.
- «Трико» – артефакты, которые дают бонус только в течение хода и при передвижении.

Боевые артефакты

В эту категорию относятся все артефакты, дающие бонус к первичным или вторичным навыкам, к боевому духу или удаче, к скорости или здоровью существ, к длительности, силе заклинаний, а также разрешающие или запрещающие колдовать магию. Однако всё равно некоторые из них являются ситуативными и необходимо знать их особенности:

- **Дух уныния**, **Кольцо подавления**, **Устрашающая маска** и **Кулон разорения** – можно не брать в бой против нежити, големов или элементалей. А Дух уныния – также при уверенности, что ваш боевой дух в бою будет положительным и намного выше боевого духа противника.
- **Амулет гробовщика**, **Сутана вампира**, **Сапоги мертвеца и Плащ короля нежити** – действуют по окончании битвы, если у героя имеется навык Некромантия и место в армии для поднимаемых существ.
- **Колье нейтрализации**, **Одеяние равновесия**, **Сапоги противодействия** и **Кулон отражения** – понадобятся герою только в битве против вражеских героев, имеющих Книгу заклинаний и ману, или против существ, умеющих колдовать.
- **Амулет затмения**, **Печать заката** и **Латы гаснущих светил** – понадобятся герою только в битве против героев с Книгой заклинаний и высокой силой магии, способных колдовать.
- **Птица восприятия**, **Бдительный страж** и **Символ знаний** – дают бонус герою только при наличии навыка Орлиный глаз и понадобятся только в битве против вражеских героев, имеющих заклинания, которые герой не знает.
- **Эльфийский вишнёвый лук**, **Тетива из волоса гривы единорога** и **Стрелы с перьями ангела** – дают бонус герою только при наличии навыка Стрельбы. Также, очевидно, что эти артефакты, **Золотой лук** и **Лук снайпера** бесполезны, если в вашей армии нет стрелков.
- **Медаль чиновника**, **Кольцо дипломата** и **Лента посла** – понадобятся только в битве против героя, от которого есть возможность откупа (у него нет Оков войны и у вас достаточно золота). **Мантия дипломата** также применяется в этих условиях, но позволяет сбегать и откупаться и от существ без героя.
- **Плащ отречения** и **Сфера запрещения** – полезны не прокаченным по магической части героям или в битве против сильного мага. С Плащом ваш герой также сможет использовать только заклинания 1 и 2 уровня. **Накидка молчания** наоборот, поможет защититься от слабых магических героев или от низкоуровневых массовых заклинаний.
- **Шар постоянства** – полезен не только против героев, но и против змиев.
- **Кольцо забвения** – полезно против Вампиров-лордов, Властителей пропасти, Архангелов, героев с Воскрешением, Поднять мертвецов или Жертвой. Но оно вредно и вашему герою.
- **Рог бездны** – пригодится в битвах только против живых существ.
- **Хранитель снов** – пригодится не только против героев, но и против единорогов или Фангармов, т.к. он даёт защиту от Магии разума.

Значок смелости – пригодится не только против героев, но и против единорогов, т.к. он даёт защиту от Магии разума

Артефакты-пижамы

В эту категорию относятся те артефакты, которые не нужно постоянно носить героем или использовать в битве. Для получения их бонуса достаточно лишь надеть их на героя перед завершением хода, и снять после начала следующего. Конечно, такая махинация безопасна только в том случае, когда герою нет угрозы нападения противника во время ночёвки. К таким артефактам относятся:

- **Брелок маны**, **Талисман маны**, **Мистическая сфера маны** и **Колодец волшебника** – восстанавливают ману героя к началу нового дня.
- **Перчатки всадника**, **Сапоги-скороходы**, **Ожерелье морского пути**, **Шляпа морского капитана** и **Шляпа адмирала** – дают бонус к запасу хода героя в начале дня. После их можно смело снимать с героя.
- **Плащ бесчисленных кристаллов**, **Кольцо драгоценных камней**, **Неиссякаемая склянка ртути**, **Кольцо неисчерпаемой серы**, **Неистощимая телега руды**, **Неистощимая телега древесины**, **Бездонный кошель золота**, **Бездонная сумка золота**, **Бездонный мешок золота**, **Рог изобилия** и **Золотой гусь** – добавляют ресурсы в казну королевства уже к началу вашего хода.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- **Ноги легиона**, **Поясница легиона**, **Туловище легиона**, **Руки легиона**, **Голова легиона** и **Статуя легиона** – пригодятся только в конце 7-го дня, и к началу 1-го уже дадут дополнительный прирост, если герой находится в городе. Помимо прироста от своих составляющих, Статуя легиона также даёт бонус прироста в 50% даже если не находится в городе. Одинаковые части легиона у одного героя в городе не суммируют свои эффекты, т.е. действует только одна. Но если одинаковые части легиона находятся у разных героев в городе (герой-гость и гарнизонный герой), то действовать будут обе.
  При снятии/надевании артефактов легиона или сборке/разборке Статуи легиона в городе, численно не изменяется прирост существ, отображаемый в левом-нижнем окне, пока вы не смените экран – зайдёте/выйдете в жилище существ, Гильдию магов, Управу, Форт или не перезайдёте в город (баг). Окна Рынка, Кузницы, Хранилища ресурсов и Храма Грааля не считаются сменой экрана.
- **Артефакты**, добавляющие **знания** полезно одевать, когда герой пополняет ману при ночёвке в городе, а также, если текущая мана равна максимуму и необходимо этот максимум повысить, чтобы получить восстановление маны на следующий день. При снятии/надевании таких артефактов в окне героя, численно не изменяется максимум маны, отображаемый через «/», пока вы не перезайдёте в это окно (баг).

Артефакты-трико

В эту категорию можно отнести те артефакты, которые герою необходимо иметь на себе, чтобы получать их бонус в течение всего хода. Однако эти артефакты не нужны ни в битве, ни при ночёвке:

- **Телескоп** и **Подзорная труба** – открывают дополнительную территорию при движении героя.
- **Шляпа морского капитана** и **Шляпа адмирала** частично относятся в эту категорию, так как дают герою заклинания Вызвать и Затопить корабль, а также защищают от потерь войск (если их больше 1) при прохождении через Водоворот. Шляпа адмирала также позволяет не тратить ход при посадке и высадке с корабля.
- **Шляпа заклинателя** и **Книги магии огня/воды/воздуха/земли** частично относятся в эту категорию, если вы их используете только для возможности применения Двери измерений, Полёта, Хождения по воде и/или Городского портала.
- **Крылья ангела** и **Сапоги левитации** позволяют герою ходить через преграды и воду. Крылья ангела и **Сапоги странника** также убирают штраф за движение по некоторым типам земли.
- **Мантия дипломата** увеличивает силу армии героя в глазах нейтральных монстров (при определении их желания присоединиться или убежать) и Гильдии воров в 3 раза. А также позволяет сбежать или откупиться с поля боя в первом раунде после использования заклинания.

Также стоит отметить следующее:

- **Артефакты**, добавляющие **знания** полезно одевать, когда герой пополняет ману вне города (посещение Колодца магии, Магического ручья и т.д.).
- **Сапоги скорости** и **Перчатки всадника** полезно снимать перед посадкой в корабль, имея Шляпу адмирала. Это приведёт к увеличению запаса хода героя на воде. При высадке же наоборот – полезно надеть эти артефакты. Именно с этим связан один из самых серьёзных багов в игре, позволяющий получать бесконечно большое количество очков хода из ниоткуда.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Сергей Назаров**, vk.com.

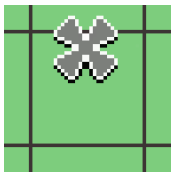
4.4 Грааль и его получение



Грааль – единственный игровой элемент, который нельзя отнести однозначно в какую-либо группу, потому как Грааль сам по себе не имеет строго фиксированного набора свойств. Сам по себе Грааль является артефактом, присутствующим на карте в единственном экземпляре. Он получается героем особым образом и переносится в Рюкзаке. После того, как герой принесёт его в какой-либо город и согласится оставить его там, построив Храм Грааля, он работает как обычное городское строение с уникальными свойствами для этого типа города.

КАК НАЙТИ ГРААЛЬ

Грааль невидим на карте приключений (закопан). Чтобы узнать, где находится клетка Грааля, нужно открыть специальную карту-загадку, показывающую примерную местность с расположением, отмеченным крестом.



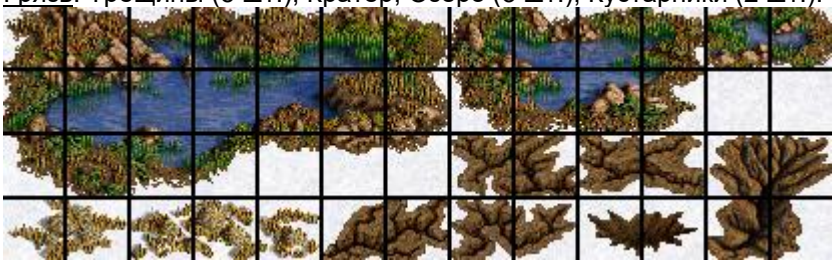
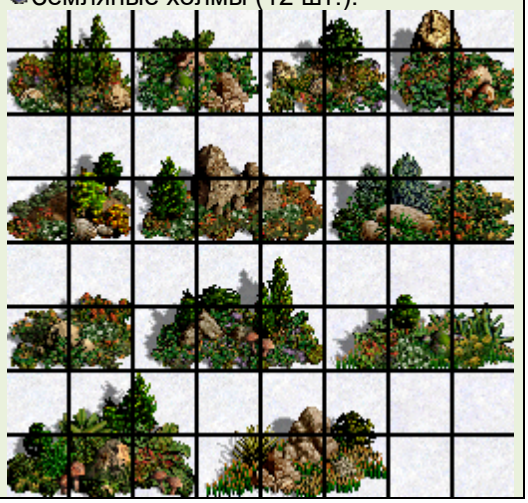
Чтобы открыть карту-загадку, скрытую частями паззла, необходимо посетить все Обелиски на карте, по мере посещения которых карта будет постепенно открываться. Часто бывает так, что крестик становится виден до момента открытия всей карты. В данном случае необходимости посещать оставшиеся Обелиски нет.

Если автор карты установил Обелиски, но не размесил Грааль, то он будет размещён автоматически в случайном месте.

Внимание! В случае участия в offline-турнирах, которые проводятся на игровых ресурсах, правила запрещают откапывать Грааль до момента полного открытия карты, даже если его месторасположение уже известно.

Карта-загадка своя для каждого игрока, но счётчик посещённых Обелисков у союзников один. Т.е. посещение союзником Обелиска открывает и часть вашей карты-загадки. Так как расположение кусочков паззла у разных городов различно, то один Обелиск у союзников открывает разные части карты, если они играют за разные города.

Иногда обнаружить местоположение Грааля даже по открытой карте-загадке очень сложно, так как на ней не отображаются многие элементы (в основном – добавленные в **AB** и позже):

Неотображаемые элементы
Все объекты, доступные для посещения героем, включая подбираемые
Города, герои и существа на карте
Дороги, Реки, Дельты рек
Попутные ветры и накладные ландшафты
Декорации вкладки Разное: Мосты (2 шт.), Заборы (6 шт.), Стена (33 шт.), Лестница (5 шт.), Стела (3 шт.), Колонны (15 шт.), Развалины (5 шт.), Водопады (3 шт.), Огонь (9 шт.), Сожжённая постройка (3 шт.), Разрушенный острог, Разрушенный фонтан (2 шт.), Разрушенное здание (2 шт.), Животные (Курица, Петух, Свинья), Бочки (2 шт.), Верёвка (2 шт.), Ящик, Ящики (4 шт.), Мешок (2 шт.)
Овраг (Пласт породы), Яма (Нора) – на любом ландшафте: 
Грязь: Трещины (5 шт.), Кратер, Озеро (3 шт.), Кустарники (2 шт.):  Земляные холмы (12 шт.): 

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

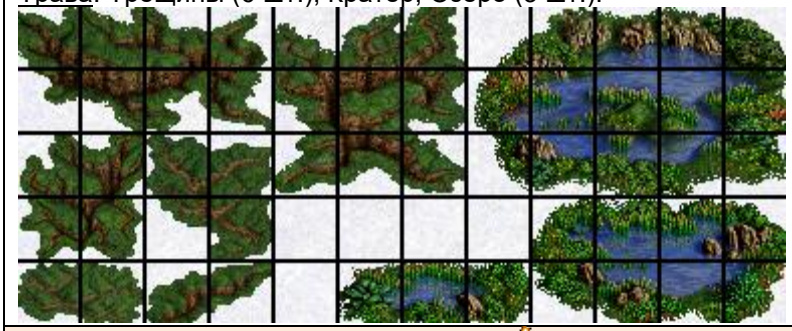
Песок: Кратер, Песчаная дюна (3 шт.), Челюсть, Кости (4 шт.), Брошенная лодка (2 шт.):



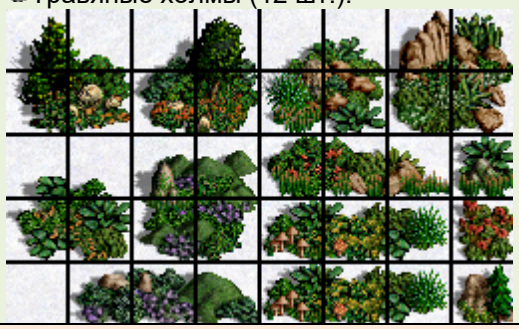
Необитаемые холмы (12 шт.):



Трава: Трещины (6 шт.), Кратер, Озеро (3 шт.):



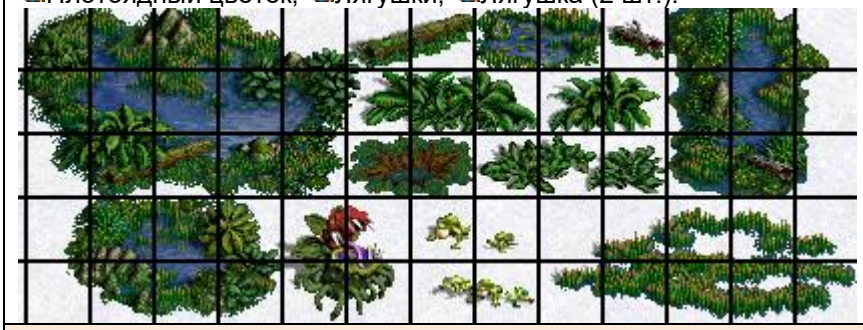
Травяные холмы (12 шт.):



Снег: Кратер, Замёрзшее озеро (3 шт.), Новые Холмы (4 шт.):



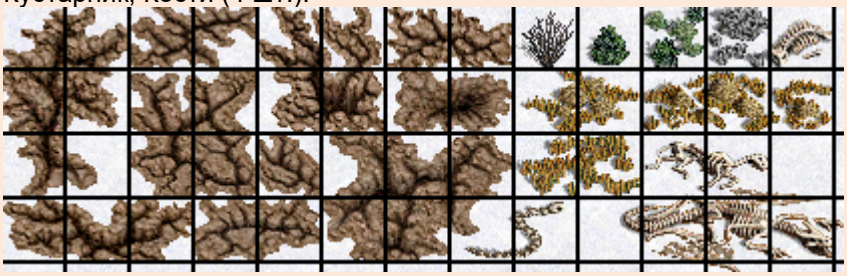
Болото:
Кратер, Озеро (4 шт.), Тростник, Растение (3 шт.), Бревно (2 шт.), Плотоядный цветок, Лягушки, Лягушка (2 шт.):



Болотные листья (11 шт.):



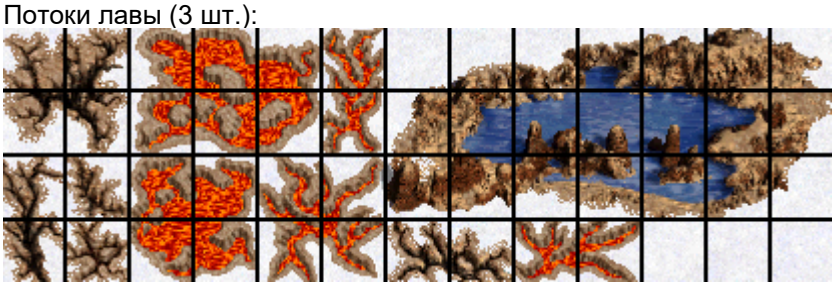
Камни: Трещины (9 шт.), Кратер, Кустарник (6 шт. из 9), Новый Кустарник, Кости (4 шт.):



Дикие холмы (12 шт.):



Подземный: Трещины (5 шт.), Озеро (1 шт. из 3), Озеро лавы (2 шт.), Потоки лавы (3 шт.):



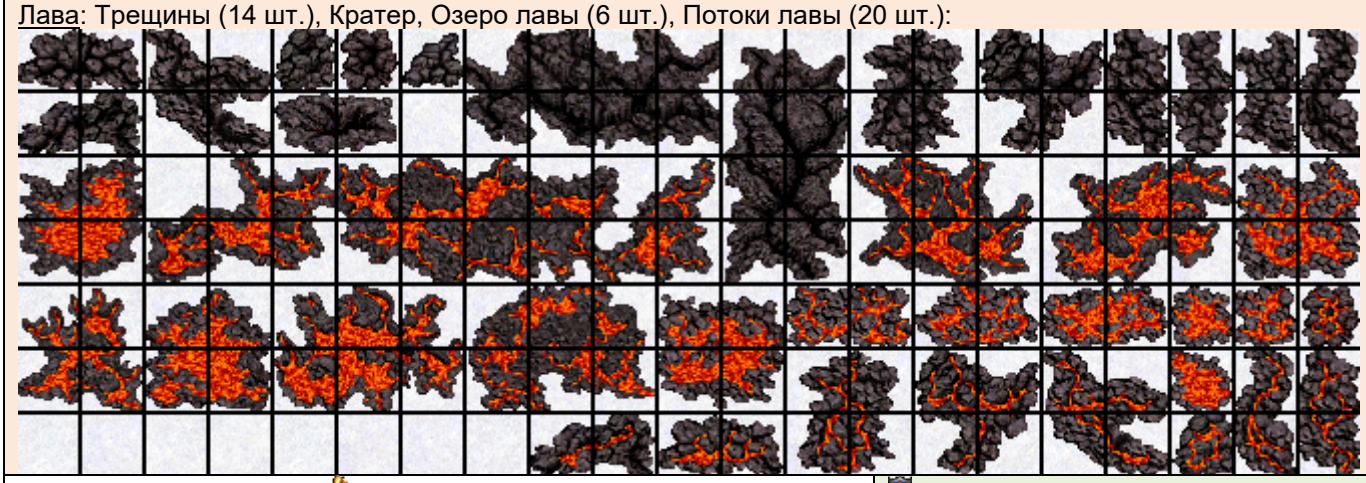
Подземные скалы (12 шт.)



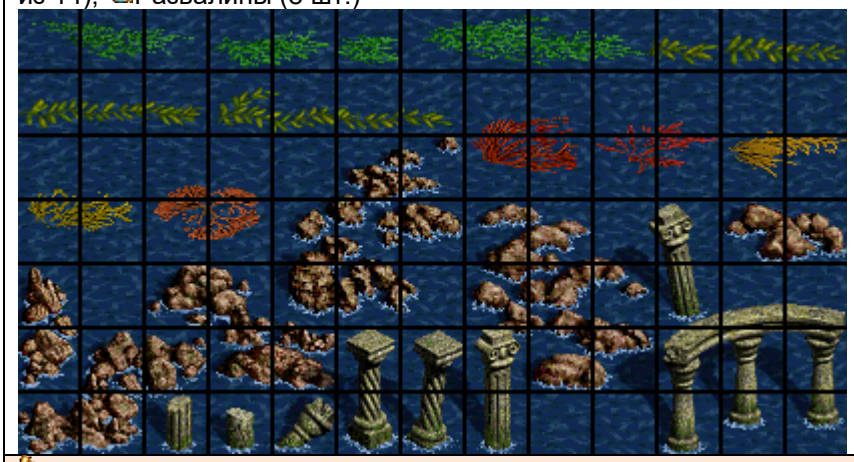
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

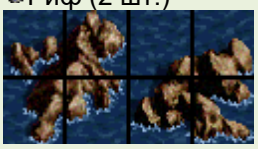
Лава: Трещины (14 шт.), Кратер, Озеро лавы (6 шт.), Потоки лавы (20 шт.):



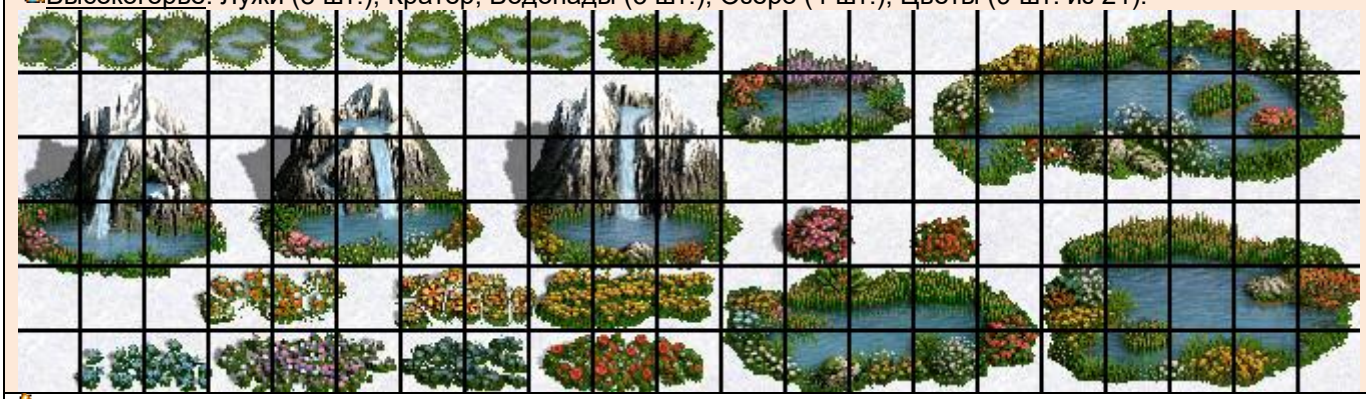
Вода: Водоросли (7 шт.), Цветные водоросли (5 шт.), Рифы (7 шт. из 14), Развалины (8 шт.)



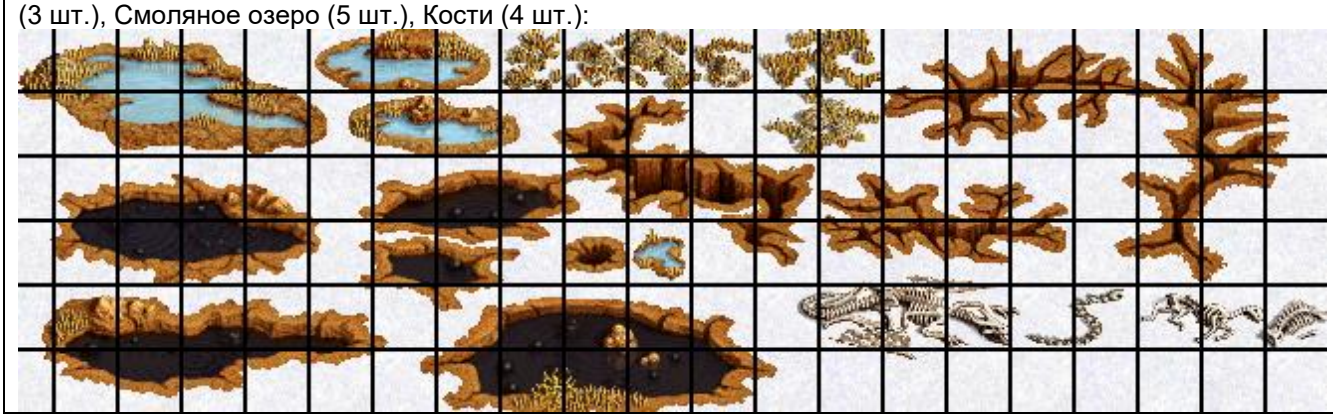
Риф (2 шт.)



Высокогорье: Лужи (8 шт.), Кратер, Водопады (3 шт.), Озеро (4 шт.), Цветы (9 шт. из 21):



Пустоши: Известняковые лужи, Кустарник (4 шт. из 6), Трещины (3 шт.), Каньон (2 шт.), Известняковое озеро (3 шт.), Смоляное озеро (5 шт.), Кости (4 шт.):



Карта-загадка имеет размер 19*17 клеток, с центром по координатам 10;9. Грааль случайным образом может быть закопан в радиусе 2 клеток от центра карты-загадки, включая диагонали, т.е. в квадрате 5*5 клеток. Грааль не может быть закопан ближе, чем в 9 клеток от края карты.

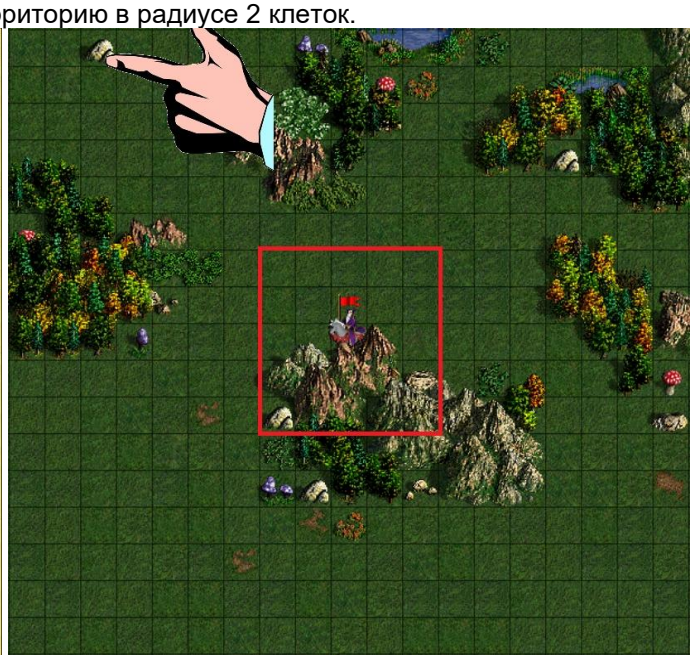
Чтобы найти местность с карты-загадки, необходимо увидеть на открытой её части какой-либо «примечательный объект» или характерный ландшафт. Например, кусок скалы или остров. После этого нужно найти этот объект на карте приключений и прибыть в его окрестности своим героем.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Если карта-загадка открыта полностью, то найти местность и клетку Грааля не составляет особого труда. Но вот, если открыта только часть карты и, тем более, не видно крестика, можно использовать так называемый «Метод пальца», предложенный пользователем **vvaza** для поиска центра карты-загадки.

Согласно этому Методу нужно открыть карту-загадку, ткнуть пальцем в монитор по тому самому «примечательному объекту» и оставить палец на этом месте (см.слайд 1 ниже). После этого выйти из окна карты-загадки на карту приключений и походить героем так, чтобы «примечательный объект» на карте приключений оказался прямо под пальцем на мониторе (см.слайд 2 ниже). Место, где оказался герой, является центром карты-загадки. Можно начинать окапывать территорию в радиусе 2 клеток.





КАК ПОЛУЧИТЬ ГРААЛЬ

Получить Грааль можно только встав на клетку его расположения, и произведя специальное действие – раскопку. В день, когда герой прибыл на место, выкопать Грааль он не может, для этого нужен полный запас хода. После раскопок Вы получите сообщение о том, что Грааль успешно выкопан. Сам же он появится в Рюкзаке героя, который вёл раскопки. Однако для этого в Рюкзаке должно быть хотя бы одно свободное место.



В меню Опции приключений



Кнопка на панели HD-мода

На самом деле в игре всё-таки можно выкопать Грааль в тот же день, в который герой перемещался. Возможность раскопок определяется от запаса хода, вычисляемого в момент попытки раскопок, а не от запаса хода героя на начало дня. Т.е. текущий запас хода сравнивается с расчётным на данный момент. Например, если герой с Фениксом (запас хода в начале дня равен 2000 очков) сделал 5 шагов по прямой (-500 очков хода), а затем при помощи другого героя обменял Феникса на Гнома, то он сможет копать, т.к. расчёт запаса хода при раскопках будет вестись от Гнома (запас хода равен 1500 очков). Однако текущий запас хода и расчётный должны совпадать с точностью до 1. Аналогичный трюк можно провернуть, имея, например, Перчатки всадника, которые позволят сделать несколько шагов, а затем можно будет снять их и произвести раскопки. Иногда требуется зайти, например, в окно героя или какого-нибудь города, чтобы запас хода пересчитался. Применение этого приема требует досконального знания принципов логистики, однако, тем не менее, в Мануале указано, что копать Грааль в тот день, когда герой двигался нельзя. Во многих турнирах и сообществах данный приём считается багом и запрещён.

Это интересно! Возможность «Копать» имеет и вторую игровую функцию. Дело в том, что высадка с корабля на сушу невозможна на клетке карты, на которой располагается Яма, оставленная после раскопок. Таким образом в определённых ситуациях можно окопать весь берег и заблокировать высадку противника на сушу в этом месте. Можно просто поставить ненужного на данный момент героя на берегу – противник не сможет высадиться в эту клетку, а также не сможет напасть – нападение из корабля на берег невозможно. Также высадиться на берег нельзя, если там размещено Событие, даже единоразовое и уже активированное.

На любой земле, кроме воды и раскопанной (Яма), можно определить, есть ли Событие на клетке или нет, по клику ПКМ. Если информационное окно показывает «Можно копать» – События нет, если просто «Трава», «Болото» и т.д. (тип земли) – есть Событие.



Нельзя копать, находясь на центральной клетке Моста (см.справа).

Если Грааль находится на клетке Ямы, то его невозможно выкопать.

Внимание! При наличии на карте 65534 объектов перестают появляться Ямы при раскопках (исправлен баг переполнения).

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

КАК ПОСТРОИТЬ ХРАМ ГРААЛЯ

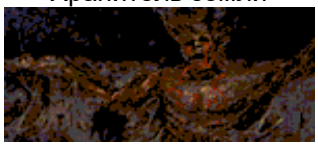
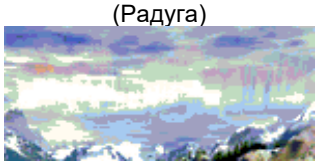
Если вы определились, в какой из своих городов хотите доставить Грааль, то тогда вам остаётся принести его в этот город и зайти в городскую управу (Капитолий, Муниципалитет или Префектура). После подтверждения вашего намерения об установке Грааля, в этом городе появится новое строение – Храм Грааля. В этот день никаких других построек в этом городе уже сделать будет нельзя. Однако если у вас имеется необходимость что-либо строить, тогда на вопрос об установке Грааля вы должны ответить «Нет», после этого построить что вам необходимо в городе. Если вы выйдете и опять войдете в управу, вам опять предложат установить Грааль – теперь смело ставьте!

Это интересно! В Героях II имелся баг, из-за которого покупка корабля в городской Верфи считалась строительством, и после неё в этот день в городе нельзя было ничего строить. Однако наоборот, сначала построить здание, а затем купить корабль – было можно. Данный баг исправлен в Героях III, но появился баг с Граалем, работающий по этой же схеме – после возведения Храма Грааля в этот день в городе нельзя ничего строить, однако наоборот, сначала построить здание, а затем Храм Грааля – можно.

Если герой, имеющий выкопанный Грааль в Рюкзаке, проиграет бой, откупится или сбежит с поля боя, то Грааль у него не сохранится при повторном найме в Таверне, и пропадёт. Однако Грааль не пропадёт, если героя просто уволить и нанять снова (правда это сложно сделать). Если герой имеет в рюкзаке 2 или более Граалей по замыслу автора карты, то при проигрыше битвы, откупе или побеге с поля боя, пропадёт только один из них.

Помимо свойств, зависящих от типа города, Храм Грааля имеет фиксированные свойства – после установки он приносит в казну игрока 5000 золота ежедневно, а также увеличивает на 50% прирост существ в замке, где он установлен.

Уникальные свойства Храма Грааля, в зависимости от типа города:

Замок	Оплот	Башня	Инферно
Колосс  +2 к боевому духу всех дружественных героев	Хранитель духа  +2 к удаче всех дружественных героев	Небесный корабль[1]  Открывает всю карту. +150 к мане героя при обороне	Огненное божество (Бог огня)  Каждая неделя становится Неделей беса
Некрополис	**Темница**	**Цитадель**	**Крепость**
Темница душ  +20% к навыку Некромантии всех героев игрока	Хранитель земли  +12 к силе магии героя при обороне	Памятник полководцам (Памятник богам войны)  +20 к атаке героя при обороне	Плотоядное растение  +10 к атаке и защите героя при обороне
Сопряжение	**Причал**	**Фабрика**	**Кронверк**
Северное сияние[2] (Радуга)  Позволяет героям изучить все игровые заклинания	Путеводная звезда  Любой тип земли становится родным для всех существ Причала на карте	Громоотвод[3]  В каждом бою игрока в начале первого хода любого из существ героя автоматически бьёт врагов молнией	Духи Праотцев  +20 к защите героя при обороне

1 – Небесный корабль открывает всю карту приключений, включая подземелье, в момент строительства или захвата города, и не обновляется ежедневно, т.е. вражеские Вуали тьмы продолжат скрывать карту со следующего хода. В описании Небесного корабля сказано, что он увеличивает Знания героя на 15, однако герой получает именно 150 маны, т.к. эффект не зависит от навыка Интеллект (баг описания). В бою при осаде Башни с Небесным кораблём, герой-защитник сначала расходует дополнительную ману от Грааля, а затем свои основные. После битвы вся оставшаяся дополнительная мана не сохраняется.

2 – Северное сияние позволяет героям изучить в этом городе все игровые заклинания, кроме Грома титана, запрещённых на карте и для этого города, если они не отмечены как обязательные. Для изучения заклинаний нужно наличие в городе Гильдии магов соответствующего уровня, а также соответствующего уровня Мудрости у героев.

Радуга позволяет изучить даже запрещённые на карте заклинания, кроме Грома титана и запрещённых для города. Для изучения всех заклинаний нужно наличие в городе хотя бы Гильдии магов 1 уровня. В ранней версии **AB** (до v.2.2) и **SoD** (до v.3.2) Радуга давала, в том числе и Гром титана, а также обучала заклинаниям героев, не имеющих соответствующий уровень Мудрости (баги)



Все слоты заклинаний в Гильдии магов при возведённом Северном сиянии заменяются особыми свитками, при клике на которые отображается описание Грааля. Исследование заклинаний невозможно.

3 – В любой битве любого героя игрока-владельца города с Граалем (но не союзника), Громоотвод наносит **7*(4+N)** урона (анимация Цепной молнии) всем существам и боевым машинам в армии противника, где N – количество строений в городе с Громоотводом. В данном случае строением считается здание, имеющее отдельное окошко в меню строительства и отдельное изображение на экране города. Улучшения одного строения не учитываются, а Рынок и Хранилище ресурсов являются разными строениями. Всего в Фабрике доступно 20 строений, включая Грааль, поэтому максимальный урон Громоотвода может достигнуть 168 единиц урона по каждому отряду противника. Кулон отрицательности даёт защиту от Громоотвода. От урона Громоотвода защищены существа с Защитой от молнии (Земляной элементаль и Элементаль магмы). Игнорирует любой запрет на колдовство или Защиту от магии. На урон влияет Сфера небесного свода, уязвимость Воздушных элементалей и Элементалей шторма, Волшебство у героя и специализация на нём, а также снижение урона от магии по големам. Урон Громоотвода срабатывает в начале первого хода любого из существ игрока-владельца и раньше любого колдовства от артефактов или способностей существ.

В случае потери города, в котором установлен Храм Грааля, его действие прекращается для вас до момента, пока город не вернёте себе обратно.

Храм Грааля можно установить и в городе союзника, если вы, например, Некромант и хотите постоянные недели Бесов, а у вас нет своего Инферно.

На союзников также распространяются эффекты Храма Грааля Башни, Сопряжения, Темницы, Цитадели, Крепости и Причала. Не распространяются эффекты Грааля Замка, Оплота, Некрополиса и Фабрики.

Если город с Граалем нейтрален и не принадлежит ни одному из игроков:

- Колосс, Хранитель духа, Памятник полководцам, Плотоядное растение и Духи Праотцев не повышают боевой дух, удачу, атаку и защиту существ без героя, охраняющих город
- Небесный корабль открывает всю карту для игрока в момент захвата города
- Огненное божество делает каждую неделю неделей Беса
- Путеводная звезда даёт бонус родной земли всем существам Причала на карте
- Громоотвод не бьёт молнией при осаде нейтрального города.

Полезно знать, что при расчёте очков за пройденную карту, не имеет значение, установлен Грааль в каком-либо городе или нет – достаточно просто его выкопать, чтобы очки зачислились.

КАРТЫ-ЗАГАДКИ РАЗНЫХ ГОРОДОВ

Каждый игровой город имеет свою карту-загадку, отличающуюся графически и расположением кусочков паззла. Тип карты-загадки определяется типом стартового города. Если стартовых городов несколько, то тип карты-загадки определяется случайно и не меняется при рестарте.

Если стартового города нет, то тип карты-загадки определяется по стартовому герою. Если стартовых героев несколько, то тип определяется по первому герою в списке героев. Очерёдность героев (колонка под мини-картой) определяется следующей последовательностью: герои Замка, Оплота, Башни, Инферно, Некрополиса, Темницы, Крепости, Цитадели, Сопряжения, Причала, Фабрики и Кронверка. Причём герои-воины имеют больший приоритет, чем герои-маги одного и того же города.

Каждая карта-загадка имеет 48 частей, а на карте может быть максимум 48 Обелисков. Каждый Обелиск открывает одну или несколько (если всего обелисков на карте менее 48) частей карты-загадки в определённой последовательности. В большинстве случаев крестик расположения Грааля находится под 46-48 частями карты-загадки.

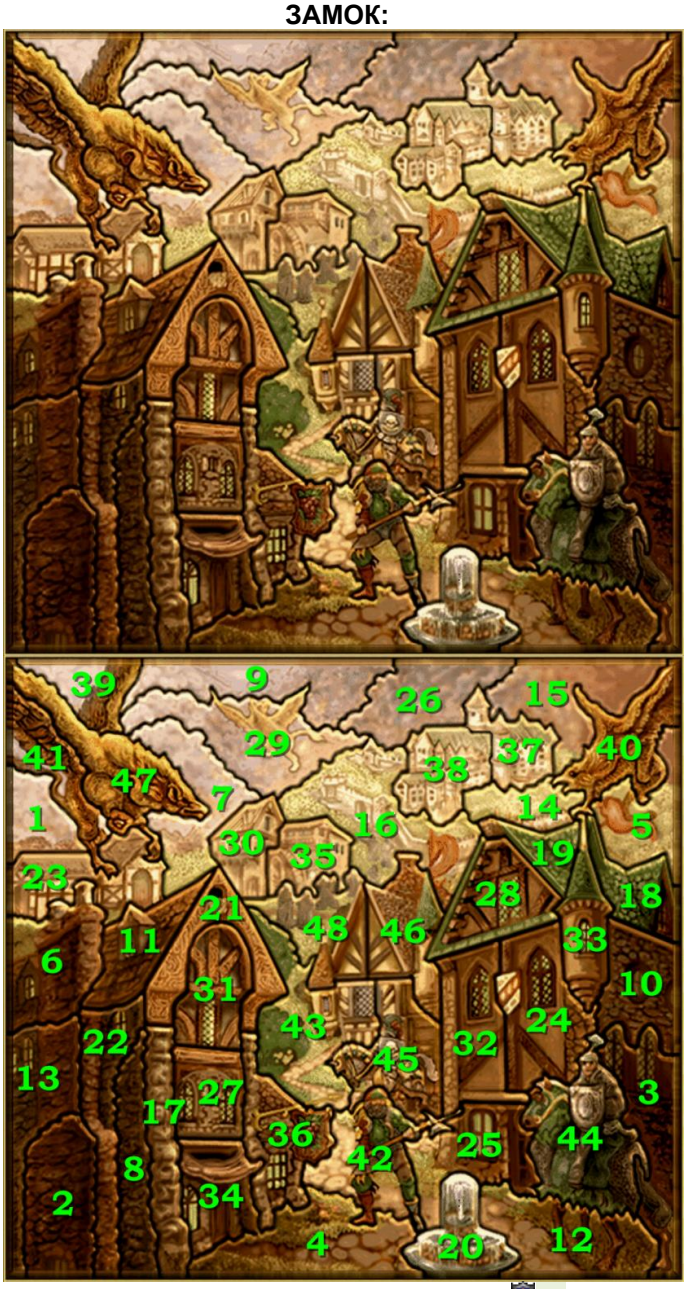
Существует один тонкий баг, связанный с картой-загадкой. Чтобы его использовать необходимо иметь хороший слух. Дело в том, что при закрытии окна карты-загадки, когда местоположение Грааля находится на скрытой Террой Инкогнита территории, можно слышать звуки объектов, находящиеся в этой местности, и таким образом можно получить информацию о закрытой от вас территории.

Внимание! Маркер местоположения Грааля на карте-загадке сдвинут на 1 пиксель вправо, что может быть довольно критично для некоторых карт городов, ведь этот пиксель может не попадать в открытую часть карты-загадки (или наоборот попасть в другую).

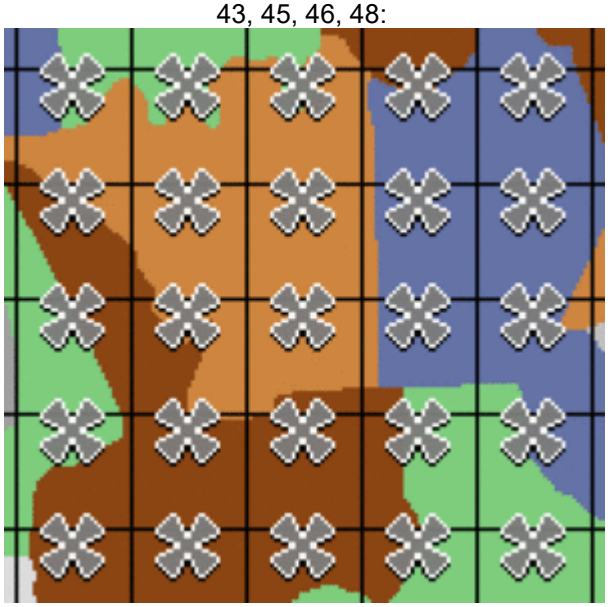
Далее представлены карты-загадки для разных городов и порядок открытия их частей.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

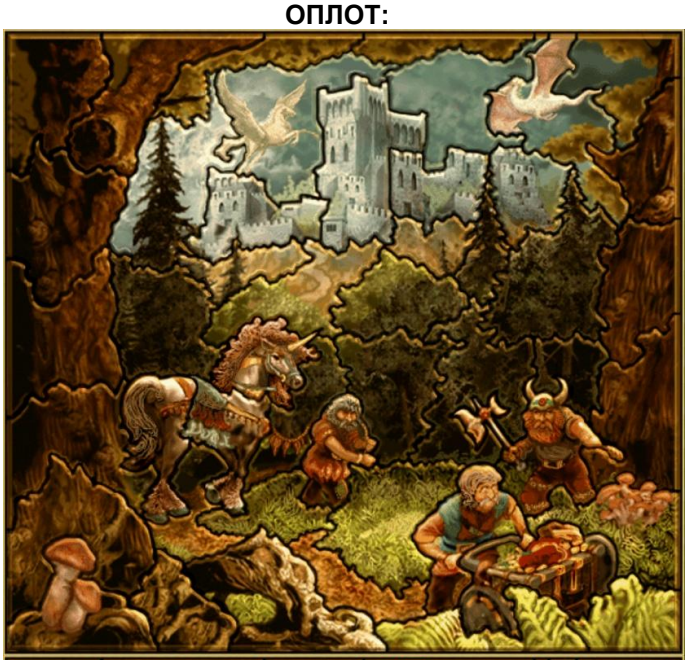
ЗАМОК:



Грааль находится под плитками 16, 21, 28, 30, 35, 43, 45, 46, 48:

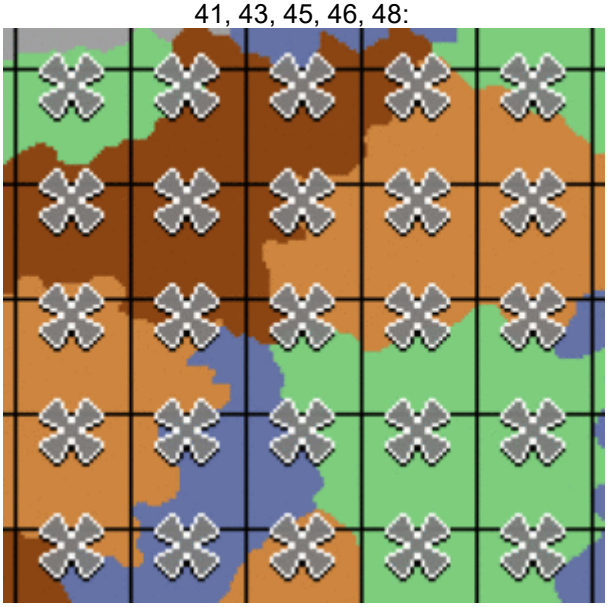


ОПЛОТ:



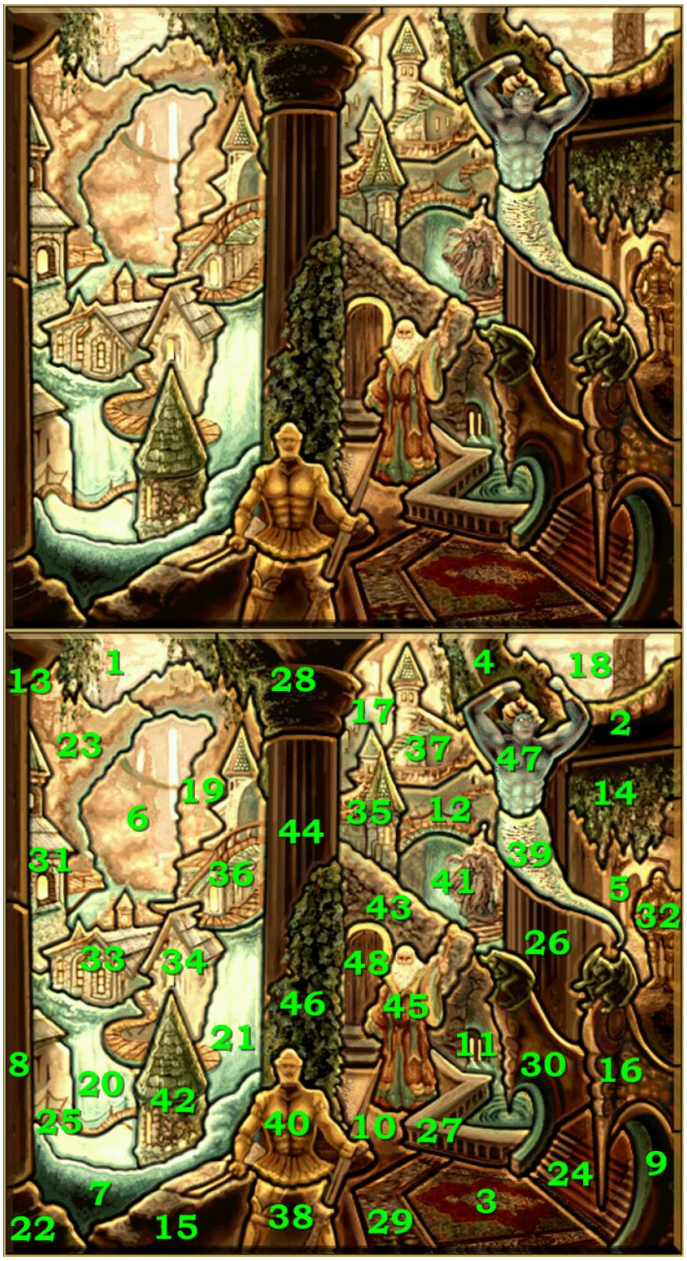


Грааль находится под плитками 25, 29, 31, 39, 40, 41, 43, 45, 46, 48:

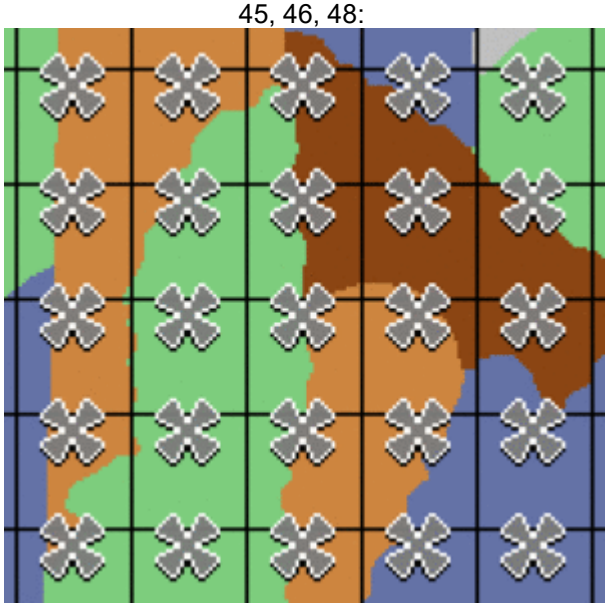


FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

БАШНЯ:



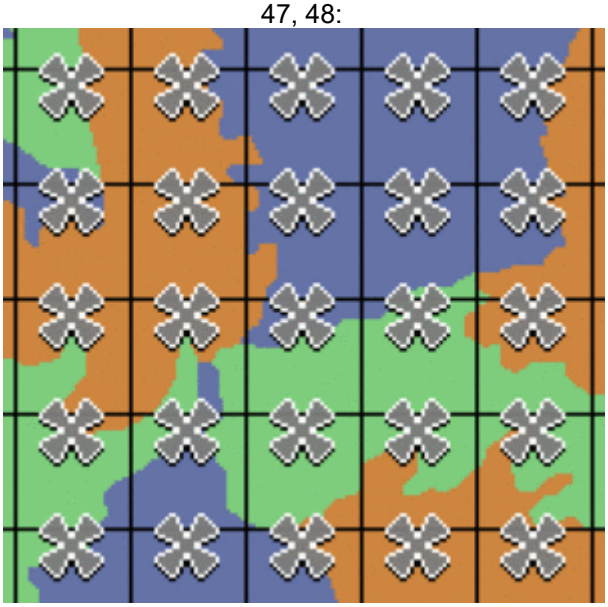
Грааль находится под плитками 21, 35, 36, 41, 43, 44, 45, 46, 48:



ИНФЕРНО:



Грааль находится под плитками 16, 36, 40, 41, 43, 45, 47, 48:

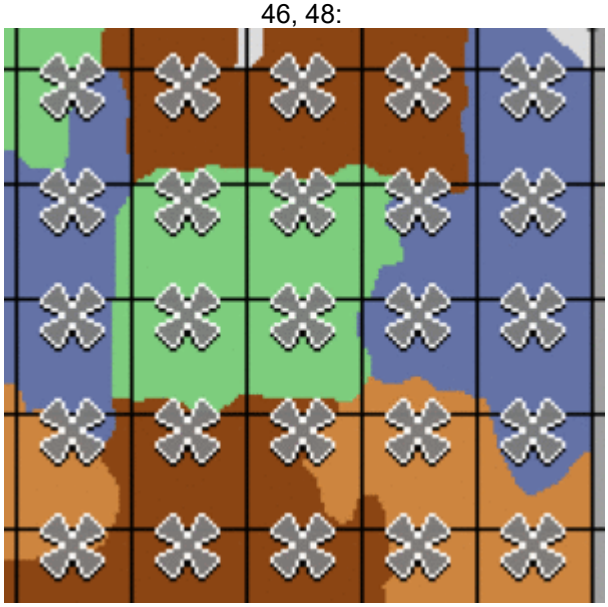


FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

НЕКРОПОЛИС:



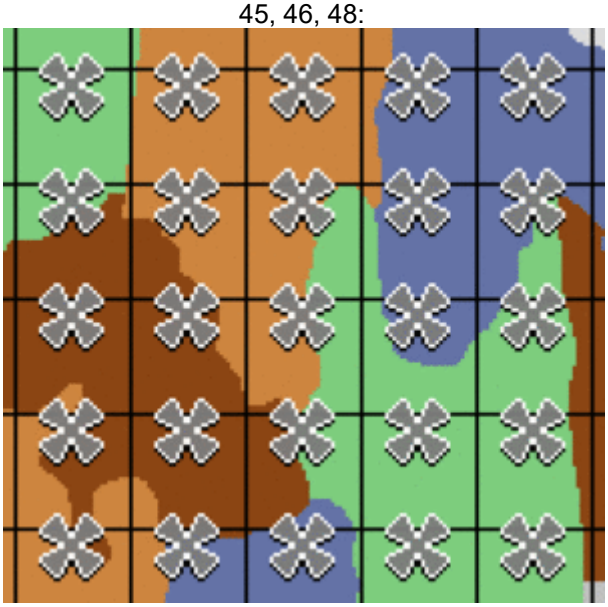
Грааль находится под плитками 11, 28, 37, 43, 44, 45, 46, 48:



ТЕМНИЦА:



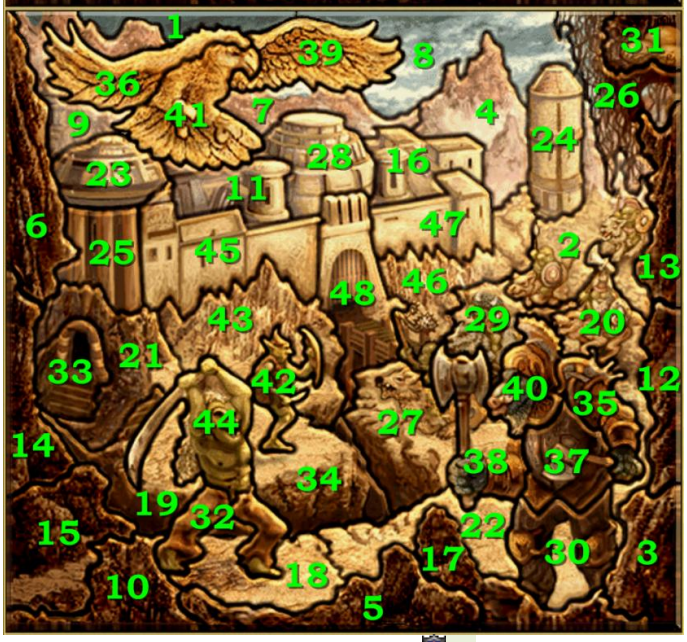
Грааль находится под плитками 23, 28, 34, 42, 43, 45, 46, 48:



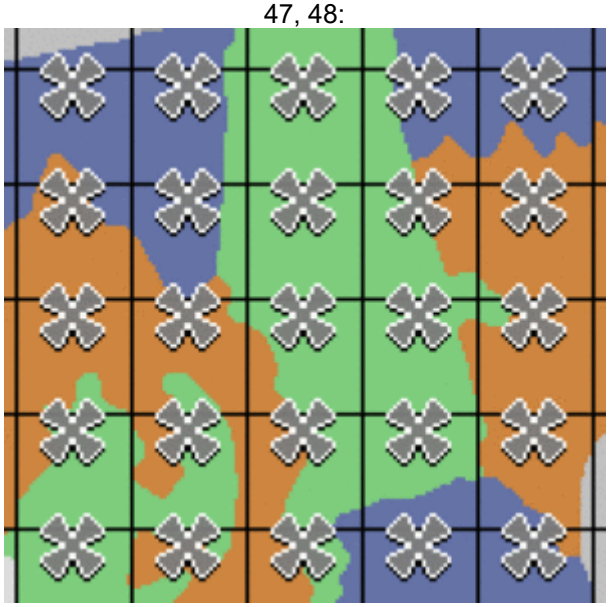
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ЦИТАДЕЛЬ:



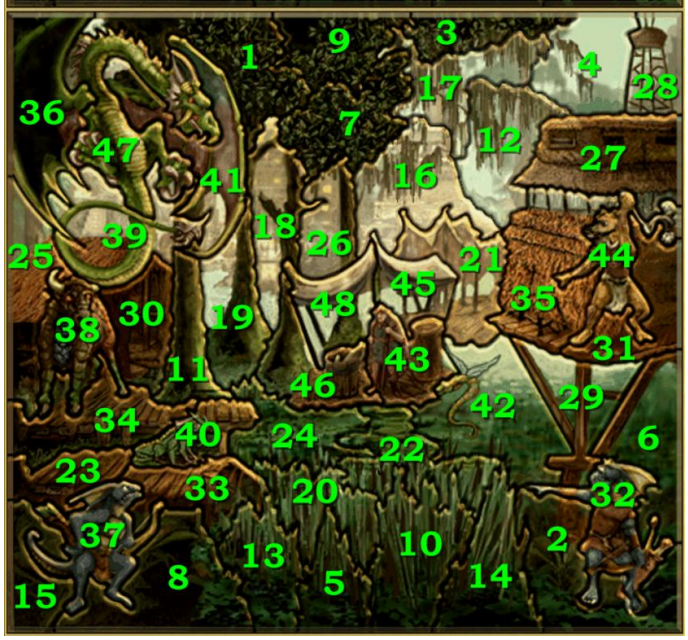


Грааль находится под плитками 27, 42, 43, 45, 46, 47, 48:

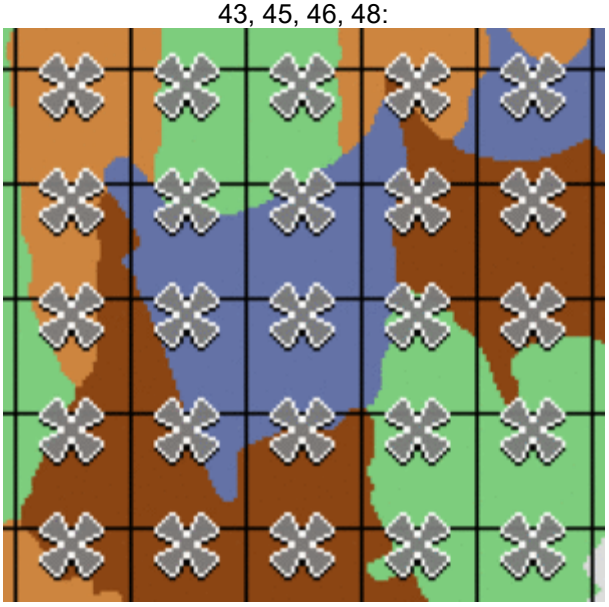


КРЕПОСТЬ:





Грааль находится под плитками 16, 18, 19, 21, 24, 26, 43, 45, 46, 48:

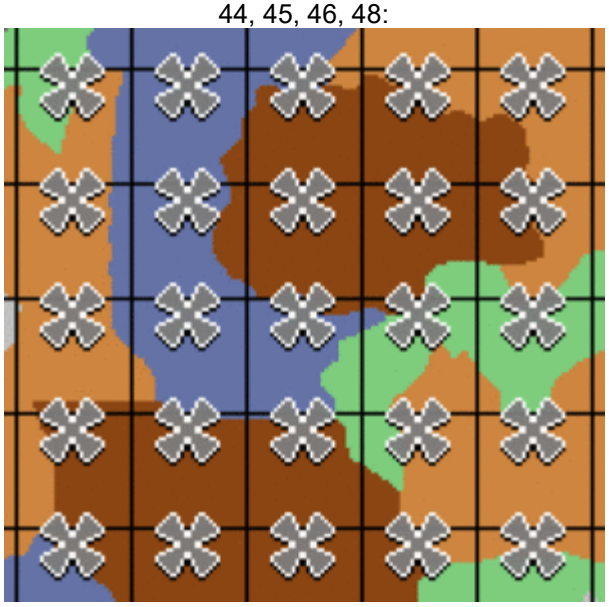


FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

СОПРЯЖЕНИЕ:



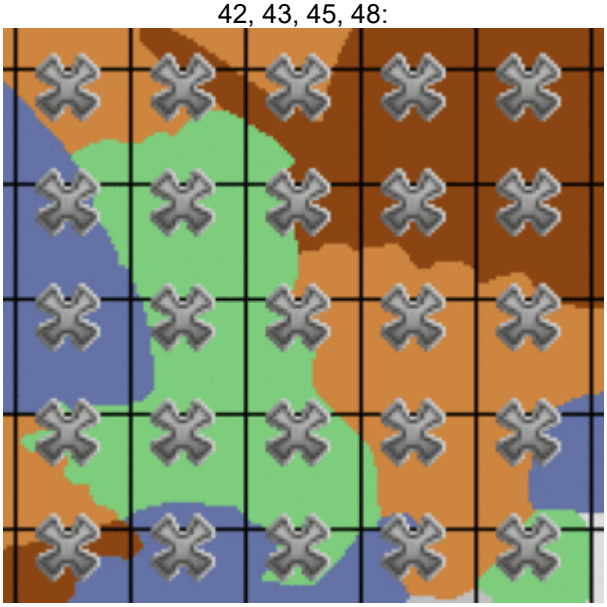
Грааль находится под плитками 35, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48:



ПРИЧАЛ:

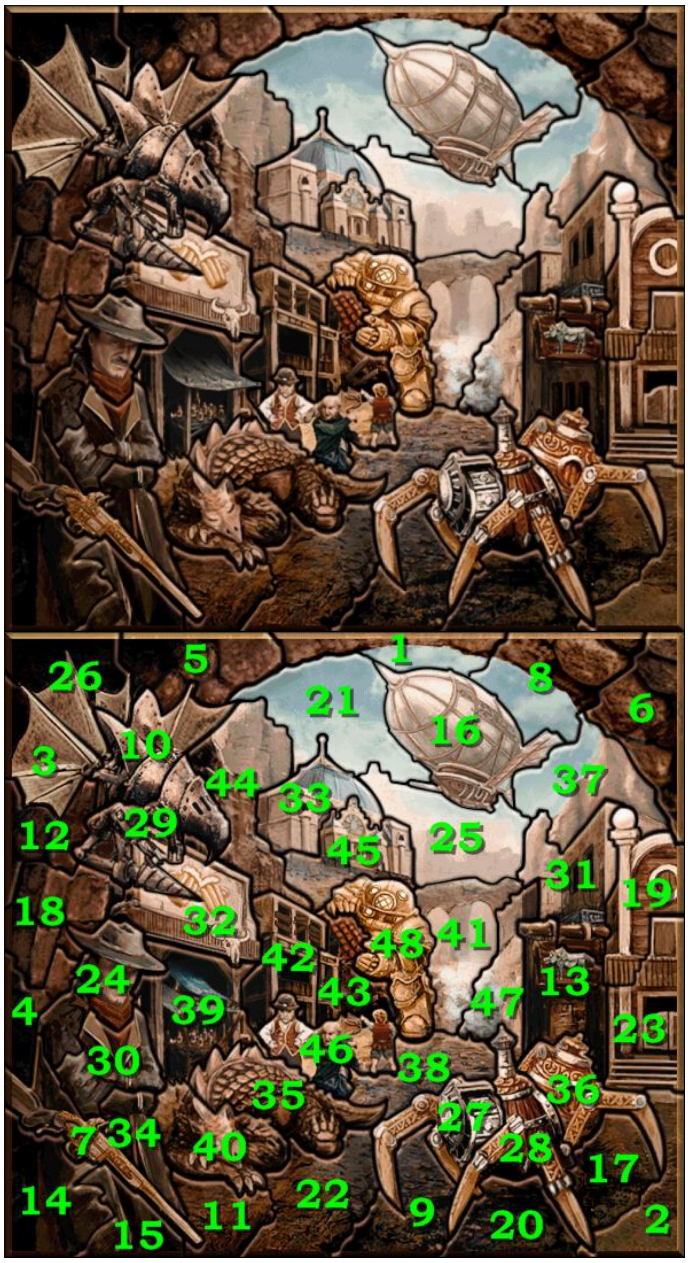


Грааль находится под плитками 31, 35, 36, 39, 40, 41, 42, 43, 45, 48:

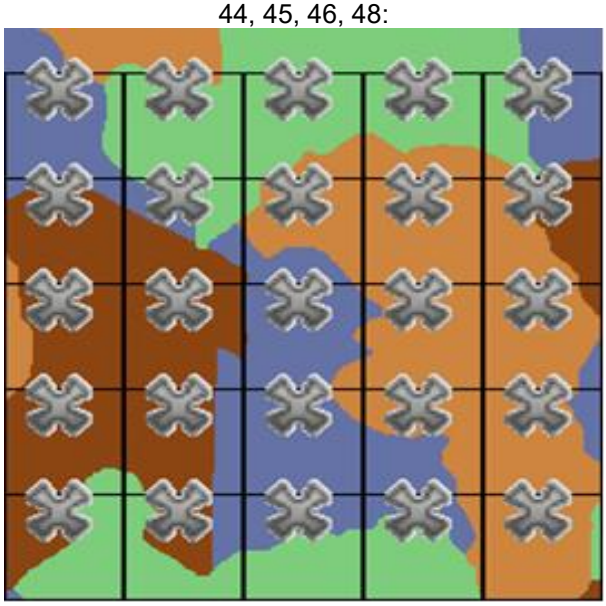


FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

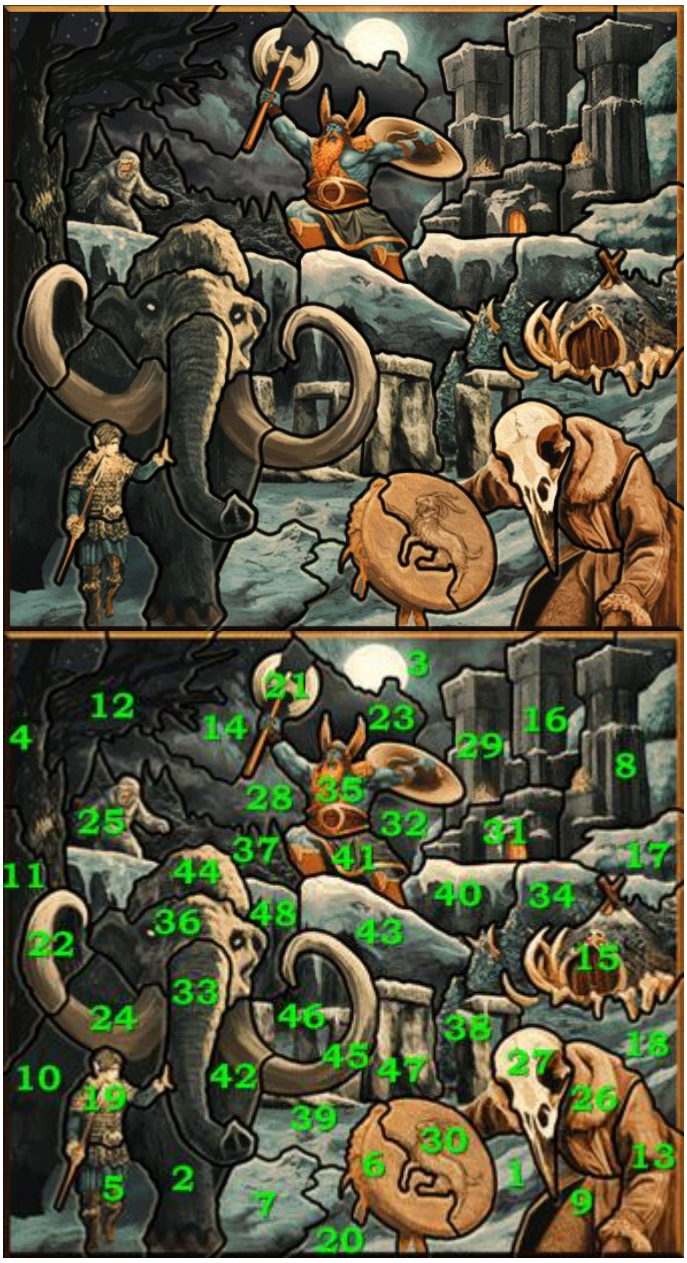
ФАБРИКА:



Грааль находится под плитками 25, 32, 33, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48:



КРОНВЕРК:



Грааль находится под плитками 31, 35, 36, 39, 40, 41, 42, 43, 45, 48

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Каждая карта-загадка состоит из 48 частей, поэтому максимальное количество Обелисков на карте составляет 48, и каждый Обелиск в этом случае будет открывать по 1 плитке карты согласно нумерации. Также, когда на карте всего один Обелиск – он открывает сразу все плитки карты. Во всех остальных случаях (от 2 до 47 Обелисков на карте) каждый Обелиск будет открывать разное количество плиток.

Это интересно! На карте-загадке Темницы присутствие изображение Василиска. Со слов ведущего дизайнера игры Грега Фултона, василиск тут нарисован по ошибке художника – Джорджа Алмонда, и это существо всегда планировалось в составе Крепости, а не Темницы, как можно подумать.



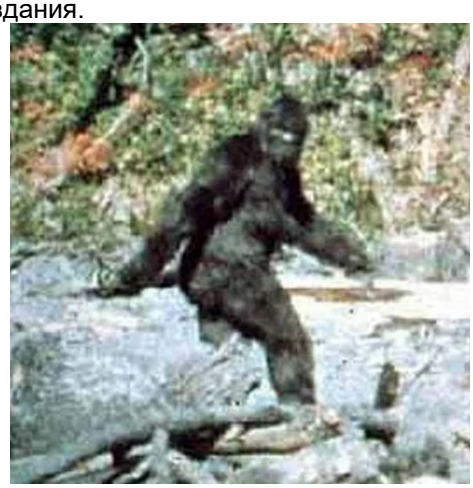
На карте-загадке Фабрики присутствует некое летающее механическое существо – нереализованный концепт, планировавшийся, вероятно, до текущего вида Автоматонов.





На карте-загадке Кронверка можно заметить Снежного человека (аналог Йети) в позе, напоминающей реальные кадры, снятые на любительскую камеру в лесах Калифорнии в 1967 году, долгое время считавшиеся доказательством существования этого мифического создания.





FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Далее представлена таблица, показывающая, сколько частей будут открыты на карте-загадке каждым посещённым Обелиском.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
2	18	48																																														
3	11	27	48																																													
4	7	18	31	48																																											
5	6	13	23	34	48																																										
6	5	11	18	27	37	48																																									
7	4	9	15	22	30	38	48																																								
8	3	8	13	19	25	32	39	48																																							
9	3	7	11	16	21	27	33	40	48																																						
10	3	6	10	14	19	24	29	35	41	48																																					
11	2	5	9	13	17	21	26	31	36	42	48																																				
12	2	5	8	12	15	19	23	28	32	37	42	48																																			
13	2	5	7	11	14	17	21	25	29	33	38	43	48																																		
14	2	4	7	10	13	16	19	23	26	30	34	39	43	48																																	
15	2	4	6	9	12	15	18	20	24	28	31	35	39	43	48																																
16	2	4	6	9	11	14	17	20	23	26	29	33	36	40	44	48																															
17	1	4	6	8	10	13	16	18	22	24	27	30	33	37	40	44	48																														
18	1	3	5	8	10	12	15	17	20	22	25	28	31	34	37	41	44	48																													
19	1	3	5	7	9	12	14	16	19	21	24	26	29	32	35	38	41	44	48																												
20	1	3	5	7	9	11	13	15	18	20	22	25	28	30	33	36	39	41	44	48																											
21	1	3	5	7	8	10	13	15	17	19	21	24	26	29	31	34	36	39	42	45	48																										
22	1	3	5	6	8	10	13	14	16	18	20	22	25	27	29	32	34	37	39	42	45	48																									
23	1	3	4	6	8	10	11	13	15	17	19	21	24	26	28	30	33	35	37	40	42	45	48																								
24	1	3	4	6	8	9	11	13	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	36	38	40	43	45	48																							

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
25	1	2	4	6	7	9	11	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	41	43	45	48																						
26	1	2	4	5	7	9	10	12	14	15	17	19	21	23	25	26	28	30	32	34	37	39	41	43	45	48																						
27	1	2	4	5	7	8	10	12	13	15	17	18	20	22	24	25	27	29	31	33	35	37	39	41	43	45	48																						
28	1	2	4	5	7	8	10	11	13	14	16	18	19	21	23	24	26	28	30	32	34	36	37	39	41	43	45	48																					
29	1	2	4	5	6	8	9	11	12	14	15	17	19	20	22	24	25	27	29	31	32	34	36	38	40	42	44	46	48																			
30	1	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21	23	24	26	28	30	31	33	35	36	38	40	42	44	46	48																			
31	1	2	3	5	6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24	25	27	29	30	32	33	35	37	39	40	42	44	46	48																	
32	1	2	3	5	6	7	9	10	11	13	14	16	17	19	20	22	23	25	26	28	29	31	32	34	36	37	39	41	42	44	46	48																
33	1	2	3	5	6	7	8	10	11	12	14	15	17	18	19	21	22	24	25	27	28	30	31	33	34	36	38	39	41	43	44	46	48															
34	1	2	3	4	6	7	8	10	11	12	13	15	16	18	19	20	22	23	25	26	27	29	30	32	33	35	36	38	40	41	43	44	46	48														
35	1	2	3	4	6	7	8	9	11	12	13	14	16	17	18	20	21	23	24	25	27	28	30	31	32	34	35	37	38	40	41	43	44	46	48													
36	1	2	3	4	5	7	8	9	10	12	13	14	15	17	18	19	21	22	23	25	26	27	29	30	32	33	34	36	37	39	40	42	43	45	46	48												
37	1	2	3	4	5	7	8	9	10	11	13	14	15	16	18	19	20	21	23	24	25	27	28	29	31	32	33	35	36	38	39	40	42	43	45	46	48											
38	1	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	14	15	16	17	18	20	21	22	24	25	26	27	29	30	31	33	34	35	37	38	39	41	42	43	45	46	48										
39	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	13	15	16	17	18	19	21	22	23	24	25	27	28	29	31	32	33	34	36	37	38	40	41	42	43	45	46	48									
40	1	2	3	4	5	6	7	8	10	11	12	13	14	15	17	18	19	20	21	23	24	25	26	27	29	30	31	32	34	35	36	37	39	40	41	42	44	45	46	48							
41	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	15	16	17	19	20	21	22	23	24	26	27	28	29	30	32	33	34	35	36	38	39	40	41	43	44	45	46	48						
42	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	13	14	15	16	17	18	19	20	22	23	24	25	26	27	29	30	31	32	33	34	36	37	38	39	40	41	43	44	45	46	48					
43	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	15	16	17	18	19	20	21	22	23	25	26	27	28	29	30	31	32	34	35	36	37	38	39	41	42	43	44	45	46	48				
44	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	30	31	32	33	34	35	36	37	38	40	41	42	43	44	45	46	48			
45	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	48		
46	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	48	
47	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	48

Благодарности за помощь в написании раздела: **Miguel Arcanjo**, vk.com, **vvaza**, twitch.tv, **Miguel Arcanjo**, vk.com, **Сергей Бобин**, vk.com, **heroes.thelazy.net**, **Илья Мацнев**, vk.com.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

4.5 Боевые машины

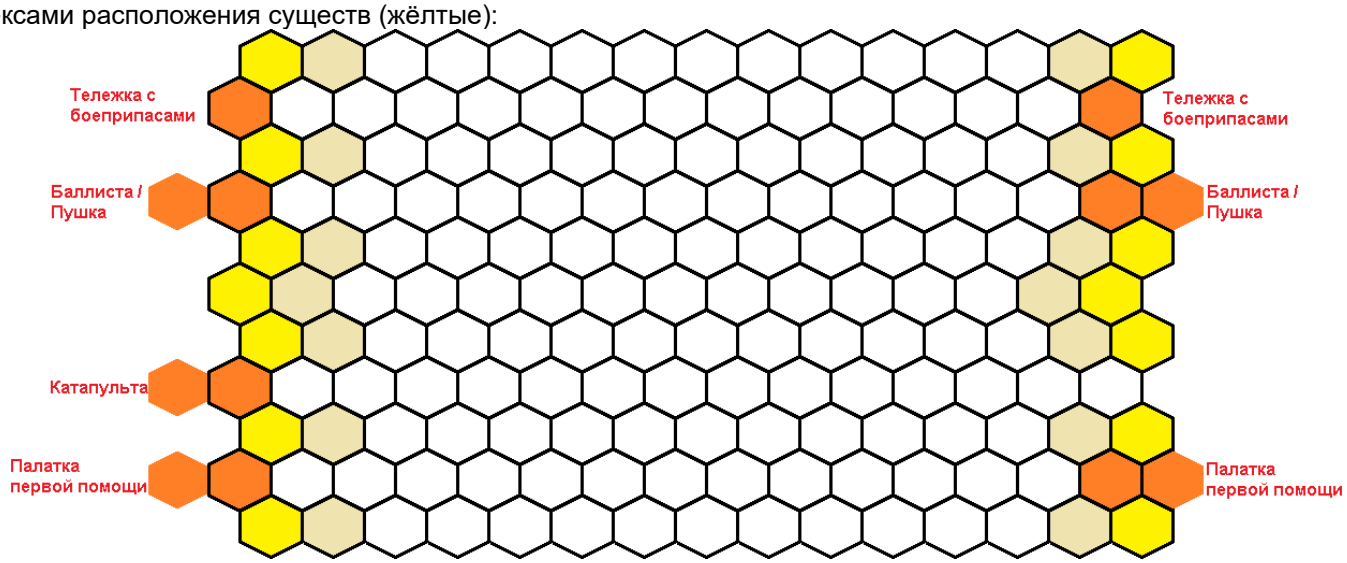
Всего в игре существует 5 типов Боевых машин, с учётом Катапульты и Пушки. По умолчанию, каждый герой обладает Катапультой, которая помогает в бою разрушать укрепления осаждаемого города. Также, в Кузнице различных городов, во Дворе баллист Цитадели или во внешних строениях на карте, герой может приобрести другие виды машин.

Особенностью машин является то, что они имеют особые иммунитеты, связанные с их особенностями на поле боя – они не могут перемещаться, и защищены от перемещения или изменения скорости, не могут отвечать на атаки, и не могут быть обездвижены. Машины, не способные атаковать, защищены от изменения урона, атаки или удачи. Машины защищены от Взрыва, воздействия боевого духа и эффектов, действующих только на живых.

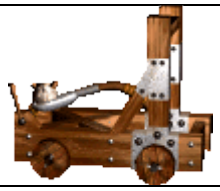
Во время боя Боевые машины располагаются на поле аналогично существам героя и могут быть атакованы противником. Также Боевые машины не участвуют при захвате Сокровищниц, однако, если у героя есть Подвода с боеприпасами, то его стрелки всё равно будут иметь бесконечный боезапас, а Палатка первой помощи будет давать бонус к здоровью существ от навыка Первой помощи.

Это интересно! Отряды под управлением компьютера считают Катапульту, Баллисту и Пушку стрелковыми отрядами, но они не знают, что их нельзя перекрыть, встав вплотную. В результате это влияет на некоторые моменты поведения отрядов в битве. Порой даже перекрыть Катапульту, например, Гарпией, становится более приоритетным действием, чем атаковать вражеские войска.

На поле боя Боевые машины имеют свои гексы расположения (оранжевые), которые не пересекаются с гексами расположения существ (жёлтые):



КАТАПУЛЬТА

	Ур	Базовые параметры			Способности	AI Value
		Атака	Защита	Здоровье		
	1	10	10	1000	Боевая машина, Атака стен (24), Широкое существо	500

Катапульту нельзя где-либо продать или купить. Она автоматически или под управлением игрока (при наличии навыка Баллистики) может стрелять по укреплениям осаждаемого города (башни, стены и врата). Катапульта не может атаковать существ и отвечать на их атаки. Её нельзя перекрыть.

Изначально Катапульту имеют все герои. Она появляется на поле боя только при осаде вражеского города. Если Катапульта уничтожена, то она автоматически появится у героя вновь после боя.

Навык Баллистики позволяет управлять выстрелами Катапульты, повышает урон и шансы на попадания по выбранным укреплениям, а также не позволяет ей терять более 40% от максимума здоровья за раз, включая урон от заклинаний. Округление вниз. Дополнительное здоровье от артефактов учитывается.

Минимальное число выстрелов, достаточных для полного уничтожения всех укреплений города равно 12 (при Экспертной Баллистике). После разрушения всех укреплений Катапульта не будет получать ход, даже если она управляема благодаря Баллистике.

Иногда бывает ситуация, когда крайне важно не позволить нелетающим войскам противника выйти из города. В этом случае, чтобы Катапульта не наделала ненужных брешей в стене, можно уничтожить её применив, например, против неё заклинание Метеоритный дождь (Взрыв и другие целевые ударные заклинания на неё не действуют). Естественно, если герой имеет навык Баллистики, то необходимости в её разрушении нет – можно просто пропустить ход. Как вариант, ворота блокируются любым одиночным существом - причем неважно жив он или уже нет (ровно так же он может удерживать ворота открытыми, если требуется именно это). При отсутствии Стрелковых башен и не стреляющем гарнизоне на этом гексе идеально размещается отряд улучшенных Гарпий.

Подробнее об эффективности Катапульты см.в разделе «Фортификация и штурм городов».

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ПАЛАТКА ПЕРВОЙ ПОМОЩИ



Ур	Базовые параметры			Цена найма	Способности	AI Value
	Атака	Защита	Здоровье			
1	0	0	75	750	Боевая машина, Лечение, Широкое существо	300

Палатку первой помощи нельзя продать, но можно купить на Фабрике военной техники и в Кузницах Оплота, Некрополиса, Крепости и Кронверка. Если Палатка уничтожена, то можно купить её повторно. Она автоматически или под управлением игрока (при наличии навыка Первая помощь) может лечить дружественных существ. Палатка первой помощи не может атаковать и отвечать на атаки.

Изначально Палатку первой помощи имеют лишь Рион, Джем, Вердиш, Флорибер и Биарма.

Без навыка Первой помощи Палатка автоматически в конце каждого раунда восстанавливает здоровье случайного дружественного существа на 20...25 единиц, но не выше максимума и без воскрешения.

Базовая Первая помощь даёт герою возможность управления Палаткой и увеличивает её силу до 40...50 единиц здоровья. Палатка на поле боя повышает здоровье дружественных существ на 5% от базового (артефакты не учитываются). Округление вниз. Бонус здоровья не даётся боевым машинам героя. При разрушении Палатки – все дружественные существа теряют бонус здоровья, текущее здоровье верхнего существа снижается на размер бывшего бонуса, вплоть до остатка в 1 единицу здоровья. Бонус работает при захвате сокровищниц.

Сила лечения Палатки первой помощи составляет 1...25 здоровья без навыка, и 1...50, 1...75 или 1...100 здоровья в зависимости от уровня развития Первой помощи.
Палатка на поле боя не даёт бонус к здоровью дружественных существ

Продвинутая Первая помощь увеличивает силу Палатки до 60...75 единиц здоровья. Палатка на поле боя повышает здоровье дружественных существ на 10% от базового.

Экспертная Первая помощь увеличивает силу Палатки до 80...100 единиц здоровья. Палатка на поле боя повышает здоровье дружественных существ на 15% от базового.

Любой уровень навыка Первая помощь не позволяет Палатке первой помощи терять более 40% от максимума здоровья за раз, включая урон от заклинаний. Округление вниз. Дополнительное здоровье от артефактов учитывается.

Лечение от Палатки действует на нежить, големов, горгулий, элементалей и механических существ, но не действует на боевые машины.

ТЕЛЕЖКА С БОЕПРИПАСАМИ



Ур	Базовые параметры			Цена найма	Способности	AI Value
	Атака	Защита	Здоровье			
1	0	5	100	1000	Боевая машина, Бесконечный боезапас	400

Подводу с боеприпасами нельзя продать, но можно купить на Фабрике военной техники и в Кузницах Башни, Инферно, Цитадели и Фабрики. Если Тележка уничтожена, то можно купить её повторно. Она автоматически обеспечивает всех дружественных стрелков бесконечными выстрелами. После уничтожения Тележки, запас выстрелов стрелков становится равен базовому и начинает истощаться. Подвода с боеприпасами не может атаковать и отвечать на атаки.

Подвода с боеприпасами не получает ход в очерёдности ходов. Она не участвует при захвате сокровищниц, где отрядам героя приходится занимать круговую оборону, но боезапас стреляющих существ героя остаётся бесконечным.

БАЛЛИСТА



Ур	Базовые параметры			Цена найма	Способности	AI Value
	Атака	Защита	Здоровье			
5	10	10	250	1500 2500	Боевая машина, Стрельба (24), Защита от перекрытия, Широкое существо	600

Баллисту нельзя продать, но можно купить на Фабрике военной техники, во Дворе баллист Цитадели и в Кузницах Замка, Темницы и Сопряжения. Если Баллиста уничтожена, то можно купить её повторно. Она автоматически или под управлением игрока (при наличии навыка Артиллерия) может стрелять по вражеским существам. Баллиста не может отвечать на атаки. Её нельзя перекрыть. Баллиста имеет штраф за стрельбу на расстояние более 10 клеток, как и обычные стрелки.

Изначально Баллисту имеют лишь Кристиан, Торосар, Пайр, Арлах, Гурниссон, Гервульф, Ранлу и Мортон.

В параметрах Баллисты количество её выстрелов указано как 24, однако в реальности при достижении нулевого уровня Баллиста продолжает стрелять, а отсчет выстрелов становится отрицательным (баг). Баллиста компьютерного противника ведёт себя точно так же.

Базовый урон Баллисты рассчитывается по следующей формуле:

Урон = 2…3 * (Атака_героя + 5)

Урон = 2…3 * (Атака_героя + 1)

где **2…3** – урон Баллисты без героя; **Атака_героя** – значение первичного параметра Атаки героя.

Итоговый урон Баллисты рассчитывается аналогично существам при стрельбе, т.е. зависит от её собственной Атаки, навыков Стрельбы и прочих модификаторов.

Навык Артиллерии позволяет управлять выстрелами Баллисты, даёт шанс Двойного урона, а также не позволяет ей терять более 40% от максимума здоровья за раз, включая урон от заклинаний. Округление вниз. Дополнительное здоровье от артефактов учитывается.

Баллиста не участвует при защите города (если отстроен Форт), но, вместо этого, навык Артиллерии позволяет игроку управлять выстрелами Стрелковых башен.

ПУШКА

	Ур	Базовые параметры			Цена найма	Способности	AI Value
		Атака	Защита	Здоровье			
	6	20	10	250	3000	Боевая машина, Стрельба (8), Защита от перекрытия, Атака стен, Широкое существо	875

Пушку нельзя продать, но можно купить на Пушечном дворе и в Кузнице Причала. Пушка занимает тот же слот боевой машины, что и Баллиста. Если Пушка уничтожена, то можно купить её повторно. Она автоматически или под управлением игрока (при наличии навыка Артиллерия) может стрелять по вражеским существам или городским укреплениям, подобно Катапульте. Пушка не может отвечать на атаки. Её нельзя перекрыть. Пушка имеет штраф за стрельбу на расстояние более 10 клеток, как и обычные стрелки.

Изначально Пушку имеет лишь Джереми.

Базовый урон Пушки рассчитывается по следующей формуле:

Урон = 4…7 * (Атака_героя + 1)

где **4…7** – урон Пушки без героя; **Атака_героя** – значение первичного параметра Атаки героя.

Итоговый урон Пушки рассчитывается аналогично существам при стрельбе, т.е. зависит от её собственной Атаки, навыков Стрельбы и прочих модификаторов.

Навык Артиллерии позволяет управлять выстрелами Пушки, даёт шанс Двойного и Тройного урона по существам, повышает урон и шансы на попадания по выбранным укреплениям, а также не позволяет ей терять более 40% от максимума здоровья за раз, включая урон от заклинаний. Округление вниз. Дополнительное здоровье от артефактов учитывается.

Пушка не участвует при защите города (если отстроен Форт), но, вместо этого, навык Артиллерии позволяет игроку управлять выстрелами Стрелковых башен.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

БАЛЛИСТА ПРОТИВ ПУШКИ

После появления Пушки в **HotA**, у некоторых игроков возник резонный вопрос – на сколько Пушка эффективнее Баллисты, т.к. у героя может быть только одна из этих машин. Ответ – в таблице далее. Но не стоит забывать, что у Пушки всего 8 выстрелов, а у Баллисты – 24.

АТАКА ГЕРОЯ	СРЕДНИЙ УРОН					
	Баллиста + навык Артиллерии			Пушка + навык Артиллерии		
	Нет /Базовая	Продвинутая	Экспертная	Нет / Базовая	Продвинутая	Экспертная
0	29,5	59	74	11	22	33
1	36,0	72	90	22	44	66
2	44,0	88	110	34,5	69	103,5
3	52,0	104	130	47	94	141
4	60,0	120	150	60,5	121	181,5
5	69,5	139	174	74	148	222
6	78,5	157	196	88	176	264
7	88,0	176	220	103	206	309
8	98,5	197	246	118,5	237	355,5
9	108,0	216	270	134,5	269	403,5
10	120,0	240	300	151	302	453
11	130,5	261	326	168	336	504
12	142,5	285	356	185,5	371	556,5
13	154,5	309	386	203,5	407	610,5
14	166,5	333	416	222,5	445	667,5
15	180,0	360	450	242	484	726
16	192,0	384	480	261,5	523	784,5
17	206,5	413	516	282	564	846
18	220,0	440	550	302,5	605	907,5
19	234,5	469	586	324,5	649	973,5
20	249,5	499	624	346,5	693	1039,5
25	329,5	659	824	464,5	929	1393,5
30	420,0	840	1050	596,5	1193	1789,5
35	520,0	1040	1300	742,5	1485	2227,5
40	629,5	1259	1574	902	1804	2706
45	749,5	1499	1874	1075	2150	3225
50	880,0	1760	2200	1262	2524	3786
60	1169,5	2339	2924	1677,5	3355	5032,5
70	1500,0	3000	3750	2147,5	4295	6442,5
80	1869,5	3739	4674	2673	5346	8019
90	2280,0	4560	5700	3253	6506	9759
99	2682,5	5365	6706	3822,5	7645	11467,5

В таблице показан урон с учётом собственной атаки Баллисты (10) и Пушки (20). Средний урон рассчитан как среднеарифметическое значение от минимально возможного (минимальный базовый урон и несрабатывание Двойного урона) и максимально возможного урона (максимальный базовый урон и срабатывание Двойного урона).

В среднем Баллиста за 10...12 выстрелов наносит столько же урона, скольку Пушка за 8 выстрелов. Т.е. если вы рассчитываете на быстрый бой, то в приоритете будет Пушка, а если затянувшийся бой длится более 12 раундов, то приоритетнее взять всё-таки Баллисту.

При низком параметре атаки героя Баллиста лучше Пушки вплоть до значения в 3 единицы.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Miguel Arcanjo**, vk.com, **Чёрный Ветер**, vk.com.

4.6 Особые условия взятия артефактов

В Редакторе карт для каждого артефакта на земле, помимо настройки сообщения и внутренней охраны, можно задать **Особые условия взятия артефакта**. Эта особенность была в версии **RoE** (Возрождение Эрафии), но позже была исключена. Теперь её вернули в виде настройки для артефактов в Редакторе карт. Если рюкзак героя полон, то взять артефакт и увидеть его условие нельзя.

Особое условие взятия артефакта	Описание	Текст
Случайно	Условие взятия артефакта выбирается при старте карты с шансами: • 48% – Стандартно • 20% – Битва с монстрами • 20% – Платно, в зависимости от класса артефакта (2000 золота за артефакт-сокровище; 2500 золота + 3 ресурса за малый артефакт; 3000 золота + 5 ресурсов за великий артефакт) • 6% – За лидерство • 6% – За мудрость При исключении некоторых вариантов, шансы для остальных повышаются пропорционально. При этом каждый из подвариантов Платно имеет свой шанс: • 7% – 2000 золота • 7% – 2500 золота + 3 случайного ресурса • 6% – 3000 золота + 5 случайного ресурса	
Стандартно	Взять артефакт без особых условий	-
Битва с монстрами	При попытке взятия артефакта будет показано предупреждение о его охране отрядом случайных существ. Можно отказаться от сражения, но в случае согласия будет битва с этим отрядом на обычном поле боя. Тип существ выбирается случайно при старте карты, а их количество ограничивается AI Value в зависимости от базовой стоимости артефакта в золоте. *Например, Секиру кентавра (2000 золота) могут охранять существа на 2000 AI Value (10 Орков), а Могущество отца драконов (42000 золота) – 219 Орков.* Округление по общим правилам; 0,5 округляется вверх. Существа могут быть улучшенными или нет, могут делиться на несколько отрядов, аналогично нейтралам на карте, а также среди неулучшенных может оказаться улучшенный отряд (однако AI Value всё равно считается по неулучшенным). Охрана артефакта не увеличивается со временем, и восстанавливается до первоначального значения в случае, если герой проигрывает в битве с ней. Свитки с заклинаниями не могут быть настроены с условием	*На поляне вы видите древний предмет. К несчастью его охраняют [текстовое и цифровое количество, название существ]... Хотите ли вы сразиться за этот предмет?* *Сквозь листву вы видите древний артефакт на поляне. К сожалению, его охраняет %s. Хотите ли вы ввязаться в бой за обладание этим артефактом?"* Отказ: *Настоящие герои всегда идут в обход, и на этот раз вы решаете избежать открытой конфронтации.*
В **RoE** в этом варианте условия было сражение с 15 Церберами		
За мудрость	Взять артефакт можно только, если герой имеет как минимум Базовую Мудрость	*Вы нашли скромное жилище иссохшего отшельника. Отшельник говорит вам, что хотел бы передать [название артефакта] первому мудрецу, который его посетит.*
За лидерство	Взять артефакт можно только, если герой имеет как минимум Базовое Лидерство	*Вы наткнулись на аскетичное жильё отставного солдата. Солдат говорит вам, что хочет передать [название артефакта] первому настоящему лидеру, который его посетит.*

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

<table>
<tr><td>2000 золота</td><td rowspan="3">Взять артефакт можно заплатив золото и (если есть) определённое количество ресурса.
Тип ресурса выбирается случайно при старте карты.
Можно отказаться от оплаты.
Герои ИИ не подбирают артефакты, за которые надо платить</td><td rowspan="3">Лепрекон предлагает вам [название артефакта] всего за [количество] золота и [количество и название ресурса]. Хотите купить этот артефакт?

Недостаточно золота: Вы пытаетесь заплатить лепрекону, но понимаете, что у вас не хватает средств. Лепрекон топает ногами и отказывается иметь с вами дело.

Отказ: Оскорбленный вашим отказом от его щедрого предложения, лепрекон топает ногами и отказывается иметь с вами дело.</td></tr>
<tr><td>2500 золота и 3 ресурса</td></tr>
<tr><td>3000 золота и 5 ресурсов</td></tr>
<tr><td colspan="3">В RoE в этом варианте условия в качестве ресурса была древесина</td></tr>
</table>

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

V КАРТА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

5.1 Объекты на карте

Карта приключений – важнейшая стратегическая составляющая игры. Игрок перемещается по ней при помощи своих героев, посещает ими различные объекты, собирает ресурсы и артефакты, проводит бои и захватывает города.

Параметры Value, Частота, Тип земли, Максимум в зоне или на карте актуальны при генерации случайных карт, однако в Редакторе карт можно помещать любые объекты практически на любые типы земли.

Исключения:

Нельзя ставить Корабли, водные порталы и Водоворот на сушу, а также Врата подземного мира, Городские врата, города, Грааль, Могилу и наземные порталы на воду.

Нельзя ставить Корабли и водные посещаемые объекты (кроме Картографа) на сушу, а также Врата подземного мира, Верфь, города, героев, Грааль и порталы на воду

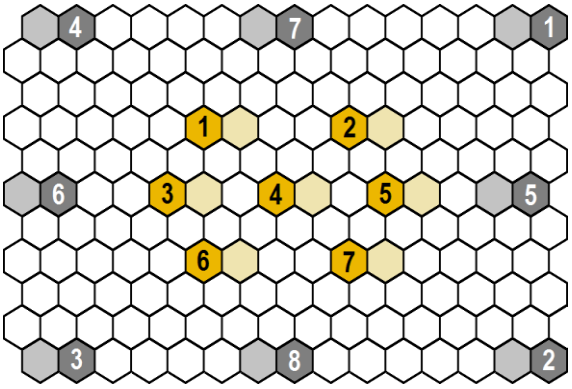
С суши можно посетить объект на воде, если его клетка входа граничит с клеткой суши. С клетки воды нельзя посетить объект на суше, даже если его клетка входа граничит с клеткой воды.

Всего на карте может быть не более 65534 объекта.

Максимум объектов на карте – 32767

Все объекты в игре можно сгруппировать в несколько категорий.

СОКРОВИЩНИЦЫ



Сокровищницы – особый тип объектов, в которых герою предстоит вступить в бой с охраной и победить её, чтобы получить награду. Расстановка при захвате Сокровищниц отличается от стандартной (см.справа), и армии героя приходится занимать круговую оборону. На рисунке цифрами показаны позиции отрядов героя (в центре) на поле боя Сокровищницы в соответствии с их расположением в окне героя слева-направо. Если у героя менее 7 отрядов, например 3, то они будут размещены в позиции 1-3, независимо от того в каких слотах они были в окне героя. Если существа двухгексовые, то они располагаются на отмеченные (оранжевые) гексы «хвостом», т.е. занимают ещё и жёлтые гексы. Выбранная группировка не влияет на расстановку существ в Сокровищнице.

Вызов элементалей при помощи заклинаний всё равно происходит в крайний левый ряд гексов.

Серым цветом отмечены возможные места расположения отрядов охраны, задействованность которых зависит от типа Сокровищницы. Цифрами показан порядок хода отрядов охраны в случае наличия на нескольких позициях существ одного типа и/или с одинаковой скоростью.

В Сокровищницах не работает навык Тактика, а боевые машины не участвуют в битве. Однако, если у героя есть Подвода с боеприпасами, то его стрелки всё равно будут иметь бесконечный боезапас, а Палатка первой помощи будет давать бонус к здоровью существ от навыка Первая помощь.

Позиции 6-8 задействованы только в Сокровищницах **HotA**.

Узнать численность охраны Сокровищницы можно не вступая в бой. Достаточно посетить её, но отказаться от сражения. После этого при наведении курсора на Сокровищницу в строке статуса (логе) или по **ПКМ** будет доступна информация о примерном количестве существ в охране, а также о наличии среди них улучшенного отряда.

Исключениями являются Склеп, Покинутый корабль и Кораблекрушение – численность охраны не показывается.
Узнать численность Улья ядовитых змиев сразу же после посещения нельзя, так как на карте он занимает 1 клетку, и невозможно посмотреть подсказку по ПКМ не отойдя героем

Улучшенный отряд может появиться в Сокровищнице с шансом 50% на позиции 3 (Исключение – Пиратская пещера – на позиции 2) в том же количестве, если охрана состоит из неулучшенных существ одного типа (Исключения – Покинутый корабль, Кораблекрушение, Погост, Пиратская пещера, Вертеп – улучшенные отряды не появляются).

Если герой перебил охрану Сокровищницы, но не смог забрать награду (ни одно существо не выжило вследствие, например, Армагеддона или победы при помощи вызванных элементалей), то она достанется первому герою, который вновь посетит Сокровищницу. При этом в подсказке будет указан статус «Посещено». Чтобы забрать награду, герою нужно иметь хотя бы 1 существо в армии и согласиться на бой (которого не будет). Герой без армии не сможет забрать награду и будет объявлен проигравшим после согласия на бой.

Численность охраны не восстанавливается до начального значения в случае поражения героя, и при последующем посещении любым героем, придётся сражаться только с оставшимися после прошлого боя охранниками. При этом если один из отрядов охраны убит полностью, то при следующей попытке захвата все выжившие отряды сохранят свою численность и сместятся к позиции 1. Например, если среди отрядов 1-2-3-4-5 убиты отряды 1 и 4, то при следующей попытке захвата отряды 2-3-5 окажутся в позициях 1-2-3, а гексы 4-5 останутся пустыми. Неполное здоровье верхнего существа в отряде – восстанавливается.

Сокровищницы могут иметь различные вариации своей охраны, которая генерируется в начале игры. Каждому виду охраны соответствует своя награда в случае победы.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Каждую Сокровищницу можно посетить только 1 раз за игру одним героем, чтобы получить награду.

В Редакторе карт можно настраивать вариацию охраны и награды, а также наличие или отсутствие улучшенного отряда.

Это интересно! Существует известная проблема, когда в вашей армии имеются драконы и/или Огненные птицы/Фениксы, Механики/Инженеры которые в начальной расстановке могут нанести ущерб Дыханием своим же отрядам при ответе на атаку, а войска-охранники Сокровищницы под управлением ИИ этим активно пользуются. Для того чтобы такой возможности у ИИ не возникало, необходимо размещать своих драконов и/или Огненных птиц/Фениксов в слоты 2 или 7 (или 5), при этом в слотах 4 и 5 (или 2, 4 и 7) должны быть одногексовые отряды. Механиков и/или Инженеров необходимо размещать в слот 4, при этом в слотах 1 и 6 должны быть одногексовые отряды.

Далее представлены виды Сокровищниц, их вариации охраны и награды, а также прочие особенности.

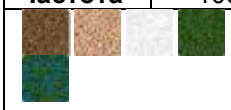
Склеп

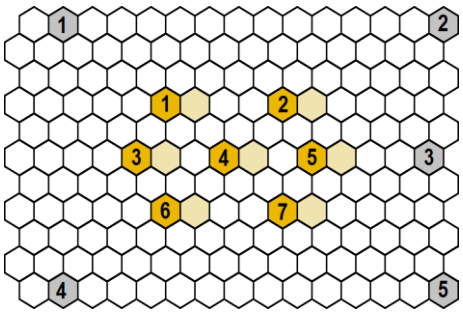
Вы осторожно приближаетесь к склепу [склепам] древних воинов. Решаетесь ли вы обыскать могилы?



Шанс	Охрана	Подсказка по ПКМ	Награда	Опыт
30%	3 по 10 Скелетов 2 по 10 Ходячих мертвецов	**Охрана: толпа (20-49) Скелеты и толпа (20-49) Ходячие Мертвецы**	1500 золота	480
30%	13 Скелетов 12 Скелетов 2 по 10 Ходячих мертвецов 5 Духов	**Охрана: толпа (20-49) Скелеты, толпа (20-49) Ходячие Мертвецы и мало (5-9) Духи**	2000 золота	540
30%	20 Скелетов 20 Ходячих мертвецов 10 Духов 5 Вампиров	**Охрана: толпа (20-49) Скелеты, толпа (20-49) Ходячие Мертвецы, группа (10-19) Духи и мало (5-9) Вампиры**	2500 золота Артефакт-Сокровище	750
10%	20 Скелетов 20 Ходячих мертвецов 10 Духов 10 Вампиров	**Охрана: толпа (20-49) Скелеты, толпа (20-49) Ходячие Мертвецы, группа (10-19) Духи и группа (10-19) Вампиры**	5000 золота Артефакт-Сокровище	900

Value	1000
Частота	100





Тип	Позиции на поле боя
1	1, 2, 3 – Скелеты; 4, 5 – Ходячие мертвецы
2	1, 5 – Ходячие мертвецы; 2 – 13 Скелетов; 3 – 12 Скелетов; 4 - Духи
3, 4	1 – Вампиры; 2 – Скелеты; 3 – нет; 4 – Духи; 5 – Ходячие мертвецы

При посещении уже разграбленного Склепа герой получает **-1** к боевому духу на ближайшую битву.

Подсказка по ПКМ отсутствует и численность охраны заранее узнать нельзя

В файлах игры ценность Склепов (Combat Value) равна 75/94/169/225 Бесов

После победы над нежитью [нечистью], охраняющей склеп [кладбище], вы обыскиваете могилы и кое-что обнаруживаете!

Вы копаетесь в останках в течение нескольких часов и ничего не находите. Такие недостойные действия резко снижают боевой дух вашей армии.

Это интересно! На самом деле речь про кладбище не случайна. Дело в том, что эти тексты – копия текстов из **Героев II**, где похожий объект назывался Кладбищем.

Победив нечисть, охраняющую могилы, вы копаетесь в останках в течение нескольких часов и ничего не находите. Такие недостойные действия резко снижают мораль и боевой дух вашей армии

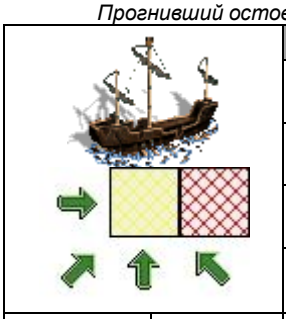
В описании Склепа в Редакторе карт указано, что его охраняют Зомби, а не Ходячие мертвецы (баг описания)

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Покинутый корабль

Прогнивший остов пиратского корабля издает странные скрипы, когда накатывает волна. Хотите ли вы обыскать корабль?



Value	4000
Частота	20

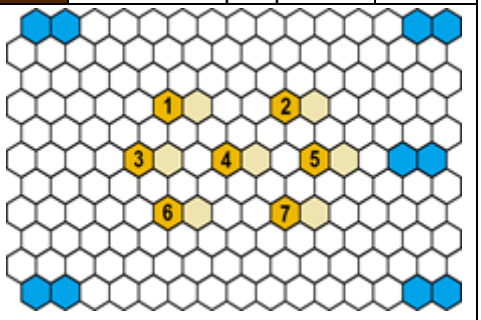


Шанс	Охрана	Подсказка по ПКМ	Награда	Опыт
30%	5 по 4 Водных элементаля	Охрана: толпа (20-49) Водные Элементали	3000 золота	600
30%	5 по 6 Водных элементалей		3000 золота Артефакт-Сокровище	900
30%	5 по 8 Водных элементалей		4000 золота Артефакт-Сокровище	1200
10%	5 по 12 Водных элементалей	Охрана: орда (50-99) Водные Элементали	6000 золота Малый артефакт	1800

При посещении уже разграбленного Покинутого корабля герой получает **-1** к боевому духу на ближайшую битву.

Герой не встаёт на клетку входа в объект.

В файлах игры ценность Покинутых кораблей (Combat Value) равна 138/207/276/414 Бесов



Подсказка по ПКМ отсутствует и численность охраны заранее узнать нельзя.
При посещении герой встаёт на клетку входа в объект

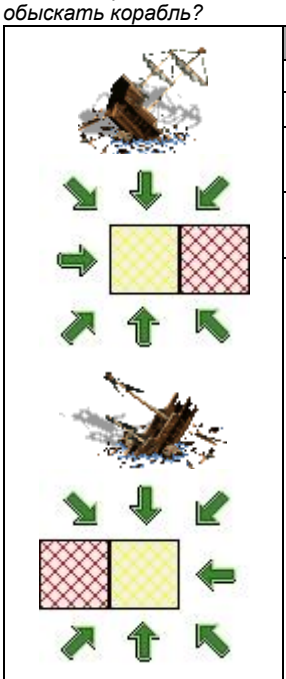
Победив Водных Элементалей, вы очень долго роетесь в обломках и разном хламе и что-то [кое-что] находите!

Вы очень долго роетесь в обломках и разном хламе, однако ничего не находите. Подобный результат поисков не может не сказаться на боевом духе войска.

Победив Элементы [Элементалей] Воды, вы очень долго роетесь в обломках и разном хламе, однако ничего не находите. Подобный результат поисков не может не сказаться на боевом духе и морали войска

Кораблекрушение (Место кораблекрушения)

Прогнивший остов пиратского [разрушенного] корабля издает странные скрипы, когда накатывает волна. Хотите ли вы обыскать корабль?



Value	2000
Частота	100

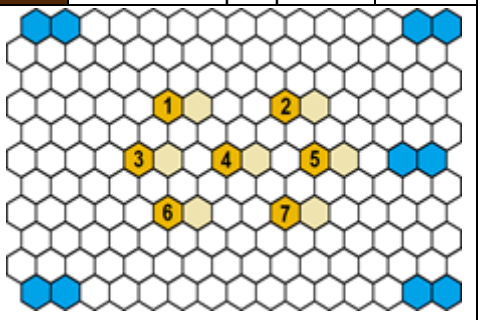


Шанс	Охрана	Подсказка по ПКМ	Награда	Опыт
30%	5 по 2 Духа	Охрана: группа (10-19) Духи	2000 золота	180
30%	5 по 3 Духа		3000 золота	270
30%	5 по 5 Духов	Охрана: толпа (20-49) Духи	4000 золота Артефакт-Сокровище	450
10%	5 по 10 Духов	Охрана: орда (50-99) Духи	5000 золота Малый артефакт	900

При посещении уже разграбленного Кораблекрушения герой получает **-1** к боевому духу на ближайшую битву.

Герой не встаёт на клетку входа в объект.

В файлах игры ценность Кораблекрушений (Combat Value) равна 31/46/77/154 Бесов



Подсказка по ПКМ отсутствует и численность охраны заранее узнать нельзя

Победив Духов [Стражей / Гарпий], вы очень долго роетесь в обломках и разном хламе, и кое-что находите.

Вы очень долго роетесь в обломках и разном хламе, однако ничего не находите. Подобный результат поисков не может не сказаться на боевом духе войска.

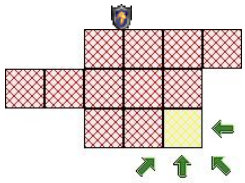
Победив Гарпий [Стражей], вы очень долго роетесь в обломках и разном хламе, однако ничего не находите. Подобный результат поисков не может не сказаться на боевом духе и морали войска.

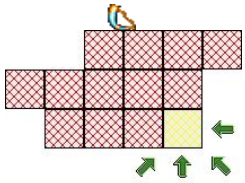
Это интересно! Судя по текстам после победы над охраной, изначально охранять Кораблекрушение должны были Гарпии вместо Стражей (баг описания)

Утопия драконов (Драконья утопия)

Вы стоите перед Утопией Драконов, местом, запретным для простых смертных. Хотите ли вы нарушить это [древнее] правило и вызвать драконов на бой?





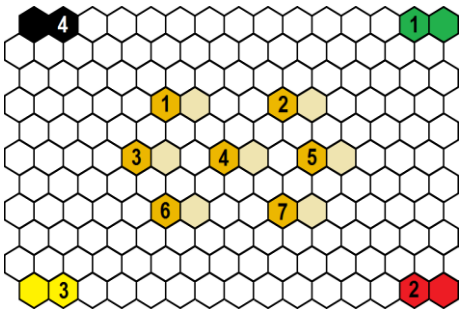


Шанс	Охрана	Подсказка по ПКМ	Награда	Опыт
30%	8 Зелёных драконов 5 Красных драконов 2 Золотых дракона 1 Чёрный дракон	**Охрана: мало (5-9) Зелёные Драконы, мало (5-9) Красные Драконы, пара (1-4) Золотые Драконы и пара (1-4) Чёрные Драконы**	20000 золота Артефакт-Сокровище Малый артефакт Великий артефакт Реликт	3140
30%	8 Зелёных драконов 6 Красных драконов 3 Золотых дракона 2 Чёрных дракона		30000 золота Малый артефакт Великий артефакт 2 Реликта	3870
30%	8 Зелёных драконов 6 Красных драконов 4 Золотых дракона 3 Чёрных дракона		40000 золота Великий артефакт 3 Реликта	4420
10%	8 Зелёных драконов 7 Красных драконов 6 Золотых драконов 5 Чёрных драконов	**Охрана: мало (5-9) Зелёные Драконы, мало (5-9) Красные Драконы, мало (5-9) Золотые Драконы и мало (5-9) Чёрные Драконы**	50000 золота 4 Реликта	5700

Value	10000
Частота	100

Любой тип земли

Отличить типы Утопии драконов можно по логу при наведении мыши на карте приключений: **1, 2** – группа (10-19) существ; **3, 4** – толпа (20-49) существ.



Тип	Позиции на поле боя
1-4	1 – Зелёные драконы; 2 – Красные драконы; 3 – Золотые драконы; 4 – Чёрные драконы

В файлах игры ценность Утопий драконов (Combat Value) равна 1769/2209/2556/3343 Бесов

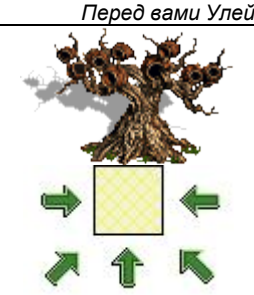
Чёрные драконы [-] больше не помеха, и %s у вас в руках.

Много лет назад этот город был домом для драконов и их несметных сокровищ, но сегодня только ветер свистит среди развалин.

Это интересно! В файлах игры есть текст при посещении Утопии драконов: «*Если ты читаешь это, то это баг*». Не ясно, при каких обстоятельствах он должен был показываться.

Улей ядовитых змиев (Улей змиев)

Перед вами Улей Ядовитых Змиев [Улей Змиев]. Вы хотите атаковать стражников?

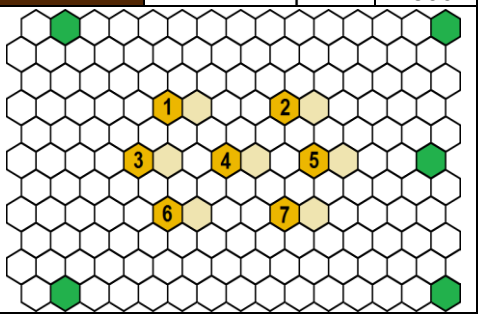


Шанс	Охрана	Подсказка по ПКМ	Награда	Опыт
30%	5 по 6 Ядовитых змиев	**Охрана: толпа (20-49) Ядовитые Змии**	4 Виверны	600
30%	5 по 9 Ядовитых змиев		6 Виверн	900
30%	5 по 12 Ядовитых змиев	**Охрана: орда (50-99) Ядовитые Змии**	8 Виверн	1200
10%	5 по 18 Ядовитых змиев		12 Виверн	1800

Value	9000
Частота	100

Любой тип земли

В файлах игры ценность Ульев ядовитых змиев (Combat Value) равна 154/230/307/461 Бесов



Ядовитые змии [Стрекозы -] больше не помеха, и %s у вас в руках.

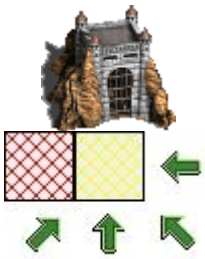
Перед вами Улей Ядовитых Змиев [Улей Змиев]. В результате бесплодных исследований вы понимаете, что здесь уже кто-то побывал.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Консерватория грифонов

Перед вами Консерватория Грифонов. Вы хотите атаковать стражников?

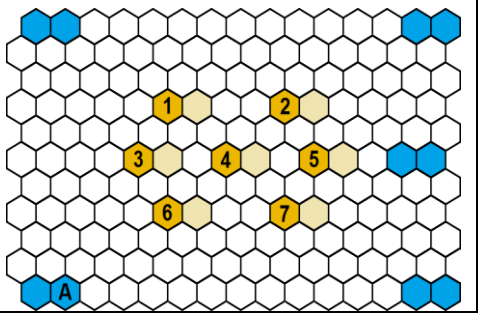


Шанс	Охрана	Подсказка по ПКМ	Награда	Опыт
15%	5 по 10 Грифонов	**Охрана: орда (50-99) Грифоны**	1 Ангел	1250
15%	4 по 10 Грифонов 10 Королевских грифонов	**Охрана: толпа (20-49) Грифоны и группа (10-19) Королевские Грифоны**		
15%	5 по 20 Грифонов	**Охрана: сотня (100-249) Грифоны**	2 Ангела	2500
15%	4 по 20 Грифонов 20 Королевских грифонов	**Охрана: орда (50-99) Грифоны и толпа (20-49) Королевские Грифоны**		
15%	5 по 30 Грифонов	**Охрана: сотня (100-249) Грифоны**	3 Ангела	3750
15%	4 по 30 Грифонов 30 Королевских грифонов	**Охрана: сотня (100-249) Грифоны и толпа (20-49) Королевские Грифоны**		
5%	5 по 40 Грифонов	**Охрана: сотня (100-249) Грифоны**	4 Ангела	5000
5%	4 по 40 Грифонов 40 Королевских грифонов	**Охрана: сотня (100-249) Грифоны и толпа (20-49) Королевские Грифоны**		

Value	2000
Частота	100

Любой тип земли

В файлах игры ценность Консерваторий грифонов (Combat Value) равна 351/702/1053/1404 Бесов



[Королевские] Грифоны [-] больше не помеха, и %s у вас в руках.
Перед вами Консерватория Грифонов. В результате бесплодных исследований вы понимаете, что здесь уже кто-то побывал.

Тайник бесов

Перед вами Тайник Бесов. Вы хотите атаковать стражников?

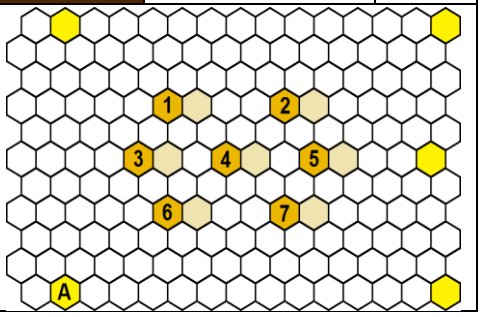


Шанс	Охрана	Подсказка по ПКМ	Награда	Опыт
15%	5 по 20 Бесов	**Охрана: сотня (100-249) Бесы**	1000 золота 2 ртути	400
15%	4 по 20 Бесов 20 Чертей	**Охрана: орда (50-99) Бесы и толпа (20-49) Черти**		
15%	5 по 30 Бесов	**Охрана: сотня (100-249) Бесы**	1500 золота 3 ртути	600
15%	4 по 30 Бесов 30 Чертей	**Охрана: сотня (100-249) Бесы и толпа (20-49) Черти**		
15%	5 по 40 Бесов	**Охрана: сотня (100-249) Бесы**	2000 золота 4 ртути	800
15%	4 по 40 Бесов 40 Чертей	**Охрана: сотня (100-249) Бесы и толпа (20-49) Черти**		
5%	5 по 60 Бесов	**Охрана: туча (250-499) Бесы**	3000 золота 6 ртути	1200
5%	4 по 60 Бесов 60 Чертей	**Охрана: сотня (100-249) Бесы и орда (50-99) Черти**		

Value	1500 5000
Частота	100

Любой тип земли

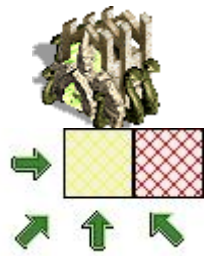
В файлах игры ценность Тайников бесов (Combat Value) равна 100/150/200/300 Бесов



Бесы [Черти -] больше не помеха, и %s у вас в руках.
Перед вами Тайник Бесов. В результате бесплодных исследований вы понимаете, что здесь уже кто-то побывал.

Кладовые медуз (Хранилище медуз)

Перед вами Кладовые Медуз [Хранилище Медуз]. Вы хотите атаковать стражников?

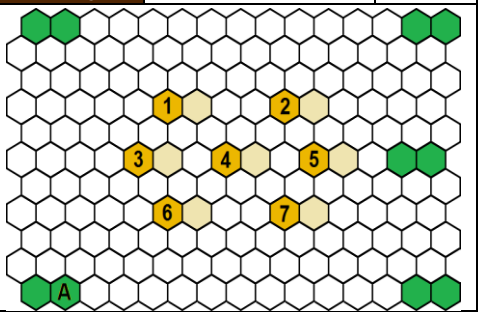


Шанс	Охрана	Подсказка по ПКМ	Награда	Опыт
15%	5 по 4 Медузы	Охрана: толпа (20-49) Медузы	2000 золота 5 серы	500
15%	4 по 4 Медузы 4 Королевы медуз	Охрана: группа (10-19) Медузы и пара (1-4) Королевы Медуз		520
15%	5 по 6 Медуз	Охрана: толпа (20-49) Медузы	3000 золота 6 серы	750
15%	4 по 6 Медуз 6 Королев медуз	Охрана: толпа (20-49) Медузы и мало (5-9) Королевы Медуз		780
15%	5 по 8 Медуз	Охрана: толпа (20-49) Медузы	4000 золота 8 серы	1000
15%	4 по 8 Медуз 8 Королев медуз	Охрана: толпа (20-49) Медузы и мало (5-9) Королевы Медуз		1040
5%	5 по 10 Медуз	Охрана: орда (50-99) Медузы	5000 золота 10 серы	1250
5%	4 по 10 Медуз 10 Королев медуз	Охрана: толпа (20-49) Медузы и группа (10-19) Королевы Медуз		1300

Value	1500
Частота	100



В файлах игры ценность Кладовых медуз (Combat Value) равна 207/310/414/517 Бесов



Медузы [Медузы-королевы -] больше не помеха, и %s у вас в руках.

Перед вами Кладовые Медуз [Хранилище Медуз]. В результате бесплодных исследований вы понимаете, что здесь уже кто-то побывал.

Сокровищница гномов

Перед вами Сокровищница Гномов. Вы хотите атаковать стражников?

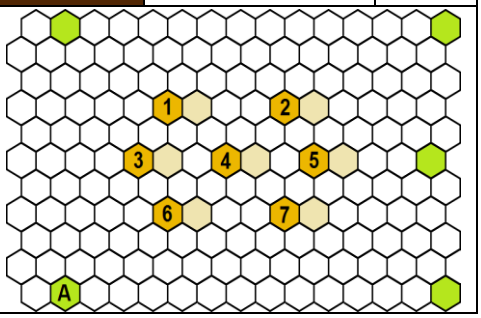


Шанс	Охрана	Подсказка по ПКМ	Награда	Опыт
15%	5 по 10 Гномов	Охрана: орда (50-99) Гномы	2500 золота 2 кристалла	1000
15%	4 по 10 Гномов 10 Боевых гномов	Охрана: толпа (20-49) Гномы и группа (10-19) Боевые Гномы		
15%	5 по 15 Гномов	Охрана: орда (50-99) Гномы	4000 золота 3 кристалла	1500
15%	4 по 15 Гномов 15 Боевых гномов	Охрана: орда (50-99) Гномы и группа (10-19) Боевые Гномы		
15%	5 по 20 Гномов	Охрана: сотня (100-249) Гномы	5000 золота 5 кристаллов	2000
15%	4 по 20 Гномов 20 Боевых гномов	Охрана: орда (50-99) Гномы и толпа (20-49) Боевые Гномы		
5%	5 по 30 Гномов	Охрана: сотня (100-249) Гномы	7500 золота 10 кристаллов	3000
5%	4 по 30 Гномов 30 Боевых гномов	Охрана: сотня (100-249) Гномы и толпа (20-49) Боевые Гномы		

Value	2000
Частота	100

Любой тип земли

В файлах игры ценность Сокровищниц гномов (Combat Value) равна 194/291/388/582 Бесов



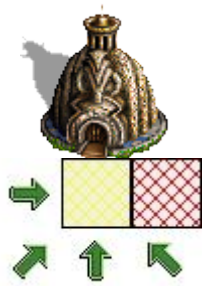
[Боевые] Гномы [-] больше не помеха, и %s у вас в руках.

Перед вами Сокровищница Гномов. В результате бесплодных исследований вы понимаете, что здесь уже кто-то побывал.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Нага-банк (Банк наг)

Перед вами Нага-банк [Банк наг]. Вы хотите атаковать стражников?



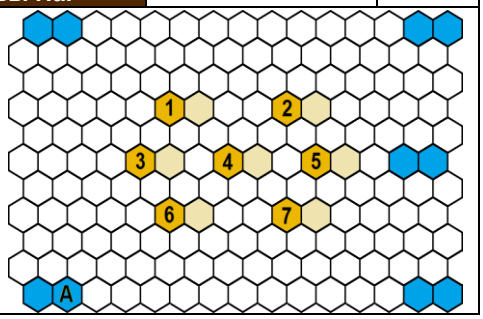
Шанс	Охрана	Подсказка по ПКМ	Награда	Опыт
15%	5 по 2 Наги	Охрана: группа (10-19) Наги	4000 золота 8 самоцветов	1100
15%	4 по 2 Наги 2 Королевы наг	Охрана: мало (5-9) Наги и пара (1-4) Королевы Наг		
15%	5 по 3 Наги	Охрана: группа (10-19) Наги	6000 золота 12 самоцветов	1650
15%	4 по 3 Наги 3 Королевы наг	Охрана: группа (10-19) Наги и пара (1-4) Королевы Наг		
15%	5 по 4 Наги	Охрана: толпа (20-49) Наги	8000 золота 16 самоцветов	2200
15%	4 по 4 Наги 4 Королевы наг	Охрана: группа (10-19) Наги и пара (1-4) Королевы Наг		
5%	5 по 6 Наг	Охрана: толпа (20-49) Наги	12000 золота 24 самоцвета	3300
5%	4 по 6 Наг 6 Королев наг	Охрана: толпа (20-49) Наги и мало (5-9) Королевы Наг		

Value	3000
Частота	100

Любой тип земли

В файлах игры ценность Нага-банков (Combat Value) равна 403/605/806/1210 Бесов

Вместо самоцветов Банк наг даёт серу в том же количестве (баг), хотя в справке Редактора карт сказано о самоцветах

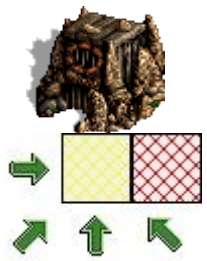


Наги [Наги-королевы -] больше не помеха, и %s у вас в руках.

Перед вами Нага-банк [Банк наг]. В результате бесплодных исследований вы понимаете, что здесь уже кто-то побывал.

Склады циклопов

Перед вами Склады Циклопов. Вы хотите атаковать стражников?

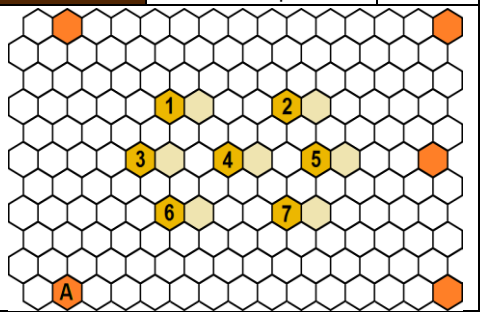


Шанс	Охрана	Подсказка по ПКМ	Награда	Опыт
15%	5 по 4 Циклопа	Охрана: толпа (20-49) Циклопы	4 древесины 4 руды 4 ртути 4 серы 4 кристалла 4 самоцвета	1400
15%	4 по 4 Циклопа 4 Короля циклопов	Охрана: группа (10-19) Циклопы и пара (1-4) Короли Циклопов		
15%	5 по 6 Циклопов	Охрана: толпа (20-49) Циклопы	6 древесины 6 руды 6 ртути 6 серы 6 кристаллов 6 самоцветов	2100
15%	4 по 6 Циклопов 6 Королей циклопов	Охрана: толпа (20-49) Циклопы и мало (5-9) Короли Циклопов		
15%	5 по 8 Циклопов	Охрана: толпа (20-49) Циклопы	8 древесины 8 руды 8 ртути 8 серы 8 кристаллов 8 самоцветов	2800
15%	4 по 8 Циклопов 8 Королей циклопов	Охрана: толпа (20-49) Циклопы и мало (5-9) Короли Циклопов		
5%	5 по 10 Циклопов	Охрана: орда (50-99) Циклопы	10 древесины 10 руды 10 ртути 10 серы 10 кристаллов 10 самоцветов	3500
5%	4 по 10 Циклопов 10 Королей циклопов	Охрана: толпа (20-49) Циклопы и группа (10-19) Короли Циклопов		

Value	3000
Частота	100

Любой тип земли

В файлах игры ценность Складов циклопов (Combat Value) равна 506/760/1013/1266 Бесов



Циклопы [Короли-циклопов -] больше не помеха, и %s у вас в руках.

Перед вами Склады Циклопов. В результате бесплодных исследований вы понимаете, что здесь уже кто-то побывал.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Особняк

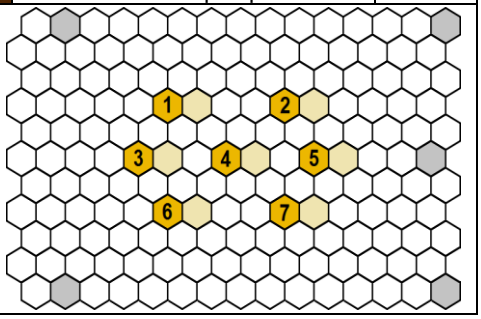
Перед вами древний особняк, ещё не утративший былой роскоши. Похоже, здесь давно никого нет. Хотите ли вы войти внутрь?



Шанс	Охрана	Подсказка по ПКМ	Награда	Опыт
30%	5 по 8 Вампиров-лордов	**Охрана: толпа (20-49) Лорды Вампиров**	2500 золота по 2 ртути, серы, кристалла и самоцвета Великий артефакт	1600
30%	5 по 12 Вампиров-лордов	**Охрана: орда (50-99) Лорды Вампиров**	5000 золота по 3 ртути, серы, кристалла и самоцвета Великий артефакт	2400
30%	5 по 16 Вампиров-лордов		7500 золота по 4 ртути, серы, кристалла и самоцвета Великий артефакт	3200
10%	5 по 20 Вампиров-лордов	**Охрана: сотня (100-249) Лорды Вампиров**	10000 золота по 5 ртути, серы, кристаллов и самоцветов Великий артефакт	4000

Value	5000
Частота	50

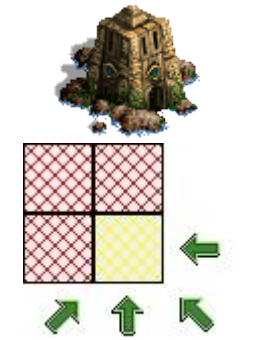
Любой тип земли



Лорды Вампиров - больше не помеха, и %s у вас в руках.
Этот особняк ещё не утратил былой роскоши, но ничего ценного в нём уже нет.

Святилище бехолдеров

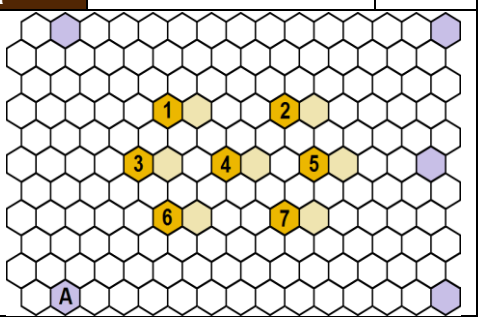
Перед вами Святилище Бехолдеров. Вы хотите атаковать стражников?



Шанс	Охрана	Подсказка по ПКМ	Награда	Опыт
15%	5 по 10 Бехолдеров	**Охрана: орда (50-99) Бехолдеры**	3000 золота Малый артефакт	1100
15%	4 по 10 Бехолдеров 10 Зловещих глаз	**Охрана: толпа (20-49) Бехолдеры и группа (10-19) Зловещие глаза**		
15%	5 по 15 Бехолдеров	**Охрана: орда (50-99) Бехолдеры**	5000 золота Малый артефакт	1650
15%	4 по 15 Бехолдеров 15 Зловещих глаз	**Охрана: орда (50-99) Бехолдеры и группа (10-19) Зловещие глаза**		
15%	5 по 20 Бехолдеров	**Охрана: сотня (100-249) Бехолдеры**	6000 золота Великий артефакт	2200
15%	4 по 20 Бехолдеров 20 Зловещих глаз	**Охрана: орда (50-99) Бехолдеры и толпа (20-49) Зловещие глаза**		
5%	5 по 30 Бехолдеров	**Охрана: сотня (100-249) Бехолдеры**	9000 золота Великий артефакт	3300
5%	4 по 30 Бехолдеров 30 Зловещих глаз	**Охрана: сотня (100-249) Бехолдеры и толпа (20-49) Зловещие глаза**		

Value	2500
Частота	100

Герой не встаёт на клетку входа в объект



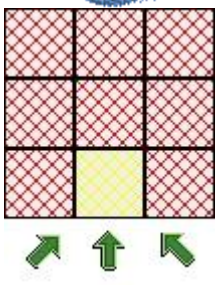
Бехолдеры [Зловещие глаза] - больше не помеха, и %s у вас в руках.
Перед вами Святилище Бехолдеров. В результате бесплодных исследований вы понимаете, что здесь уже кто-то побывал.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Храм моря

Вы находитесь перед вратами Храма Моря, внутрь которого ещё не решался зайти ни один смертный. Решитесь ли вы стать первым?



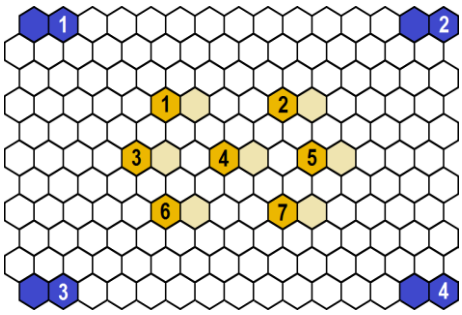


Шанс	Охрана	Подсказка по ПКМ	Награда	Опыт
30%	8 Гидр 6 Морских змеев 3 Гидры хаоса 2 Аспида	**Охрана: мало (5-9) Гидры, мало (5-9) Морские Змеи, пара (1-4) Гидры Хаоса и пара (1-4) Аспиды**	10000 золота 2 Артефакта-Сокровища Малый артефакт Реликт	3830
30%	8 Гидр 7 Морских змеев 4 Гидры хаоса 3 Аспида		15000 золота Артефакт-Сокровище Малый артефакт Великий артефакт Реликт	4560
30%	8 Гидр 7 Морских змеев 5 Гидр хаоса 4 Аспида	**Охрана: мало (5-9) Гидры, мало (5-9) Морские Змеи, мало (5-9) Гидры Хаоса и пара (1-4) Аспиды**	20000 золота Малый артефакт 2 Великих артефакта Реликт	5110
10%	10 Гидр 9 Морских змеев 6 Гидр хаоса 5 Аспидов	**Охрана: группа (10-19) Гидры, мало (5-9) Морские Змеи, мало (5-9) Гидры Хаоса и мало (5-9) Аспиды**	30000 золота 2 Великих артефакта 2 Реликта	6370

Value	10000
Частота	100

Отличить типы Храма моря можно по логу при наведении мыши на карте приключений: **1** – группа (10-19) существ; **2, 3, 4** – толпа (20-49) существ





Тип	Позиции на поле боя
1-4	1 – Гидры; 2 – Морские змеи; 3 – Аспиды; 4 – Гидры хаоса

Герой не встаёт на клетку входа в объект

Аспиды - больше не помеха, и %s у вас в руках.
Когда-то здесь был Храм Моря, но теперь здесь нет ни души.

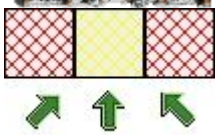
Погост

Вы находитесь перед заброшенным кладбищем. Хотите ли вы обыскать его?





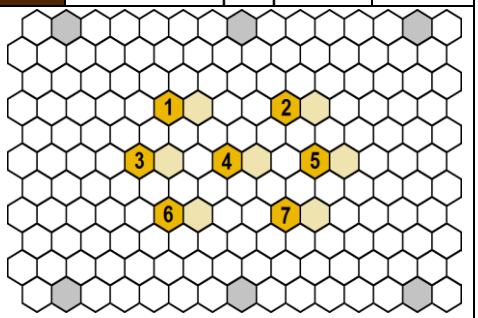




Шанс	Охрана	Подсказка по ПКМ	Награда	Опыт
100%	6 по 15 Зомби	**Охрана: орда (50-99) Зомби**	2500 золота Малый артефакт	1800

Особенностью Погоста являются 2 новые точки, задействованные для отрядов охраны (середина сверху и снизу).

При посещении уже разграбленного Погоста герой получает **-1** к боевому духу на ближайшую битву



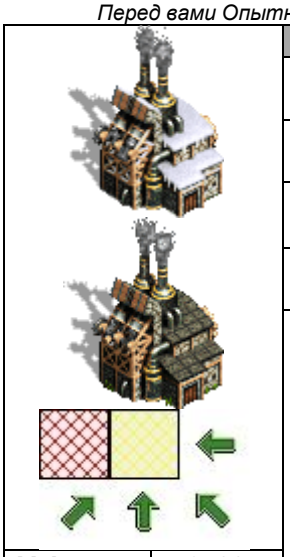
Value	1500
Частота	100
Любой тип земли	

Победив мертвецов, вы обыскиваете кладбище и находите кое-что ценное!

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Опытный цех

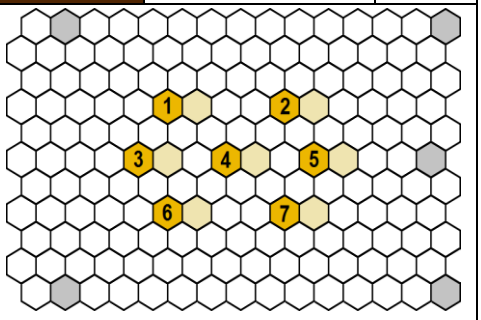
Перед вами Опытный Цех. Вы хотите атаковать стражников?



Value	3500
Частота	80
Любой тип земли	

Шанс	Охрана	Подсказка по ПКМ	Награда	Опыт
30%	5 по 4 Стальных големов	Охрана: толпа (20-49) Стальные Големы	1 Гигант	1125
30%	5 по 8 Стальных големов		2 Гиганта	2250
30%	5 по 12 Стальных големов	Охрана: орда (50-99) Стальные Големы	3 Гиганта	3375
10%	5 по 16 Стальных големов		4 Гиганта	4500

Особенностью Опытного цеха является то, что на поле боя генерируются 0-3 случайных одногексовых препятствия, что примерно в 50% случаев создаёт помехи для тактики взятия объекта путём отманивания големов на одну цель (исключает абуз боевого духа, стрелков и т.п.)

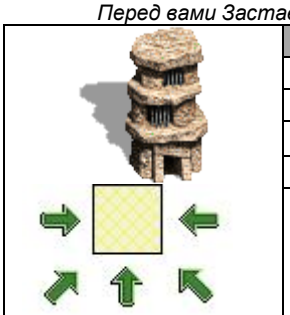


Стальные големы - больше не помеха, и %s у вас в руках.

Перед вами Опытный Цех. В результате бесплодных исследований вы понимаете, что здесь уже кто-то побывал.

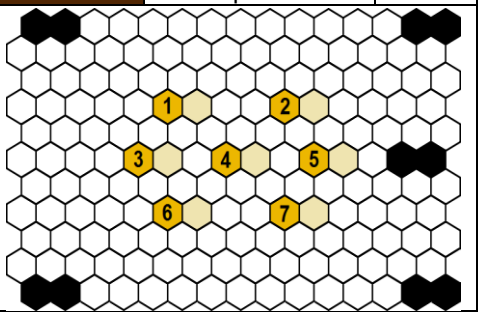
Застава налётчиков

Перед вами Застава Налётчиков. Вы хотите атаковать стражников?



Value	9500
Частота	70
Любой тип земли	

Шанс	Охрана	Подсказка по ПКМ	Награда	Опыт
30%	5 по 10 Налётчиков	Охрана: орда (50-99) Налётчики	4 Циклопа	500
30%	5 по 15 Налётчиков		6 Циклопов	750
30%	5 по 20 Налётчиков	Охрана: сотня (100-249) Налётчики	8 Циклопов	1000
10%	5 по 30 Налётчиков		12 Циклопов	1500



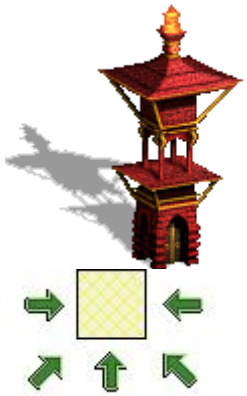
Налётчики - больше не помеха, и %s у вас в руках.

Перед вами Застава Налётчиков. В результате бесплодных исследований вы понимаете, что здесь уже кто-то побывал.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Алая башня

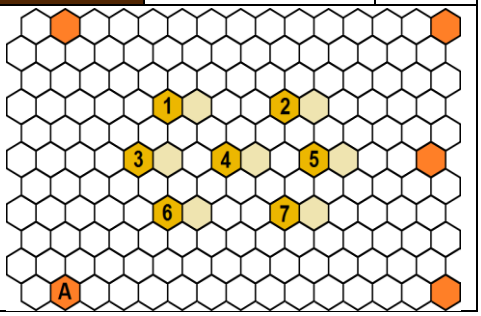
Пленённые Огненные Птицы будут рады вам служить, готовы ли вы сразиться со стражниками?



Шанс	Охрана	Подсказка по ПКМ	Награда	Опыт
15%	5 по 7 Огненных элементалей	**Охрана: толпа (20-49) Огненные Элементали**	1 Огненная птица	1225
15%	4 по 7 Огненных элементалей 7 Элементалей энергии	**Охрана: толпа (20-49) Огненные Элементали и мало (5-9) Элементали Энергии**		
15%	5 по 14 Огненных элементалей	**Охрана: орда (50-99) Огненные Элементали**	2 Огненные птицы	2450
15%	4 по 14 Огненных элементалей 14 Элементалей энергии	**Охрана: орда (50-99) Огненные Элементали и группа (10-19) Элементали Энергии**		
15%	5 по 21 Огненных элементалей	**Охрана: сотня (100-249) Огненные Элементали**	3 Огненные птицы	3675
15%	4 по 21 Огненному элементалю 21 Элементаль энергии	**Охрана: орда (50-99) Огненные Элементали и толпа (20-49) Элементали Энергии**		
5%	5 по 28 Огненных элементалей	**Охрана: сотня (100-249) Огненные Элементали**	4 Огненные птицы	4900
5%	4 по 28 Огненных элементалей 28 Элементалей энергии	**Охрана: сотня (100-249) Огненные Элементали и толпа (20-49) Элементали Энергии**		

Value	4000
Частота	20
Максимум в зоне	1

Любой тип земли



Огненные Элементали - больше не помеха, и %s у вас в руках.
Некогда здесь томились в плену Огненные Птицы, но теперь царит запустение.

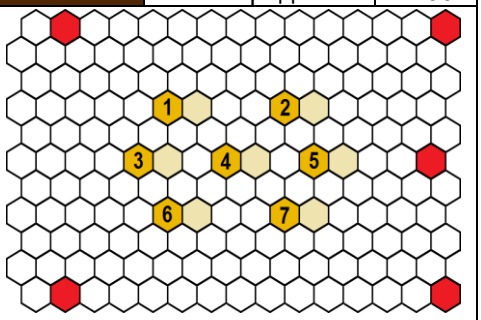
Башня из слоновой кости

Вы стоите напротив Башни из Слоновой Кости. Враждующие маги держат под замком узников. Встав на защиту последних, вы сможете обзавестись ценным союзником. Готовы ли вы испытать судьбу?



Шанс	Охрана	Подсказка по ПКМ	Награда	Опыт
30%	5 по 7 Архимагов	**Охрана: толпа (20-49) Архимаги**	3 Чародея	1050
30%	5 по 10 Архимагов	**Охрана: орда (50-99) Архимаги**	6 Чародеев	1500
30%	5 по 13 Архимагов		9 Чародеев	1950
10%	5 по 16 Архимагов		12 Чародеев	2400

Не генерируется на случайных картах



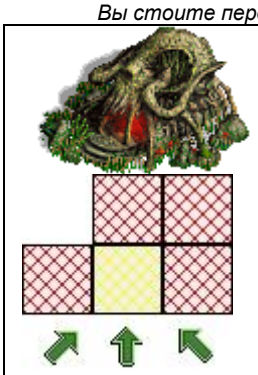
Value	7000
Частота	100

Архимаги - больше не помеха, и %s у вас в руках.
Вы заходите в Башню из Слоновой Кости, но там уже нет ни одной живой души.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Вертеп

Вы стоите перед входом в заросшее мохом строение. Изнутри доносится еле слышное рыкание. Осмелитесь ли вы войти?



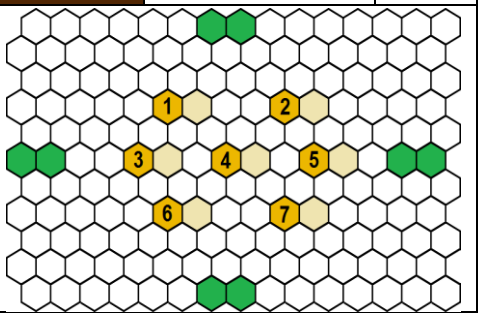
Шанс	Охрана	Подсказка по ПКМ	Награда	Опыт
30%	4 по 4 Василиска	Охрана: группа (10-19) Василиски	3000 золота	560
30%	4 по 6 Василисков	Охрана: толпа (20-49) Василиски	4500 золота	840
30%	4 по 8 Василисков		6000 золота	1120
10%	4 по 12 Василисков		9000 золота	1680

Value	1500
Частота	100



Особенностью Вертепа является уникальная расстановка отрядов охраны.

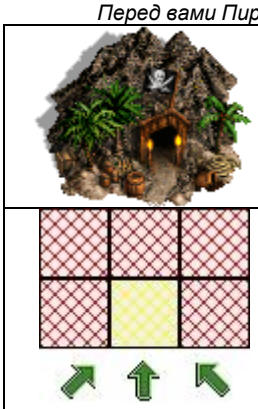
Не генерируется на случайных картах



Василиски - больше не помеха, и %s у вас в руках.
Кто-то побывал здесь до вас, все сокровища уже разграблены.

Пиратская пещера

Перед вами Пиратская Пещера. Вы хотите атаковать стражников?

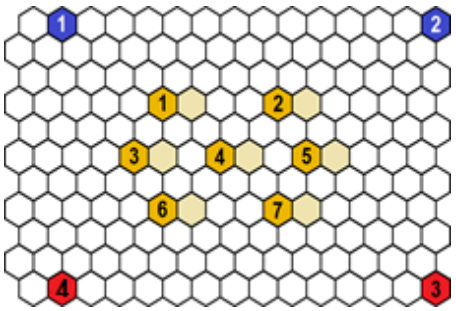


Шанс	Охрана	Подсказка по ПКМ	Награда	Опыт
15%	2 по 10 Пиратов 2 по 10 Корсаров	Охрана: толпа (20-49) Пираты и толпа (20-49) Корсары	1 Морской змей	600
15%	10 Пиратов 3 по 10 Корсаров	Охрана: толпа (20-49) Корсары и группа (10-19) Пираты		
15%	2 по 20 Пиратов 2 по 20 Корсаров	Охрана: толпа (20-49) Пираты и толпа (20-49) Корсары	2 Морских змея	1200
15%	20 Пиратов 3 по 20 Корсаров	Охрана: орда (50-99) Корсары и толпа (20-49) Пираты		
15%	2 по 30 Пиратов 2 по 30 Корсаров	Охрана: орда (50-99) Пираты и орда (50-99) Корсары	3 Морских змея	1800
15%	30 Пиратов 3 по 30 Корсаров	Охрана: орда (50-99) Корсары и толпа (20-49) Пираты		
5%	2 по 40 Пиратов 2 по 40 Корсаров	Охрана: орда (50-99) Пираты и орда (50-99) Корсары	4 Морских змея	2400
5%	40 Пиратов 3 по 40 Корсаров	Охрана: сотня (100-249) Корсары и толпа (20-49) Пираты		

Value	3500
Частота	100



Отличить типы Пиратской пещеры можно по логу при наведении мыши на карте приключений: **1** – толпа (20-49) существ; **2** – орда (50-99) существ; **3, 4** – сотня (100-249) существ



Тип	Позиции на поле боя
1-4	1 – Пираты; 2 – Пираты или Корсары; 3, 4 - Корсары

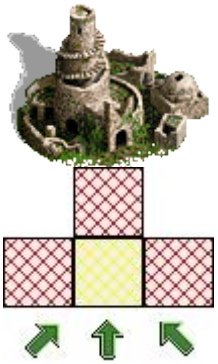
Не генерируется на случайных картах

Пираты [Корсары] - больше не помеха, и %s у вас в руках.
Перед вами Пиратская Пещера. В результате бесплодных исследований вы понимаете, что здесь уже кто-то побывал.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Руины

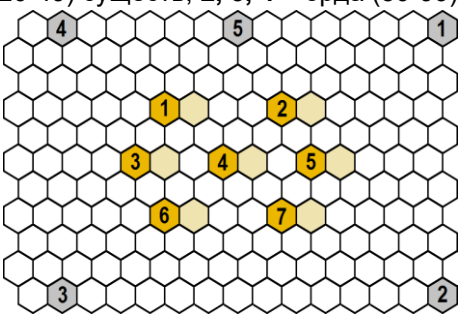
Среди осыпавшихся башен и стен гуляет эхо, в котором явно слышен костяной стук и потустороннее завывание. Хотите осмотреть руины?



Шанс	Охрана	Подсказка по ПКМ	Награда	Опыт
30%	20 Скелетов 3 Духа 3 Привидения 10 Скелетов-воинов 1 Могущественный лич	**Охрана: толпа (20-49) Скелеты, пара (1-4) Духи, пара (1-4) Привидения, группа (10-19) Скелеты-Воины и пара (1-4) Могущественные Личи**	1000 золота Открывает Терру Инкогнита в радиусе 12 клеток (диаметр 25)	480
30%	30 Скелетов 5 Духов 5 Привидений 10 Скелетов-воинов 1 Могущественный лич	**Охрана: толпа (20-49) Скелеты, мало (5-9) Духи, мало (5-9) Привидения, группа (10-19) Скелеты-Воины и пара (1-4) Могущественные Личи**	2000 золота Открывает Терру Инкогнита в радиусе 12 клеток (диаметр 25)	540
30%	40 Скелетов 7 Духов 7 Привидений 20 Скелетов-воинов 2 Могущественных лича	**Охрана: толпа (20-49) Скелеты, мало (5-9) Духи, мало (5-9) Привидения, толпа (20-49) Скелеты-Воины и пара (1-4) Могущественные Личи**	3000 золота Открывает Терру Инкогнита в радиусе 12 клеток (диаметр 25)	750
10%	50 Скелетов 9 Духов 9 Привидений 20 Скелетов-воинов 3 Могущественных лича	**Охрана: орда (50-99) Скелеты, мало (5-9) Духи, мало (5-9) Привидения, толпа (20-49) Скелеты-Воины и пара (1-4) Могущественные Личи**	4000 золота Открывает Терру Инкогнита в радиусе 12 клеток (диаметр 25)	900

Value	1000
Частота	100

Отличить типы Руин можно по логу при наведении мыши на карте приключений: **1** – толпа (20-49) существ; **2, 3, 4** – орда (50-99) существ



Тип	Позиции на поле боя
1-4	1 – Скелеты; 2 – Духи; 3 – Привидения; 4 – Скелеты-воины; 5 – Могущественные личи

Особенностью Руин является задействованное пятое место для отряда охраны (середина сверху).

Посещение разграбленных Руин также открывает Терру Инкогнита без битвы с охраной

Забравшись по куче костей на самую высокую из сохранившихся башен, вы находите наверху горку старинных монет. Кроме того, с высоты вам удаётся сориентироваться на местности.

В руинах затейливо свищет ветер, а больше ничего интересного здесь нет. Разве что можно осмотреть округу, поднявшись на башню.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ПОЛУЧЕНИЕ И ПРОДАЖА АРТЕФАКТОВ

Получить артефакты можно в качестве награды при захвате следующих Сокровищниц: Склеп, Покинутый корабль, Кораблекрушение, Утопия драконов, Особняк, Святилище бехолдеров, Храм моря, Погост. Кроме этого, получить артефакты можно в других объектах, приведённых далее.

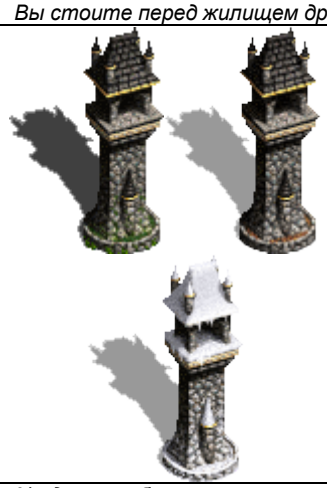
Если на карте запрещены какие-либо заклинания, то артефакты, содержащие эти заклинания, не могут появиться на карте или попасться в объектах. К таким артефактам относятся: Шляпа морского капитана, Книга магии огня, Книга магии воздуха, Книга магии воды, Книга магии земли, Шляпа заклинателя, Клинок Армагеддона, Грохот титана и Шляпа адмирала.

Если на карте запрещены какие-либо артефакты, то они не могут появиться на карте или попасться в объектах. Если все артефакты определённого класса запрещены, то на карте и в объектах будут генерироваться артефакты любого другого класса. Все артефакты запретить в Редакторе нельзя, должен быть хотя бы 1 разрешённый.

Сборные артефакты также относятся к Реликтам и могут попасться в объектах, если они разрешены автором карты. По умолчанию они запрещены.

Чёрная башня

Вы стоите перед жилищем дракона, терроризирующего всю окрестную территорию. Хотите ли вы сразиться с ним?



Шанс	Охрана	Награда
30%	1 Зелёный дракон	2000 золота Малый артефакт
30%	1 Красный дракон	2250 золота Малый артефакт
30%	1 Золотой дракон	3500 золота Малый артефакт
10%	1 Чёрный дракон	3750 золота Малый артефакт

Поле боя – стандартное



Value	1500
Частота	100
Любой тип земли	

%s дракон - больше не помеха, и %s у вас в руках.
Когда-то в этой башне жил дракон, но сейчас здесь нет ничего интересного.

Древний алтарь

Глубоко под землёй вы находите древний храм, где аспиды стерегут артефакт великой мощи. Желаете ли вы сразиться с ними?

Не захвачен / Захвачен:

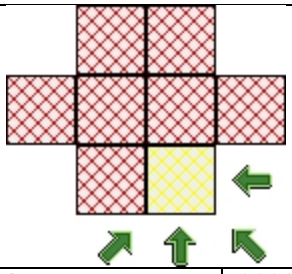


Шанс	Охрана	Награда
100%	25 Аспидов	Рог бездны

Поле боя – стандартное.

Аспиды разделяются на отряды, как в обычном бою.

Не генерируется на случайных картах



Value	20000
Частота	20
Любой тип земли	

Перебив монстров и осмотрев алтарь храма, вы обнаруживаете легендарный Рог Бездны!
Глубоко под землёй вы находите древний храм. Когда-то здесь находился могущественный артефакт, но сейчас храм пуст.

Труп (Скелет на земле)

Вы натыкаетесь на скелет незадачливого путешественника. Копаясь в его бренных останках, вы обнаруживаете %s.



Добавлено:



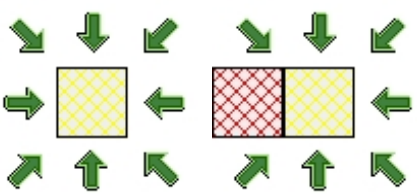
Шанс	Награда
10%	Артефакт-Сокровище
10%	Малый артефакт
80%	Ничего

Герой не встаёт на клетку входа в объект.

Если Рюкзак героя полон, то он получит 1000 золота вместо артефакта, который должен был получить при посещении.

Если навести курсор на Труп без выделенного героя, то в строке состояния не будет показан его статус (Посещено/Не посещено), в отличие от прочих посещаемых объектов (баг)

Тип 1 и 2: *Тип 3:*



Value	500
Частота	100
Максимум на карте	32



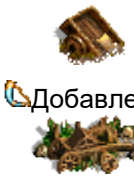
Вы натыкаетесь на скелет незадачливого путешественника. Копаясь в его бренных останках, вы ничего не обнаруживаете.

Повозка (Брошенная повозка / Телега)

Вы нашли старую повозку торговца, который, наверное, заблудился в опасных территориях. [Внутри,] Часть груза уцелела.

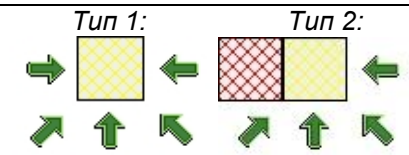
Вы нашли старую повозку торговца, который, наверное, заблудился в опасных территориях. Часть груза уцелела. Среди всякой всячины вы находите %s.

Вы нашли старую повозку торговца, который наверное заблудился в опасных территориях. Внутри повозки часть груза уцелела. Среди всякой всячины '%s'



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

Если Рюкзак героя полон, то он получит 2...5 случайного ресурса, кроме золота, вместо артефакта, который должен был получить при посещении



Value	500
Частота	50
Максимум на карте	32

Вы нашли старую повозку торговца, который, наверное, заблудился в опасных территориях. К сожалению, кто-то здесь уже побывал, повозка пуста.

Вы нашли старую повозку торговца, который наверное заблудился в опасных территориях. Внутри, часть груза уцелела. К сожалению, кто-то здесь уже побывал, повозка пуста

Потерпевший кораблекрушение (Оставшийся в живых)

Вы вернули попавшего в кораблекрушение с того света, вытащив его из воды. Бедняга очень живо выражает свою благодарность и дарит вам %s.

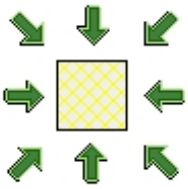
Вы вернули попавшего в кораблекрушение с того света, вытащив его из беснующегося океана. Бедняга очень живо выражает свою благодарность. От него вам достается %s



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

Исчезает после посещения.

Если Рюкзак героя полон, то он ничего не получит



Value	1500
Частота	50

Вы вернули попавшего в кораблекрушение с того света, вытащив его из беснующегося океана [из воды]. Бедняга, едва отдышавшись, молвит: "Я бы дал вам кое-что. Но у Вас нет места в рюкзаке".

Гробница воина (Могила воина)

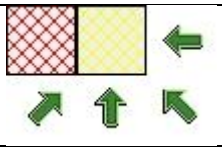
Здесь покоится безымянный солдат. Хотите ли вы обыскать его гробницу [могилу]?



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

При посещении Гробницы воина герой получает **-3** к боевому духу на ближайшую битву.

Если Рюкзак героя полон, то он не получит артефакт, но он не пропадёт, и он останется там до следующего героя со свободным Рюкзаком



Value	6000
Частота	20
Максимум на карте	32
Любой тип земли	

Очень неохотно ваши войска начинают обыскивать гробницу [могилу]. %s - удачная находка, однако такой отвратительный поступок как осквернение могил подрывает [мораль и] боевой дух армии.

Очень неохотно ваши войска начинают обыскивать гробницу [могилу]. В ней ничего ценного нет и такой отвратительный поступок, как осквернение могил, подрывает [мораль и] боевой дух армии.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Могила

Эта могила свежая, и даже лопату, которой её рыли, никто не успел унести. Воспользовавшись ей и завязав платком нос, вы извлекаете из земли кое-что ценное.



На клетке Могилы можно использовать раскопки (как при копании Грааля). При этом герой получает 1500…4000 золота (кратно 500), случайный артефакт-Сокровище и **-3** к боевому духу на ближайшую битву.

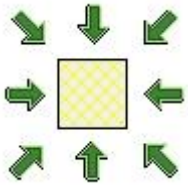


После проведения раскопок на месте Могилы остаётся яма, как после выкапывания Грааля.

Фактически клетка Могилы является обычной проходимой клеткой и не влияет на построение маршрутов. Посещение Могилы осуществляется при помощи раскопок.

Если Рюкзак героя полон, то он не получит артефакт, и он пропадёт

Внимание! При наличии на карте 65534 объектов перестают появляться ямы при раскопках (исправлен баг переполнения)



Value	500
Частота	30



Морской сундук

Потратив несколько часов на то, чтобы выловить сундук из воды, вы открываете его и находите 1500 золотых.

Потратив несколько часов на то, чтобы выловить сундук из воды, вы открываете его и находите 1000 золотых и %s.

Потратив несколько часов на то, чтобы выловить сундук из воды, вы открываете его и находите 1000 золотых и впридачу, %s дожидается своего хозяина

Потратив несколько часов на то, чтобы выловить сундук из воды, вы открываете его и ничего в нем не находите.

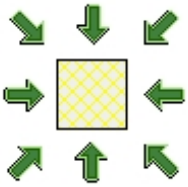




Шанс	Награда
70%	1500 золота
10%	1000 золота Артефакт-Сокровище
20%	Ничего

Исчезает после посещения

Если Рюкзак героя полон, то он получит 1500 золота, вместо 1000 золота и артефакта, который должен был получить при посещении



Value	1500
Частота	500



Сундук сокровищ (Сундук с сокровищами / Сундук)

Обследовав местную территорию, вы обнаруживаете тщательно спрятанный сундук. Вы можете забрать золото или раздать его крестьянам, которые будут рады поделиться с вами своим опытом. Ваш выбор?

Обследовав местную территорию, вы обнаруживаете тщательно спрятанный сундук. Вы можете забрать золото или раздать его крестьянам ради накопления опыта. Ваш выбор?

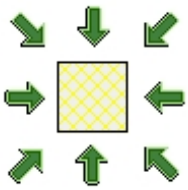
Обследовав местную территорию, вы обнаруживаете тщательно спрятанный сундук, в котором хранится древний артефакт '%s'.



Шанс	Награда
32%	На выбор: 1000 золота или 500 опыта
32%	На выбор: 1500 золота или 1000 опыта
31%	На выбор: 2000 золота или 1500 опыта
5%	Артефакт-Сокровище

Исчезает после посещения

Если Рюкзак героя полон, то он получит на выбор 1000 золота или 500 опыта, вместо артефакта, который должен был получить при посещении



Value	1500
Частота	1000
Любой тип земли	

Кроме получения из объектов, артефакты можно купить. Каждый артефакт имеет свою базовую стоимость, которая модифицируется коэффициентами при их покупке или продаже. Артефакты могут быть проданы у городских Торговцев артефактами или Старьевщику.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Чёрный рынок

Пожалуйста, взгляните на наши товары. Если вам захочется обменяться, щёлкните на свой и наш товар мышью. Я могу предложить вам артефакт %s за %s единиц ресурса %s.

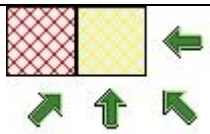


Для покупки предлагается ассортимент из **7** случайных артефактов: 3 Артефакта-Сокровища, 3 Малых артефакта и 1 Реликт.

Стоимость покупки равна **2,5** базовой стоимости.

Ассортимент генерируется в начале игры и больше не меняется, а на месте купленных артефактов остаются пустые слоты.

По умолчанию на Чёрном рынке не могут продаваться Сборные артефакты, Пузырёк с кровью дракона, Клинок Армагеддона и Рог бездны



Value	8000
Частота	20
Максимум на карте	-
	32
Любой тип земли	

Старьевщик

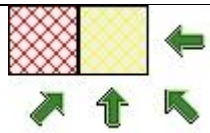
Пожалуйста, взгляните на наши товары. Если вам захочется обменяться, щёлкните на свой и наш товар мышью. Я могу предложить вам %s единиц ресурса %s за ваш артефакт %s.



Можно продать любой артефакт, имеющийся у героя за золото.

Стоимость продажи равна **0,5** базовой стоимости.

У Старьевщика нельзя продать Свитки с заклинаниями, боевые машины и Книгу заклинаний. Но можно продать Грааль из Рюкзака за 1 единицу любого ресурса. Также можно подать Книгу заклинаний из Рюкзака за 1 ресурс, но получить её в Рюкзак можно только при помощи чит-кода nwcgrail



Value	200
Частота	40
Максимум в зоне	1

ПОЛУЧЕНИЕ НАВЫКОВ

Библиотека просвещения

Хозяин впускает вас в Храм Знаний [Библиотеку Просвещения]. За то короткое время, которое вы проведете здесь, вы многому научитесь.



Добавлено:

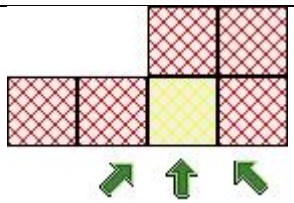


Повышает Атаку, Защиту, Силу магии и Знания героя на **2**, если его уровень не менее 10.

Требуемый уровень героя для посещения Библиотеки просвещения снижается при наличии навыка Дипломатии у героя:

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

Получить навыки в каждой Библиотеке просвещения на карте можно только **1** раз каждым героем



Value	12000
Частота	20
Максимум на карте	32
Любой тип земли	

Признав вас, библиотекарь отказывается вас принять: "В Библиотеку Просвещения", — говорит он, — "попасть можно только раз".

Библиотекарь выглядывает из-за двери и внимательно осматривает вас с ног до головы: "Вы из простых и не дипломат", — заявляет он. — "Возвращайтесь, когда вы будете достойны знания".

Учёный

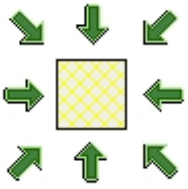
Выехав на пустырь, вы видите университетского профессора с лошадью, устроивших тут привал. Он предлагает поведать вам на досуге кое-что полезное.

Проезжая лесом, вы встречаете учёного мужа, который соглашается научить вас тому, что знает сам перед тем, как отправиться дальше



Учёный имеет 3 возможные вариации и может научить героя новому заклинанию, дать новый вторичный навык или улучшить его, либо повысить первичный навык на **1**. Вариация генерируется в начале игры или задаётся автором карты.

Исчезает после посещения



Value	1500
Частота	100
Любой тип земли	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

1. Новое заклинание

Учёный обучает героя случайному заклинанию, если герой не знает его, у него хватает уровня Мудрости и у него есть Книга заклинаний. Если какое-либо из требований не выполняется, то Учёный повышает случайный первичный навык на **1**. Случайное заклинание и первичный навык, который будет предложен в случае невыполнения требований, генерируются в начале игры.

2. Вторичный навык

Учёный даёт герою случайный вторичный навык, если он им не владеет и у него есть свободный слот вторичных навыков. Если у героя есть этот вторичный навык и он не Экспертный, то Учёный улучшит его на одну ступень. Если у героя нет навыка и нет свободных слотов, либо предлагаемый навык Экспертный, то Учёный повышает случайный первичный навык на **1**. Случайный вторичный и первичный навык, который будет предложен в случае невыполнения требований, генерируются в начале игры.

Учёный может дать вторичный навык любому герою, даже если этот навык запрещён для героев определённого класса. Если герой получает вторичный навык, который запрещён для его класса, то вероятность улучшения этого навыка при получении новых уровней устанавливается на минимально возможное значение – **1**.

3. Первичный навык

Учёный даёт герою **+1** к случайному первичному навыку (атака, защита, сила магии или знания). Случайный первичный навык генерируется в начале игры.

Можно отказаться от предлагаемого Учёным вторичного навыка. При этом Учёный исчезает, не дав ничего. Отказаться от первичного навыка или заклинания нельзя

Нельзя отказаться от предлагаемого Учёным навыка или заклинания

Это интересно! В игре существует такое понятие, как «Дерево навыков» – определённая последовательность выпадения вторичных навыков при выборе того или иного варианта из предлагаемых при получении каждого нового уровня. Т.е. когда герой получает новый уровень, ему предлагается на выбор 2 вторичных навыка (новый или улучшение имеющегося). Если выбрать один из них и снова повысить уровень, то предложат ещё 2 вторичных навыка и т.д. Если заново загрузить сохранение и начать улучшать вторичные навыки в той же последовательности, что и в первом случае, то все окна выбора будут идентичны тем, что были в первый раз. Таким образом, можно нарисовать некую схему «Дерева навыков». Для каждого героя генерируется своё «Дерево навыков» в начале игры.

Получение или улучшение вторичного навыка у Учёного вне «Дерева навыков» нарушает его последовательность и генерирует новое «Дерево навыков» для этого героя.

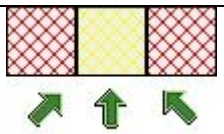
Лагерь наёмников

Вы попадаете в лагерь наемников, тренирующих свои боевые навыки. Они приветствуют вас и ваших воинов и приглашают потренироваться с ними.



Повышает Атаку героя на **1**.

Получить атаку в каждом Лагере наёмников на карте можно только **1** раз каждым героем



Value	1500
Частота	100
Максимум на карте	32
Любой тип земли	

Вы попадаете в лагерь наемников, улучшающих свои боевые навыки. "Вы слишком опытный боец", говорит капитан наемников. "Мы уже не можем вас научить [не сможем научить вас] чему-либо новому".

Башня Марлетто

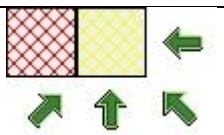
Солдаты, охраняющие башню, обучают Вас некоторым приёмам защиты.



Повышает Защиту героя на **1**.

Получить защиту в каждой Башне Марлетто на карте можно только **1** раз каждым героем.

Это интересно! Название башни явно отсылает к британским круглым укреплениям XIX века, которые назывались Башня Мартелло. Остаётся неизвестным, является ли название Марлетто просто опечаткой или намеренным искажением названия башни



Value	1500
Частота	100
Максимум на карте	32
Любой тип земли	

"Простите, сэр", — говорит командир солдат, — "но вы уже всему у нас научились".

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Звёздная ось (Звёздное колесо)

Вы попадаете на собрание лучших астрологов страны у Звёздной Оси. Они рады, что у них есть с кем поделиться своими знаниями и объясняют вам как использовать Солнце, Луну и Звезды для усиления магических способностей.



Повышает Силу магии героя на **1**.

Получить силу магии в каждой Звёздной оси на карте можно только **1** раз каждым героем



Value	1500
Частота	100
Максимум на карте	32
Любой тип земли	

Вы попадаете на собрание лучших астрологов страны у Звёздной Оси. Некоторое время вы беседуете с ними, но вскоре становится ясно, что вам не узнать [здесь] ничего нового.

Сад откровения

Монах, сидящий в центре сада, приглашает вас помедитировать вместе с ним. Вы присаживаетесь рядом и через некоторое время чувствуете, как Дух Просветления посещает вас.



Повышает Знания героя на **1**.

Получить знания в каждом Саду откровения на карте можно только **1** раз каждым героем



Value	1500
Частота	100
Максимум на карте	32



Вы входите в сад и монах, узнав вас, говорит: "Дитя мое, благословенное знание дарется человеку лишь единожды".

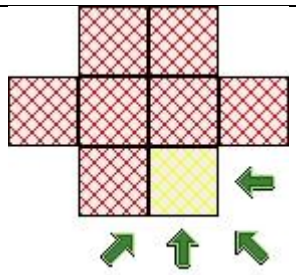
Школа войны (Военная школа)

Военный инструктор, чье лицо покрыто боевыми шрамами, ворчит что-то неразборчивое, когда вы проходите мимо него. За 1000 золотых он обучит вас новейшим навыкам [как] нападения так и [или] обороны.



За 1000 золота повышает на выбор: Атаку героя на **1** или Защиту героя на **1**. Можно отказаться от выбора. Если золота нет, то ничего не произойдёт.

Получить навык в каждой Школе войны на карте можно только **1** раз каждым героем



Value	1000
Частота	50
Максимум на карте	32
Любой тип земли	

Главный инструктор отвечает нецензурной бранью, когда вы просите его научить вас чему-нибудь еще. "Да вам нужно идти в инструкторы!" — кричит он в запале.

Военный инструктор, чье лицо покрыто боевыми шрамами, ворчит что-то неразборчивое, когда вы проходите мимо него. Он может научить вас новым приемам и современной тактике ведения боя за 1000 золотых, однако в настоящий момент у вас нет таких денег.

Школа магии

Воздух школы мистических наук заряжен магией. Служитель предлагает вам записаться на курсы за 1000 золотых. Вы научитесь увеличивать запас своих знаний, фокусировать свою магическую энергию.



Добавлено:

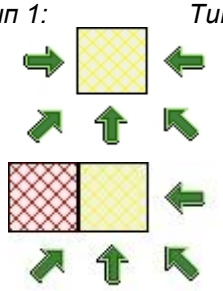


За 1000 золота повышает на выбор: Силу магии героя на **1** или Знания героя на **1**. Можно отказаться от выбора. Если золота нет, то ничего не произойдёт.

Получить навык в каждой Школе магии на карте можно только **1** раз каждым героем

Герой не встаёт на клетку входа в объект при посещении водной Школы магии

Тип 1: *Тип 2:*



Value	1000
Частота	50
Максимум на карте	32

Тип 1: **Любой тип земли**

Тип 2:

Пожилой маг материализуется перед вами. "Господин", — говорит он, — "вы уже научились всему, чему мы собирались вас научить".

Воздух школы мистических наук заряжен магией. Служитель говорит, что он мог бы записать вас на курсы, однако у Вас нет необходимых 1000 золотых.

Арена

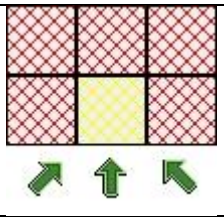
Вы вступаете на арену, где вас уже поджидают полтора десятка диких львов. К восторгу толпы, вы легко расправляетесь с ними, и пожилой инструктор гладиаторов, на которого произвёл впечатление ваш эффектный выход, предлагает обучить вас любому навыку по вашему выбору.



Повышает на выбор: Атаку героя на **2** или Защиту героя на **2**.

Получить навык в каждой Арене на карте можно только **1** раз каждым героем.

В диалоговом окне присутствует кнопка Отмена, подразумевающая отказ от выбора. Однако она не работает как положено, и вместо отказа автоматически делает выбор в пользу получения +2 к атаке героя (баг)



Value	3000
Частота	50
Максимум на карте	32
Любой тип земли	

Стражники арены не пускают вас: "Вы уже выступили на арене. Ступайте прочь".

Стражники Арены не пускают вас. "Вы уже победили самых лучших. Ступайте прочь"

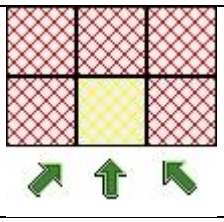
Колизей магов

В Колизее сегодня показательные выступления. Вы выходите на арену и приводите публику в восторг демонстрацией своих колдовских талантов. В качестве приза вам предлагают одно из новейших учебных пособий – истинный маг должен идти в ногу с достижениями науки.



Повышает на выбор: Силу магии героя на **2** или Знания героя на **2**. Можно отказаться от выбора.

Получить навык в каждом Колизее на карте можно только **1** раз каждым героем



Value	3000
Частота	50
Максимум на карте	32
Любой тип земли	

Распорядитель Колизея, узнав вас, раскланивается, но на арену пускать не спешит. Ваше место не среди соискателей, а в судейской ложе.

Хижина ведьмы

Старая ведьма приглашает вас зайти к ней в хижину. Не разводя лишних разговоров, она предлагает изучить у неё навык %s.

Старая ведьма по одной ей понятным причинам приглашает вас к себе и теперь %s ваш



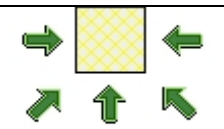
Добавлено:



Хижина ведьмы даёт герою случайный вторичный навык, если он им не владеет и у него есть свободный слот вторичных навыков.

Случайный навык генерируется в начале игры.

Хижина ведьмы может дать вторичный навык любому герою, даже если этот навык запрещён для героев определённого класса. Если герой получает вторичный навык, который запрещён для его класса, то вероятность улучшения этого навыка при получении новых уровней устанавливается на минимально возможное значение – **1**



Value	1500
Частота	80
Максимум на карте	32
Максимум в зоне	3
Любой тип земли	

Получить навык в каждой Хижине ведьмы на карте можно только **1** раз каждым героем.

Получение вторичного навыка в Хижине ведьмы вне «Дерева навыков» (см.Учёный) нарушает его последовательность и генерирует новое «Дерево навыков» для этого героя.

По умолчанию не могут попасться навыки Лидерство, Некромантия и Руны.

Можно отказаться от предлагаемого в Хижине ведьмы вторичного навыка

На случайных картах не могут попасться навыки Доспехи, Артиллерия, Магия земли, Первая помощь, Интеллект, Обучение, Навигация, Некромантия, Нападение, Сопротивление, Грамотность, Волшебство, Тактика и Магия воды (баг).
Нельзя отказаться от предлагаемого навыка

Вы приближаетесь к хижине, но обнаруживаете, что она заброшена.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Вы подходите к странной хижине и видите ведьму, которая читает книгу. Тема книги: %s. Когда вы подходите совсем близко [приближаетесь], она поднимает голову и произносит: "Вы уже все знаете. Я не могу вам ничем [больше] помочь".

Вы подходите к странной хижине и видите ведьму, которая читает книгу. Тема книги: %s. Когда вы приближаетесь, она поднимает голову, вонзает в вас взор стеклянного глаза, и восклицает: "Ха! Такого гиганта мысли мне учить ещё не доводилось. Боюсь, вы мне по зубам!" Вы отправляетесь восвояси, но в голове вертится мысль, что вас только что изящно оскорбили."

Вы подходите к странной хижине и видите ведьму, которая читает книгу. Тема книги: %s. Когда вы подходите совсем близко, она поднимает голову и восклицает: "Ха! Не думала и не гадала, что у меня будет такой мудрый ученик! Такие мне не по зубам!" Вы уходите в недоумении, догадываясь, что над вами посмеялись

Университет

Шаги вашего героя отдаются в тихих залах древнего университета. Служитель сообщает вам, что ваш герой может изучить здесь следующие предметы:

Слегка улыбнувшись и приподняв бровь, служитель сообщает вам: "Обучение %s стоит 2000 ед.золота".



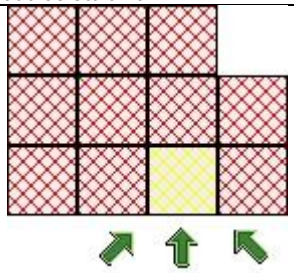
Университет предлагает получить герою 4 случайных вторичных навыков за 2000 золота каждый. Выбрать можно любое количество или отказаться.

Случайные навыки и их расположение по слотам генерируются в начале игры.

Соблюдаются классовые ограничения, и герои не могут получить навык, запрещённый для его класса.

По умолчанию не могут попасться навыки Сопротивление, Некромантия и Руны.

Университет можно посещать повторно



Value	2500
Частота	20
Максимум на карте	32
Любой тип земли	

Получение вторичного навыка в Университете вне «Дерева навыков» (см.Учёный) нарушает его последовательность и генерирует новое «Дерево навыков» для этого героя.

Цветовая индикация навыков в Университете: навык, которого нет у героя, разрешённый к изучению по классу – выделяется **зелёным** и доступен к изучению, если у героя есть свободные слоты вторичных навыков; навык, уже имеющийся у героя – выделяется **жёлтым** и недоступен к изучению; запрещённый для класса героя навык – выделяется **красным** и недоступен к изучению. Если у героя нет свободных слотов вторичных навыков – все навыки, которых у него нет выделяются **красным** и недоступны к изучению.



Академия мореплавания

Шум парусов и скрип канатов – музыка для ушей выпускников этой древней академии. Гардемаринам здесь преподают следующие предметы.

Служитель, прищурив зрячий глаз и почесав бровь над повязкой, сообщает вам: "Обучение %s стоит 2000 ед.золота."



Академия мореплавания предлагает получить герою 3 случайных вторичных навыка за 2000 золота каждый. Выбрать можно любое количество или отказаться. Одним из навыков обязательно должна быть Навигация в первом слоте.

Остальные случайные навыки и их расположение по слотам генерируются в начале игры.

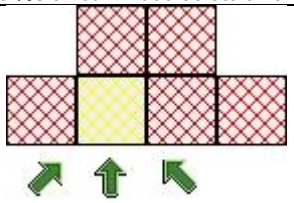
По умолчанию не могут попасться навыки Сопротивление, Некромантия и Руны.

Если герой имеет какой-либо из предлагаемых навыков или получил его только что, то сразу же предлагается его улучшить на 1 ступень за 2000 золота (сперва до Продвинутого, затем до Эксперта).

Соблюдаются классовые ограничения, и герои не могут получить или улучшить навык, запрещённый для его класса.

Академию мореплавания можно посещать повторно.

Герой не встаёт на клетку входа в объект



Value	8000
Частота	20
Максимум в зоне	1

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Получение или улучшение вторичного навыка в Академии мореплавания вне «Дерева навыков» (см.Учёный) нарушает его последовательность и генерирует новое «Дерево навыков» для этого героя.

Цветовая индикация навыков Академии мореплавания аналогична Университету: навык, которого нет у героя, разрешённый к изучению по классу – выделяется **зелёным** и доступен к изучению, если у героя есть свободные слоты вторичных навыков; навык, уже имеющийся у героя – выделяется **жёлтым** и недоступен к изучению; запрещённый для класса героя навык – выделяется **красным** и недоступен к изучению. Если у героя нет свободных слотов вторичных навыков – все навыки, которых у него нет выделяются **красным** и недоступны к изучению.



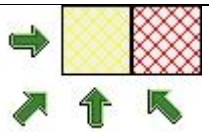
Лачуга отшельника



Лачуга отшельника автоматически улучшает герою случайный из имеющихся вторичных навыков на 1 ступень. Если у героя только Экспертные вторичные навыки, то ничего не происходит.

Улучшить навык в каждой Лачуге отшельника на карте можно только **1** раз каждым героем.

Улучшение вторичного навыка вне «Дерева навыков» (см.Учёный) нарушает его последовательность и генерирует новое «Дерево навыков» для этого героя



Value	1500
Частота	80
Максимум на карте	32
Максимум в зоне	1

Зайдя в лачугу, вы обнаруживаете, что ремонта с момента вашего предыдущего визита тут не делали, и на стенах всё те же знакомые манускрипты.

Зайдя в лачугу, вы обнаруживаете, что хозяина дома нет, а вот стены обклеены страницами из научных книг. Пособия интересные, но сложные – сначала придётся где-нибудь почитать учебник для начинающих.

ПОЛУЧЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Получить заклинания можно у Учёного, а также в других объектах, приведённых далее.

Если на карте запрещены какие-либо заклинания, то они не могут попасться в объектах. Также для получения какого-либо заклинания герой должен иметь Книгу заклинаний, достаточный уровень Мудрости и не знать его, иначе ничего не произойдёт.

Святыня магического слова (Святыня магического воплощения / Храм магических заклинаний)

Вы попадаете в небольшой храм и заводите беседу со служителями. В обмен за то, что вы будете их охранять, они соглашаются обучить Вас простому заклинанию —



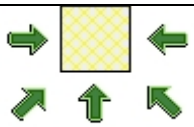
Добавлено:



Святыня даёт герою случайное заклинание **1** уровня, если он его не знает.

Случайное заклинание генерируется в начале игры.

Герой не встаёт на клетку входа в объект при посещении водной Святыни



Value	500
Частота	50 100

Тип 1: **Любой тип земли**

Тип 2:

К сожалению, вам не хватает мудрости, чтобы понять заклинание, а тем более выучить его.
К сожалению, вам некуда записывать заклинания, у вас нет Книги Заклинаний.
К сожалению, вы уже знаете это заклинание, так что ничего нового здесь не узнаете.

Святыня магического жеста (Храм магических жестов)

Вы попадаете в небольшой храм и заводите беседу со служителями. В обмен за то, что вы будете их охранять, они соглашаются обучить Вас простому заклинанию —



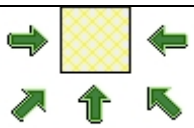
Добавлено:



Святыня даёт герою случайное заклинание **2** уровня, если он его не знает.

Случайное заклинание генерируется в начале игры.

Герой не встаёт на клетку входа в объект при посещении водной Святыни



Value	2000
Частота	100

Тип 1: **Любой тип земли**

Тип 2:

К сожалению, вам не хватает мудрости, чтобы понять заклинание, а тем более выучить его.
К сожалению, вам некуда записывать заклинания, у вас нет Книги Заклинаний.
К сожалению, вы уже знаете это заклинание, так что ничего нового здесь не узнаете.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Святыня магической мысли (Храм магической мысли)

Вы попадаете в небольшой храм и заводите беседу со служителями. В обмен за то, что вы будете их охранять, они соглашаются обучить Вас простому заклинанию —



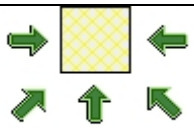
Добавлено:



Святыня даёт герою случайное заклинание **3** уровня, если он его не знает и у него есть Мудрость.

Случайное заклинание генерируется в начале игры.

Герой не встаёт на клетку входа в объект при посещении водной Святыни



Value	3000
Частота	50
	100

Тип 1: **Любой тип земли**

Тип 2:

К сожалению, вам не хватает мудрости, чтобы понять заклинание, а тем более выучить его.
К сожалению, вам некуда записывать заклинания, у вас нет Книги Заклинаний.
К сожалению, вы уже знаете это заклинание, так что ничего нового здесь не узнаете.

Святыня магической тайны

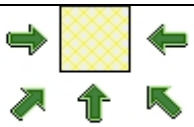
Вы попадаете в небольшой храм и заводите беседу со служителями. В обмен за то, что вы будете их охранять, они соглашаются обучить Вас простому заклинанию —



Святыня даёт герою случайное заклинание **4** уровня, если он его не знает и у него есть Продвинутая или Экспертная Мудрость.

Случайное заклинание генерируется в начале игры.

Герой не встаёт на клетку входа в объект при посещении водной Святыни.



Value	7000
Частота	100
Максимум в зоне	1

Тип 1: **Любой тип земли**

Тип 2:

К сожалению, вам не хватает мудрости, чтобы понять заклинание, а тем более выучить его.
К сожалению, вам некуда записывать заклинания, у вас нет Книги Заклинаний.
К сожалению, вы уже знаете это заклинание, так что ничего нового здесь не узнаете.

Пирамида

Вы стоите у входа в пирамиду великого [древнего] владыки. Вас влекут несметные сокровища, сокрытые в ней, однако надписи на стенах предупреждают об ужасных проклятиях и магических стражах. Вы готовы пуститься в поиски сокровищ?



Шанс	Охрана	Награда
100%	40 Золотых големов 2 по 10 Алмазных големов	Случайное заклинание 5 уровня

Поле боя – стандартное.

Случайное заклинание генерируется в начале игры.

При посещении уже разграбленной пирамиды герой получает **-2** к удаче на ближайшую битву

В **RoE**, до v.1.2, случайными заклинаниями также могли оказаться Бешенство и Страх, а заклинания Элементаль земли и Элементаль воздуха – не могли



Value	5000
Частота	20

Отряд Золотых големов может быть разделён на несколько, вплоть до 5 отрядов в равном количестве. Количество отрядов Золотых големов определяется в зависимости от соотношения сил атакующего героя и сил охраны по AI_Value.

Если навести курсор на Пирамиду без выделенного героя, то в строке состояния не будет показан её статус (Посещено/Не посещено), в отличие от прочих посещаемых объектов (баг)

После победы над монстрами, вы расшифровываете древний иероглиф, раскрывающий секрет заклинания —

В своих странствиях вы находите пирамиду великого древнего владыки. Осмотрев пирамиду и не найдя сокровищ, вы приходите к выводу, что кто-то побывал здесь до вас. Тем не менее, вас не покидает ощущение того, что проклятья пирамиды всё ещё могут быть действующими.

В своих странствиях вы находите пирамиду великого владыки древности. Осмотрев пирамиду и не найдя сокровищ, вы приходите к выводу, что кто-то побывал здесь до вас.

Осмотрев пирамиду и не найдя сокровищ, вы приходите к выводу, что кто-то побывал здесь до вас

К сожалению, вам не хватает мудрости, чтобы понять это заклинание и выучить [тем более] его.
К сожалению, у Вас нет магической книги, чтобы записать заклинание.
К сожалению, вы уже знаете это заклинание, так что ничего нового здесь не узнаете.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ПОЛУЧЕНИЕ СУЩЕСТВ

Получить существ можно в качестве награды при захвате следующих Сокровищниц: Консерватория грифонов, Улей ядовитых змиев, Опытный цех, Застава налётчиков, Алая башня, Пиратская пещера, Башня из слоновой кости. Кроме этого, получить существ в армию героя можно в других объектах, приведённых далее.

Жилища существ

Каждое городское Жилище существ имеет свой аналог на карте приключений. Нейтральные существа также имеют свои Жилища, за исключением Стального голема.

Чтобы взять под контроль Жилище существ 1-4 уровня, герою достаточно посетить его. Чтобы взять под контроль Жилище существ 5-7 уровня, герою необходимо победить его охрану, состоящую из одного отряда этих же существ в количестве **тройного** прироста. В отличие от Сокровищниц, охрана Жилищ существ 5-7 уровня восстанавливается в начале каждой недели, т.е. если игрок захватил Жилище существ, то другой игрок может перезахватить его без битвы с охраной до конца недели.

Над взятым под контроль Жилищем существ устанавливается флаг игрока, цвет владельца отображается на мини-карте, а также прописывается текстом в логе при наведении на жилище. Захваченное жилище открывает область Терры Инкогнита и держит открытой для владельца в радиусе 3 клеток (диагональ 7). Прирост этих существ во всех городах владельца того же типа увеличится на 1. Также в самом Жилище в начале каждой недели доступны для найма существа в количестве одного базового прироста. Стоимость найма существ 2-7 уровня стандартная, а существа 1 уровня присоединяются к герою при посещении бесплатно.

Невыкупленные существа накапливаются в захваченном Жилище от недели к неделе. Не захваченные Жилища (под серым флагом) имеют одинарный прирост, доступный для найма и не накапливают существ. Если игрок уничтожен, то накопленный в его Жилищах прирост всё ещё будет доступен для найма до конца недели, а после будет установлен на одинарный.

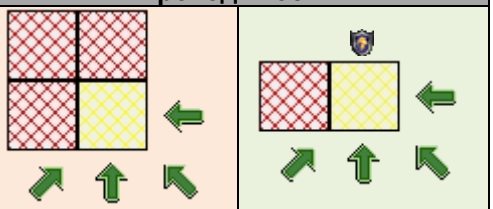
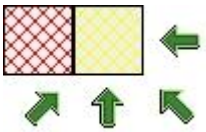
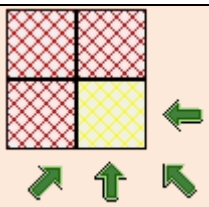
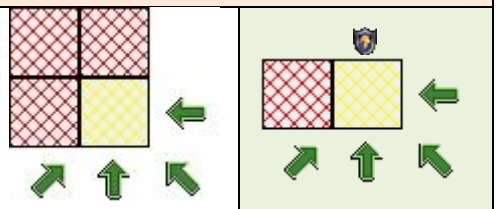
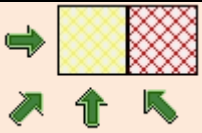
Невыкупленные существа не накапливаются.

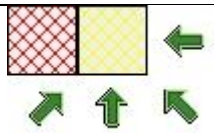
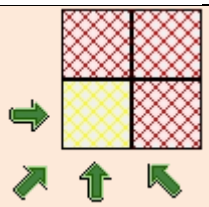
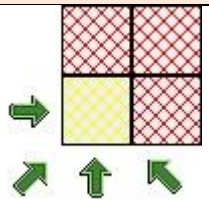
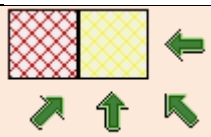
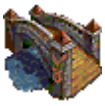
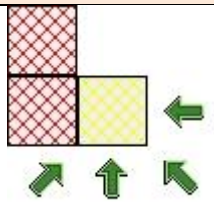
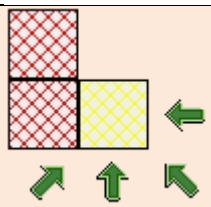
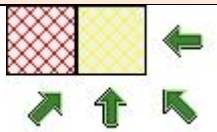
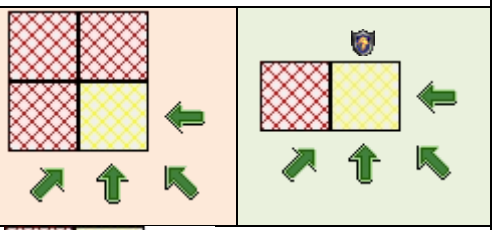
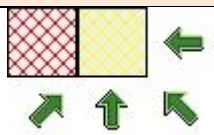
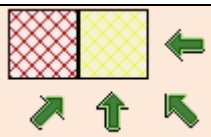
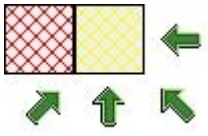
Всего на карте может находиться не более 144 Жилищ существ

Для Каменных големов нет обычного Жилища на карте, но имеется Фабрика големов, где помимо них можно нанимать Железных, Золотых и Алмазных големов (см.далее).

Если условием победы на карте является захват всех Жилищ существ, то при захвате последнего из них будет показано сообщение о победе, а затем окно найма (баг). Независимо от действий, после выхода с этого окна игра завершится победой.

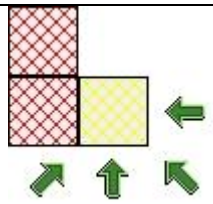
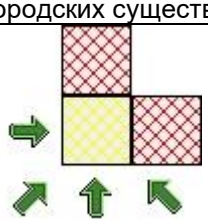
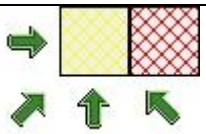
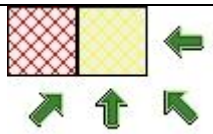
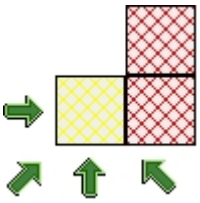
Далее представлены Жилища нейтральных существ.

Жилище существ		Ур	Существа	Прирост	Проходимость
	**Лачуга** Сарай	1	Крестьянин	25	
	**Хижина полурослико**в Тростниковая лачуга		Полурослик	15	
Соломенная Хижина полурослико в доступна в Редакторе карт как альтернативное жилище Полурослико в, наравне с жилищем из Фабрики					
	**Кабанья ложбина** Кабанья лощина	2	Наездник на кабане	8	
	**Пещера воров** Убежище воров		Вор	8	
	**Трактир**		Лепрекон	9	

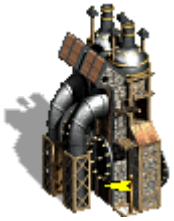
	**Палатка кочевников**	**3**	Кочевник	7	
	**Проклятая гробница** Могила проклятых		Мумия	7	
	**Винодельня**	**4**	Сатир	4	
	**Башня на дереве**	**4**	Снайпер	4	
	**Мост троллей**	**5**	Тролль	3	
	**Зиккурат**		Фангарм	3	
	**Лощина чародеев** Ложбина чародеев	**6**	Чародей	2	
	**Волшебный лес** Магический лес	**7**	Сказочный дракон	1	
	**Серное логово** Серная берлога		Ржавый дракон	1	
	**Кристаллическая пещера**		Кристальный дракон	1	
	**Оледеневшие скалы** Замороженный утёс		Лазурный дракон	1	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Механика посещения внешних Жилищ городских существ:

				
Сторожевой пост *Заоблачный храм* *Волчий загон*	*Золотой павильон* *Форт огров* *Морозные хоромы*	*Хижины матросов*  *Зал смелых*	*Башня арбалетчиков* *Коттедж гномов* *Усадьба* *Чертоги пороков* *Огненное озеро* *Пристанище душ* *Поместье* *Склеп драконов* *Камень бехолдеров* *Лабиринт* *Пещера драконов* *Гнездо виверн* *Пруд гидр* *Фрегат* *Форт никсов* *Водоворот змеев* *Хижина полурослико* *Мануфактура* *Стылый острог* *Стойла мамонтов*	*Все остальные*

Фабрика големов

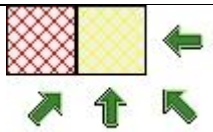


Шанс	Охрана
100%	9 Золотых големов 6 Алмазных големов

Поле боя – стандартное.

После захвата Фабрика големов работает для игрока как жилище Каменных големов, но в самой Фабрике можно нанимать Каменных (6 в неделю), Железных (6 в неделю), Золотых (3 в неделю) и Алмазных (2 в неделю) големов (Мультижилище)

Не генерируется на случайных картах



Value	~4500
Частота	20

Любой тип земли

Сопряжение стихий



Шанс	Охрана
100%	12 Земляных элементалей

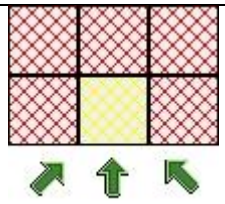
Поле боя – стандартное.

После захвата Сопряжение стихий (имеет флаг захвата) работает как жилище всех элементалей, т.е. прирост Воздушных, Водных, Огненных и Земляных элементалей в городах увеличивается на 1.

После захвата Сопряжение стихий (не имеет флага захвата) работает для игрока как жилище Элементалей воздуха

В самом Сопряжении стихий можно нанимать Воздушных (6 в неделю), Водных (6 в неделю), Огненных (5 в неделю) и Земляных (4 в неделю) элементалей (Мультижилище)

Не генерируется на случайных картах



Value	~6000
Частота	20

Любой тип земли

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Хижина гноллов

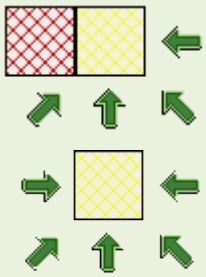


Альтернативное:



Альтернативный вариант Хижины гноллов не используется в игре. Он был бета-версией Жилища, впоследствии доработанным и использованным для одной из Хижин провидца. Однако эту Хижину гноллов можно встретить на официальных картах – например, «Защитники Гелеи» (Gelea's Champions). Объект не имеет флага при захвате, но по действию ничем не отличается от обычной Хижины гноллов

Тип 1: *Тип 2:*



Альтернативные жилища существ:
Опушка единорогов, Алтари элементалей, **Форт никсов** и **Водоворот змеев**:

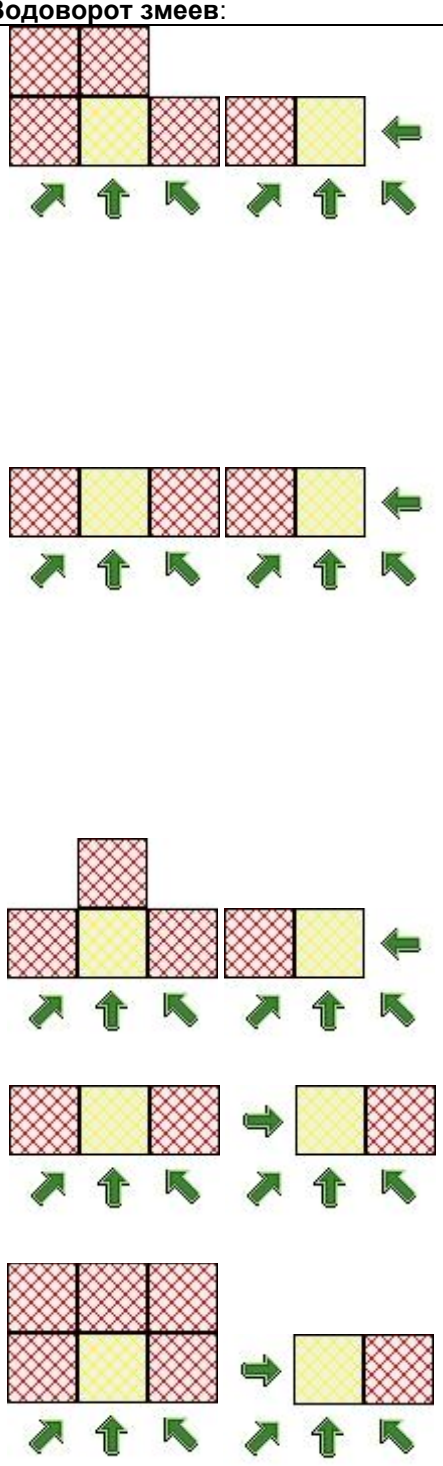


Опушка единорогов, Алтари (Разломы) элементалей, Форт никсов, Водоворот змеев – единственные Жилища существ, имеющие по 2 варианта объекта. Увеличенная и уменьшенная версии ничем не отличаются, кроме количества занимаемых клеток на карте приключений. Малые вариации данных Жилищ были добавлены для совместимости с функцией Редактора карт по размещению на карте Случайного жилища.

В Обзоре королевства оба вида Опушек единорогов выглядят как малая Опушка единорогов, но считаются как разные жилища. Большие Алтари воздуха, огня и земли выглядят как малые, но считаются отдельными жилищами. Малый Алтарь воды выглядит как большой, но считается отдельным жилищем (баги).

Разные виды Водоворота змеев и Форта никсов выглядят по-разному и считаются как разные жилища

Большие Разломы элементалей не имеют флага захвата



Далее представлены прочие объекты, в которых можно получить существ.

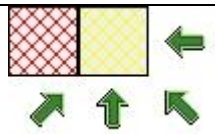
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Лагерь беженцев



В Лагере беженцев в начале каждой недели доступен для найма отряд случайных существ в количестве одного прироста. Невыкупленные существа не накапливаются и в начале каждой новой недели заменяются новым отрядом случайных существ. Тип существ генерируется с началом новой недели и при загрузке сохранения меняется



Value	5000
Частота	20
Любой тип земли	

В Лагере беженцев могут быть доступны для найма и улучшенные существа, но не могут появиться Снайперы, Чародеи, Сказочные драконы, Ржавые драконы, Кристальные драконы и Лазурные драконы

На случайных картах присутствует баг – если охрана Лагеря беженцев располагается на любой из смежных клеток с входом, то в Лагере всегда доступны только Копейщики по своей цене, но в количестве тех существ, которые должны были быть. Например, если в Лагере доступно 2 Копейщика, значит, там должны были быть существа 6 уровня, если б не баг.
Если Лагерь беженцев расположить на воде, посетить его на корабле и высадиться на сушу на смежную клетку, оставив корабль на клетке входа, то с началом новой недели невыкупленные существа прошлой недели останутся доступны, т.е. не будут заменены новыми. Если все существа выкуплены на прошлой неделе, то на новой – лагерь останется пуст (баги)

Лагерь пуст. Попробуйте прийти на следующей неделе.

Форт на холме



Добавлено:

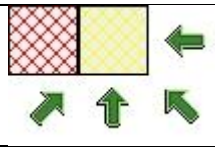


При посещении герой может улучшить существ в своей армии, если у игрока достаточно ресурсов. Существа 1 уровня улучшаются бесплатно, а остальные – по ценам, зависящим от их уровня:

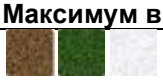
Ур	Стоимость
2	25% от базовой
3	50% от базовой
4	75% от базовой
5-7	100% от базовой

Под базовой стоимостью имеется в виду стоимость улучшения в городе, равная разнице стоимостей улучшенного и неулучшенного существа. Также стоит помнить, что существа 7 уровня помимо золота могут требовать ресурсы для их улучшения. Итоговая стоимость улучшения округляется вниз.

Форт на холме не генерируется на случайных картах. Вместо него добавлен деревянный Форт на холме (см.далее)



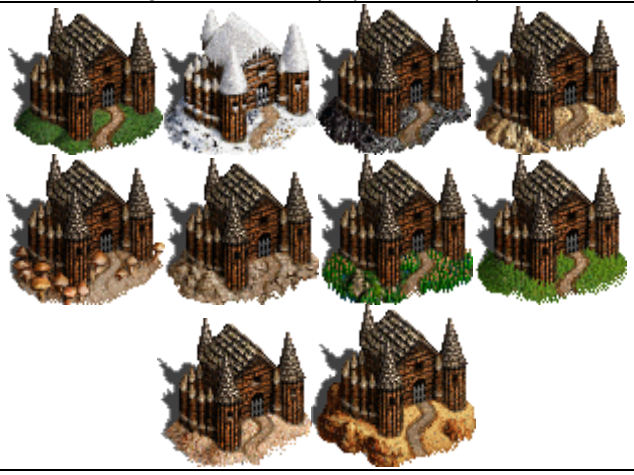
Value	7000
Частота	20
Максимум в зоне	1



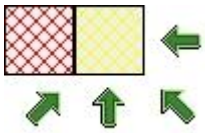
Это интересно! Иногда улучшать существ одним большим отрядом в Форте на холме не так выгодно, как меньшими отрядами. Особенно эта разница заметна при ограниченном количестве золота и малых количествах существ. Например, улучшить 2 Гогов в Форте на холме стоит 25 золота, а, если разделить их по одному, то улучшение каждого обойдётся в 12 золота за каждого, т.е. в сумме на 1 золото меньше. Всё дело в округлении итоговой стоимости вниз. На самом деле существ, на которых можно сэкономить золото не так много:

- Ходячий мертвец, Василиск, Воздушный элементаль, Йети – на этих существах можно сэкономить максимум 1 золото за каждые 4 существа, если разделять их по одному при улучшении. Т.е. округление составляет 0,25 золота с каждого существа.
- Арбалетчик, Гном, Лесной эльф, Каменная горгулья, Медуза, Гог, Ящер, Орк, Водный элементаль, Огненный элементаль, Матрос, Дух океана, Механик – на этих существах можно сэкономить максимум 1 золота за каждую пару существ, т.е. округление составляет 0,5 золота с каждого существа.
- Пегас и Горный баран – единственные существа, на которых можно сэкономить 1 золото за каждое существо, т.е. округление составляет 0,75 золота с каждого Пегаса или Горного барана.

Форт на холме (деревянный)



При посещении герой может улучшить существ 1-5 уровня в своей армии, если у игрока достаточно золота. Существа улучшаются за 200% стоимости от базовой. Под базовой стоимостью имеется в виду обычная стоимость улучшения в городе, равная разнице стоимостей найма улучшенного и неулучшенного существа



Value	7000
Частота	20
Максимум в зоне	1
Любой тип земли	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Конюшни (Конюшня)

Местный конюх обещает снабдить вашу армию лошадьми, что позволит вам двигаться дальше до конца недели.

Местный конюх обещает снабдить вашу армию лошадьми, что поможет вашим Кавалеристам стать Чемпионами.

Местный конюх обещает снабдить вашу армию лошадьми, что позволит вам двигаться дальше до конца недели, а также поможет вашим Кавалеристам стать Чемпионами.

Местный конюх обещает снабдить вашу армию лошадьми, что поможет иметь большее количество ходов армии до конца недели.

Местный конюх обещает снабдить вашу армию лошадьми (что поможет иметь большее количество ходов армии до конца недели), а также поможет Кавалеристам стать Чемпионами



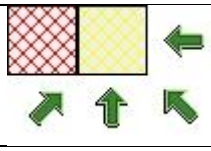
При посещении все Кавалеристы в армии героя автоматически бесплатно улучшаются до Чемпионов.

Герой получает **300** очков хода и **+300** очков хода

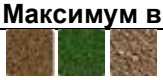
Герой получает **400** очков хода и **+400** очков хода

к его максимальному запасу до конца недели, т.е. на первый день следующей недели бонус не распространяется.

Получить очки хода в Конюшнях можно только **1** раз в неделю каждым героем



Value	200
Частота	40
Максимум в зоне	1



Возможность улучшать Кавалеристов в Конюшнях – отсылка в дополнению **Price of Loyalty** для **Heroes II**, где впервые появились Конюшни и возможность улучшать всадников

На этой неделе вы уже посещали конюшни.

Древняя лампа



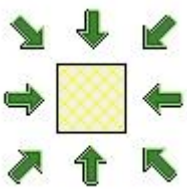
Альтернативная:



В Древней лампе единоразово доступен для найма отряд Верховных джиннов в количестве 4-6 существ. Количество Верховных джиннов генерируется в начале игры.

После найма всех доступных существ Древняя лампа исчезает.

На случайных картах по умолчанию генерируется только в зоне Башни. Разрешена в стартовых зонах шаблона Jebus Cross

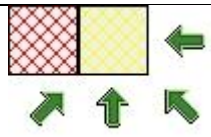


Value	5000
Частота	200
Любой тип земли	

Преобразователь скелетов



Действует аналогично одноимённому строению Некрополиса. При посещении герой может бесплатно преобразовать существ своей армии в нежить. При этом все драконы (Зелёный, Красный, Костяной, Сказочный, Ржавый и Лазурный), Гидры, Морские змеи и их улучшения преобразовываются в Костяных драконов. Все остальные существа преобразовываются в Скелетов



Value	500
Частота	15
Максимум в зоне	1



FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Заимка

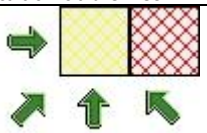
В занесённой снегом заимке вы находите припрятанный кем-то мешочек золота.
В занесённой снегом заимке вы встречаете нескольких воинов, пережидающих здесь вьюгу. . Желаете ли вы взять их с собой?



Шанс	Охрана
50%	300…500 золота, кратно 100
25%	3-5 Гремлинов
25%	3-5 Кобольдов

Существа присоединяются к армии героя бесплатно. Тип награды и количество существ генерируются в начале игры.

Получить награду можно только **1** раз. От присоединения существ можно отказаться и они останутся там до следующего посещения



Value	500
Частота	50

Кто-то уже побывал в этой заимке до вас – больше здесь ничего нет.

ПОЛУЧЕНИЕ РЕСУРСОВ

Получить ресурсы можно во многих объектах, перечисленные в предыдущих пунктах. Далее представлен краткий перечень таких объектов и количества ресурсов в них, помимо прочей награды.

Объект	Получаемые ресурсы
Склеп	1500 / 2000 / 2500 / 5000 золота
Покинутый корабль	3000 / 3000 / 4000 / 6000 золота
Кораблекрушение	2000 / 3000 / 4000 / 5000 золота
Утопия драконов	20000 / 30000 / 40000 / 50000 золота
Тайник бесов	1000 / 1500 / 2000 / 3000 золота + 2 / 3 / 4 / 6 ртути
Кладовые медуз	2000 / 3000 / 4000 / 5000 золота + 5 / 6 / 8 / 10 серы
Сокровищница гномов	2500 / 4000 / 5000 / 7500 золота + 2 / 3 / 5 / 10 кристаллов
Нага-банк	4000 / 6000 / 8000 / 12000 золота + 8 / 12 / 16 / 24 самоцвета Вместо самоцветов – сера (баг)
Склады циклопов	по 4 / 6 / 8 / 10 ртути, серы, кристаллов и самоцветов
Особняк	2500 / 5000 / 7500 / 10000 золота + по 2 / 3 / 4 / 5 ртути, серы, кристаллов и самоцветов
Святилище бехолдеров	3000 / 5000 / 6000 / 9000 золота
Храм моря	10000 / 15000 / 20000 / 30000 золота
Погост	2500 золота
Вертеп	3000 / 4500 / 6000 / 9000 золота
Руины	1000 / 2000 / 3000 / 4000 золота
Чёрная башня	2000 / 2250 / 3500 / 3750 золота
Повозка	50% шанс 2…5 случайного ресурса, кроме золота
Морской сундук	70% шанс 1500 золота / 10% шанс 1000 золота
Сундук сокровищ	1000 / 1500 / 2000 золота
Старьевщик	Продажа артефактов за 50% от их базовой стоимости
Заимка	50% шанс 300…500 золота

Кроме этого, получить ресурсы можно в других объектах, приведённых далее.

Шахты ресурсов

Каждый ресурс в игре для каждого типа ландшафта имеет свои источники ежедневного получения на карте приключений – Шахты. Чтобы взять под контроль Шахту ресурсов, герою достаточно посетить её. Захватив Шахту, герой может оставить на ней часть своих войск для охраны. На Шахте союзника нельзя оставить охрану.

До версии **RoE** v.1.3 оставлять охрану на Шахтах нельзя.
Максимум Шахт на карте (вместе с Маяками и Заброшенными шахтами) – 144

К несчастью, владелец оставил охранников. Хотите ли Вы сразиться с ними?

Если другой игрок посещает Шахту с охраной, то ему необходимо победить её, чтобы взять Шахту под контроль. При этом охрана показывается в подсказке по ПКМ и при посещении выводится предупреждение с возможностью отказаться. При согласии битва будет проходить на стандартном поле боя, а войсками Шахты будет управлять игрок, которому она принадлежит. Все вышеописанные особенности распространяются и на Заброшенную шахту.

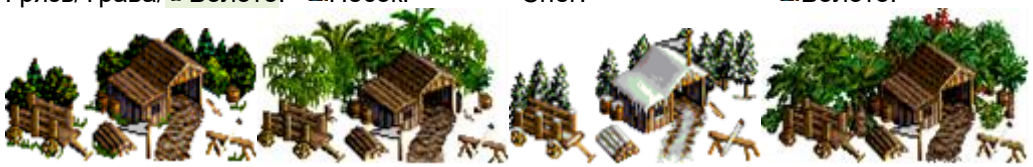
Если герой оставил существ в Шахте и на этом же месте закончил ход, а другой герой атаковал его, то армии героя и Шахты не сольются в одну (в отличие от города) и противнику нужно будет сначала победить героя, а затем охрану Шахты. Битва в Пещере кристаллов, Золотой или Заброшенной (независимо от типа) шахте всегда проходит на подземном ландшафте (бой с охраной или героем, ночующем на входе в Шахту), т.е. бонус родной земли будет у существ Темницы.

Над взятой под контроль Шахтой ресурсов будет установлен флаг игрока, и в начале каждого нового дня он будет получать определённый доход ресурсов.

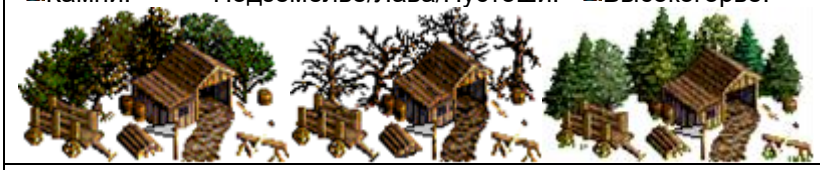
Вы захватили %s. Теперь она будет приносить вам %s единиц [-y] %s в день.

Лесопилка

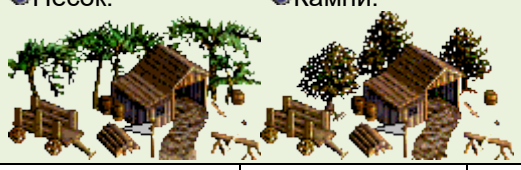
Грязь/Трава/Болото: Песок: Снег: Болото:

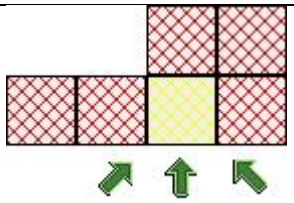


Камни: Подземелье/Лава/Пустоши: Высокогорье:



Песок: Камни:





+2 древесины в день	**Value**	1500

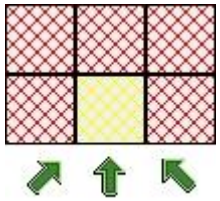
Рудник (Шахта руды)

Грязь: Песок: Трава: Снег: Болото:



Камни: Подземелье: Лава: Высокогорье: Пустоши:



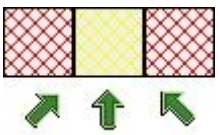


+2 руды в день	**Value**	1500

Лаборатория алхимика и **Залежи серы**

Кроме снега: Снег: Любой тип земли:





+1 ртуть / сера в день	**Value**	3500

Пещера кристаллов

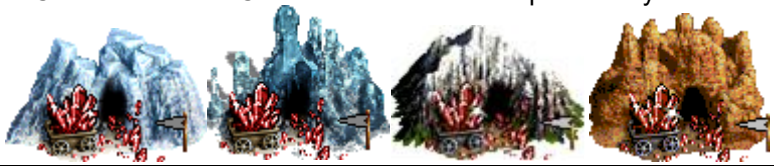
Грязь: Трава: Трава: Снег: Камни:

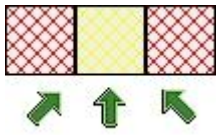


Подземелье: Лава:



Снег: Снег: Высокогорье: Пустоши:





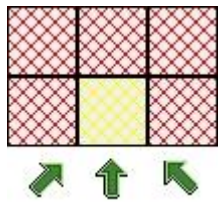
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Песок: Песок: Болото: Болото:



Песок:





+1 кристалл в день | **Value** | 3500

Пруд драгоценных камней

Грязь: Песок: Трава: Снег: Болото:



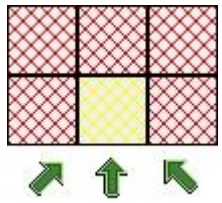
Камни/Подземелье: Лава: Высокогорье: Пустоши:



Графика всех стандартных прудов изменена сужением по вертикали для достижения правильных пропорций

Песок:





+1 самоцвет в день | **Value** | 3500

Золотая шахта

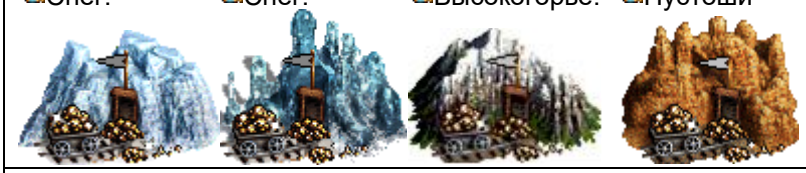
Грязь: Трава: Трава: Снег: Камни:

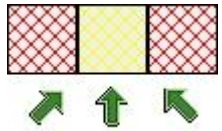


Подземелье: Лава: :



Снег: Снег: Высокогорье: Пустоши

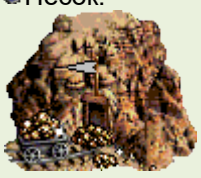


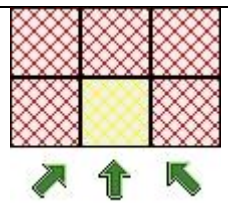


Песок: Песок: Болото: Болото:



Песок:





+1000 золота в день | **Value** | 7000

Заброшенная шахта

Вы стоите у входа в заброшенную шахту. По всем признакам, Троглодиты [там] устроили там свое логово [Троглодиты]. Вы хотите войти в шахту?

Грязь: Трава:

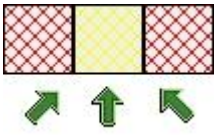


Грязь: Трава:



Трава: Снег: Снег: Снег: Подземелье:





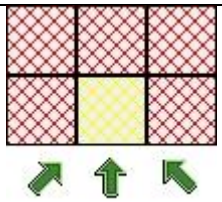
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Песок: Песок: Болото: Болото:



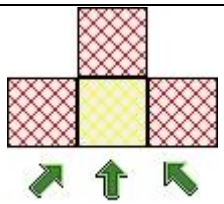
Песок:





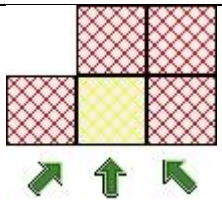
Лава: Высокогорье: Пустоши:





Камни:





Шанс	Охрана
100%	100…249 Троглодитов

Поле боя – стандартное.

После захвата Заброшенная шахта работает для игрока как Шахта ресурсов и новая охрана не появляется. Тип шахты генерируется в начале игры и может быть любым, кроме Лесопилки.

Охрана Заброшенной шахты не восстанавливается. Троглодиты могут делиться на несколько отрядов. Среди них может оказаться отряд Троглодитов-охотников с вероятностью 50%, если всего отрядов больше одного.

Не генерируется на случайных картах.

Через окно Просмотр мира для незахваченной Заброшенной шахты добавлен свой значок. После захвата – отображается значком соответствующей шахты.



В Редакторе карт можно настроить любую охрану Заброшенной шахты

Внимание! Если в условиях победы требуется захватить все шахты ресурсов, то для прохождения такой карты надо захватить также и все Заброшенные шахты (а также Маяки – баг).
Через окно Просмотр мира, а также через заклинания Просмотр воздуха и Просмотр земли, Заброшенные шахты отображаются как кучка древесины (баг)

Вы перебили Троглодитов, и теперь шахта может работать в нормальном режиме.

Далее представлены прочие объекты, в которых можно получить ресурсы.

Мистический сад

Звуки музыки привели вас в маленький сад, где вы сумели подкрасться к Лепрекону, который беззаботно танцует по полянке. Вы хватаете его, и взамен за [в обмен на] свободу Лепрекон дает вам горшок драгоценностей.



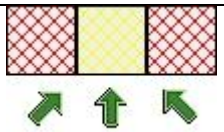
Добавлено:



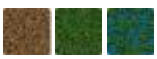


Шанс	Награда
50%	500 золота
50%	5 самоцветов

Получить ресурсы в каждом Мистическом саду на карте можно только **1** раз в неделю



Value	500
Частота	30
	50
Максимум на карте	32



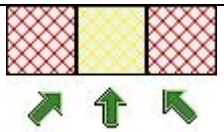
Звуки музыки привели вас в маленький сад, где вы сумели подкрасться к Лепрекону, который беззаботно танцует [танцевал] по полянке. Однако вам не удается схватить его, он проворно ускользает от вас.

Старатель



Шанс	Награда
50%	500 золота
50%	5 серы

Получить ресурсы у каждого Старателя на карте можно только **1** раз в неделю



Value	500
Частота	30



Старатель то ругается на истощённую жилу, то причитает и умоляет. Очевидно, на этой неделе от него больше ничего не добиться.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Костёр (Бивачный костёр)

Ваше внимание привлекает свет костра. Подъехав поближе, вы обнаруживаете вокруг него остатки брошенного лагеря. Осмотрев их повнимательнее, вы находите кое-что ценное.

Осматривая свою добычу во вражеском лагере, вы обнаруживаете тайник, а в нем клад



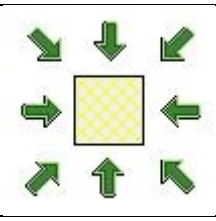
Альтернативный:



Шанс	Награда
34%	400 золота + 4 случайного ресурса
33%	500 золота + 5 случайного ресурса
33%	600 золота + 6 случайного ресурса

Тип ресурса генерируется в начале игры и может быть любым.

Исчезает после посещения



Value	2000
Частота	500
Любой тип земли	

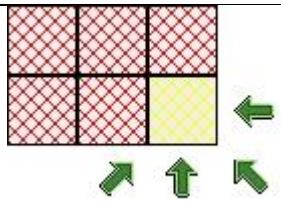
Водяное колесо (Водяная мельница)

Хозяин мельницы объявляет: "Милорд, я работал очень добросовестно и заработал много золота для вас, приходите еще на следующей неделе".



При посещении на первой неделе игры, игрок получает 500 золота.
При посещении на второй недели игры и далее, игрок получает 1000 золота.

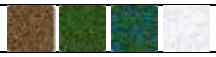
Получить ресурсы в каждом Водяном колесе на карте можно только **1** раз в неделю



Тип 2:



Value	750
Частота	30 50



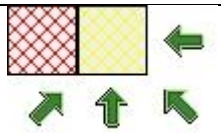
Хозяин мельницы объявляет: "Милорд, в настоящий момент золота нет, приходите на следующей неделе".

Скважина



При посещении на первой неделе игры, игрок получает 500 золота.
При посещении на второй недели игры и далее, игрок получает 1000 золота.

Получить ресурсы в каждой Скважине на карте можно только **1** раз в неделю.



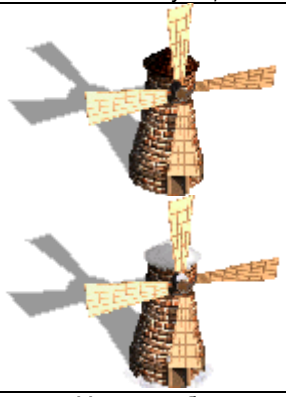
Value	750
Частота	30



Буровой мастер очень занят, из его бурчания вы понимаете, что пока порадовать вас ему нечем. Надо будет заехать на следующей неделе.

Ветряная мельница (Мельница)

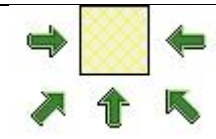
Мельник объявляет: "Милорд, я хорошо поработал, чтобы обеспечить вас этими ресурсами, [а] за следующей партией приходите на следующей неделе".



При посещении, игрок получает 3…6 случайного ресурса. Тип ресурса генерируется в начале недели и может быть любым, кроме золота и древесины.

Получить ресурсы в каждой Ветряной мельнице на карте можно только **1** раз в неделю.

Это интересно! В ресурсах игры есть Ветряная мельница с флагом захвата. Возможно, планировалось, что Ветряную мельницу можно будет брать под контроль и получать еженедельный доход



Value	2500
Частота	90 150
Любой тип земли	

Мельник объявляет: "Милорд, простите, но в настоящий момент свободных ресурсов нет. Пожалуйста, приходите на следующей неделе".

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Навес (Сарай / Прислониться к)

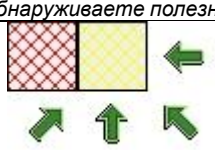
Этот навес [сарай] уже давно всеми забыт и никому не нужен. Но, роясь в старом хламе, вы обнаруживаете полезные ресурсы.



При посещении, игрок получает 1…5 случайного ресурса. Тип ресурса генерируется в начале игры и может быть любым.

Получить ресурсы в каждом Навесе на карте можно только **1** раз.

Если навести курсор на Навес без выделенного героя, то в строке состояния не будет показан его статус (Посещено/Не посещено), в отличие от прочих посещаемых объектов (баг)



Value	500
Частота	50 100
Максимум на карте	32

Этот навес [сарай] уже давно всеми забыт и никому не нужен. Здесь нет ничего ценного.

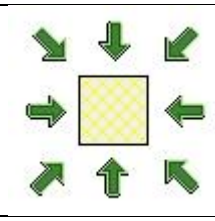
Обломки (Обломки кораблекрушения)

Вы обыскиваете обломки кораблекрушения и находите дерево.
Вы обыскиваете обломки кораблекрушения и находите дерево и золото.
Вы обыскиваете обломки кораблекрушения, но ничего не находите.



Шанс	Награда
25%	5 древесины
25%	200 золота + 5 древесины
25%	500 золота + 10 древесины
25%	Ничего

Исчезает после посещения



Value	500
Частота	1000

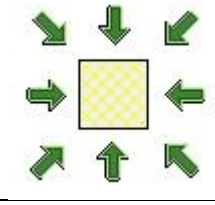
Морская бочка

Эта бочка доверху заполнена... морской водой. Непонятно, почему она всё ещё на плаву.



Шанс	Награда
80%	3…6 случайного ресурса. Тип ресурса генерируется в начале игры и может быть любым, кроме золота, древесины и руды
20%	Ничего

Исчезает после посещения



Value	500
Частота	400

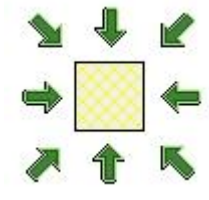
Потерянный груз

Вы осматриваете груз. К сожалению, всё безвозвратно испорчено.



Шанс	Награда
25%	5 руды
25%	200 золота + 5 руды
25%	500 золота + 10 руды
25%	Ничего

Исчезает после посещения



Value	500
Частота	600

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

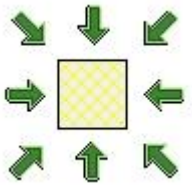
Отдельно лежащие ресурсы

Каждый ресурс в игре может быть размещён на карте в виде кучки ресурсов. Количество ресурса в каждой кучке случайно в определённом диапазоне и генерируется в начале игры. Кучка ресурсов исчезает после посещения.



5...10 древесины
5...10 руды
3...6 ртути
3...6 серы
3...6 кристаллов
3...6 самоцветов
500...1000 золота, кратно 100

Исчезает после посещения



Value	
Древесина, Руда:	1400
Ртуть, Сера, Кристаллы, Самоцветы:	2000
Золото:	750
Любой тип земли	

Склады ресурсов

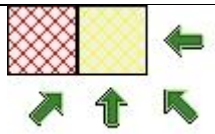


10 древесины
10 руды

6 ртути
6 серы
6 кристаллов
6 самоцветов

2000 золота.

Получить ресурсы в каждом Складе ресурсов на карте можно только **1** раз в неделю



Value	
Древесина, Руда:	2250
Ртуть, Сера, Кристаллы, Самоцветы:	2500
Золото:	6000
Частота	
Древесина, Руда:	30
Ртуть, Сера, Кристаллы, Самоцветы:	25
Золото:	15
Любой тип земли	

Хозяин склада извиняется: "К сожалению, Милорд, %s сейчас нет, приходите на следующей неделе."

Торговый пост (Рынок)

Пожалуйста, взгляните на наши товары. Если вам захочется обменяться, щёлкните на свой и наш товар мышью. Предлагается обмен. %s единиц ресурса %s. Требуется %s единиц ресурса %s.

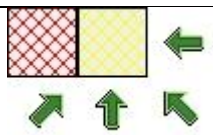


При посещении, игрок может обменять свои ресурсы на другие по курсу в **3** раза ниже базового:

Ресурсы игрока	**Курс обмена на другой ресурс**		
	3	**7**	**1/75**
	2	**3**	**1/150**
	833	**1667**	**1**

Например, игрок может обменять 3 древесины на 1 руду; 1 кристалл на 150 золота; 1667 золота на 1 самоцвет.

Также можно отправить ресурсы другому игроку



Value	3000
	100
Частота	100
Максимум в зоне	1

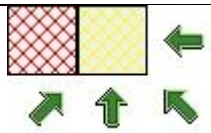
Лаборатория чернокнижника

Превращению поддаются только редкие ресурсы. Если хотите что-либо трансмутировать – щёлкните на исходный и желаемый ресурсы мышью.

Трансмутировать: получить %s единиц %s из %s единиц %s.



При посещении, игрок может менять ртуть, серу, кристаллы и самоцветы друг на друга по курсу 1 к 1



Value	10000
Частота	100
Максимум в зоне	1



Гильдия наёмников (Гильдия наёмных работников)

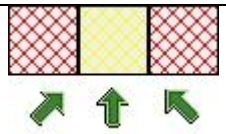
Пожалуйста, взгляните на наши товары. Если вам захочется обменяться, щёлкните на свой и наш товар мышью.

Я могу предложить вам %s единиц ресурса %s за %s сущ. %s.



При посещении, герой может обменять существ из своей армии на золото за **70%** от их базовой стоимости найма. Для существ 7 уровня учитывается только золото. Также можно обменять существ на древесину и руду за 70%/250 от их базовой стоимости, или на ртуть, серу, кристаллы, самоцветы за 70%/500 от из базовой стоимости. Округление вниз

Не генерируется на случайных картах



Value	100
Частота	50
Максимум в зоне	1
Любой тип земли	

Полную таблицу цен см.в разделе «Гильдия наёмников» в разделе строений Цитадели.

ПОЛУЧЕНИЕ ОПЫТА

Получить опыт можно в любом объекте с охраной за победу над вражескими существами. Получить опыт без сражения можно в Сундуке сокровищ (500 / 1000 / 1500 опыт) или в объектах, приведённых далее.

Камень знаний

Гладкая полированная поверхность камня подергивается рябью, и на ней проявляются надписи. Вашему удивлению нет предела! Вы нашли ответы на вопросы, которые мучают вас уже давно! Камень теряет прозрачность, но вам достаточно того, что вы уже узнали.

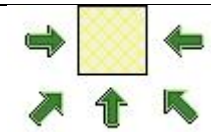


Добавлено:



При посещении, герой получает 1000 опыта.

Получить опыт в каждом Камне знаний на карте можно только **1** раз каждому герою



Value	1500
Частота	200
Максимум на карте	32
Любой тип земли	

Вы подходите к камню, в надежде получить ответы на важные вопросы, однако камень лишь играет [с вами] в солнечные зайчики.

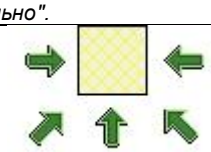
Беседка

Из беседки выходит пожилой рыцарь. "Я обучу вас всему, что знаю, это поможет вам в странствиях. Однако, замечу, потребуется небольшое пожертвование в пользу Лиги Рыцарей на Покое. Тысячи монет будет довольно".



Беседка предлагает получить герою 2000 опыта за 1000 золота. Можно отказаться.

Получить опыт в каждой Беседке на карте можно только **1** раз каждому герою



Value	1500
Частота	50
Максимум на карте	32



Из беседки доносится богатырский храп. Очевидно, Лига уже пустила ваше пожертвование на благое дело.

Из беседки выходит пожилой рыцарь. "Я обучу вас всему, что знаю, это поможет вам в странствиях. Однако, замечу, потребуется небольшое пожертвование в пользу Лиги Рыцарей на Покое. Наскребёте тысячу монет – приходите".

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Древо знаний (Дерево знания)

Когда вы приближаетесь, дерево открывает глаза: "Путешественник, позвольте мне обучить вас тому, чему я научилось за века".

Когда вы приближаетесь, дерево открывает глаза: "Путешественник, позвольте мне обучить вас тому, чему я научилось за века, за символическую плату в 2000 золотых" (просто закопайте деньги среди моих корней).

Когда вы приближаетесь, дерево открывает глаза: "Путешественник, позвольте мне обучить вас тому, чему я научилось за века, за символическую плату в 10 драгоценных камней" (просто закопайте их среди моих корней).



Добавлено:

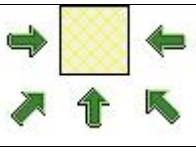


Древо знаний предлагает получить герою **+1** уровень за определённую плату:

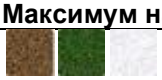
Шанс	Плата
34%	бесплатно
33%	2000 золота
33%	10 самоцветов

При этом от бесплатного повышения уровня нельзя отказаться, а от платного – можно.

Получить уровень в каждом Древе знаний на карте можно только **1** раз каждому герою



Value	2500
Частота	50
Максимум на карте	32



Повышение уровня идёт при помощи добавления герою определённого количества опыта, равного разности между требуемым опытом для текущего уровня героя и следующим. Это количество опыта добавляется к текущему опыту независимо от того, сколько опыта осталось до следующего уровня. Иногда, после посещения Древа знаний, количество опыта будет чуть-чуть выше требуемого для следующего уровня. Дело в том, что Древо знаний не принимает в расчёт стартовое количество опыта у героев, которое находится в диапазоне от 0 до 100 ед. Навык Обучаемости никак не влияет на получаемую порцию опыта. Каждое Древо знаний на карте можно посетить только **1** раз каждым героем. Особенности работы Древа знаний после 75 уровня см.в разделе «Опыт и уровень»

Когда вы приближаетесь, дерево открывает глаза: "Какое счастье видеть вас, ученик. Надеюсь, что мои уроки помогли вам".

В глазах дерева стоят слёзы. "Мне нужно 2000 золотых", — шепчет оно. [(-чих-)] — "Приходите, когда сможете мне заплатить".

В глазах дерева стоят слёзы. "Мне нужно 10 драгоценных камней", — шепчет оно. [(-чих-)] — "Приходите, когда сможете мне заплатить".

Сирены

Пение, напоминающее плач, исходит от скал, на которых сидят сирены. Много моряков утонуло, поддавшись их гипнозу и бросившись в воду. Вы мудрее опрометчивых романтиков, и за это %d ед. опыта переходит вам.

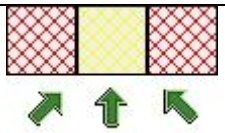


При посещении, в каждом отряде героя погибают 30% существ. Округление вниз. Герой получает опыт в количестве, равном суммарному здоровью погибших существ, без учёта артефактов здоровья и бонуса Палатки первой помощи.
Навык Обучаемости повышает получаемый опыт.

Герой не встаёт на клетку входа в объект

Каждых Сирен на карте можно посетить только **1** раз каждым героем

Можно посещать повторно после каждой битвы (баг, т.к. в описании сказано, что только **1** раз каждым героем)



Value	100
Частота	20
Максимум на карте	32



Вы заранее заставили матросов забить уши воском, чтобы печальное пение сирен не заманило их в коварные воды, где их ждет неминуемая смерть.

Сирены запевают свои жалобные песни, а [но] ваша маленькая армия пересиливает непреодолимое желание броситься в море.

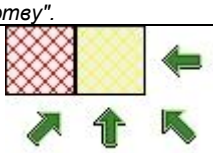
Жертвенный алтарь (Алтарь жертвоприношений)

Чтобы принести существо в жертву, отведите его на алтарь и щёлкните "Принести в жертву".



Жертвенный алтарь действует неодинаково для героев разных мировоззрений. Герои добра (Замок, Оплот, Башня) могут обменивать на алтаре артефакты на опыт. Герои зла (Инферно, Некрополис, Темница) – существ на опыт. Нейтральные герои (Цитадель, Крепость, Сопряжение, Причал, Фабрика, Кронверк) – и артефакты, и существ на опыт.

Грот в Причале работает аналогично



Value	100
Частота	20
Максимум в зоне	1
Любой тип земли	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

1. Обмен артефактов на опыт

На Жертвенном алтаре за 1 раз можно отдать до 22 артефактов с куклы или из Рюкзака героя в обмен на опыт, зависящий от класса жертвуемых артефактов. Навык Обучаемости повышает получаемый опыт.

Класс артефакта	Опыт
Сокровище	1000
Малый	1500
Великий	3000
Реликт	6000

Нельзя обменять Книгу заклинаний, Грааль, боевые машины, Свитки с заклинаниями и Книгу заклинаний.

Можно обменять Грааль, Баллисту, Палатку первой помощи, Тележку с боеприпасами, Свиток с заклинанием или Книгу магии из Рюкзака на 0 опыта, но только их положить на Алтарь нельзя – нужен ещё хотя бы 1 ненулевой артефакт.
Кнопка «Положить все артефакты на алтарь» игнорирует слот Разное 5, и не активна, если у героя нет других артефактов, кроме этого слота (баг).

Все Сборные артефакты также считаются Реликтами и обмениваются на 6000 опыта. Однако не все из них выгодно менять в собранном виде, ведь в разобранном большинство из них дают больше опыта:

Сборный артефакт	Собранный	По отдельности
Альянс ангелов	6000	31500
Плащ короля нежити	6000	5500
Эликсир жизни	6000	5500
Доспехи проклятых	6000	5500
Статуя легиона	6000	10000
Могущество отца драконов	6000	24000
Грохот титана	6000	24000
Шляпа адмирала	6000	9000
Лук снайпера	6000	5500
Колодец волшебника	6000	3000
Кольцо магов	6000	3000
Рог изобилия	6000	12000
Мантия дипломата	6000	9000
Кулон отражения	6000	12000
Железный кулак огра	6000	10500
Золотой гусь	6000	12000

- Если у героя нет ни одного артефакта в Рюкзаке при входе в окно Жертвенного алтаря или Грота, то кнопка «Положить все артефакты на алтарь» работать не будет, даже если переместить артефакты в Рюкзак, не выходя из окна (баг).
- Кнопки «Положить все артефакты из рюкзака на алтарь» и «Положить все артефакты на алтарь» не перемещают артефакт из слота Разное 5 в окне Жертвенного алтаря или Грота (баг).

2. Обмен существ на опыт

На Жертвенном алтаре можно отдать всех существ из армии героя, кроме последнего. Количество опыта рассчитывается для каждого существа отдельно, а потом суммируется по отряду и по армии. Количество опыта за 1 существо рассчитывается по формуле:

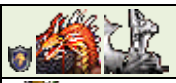
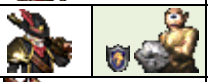
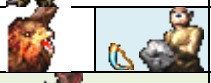
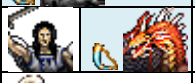
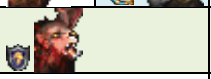
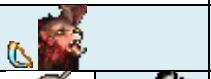
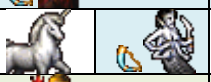
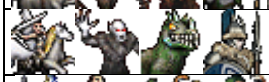
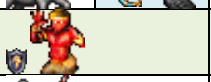
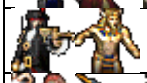
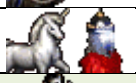
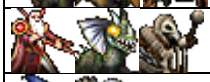
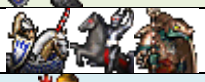
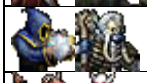
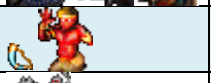
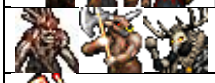
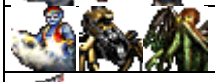
Опыт = 5 * (AI_Value / 40)

Значение в скобках округляется вниз. Навык Обучаемости повышает получаемый опыт.

Курс обмена существ на опыт на Жертвенном алтаре:

Существо	Опыт	Существо	Опыт	Существо	Опыт
	0	За любое существо с AI_Value < 40 будет получено 0 опыта			
	5		130		490
			135		515
	10		150		520
	15		155		540
			165		565

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	20		175		585
	25		180		605
	30		185		610
	35		190		625
	40		195		635
	45		205		665
	50				740
	55		210		770
	60		225		800
	65		230		835
	70		240		840
	75		250		885
	80		250		900
	85		260		935
	90		290		1075
	95		295		1090
	100		355		1095
	105		395		2445
	110		420		3300
	115		445		3810
	120		460		4915
	125		480		9855

ПОЛУЧЕНИЕ БОЕВОГО ДУХА, УДАЧИ, МАНЫ И ОЧКОВ ХОДА

Получить штрафы к боевому духу и удаче можно в некоторых объектах, из предыдущих разделов:

Объект	Получаемые штрафы
Склеп	При посещении уже разграбленного Склепа герой получает **-1** к боевому духу на ближайшую битву
Покинутый корабль	При посещении уже разграбленного Покинутого корабля герой получает **-1** к боевому духу на ближайшую битву
Кораблекрушение	При посещении уже разграбленного Кораблекрушения герой получает **-1** к боевому духу на ближайшую битву
Погост	При посещении уже разграбленного Погоста герой получает **-1** к боевому духу на ближайшую битву
Гробница воина	При посещении Гробницы воина герой получает **-3** к боевому духу на ближайшую битву
Могила	После раскопок Могилы герой получает **-3** к боевому духу на ближайшую битву
Пирамида	При посещении уже разграбленной пирамиды герой получает **-2** к удаче на ближайшую битву

Кроме этого, получить бонусы или штрафы к боевому духу и удаче, а также ману или очки хода можно в других объектах, приведённых далее. Бонусы и штрафы боевого духа и удачи не суммируются, если герой уже имеет аналогичный бонус или штраф от этого же объекта.

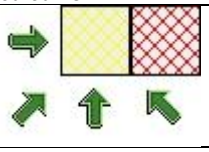
Общей особенностью всех объектов, дающих дополнительные очки хода до ближайшей битвы, является то, что они могут быть получены повторно в течение дня, если герой провёл битву после предыдущего посещения. Таким образом, проведя несколько битв в районе такого объекта, и посещая его после каждой из них, герой может накапливать большое количество очков хода, что часто используется на авторских картах.

Грибное кольцо фей (Домик фей)

Вы заходите в Грибное Кольцо Фей [Домик Фей] и ваша армия наделяется удачей для следующей битвы.



+1 к удаче на ближайшую битву



Value	100
Частота	100
Максимум в зоне	1



Вы входите в Грибное Кольцо Фей [Домик Фей], но, к сожалению, ничего не происходит.

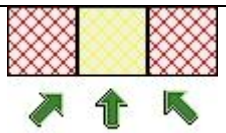
Русалки (Русалка)

Колдовская, чарующая красота Русалок [Русалки], пусть ненадолго, но держит в своей власти весь экипаж вашего корабля. На какое-то мгновение вы забываете о [обо] всех невзгодах и наслаждаетесь моментом счастья. Очаровательные [-ая] Русалки [-а] благословляют вас на следующую битву.



+1 к удаче на ближайшую битву.

Герой не встаёт на клетку входа в объект



Value	100
Частота	100



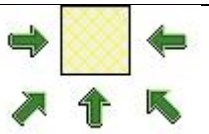
Русалки [-а] околдовывают [очаровывают] вас, и вы даете себе слово вернуться за очередным благословлением.

Фонтан удачи

По мере того, как вы утоляете жажду горько-сладкой водой из фонтана, вы чувствуете, как прибывает удача [что-то меняется].



-1...+3 к удаче на ближайшую битву.
Значение для каждого Фонтана генерируется в начале недели из диапазона, исключая 0



Value	100
Частота	100
Максимум в зоне	1



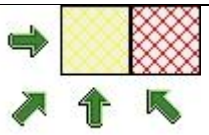
Вы пьете из заколдованного фонтана, но ничего не происходит.

Лебединый пруд (Озеро алых лебедей / Пруд лебедей)

В детстве вы слышали легенды об алом [пурпурном] лебеде, который сулит удачу. Вы решаете остановиться здесь на ночлег.



+2 к удаче на ближайшую битву.
Отнимает все оставшиеся очки хода. Если бонус к удаче не даётся (он уже имеется), то и очки хода не отнимаются



Value	100
Частота	100
Максимум в зоне	1



В детстве вы слышали легенды об алом [пурпурном] лебеде, который сулит удачу. Однако вы были здесь и уже наделены удачей. [Больше] Делать [здесь] нечего, и вы проходите мимо.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

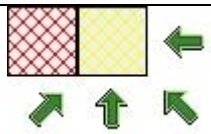
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Знамя великой битвы (Флаг единства)

Вы собираете свои войска вокруг этого знамени [флага], тем самым поднимая боевой дух воинов и восстанавливая их силы. Сегодня вы чувствуете себя превосходно, и можете пройти немного дальше.



+1 к удаче и боевому духу на ближайшую битву.
+400 очков хода до ближайшей битвы или конца дня



Value	100
Частота	100
Максимум в зоне	1
Любой тип земли	

Вы собираете свои войска вокруг этого знамени [флага].

Идол удачи

В своих странствиях вы натыкаетесь на древний каменный идол. Говорят, что человеку, поцеловавшему эту статую, обязательно улыбнется удача, поэтому вы долго не раздумываете. Холодок пробегает по телу, когда вы прикасаетесь к камню.



Добавлено:



На 1, 3 и 5 день **+1** к удаче на ближайшую битву.
На 2, 4 и 6 день **+1** к боевому духу на ближайшую битву.
На 7 день **+1** к удаче и боевому духу на ближайшую битву



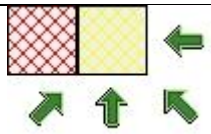
Value	100
Частота	100
Максимум в зоне	1
Любой тип земли	

В своих странствиях вы натыкаетесь на древний каменный идол. Эта статуя дарует удачу тем, кто покланяется ей, однако поскольку звезды уже к вам благосклонны, ничего не происходит.

Минеральный источник



+1 к удаче на ближайшую битву.
+600 очков хода до ближайшей битвы или конца дня



Value	500
Частота	50
Максимум в зоне	1



Животы лошадей и солдат булькают от выпитой воды. На сегодня целебных процедур достаточно.

Фонтан молодости (Фонтан юности)

Вы пьёте воду из фонтана и снова чувствуете себя молодым! Со свежими силами и воспрянув [боевым] духом, вы готовы устремиться в новый бой.



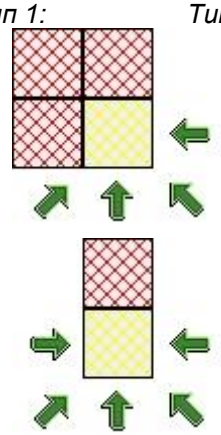
Добавлено:



+1 к боевому духу на ближайшую битву.
+400 очков хода до ближайшей битвы или конца дня.

Герой не встаёт на клетку входа в объект при посещении водного Фонтана молодости

Тип 1: *Тип 2:*



Value	100
Частота	50
Максимум в зоне	1

Тип 1:



Тип 2:



Вы пьете из [заколдованного] фонтана, но ничего не происходит.

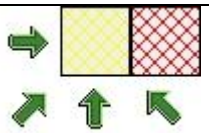
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Храм

Приходить и молиться в храме должен [следует] любой [-ому] здравомыслящий [-ему] герой [-ю]. Это повышает боевой дух войска.



На 1, 2, 3, 4, 5 и 6 день **+1** к боевому духу на ближайшую битву.
На 7 день **+2** к боевому духу на ближайшую битву



Value	100
Частота	100
Максимум в зоне	1
Любой тип земли	

Дважды перед битвой не молятся. Приходите завтра [в другой раз].

Водоём

Глоток воды из водоема освежает ваши войска и поднимает боевой дух. Сегодня вы сможете пройти дальше, чем вчера.



+1 к боевому духу на ближайшую битву.
+400 очков хода до ближайшей битвы или конца дня.

Имеет 4 независимые точки посещения



Value	500
Частота	50
Максимум в зоне	1

Глоток воды из водоема освежает, но сейчас пользы от него мало. К водоему нужно идти после участия в битве.

Оазис

Глоток воды из оазиса придает вашим воинам силы и поднимает их боевой дух. Сегодня вы пройдете дальше, чем обычно.





+1 к боевому духу на ближайшую битву.
+800 очков хода до ближайшей битвы или конца дня.

Имеет 2 независимые точки посещения



Value	100
Частота	50
Максимум в зоне	1

Глоток воды из оазиса освежает, но не более того. Оазис мог бы восстановить ваши силы, если бы до этого вы побывали в бою.

Глоток воды из оазиса освежает, однако по сути не сулит выгоды. Оазис мог бы пригодиться, если до этого вы побывали в бою

Буй

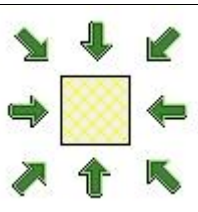
Ваши воины заметили навигационный буй, который показывает, что вы не сбились с курса. Настроение ваших воинов заметно улучшилось.

Ваши воины заметили навигационный буй, который показывает, что вы не сбились с курса. Настроение, а соответственно и мораль ваших воинов заметно повысились



+1 к боевому духу на ближайшую битву.

Герой не встаёт на клетку входа в объект



Value	100
Частота	100

Ваши воины заметили навигационный буй, который показывает, что вы не сбились с курса.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Храм лояльности

Вы молитесь в необычном храме и чувствуете, как под влиянием его атмосферы ваше войско становится более сплочённым.



Нейтрализует отрицательный боевой дух из-за состава армии всех дружественных существ на ближайшую битву



Value	100
Частота	20
Максимум в зоне	1
Любой тип земли	

Молитва в Храме Лояльности помогает сплотить войско перед битвой, однако ваша армия и так действует как единое целое.

Конюшни (Конюшня)

Местный конюх обещает снабдить вашу армию лошадьми, что позволит вам двигаться дальше до конца недели.

Местный конюх обещает снабдить вашу армию лошадьми, что поможет вашим Кавалеристам стать Чемпионами.

Местный конюх обещает снабдить вашу армию лошадьми, что позволит вам двигаться дальше до конца недели, а также поможет вашим Кавалеристам стать Чемпионами.

Местный конюх обещает снабдить вашу армию лошадьми, что поможет иметь большее количество ходов армии до конца недели.
Местный конюх обещает снабдить вашу армию лошадьми (что поможет иметь большее количество ходов армии до конца недели), а также поможет Кавалеристам стать Чемпионами



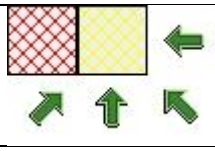
При посещении все Кавалеристы в армии героя автоматически бесплатно улучшаются до Чемпионов.

Герой получает **300** очков хода и **+300** очков хода

Герой получает **400** очков хода и **+400** очков хода

к его максимальному запасу до конца недели, т.е. на первый день следующей недели бонус не распространяется.

Получить очки хода в Конюшнях можно только **1** раз в неделю каждым героем



Value	200
Частота	40
Максимум в зоне	1



На этой неделе вы уже посещали конюшни.

Маяк

Теперь маяк под вашим контролем, и ваши корабли могут плавать дальше.

Теперь маяк под вашим контролем, и теперь корабли делают на один ход больше

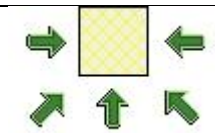


+500 очков хода по воде к максимальному запасу героев игрока (но не союзника), начиная со следующего дня и до тех пор, пока Маяк находится под контролем игрока.

Бонусы нескольких Маяков суммируются.

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

Не генерируется на случайных картах



Максимум на карте	144
Максимум в зоне	-
Любой тип земли	

Водопой

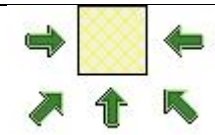
Отличное место, чтобы устроить привал и завтра с новыми силами ринуться на поиски приключений. Хотите встать здесь лагерем?



+1000 очков хода к максимальному запасу героя на следующий день.

Отнимает все оставшиеся очки хода.

Герой, уволенный после посещения Водопоя и нанятый в Таверне, будет иметь запас хода 3000 очков. Если он переночует, будучи видимым в Таверне, то его запас хода пересчитается. Если его нанять в день увольнения, то статус Водопоя для него будет показан как «Не посещено» (баг), но при попытке посетить его, герой получит отказ, а статус сменится



Value	500
Частота	50
Максимум в зоне	1



Воины уже расположились на привал. Вряд ли удастся до завтра поднять их строй.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

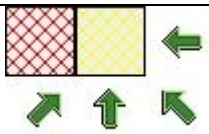
Проводник

"Я знаю эти пустоши как свои пять пальцев. Даже если я где-то ещё не был – разберусь, как найти дорогу. Пожалуй, я могу на недельку отправиться с вами, если вам нужен проводник", - говорит обитатель этого шатра.



-50% к затратам очков хода при движении по Пустошам до конца недели, вплоть до дня 7 (затраты на шаг равны 75%).

Получить бонус в Проводнике можно только **1** раз в неделю каждым героем



Value	200
Частота	40
Максимум в зоне	1

"Эй, это же мой шатёр. Заметьте, это не по моей вине мы ходим кругами", - качает головой проводник.

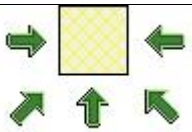
Колодец магии (Магический колодец)

Глоток из колодца восстановил вашу ману [ваши магические очки] до максимума.



При посещении пополняет ману героя до его максимального запаса (с учётом Интеллекта). Не даёт ничего, если запас маны героя выше максимума.

Получить ману в Колодце магии можно только **1** раз в день каждым героем



Value	250
Частота	100
Максимум в зоне	1
Любой тип земли	

Второй глоток воды из колодца в один день не оказывает эффекта [не поможет].

Глоток воды из колодца может [должен] восстановить вашу ману [ваши магические очки], однако вы уже имеете [их / её] максимальное количество.

Магический ручей (Магический источник)

Глоток воды из источника заряжает ваше тело магией! В резерве у вас двойное количество магических очков [маны].



При посещении пополняет ману героя до **200%** от его максимального запаса (с учётом Интеллекта). Не даёт ничего, если запас маны уже равен или выше 200% от максимального запаса.

Имеет 2 независимые точки посещения.

Получить ману в Магическом ручье можно только **1** раз в неделю одним героем в каждой точке посещения



Value	500
Частота	50
Максимум на карте	32
Максимум в зоне	1

[Магический] Источник наполняется вновь [водой] лишь раз в неделю, а на этой неделе здесь уже кто-то побывал.

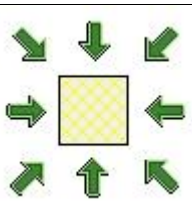
Глоток воды из источника удваивает количество магических очков, однако вы уже достигли двойного максимума.

Склянка маны



+30…60 маны герою, кратно 10.
Часть маны, превышающая максимальный запас для героя, даётся ему в количестве 50%.

Исчезает после посещения



Value	3000
Частота	50

Алтарь маны

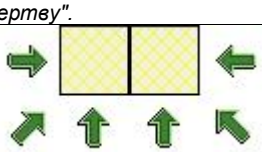
Чтобы принести существо в жертву, отведите его на алтарь и щёлкните "Принести в жертву".



На Алтаре маны можно отдать всех существ из армии героя, кроме последнего, в обмен на ману, вплоть до 400% максимального запаса (с учётом Интеллекта) героя. Количество маны за 1 существо рассчитывается по формуле:

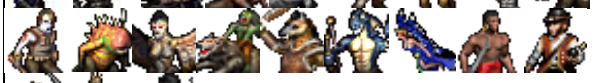
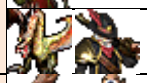
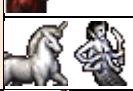
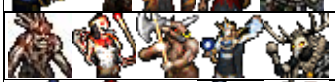
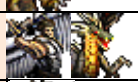
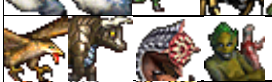
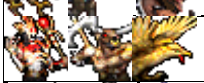
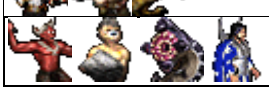
Мана = AI_Value / 80

Округление вниз.
Герой не встаёт на клетку входа в объект.
Имеет 2 независимые точки посещения



Value	100
Частота	20
Максимум в зоне	1

Курс обмена существ на ману на Алтаре маны:

Существо	Мана	Существо	Мана	Существо	Мана
	0			За любое существо с AI_Value < 80 будет получено 0 маны	
	1		16		54
			17		60
			18		61
	2		19		62
			20		63
	3		21		66
			22		74
	4		24		77
			25		80
	5		26		83
	6		29		84
			35		88
	7		39		90
	8		42		93
	9		44		107
	10		46		109
	11		48		330
	12		49		381
	13		51		491
	15		52		985

ПРОЧИЕ ОБЪЕКТЫ

Врата подземного мира
Монолиты
Водоворот
Городские врата
Верфь и Корабль

Верфь дирижаблей
Вуаль и обсерватории
Святилище
Хижина и Глаз мага
Картографы

Убежище воров
Гарнизоны
Ключники и Стражи
Провидцы и задания
Тюрьма

Рынок времени
Знаки и бутылки
Обелиск
Нейтральный город
Таверна

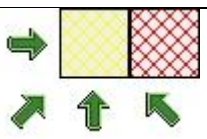
Фабрика военной техники (Военный завод)





На Фабрике военной техники можно покупать боевые машины, если у героя их нет и достаточно золота:

Боевая машина	Цена
Баллиста	1500 золота
	2500 золота
Подвода с боеприпасами	1000 золота
Палатка первой помощи	750 золота



Value	1500
Частота	50
Максимум в зоне	1
Любой тип земли	

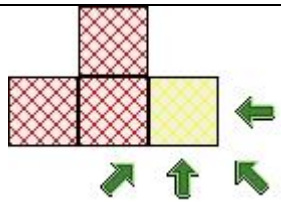
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Пушечный двор



На Пушечном дворе можно покупать Пушку за 3000 золота, если у героя нет её или Баллисты, и у него достаточно золота



Value	3000
Частота	25
Максимум в зоне	1
Любой тип земли	

Врата подземного мира



Добавлено:





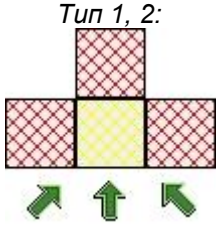
Удалены:



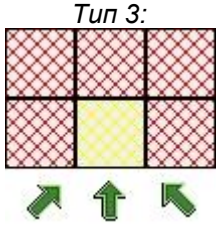
При посещении герой мгновенно перемещается на другой уровень карты (поверхность/подземелье) к ближайшим Вратам подземного мира. Если другого уровня на карте нет, то ничего не происходит («проход завален щебнем»). Если ближайшие Врата перекрыты героем, то происходит контакт – обмен с дружественным героем (герой остаётся на клетке входа) или сражение с вражеским героем (в случае победы, герой перемещается на клетку выхода).

Ближайшие Врата определяются по расстоянию до них от клетки входа. Расстояние считается по сумме расстояний до них по горизонтали и по вертикали. Например, клетки карты с координатами 5;0 и 0;5 равноудалены от клетки 5;5. Если несколько Врат равноудалены от клетки входа, то приоритет имеют более верхние по карте Врата. Если координата Y совпадает, то приоритет имеют более левые по карте Врата

Тип 1, 2:



Тип 3:



Уже войдя в туннель, вы обнаруживаете приличную кучу щебня, которым завален проход. Вы не можете пройти дальше и поэтому уходите.

Монолит/Портал входа и Монолит/Портал выхода

Это строение позволяет [должно позволять] путешествовать в другие земли, но похоже что-то сломалось.



Добавлено:

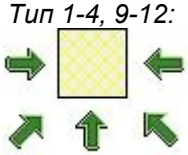


При посещении портала входа герой мгновенно перемещается к соответствующему типу порталу выхода. Если портал выхода перекрыт дружественным героем, то герой не перемещается. Если портал выхода перекрыт вражеским героем, то происходит сражение (в случае победы, герой перемещается к порталу выхода).

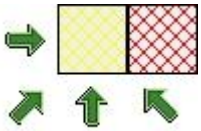
Если порталов выхода этого типа несколько, то выбирается случайный из них.

При повторном посещении портала входа такого же типа, герой перемещается к не посещённому ранее порталу выхода, если есть. Если не посещённых порталов выхода больше нет, то порядок их посещения фиксируется, и при последующих посещениях портала входа этого типа, перемещение героя будет происходить в этой фиксированной последовательности. Для каждого игрока фиксируемый порядок свой.

Тип 1-4, 9-12:



Тип 5-8:



Порталы выхода, занятые дружественными героями не учитываются при выборе случайного. Таким образом, перекрывая порталы выхода можно управлять перемещением героя (актуально в некоторых оффлайн-картах).

При посещении портала выхода ничего не происходит.

Герои под управлением компьютера тратят дополнительно 1 очко хода при посещении любого портала.

Это интересно! Если вражеский герой, на открытой для Вас территории, войдёт в портал входа, то экран автоматически переместится за ним к порталу выхода, даже если он скрыт Террой Инкогнита.

Добавлены названия типов порталов по цветам

Двусторонний монолит/портал



Добавлено:





При посещении герой мгновенно перемещается к другому Двустороннему порталу этого же типа. Если другой портал перекрыт дружественным героем, то герой не перемещается. Если другой портал перекрыт вражеским героем, то происходит сражение (в случае победы, герой перемещается к другому порталу).

Если других Двусторонних порталов этого типа несколько, то выбирается случайный из них.

При повторном посещении Двустороннего портала такого же типа, герой перемещается к другому не посещённому ранее Двустороннему порталу, если есть. Если не посещённых Двусторонних порталов больше нет, то порядок их посещения фиксируется, и при последующих посещениях Двустороннего портала этого типа, перемещение героя будет происходить в этой фиксированной последовательности. Для каждого игрока фиксируемый порядок свой.

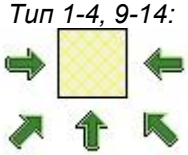
Порталы, занятые дружественными героями не учитываются при выборе случайного.

Это интересно! Если вражеский герой, на открытой для Вас территории, войдёт в Двусторонний портал, то экран автоматически переместится за ним к другому Двустороннему порталу, даже если он скрыт Террой Инкогнита.

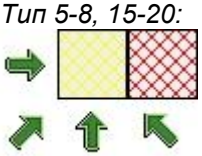
Герои под управлением компьютера тратят дополнительно 1 очко хода при посещении любого портала. Бывают случаи, когда герой ИИ зацикливается на бесконечных телепортациях через Двусторонний портал. В этом случае не стоит паниковать, ведь рано или поздно у него закончатся очки хода.

Добавлены названия типов порталов по цветам

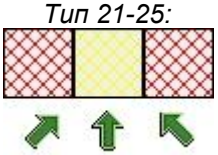
Тип 1-4, 9-14:



Тип 5-8, 15-20:



Тип 21-25:



Тип 1-20: **Любой тип земли**

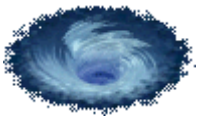
Тип 21-25:

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Водоворот (Ураган)

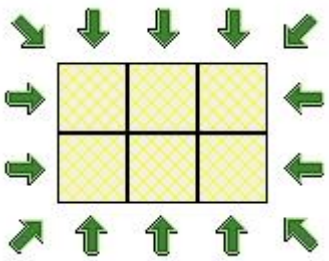
Водоворот поглощает ваш корабль. Ваши воины падают за борт.

Ураган проходит рядом с вашим кораблем. Ваши воины падают за борт.
Корабль затягивает в водоворот. Ваши воины падают за борт



При посещении герой мгновенно перемещается к другому случайному Водовороту.
При повторном посещении Водоворота герой перемещается к другому не посещённому ранее Водовороту, если есть. Если не посещённых Водоворотов больше нет, то порядок их посещения фиксируется, и при последующих посещениях Водоворота, перемещение героя будет происходить в этой фиксированной последовательности. Для каждого игрока фиксируемый порядок свой.

Имеет 6 независимых точек посещения. Перемещение происходит на любую случайную из них, кроме занятых. Если передвинуться с одной точки Водоворота на другую соседнюю этого же Водоворота, то герой может переместиться не к другому Водовороту, а к этому же, но на другую точку.



При каждом перемещении через Водоворот в армии героя погибают 50% существ в самом слабом отряде по Fight_Value («падают за борт»). Количество погибших округляется вверх, т.е. в отряде из 1 Копейщика погибнет 1 Копейщик. Последнее существо в армии не может погибнуть. При равенстве сил нескольких отрядов, уполовинен будет тот, который находится левее в окне героя.
Если все клетки других Водоворотов заняты дружественными героями, то при посещении Водоворота ничего не произойдёт, но часть существ всё равно будет потеряна.

Артефакты Шляпа морского капитана и Шляпа адмирала позволяют не терять существ в Водовороте.

Герои под управлением компьютера не теряют существ в Водовороте (баг)

Если выбранная при перемещении клетка Водоворота занята вражеским героем, то Ваш герой всё равно переместится на неё прямо поверх врага (наложение графики) (баг).

1) Если отплыть в сторону, то никаких дальнейших багов не последует.
2) Если посетить этот же Водоворот при помощи пробела, произойдёт обмен героя с самим собой:
- Если при этом попробовать передать существ из одного слота в этот же, но у другого героя, то у обоих героев существа пропадут. А если передать в свободный слот, то у обоих героев появятся копии этих существ.
- Если надеть артефакт из Рюкзака на куклу героя или передать боевую машину, то они будут появляться или убираться у обоих героев, а если убрать артефакт в Рюкзак, то он окажется только у одного героя. Пропасть артефакт (в отличие от существ) не может.

3) Если пропустить ход, то в свой ход «нижний» герой может спокойно отплыть в сторону, но Ваш герой станет невидимым и на него нельзя будет напасть. Когда ход вновь перейдёт к уже невидимому герою, то вернётся эффект наложения графики и баг с возможностью обмена с самим собой (хоть и враг уже отплыл):
- Если враг в свой ход повторно побывал на клетке с невидимкой (вошёл в Водоворот), то все баги пропадут.
- Если отплыть в сторону, то на карте станет 2 вражеских героя-клона (тот, который отплыл и тот, что был «снизу»). Напасть можно на любого из них, но «клон», поверх которого был Ваш герой, исчезнет, если он пропадёт из поля видимости экрана (или будет заслонён подсказкой по ПКМ). Клетка, с которой пропал «клон», становится неактивной и при её посещении ничего не происходит.

Ещё один **баг**, связанный с Водоворотом: На самом деле имеется ограничение по Fight_Value отряда, часть которого может быть потеряна. Если в самом слабом отряде героя суммарно более 100 000 000 Fight_Value, то в Водовороте ни одно существо не будет потеряно. Кроме того, если у героя все отряды с суммарным FV более 100 млн., то не произойдёт ничего, за исключением ещё одного бага – существа в крайнем правом слоте армии героя (слот 7) трансформируются в других существ в том же количестве. Ниже приведена таблица всех существ, их «несгораемых» количеств, когда эффект Водоворота на них не подействует, а также существ, в которых они трансформируются вследствие данного бага.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Из	«Несгораемое» число	В	Из	«Несгораемое» число	В	Из	«Несгораемое» число	В
	1 000 000	-		1 000 000			1 818 182	
	869 566			869 566			1 818 182	
	869 566			515 464			666 667	
	869 566			478 469			645 162	
	308 642			512 821			294 986	
	274 726			512 821			242 719	
	224 720			245 701			239 235	
	170 069			239 235			214 133	
	206 186			144 928			147 059	
	200 000			130 719			133 690	
	59 953			64 600			49 604	
	55 556			57 472			40 242	
	27 895			27 368			31 787	
	16 576			16 078			20 000	
	2 000 000			1 333 334			1 369 864	
	1 666 667			1 176 471			1 190 477	
	689 656			714 286			714 286	
	476 191			625 000			510 205	
	363 637			432 901			416 667	
	324 676			396 826			408 164	
	224 720			193 051			263 853	
	208 334			153 375			236 407	
	130 719			134 771			119 761	
	93 371			112 486			112 360	
	70 772			57 046			82 305	
	55 494 63 132			49 286			80 129	
	26 603			41 323			26 582	
	19 074			29 887 30 979			14 743	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	1 666 667			1 428 572			2 500 000	
	1 538 462			1 111 112			1 428 572	
	769 231			729 928 869 566			308 642	
	574 713			574 713 769 231			308 642	
	571 429			465 117			317 461	
	500 000			400 000			317 461	
	192 308			197 629			289 856	
	148 810			178 254			277 778	
	126 583			112 360			240 964	
	115 075			97 277			204 082	
	94 787			95 239			69 882	
	90 091			84 675			58 005	
	31 626			24 272			32 290 30 789	
	18 529			18 969			20 289	

*Вот тут начинается небольшой сбой в системе. Видно, что существа в лайнапе Крепости ранее были на других уровнях – Горгоны 3 ур., Змии 4 ур., Василиски 5 ур. Так разработчики изначально и планировали, ведь это также можно заметить в других ресурсах игры и на ранних скринах бета-версии. Далее система беспорядочна. Исходные существа соответствуют порядку добавления: первыми в **RoE** были добавлены Воздушные и Земляные элементали (преобразуются в Скелетов), затем Водные и Огненные элементали (преобразуются в Скелетов-воинов) и Золотые и Алмазные големы (см.ниже) (преобразуются в Ходячих мертвецов).*
*В **AB** добавили остальных в следующем порядке: Пикси и Фея, Психический элементаль, Элементаль магии, льда, магмы, шторма и энергии, Огненная птица и Феникс, нейтралы – в порядке согласно данной таблице*

	166 667			1 923 077			1 666 667	
	129 033			1 666 667			1 315 790	
	1 776			645 162			497 513	
	3 305			574 713			403 226	
	4 162			480 770			403 226	
	6 129			321 544			390 625	
	240 964			265 958			251 257	
	124 224			259 068			158 479	
	6 666 667			209 206			126 104	
	689 656			164 474			111 857	
	370 371			152 672			110 620	
	740 741			70 672			107 297	
	350 878			56 722			39 667	

	97 657			31 626			26 213	
	212 315			18 006			25 780	
	526 316						18 654	
	107 643						175 132	
	167 505						146 628	
	1 351 352			378 788			73 584	
	1 250 000			342 466			59 809	
	526 316			198 413			28 711	
	480 770			159 745			18 675	

*В **HotA** добавлены новые города (Причал, Фабрика, Кронверк) и новые нейтралы. При этом сперва добавлен Морской волк, потом существа Причала, затем нейтралы – в порядке согласно данной таблицы, а затем – существа Фабрики и Кронверка по порядку. При этом видно, что Полурослик был изменён из нейтрала, а не добавлен как новое существо Фабрики.*

В целом, видно, что существа, в которых из-за данного бага преобразуются исходные, идут в неком порядке – так называемом id, и при прохождении через Водоворот id существ в 7 слоте также делится на 2, с округлением вверх.

Кроме того, данный баг открывает большой простор для картоделов, которые теперь смогут использовать Водоворот в сочетании с прочими заданиями как некий трансформатор существ. Удачи им =)

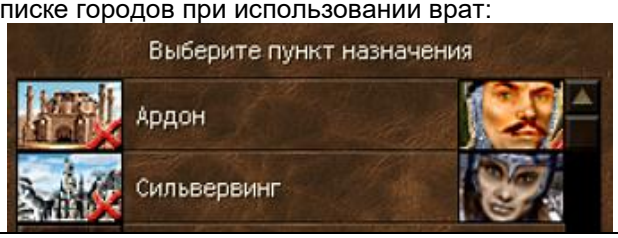
Городские врата

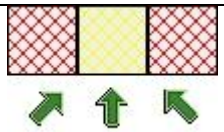


При посещении герою предоставляется возможность переместиться в любой дружественный (свой или союзника) город из списка (аналогично Экспертному Городскому порталу, но без дополнительных затрат очков хода).

Герой не встаёт на клетку входа в объект.

Добавлено отображение гарнизонного героя в списке городов при использовании врат:





Value	10000
Частота	20
Максимум в зоне	1
Любой тип земли	

Верфь и Корабль





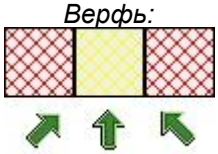
Добавлено:



Чтобы взять под контроль Верфь, герою достаточно посетить её. Над взятой под контроль Верфью будет установлен флаг игрока. После захвата игрок сможет строить корабли при посещении героем или дистанционно по ЛКМ. Стоимость корабля – 1000 золота и 10 древесины. Любая из трёх клеток Верфи должна граничить с водой, включая диагонали.

Корабль, построенный на Верфи, появляется на соседней клетке воды, а если их несколько – согласно приоритету (см.ниже справа), где 1 – наивысший приоритет. Корабль появляется на клетке воды из числа не занятых, имеющую высший приоритет. Если все клетки для корабля недоступны, то построить его

Верфь:



Корабль:

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

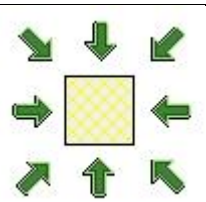
нельзя. Событие или декоративные объекты, не влияющие на проходимость клетки (например Водоросли), не мешают строительству корабля. Непроходимые препятствия, суша, объекты и клетки входа в них – закрывают клетки для строительства, в том числе и подбираемые объекты (например Обломки), которые уже были собраны, не дают строить корабль на клетке.

Если другой корабль закрывает приоритетную клетку, то новый строить нельзя, пока тот не отплывёт, даже если есть другие свободные клетки воды.

Посещение корабля возможно только с клеток суши (включая диагонали). Сапоги левитации или Хождение по воде не позволяют посетить корабль далеко от берега.

При посещении корабля с суши, герой садится в него, тратит оставшийся запас очков хода, и может перемещаться по воде на следующий день. При высадке с корабля на сушу герой тратит весь оставшийся запас очков хода, и может перемещаться по суше на следующий день. Шляпа адмирала позволяет не тратить очки хода при посадке и высадке с корабля.

Посещение пустого корабля на корабле невозможно



Приоритет:



Корабли также можно строить в городских Верфях.
Внешний вид корабля зависит от места строительства:

1. Первый вид корабля строится в Верфи Некрополиса, а также создаётся вызовом корабля.
2. Второй вид корабля строится в Верфи Крепости.
3. Третий вид корабля строится в Верфи Замка.
4. Четвёртый вид корабля строится в Верфи Сопряжения.
5. Пятый вид корабля строится в Верфи на карте приключений.
6. Шестой вид корабля строится в Верфи Причала.

При этом в окне покупки внешний вид кораблей отличается в зависимости от города, но по факту на карте приключений всегда появляется корабль 2 вида (баг).
Внешний вид корабля зависит от места строительства:

1. Первый вид корабля строится в Верфи Некрополиса или Сопряжения, а также создаётся Вызовом корабля.
2. Второй вид корабля строится в Верфи Крепости.
3. Третий вид корабля строится в Верфи Замка и в Верфи на карте приключений

Максимум кораблей и дирижаблей на карте равен **64** в сумме. При его достижении нельзя построить корабль в Верфи, призвать его вызовом корабля (если нет свободных или дружественных кораблей) или освободить героя из Тюрьмы на воде. Герой, установленный на карте сразу в корабле, не считается в максимум и имеет свой корабль.

Вызов корабля может призвать только дружественный корабль – неиспользовавшийся ранее или корабль, из которого последним высадился свой герой. Корабли союзника и проигравшего игрока не считаются дружественными.

Посещение любых объектов, сбор ресурсов или нападение на героев и существ на суше с корабля невозможны. В том числе и контакт со своим героем на суше. Нападение героем с суши на корабль у берега или контакт с дружественным героем в корабле у берега с суши – возможны. Сражение на корабле проходит на особом поле боя (палуба корабля)

Это заброшенная верфь. К несчастью, спуск на воду заблокирован, и строить корабли здесь невозможно.

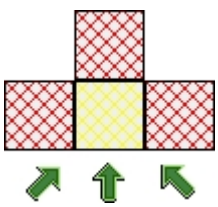
Верфь дирижаблей и **Дирижабль**

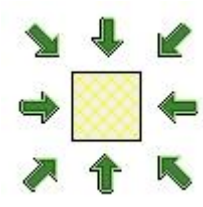
Верфь дирижаблей:



Дирижабль:







Приоритет:



Высадиться из дирижабля:



Высадка:



Value	12000

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Чтобы взять под контроль Верфь дирижаблей, герою достаточно посетить её. Над взятой под контроль Верфью дирижаблей будет установлен флаг игрока. После захвата игрок сможет строить дирижабли при посещении героем или дистанционно по ЛКМ. Стоимость дирижабля – 5000 золота и 20 древесины.

Дирижабль, построенный на Верфи дирижаблей, появляется на свободной соседней клетке суши или воды, а если их несколько – согласно приоритету (см.выше), где 1 – наивысший приоритет. Дирижабль появляется на клетке из числа не занятых, имеющую высший приоритет.

Если все клетки для дирижабля недоступны, то построить его нельзя. Событие, закопанный Грааль или декоративные объекты, не влияющие на проходимость клетки (например Яма или Известняковые лужи), не мешают строительству дирижабля. Непроходимые препятствия, объекты и клетки входа в них – закрывают клетки для строительства, в том числе и подбираемые объекты (например ресурсы или Сундуки сокровищ), которые уже были собраны, не дают строить дирижабль на клетке. Выкопанная Могила, и оставшаяся на её месте Яма – также закрывает клетку для строительства. Если другой дирижабль закрывает приоритетную клетку, то новый строить нельзя, пока тот не отлетит, даже если есть другие свободные клетки.

Посещение дирижабля возможно только с суши. Если дирижабль находится на клетке воды, граничащей с клеткой суши (включая диагонали), то посетить его можно с этой клетки суши. Крылья ангела и Сапоги левитации не позволяют посетить дирижабль далеко от берега.

При посещении дирижабля, герой садится в него, тратит оставшийся запас очков хода, и может перемещаться по карте на следующий день, всегда имея максимальный запас хода 2000 очков, независимо от навыков и артефактов. Дирижабль может перемещаться над любой землёй и водой без штрафов, а также над любыми препятствиями и объектами, аналогично Полёту, не останавливаясь на них (конечная клетка полёта должна быть свободной, не скрытой Террой Инкогнита; останавливаться в зоне контроля нейтралов на карте, но не прямо над ними – можно). Использование Городского портала, Полёта, Хождения по воде, Вызвать и Затопить кораль на дирижабле невозможно.

Находясь в дирижабле, игроку становится доступна кнопка высадки (см.выше). При её нажатии предлагается направление высадки на выбор среди свободных клеток суши (см.выше). Над водой кнопка высадки недоступна. При высадке с дирижабля герой тратит весь оставшийся запас очков хода, и может перемещаться на следующий день. Высадка с дирижабля возможна даже если у героя не осталось очков хода. Событие, закопанный Грааль, свободно проходимые декоративные объекты и Могила не запрещают высаживаться с дирижабля на их клетку.

Максимум кораблей и дирижаблей на карте равен **64** в сумме. При его достижении нельзя построить дирижабль в Верфи дирижаблей.

Посещение любых объектов, сбор ресурсов или нападение на героев и существ с дирижабля невозможны. В том числе и контакт со своим героем или с другим дирижаблем. Нападение героем с суши на дирижабль или контакт с дружественным героем в дирижабле с суши – возможны. Клетка дружественного гарнизона является доступной для дирижабля, но без посещения. Сражение на дирижабле проходит на поле боя, аналогичном сражению на корабле.

Верфь дирижаблей отсутствует на большинстве шаблонов ГСК, но используется в некоторых зонах шаблонов для сверхбольших случайных карт (8XM8 Huge, 8XM12 Huge, Doubled 8MM6)

Это покинутая верфь дирижаблей. К сожалению, все подходы к ней закрыты, и строительство дирижаблей невозможно.

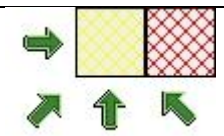
Вуаль тьмы

Вы дотрагиваетесь до Вуали Тьмы, и земли вокруг вас начинает окутывать туман, сквозь который способны видеть только вы.



При посещении закрывает разведанную область для врагов диаметром 41 клетка с центром на точке входа.

Не генерируется на случайных картах



Value	500
Частота	25
Максимум в зоне	1
Любой тип земли	

Обсерватория

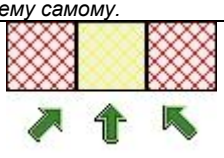
Астроном просит вас взять с собой его ученика. Юноша засиделся в башне, а вам могут пригодиться его навыки в обращении с подзорной трубой. Но через неделю астроном проводит важные наблюдения, и ученик понадобится ему самому.



+2 к радиусу разведки героя до конца недели, вплоть до дня 7.

Герой не встаёт на клетку входа в объект.

Получить бонус в Обсерватории можно только **1** раз в неделю каждым героем



Value	500
Частота	20

Астронома нет на месте. На двери обсерватории записка: "буду через неделю".

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Обзорная площадка (Обсерватория красного дерева / леса),
Огненный столп (Столп огня) и **Обзорная башня**

Со смотровой площадки, расположенной на секвойе, вы способны увидеть дальние земли.

Из обсерватории вы способны увидеть дальние земли

Вы обнаружили высокую башню-маяк. Вы зажигаете газ, и света хватает, чтобы разогнать подземный мрак.

Обзорная площадка и Огненный столп:



Обзорная башня:



При посещении открывает Терру Инкогнита диаметром 41 клетка с центром на точке входа

Обзорная площадка и Огненный столп:

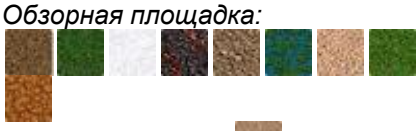


Обзорная башня:



Value	750
Частота	100
Максимум в зоне	1

Обзорная площадка:



Огненный столп:



Обзорная башня:



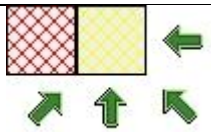
Святилище

Вы входите в священный храм и сразу же чувствуете облегчение. Здесь вы в безопасности.



При посещении Святилища ничего не происходит, однако герой, находящийся на клетке входа в Святилище не может быть атакован вражескими героями. Дружественные герои спокойно могут контактировать с героем в Святилище.

Не генерируется на случайных картах



Value	100
Частота	50
Максимум в зоне	1
Любой тип земли	

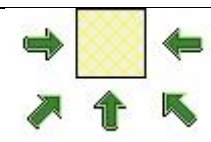
Хижина мага и **Глаз мага**

Вы входите в лачугу и заводите беседу с хозяином-магом. Он рассказывает вам о местах землях [] отдаленных [далёких] и не столь, и такая [Подобная] информация, без сомнения, полезна для такого путешественника как вы.

Странный глаз поворачивается [вслед] за вами. Вы не можете отделаться от чувства, что кто-то или что-то наблюдает за происходящим здесь издалека.



При посещении Хижины мага вокруг всех Глаз мага на карте по очереди открывается Терра Инкогнита диаметром 21 клетка, а экран при этом показывает эти места, центрируясь на каждом Глазе. Если на клетке входа Глаза мага находится какой-либо герой, то такой Глаз не будет открывать Терру Инкогнита и показываться при посещении Хижины мага. Каждый Глаз мага показывается по 2 секунды, и прервать череду показов нельзя



Value	100
Частота	
Хижина мага:	25
Глаз мага:	50
Максимум в зоне	1
Любой тип земли	

Порядок показа Глаз мага:

- Первыми показываются Глаза мага на поверхности, затем – в подземелье.
- Первыми показываются Глаза мага, которые находятся левее по карте.
- Если координаты нескольких Глаз мага по X совпадают, то первыми показываются Глаза мага, которые находятся выше по карте.

При посещении Глаза мага ничего не происходит.

Хижина мага и Глаз мага не генерируются на случайных картах

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Картограф

Вы встретили рыбака, у которого есть самые подробные карты морей, из всех, которые вы когда-либо видели. Хотите ли вы купить набор карт за 10000 золотых?

Вы встретили рыбака, у которого есть самые подробные карты морей, которые вы когда-либо видели. Хотите ли вы купить набор карт всего за 1000 золотых?

Вам повстречался картограф, который продаёт карты земель за 1000 [10000] золотых. Хотите ли вы купить себе одну?
Вы обнаружили старого гнома—шахтёра, который сохранил несколько карт подземных проходов ещё со старых времён. Он продаёт карту туннелей за 1000 [10000] золотых. Вы согласны купить её?

Наземный:



Подземный:



Водный:

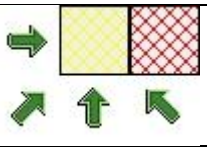


Существует три типа Картографов, различающихся внешним видом и действием: «Наземный», «Подземный» и «Водный».

При посещении за 10000 золота открывается вся подконтрольная типу Картографа территория на карте:

Стоимость карт составляет 1000 золота

- Наземный Картограф открывает всю карту приключений, кроме воды и типа почвы «подземелье».
- Подземный Картограф открывает всю территорию на карте с типом почвы «подземелье» (даже если она есть на поверхности).
- Водный Картограф открывает всю территорию воды на карте



Value	
Наземный:	10000
Подземный:	7500
Водный:	5000
Частота	20
Максимум в зоне	1

Наземный:



Подземный:



Водный:



Каждый тип Картографа можно посетить только **1** раз. Даже если территории вновь оказались закрыты из-за Вуалей тьмы, Картографа всё равно нельзя будет посетить повторно.

Герой не встаёт на клетку входа в объект при посещении водного Картографа

Мои карты стоят 1000 [10000] золотых. Их у вас нет. Так что не морочьте мне голову.
Ты уже видел все мои карты, парень, ступай.

Убежище воров (Гильдия воров)

В высокой траве вы обнаруживаете секретный вход в Убежище Воров [Логово воров]. Ваш знакомый [Вас] вводит [-ят] вас в курс дела.



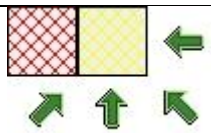
Добавлено:



Открывает полный экран гильдии воров и показывает всю информацию обо всех игроках:

- Место по количеству городов
- Место по количеству героев на карте. Герои в городах не учитываются
- Место по текущему количеству золота
- Место по текущему количеству древесины и руды (суммарно)
- Место по текущему количеству ртути, серы, кристаллов и самоцветов (суммарно)
- Место по количеству посещённых Обелисков
- Место по количеству артефактов. Учитываются только артефакты в Рюкзаке всех героев
- Место по мощи армии королевства (сумма сил всех героев и армий в городах. Сила героя зависит от его атаки, защиты и суммы AI_Value его армии. Сила армии без героя равна сумме AI_Value существ в ней)
- Место по размеру ежедневного дохода золота
- Портрет лучшего героя и его первичные навыки. Лучший герой выбирается по силе
- Тип поведения игрока: Человек (для всех игроков-людей), Исследователь (только для ИИ), Строитель (только для ИИ), Воин (только для ИИ)
- Портрет лучшего существа среди всех героев игрока (по AI_Value)

Подробнее см.в разделе «Таверна».



Value	100
Частота	100
Максимум в зоне	1
Любой тип земли	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Гарнизон и **Антимагический гарнизон** (Гарнизон антимагии)

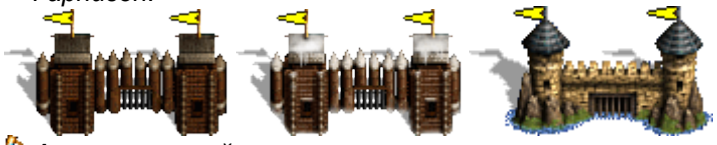
Гарнизон:



Антимагический гарнизон:



Гарнизон:

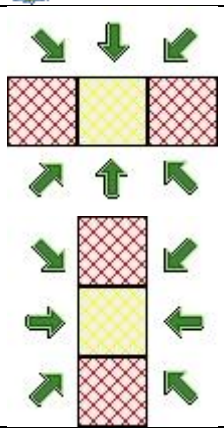


Антимагическкй гарнизон:



Вертикальные Гарнизоны и Антимагические гарнизоны:





Гарнизоны предназначены для перекрытия узких проходов. Они имеют единственную насквозь проходимую клетку посещения и предназначены для ручного размещения на карте.

Суммарный максимум гарнизонов на карте равен **48**.

Чтобы взять под контроль гарнизон, герою достаточно посетить его. Захватив гарнизон, герой может оставить в нём часть своих войск для охраны. Если другой игрок посещает гарнизон с охраной, то ему необходимо победить её, чтобы взять гарнизон под контроль. При этом охрана не показывается в подсказке по ПКМ, но курсор имеет вид меча (сражение). Информация о гарнизоне по ПКМ появляется при наличии Таверн у игрока: 1 Таверна – показываются типы отрядов гарнизона; 2 Таверны и более – показывается примерная численность отрядов.
Битва проходит на стандартном поле боя, а войсками гарнизона управляет игрок, которому он принадлежит.

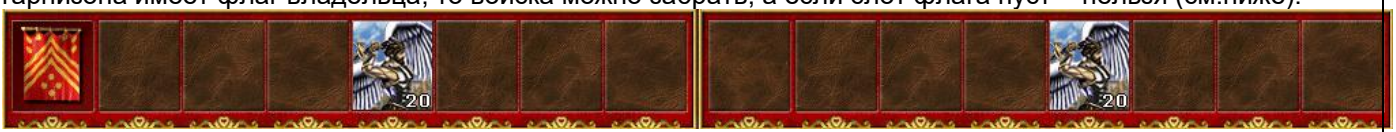
Тип 1-3: **Любой тип земли**

Тип 4: 

Если герой оставил существ в гарнизоне и на этом же месте закончил ход, а другой герой атаковал его, то армии героя и гарнизона не сольются в одну (в отличие от города) и противнику нужно будет сначала победить героя, а затем охрану гарнизона.

Над взятым под контроль гарнизоном будет установлен флаг игрока. При построении маршрутов движения героев, клетка дружественного гарнизона считается свободно проходимой, и герой может пробежать через неё без остановки.

В Редакторе карт для гарнизона доступна настройка «Можно забрать войска». При её активации, существ, оставленных в гарнизоне, можно будет забирать героем обратно, иначе – нельзя. Графически, гарнизоны с невозвратными войсками ничем не отличаются, но их можно различить при посещении – если армия гарнизона имеет флаг владельца, то войска можно забрать, а если слот флага пуст – нельзя (см.ниже).



Все вышеописанные особенности распространяются и на **Антимагический гарнизон**, особенностью которого является запрет герою и существам на использование любых заклинаний и активируемых способностей в битве с охраной. Атака случайной магией Сказочных драконов работает только при нажатии на **G** (F). Артефакты Альянс ангелов, Доспехи проклятых и Железный кулак огра накладывают свои заклинания без проблем.

Если напасть на героя, находящегося на клетке входа в Антимагический гарнизон, то запрет на магию будет действовать. Походные заклинания также нельзя использовать, находясь на клетке входа в Антимагический гарнизон. Однако герои под управлением компьютера могут это делать (баг).

В окне гарнизона при посещении всегда отображается обычный Гарнизон, а также у него отсутствует цвет флагов владельца (см.справа) (графические баги)



Если под Антимагическим гарнизоном находится любой накладной ландшафт, то он также будет проигнорирован – не будет отображён в битве и не будет действовать его эффект

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Палатка ключника, Пограничные ворота и Страж границы

Ключник рад видеть вас: "Ну, наконец-то, достойный герой", — молвит он. — "Я немедленно отправлю гонца к Стражу Границы, чтобы вас пропустили"

Когда вы натягиваете поводья, чтобы остановить лошадь и спешиться, к вам подходит стражник и говорит: "Добро пожаловать. Я знал о вашем прибытии. Вы желаете пройти?"

Палатка ключника:



Пограничные ворота:



Добавлено:



Страж границы:



Добавлено:



Стражи границы и Пограничные ворота предназначены для перекрытия узких проходов на 1 и 3 клетки карты приключений соответственно. Стражи прохода исчезают после их открытия (посещения героем, имеющим ключ). Пограничные ворота имеют насквозь проходимую клетку посещения. Посещение Палатки ключника позволяет открывать Стражей прохода и проходить через Пограничные ворота.

Типы Палаток ключника, Стражей границы и Пограничных ворот различаются по цветам: голубой, зелёный, красный, синий, коричневый, фиолетовый, белый и чёрный. Посещение Палатки ключника любым дружественным героем позволяет игроку открывать Стражей границы и проходить через Пограничные ворота того же цвета.

Палатка ключника, посещённая союзником, не даст Вам возможность открывать Стражей и проходить через Ворота.

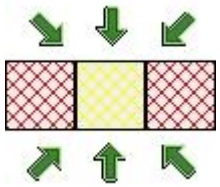
Герой не встаёт на клетку входа Пограничных ворот, если соответствующая Палатка ключника не посещена.

Добавлены названия типов Палаток ключника, Пограничных ворот и Стражей границы по цветам

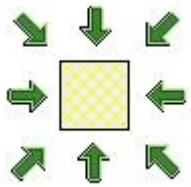
Палатка ключника:



Пограничные ворота:



Страж границы:



Палатка ключника, Пограничные ворота и Страж границы:
Любой тип земли

Пограничные ворота (тип 9-16) и Страж границы (тип 9-16):



Ключник выглядывает из палатки: "Я уже выслал гонца, чтобы вас пропустили", — говорит он. — "Ступайте".

Меня никто не предупреждал о вашем прибытии, — говорит Страж Границы. — Вы не можете пройти дальше. Возможно, сперва вам стоит посетить Палатку Ключника".

Страж прохода, Хижина провидца и Врата задания

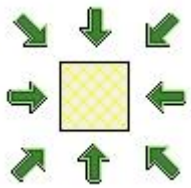
Страж прохода / Хижины провидца:



Добавлено: *Страж прохода / Хижина провидца / Врата задания:*



Страж прохода:



Хижина провидца:
Тип 1-7:



Тип 8 (на воде):

Стражи прохода предназначены для перекрытия узких проходов и исчезают после их открытия. Чтобы открыть Стража прохода, нужно выполнить его задание, которое выдаётся при первом посещении и отображается в Журнале событий.

Хижины провидцы предназначены для выдачи герою наград после выполнения задания, которое выдаётся при первом посещении и отображается в Журнале событий.

Типы заданий:

- Иметь определённый уровень героя или выше (1…99, несмотря на невозможность получения некоторых уровней, например 75)
- Иметь определённое значение одного или нескольких первичных навыков (1…99)
- Победить определённого героя (имя). Если герой убит, то выполнить задание может только тот игрок, который его убил. Если герой откупился или сбежал, то задание считается выполненным
- Победить определённый отряд существ на карте (название и регион). Если отряд убит, то выполнить задание может только тот игрок, который его убил. Регион указывается относительно сторон света, если разделить карту на 9 квадратов со стороной равной 1/3. Верхний-левый квадрат – северо-запад; Нижний-правый – юго-восток; Квадрат в середине – центральный регион. Уровень карты указывается в тексте как «...регионе мира» и «...регионе подземного мира»
- Отдать артефакт (1 или несколько). Если требуется несколько одинаковых артефактов, то для выполнения задания достаточно иметь только один (баг), однако имея всё требуемое их количество, герой отдаст их все
- Отдать определённое количество существ (1 или нескольких типов)
- Отдать определённое количество ресурсов (1 или нескольких типов)
- Быть определённым героем (класс, имя)
- Быть определённым цветом игрока (1 или несколько цветов)
- Быть героем определённого класса
- Вернуться не раньше даты (месяц:неделя:день)
- Уровень сложности (Пешка...Король (80%...200%))



Врата задания:

Страж прохода (тип 1), Хижина провидца (тип 1-4,6,7), Врата задания (тип 1): **Любой тип земли**
Хижина провидца (тип 5):

Страж прохода (тип 2), Врата задания (тип 2), Хижина провидца (тип 7):

Если в задании требуется принести какой-либо артефакт, то этот артефакт автоматически запрещается к генерации на карте, включая его наличие в Сокровищницах, Сундуках и прочих объектах. Также его нельзя будет найти на Чёрном рынке или у Торговцев артефактами. На случайных картах Хижины провидца не могут требовать артефакт, являющийся частью Сборного.

После выполнения задания Стража границы можно открыть его (он исчезает) при повторном посещении. После выполнения задания Хижины провидца можно получить одну из следующих наград:

- Опыт (1…32767)
- Мана (1…999, даже сверх максимума)
- Боевой дух (+1…+3)
- Удача (+1…+3)
- Ресурсы (только 1 тип в определённом количестве)
- Первичные навыки (только 1 тип в определённом количестве)
- Вторичные навыки (только 1 тип любой ступени)
- Артефакт (любой, включая Сборные)
- Заклинание (любое, кроме Грома титана, если герой имеет Книгу заклинаний, не знает его и имеет соответствующий уровень Мудрости)
- Существа (только 1 тип в определённом количестве).

На случайных картах тип заданий Хижины провидца ограничен только требованием артефакта. Наградой за артефакт с равной вероятностью может быть:

- Случайное количество опыта: 5000, 10000, 15000 или 20000
- Случайное количество золота: 5000, 10000, 15000 или 20000
- Определённое количество существ в армию героя.

Зачастую награда не сопоставима с ценностью артефакта, который Хижина провидца просит принести. Например, провидец может дать 3 Архангела всего лишь за Секиру кентавра, а может дать всего 30 Гарпий за Мистическую сферу маны. Но, всё же, награда пропорциональна внешней охране квестового артефакта. Таким образом, если найти на карте малоценный артефакт, охраняемый группой сильных существ, то почти наверняка он будет являться квестовым, а в Хижине провидца дадут за него хорошую награду.
Артефакт, который является квестовым, всегда находится на карте в единственном экземпляре. Подробнее о наградах в виде существ см.в разделе «Ящик Пандоры и награда Хижины провидца».
Для каждой Хижины провидца в Редакторе карт можно настраивать несколько заданий: последовательность одноразовых заданий и последовательность заданий, которые можно выполнять по кругу.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Врата задания обладают аналогичным Стражу прохода свойствами. Отличие состоит в том, что они занимают на карте 3 клетки и могут перекрыть собой более широкий проход. К тому же Врата задания не исчезают после выполнения квеста, а остаются на карте, пропуская героев, удовлетворяющих требованиям задания (по уровню, навыкам, классу), героев игрока, победившего героя или существ задания. Задания Принести ресурсы / артефакт / существ требуется выполнять за каждый проход через Врата задания, каждый раз отдавая ресурсы / артефакт / существ.

Задания Быть определённым цветом игрока и Уровень сложности не отображаются в Журнале заданий. Герой не встаёт на клетку входа во Врата задания, если не может или не соглашается выполнить задание. Герои ИИ никогда не завершают задания по уничтожению отрядов с карты и не возвращаются в такие Хижины провидца, к таким Стражам прохода или Вратам задания (баг)

Максимум Хижин провидцев на карте – **48**

Вы уверены, что здесь должен жить %s, но всё указывает на то, что дом уже давно пуст.

На случайных картах и по умолчанию, текст задания в Хижинах провидца генерируется случайным образом из трёх возможных вариантов для каждого типа задания. Для каждого варианта, есть три текста (первое посещение, повторное посещение и завершение задания):

Задание	Вариант 1	Вариант 2	Вариант 3
Без задания, после его выполнения или провала по времени	*Здесь, должно быть, жил Провидец %s, но такое ощущение, что дом уже некоторое время заброшен.*	*Местные говорят, что это в этом доме живёт %s, но очевидно, что здесь никого нет.*	*Вы уверены, что здесь должен жить %s, но всё указывает на то, что дом уже давно пуст.*
	В Редакторе карт можно изменить стандартный текст, который будет отображаться. Если провидцу автором карты задано имя, то текст меняется: *Похоже, что в этом месте вы больше не найдёте для себя ничего полезного. Вы уходите.*		
Иметь определённый уровень героя	*Я стар и мудр, и я не позволю входить в мой дом первому встречному. Я впущу вас, только когда вы достигнете %d уровня.*	*Моя награда предназначена тем, кто достаточно мудр, чтобы обладать ею. Доберитесь до уровня %d, и награда не заставит себя ждать.*	*Я стар, я умираю. Я готов завещать всё тому, кто будет этого достоин. Достигните уровня %d, и я поверю в вас.*
	Тьфу! Опять ты. Возвращайся, только когда достигнешь уровня %d.	*Наглец, ты все ещё не добрался до уровня %d, и смеешь мозолить мне глаза? Убирайся, пока цел!*	*Ты недостоин. Только достигший уровня %d будет моим наследником.*
	Я знал, что вы сдержите обещание. Вы достигли уровня %d. Заходите, у меня есть награда за ваши старания. Хотите получить её сейчас?	*А, вы всё-таки достигли уровня %d. Желаете получить награду сейчас?*	*Наконец появился тот, кому я могу завещать всё. Вы достигли уровня %d, желаете подписать документы о наследовании прямо сейчас?*
Иметь определённое значение одного или нескольких первичных навыков	*Я собираю истории великих героев. Мне бы очень хотелось встретить того, кому покорились такие навыки, как %s. Я бы хорошо заплатил за его рассказ.*	*Великие награды ждут тех, кто сумел изучить такие навыки, как %s. Возвращайтесь ко мне, когда овладеете ими.*	*Я по праву горжусь тем, чего достиг в жизни, и не собираюсь разговаривать ни с кем ниже себя. Если бы вы изучили такие навыки, как %s, ваши познания превзошли бы мои, и тогда, возможно, мне было бы о чём с вами побеседовать.*
	Вы нашли мне для беседы великого героя? Он должен иметь навыки, не меньшие, чем %s.	*Мне очень жаль, но вы ещё не изучили такие навыки, как %s, и я не буду вам помогать.*	*Вы всё ещё недостойны. Вы сможете добиться моего уважения, если достигнете успехов в развитии таких навыков, как %s.*
	Наконец сбылась мечта моей жизни! Вы — настоящая легенда! И вы владеете такими навыками, как %s. Позволите ли вы записать вашу историю?	*Я знал, что вы в конце концов выучите такие навыки, как %s. Готовы ли вы принять награду?*	*Не скрою, приятно встретить превзошедшего меня в познании мира. Вы изучили такие навыки, как, %s, примете ли вы от меня подарок?*
Победить определённого героя	*Когда-то я был богат и знаменит, но меня предали, и судьба обошлась со мной жестоко. Я потерял свои земли, титул и семью, а предатель, %s, наслаждается жизнью. Пожалуйста, восстановите справедливость.*	*Давным-давно я был влюблён, но герой %s погубил мою возлюбленную. Ради Бога, отомстите за меня этому негодяю, и я смогу умереть спокойно, зная, что справедливость восторжествовала.*	*Мы сбежали из страны, где правит жестокий герой %s. Если вы прогоните этого негодяя из наших родных краёв, мы щедро вас вознаградим.*
	Я так надеялся, что вы порадуете меня. Я не могу спокойно смотреть, как %s гуляет на свободе.	*Убийца моей любимой, %s, всё ещё жив и здравствует.*	*Говорят, %s всё ещё жив и сидит на троне. Мы не сможем вернуться домой, пока с ним не будет покончено.*
	Я думал, этот день никогда не придёт! % отравлял мою жизнь самим фактом своего существования! Не хотите ли принять от меня награду?	*Герой %s получил по заслугам, и я могу дожить свою печальную жизнь в мире. Примете ли вы от меня награду за ваш подвиг?*	*Герой %s побеждён, наконец-то мы можем вернуться на родину! Примете ли вы эту награду — символ нашей благодарности?*

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Победить определённый отряд существ на карте	*%s разбойничают %s мира. Я вас щедро вознагражу, если в вас найдётся достаточно отваги, чтобы победить их.*	*%s выжили нас из наших домов %s мира. Если вы сможете их прогнать, мы щедро вас вознаградим.*	*Мне нужно срочно ехать к больной матери, а %s %s мира преграждают мне путь. Я не воин, сам я с ними не справлюсь. Если бы вы убрали их с дороги, я бы отплатил вам за услугу хорошей ценой.*
	Не отчаивайтесь. Победить таких чудовищ, как %s %s мира, — трудное задание, но, я верю, вы справитесь.	*%s всё ещё %s мира, мы не можем вернуться домой.*	*%s всё ещё стоят на моём пути %s мира. Пожалуйста, поторопитесь. Маме хуже с каждым днём.*
	Наконец-то, %s побеждены, и местность %s мира в безопасности! Готовы ли вы принять награду?	*%s покинули наши дома %s мира, и мы можем вернуться! Примите ли вы нашу награду?*	*%s побеждены! Я благодарю вас: дорога %s мира свободна. Примите эту награду в знак моей благодарности.*
Отдать артефакт	*В былые времена могущественные волшебники могли создавать зачарованные артефакты, но с годами эти знания были утрачены. Я бы хотел вновь открыть эти секреты, но для этого мне нужно изучить какой-нибудь созданный мудрецами прошлого предмет. Для опытов подойдут такие артефакты, как %s. Если вы их добудете, я щедро вас награжу.*	*Я всю жизнь торгую артефактами: покупаю, продаю, обмениваю. Закупив последнюю партию новинок, я оказался на мели — спрос на них пока очень низкий. Чтобы поправить дела, я хочу открыть массовое производство популярных, проверенных товаров, но мне нужны образцы. Если вы принесёте мне такие артефакты, как %s, я щедро вас награжу.*	*Ох, был бы я помоложе — справился бы сам, но сейчас мне нужна ваша помощь. У моего друга недавно украли фамильные ценности, которые ему очень дороги. Выглядят они в точности как %s. Пожалуйста, принесите мне какие-нибудь предметы, подходящие под описание. Даже если это будут не те, что у него украли, я всё равно вас награжу.*
	Нечем похвастаться? Ничего, такие предметы как %s найти, как правило, не составляет труда. Продолжайте поиски.	*Вы всё ещё не нашли это — %s? Продолжайте поиски, но знайте — с каждым днём я теряю деньги!*	*Ещё не нашли? Ну ладно, продолжайте, я уверен, что %s где-то есть.*
	О, %s — это именно то, что мне нужно! Вот награда, которую я обещал. Желаете ли получить её сейчас?	*О да! Это же %s — великолепно! Давайте то, о чём я просил, а я расплачусь с вами согласно договорённости.*	*Да, %s — это то, что я всё время искал! Вы отдадите это мне?*
Отдать определённое количество существ	*Я агент императора в отдалённых провинциях. Недавно его армии понесли в боях серьёзные потери. Нам бы очень не помешало пополнение: %s. Я готов вам щедро за них заплатить.*	*Путешествия через эти земли опасны, и моему посланнику требуется хорошая охрана. Я думаю, такой отряд, как %s, — то, что нужно. Если бы вы его собрали, я был бы чрезвычайно благодарен.*	*У нас есть традиция: когда жених едет за невестой, его должен сопровождать почётный эскорт: %s. Я отправился в путь, но попал в засаду — меня ограбили, а свиту перебили. Если вы сможете найти мне новый эскорт, я буду крайне благодарен.*
	Вы ещё не нашли таких войск, как %s? Пожалуйста, поторопитесь — судьба империи в ваших руках.	*Очень жаль, но нам действительно нужна такая охрана, как %s.*	*Нет, так ничего не получится. Нужен именно такой эскорт: %s, иначе невеста меня отвергнет!*
	Наконец-то! Это пополнение, %s, спасёт нашу империю! Вот ваша плата. Вы готовы передать эти войска под моё командование?	*Великолепно! Вы привели нам отличную охрану: %s. Согласны ли вы отдать её, получив награду?*	*Спасибо тебе, друг мой! За такой эскорт, как %s, я щедро тебя награжу. Примешь мою благодарность?*
Отдать определённое количество ресурсов	*Я ищу способ обращения металлов в золото, но у меня недостаточно материалов для экспериментов. Если бы вы смогли принести мне %s, я бы щедро вас вознаградил.*	*Пожалуйста, помогите местным сиротам. Если вы пожертвуете %s, мы сможем выстроить им новое жильё. Я готов оказать вам услугу взамен.*	*Пожалуйста, помогите мне! Меня ограбили по дороге на свадьбу, а на бесприданнице моему любимому жениться не позволят! Если бы вы дали мне %s, я бы вас постаралась отблагодарить.*
	Бог ты мой, этого же недостаточно. Мне нужно %s. Я не смогу завершить свои изыскания с теми крохами, что вы принесли.	*Если не принесёте %s, нам не хватит на дома для сирот.*	*Если я не соберу для приданого %s, свадьбы не будет. Помогите мне, молю!*
	Наконец-то! Ну вот, давайте мне %s, а я вам — кое-что взамен.	*Вы принесли нам %s! Теперь мы сможем построить сиротам хорошие дома. Хотите принять кое-что в качестве благодарности?*	*Спаситель мой! Дайте же мне %s, и я вас отблагодарю. Вы согласны?*
Быть определённым героем	*У меня кое-что есть — но только для героя %s. И ни для кого больше.*	*Я ищу своего пропавшего родственника. Это герой %s. Больше я ни с кем разговаривать не собираюсь.*	*У меня кое-что есть — но только для героя %s. И ни для кого больше.*
	Ты не %s. Проваливай!	*Ты не %s. Проваливай!*	*Ты не %s. Проваливай!*
	Наконец-то! Это вы, %s. Вот что у меня есть для вас. Берёте?	*Наконец-то! Это ты, %s. Вот что у меня есть для тебя. Возьмёшь?*	*Наконец-то! Это вы, %s. Вот что у меня есть для вас. Берёте?*
Быть определённым цветом игрока	*У меня есть награда для того, кто носит %s флаг.*		
	Ваш флаг не %s. У меня нет ничего для вас. Убирайтесь!		
	О, вы несёте %s флаг. Вот ваша награда. Примете её?		

Быть героем определённого класса	*У меня есть награда для того, кто принадлежит классу %s.*	
	Вы не %s. У меня нет ничего для вас. Убирайтесь!	
	О, вы %s. Вот ваша награда. Примете её?	
Вернуться не раньше даты	*Я занят. Возвращайтесь не раньше %s.*	
	Я занят. Возвращайтесь не раньше %s.	
	Теперь у меня есть время поговорить с вами. Вот что у меня есть для вас. Берёте?	
Уровень сложности	*Здесь можно пройти, если ваш уровень сложности %s.*	
	Ваш уровень сложности не %s. В этой игре вы не сможете пройти здесь.	
	Ваш уровень сложности %s. Желаете пройти?	

Всего на карте может быть не более 48 Хижин провидца, и каждый из них имеет уникальное имя, для упрощения ориентирования на карте (выбирается случайно):

Эбрахам	Исслок	Йем	Норвуд	Рэкс	Виолет
Голдуин	Эвандер	Джулиус	Клова	Хестер	Венделл
Брюс	Фредерик	Джозеф	Тим	Спиридон	Уинстон
Блейн	Фэй	Каи	Гьер	Скай	Ксанф
Энгл	Женевьева	Кендрик	Пейдж	Райвал	Ксавье
Карстен	Хорас	Линвуд	Пирс	Тимеус	Иветт
Дульси	Хизер	Кирелл	Рэй	Сульманд	Зарай
Донард	Айк	Мериголд	Рафаэль	Ризлав	Зои

В Редакторе карт можно задать провидцу любое имя.

Аналогично случайные тексты имеют Стражи прохода:

Задание	Вариант 1	Вариант 2	Вариант 3
После провала задания по времени	*Время вышло. Вы никогда не сможете пройти здесь.*	В Редакторе карт можно изменить стандартный текст, который будет отображаться	
Иметь определённый уровень героя	*Земли по ту сторону очень опасны. Стражи смотрят на вас с сомнением, но соглашаются вас пропустить, если вы достигнете уровня %d.*	*Извините, но это Дом Гильдии, и вход разрешён лишь членам. Пока вы не достигнете уровня %d, мы не примем вас.*	*Наш король не любит молокососов. Чтобы пройти на его земли, вам нужно достигнуть уровня %d.*
	Стражи не пропустят того, кто не достиг уровня %d.	*Такого простофилю, как ты, мы ни за что не возьмём в Гильдию. Когда доберёшься до уровня %d, приходи снова.*	*Король позволит вам войти, только когда вы достигнете уровня %d.*
	Стражи признали, что вы действительно достигли уровня %d. Желаете пройти прямо сейчас?	*Теперь, когда вы достигли уровня %d, мы можем принять вас в Гильдию. Членство в ней бесплатно. Желаете вступить прямо сейчас?*	*Великолепно! Вы достигли уровня %d, и с королём проблем не будет. Желаете пройти прямо сейчас?*
Иметь определённое значение одного или нескольких первичных навыков	*Местная охрана — бывшие герои. Они не позволят вам пройти, пока вы не докажете им, что владеете такими навыками, как %s.*	*Лишь тем, кто овладел такими навыками, как %s, разрешается здесь проходить. И это не ваше дело, почему.*	*Прекрасная дева изнывает от скуки в башне. Только те, кто может как-то её позабавить, могут пройти. Вам необходимо иметь такие навыки, как %s, чтобы ей было с вами интересно.*
	Старые герои заставили вас пройти ряд испытаний, и вы их, к сожалению, провалили. Очевидно, что вы ещё не владеете такими навыками, как %s.	*Вы не овладели такими навыками, как %s, проваливайте.*	*Дева строит недовольную гримасу — вы ещё не готовы продемонстрировать владение такими навыками, как %s, и абсолютно не производите на неё впечатления.*
	Старые герои заставили вас пройти ряд испытаний, которые вы легко преодолели, демонстрируя владение такими навыками, как %s. Желаете пройти?	*Вы изучили такие навыки, как %s, желаете пройти?*	*Вы произвели неизгладимое впечатление на Деву Башни благодаря таким навыкам, как %s. Желаете пройти прямо сейчас?*

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Победить определённого героя	*Местные стражи охраняют земли от грабительских набегов героя %s и его шайки. Они никому не позволят пройти, пока этот бандит топчет землю.*	*Охрана была поставлена здесь, чтобы не впускать героя %s, обладающего великой силой и злыми намерениями. Пока он не разбит, никому нельзя проходить.*	*Королева желает, чтобы кто-нибудь преподал урок хороших манер герою %s, обозвавшему её старой жирной ведьмой. Пока невежа не проучен, она не откроет границу.*
	Стражи всё ещё опасаются героя %s, поэтому они вас не пропустят.	*%s всё ещё жив и вынашивает чёрные замыслы.*	*Герой %s до сих пор ещё не научен уму-разуму.*
	Теперь, когда вы победили героя %s, опасности больше нет. Желаете пройти?	*Герой %s побеждён, и охрана может покинуть свой пост. Желаете пройти прямо сейчас?*	*Вы преподали урок герою %s, и теперь Королева позволит людям проходить. Желаете пройти прямо сейчас?*
Победить определённый отряд существ на карте	*Эту башню охраняют Опоясанные Рыцари Эрафии. Они позволяют проходить только своим. Чтобы присоединиться к ним, вам необходимо победить таких монстров, как %s %s мира.*	*%s разгуливают %s мира. Мы не можем открыть ворота, пока они не изгнаны из тех земель.*	*Мы не открываем двери первому встречному. Докажите свою преданность правому делу — победите таких монстров, как %s %s мира. Только тогда мы разрешим вам пройти.*
	Опоясанные Рыцари не позволяют вам пройти, так как %s %s мира ещё не побеждены вами.	*%s всё ещё разгуливают %s мира.*	*Вы ещё не доказали, что идёте с нами одной дорогой. %s %s мира не побеждены. Оставьте нас.*
	Вести о том, что %s %s мира побеждены вами, быстро дошли до рыцарей. Они согласны принять вас в орден. Желаете пройти?	*Теперь, когда %s %s мира побеждены, мы можем открыть ворота. Желаете пройти прямо сейчас?*	*%s %s мира побеждены, и ваши намерения более не вызывают сомнений. Желаете пройти прямо сейчас?*
Отдать артефакт	*Могущественный волшебник владеет этой башней. Он не пропустит вас, пока вы не принесёте ему такие артефакты, как %s.*	*Эти ворота открываются только специальным ключом: %s. Принесите этот ключ, и вы сможете пройти.*	*Над закрытыми на засов воротами показывается испуганное носатое лицо. "Я сбежал из дома. Мой безмозглый пёс сожрал драгоценности моей жены, и среди прочего — %s. Я не уйду отсюда, пока не найду замены, чтобы успокоить эту фурию!"*
	Волшебник непоколебим. Без таких артефактов, как %s, никто не пройдёт.	*Ключ: %s — ещё не найден, без него никто не пройдёт.*	*Извините, но так просто её не одурачить. Пока не принесёте %s, я отсюда ни ногой.*
	Волшебник согласился пропустить вас в обмен на такие артефакты, как %s. Желаете пройти прямо сейчас?	*Вы можете открыть ворота при помощи ключа: %s, — но при этом он исчезнет. Желаете пройти сейчас?*	*О, да это же %s, давайте скорее сюда! Хотите, я подарю вам взамен эту псину? Шучу-шучу! Желаете пройти сейчас?*
Отдать определённое количество существ	*Король хочет получить в свою свиту таких существ, как %s. Необходимо начать поиски за пределами королевства. Приведите их нам, и мы позволим вам пройти.*	*Каждый год у нас проходит Фестиваль Жизни, и для празднеств нам требуются существа: %s. Приведите их, иначе мы вас не пропустим.*	*Армия наёмников оккупировала башню. Они говорят, что пропустят вас, если вы приведёте им отряд рекрутов: %s.*
	Очень жаль, но наш король хочет видеть только таких существ, как %s, а больше никто ему не нужен.	*Никто, кроме таких существ, как %s, не подходит для Фестиваля. Идите и не возвращайтесь без них.*	*Наёмники всё ещё требуют рекрутов: %s — прежде чем вас пропустить.*
	Замечательно! Вы нашли существ: %s — которых король так хотел увидеть. Позвольте им пойти с нами, и мы откроем вам дорогу.	*Прекрасно! Мы пропустим вас, если передадите нам существ: %s. Хотите пройти прямо сейчас?*	*Наёмники согласны вас пропустить в обмен на рекрутов: %s. Желаете произвести обмен сейчас?*
Отдать определённое количество ресурсов	*Здешняя стража требует с каждого путника плату за проход. Они пропустят вас за %s.*	*Все должны платить Королевскую Подорожную Пошлину. Её размер — %s. Пока не заплатите, не проедете.*	*Просим прощения, но наш дом — не проходной двор. Если вы принесёте нам %s, мы купим себе другой, а этот хоть с землёй можете сравнять.*
	Если вы не принесёте %s, стража вас не пропустит.	*Этого недостаточно. Королевская Подорожная Пошлина — %s.*	*За эти жалкие гроши мы и лачуги не сможем купить. Нам требуется %s, чтобы купить хороший дом.*
	Здешняя стража требует с каждого путника плату за проход. Они пропустят вас за %s. Вы готовы заплатить пошлину?	*Если вы заплатите нам Королевскую Подорожную Пошлину: %s — мы позволим вам пройти. Вы готовы платить?*	*Этого достаточно. За %s мы сможем построить или купить себе прекрасный дом в другом месте. Вы платите, и мы уходим отсюда, по рукам?*
Быть определённым героем	*Местная стража говорит, что у неё приказ: пропускать только героя %s.*		
	Местная стража пропустит только героя %s.		
	Наконец-то, это вы, %s. Желаете пройти?		

Быть определённым цветом игрока	*Местная стража пропускает только тех, у кого %s флаг.*
	Местная стража пропускает только тех, у кого %s флаг.
	Стражи заметили ваш %s флаг и позволяют вам пройти. Хотите сделать это сейчас?
Быть героем определённого класса	*Местная стража пропускает только героев класса %s.*
	Местная стража пропускает только героев класса %s.
	Стражи заметили, что вы %s, и позволяют вам пройти. Хотите сделать это сейчас?
Вернуться не раньше даты	*Проход закрыт до %s.*
	Проход закрыт до %s.
	Теперь я могу пропустить вас. Желаете пройти?
Уровень сложности	*Здесь можно пройти, если ваш уровень сложности %s.*
	Ваш уровень сложности не %s. В этой игре вы не сможете пройти здесь.
	Ваш уровень сложности %s. Желаете пройти?

Врата задания:

Задание	Вариант 1	Вариант 2	Вариант 3
После провала задания по времени	*Время вышло. Врата закрыты навсегда.*	В Редакторе карт можно изменить стандартный текст, который будет отображаться	
Иметь определённый уровень героя	*По ту сторону лежат земли, о которых известно очень мало. Стражи поставлены здесь, чтобы не пропускать плохо подготовленных искателей приключений. Достигните уровня %d, чтобы вам разрешили пройти.*	*За этими воротами расположены охотничьи угодья, населенные очень опасными бестиями. Пока вы не достигнете уровня %d, мы не пропустим вас.*	*Вы читаете надпись: «Открыть эти врата может только поистине могучий герой. Чтобы запоры поддались, достигни уровня %d».*
	Стражи не пропустят того, кто не достиг уровня %d.	*Такого слабака, как ты, за воротами мигом слопают дикие твари. Когда доберёшься до уровня %d, приходи снова.*	*Запоры откроются, только когда вы достигнете уровня %d.*
	Стражи признали, что вы действительно достигли уровня %d. Желаете пройти прямо сейчас?	*Теперь, когда вы достигли уровня %d, мы можем пропустить вас в охотничьи угодья. Желаете пройти прямо сейчас?*	*Вы достигли уровня %d, и теперь врата откроются для вас. Желаете пройти прямо сейчас?*
Иметь определённое значение одного или нескольких первичных навыков	*Капитан местной стражи очень ответственно относится к подготовке своих солдат. Он хочет, чтобы они прослушали лекцию по таким навыкам, как %s, и ищет наставника, владеющего ими. Никого другого он не пропустит.*	*Лишь тем, кто овладел такими навыками, как %s, разрешается здесь проходить. И это не ваше дело, почему.*	*Подойдя к воротам, вы слышите голос, исходящий будто бы из ниоткуда. Он изрекает: «Мастера, владеющего такими навыками, как %s, желаем увидеть мы.» Попытки открыть ворота самостоятельно ни к чему не приводят.*
	Капитан требует продемонстрировать ваше владение науками, но вам не удается его удовлетворить. Очевидно, что вы ещё не владеете такими навыками, как %s.	*Вы не овладели такими навыками, как %s, проваливайте.*	*Вы решаете еще раз попытать счастья, хотя и не овладели такими навыками, как %s. Ворота по-прежнему крепко заперты, а откуда-то слышится хихиканье.*
	Вы оказались хорошим наставником и прочли солдатам лекцию по таким навыкам, как %s. Теперь капитан согласен пропустить вас - желаете пройти?	*Вы изучили такие навыки, как %s, желаете пройти?*	*Голос из торжественного постепенно становится раздраженным: "Удалось удивить нас тебе. Такими навыками, как %s, овладел ты. И на что только не пойдут эти герои, чтобы залезть туда, где их никто не ждет."*

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Победить определённого героя	*На воротах прибит грубо исполненный портрет, а также есть подпись: «Предъявите ухо героя %s, чтобы пройти.»*	*Королева желает, чтобы кто-нибудь преподал урок хороших манер герою %s, обозвавшему её старой жирной ведьмой. Пока невежа не проучен, она не откроет границу.*	*Из-за ворот высовывает нос дряхлый старикашка и шамкает: «Сорок лет назад я служил в отряде героя %s, и мне было приказано стеречь эти ворота. С тех пор мне так и не прислали смену. Я хочу, чтобы кто-нибудь проучил эту сволочь!»*
	Герой %s всё ещё на свободе и при обоих ушах.	*Герой %s до сих пор ещё не научен уму-разуму.*	*Героя %s все еще не научили, как надо обращаться с подчиненными.*
	Ворота отворяются, лишь только вы приближаетесь к ним. Кажется, ухо героя %s наконец можно выбросить — носить с собой эту гадость вам уже надоело. Желаете пройти?	*Вы преподали урок герою %s, и теперь Королева пропустит вас. Желаете пройти прямо сейчас?*	*Старикашка смущенно бормочет: «Знаешь, я тут вспомнил — моим командиром был Бук Красный Нос, а вовсе не %s... Я надеюсь, бедолаге не очень сильно досталось? А ты проходи, проходи, если хочешь…»*
Победить определённый отряд существ на карте	*Эти врата охраняют Опоясанные Рыцари Эрафии. Они позволяют проходить только своим. Чтобы присоединиться к ним, вам необходимо победить таких монстров, как %s %s мира.*	*Здешний гарнизон в неважной форме — недавно отряд здорово потрепали в бою. Командир просит отомстить обидчикам - тогда он вас пропустит. Вам необходимо победить таких монстров, как %s %s мира.*	*Мы не открываем двери первому встречному. Докажите свою преданность правому делу — победите таких монстров, как %s %s мира. Только тогда мы разрешим вам пройти.*
	Опоясанные Рыцари не позволяют вам пройти, так как %s %s мира ещё не побеждены вами.	*Стражи не позволяют вам пройти, так как %s %s мира ещё не побеждены вами.*	*Вы ещё не доказали, что идёте с нами одной дорогой. %s %s мира не побеждены. Оставьте нас.*
	Вести о том, что %s %s мира побеждены вами, быстро дошли до рыцарей. Они согласны принять вас в орден. Желаете пройти?	*Вести о том, что %s %s мира побеждены вами, быстро дошли до стражей. Обрадованный командир согласен пропустить вас. Желаете пройти?*	*%s %s мира побеждены, и ваши намерения более не вызывают сомнений. Желаете пройти прямо сейчас?*
Отдать артефакт	*Эти ворота открываются только специальным ключом: %s. Принесите этот ключ, и вы сможете пройти.*	*Командир стражи этих ворот — отъявленный игрок, и недавно продул в кости не только денежное довольствие на всю роту, но и свой талисман, это %s. Найдите хотя бы эту безделушку, и он позволит вам пройти.*	*Возле ворот стоит какой-то проходимец. Он окликает вас: «Эй, я знаю, где достать ключ от ворот. Меняю его на артефакт — %s».*
	Ключ: %s — ещё не найден, без него никто не пройдёт.	*Талисман, который проиграл командир стражи — %s — ещё не найден, без него никто не пройдёт.*	*«Вам нужен ключ, а мне нужно только одно — %s. Больше ни на что я его менять не согласен», — отрезает проходимец.*
	Вы можете открыть ворота при помощи ключа: %s, — но при этом он исчезнет. Желаете пройти сейчас?	*Видя, что %s у вас в руках, командир стражи подпрыгивает от возбуждения. Теперь у него снова будет что проигрывать. Хотите отдать ему желаемое и пройти?*	*«Ага! %s! Ну же, давайте скорее сюда и получайте ваш ключ! Кстати, он одноразовый.» Желаете обменяться и пройти?*
Отдать определённое количество существ	*За этими пограничными вратами засела армия наёмников. Они заявляют, что пропустят вас, если вы приведёте им отряд рекрутов: %s.*	*Стражи этих ворот давно не были в бою и хотят размяться. Они просят вас привести хороших воинов, чтобы устроить с ними тренировочную битву. Найдите %s — тогда они вас пропустят.*	*Эти врата находятся под властью могущественного чернокнижника. Гнусно ухмыляясь, он выдвигает требование. В обмен на разрешение пройти он хочет получить в свое распоряжение «живую силу»: %s.*
	Наёмники всё ещё требуют рекрутов: %s — прежде чем вас пропустить.	*Стражи всё ещё требуют достойных соперников — %s. Пока не приведете — вас не пропустят*	*Чернокнижник всё ещё требует «живой силы»: %s — прежде чем вас пропустить.*
	Наёмники согласны вас пропустить в обмен на рекрутов: %s. Желаете произвести обмен сейчас?	*Вы привели стражам достойных соперников — %s, и они согласны вас пропустить. Желаете произвести обмен?*	*%s в наличии, и чернокнижник согласен вас пропустить. Что он с ними собирается делать - вам даже думать не хочется. Желаете произвести обмен?*
Отдать определённое количество ресурсов	*Здешняя стража требует с каждого путника плату за проход. Они откроют вам ворота за %s.*	*Все должны платить Королевскую Подорожную Пошлину. Её размер — %s. Пока не заплатите, не проедете.*	*Эти врата накрепко заколочены и завалены. Если хотите пройти, придется нанять местных крестьян, чтобы они расчистили проход. Это обойдется вам в %s.*
	Если вы не принесёте %s, стража вас не пропустит.	*Этого недостаточно. Королевская Подорожная Пошлина — %s.*	*За расчистку прохода через заколоченные и завваленные врата крестьяне требуют плату — %s. Приходите, когда разбогатеете.*
	Здешняя стража требует с каждого путника плату за проход. Они откроют вам ворота за %s. Вы готовы заплатить пошлину?	*Если вы заплатите нам Королевскую Подорожную Пошлину: %s — мы позволим вам пройти. Вы готовы платить?*	*Крестьяне готовы принять плату — %s — и расчистить проход. Почему-то вам кажется, что свободным он будет оставаться недолго. Хотите отдать требуемое и пройти?*

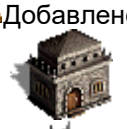
Быть определённым героем	*Местная стража говорит, что у неё приказ: пропускать только героя %s.*
	Местная стража пропустит только героя %s.
	Наконец-то, это вы, %s. Желаете пройти?
Быть определённым цветом игрока	*Местная стража пропускает только тех, у кого %s флаг.*
	Местная стража пропускает только тех, у кого %s флаг.
	Стражи заметили ваш %s флаг и позволяют вам пройти. Хотите сделать это сейчас?
Быть героем определённого класса	*Местная стража пропускает только героев класса %s.*
	Местная стража пропускает только героев класса %s.
	Стражи убедились, что вы %s, и позволяют вам пройти. Хотите сделать это сейчас?
Вернуться не раньше даты	*Проход закрыт до %s.*
	Проход закрыт до %s.
	Теперь я могу пропустить вас. Желаете пройти?
Уровень сложности	*Здесь можно пройти, если ваш уровень сложности %s.*
	Ваш уровень сложности не %s. В этой игре вы не сможете пройти здесь.
	Ваш уровень сложности %s. Желаете пройти?

Тюрьма

Подчиняясь непонятному импульсу, вы врываетесь в местную тюрьму и освобождаете героя, что был заточен там и который в свою очередь, [Он] клянется вам в вечной верности и обязуется служить верой и правдой.



Добавлено:





Удалено:



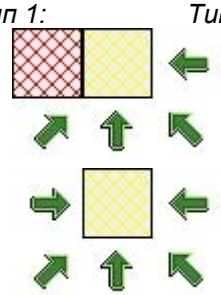
Тюрьма исчезает после её открытия, а на клетке входа появляется герой под Вашим флагом. На случайных картах определённые герои помещаются в Тюрьмы в начале игры. На авторских картах в Тюрьму может быть помещён любой герой.

Если у игрока уже есть 8 героев на карте, то освободить героя нельзя (Тюрьма остаётся не посещённой).

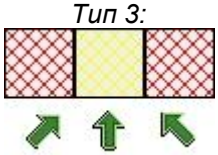
По умолчанию герой в Тюрьме имеет стандартную стартовую армию, как если бы он был куплен в Таверне на первый день.
Герой из Тюрьмы на воде появляется сразу в корабле.

На случайных картах количество Тюрем ограничено таким образом, чтобы свободных героев оставалось не меньше 128 (чего достаточно для любой игры) и не менее 2 в каждом классе (включая стартовых)

Тип 1: *Тип 2:*



Тип 3:



Value (в зависимости от уровня героя в Тюрьме)	2500-30000
Частота	30

Тип 1, 2: **Любой тип земли**

Тип 3:

У Вас уже есть восемь героев, и к великому сожалению, вам приходится оставить узника томиться в темнице, где вероятно он и встретит свою смерть.

Тюремщик рассказывает вам, что герой, содержавшийся здесь, был амнистирован.

Тюремщик рассказывает вам, что героя, содержавшегося здесь, освободил король, который ранее приговорил его к тюремному заключению

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Лагерь героя

Вы встречаете на своём пути героя, разбившего здесь лагерь. Услышав о вашем походе, герой немедленно присоединяется к вам вместе со своим войском.



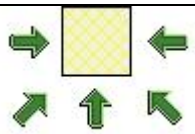
Single Tent Camp:



Свойства аналогичны Тюрьме.
Лагерь героя исчезает после его посещения, а на клетке входа появляется герой под Вашим флагом.

Если у игрока уже есть 8 героев на карте, то получить героя нельзя (Лагерь остаётся не посещённым).

Это интересно! За основу Лагеря героя, командой HotA был взят Single Tent Camp с рендерных изображений объектов для Heroes 5, разрабатываемых ещё NWC (см.слева)



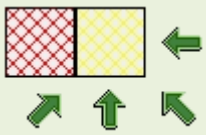
Value (в зависимости от уровня героя в лагере)	2500-30000
Частота	30
Любой тип земли	

Вы встречаете на своём пути героя, разбившего здесь лагерь. Герой желает присоединиться к вам, но, к несчастью, у вас уже есть восемь героев.

Рынок времени



Этот объект изначально планировался в игре, но в финальной версии так и не появился. Однако он остался в некоторых сценариях, например, «Зима Титанов» (Titans Winter.h3m [54;102]) или «Разжигатель войны» (Warmongers.h3m [38:61]). При посещении героем ничего не происходит, но по одной из версий этот объект предназначался для разового увеличения времени хода в мультиплеере с лимитом времени на ход



По другой версии от **George Ruof** (старший программист NWC) свойства Рынка времени пересматривались несколько раз. По его предложению это должен был быть Рынок, который появлялся и исчезал с карты приключений по определённому графику.

Greg Fulton (один из ведущих дизайнеров NWC) рассказал, что Рынок времени первоначально назывался Бригадун. Он случайным образом появлялся после длительных периодов времени, и в течение дня герой мог покупать очень ценные артефакты и очень дешёвые ресурсы. Его вырезали потому что для этого требовались новые программные функции, а времени на разработку было мало. Грэг беспокоился, что игроки могут припарковать героя в месте появления Рынка и просто ждать его

Знак и **Бутылка с письмом** (Океанский бутыль)

Знак / Бутылка с письмом: 

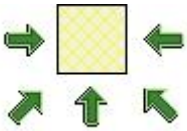
При посещении Знака можно прочитать надпись, оставленную автором карты на нём. Бутылка с письмом имеет аналогичное свойство, но предназначена только для размещения на воде, а также исчезает после посещения.

Не генерируются на случайных картах

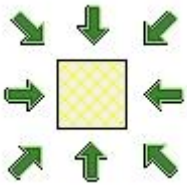
По умолчанию на Знаке или в Бутылке с письмом генерируется одна из стандартных надписей:

Не входить — *Do Not Enter*	*Скользко когда мокро* — *Slippery When Wet*	*Живым не входить* — *No Living*
Нет доступа — *No Trespassing*	*Не слоняйся* — *No Loitering*	*Вход – 2 золотых* — *Admission – 2 Gold*
Прохода нет — *No Admittance*	*Не курить* — *No Smoking*	*Путник, отдохни* — *Rest Stop*
Только для своих — *Members Only*	*Опасность возгорания – не разводить костры* — *Fire danger – No Campfires*	*Здесь был Вася* — *Scenic Overlook*
Держись подальше — *Keep Out*	*Зверей не кормить* — *Please don't feed the animals*	*Ночные передвижения запрещены* — *Nighttime Travel Prohibited*
Продолжайте на свой страх и риск — *Proceed at Your Own Risk*	*Лагерь в 10 милях* — *Campsite – 10 miles*	*Олени* — *Deer Xing*
Опасность — *Danger*	*Не суетиться* — *No Littering*	*Медленнее* — *Slow*
Близок конец — *The end is near!*	*Мертвецам не входить* — *No Undead*	*Время ожидания – 90 минут* — *Wait from this point – 90 minutes*
Драконы близки — *Beyond here be Dragons*		

Знак:



Бутылка с письмом:



Максимум на карте *(суммарно)*	255
	127

Знак:
Любой тип земли
Бутылка с письмом:



FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Случайный текст зависит от координаты места нахождения Знака или Бутылки по оси X, и не зависит от Y и слоя карты. Начиная с самой левой клетки карты (X=0) и по порядку (направо) в соответствии с таблицей (сперва по столбцу 1).

Герой под управлением ИИ не может подбирать Бутылки с письмом, даже если они являются препятствием для проплыва. Знаки он также не посещает, но если Знак преграждает ему путь к чему-либо, он может его посетить и пройти через него

Обелиск

Ранее вы не встречали обелиска, сделанного из такого странного камня. Пристально вглядевшись в него, вы неожиданно наблюдаете, как [что] на обелиске проступает надпись. Надпись является частью древней, давно потерянной карты. Опасаясь, что она пропадет так же стремительно, как и появилась, вы быстро переписываете ее. Надпись исчезает.



Добавлено:



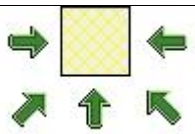
Обелиски предназначены для поисков Грааля на карте. При посещении открывается 1 или несколько частей карты-загадки игрока, в зависимости от общего количества Обелисков на карте. Карта-загадка имеет 48 частей.

Обелиски, посещённые союзником, также учитываются и открывают части Вашей карты-загадки.

Иногда, крест расположения Грааля становится виден даже при неполном открытии карты-загадки. Большинство правил онлайн-игры запрещают копать Грааль, если карта-загадка не открыта полностью.

Каждый вид ландшафта имеет свой тип обелиска (по цвету): Грязь – зелёный; Трава – белый; Снег – фиолетовый; Болото – синий; Камни – голубой; Лава – коричневый; Песок – чёрный; Подземелье – красный; Высокогорье – оранжевый; Пустоши – тёмно-зелёный

Для Подземелья используется чёрный Обелиск, хотя в ресурсах игры имеется красный (баг)



Value	350
	3500
Частота	200
Максимум на карте	48
Максимум в зоне	1
	-
Любой тип земли	

Вы уже посещали этот обелиск.

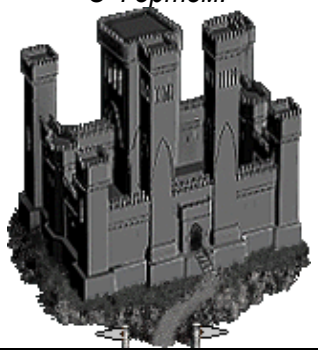
Нейтральный город

Внешний вид Случайного города в **Редакторе карт:**

Без Форта:



С Фортом:



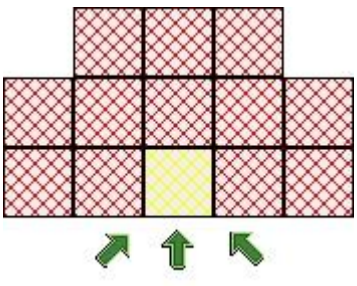
На любой карте могут быть Нейтральные города любого типа.

Чтобы взять под контроль город, герою необходимо посетить его, победив охрану (если она есть). Над взятым под контроль городом будет установлен флаг игрока, и он сможет им пользоваться как любым другим своим городом.

По умолчанию на первой неделе Нейтральный город (под серым флагом) может быть без охраны или иметь охрану в виде 1…4 отрядов неулучшенных существ 1-4 уровня из этого города. При этом каждый отряд, в зависимости от уровня, имеет свой шанс на появление в качестве охраны: 1 и 2 уровней – по 33%; 3 уровня – 20%; 4 уровня – 13%. Не вдаваясь в теорию вероятностей, на практике выходит, что около трети городов оказываются без охраны.

Количество существ в отрядах охраны одинаково для любого типа города:

Уровень	Кол-во
Существа 1 ур.	8…15
Существа 2 ур.	5…7
Существа 3 ур.	3…5
Существа 4 ур.	1…3



FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Количество существ в отрядах охраны не увеличивается в начале новой недели с вероятностью 20%. В остальных случаях к охране добавляется 1 отряд существ, в количестве базового недельного прироста этих существ в городе. Из наблюдений, с большей вероятностью добавляются существа 3 уровня, существа 2 и 4 уровней приходят реже, а существа 1 уровня – очень редко. Например, для нейтрального Замка в начале недели может добавиться 14 Копейщиков, 9 Арбалетчиков, 7 Грифонов или 4 Мечника.

Добавляемые отряды одного типа с имеющимися сливаются в один отряд. Примерно с шансом 10% добавляемый отряд может оказаться улучшенным. В этом случае имеющиеся отряды этого же типа также улучшаются и сливаются с добавляемым.
Начиная с 6 недели, в охрану города могут добавляться отряды 5 уровня, с 7 недели – 6 уровня, а с 10 недели – отряды 7 уровня. Месяцы существ и Чумы никак не влияют на численность охраны и её прирост.

Герой не встаёт на клетку входа в город, если в нём имеется охрана.

Суммарный максимум городов на карте равен **48**. Кроме карт, сгенерированных на основе зеркального шаблона, где максимум равен **24**.

Каждый город на карте имеет своё название. Если автором карты название не задано, то город получает его случайно из списка ниже. Если свободных названий для данного типа города не хватает, то далее берутся случайные названия других типов городов.

Castellatus	Кастелатус	Кастеллатус
Cornerstone	Корнэрстон	Корнерстоун
Kanan	Кэнан	Кэнан
Highcastle	Хайкастл	Хайкастл
Whitemoon	Уитмон	Уайтмун
Transom	Трэнсом	Трэнсом
Middleheim	Мидлхейм	Мидлхейм
Brettonia	Бреттония	Бреттония
Alexandretta	Александретта	Александретта
Whitestone	Уитстон	Уайтстоун
Claxton	Клэкстон	Клакстон
Armitage	Армитаг	Эрмитейдж
Whistledale	Уистелдал	Уистлдейл
Gateway	Гэтвэй	Гейтуэй
Dunwall	Дунвол	Дануолл
Kildare	Килдар	Килдэйр

Wise Oak	Уисоак	Мудрый Дуб
Forest	Форэст	Форест
Fortune Keep	Фортункип	Твердыня Удачи
Still Water	Стилвотэр	Стоячая Вода
Elfwind	Элввинд	Элфвинд
Serenity	Серенити	Серенити
Ceiliedgh	Силид	Силид
Gladeroot	Глэтерот	Глэйдрут
Forest Glen	Форестглэн	Лесная Долина
Rainhaven	Райхавен	Рэйнхейвен
Strongglen	Стронглэн	Лесистый Холм
Marishen	Маришэн	Маришен
Bath'iere	Бафир	Бафьер
Green Falls	Гринфаллс	Цветущий Водопад
Emerald Moor	Эмералдмор	Изумрудная Роща
Wild Willow	Вилвиллоу	Вербная Роща

Machina	Мачина	Машина
Stronggale	Стронгал	Стронгаль
Corona	Корона	Корона
Silverwing	Силвервинг	Сильвервинг
Facture	Фактур	Фактура
Cloudfire	Клоудфир	Клаудфайр
Cloudspire	Клоудспир	Клаудспайр
Equinox	Экуинокс	Эквинокс
Athenaeum	Афэнум	Афиниум
Valtara	Валтара	Вальтара
Tirith	Тириф	Тирит
Fallen Star	Фалленстар	Упавшая Звезда
Mystos	Мустос	Мистос
Ayer	Ауэр	Айер
Silverspire	Силверспир	Сильверспайр
Manufactury	Мануфэктир	Фабрика

Abaddon	Абаддон	Аваддон
Acheron	Ачерон	Ахерон
Ashden	Ашдэн	Ашден
Brimstone	Вримстон	Бримстон
Candent	Кандент	Кандент
Cinderspire	Киндерспир	Циндерспир
Daemon Gate	Дэмонгат	Врата Преисподней
Enkindle	Энкиндл	Энкиндль
Gehenna	Жехенна	Геенна
Firebrand	Фирбранд	Фирбранд
Ashcombe	Ашкомб	Ашкомб
Hellwind	Хэлвинд	Хеллвинд
Stygius	Стугиус	Стигиус
Styx	Стукс	Стикс
Tartaros	Тартарос	Тартарос
Blackburn	Блэкбурн	Чёрное Пламя

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



Haunt's Wind	Хаунтвинд	Ветер Теней
Cessacioun	Цессасион	Цессацион
Agony	Агону	Агония
Sanctum	Сэнктим	Санктум
Terminus	Терминис	Терминус
Blackquarter	Блэккортер	Блекквотер
Death's Gate	Дэфгат	Врата Смерти
Grave Raven	Грэвравен	Вороний Пир
Dark Cloud	Дарклуд	Покров Тьмы
Coldsoul	Колдсоул	Колдсоул
Coldreign	Колдригн	Колдрейн
Dark Eternal	Дарктернал	Вечная Тьма
Ghostwind	Гоствинд	Гоствинд
Blight	Блигт	Упадок
Shadow Keep	Шэдоукип	Бастион Теней
Worm Warren	Вормварэн	Червивая Яма



Veks	Векс	Векс
Sorrow Crown	Сорокроун	Венец Скорби
Chillwater	Чилвотер	Чилвотер
Deepshadow	Дипшэдов	Пещерный Мрак
Darkhold	Даркхолд	Даркхолд
Blindroot	Блингрот	Блайндрут
Shadowden	Шадоуден	Шедоуден
Scar	Скар	Утёс
Malev	Малев	Малев
Castigare	Кастигар	Кастигар
Dragonnade	Дрэгоннад	Драгоннейд
Shade	Шадэ	Тень
Evernight	Эверниг	Эвернайт
Darkburrow	Даркбирроу	Даркбарроу
Lost Hold	Лостхолд	Забытая Крепость
Coldshadow	Колдшэдоу	Колдшедоу



Kragg	Крагг	Крегг
Drago Breach	Драгобрич	Пролом Драконов
Hartgrim	Хартгрим	Хартгрим
Sandflash	Сандфлэш	Сэндфлэш
Morganheim	Моргенхейм	Морганхайм
Cragmoor	Крэгмур	Крэгмур
Dragonspire	Дрэгонспир	Драгонспир
Battlement	Батлмэнт	Зубчатый Вал
Bocc	Босс	Бокк
Slau	Слау	Слау
Tormina	Тормина	Тормина
Dolere	Долэр	Долер
Rockwarren	Рокварен	Рокваррен
Strongglen	Стронглэн	Стронгглен
Kruber	Крубер	Крубер
Rovener	Ровенер	Ровенер



Marshank	Маршанк	Маршанк
Deadfall	Дидфалл	Бурелом
Coolmire	Кулмир	Кулмайр
Backwater	Бэквотер	Тихая Заводь
Marshchoke	Маршчок	Маршчок
Lostmoor	Лостмор	Затерянная Бухта
Silt	Силт	Слякоть
Deadwood	Дидвуд	Валежник
Edgewater	Эджвотэр	Эджуотер
Stillbog	Стиллбог	Стиллбог
Drakenmoor	Дракенмор	Дракенмур
Hermit Cove	Хермитков	Приют Отшельника
Mosswood	Мосвуд	Моссвуд
Marshwall	Мэршвол	Маршволл
Mossden	Моссдэн	Моссден
Mudshire	Мидшир	Мадшир



Elementon	Элементон	Элементон
Styriam	Стирайам	Стириам
Fenderen	Фендерен	Фендерен
Lagumoor	Лагумор	Лагумур
Wazzar	Ваззар	Уоззар
Lanting	Лантинг	Лентинг
Vluchton	Влючтон	Влактон
Solium	Солиум	Солиум
Massein	Массейн	Массейн
Magmetin	Магметин	Магметин
Ventu	Венту	Венту
Fleogan Mills	Флеоган Миллс	Флоган
Electrising	Электризинг	Электризинг
Ceald	Цилд	Килд
Igne	Игне	Игне
Froisan	Фройзан	Фройзан

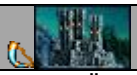


Brown's Bay	Бухта Браун
Downhaven	Даунхавен
Hitchgrove	Хитчгроув
Jordanhall	Джорданхолл
Lakenshire	Лейкеншир
Lewindale	Левиндейл
Nithenes	Нивены
Noral	Норал
Port Crowland	Порт Крауленд
Port Evendore	Порт Эвендор
Rotunda	Ротонда
Sleepy Creek	Спящий Залив
Tartaglia	Тарталья
Walendale	Вайлендейл
Watergate	Вотергейт
Westland Pier	Вестленд Пир



Arcadia	Аркадия	Endurance	Эндуранс	Prospero	Просперо
Ardon	Ардон	Fort Rotwang	Форт Ротванг	Ridder	Риддер
Aurichalcum	Орихалк	Kerger	Кергар	Salda	Салда
Burton	Бёртон	Mount Copper	Медная Гора	Volta	Вольта
Corakstone	Коракстон	New Dolere	Новый Долер	Vulcan	Вулкан
Dardentor	Дардантор				

Это интересно! Все названия городов Фабрики имеют обоснование, так или иначе связанное с промышленностью в реальном мире: **Аркадия** – так назывался инновационный рельсопрокатный завод Николая Путилова; **Ардон** – в честь города и реки в Северной Осетии, относящихся к крупному региону добычи полиметаллических руд; также существует в ономастике M&M в других контекстах; **Орихалк** – легендарный металл античности, разновидность бронзы; **Бёртон** – название города из Heroes II; **Коракстон** – в честь Корака и города из Heroes II; **Дардантор** – в честь Кловиса Дардантора, промышленника из одноименной книги Жюля Верна; **Эндуранс** – с *англ.* «прочность, износостойкость, ресурс»; **Форт Ротванг** – в честь изобретателя из культового фильма «Метрополис»; **Кергар** – название минерала и руды из M&M; **Медная Гора** – в честь Медной горы (Гумешёвского рудника), прославленной в сказах Бажова; **Новый Долер** – в честь города, показанного в тизере Форджа; **Просперо** – в честь оружейника из книги «Три Толстяка»; **Риддер** – в честь города в Казахстане, центра добычи и выработки цветных и драгоценных металлов; **Салда** – в честь города в Свердловской области, крупнейшего в мире центра титановой металлургии; **Вольта** – в честь целой плеяды известных итальянских естествоиспытателей и изобретателей – Алессандро, Джованни, Луиджи; **Вулкан** – в честь римского бога-кузнеца.



Alfheim	Альфхайм	Jotunngard	Ётунгард	Tundara	Тундара
Anabar	Анабар	Ketpall	Кетпалл	Varand	Варанд
Borea	Борея	Meghion	Мегион	White Mouth	Белое Устье
Ellesmere	Эльсмир	Stonefang	Каменный Клык	Windskalir	Виндскалир
Everwinter	Вечнозимье	Thulekh	Тулех	Winterkill	Винтеркилл
Halsmere	Хальмер				

Это интересно! Практически все названия городов Кронверка имеют обоснование, ассоциирование с севером, холодом и ветром: **Альфхайм** – в скандинавской мифологии мир светлых альвов (др.-англ. эльфы); **Анабар** – река на северо-западе Якутии, впадающая в море Лаптевых; **Борея** – (др.-греч. Борей) сын бога звёздного неба Астрея и богини утренней зари Эос в греческой мифологии, олицетворение северного бурного ветра. Гиперборея – мифическая северная страна; **Эльсмир** – самый северный канадский остров у границы с Гренландией (-инукт. Земля овцебыков), на территории которого находили следы доисторических животных; **Вечнозимье** – отсылка к Neverwinter Night; **Хальмер** – от Хальмер-Ю, посёлка на севере республики Коми; **Кетпалл** – (-чукот.) дикий снежный баран Восточной Сибири; **Мегион** – город в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре, важный центр российской нефтяной промышленности; **Тулех** – (-якут.) меха, пушнина, отн. мамонтов, а также исторический северный остров Туле; **Тундара** – изменённое от Тундра, а также город из Heroes I, II и Might amd Magic; **Варанд** – от арктического посёлка Варандей; **Виндскалир** – (-исланд.) Весы/Кубок/Здравица Ветра; **Винтеркилл** – (-англ.) Зимний Убой, а также город из Heroes I, II и Might amd Magic.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Таверна



Добавлено:





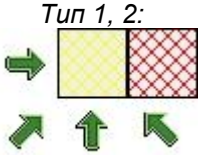
Свойства Таверны аналогичны городской Таверне. При посещении можно нанять новых героев, почитать слухи и посмотреть информацию Гильдии воров.

Герой не встаёт на клетку входа в объект. При найме героя, он появляется на клетке входа в Таверну, но не сможет посетить её при помощи пробела.

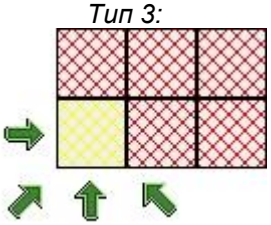
При найме героя в Таверне на воде, герой появляется сразу на корабле.

Новые слухи генерируются в начале новой недели и одинаковы для всех городов всех игроков и всех внешних Таверн. Среди слухов есть множество вариантов, не представляющих особой ценности или рассказывающих о некоторых особенностях городов, существ и заклинаний. Однако имеется 4 варианта слухов, рассказывающих о лучшем игроке по доходам, по силе армии, по количеству артефактов или по количеству посещённых обелисков. Эти слухи основываются на той же информации, что и данные в Гильдии воров

Тип 1, 2:



Тип 3:



Value	100
Частота	20
Максимум на карте	-
Максимум в зоне	1

Тип 1, 2: **Любой тип земли**

Тип 3:

Кроме того, есть ещё 2 варианта слухов, рассказывающих о местоположении Грааля на карте. Один из них говорит о направлении от центра карты, а другой – об уровне (подземелье или поверхность), либо о типе ландшафта местности, где он закопан (см.в списке слухов далее)

Стандартные слухи в Таверне

Слухи	Примечания
Возможно, Чёрный Дракон сильнее Титана, но даже Титан не сможет победить Архангела без посторонней помощи.	
Реже драгоценных камней только мистические камни. Никогда нельзя узнать точно, какой ресурс вы найдёте.	*о Таинственном пруде Оплота*
Алый лебедь плавает в маленьком озере.	*о Лебедином пруде*
Кровь гуще воды.	
Где Бесы и Черти проигрывают силой, там они берут числом.	
Верь только себе.	
Вуаль Тьмы поможет избежать встречи с врагами.	
Найди Грааль. Он гораздо сильнее, чем ты можешь представить.	
Найдите хорошего картографа. Его карты могут стоить дорого, но они достаточно точны.	
Бойтесь Криганов, дары приносящих.	*Кригане – раса существ Инферно*
Всегда в битве защищайте своих стрелков.	
Иногда лучший способ избежать поражения — не вступать в схватку.	
Используйте слабые стороны противника.	
Вы когда-нибудь слышали о лягушке, мечтавшей стать царицей… И потом ставшей ею?	*отсылка к сказке Царевна-лягушка*
Волшебник недавно открыл заклинание, которое позволит всей армии летать!	*о заклинании Полёт*
Хаос — лучший друг Лордов.	
Говорят, что нет способа защититься от атаки Древнего Чудища.	*о способности Древних чудищ*
Никогда не начинайте войн в Эрафии.	
У Троглодитов нет глаз, но они всё равно могут видеть.	
Чтобы не дать врагу подобраться незамеченным, не упускайте из виду Врат Подземного Мира.	
Только зелёные и золотые драконы добры. Красные и чёрные драконы служат Нигону, а костяные и призрачные драконы — творения некромантов.	
Сегодня — это завтрашнее вчера.	
Путешественник сказал мне, что правители Энрота потеряли Мандат Рая.	*Отсылка к Might and Magic VI: The Mandate of Heaven и одиночной карте The Mandate of Heaven*
Если вы окончили школу магии, многие заклинания будут воздействовать сразу либо на всю вашу армию, либо на вражескую, а иногда — одновременно на всех!	*о массовых заклинаниях с Экспертной Магией стихии*
Если вы путешествуете по пустыне, постарайтесь найти оазис: это ускорит ваше странствие.	*о бонусе Оазиса*
Старайтесь находить Камни Знаний, которые разбросаны по всей земле. Можно использовать знания камня только один раз, но вы можете узнать достаточно много.	
Безопасность в количестве, особенно если оно измеряется в тысячах!	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Помните: никакая магия не может нанести вреда Чёрным Драконам. Разве что Палач может косвенно причинить им вред.	
Ускоряющие и замедляющие заклинания могут быть мощным оружием в схватке, особенно в руках опытного мастера.	*об Ускорении и Медлительности*
Побеждай огонь заклинанием Защита от Огня.	*о заклинании Защита от огня*
Вода не может нанести вреда тем, кто умеет подчинять её себе.	*о заклинании Защита от воды*
Воздух не может нанести вреда тем, кто может управлять им.	*о заклинании Защита от воздуха*
Земля не может нанести вреда тем, кто может подчинить её себе.	*о заклинании Защита от земли*
В университете вы можете научиться всему... За определённую цену.	
Архангелы — самые могущественные создания Замка.	
Золотые Драконы — самые могущественные создания Оплота.	
Титаны — самые могущественные создания Башни.	
Архидьяволы — самые могущественные создания Инферно.	
Призрачные Драконы — самые могущественные создания Некрополиса.	
Чёрные Драконы — самые могущественные создания Темницы.	
Древние Чудища — самые могущественные создания Цитадели.	
Гидры Хаоса — самые могущественные создания Крепости.	
С помощью заклинаний вы можете разрушать ваши корабли, чтобы враги не могли ими пользоваться. Используйте заклинание Вызвать Корабль, чтобы возвращать их обратно!	*о заклинаниях Вызвать корабль и Затопить корабль*
Ничто не может сравниться с моим знаменитым Запечённым Эрафийским Угрём. Нет? Хорошо, а как насчёт горшочка с Пегасским Пирогом?	
Эй, я не в курсе последних слухов, потому что такие люди, как ты, не заходят сюда, чтобы поделиться ими со мною!	
В это время года вокруг острова эльфов Вори океан замерзает.	*о снежных эльфах с острова Вори. Джелу является наполовину эльфом Вори*
Вори — нация, живущая в изоляции от остальных.	
Я слышал, что эльфы Вори имеют белоснежную кожу.	
Вы знаете, что эльфы АвЛи являются потомками эльфов Вори?	
Города с Цитаделью больше привлекают воинов, чем города с Фортом.	
Я слышал, что Башни торгуют артефактами.	*о Торговцах артефактами*
Вы знаете, что Цитадели торгуют тварями?	*о Гильдии наёмников*
Я слышал, что можно пройти в Инферно без движения.	*о Вратах замка Инферно*
Любой замок, находящийся под охраной, имеет хорошие шансы отбиться от любой осады.	
Я слышал, что жители Замка построят статую гигантского Колосса в честь того, кто принесёт им Грааль.	
Я слышал, что жители Оплота построят статую Хранителя Духа в честь того, кто принесёт им Грааль.	
Я слышал, что жители Башни построят великий Небесный Корабль в честь того, кто принесёт им Грааль.	
Я слышал, что жители Инферно призовут Огненное Божество в честь того, кто принесёт им Грааль.	
Я слышал, что жители Некрополиса построят Темницу Душ в честь того, кто принесёт им Грааль.	
Я слышал, что жители Темницы вызовут Хранителя Земли в честь того, кто принесёт им Грааль.	
Я слышал, что жители Цитадели построят Памятник Полководцам в честь того, кто принесёт им Грааль.	
Я слышал, что жители Крепости вырастят Плотоядное Растение в честь того, кто принесёт им Грааль.	
Эрафийские лошади самые быстрые.	*о Конюшнях Замка*
Эрафийские стрелки могут стрелять одновременно двумя стрелами.	*о способности Арбалетчиков*
Грифоны, тренированные в королевских дворах, — самые беспощадные защитники.	*о способности грифонов*
Эрафийские крестоносцы могут рубить мечом дважды.	*о способности Крестоносцев*
Вы слышали? Фанатики — существа из чистой энергии.	
Пусть ваши Чемпионы пронзают врагов насквозь. Вам это понравится. Чем быстрее — тем лучше.	*о способности Чемпионов*
Ангелы воюют беспощадней против Дьяволов.	*о ненависти Ангелов*
В самом разгаре битвы я видел, как Архангелы воскрешают из мёртвых братьев по оружию.	*о способности Архангелов*
Говорят, что Ангелы повышают боевой дух любой армии, кроме армий мёртвых.	*о способности Ангелов*
Однажды я видел, как Гном сопротивляется посланному в него заклинанию.	*о сопротивлении Гномов*
Говорят, что эльфы-стрелки АвЛи лучше, чем эрафийские стрелки.	*об эльфах и арбалетчиках*
Говорят, что Пегасы защищают от вражеских заклинаний.	*о способности Пегасов*
Корни Дендроидов прикуют их врагов к земле.	*о способности дендроидов*
Если хотите защититься от заклинаний, стойте за Единорогом.	*об Ауре Единорогов*
Не настолько защищённые от заклинаний, как Золотые Драконы, Зелёные Драконы всё же могут противостоять большинству заклинаний.	*об иммунитете драконов*
Золотые Драконы могут противостоять большему количеству заклинаний, чем Зелёные Драконы, но всё-таки не такому большому, как Чёрные Драконы.	
Черти высосут ману из любого используемого вами заклинания и используют по своему усмотрению.	*о Краже маны Чертей*

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Магоги бросают взрывающиеся шары огня, сжигающие всё вокруг себя.	*об Облаке огня*
Невозможно защититься от атаки яростного трёхглавого Цербера.	*о безответности Церберов*
Я видел однажды Властителя Пропасти, поднимающего Демонов из падших.	*о Властителях пропасти*
Будучи порождением огня, Ифрит невосприимчив к заклинаниям огненной магии.	*о Защите от огня Ифритов*
Ифрит дерётся с удвоенной силой, если он атакован Джинном.	*о ненависти Ифритов*
Ифрит-Султан защищён от природы огненным щитом.	*о способности Ифритов*
Удаче не место в присутствии Дьяволов.	*о способности Дьяволов*
Путешествующий Дьявол посещает свою равнину перед возвращением в наш мир.	*о телепортации Дьяволов*
Невозможно ответить на удар косы Дьявола.	*о безответности Дьяволов*
Дьявол сражается против Ангела с ужасающей яростью.	*о ненависти Дьяволов*
Остерегайтесь прикосновений Зомби. Вы рискуете заполучить страшные болезни.	*о Болезни Зомби*
Духи и Привидения — нечистые создания. Если вы не убиваете их с одного взмаху, они могут себя вылечить.	*о Регенерации Духов и Привидений*
Привидения могут кормиться магической энергией. Мана исчезает в их присутствии.	*о Сжигании маны Привидениями*
Я слышал, что Привидения Энрота куда опаснее, чем Духи и Привидения Эрафии.	*о Призраках из Героев I и II*
На поле боя армия, наносящая удар первой, выигрывает чаще.	
На поле боя скорость — это выживание, а выживание — это скорость.	
Я видел оживающего полумёртвого Вампира-Лорда, пьющего кровь своих мёртвых врагов.	*о Вампиризме Вампиров-лордов*
Невозможно спокойно противостоять зловещей атаке Вампира.	*о способности Вампиров*
Атаки Лича причиняют вред только живым.	*об Облаке смерти Личей*
Удар Чёрного Рыцаря может проклясть свою жертву.	*о способностях Чёрных рыцарей и Рыцарей ужаса*
Рыцари Ужаса — могучие воины, способные разрубить своих врагов мощным взмахом.	
На поле боя костяные и призрачные драконы сеют страх и ужас в сердцах своих врагов.	*о способности Костяных драконов*
Призрачные Драконы высасывают жизненные силы молодых. Остерегайтесь их, вы можете сойти в могилу раньше своего срока.	*о Старости Призрачного дракона*
У големов нет своих мозгов.	*о Защите от разума големов*
Големы оживляются неизвестной большинству людей магией.	*о невозможности Воскрешения*
По своей природе големы выдерживают урон заклинаний лучше остальных.	*о снижении урона от магии*
Говорят, что Маги и Архимаги помогают посылать заклинания.	*о способности магов*
Архимаги используют свои боевые заклинания куда точней, чем лучники используют свои стрелы.	*об стрельбе через стены без штрафа у Архимагов*
Ифриты — естественные противники Джиннов.	*о ненависти Джиннов*
Джинны сражаются против Ифритов с редкой ненавистью к ним.	
Верховные Джинны могут посылать заклинания так же, как и любой герой.	*о способности Верховных джиннов*
Никто не может и подумать о победе, будучи атакуемым четырёх- или шестирукой Нагой.	*о безответности Наг*
Атака Наги — изящное мастерство фехтования.	*о постоянном уроне Наг и ангелов*
Только Ангелы и Архангелы лучше Наги в мастерстве фехтования.	
Самым высоким интеллектом обладают Гиганты и Титаны. Их разумами практически невозможно завладеть.	*о Защите от разума гигантов*
Титаны сражаются против Чёрных Драконов с невиданной жестокостью.	*о ненависти Титанов*
Налётчики — необычайно быстрые создания. Они успеют ударить вас дважды, прежде чем вы поднимите ваш щит.	*о способности Налётчиков*
Огры-Маги — ужасающие монстры. Они распространяют жажду крови среди своих союзников с невиданной скоростью.	*о Жажде крови от Огров-магов*
Говорят, что атака Птицы Грома вызывает небесные молнии.	*о способности Птиц рух*
Если вы хотите завоевать город, имейте в своей армии несколько Циклопов. Их камнеметательные способности лучше любой катапульты.	*о способности атаки стен Циклопами*
Немногие выжившие после атаки Чудища рассказывали, что нет защиты против него.	*о способности Чудищ снижать защиту*
Троглодиты не могут быть ослеплены: у них нет глаз.	*о способности Троглодитов*
Многие армии пали жертвами внезапных атак Гарпий.	*о способности Гарпий*
Хищные Гарпии-Ведьмы быстро атакуют и также быстро скрываются, не оставляя шанса нанести ответный удар.	*о безответности Гарпий-ведьм*
Минотавры — самые самоуверенные создания. Даже будучи окружёнными, они не теряют хладнокровия.	*о способности минотавров*
Многие опасаются атаки Медузы, способной обратить в камень. Но вам лучше опасаться её золотых стрел.	*об Окаменении Медуз*
Даже сражаясь с превосходящим по численности противником, Минотавр наслаждается жаждой крови.	*о положительном боевом духе Минотавров*
Говорят, что могущественный яд Скорпикоры может парализовать даже голема.	*о Параличе Скорпикор*
Никакое заклинание в мире не может причинить вреда Чёрным Драконам.	*об иммунитете Чёрных драконов и Сфере уязвимости*
Говорят, что Сфера Уязвимости может усмирить даже могущественных Чёрных Драконов.	
Говорят, что во время боя Чёрные Драконы ищут Титанов.	*о ненависти Чёрных драконов*
Мало кто понимает, почему полёт дракона может гасить заклинания.	*Некорректный перевод. Речь о Ядовитых змиях (Dragon Fly)*

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Мало что известно о Могучей Горгоне. Я как-то слышал, что один взгляд в её глаза означает мгновенную смерть.	*о Смертельном взгляде Могучих горгон*
Остерегайтесь яда Виверны-Монарха. Он похитит ваше здоровье быстрее, чем вы можете подумать.	*о Яде Виверн-монархов*
Невозможно противостоять бешеной атаке многоголовой Гидры.	*о безответности Гидр*
Если вы хотите быстро обучиться, посетите Академию Боевых Искусств в Темнице.	
Похоже на правду, что колдуны могут создавать Вихри Маны, способные удвоить их запас маны.	
Портал Вызова в Темницах может вызывать существ с поверхности.	
В Крепостях строят Обелиск Крови, чтобы повышать жестокость своих защитников.	
После дня, проведённого в Клетке Воителей, вы узнаете, как лучше себя защищать.	
Завоёвывая Инферно, вы увидите Серные Тучи. Остерегайтесь, их колдуны берут свою энергию из них.	
Говорят, что города Инферно связаны межпространственными порталами. В простонародье их называют Вратами Замка.	
Если вашим героям нужна большая сила магии, пусть они посетят Культ Огня в Инферно.	
Вуаль Тьмы покрывает всех под господством Некромантов.	
Говорят, правда, что пленников войны отводят в Некрополис, чтобы превратить их в скелетов, которые будут частью несметных войск Некромантов и Рыцарей Смерти.	*о Преобразователе скелетов*
Некоторые верят, что в каждом Некрополисе строят Усилители Некромантии, которые увеличивают силу магии некромантов.	
На проклятой земле ни у кого нет преимущества.	
В Оплотах создают Фонтаны Удачи, чтобы насытить своих защитников удачей.	
Если вы хотите сохранить деньги, храните их в Сокровищнице Гномов в Оплотах.	
В некоторых Цитаделях строят подземные туннели, по которым можно сбежать из осаждённого города.	*о Чёрном ходе Цитадели*
Герои, посетившие Чертоги Вальгаллы в Цитадели, становятся лучшими воинами.	
Если вы хотите знать больше, посетите Стену Знаний в Башне.	
Фениксы – самые могущественные создания Сопряжения.	
Я слышал, что жители Сопряжения вызовут Северное Сияние в честь того, кто принесёт им Грааль.	*о Граале Сопряжения*
Феи столь стремительны, то невозможно дать отпор их атакам.	*о способности Фей*
Самые могущественные элементалиспособны защищать своих союзников от своей стихии.	*о способностях улучшенных элементалей*
Те, кто сражался с Магическими Элементалями, говорят, что магия не способна воздействовать на них.	*о способности Элементалей магии*
Говорят, что некоторые заклинания более эффективны против элементалей, чем другие	*о уязвимостях элементалей*
Фениксы – не самые могущественные существа, но только они способны восстать из пепла.	*о способности Фениксов*
Психические и Магические Элементали способны сражаться одновременно с множеством противников.	*о способности Психических и Магических элементалей*
Атаки элементалей особенно опасны для элементалей, принадлежащих к противоположной стихии	*о ненависти элементалей*
Найти преподавателей, способных обучить вас стихийной магии, бывает непросто, но в Университете Сопряжения вы можете изучить магию любой стихии.	*о Университете Сопряжения*
Путешествуя по высокогорьям, помните о живущих в этих местах Отшельниках. Говорят, что они способны многому научить странствующих героев.	*о Лачуге отшельника*
Элементали Сопряжения подчиняются четырём Стихийным Лордам.	
Я слышал, что много веков назад элементали вторглись в земли Эрафии.	*о событиях кампаний Хроник героев*
Аспиды – самые могущественные создания Причала.	
Я слышал, что жители Причала зажгут Путеводную Звезду в честь того, кто принесёт им Грааль.	*о Граале Причала*
Говорят, что Нимфы способны преодолеть любые препятствия.	*о телепортации Нимф*
Ледяные заклятья не способны нанести вреда Океанидам	*о способности Океанид*
Корсар – не предел возможностей истинного Пирата.	*о Морских волках*
Морские волки – меткие стрелки. Они способны сразить одним выстрелом даже дракона.	*о способности Морских волков*
Ассиды – опасные существа. Почувствовав вкус крови, они уже не могут остановиться.	*о способности Ассид*
В бою Заклинательницы часто колдуют ослабляющие заклинания.	*о способности Заклинательниц*
Никсы имеют превосходную броню.	*о способнисти Никсов*
Говорят, что тяжело раненые Аспиды могут быть чрезвычайно опасны.	*о способностях Аспидов*
Один пират уверял меня, что знает секрет изготовления порошка, от одной искры которого в воздух взлетают гигантские ядра.	*о Пушке*
Говорят, Гильдия Воров сотрудничает с пиратами.	*о Гильдии воров Причала*
Поговаривают, что в городах на берегу лучше видны Путеводные Звёзды.	*о Граале Причала*
Говорят, Змеи с морских глубин поднялись на сушу и сметают всё на своём пути.	*о Морских змеях*

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

В прибрежных Причалах торгуют судами с чёрным парусом.	*о кораблях Причала*
В бездне океанов, на самом дне, лежит таинственный Рог. Он придаст тебе невиданную силу.	*о Роге бездны*
Коатли и Дредноуты – самые могущественные существа Фабрики.	
Говорят, что жители Фабрики построят Громоотвод в честь того, кто принесёт им Грааль.	*о Граале Фабрики*
Слышал, что бомбы, метаемые полурослики, способны пробить любую броню.	*о способности Полурослико-гренадёров*
Механики способны восстановить Автоматонов и Дредноутов даже из обломков!	*о способности Механиков и Инженеров*
Некоторые автоматоны, будучи поражёнными в бою, взрываются!	*о способности автоматонов*
Олгой-хорхои пожирают трупы павших в битве.	*о способности Олгой-хорхоев*
Охотники за головами всегда стреляют первыми.	*о способности Стрелков*
Коатли способны входить в медитацию, становясь неуязвимыми, но лишь немногие из них могут в этом состоянии атаковать.	*о способности Коатлей*
Луч Дредноута способен одновременно поразить множество противников.	*о способности Дредноутов*
В Банке можно взять на руки крупную сумму, но затем её придётся выплатить обратно.	*о Банке Фабрики*
Путешествие по землям пустошей тяжело и опасно. Ищите Проводников, способных помочь вам найти дорогу через эти земли	*о Проводнике*
Полурослики нашли свой новый дом в землях Джадама.	
Говорят, что некоторые из чернокнижников Арчибальда Айронфиста стали Изобретателями	*об Агаре и других героях*
Ётуны – самые могущественные создания Кронверка.	
Я слышал, что жители Кронверка призовут Духи Праотцев в честь того, кто принесёт им Грааль.	*о Граале Кронверка*
Кобольды – непревзойдённые шахтёры. Никто не обладает таким талантом находить золото, как они	*о способности Кобольдов*
Сторонитесь Архаров. Говорят, рядом с ними любая магия становится опаснее.	*о способности Архаров*
Снежные эльфы – превосходные метатели копий.	
Многие знают йети лишь как чудовищ, свирепых в бою, но среди них встречаются старейшины и вожди, владеющие силой рун.	*о героях и способности Йети-рунотворцев*
Магия шаманов способна защищать их союзников от стрел и обращать врагов в лёд	*о способностях Шаманов*
Немногие создания могут сравниться в стойкости с мамонтами.	*о способности Мамонтов*
Говорят, ётуны владеют магией телепортации.	*о способности Ётунов*
Говорят, лишь в Кронверке можно овладеть силой рун.	*о Рунном сейде и навыке Руны*
Глубоко под ледниками острова Вори хранится могущественный артефакт.	*о Клинке холода из сюжета кампании Хроник героев*
Говорят, что остров Вори – прародина всех эльфов.	
На магических равнинах даже обычный человек может владеть заклинаниями как величайший маг.	
Гильдия Воров друг всем и никому.	
Мудрец сказал однажды: "Ни с кем не делись своей мудростью".	
Слухи о лучшем игроке:	
… нашёл(а) всех больше артефактов.	*Вместо ... вставляется имя игрока (ник)*
… нашел(а) всех больше обелисков.	
… имеет больше всех войск.	*Вместо ... вставляется цвет игрока*
… зарабатывает больше всех.	
Слухи о местонахождении Грааля *(комбинируются из двух частей, в зависимости от реального расположения Грааля):*	
Грааль может быть найден в ... областях наземного мира.	*Вместо … вставляется область карты*
Грааль может быть найден в ... областях подземного мира.	
север	
северо-восток	
восток	
юго-восток	
юг	
юго-запад	
запад	
северо-запад	
центр	
Самый важный артефакт можно найти …	*Вместо … вставляется описание типа ландшафта:*
в грязи	*Грязь*
под зыбучими [плавучими] песками	*Песок*
на зелёной равнине	*Трава*
на снежных равнинах	*Снег*
в сумрачных болотах	*Болото*
в выжженной пустыне	*Камни*

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

высоко в горах	*Высокогорье*
в иссохших землях	*Пустоши*
в глубокой пещере	*Подземелье*
под раскалённой лавой	*Лава*
в тёмных глубинах океана	*Вода (хотя Грааль нельзя поставить на воду)*
под скалой	*Пустота (хотя Грааль нельзя поставить на скалы (пустоту))*

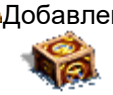
ЯЩИК ПАНДОРЫ И НАГРАДА В ХИЖИНЕ ПРОВИДЦА

Ящик Пандоры

Вы хотите открыть ящичек?



Добавлено:





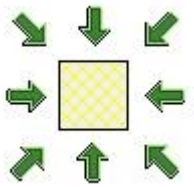
Ящик Пандоры – уникальный, по своим свойствам, объект. Он имеет очень много настроек и функций. Для авторов карт он позволяет воплотить практически любую идею и может содержать:

- Текстовое сообщение от автора карты
- Охрану, с которой герою придётся сражаться на стандартном поле боя. При проигрыше охрана не восстанавливается до начального количества
- Награду, аналогичную наградам в Хижине провидца, но с возможностью отрицательных значений для некоторых видов и в любом количестве любых типов: опыт, мана (снижение или повышение), боевой дух и удача (снижение или повышение), ресурсы (прибавляются или отнимаются; все типы), первичные навыки (все типы), вторичные навыки (любое количество любого уровня. Если несколько – в заданном порядке, а для которых не достаточно места – игнорируются), артефакты (любое количество), заклинания (любое количество, кроме Грома титана), существа (любое количество любых типов).

Доступна модификация очков хода (mp): снижение, повышение, обнуление, восполнение (до максимума), установка (на конкретное значение)

Доступна установка сложностей, на которых Ящик Пандоры присутствет на карте.

Исчезает после посещения



Value (в зависимости от содержимого)	5000-30000
Частота (в зависимости от содержимого)	2-20
Максимум на карте	10000
	200

Любой тип земли

В следующий раз будете думать — вас атакуют!

Вы осторожно заглядываете внутрь. К вашему облегчению, коробка пуста.

Вы осторожно заглядываете вовнутрь. К вашему облегчению, коробка пуста.

Вы осторожно заглядываете вовнутрь. К вашему облегчению, ящик пуст

Однако на случайных картах Ящики Пандоры тоже присутствуют и требуют отдельной темы для их описания. На случайной карте Ящик Пандоры может содержать:

Шанс	Награда
40%	Случайное количество опыта: 5000, 10000, 15000 или 20000
20%	Случайное количество золота: 5000, 10000, 15000 или 20000
20%	Обучение героя всем заклинаниям случайного уровня, кроме Грома титана: 1, 2, 3, 4 или 5
	Обучение героя всем заклинаниям случайной стихии, кроме Грома титана: воздуха, земли, огня или воды
	Обучение героя всем заклинаниям, кроме Грома титана
20%	Определённое количество существ в армию героя

Внутренней охраны Ящика Пандоры не бывает, но сила внешней охраны на карте пропорциональна награде – чем больше охрана, тем лучше награда.

Если после открытия Ящика Пандоры оказалось, что он пуст, это означает, что в нём была магия, которую ваш герой либо уже знал, либо не смог изучить из-за отсутствия Книги заклинаний или соответствующего уровня Мудрости.

В Хижинах провидца наградой за принесённый артефакт может служить опыт, золото или определённое количество существ в армию героя с равной вероятностью:

Шанс	Награда
33%	Случайное количество опыта: 5000, 10000, 15000 или 20000
33%	Случайное количество золота: 5000, 10000, 15000 или 20000
33%	Определённое количество существ в армию героя

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

В отличие от Ящиков Пандоры, награда в Хижине провидца зачастую не сопоставима с ценностью артефакта, который они просят принести. Например, провидец может дать 3 Архангелов всего лишь за Секиру кентавра, а может дать всего 30 Гарпий за Мистическую сферу маны. Но, всё же, награда пропорциональна охране квестового артефакта. Таким образом, если найти на карте малоценный артефакт, охраняемый группой сильных существ, то почти наверняка он будет являться квестовым, а в Хижине провидца дадут за него хорошую награду.

Артефакт, который является квестовым, всегда находится на карте в единственном экземпляре и автоматически запрещается к генерации в других местах и объектах.

Награда в виде существ определяется одинаково для Ящиков Пандоры и Хижин провидца, и зависит от типа города, которому принадлежит зона (Town types в шаблоне из rmg.txt). Т.е. все Ящики Пандоры в пределах одной зоны дают существ одного типа города.

Тип зоны Хижины провидца определяется зоной, где лежит квестовый артефакт.

Если тип города не указан, то могут появиться любые существа, в т.ч. нейтральные. Выпадение некоторых существ может быть ограничено начинкой зоны (Treasure min/max).

Расчётное количество существ в Ящике Пандоры или награде Хижины провидца рассчитывается по формуле:

k = MonsterPrizeValues / AI_Value

где MonsterPrizeValues – общая ценность уровня существ, определяемая по таблице:

1 ур.	2 ур.	3 ур.	4 ур.	5 ур.	6 ур.	7 ур.
5000	7000	9000	12000	16000	21000	27000

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

Результат округляется вниз, но не ниже 1, и далее модифицируется в итоговое количество **K**:

- Если k = 1...5, то **K = k**
- Если k = 6...12, то **K = k**, округлённое вверх до ближайшего чётного значения
- Если k = 13...50, то **K = k**, округлённого по общим правилам до ближайшего значения, кратного 5
- Если k > 50, то **K = k**, округлённого по общим правилам до ближайшего значения, кратного 10.
  5 округляется до 10.

Итоговое **K** не может быть более 150, но при расчёте ценности такого Ящика Пандоры или артефакта для Хижины провидца используется реальное расчётное **K**. Например, для Крестьян K = 330.

Пример 1: Копейщики – k = 5000/80 = 62,5 = 62. K = 60.
Пример 2: Минотавры – k = 16000/835 = 19,2 = 19. K = 20.
Пример 3: Фениксы – k = 27000/6721 = 4,02 = 4. K = 4.

Далее приведена таблица существ и их количества в Ящиках Пандоры или награде Хижины провидца.

60	50	110	100	80	80	80	90	90
45	35	80	80	60	60	60	60	50
60	50	40	45	70	45	50	45 / 60	20
40	35	35	30	50	30	35	35 / 45	15
25	40	35	25	35	25	45	35	30
20	25	20	20	30	25	35	30	25 / 30
25	25	20	25	20	25	30	20	35
20	20	15	25	15	20	15	15	25 / 45
25 / 30	30	20	20	20	20	15	15	50
20	20	15	15	15	15	15	15	30 / 20
10	12	12 / 10	12	10	15	15	15	12
10	10	8	8 / 12	8	12 / 15	15	15	10
5	5	8	5	8	5	8	6	6 / 5
3	3	3	3	5	3	4	4	4

	90		25		70		15		90		25		150 330		20		25
	70		20		50		15		60		15		50		25		15
	45		20		35		**15**		30		25		50		20		0 1
	40		**20**		25		**15**		30		20		35		25		1
	30		**15**		**45**		**8**		25		**15**		35		15		0
	20		10		**35**		**5**		15		12		25		15		0
	15		6		15		6				6	Сказочные, Кристальные и Лазурные драконы не могут появиться в Ящике Пандоры или награде Хижины провидца					
			3		12		4				4	Сказочные драконы – могут					

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Сводная таблица объектов

Объект	Value	Частота	Лимиты	Тип земли	Свойства	Посещение	Примечания
Академия мореплавания	8000	20	1 в зоне		Покупка вторичных навыков	1 ассортимент за игру	
Алая башня	4000	20	1 в зоне	кроме 	Сражение с Огненными элементалями за Огненных птиц в армию	1 награда за игру	Сокровищница
Алтарь маны	100	20	1 в зоне		Обмен существ на ману		2 точки посещения
Антимагический гарнизон	-	-	48 на карте	кроме 	Можно оставить или забрать существ. Сражение без магии с охраной владельца, если есть	Флаг захвата	Лимит – суммарно с Гарнизонами
Арена	3000	50	32 на карте	кроме 	+2 к атаке или защите	1 раз для каждого героя	
Артефакт	2000... 20000	150	-	кроме 	Герой получает артефакт. Может быть настроено условие поднятия	Исчезает после посещения	Частота – для случайного артефакта
Башня из слоновой кости	7000	100	-		Сражение с Архимагами за Чародеев в армию	1 награда за игру	Сокровищница
Башня Марлетто	1500	100	32 на карте	кроме 	+1 к защите	1 раз для каждого героя	
Беседка	1500	50	32 на карте		+2000 опыта за 1000 золота	1 раз для каждого героя	
Библиотека просвещения	12000	20	32 на карте	кроме 	+2 к первичным навыкам, если герой соответствует уровню	1 раз для каждого героя	
Буй	100	100	-		+1 к боевому духу	После каждой битвы	
Бутылка с письмом	-	-	255 на карте 127 на карте		Случайная надпись или послание от автора карты	Исчезает после посещения	Лимит – суммарно со Знаками
Вертеп	1500	100	-		Сражение с Василисками за золото	1 награда за игру	Сокровищница с особой расстановкой отрядов
Верфь	-	-	-	кроме 	Покупка Корабля		
Верфь дирижаблей	12000	-	-	кроме 	Покупка Дирижабля		
Ветряная мельница	2500	90 150	-	кроме 	Случайные ресурсы	1 раз в неделю	
Водоворот	-	-	-		Перемещает героя к другому Водовороту		6 точек посещения
Водоём	500	50	1 в зоне		+1 к боевому духу и +400 очков хода	После каждой битвы	4 точки посещения
Водопой	500	50	1 в зоне		+1000 очков хода на следующий день. Отнимает все оставшиеся очки хода		
Водяное колесо	750	30 50	-		Золото	1 раз в неделю	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Врата задания	-	-	-	любой	Дают задание при первом посещении. Можно пройти, если задание выполнено		Герой не встаёт на клетку входа, если задание не выполнено
Врата подземного мира	-	-	-	кроме 	Перемещает героя к ближайшим вратам на другом уровне карты		
Вуаль тьмы	500	25	1 в зоне	кроме 	Закрывает для противников область в радиусе 20 клеток		
Гарнизон	-	-	48 на карте	любой	Можно оставить или забрать существ. Сражение с охраной владельца, если есть	Флаг захвата	Лимит – суммарно с Антимагическими гарнизонами
Герой	-	-	8 на карте	любой	Сражение с вражеским героем или обмен с дружественным		Лимит – для одного игрока
Гильдия наёмников	100	50	1 в зоне	кроме 	Продажа существ		
Глаз мага	100	50	1 в зоне	кроме 	Не даёт другим героям открывать обзор вокруг этого Глаза мага при посещении Хижины мага	Пока находится на клетке входа	
Город	-	-	24 / 48 на карте	кроме 	Приносит доход владельцу, позволяет нанимать войска и героев, покупать боевые машины, изучать заклинания и получать бонусы от строений. Сражение с охраной, если есть	Флаг захвата	Герой не встаёт на клетку входа, если есть охрана. Лимит 24 – для зеркальных шаблонов
Городские врата	10000	20	1 в зоне	кроме 	Перемещает героя в любой дружественный город		Герой не встаёт на клетку входа
Грааль	-	-	1 на карте	кроме 	Невидим. Герой получает Грааль при выкапывании	Исчезает после выкапывания	
Грибное кольцо фей	100	100	1 в зоне		+1 к удаче	После каждой битвы	
Гробница воина	6000	20	32 на карте	кроме 	Артефакт. -3 к боевому духу при посещении	1 награда за игру	
Двусторонний монолит/портал	-	-	-	любой	Перемещает героя к другому Двустороннему монолиту / порталу		
Дирижабль	-	-	-	любой	Позволяет перемещаться над водой, объектами и ландшафтом	Занятый корабль – сражение или обмен	
Древний алтарь	20000	20	-	кроме 	Сражение с Аспидами за артефакт	1 награда за игру	Сокровищница со стандартным полем боя. Герой не встаёт на клетку входа
Древняя лампа	5000	200	-		Покупка Верховных джиннов	Исчезает после покупки всех	
Древо знаний	2500	50	32 на карте		+1 уровень бесплатно или за золото или за самоцветы	1 раз для каждого героя	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Жертвенный алтарь	100	20	1 в зоне	кроме	Обмен артефактов или существ на опыт		
Жилище существ	-	40	-	кроме	Покупка существ в армию. +1 к приросту этих существ в городах владельца. Сражение с охраной для жилищ 5-7 уровней	Флаг захвата. 1 прирост в неделю	
Заброшенная шахта	-	-	- 144 на карте	кроме	Сражение с Троглодитами за случайный тип шахты. Приносит ресурсы владельцу	Флаг захвата. 1 охрана за игру	Лимит – суммарно с шахтами ресурсов и Маяками
Заимка	500	50	-		Золото или получение существ (Гремлины / Кобольды)	1 раз за игру	
Залежи серы	3500	-	- 144 на карте	кроме	+1 сера в день владельцу. Сражение с охраной, если есть	Флаг захвата	Лимит – суммарно с Заброшенными шахтами, шахтами ресурсов и Маяками
Застава налётчиков	9500	70	-	кроме	Сражение с Налётчиками за Циклопов в армию	1 награда за игру	Сокровищница со стандартным полем боя
Звёздная ось	1500	100	32 на карте	кроме	+1 к силе магии	1 раз для каждого героя	
Знак	-	-	128 на карте 127 на карте	кроме	Случайная надпись или послание от автора карты		Лимит – суммарно с Бутылками с письмами
Знамя великой битвы	100	100	1 в зоне	кроме	+1 к удаче и +400 очков хода	После каждой битвы	
Золотая шахта	7000	-	- 144 на карте	кроме	+1000 золота в день владельцу. Сражение с охраной, если есть	Флаг захвата	
Идол удачи	100	100	1 в зоне	кроме	+1 к удаче или боевому духу или +1 к удаче и боевому духу	После каждой битвы	
Камень знаний	1500	200	32 на карте	кроме	+1000 опыта	1 раз для каждого героя	
Картограф (наземный, подземный, водный)	10000 7500 5000	20	1 в зоне	любой	Открывет все территории суши / подземелья / воды	1 раз за игру	
Кладовые медуз	1500	100	-		Сражение с Медузами за золото и серу	1 награда за игру	Сокровищница
Колизей магов	3000	50	32 на карте	кроме	+2 к силе магии или знаниям	1 раз для каждого героя	
Колодец магии	250	100	1 в зоне	кроме	Восполняем ману до максимума	1 раз в день для каждого героя	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Консерватория грифонов	2000	100	-	кроме 	Сражение с Грифонами за Ангелов в армию	1 награда за игру	Сокровищница
Конюшни	200	40	1 в зоне		+300 очков хода до конца недели (+400 очков хода до конца недели). Бесплатное улучшение Кавалеристов	1 раз в неделю для каждого героя	
Кораблекрушение	2000	100	-		Сражение с Духами за золото и артефакт. -1 к боевому духу при посещении разграбленного	1 награда за игру	Сокровищница
Корабль	-	-	64 на карте		Позволяет перемещаться по воде	Занятый корабль – сражение или обмен	
Костёр	2000	500	-	кроме 	Золото и ресурсы	Исчезает после посещения	
Лаборатория алхимика	3500	-	- 144 на карте	кроме 	+1 ртуть в день владельцу. Сражение с охраной, если есть	Флаг захвата	Лимит – суммарно с Заброшенными шахтами, шахтами ресурсов и Маяками
Лаборатория чернокнижника	10000	100	1 в зоне		Обмен редких ресурсов		
Лагерь беженцев	5000	20	-	кроме 	Покупка случайных существ в армию	1 прирост в неделю	
Лагерь героя	2500... 30000	30	10*К+48 на карте	кроме 	Освобождение ожидающего героя	Исчезает после посещения	К – количество игроков на карте
Лагерь наёмников	1500	100	32 на карте	кроме 	+1 к атаке	1 раз для каждого героя	
Лачуга отшельника	1500	80	32 на карте 1 в зоне		Улучшение вторичного навыка	1 раз для каждого героя	
Лебединый пруд	100	100	1 в зоне		+2 к удаче. Отнимает все оставшиеся очки хода	После каждой битвы	
Лесопилка	1500	-	- 144 на карте	кроме 	+1 древесина в день владельцу. Сражение с охраной, если есть	Флаг захвата	Лимит – суммарно с Заброшенными шахтами, шахтами ресурсов и Маяками
Магический ручей	500	50	32 на карте 1 в зоне		Восполняет ману до 200% от максимума	1 раз в неделю	2 точки посещения
Маяк	-	-	- 144 на карте	кроме 	+500 очков хода по воде владельцу	Флаг захвата	Лимит – суммарно с Заброшенными шахтами и шахтами ресурсов
Минеральный источник	500	50	1 в зоне		+1 к удаче и +600 очков хода	После каждой битвы	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Мистический сад	500	30 50	32 на карте		Золото или самоцветы	1 раз в неделю	
Могила	500	30	-		Золото, артефакт и -3 к боевому духу при выкапывании	Исчезает после выкапывания	
Монолит входа/выхода	-	-	-	любой	Монолит входа перемещает героя к соответствующему Монолиту выхода		
Морская бочка	500	400	-		Случайные ресурсы или ничего	Исчезает после посещения	
Морской сундук	1500	500	-		Золото или золото и артефакт или ничего	Исчезает после посещения	
Навес	500	50 100	32 на карте		Случайные ресурсы	1 раз за игру	
Нага-банк	3000	100	-	кроме 	Сражение с Нагами за золото и самоцветы (сера вместо самоцветов)	1 награда за игру	Сокровищница
Нейтралы на карте	-	-	- 256 на карте	кроме 	Сражение с нейтралами. Может быть настроена награда за победу	Область контроля в радиусе 1. Исчезают после победу	Лимит – для содержащих сообщение или награду
Оазис	100	50	1 в зоне		+1 к боевому духу и +800 очков хода	После каждой битвы	2 точки посещения
Обелиск	350 3500	200	48 на карте 1 в зоне 48 на карте 0 в зоне	кроме 	Открывает 1 часть карты-загадки		
Обзорная башня	750	100	1 в зоне		Обзор в радиусе 20 клеток		Лимит – суммарно с Обзорной площадкой и Огненным столпом
Обзорная площадка	750	100	1 в зоне		Обзор в радиусе 20 клеток		Лимит – суммарно с Обзорной башней и Огненным столпом
Обломки	500	1000	-		Древесина или золото и древесина или ничего	Исчезает после посещения	
Обсерватория	500	20	-		+2 к радиусу разведки до конца недели	1 раз в неделю для каждого героя	
Огненный столп	750	100	1 в зоне		Обзор в радиусе 20 клеток		Лимит – суммарно с Обзорной площадкой и Обзорной башней
Опытный цех	3500	80	-	кроме 	Сражение со Стальными големами за Гигантов в армию	1 награда за игру	Сокровищница с 0-3 препятствиями на поле боя

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Особняк	5000	50	-	кроме	Сражение с Вампирами-лордами за золото, ртуть, серу, кристаллы, самоцветы и артефакт	1 награда за игру	Сокровищница
Палатка ключника	5000... 20000	10	-	кроме	Даёт доступ через Пограничные ворота и Стражей границы такого же цвета		
Пещера кристаллов	3500	-	- 144 на карте	кроме	+1 кристалл в день владельцу. Сражение с охраной, если есть	Флаг захвата	Лимит – суммарно с Заброшенными шахтами, шахтами ресурсов и Маяками
Пирамида	5000	20	-		Сражение с големами за заклинание 5 уровня. -2 к удаче при посещении разграбленного	1 награда за игру	
Пиратская пещера	3500	100	-		Сражение с пиратами за Морских змеев в армию	1 награда за игру	Сокровищница
Повозка	500	50	32 на карте		Ресурсы или артефакт или ничего	1 награда за игру	
Погост	1500	100	-	кроме	Сражение с Зомби за золото и артефакт. -1 к боевому духу при посещении разграбленного	1 награда за игру	Сокровищница
Пограничные ворота	-	-	-	любой	Можно пройти, если игрок посетил Палатку ключника такого же цвета		Герой не встаёт на клетку входа, если палатка не посещена
Покинутый корабль	4000	20	-		Сражение с Водными элементалями за золото и артефакт. -1 к боевому духу при посещении разграбленного	1 награда за игру	Сокровищница
Потерпевший кораблекрушение	1500	50	-		Артефакт	Исчезает после посещения	
Потерянный груз	500	600	-		Руда или золото и руда или ничего	Исчезает после посещения	
Преобразователь скелетов	500	15	1 в зоне		Преобразование существ в нежить		
Проводник	200	40	1 в зоне		-50% к затратам очков хода по Пустошам до конца недели	1 раз в неделю для каждого героя	
Пруд драгоценных камней	3500	-	- 144 на карте	кроме	+1 самоцвет в день владельцу. Сражение с охраной, если есть	Флаг захвата	Лимит – суммарно с Заброшенными шахтами, шахтами ресурсов и Маяками
Пушечный двор	3000	25	1 в зоне	кроме	Покупка Пушки		Лимит – суммарно с Фабрикой военной техники

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Ресурсы (древесина и руда / сера, кристаллы, ртуть и самоцветы / золото / случайный)	1400 2000 750 1500	300 / 2000	-	кроме 	Ресурсы	Исчазает после посещения	Частота 2000 – для случайного ресурса
Рудник	1500	-	- 144 на карте	кроме 	+1 руда в день владельцу. Сражение с охраной, если есть	Флаг захвата	Лимит – суммарно с Заброшенными шахтами, шахтами ресурсов и Маяками
Руины	1000	100	-		Сражение с нежитью за золото и обзор в радиусе 12 клеток. -1 к боевому духу при посещении разграбленного	1 награда за игру. Обзор при каждом посещении	Сокровищница с особой расстановкой отрядов
Русалки	100	100	-		+1 к удаче	После каждой битвы	
Сад откровения	1500	100	32 на карте		+1 к знаниям	1 раз для каждого героя	
Свиток с заклинанием	500... 20000	30	1...6 в зоне	кроме 	Герой получает Свиток с заклинанием	Исчезает после посещения	
Святилище	100	50	1 в зоне	кроме 	Герой защищён от нападения	Пока находится на клетке входа	
Святилище бехолдеров	2500	100	-		Сражение с Бехолдерами за золото и артефакт	1 награда за игру	Сокровищница
Святыня магического жеста	2000	100	-	любой	Заклинание 2 уровня	1 раз для каждого героя	
Святыня магического слова	500	50 100	-	любой	Заклинание 1 уровня	1 раз для каждого героя	
Святыня магической мысли	3000	50 100	-	любой	Заклинание 3 уровня	1 раз для каждого героя	
Святыня магической тайны	7000	100	1 в зоне	любой	Заклинание 4 уровня	1 раз для каждого героя	
Сирены	100	20	32 на карте		Обмен существ на опыт	1 раз для каждого героя После каждой битвы	
Скважина	750	30	-		Золото	1 раз в неделю	
Склады ресурсов (древесина и руда / ртуть, сера, кристаллы и самоцветы / золото)	2250 2500 6000	30 25 15	1 в зоне	кроме 	Ресурсы	1 раз в неделю	
Склады циклопов	3000	100	-	кроме 	Сражение с Циклопами за ртуть, серу, кристаллы и самоцветы	1 награда за игру	Сокровищница

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Склеп	1000	100	-		Сражение с нежитью за золото и артефакт. -1 к боевому духу при посещении разграбленного	1 награда за игру	Сокровищница
Склянка маны	3000	50	-		+30...60 маны	Исчезает после посещения	
Событие	-	-	10000 на карте 200 на карте	любой	Невидимо. Может содержать текст, охрану и награду	Может исчезать после посещения	
Сокровищница гномов	2000	100	-	кроме 	Сражение с Гномами за золото и кристаллы	1 награда за игру	Сокровищница
Сопряжение стихий	~6000	20	-	кроме 	Сражение с Земляными элементалями за найм элементалей и +1 к приросту элементалей в городах владельца	Флаг захвата. 1 прирост в неделю	
Старатель	500	30	-		Золото или сера	1 раз в неделю	
Старьевщик	200	40	1 в зоне		Продажа артефактов		
Страж границы	-	-	-	любой	Можно посетить, если игрок посетил Палатку ключника такого же цвета	Исчезает после посещения	Герой не встаёт на клетку входа
Страж прохода	-	-	-	любой	Даёт задание при первом посещении. Можно посетить повторно, если задание выполнено	Исчезает после посещения	Герой не встаёт на клетку входа
Сундук сокровищ	1500	1000	-	кроме 	Выбор между золотом и опытом или артефакт	Исчазает после посещения	
Таверна	100	20	1 в зоне	любой	Найм героев, получение слухов и информации гильдии воров		Герой не встаёт на клетку входа
Тайник бесов	1500 5000	100	-	кроме 	Сражение с Бесами за золото и ртуть	1 награда за игру	Сокровищница
Торговый пост	3000 100	100	1 в зоне		Обмен ресурсов		
Труп	500	100	32 на карте		Артефакт или ничего	1 награда за игру	Герой не встаёт на клетку входа
Тюрьма	2500... 30000	30	10*К+48 на карте	любой	Освобождение заточённого героя	Исчезает после посещении	К – количество игроков на карте
Убежище воров	100	100	1 в зоне	кроме 	Просмотр всей информации гильдии воров		
Улей ядовитых змиев	9000	100	-	кроме 	Сражение с Ядовитыми змиями за Виверн в армию	1 награда за игру	Сокровищница
Университет	2500	20	32 на карте	кроме 	Покупка вторичных навыков	1 ассортимент за игру	
Утопия драконов	10000	100	-	кроме 	Сражение с драконами за золото и артефакты	1 награда за игру	Сокровищница
Учёный	1500	100	-	кроме 	Заклинание или вторичный или первичный навык	Исчазает после посещения	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Фабрика военной техники	1500	50	1 в зоне	кроме 	Покупка боевых машин		Лимит – суммарно с Пушечным двором
Фабрика големов	~4500	20	-	кроме 	Сражение с големами за найм големов и +1 к приросту големов в городах владельца	Флаг захвата. 1 прирост в неделю	
Фонтан молодости	100	50	1 в зоне		+1 к боевому духу и +400 очков хода	После каждой битвы	
Фонтан удачи	100	100	1 в зоне		-1...+3 к удаче	После каждой битвы	
Форт на холме (деревянный)	7000	20	1 в зоне	кроме 	Улучшение существ за золото		
Форт на холме (каменный)	7000	20	1 в зоне		Улучшение существ за золото		
Хижина ведьмы	1500	80	32 на карте 3 в зоне	кроме 	Вторичный навык	1 раз для каждого героя	
Хижина мага	100	25	1 в зоне	кроме 	Обзор в радиусе 10 клеток вокруг всех Глаз мага на карте		
Хижина провидца	2000... 12000	3 / 10	-  48 на карте	любой	Дают задание при первом посещении. Можно получить награду, если задание выполнено	1 награда за игру	
Храм	100	100	1 в зоне	кроме 	+1 или +2 к боевому духу	После каждой битвы	
Храм лояльности	100	20	1 в зоне	кроме 	Нейтрализует отрицательный боевой дух из-за состава армии	После каждой битвы	
Храм моря	10000	100	-		Сражение с гидрами и морскими змеями за золото и артефакты	1 награда за игру	Сокровищница
Чёрная башня	1500	100	-	кроме 	Сражение с драконом за золото и артефакт	1 награда за игру	Сокровищница со стандартным полем боя
Чёрный рынок	8000	20	-  32 на карте	кроме 	Покупка артефактов	1 ассортимент за игру	
Школа войны	1000	50	32 на карте	кроме 	+1 к атаке или защите за золото	1 раз для каждого героя	
Школа магии	1000	50	32 на карте	любой	+1 к силе магии или знаниям за золото	1 раз для каждого героя	
Ящик Пандоры	5000... 30000	2...20	10000 на карте  200 на карте	любой	Может содержать текст, охрану и награду	Исчезает после посещения	

Благодарности за помощь в написании раздела: **Typucm**, heroes.ag.ru, **ThatOne**, heroes.ag.ru, **MaximusX**, heroes.ag.ru, **Vladimir Kazemir**, vk.com, **Sav**, vk.com, **DmitriyAS**, heroesportal.net, **Arseniy Shestakov**, vk.com, **Roman Romanov**, vk.com, **SAG19330184**, forum.df2.ru, **Aeternus**, forum.df2.ru, **Максим Бойко**, vk.com, **Денис Гончарук**, vk.com, **Андрей Жигалко**, vk.com, **Серёжа Малышев**, vk.com, **Чёрный ветер**, vk.com.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

5.2 Механика посещения объектов

На карте приключений существует множество объектов. Чтобы запомнить свойства каждого из них необходимо провести не один час в игре. Но помимо самих свойств, некоторые объекты имеют особенности механики их посещения.

1. Объект исчезает после посещения

Некоторые объекты являются единоразовыми (подбираемыми), и исчезают после первого посещения любым героем. Их перечень приведён ниже. Остальные же объекты являются статичными, находятся на карте на протяжении всей игры и могут посещаться сколько угодно раз любыми героями.

Объект	Свойства
Потерпевший кораблекрушение	Герой получает случайный артефакт случайного класса
Морской сундук	Герой получает золото, артефакт или ничего
Сундук сокровищ	Герой может выбрать золото или опыт, либо получает артефакт
Учёный	Герой получает заклинание, вторичный или первичный навык
Древняя лампа	Герой может нанять до 6 Верховных джиннов. Исчезает после найма всех
Костёр	Герой получает золото и случайные ресурсы
Обломки	Герой получает древесину, золото или ничего
Морская бочка	Герой получает случайные ресурсы
Потерянный груз	Герой получает руду, золото или ничего
Отдельно лежащие ресурсы	Герой получает ресурсы соответствующего типа
Склянка маны	Герой получает ману
Страж границы	Исчезает, если посещена Палатка ключника соответствующего цвета
Страж прохода	Исчезает, если выполнено задание
Тюрьма, Лагерь героя	Исчезает, освобождая героя для игрока
Бутылка с письмом	Игрок может прочитать послание
Ящик Пандоры	Герой получает случайный бонус
Могила	Исчезает после раскопок. На месте Могилы появляется яма

2. Герой не встаёт на клетку входа в объект

При посещении большинства объектов, чтобы их посетить, герой должен встать на клетку входа, но существуют исключения, когда герой остаётся на месте. При этом очки хода за посещение всё равно тратятся.

К таким объектам относятся **все единоразовые** (подбираемые) объекты, контакт с другим **героем**, объекты, размещаемые **на воде** (кроме Монолитов, Водоворотов и Гарнизонов), а также объекты, приведённые далее.

При посещении Покинутого корабля герой встаёт на клетку входа

Объект	Свойства
Труп	Герой получает артефакт или ничего
Пограничные ворота (если Палатка ключника не посещена), **Страж границы** и **Страж прохода**, **Врата задания** (если герой не может или не соглашается выполнить задание) и **Страж прохода**	Клетка входа в Пограничные ворота или Врата задания становится свободно проходимой после посещения Палатки ключника или выполнения задания. Страж границы или Страж прохода – исчезают
Таверна	Игрок может нанять героя, прочитать слухи и посмотреть информацию Гильдии воров
Городские врата	Герой может переместиться в любой дружественный город
Нейтральный город (с охраной)	Сражение с охраной. В случае победы город переходит под контроль игрока, а клетка входа становится проходимой для владельца
Древний алтарь	Сражение с охраной за Рог бездны. Объект меняет внешний вид в случае захвата
Наземные объекты, помещённые на воду в Редакторе карт (кроме Святилища, Гарнизонов, Пограничных ворот, если Палатка ключника не посещена, и Врат задания, если герой не может или не соглашается выполнить задание)	Свойства объектов не меняются. Сражение в объектах, помещённых на воду, проходит на поле боя Корабля (палуба). Нельзя ставить Врата подземного мира, Городские врата, города, Грааль, Могилу и наземные порталы на воду. Герой из Тюрьмы или Лагеря героя появляется сразу на Корабле

Водные объекты, помещённые на сушу в Редакторе карт (кроме Школы магии, магических Святынь, Фонтана молодости, Святилища бехолдеров, Храма моря, Обзорной башни, гарнизонов, Пограничных ворот, если Палатка ключника не посещена)	Свойства объектов не меняются. Сражение в объектах, помещённых на сушу проходит на поле боя Корабля (палуба), кроме сражений в Ящике Пандоры и в Гарнизоне. Нельзя ставить Корабли, водные порталы и Водоворот на сушу

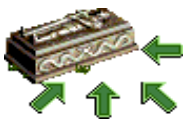
3. Независимые точки входа

Большинство объектов имеют только одну клетку входа, при посещении которой активируются свойства объекта. Однако некоторые объекты имеют вплоть до 6 клеток входа, независимых друг от друга, т.е. действующие как самостоятельный объект.

Объект	Свойства
Оазис	**2 точки входа**. Герой получает бонус к боевому духу и очкам хода
Водоём	**4 точки входа**. Герой получает бонус к боевому духу и очкам хода
Магический ручей	**2 точки входа**. Мана героя удваивается
Алтарь маны	**2 точки входа**. Герой может обменять существ на ману
Водоворот	**6 точек входа**. Герой перемещается к другому Водовороту

4. Стороны подхода

Посещать объекты можно с разных сторон, включая диагональные направления. Далее представлена таблица основных типов подхода к объектам.

С любой стороны	Кроме верха	Слева и снизу	Только снизу	Справа и снизу
				
Все единоразовые и некоторые объекты на 1 клетку	*Объекты на 1 клетку*	*Объекты на 2 и более клеток, с входом слева*	*Объекты на 3 и более клеток, с входом в середине*	*Объекты на 2 и более клеток, с входом справа*
Подбираемые объекты Труп Буй Водоворот Корабль (посадка) Страж границы (без ключа) Страж прохода (без выполнения) Контакт с другим героем Могила	Улей яд.змиев Застава налётчиков Алая башня Чёрная башня Повозка (1 клетка) Звёздная ось Сад откровения Школа магии (суша) Хижина ведьмы Святыни магии Ветряная мельница Камень знаний Беседка Древо знаний Фонтан удачи Идол удачи Фонтан молодости (на воде) Водоём Оазис Маяк Водопой Колодец магии Магический ручей Алтарь маны Монолит (1 клетка) Обзорная площадка Огненный столп Хижина мага Глаз мага	Покинутый корабль Кладовые медуз Нага-банк Склады циклопов Лачуга отшельника Грибн.кольцо фей Лебединый пруд Храм Фабрика военной техники Монолит (2 клетки) Картограф Таверна Вуаль тьмы Заимка	Склеп Сокровищница гномов Особняк Храм моря Погост Пиратская пещера Вертеп Руины Библиотека просвещения Лагерь наёмников Арена Колизей магов Университет Академия мореплавания Шахты ресурсов Заброшенная шахта Мистический сад Старатель Гильдия наёмников Сирены Русалки Врата подземного мира Монолит (на воде) Верфь Верфь дирижаблей Городские врата Хижина провидца (на воде) Тюрьма (на воде)	Утопия драконов Консерв.грифонов Тайник бесов Святилище бехолд. Опытный цех Башня из слон.кост. Повозка (2 клетки) Гробница воина Чёрный рынок Старьевщик Башня Марлетто Школа войны Школа магии (вода) Пирамида Лагерь беженцев Форт на холме Конюшни Преобр.скелетов Водяное колесо Скважина Навес Склады ресурсов Торговый пост Лаб.чернокнижника Жертвенный алтарь Знамя велик.битвы Минеральный ист. Фонтан молодости (на суше) Проводник Храм лояльности Пушечный двор Обзорная башня Убежище воров

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	Хижина провидца (на суше) Знак Обелиск Тюрьма (1 клетка) Лагерь героя		Город Обсерватория	Святилище Палатка ключника Тюрьма (2 клетки) Древний алтарь
Жилища существ				
-	Хижина гноллов (альтернативная)	Башня арбалетч. Коттедж гномов Усадьба Чертоги пороков Огненное озеро Пристанище душ Поместье Склеп драконов Камень бехолдеров Лабиринт Пещера драконов Гнездо виверн Пруд гидр Хижины матросов Фрегат Форт никсов (мал.) Водов.змеев (мал.) Хиж.полурослико в Мануфактура Стылый острог Зал смелых Стойла мамонтов Проклятая гробница Винодельня Трактир	Опушка един.(бол.) Алтарь возд. (бол.) Алтарь воды (бол.) Алтарь огня (бол.) Алтарь земли (бол.) Сопряжение стихий Форт никсов (бол.) Водов.змеев (бол.)	Все остальные

Кроме вышеперечисленного имеются 6 объектов, не попадающих в данные категории:

Кораблекрушение. Имеется 2 типа  Можно посещать с любой стороны, кроме справа  Можно посещать с любой стороны, кроме слева	Горизонтальные гарнизоны  Можно посещать только сверху и снизу, включая диагонали. Клетка входа является свободно проходимой при построении маршрутов	Вертикальные гарнизоны  Можно посещать только слева и справа, включая диагонали. Клетка входа является свободно проходимой при построении маршрутов	Пограничные ворота и Врата задания  Можно посещать только сверху и снизу, включая диагонали. Клетка входа является свободно проходимой при построении маршрутов	Труп (2 клетки)  Можно посещать с любой стороны, кроме слева

5. Частота посещения

Различные игровые объекты можно посещать в течение игры, недели или дня определённое количество раз. Все их можно разделить на несколько категорий:

1 раз за игру одним героем	Сокровищницы, Подбираемые объекты, Объекты, в которых можно получить артефакт, Пирамида, Могила, Навес, Заимка и Картографы
1 раз за игру каждым героем	Объекты, в которых можно получить навыки (кроме Университета и Академии мореплавания), Святыни, Камень опыта, Беседка, Древо знаний и Сирены
1 раз в неделю одним героем	Мистический сад, Старатель, Водяное колесо, Ветряная мельница, Скважина, Склады ресурсов и Магический источник (имеет 2 независимые точки входа)
1 раз в неделю каждым героем	Конюшни, Обсерватория и Проводник
1 раз в день каждым героем	Колодец магии

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Захватываемые объекты	Их нужно посетить (захватить) только 1 раз, но, если объект будет перезахвачен противником, бонус будет потерян и нужно захватывать снова. К таким объектам относятся Жилища существ, Шахты ресурсов, Заброшенная шахта, Маяк и Города
Можно посещать повторно после каждой битвы	Грибное кольцо фей, Русалки, Фонтан удачи, Лебединый пруд, Знамя великой битвы, Минеральный источник, Фонтан молодости, Храм, Водоём, Оазис, Буй и Храм лояльности
	Сирены

Остальные объекты можно посещать неограниченное количество раз любыми героями.

6. Подтверждение посещения

Многие объекты, дающие те или иные бонусы, автоматически посещаются при перемещении героя на клетку их входа. Однако некоторые объекты открывают окно подтверждения, где можно согласиться или отказаться от посещения:

Окно подтверждения	Сокровищницы (даже разграбленные), Чёрная башня, Древний алтарь, Гробница воина, Учёный (вторичный навык), Школа войны, Школа магии, Арена, Колизей магов, Хижина ведьмы, Пирамида, Жилища существ, Шахты ресурсов (с охраной), Заброшенная шахта, Беседка, Древо знаний (платное), Сирены, Водопой, Городские врата, Картограф, Гарнизон (с охраной), Страж границы (если можно убрать), Страж прохода (если можно убрать), Фабрика военной техники, Лагерь беженцев, Заимка (получение существ), Ящик Пандоры
Окно торговли / обмена	Чёрный рынок, Старьевщик, Университет, Академия мореплавания, Форт на холме, Древняя лампа, Преобразователь скелетов, Торговый пост, Гильдия наёмников, Лаборатория чернокнижника, Жертвенный алтарь, Алтарь маны, Пушечный двор, Верфь и Верфь дирижаблей (возможно и дистанционное посещение захваченной верфи), Таверна

Остальные объекты посещаются без подтверждения и возможности отмены. Иногда на авторских картах посещение объекта без подтверждения может оказаться критичным или не нужным, если клетка его входа является единственным проходом дальше. Например, нельзя отказаться от посещения бесплатного Древа знаний, если Вы не хотите сейчас повышать уровень герою.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

5.3 Нейтральные существа на карте и в битве

Сражения с нейтральными существами на карте приключений – одна из наиболее важных и интересных составляющих игры. На случайных картах такие отряды появляются в виде охраны важных объектов, ресурсов, артефактов или же в качестве стражников прохода в другую зону. При этом количество существ в отрядах фиксировано, зависит от уровня существ и их улучшения. Однако имеются и исключения.

Отряд нейтралов на карте может содержать сообщение от автора карты или награду, которую герой получит после победы над ними (даже если присоединятся к нему, но если сбегут – не получит).

Максимум нейтралов на карте, содержащих сообщение или награду – 256

Далее приведена таблица стартового количества существ на карте.

Ур.		Кол-во	Существа	
1	неул.	20…50	Все	
	улучш.	20…30	Все	
2	неул.	16…30	Все, кроме Воздушных элементалей	
	улучш.	16…25	Все, кроме Элементалей шторма	
3	неул.	12…25	Все	
	улучш.	12…20	Все	
4	неул.	10…20	Все, кроме Снайперов и Стальных големов	И кроме Элементалей огня
	улучш.	10…16	Все + Снайперы	Кроме Энергетических элементалей и Снайперов
5	неул.	8…16	Все, кроме Земляных элементалей, Золотых големов и Троллей	
	улучш.	8…12	Все, кроме Элементалей магмы	
6	неул.	5…12	Все, кроме Алмазных големов	И кроме Психических элементалей
	улучш.	5…10	Все	Кроме Магических элементалей
7	неул.	4…10	Все	
	улучш.	3…8	Все, кроме нейтральных драконов	И кроме Фениксов
Исключения:		16…30	Земляные элементали	
		16…25	Элементали магмы	
		16…25	-	Элементали огня
		12…25	-	Энергетические элементали
		10…16	Золотые големы и Стальные големы	
		8…16	-	Психические элементали
		8…12	Воздушные элементали, Алмазные големы и Тролли	И Магические элементали
		6…12	Элементали шторма	
		5…12	-	Снайперы
		4…10	-	Фениксы
		1…3	Сказочные, Ржавые, Кристальные и Лазурные драконы	

Количество существ в нейтральных отрядах на карте увеличивается на 10% в начале каждой недели, включая Неделю чумы. Округление вниз.

В версии **RoE** 1.2 прирост нейтралов составляет 20%

При малом количестве +10% может не дать ничего, но этот процент учтётся при расчёте количества на следующую неделю. Примерное количество существ в нейтральном отряде на карте можно рассчитать по формуле:

$$\textbf{Кол-во} = \textbf{Нач} * 1{,}1^{(i-1)}$$

где **Нач** – начальное количество существ на карте из таблицы; **i** – порядковый номер недели, начиная с первой.

Однако, если начальное количество существ на карте равно 1, то 2 их станет только на 11 неделе. Эта неделя для такого отряда будет считаться первой в дальнейших расчётах, и прирост будет происходить согласно формуле выше.

Визуально бывает сложно различить опасность нападения на нейтральный отряд существ на карте, особенно плохо разбираясь во всех существах в игре. Однако имеется одна общая особенность - все неулучшенные существа повёрнуты и смотрят вправо, а улучшенные - влево.

Исключения: Элементали воды и Элементали земли - повёрнуты влево (баг)

Все нейтральные существа повёрнуты и смотрят вправо.
Исключение: Алмазные големы - повёрнуты влево.

По умолчанию численность существ в отряде нейтралов на карте приключений по **ПКМ** отображается в виде текстовых обозначений и/или цифровых диапазонов, в зависимости от версии игры:

Количество существ			только в **Complete**
1…4	few	Пара	**до 5**
5…9	several	Мало	**до 10**
10…19	pack	Группа	**до 20**
20…49	lots	Толпа	**до 50**
50…99	horde	Орда	**до 100**
100…249	throng	Сотня	**до 250**
250…499	swarm	Туча	**до 500**
500…999	zounds…	Тьма…	**до 1000**
1000 и более	legion	Легион	**Легион**

В зависимости от перевода могут быть другие текстовые обозначения. Подробнее см.в разделе «Английская терминология и переводы».

Примерные обозначения численности существ видны игроку и в других случаях:

	SoD	**Complete**	**HotA**
По **ПКМ** на вражеском герое на карте приключений, вражеском или нейтральном городе или Гарнизоне (при наличии не менее 2 Таверн)	группа Орков	до 20 Орков	10-19 Орков
По **ПКМ** на вражеской Шахте с охраной, Заброшенной шахте или разведанной Сокровищнице*, а также в логе	группа Орков	до 20 Орков	Группа (10-19) Орков
При посещении охраняемого Жилища в предложении сразиться	группа Орков	до 20 Орков	Группа (10-19) Орков
При посещении не разграбленной Сокровищницы* в предложении сразиться	не пишется	не пишется	Группа (10-19) Орков

* Наличие улучшенного отряда в охране показывается в сообщении при посещении и по **ПКМ**, но не показывается в логе карты на уже разведанной Сокровищнице – там показывается общая численность существ в охране и соответствующее ей обозначение.

В логе карты на уже разведанных Утопии драконов, Склепа, Руин, Храма моря и Пиратской пещеры, где охрана состоит из разных типов существ, показывается общая численность существ в охране и соответствующее ей обозначение.

Численность охраны не отображается вообще при посещении, в логе и по ПКМ на Склепе, Покинутом корабле и Кораблекрушении.

В Чёрной башне в подсказке всегда пишется 1-4 дракона, несмотря на то, что дракон там всегда 1.
В Древнем алтаре не показывается численность охраны.

При помощи Видений или Воров в армии, игрок может видеть точное количество существ.

Приоритет нападения

Каждый отряд нейтральных существ на карте имеет некую «область контроля» – квадрат 3*3 клетки с центром в клетке, где отряд находится. Если герой шагает на одну из подконтрольных клеток, то инициируется контакт с существами – сражение, бегство или присоединение.

Телепортация при помощи Двери измерений на подконтрольную клетку активирует контакт, и курсор при телепортации показывает, что он будет (см.справа).

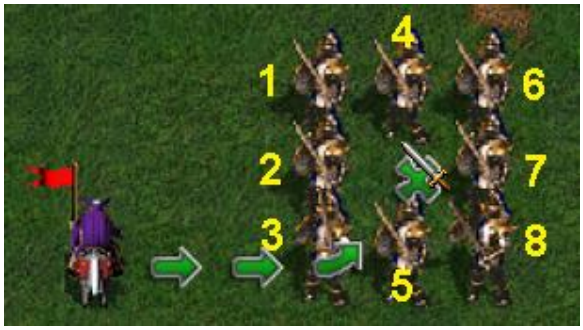


Телепортация при помощи Двери измерений на подконтрольную клетку не активирует контакт (баг)



Нет разницы как направлять героя при атаке нейтральных существ (см.слева). В любом случае контакт произойдёт на ближней к герою клетке карты и потратится соответствующее количество очков хода. Если бой окончился в пользу героя, то он останется на той же клетке, а отряд нейтралов исчезнет.

Иногда случается, что области контроля нескольких существ накладываются, если они стоят близко друг к другу. В этом случае при шаге на такую клетку сражение произойдёт только с одним из отрядов, имеющих наибольший приоритет по схеме, где 1 – наивысший приоритет:



То есть приоритет имеет:

- Отряд, располагающийся левее других;
- При одинаковом расположении по горизонтали – отряд, располагающийся выше других.

После победы над первым отрядом, герой останется на месте и бой со вторым отрядом будет, если он сделает ещё один шаг на клетку, попадающую в область контроля второго отряда.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

При помощи Двери измерений теоретически можно попасть на клетку карты, которая будет находиться в области контроля сразу восьми отрядов существ.

Знание правил приоритетов полезно во многих ситуациях, особенно если один из отрядов имеет шанс присоединиться к герою, а другой может нанести недопустимые потери.



Подобные приёмы иногда используются в авторских картах-головоломках.

В примере слева построен односторонний и одноразовый путь для героя от чёрного Монолита выхода до Книги магии огня, при условии, что он не способен победить отряд Лазурных драконов. Как это работает: герой выходит из Монолита выхода и открывает голубого Стража границы. Далее, перемещаясь на клетку, где стоял Страж, он инициирует сражение с Крестьянами, т.к. их позиция (6) приоритетнее позиции Лазурных драконов (7) по схеме выше. После победы над Крестьянами герой может переместиться к Ящику Пандоры и Книге магии огня, откуда не сможет вернуться назад, т.к. будет инициировано сражение с Лазурными драконами. Также невозможно будет пройти этим же путём второй раз, т.к. отряда Крестьян уже нет.

Также следует отметить, что сражение с нейтральным отрядом происходит на ландшафте той клетки карты, на которой находится атакуемый.

Посадка на корабль, находящийся в области контроля нейтралов на карте, не инициирует сражение с ними. Однако при высадке с корабля в область контроля, герой вступит в бой.

ИИ не знает о том, что при посадке в корабль в области контроля, бой с нейтралами не будет инициирована, а следовательно он опасается это делать (баг)

Разделение на несколько отрядов в битве

При нападении на отряд нейтралов на карте действие переносится на поле боя, в котором с левой стороны будут располагаться отряды героя, а справа – отряды атакованных существ. При этом нейтралы могут быть разделены на 1…7 отрядов в равных количествах. Если количество существ не кратно количеству отрядов, то остаток от деления по 1 распределится на отряды, которые находятся выше.

Распределение нейтральных существ по отрядам в бою подчиняется своим строгим законам и зависит от значения **k**, равному отношению силы армии атакующего героя **A** и силы армии нейтралов **H**. Сила армии считается по сумме AI_Value всех существ, входящих в неё. Итоговое количество отрядов определяется по таблице:

Значение k	< 0,5	0,5…0,66	0,67…0,99	1…1,49	1,5…1,99	≥ 2
Кол-во отрядов	**7**	**6**	**5**	**4**	**3**	**2**

С вероятностью 40% к количеству отрядов добавится или отнимется 1 (по 20%).

Количество отрядов не может быть больше 7. Т.е. когда армия героя в 2 раза сильнее нейтралов, они встанут в 1 отряд с вероятностью 20%.

Этим же правилам подчиняются любые охраны объектов, в которых сражение происходит на стандартном поле боя, и охрана состоит из существ одного типа. При сражении в Пирамиде, Алмазные големы всегда делятся на 2 отряда, а Золотые големы – на количество, определяемое по таблице с вычетом 2.

Это интересно! Иногда полезно манипулировать силой своей армии, чтобы добиться разделения нейтралов на выгодное вам количество отрядов. Например, если ваш герой нападает на Гигантов, а они делятся на 3 отряда, среди которых 1 отряд Титанов. Эти Титаны имеют стрельбу, и способны нанести вашему герою колоссальные потери. В этом случае можно попробовать заранее уменьшить свою собственную армию, передав её часть другому герою или уволив, тогда, возможно, Гиганты разделятся на 5 отрядов, среди которых также будут Титаны, но уже в меньшем количестве, достаточном, чтобы вы могли справиться с ними. Подобные бои часто используются на авторских картах и требуют достаточных знаний механики игры.

Улучшенный отряд среди нейтралов

Если нейтральные существа не являются улучшенными (но имеют улучшение), то при нападении на них, один из отрядов (если по таблице выше их получилось более 1) окажется улучшенным с вероятностью 50%.

Внимание! Если герой проигрывает или сбегает при сражении с нейтральными существами, среди которых имеется улучшенный отряд, то этот отряд исчезает после боя и общее количество существ уменьшается (баг).

Пример 1: Нападаем на отряд из 100 Грифонов. В начале боя, Грифоны были разделены на 3 отряда, и один из них стал состоять из Королевских грифонов в количестве 33 существ. Сражаемся до последнего и убиваем по 20 существ в каждом отряде, а затем сбегаем. По окончании боя выживают: 14 Грифонов, 13 Грифонов и 13 Королевских грифонов. Однако при последующем нападении другим героем мы видим, что Грифонов осталось 27, т.е. отряд Королевских грифонов пропал.

Пример 2: Нападаем на отряд из 100 Грифонов. В начале боя, Грифоны были разделены на 3 отряда, и один из них стал состоять из Королевских грифонов в количестве 33 существ. Ослепляем Королевских грифонов и убиваем всех оставшихся Грифонов (67), а затем сбегаем. Отряд нейтралов полностью исчезает с карты, будто был побеждён.

Также стоит отметить, что эта механика (Multidefeat) не действует в битвах в Сокровищницах, и, как правило, является запрещённой при проведении турниров.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Шанс 50% на появление улучшенного отряда является условным, и появление напрямую зависит от расположения отряда нейтралов на карте – его координат x, y и z. Хотя особой практической пользы от этого знания немного, так как довольно сложно в игре высчитать координату клетки, но это может быть полезно при картостроительстве.

Появление улучшенного отряда зависит от соблюдения следующего условия:

$$([\ a*x + b*y + c*z + d\ ] \bmod 32768\ ) \bmod 100 < 50$$

где **x**, **y**, **z** – координаты отряда (z=1 для подземного уровня карты. Иначе z=0); **mod 32768** и **mod 100** – остаток от деления на 32768 и 100 соответственно; **a**, **b**, **c**, **d** – постоянные коэффициенты. Значение в квадратных скобках **[ ]** округляется вниз.

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

Если условие выполняется, то улучшенный отряд появляется (при соблюдении прочих условий, приведённых выше).

Далее представлен пример куска карты 24*24 клеток, где знаками «**+**» обозначены клетки появления улучшенного отряда.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
0	+	+	+								+					+	+	+	+	+	+	+	+	+
1												+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	
2									+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+					
3					+	+	+	+		+	+	+	+	+	+	+				+				
4	+	+	+			+	+	+	+	+	+	+			+	+	+							
5		+	+	+	+	+	+	+			+	+	+								+			
6	+	+	+	+	+	+	+	+	+													+	+	+
7	+	+	+	+	+	+												+	+	+	+	+	+	+
8	+	+					+								+	+	+		+	+	+	+	+	+
9			+								+	+	+		+	+	+	+	+	+	+	+		
10							+	+				+	+	+	+	+	+	+		+	+	+		
11								+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+					
12					+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+									
13	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+												+
14		+	+	+	+	+	+	+				+								+	+	+		
15	+	+	+	+			+	+	+								+				+	+	+	+
16	+	+	+	+	+													+	+	+	+	+	+	+
17	+	+												+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
18										+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+			
19							+	+	+		+	+	+	+	+	+	+				+	+		
20			+	+				+	+	+	+	+	+	+		+	+	+						
21				+	+	+	+	+	+	+		+	+	+	+									
22	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+													+
23	и т.д.																							

В Редакторе карт можно настраивать наличие или отсутствие улучшенного отряда, а также количество отрядов при разделении.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Zlatovlas**, heroesportal.net, **AlexSpl**, heroescommunity.com, **Zoom**, heroesworld.ru, **Rainalcar**, heroescommunity.com.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

5.4 Ландшафты и типы земли

На карте приключений территория суши может быть представлена одним из нескольких типов земли. Тип земли определяет ландшафт в битве и даёт бонусы родным для него существам, а также влияет на логистику перемещения героя по карте.

Существа каждого города имеют свой родной тип земли:

Город	Родная земля
Замок	Трава
Оплот	Трава
Башня	Снег
Инферно	Лава
Некрополис	Грязь
Темница	Подземный
Цитадель	Камни
Крепость	Болото
Сопряжение	Высокогорье
	Трава
Причал	Болото
Фабрика	Пустоши
Кронверк	Снег

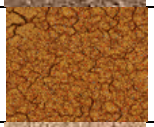
В битве существа на родной земле получают **+1** к атаке, защите и скорости.

Если в армии есть хотя бы 1 отряд (даже уже убитый), для которого земля является родной, то игрок видит расположение вражеских Зыбучих песков, а его противник не может колдовать Минное поле. Зыбучие пески Дюн невидимы для всех, даже если у героев есть существа на родной земле.

На карте приключений типы земли различаются графически, но есть некоторые нюансы:

- Песок является абсолютно нейтральным типом земли и не имеет родных для него существ.
- Нейтральные существа (не принадлежащие городам) не имеют родного для них типа земли.
- Если битва происходит на клетке карты, граничащей с водой (включая диагонали), то независимо от типа земли, битва будет на Песке и бонусов родной земли не будет ни у одной из сторон.
- Если битва происходит на клетке входа или с охраной Пещеры кристаллов, Заброшенной или Золотой шахты, то независимо от типа земли, битва будет на Подземном ландшафте.
- Если битва происходит на подземном уровне карты приключений, то независимо от типа земли, битва будет на Подземном ландшафте (кроме битв на корабле).
- При осаде города, независимо от типа земли, битва будет на родной для этого города земле.
- Если в Причале установлен Грааль (Путеводная звезда), то любой тип земли становится родным для существ Причала.

Также некоторые типы земли влияют на затраты очков хода при движении героев по ним (штрафы):

Типы земли со штрафом		Затраты очков хода	Типы земли без штрафов	
	**Камни**	+25%		**Грязь**
	**Пустоши**	+25%		**Трава**
	**Песок**	+50%		**Лава**
	**Снег**	+50%		**Подземный**
	**Болото**	+75%		**Высокогорье**

Если армия героя состоит из существ, для которых тип земли является родным, то герой не получает штраф при движении по этой земле. Подробнее см.в следующем разделе.

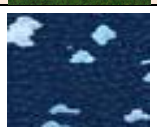
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

НАКЛАДНЫЕ ЛАНДШАФТЫ

Помимо основных типов земли, существуют особый тип объектов – накладные ландшафты, обладающие особыми свойствами. Они располагаются на карте поверх основной земли, скрывая её, влияют на ландшафт поля боя, но не влияют на бонусы родной земли (кроме Проклятой земли) и на логистику перемещения героя по карте (кроме Попутных ветров).

Накладной ландшафт		Особые свойства
	**Проклятая земля**	Нейтрализует удачу и боевой дух (положительные и отрицательные) всех существ на поле боя, включая способности Полурослико в, Полурослико в-гренадёров, Минотавров и Минотавров-королей. Нейтрализует бонусы родной земли. Запрещает использование заклинаний выше 1 уровня, включая походные, и большинство магических способностей существ. Герои ИИ могут использовать походные заклинания выше 1 уровня (баг) Не работают следующие способности существ: способности, имеющие аналог среди заклинаний (даже если они 1 уровня, как Жажда крови у Огров-магов); Болезнь; Окаменение; Паралич; Старость; Поднятие демонов. Сказочные драконы могут колдовать только Волшебную стрелу по клавише или **G** (F). Обычное наведение курсора предлагает атаку цели. Если Сказочным драконом выбрано площадное заклинание, то его всё равно можно использовать по кнопке в окне существа или **G** (F), но оно не будет наносить урон (баг)
	**Магические равнины**	Все заклинания героев, включая походные, и магические способности существ используются на уровне Эксперт, кроме Снятия заклинаний змиями. **Это интересно!** Вражеские Мумии, Ядовитые змии, Жрицы моря или Заклинательницы под нашим Берсерком на Магических равнинах накладывают массовое Проклятие/Слабость на все наши войска. А под нашим Гипнозом – на все вражеские войска. Отвечая на атаку вражеских существ под нашим Берсерком, вражеские Мумии/Ядовитые змии накладывают массовое Проклятие/Слабость на все вражеские войска. А под нашим Гипнозом – на все наши войска. Вражеские Чародеи под нашим Берсерком всё равно накладывают массовые благословления на все вражеские войска, включая себя, а проклятия – на все наши войска. Но под нашим Гипнозом – благословления – на все наши войска (без анимации колдовства (баг)), а проклятия – на все вражеские войска, кроме себя. В обычном бою, когда Мумия, Чёрный рыцарь или Рыцарь ужаса накладывают на цель Проклятие, то в логе битвы пишется «**существо** ничего не может сделать толком». Где вместо «существо» вставляется название существа-цели. На Магических равнинах Проклятие накладывается массово и поэтому возникает текстовая ошибка в логе: "**(null)** ничего не может сделать толком"
Магические способности существ, колдуемые на уровне Эксперт: Ослепление единорогов, заклинания Верховных джиннов (возможность колдовства Палача всё равно проверяется по условиям Базового эффекта), Проклятие (массово) от Чёрных рыцарей, Рыцарей ужаса и Мумий, Слабость (массово) от Ядовитых змиев, Жриц моря и Заклинательниц, Жажда крови (массово) от Огров-магов, Защиты от стихий (массово) от элементалей, Разрушающий луч от Заклинательниц, Воздушный щит (массово) от Шаманов и Великих шаманов, Удача (массово) от Лепреконов, Радость (массово) от Сатиров, ударные заклинания Сказочных драконов. Заклинания Чародеев остаются без изменений, т.к. они Экспертные по умолчанию. Снятие заклинаний от змиев не становится Экспертным и массовым, а действует только на цель атаки		
	**Огненные равнины** Огненные поля	Все заклинания Магии огня, включая походные, используются на уровне Эксперт. Магические способности существ также действуют на уровне Эксперт (см.Магические равнины)
	**Прозрачные пруды** Чистые пруды	Все заклинания Магии воды, включая походные, используются на уровне Эксперт. Магические способности существ также действуют на уровне Эксперт (см.Магические равнины)

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**Волшебные облака** Магические облака	Все заклинания Магии воздуха, включая походные, используются на уровне Эксперт. Магические способности существ также действуют на уровне Эксперт (см.Магические равнины). Находясь на Магических равнинах или Волшебных облаках доступное количество телепортаций при помощи Двери измерений героя равно 4. Например, герой без Магии воздуха, который телепортировался с обычной земли на магический ландшафт, сможет применить Дверь измерений ещё раз, а оставаясь на этом ландшафте – ещё 3 раза.
	**Скалистые земли** Скальная земля	Все заклинания Магии земли, включая походные, используются на уровне Эксперт. Магические способности существ также действуют на уровне Эксперт (см.Магические равнины)
Все магические ландшафты – Огненные поля, Чистые пруды, Магические облака и Скальная земля, не влияют на магические способности существ. **Внимание!** Находясь на магическом ландшафте (Магические равнины, Огненные поля, Чистые пруды, Магические облака или Скальная земля), герой также использует заклинания по сниженной стоимости, как при наличии навыка Магии стихии, но только боевые заклинания. Для походных заклинаний в Книге магии указывается сниженная стоимость, но на самом деле тратится полное количество маны (баг). Фактическая проблема заключается в том, что стоимость заклинания отнимается после перемещения героя, поэтому магический ландшафт, который был во время произнесения заклинания не учитывается. Однако справедливо и обратное – телепортируясь, например, с обычной земли на магических ландшафт, Дверь измерений будет посчитана по сниженной стоимости маны		
	**Клеверное поле**	**+2** к удаче всех существ Цитадели, Крепости, Сопряжения, Причала, Фабрики и Кронверка Существа без героя не получают бонус, хотя иконка удачи у них изменяется графически (баг)
	**Зловещий туман** Дьявольский туман	**+1** к боевому духу всех существ Инферно и Темницы **-1** к боевому духу всех существ Замка, Оплота и Башни
	**Святая земля**	**+1** к боевому духу всех существ Замка, Оплота и Башни **-1** к боевому духу всех существ Инферно и Темницы
	**Растрескавшиеся льды**	**-5** к защите всех существ
	**Дюны**	На поле боя присутствуют 15…20 Зыбучих песков, невидимых для игрока. Пески действуют аналогично заклинанию и при попадании в него отряда, его ход прерывается, а песок становится видимым для всех. Т.е. в отличие от заклинания, если ваше существо попало в песок, то ИИ видит его и запоминает, и будет обходить при движении. Расположение песков случайно в каждом бою, но зависит от координаты клетки, т.е. пески будут располагаться одинаково в любой битве на одной и той же клетке карты. Пески не могут появиться на гексах, занятых препятствиями, а также в двух левых и двух правых вертикальных рядах гексов. В отличие от заклинания, пески Дюн не исчезают при использовании массового Снятия заклинаний, на их видимость не влияет родная земля, и от них не защищает Сфера запрещения или Накидка молчания. Во время тактической расстановки Зыбучие пески не действуют, но, если после расстановки какой-либо пеший отряд оказывается на песке, этот песок становится видимым
	**Поля славы**	**-2** к удаче всех существ
	**Попутные ветры** Попутный ветер	**-34%** к затратам очков хода при движении героя по воде. Итоговые затраты округляются вниз В подсказке Редактора карт сказано, что Попутный ветер увеличивает навык навигации на 50%, но это не так (баг)

Определить то, какая земля лежит под накладной довольно сложно. Это можно сделать по наличию/отсутствию бонусов родной земли, по мини-карте или по музыкальной теме.

Несколько накладных ландшафтов не работают совместно, и действует только тот, что сверху.

Накладным ландшафтом может быть укрыта, в том числе и вода, что не отменяет необходимости перемещаться по ней на корабле. Битва на воде, укрытой накладным ландшафтом (кроме Попутных ветров), проходит на поле боя этого ландшафта, а не корабля.

Дороги всегда прокладываются сверху накладного ландшафта (кроме Попутных ветров).


Накладным ландшафтом может быть укрыта дорога, которая не прекратит снижать затраты хода героя

Если битва происходит на клетке входа или с охраной Антимагического гарнизона, то независимо от накладного ландшафта, битва будет на земле, находящейся под ним и будут действовать её бонусы, а не бонусы накладного ландшафта.

При осаде города, независимо от накладного ландшафта, битва будет на родной для этого города земле, но бонусы накладного ландшафта будут действовать (кроме Дюн) совместно с бонусами земли.

Благодарности за помощь в написании раздела: **AlexSpl**, heroesworld.ru, **Wight**, heroesportal.net, **Roman Romanov**, vk.com, **SAG19330184**, forum.df2.ru, **Zoog**, heroesworld.ru.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

5.5 Логистика и перемещение по карте

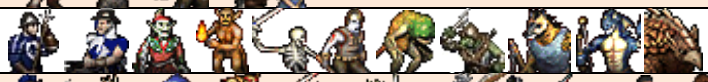
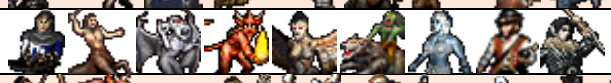
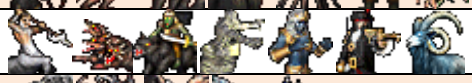
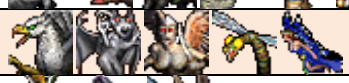
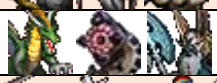
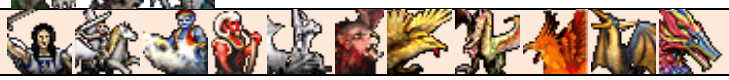
Каждый герой имеет определённый запас хода, который состоит из базового запаса и дополнительного, рассчитывается в начале дня и измеряется в очках хода (mp – movement points). Очки хода могут быть потрачены на перемещение по карте, сбор и посещение объектов, контакт с дружественными героями или нападение на вражеских героев и на города.

Максимальный запас хода героя может составлять примерно 715500 единиц (выявлено экспериментально с использованием бага Шляпы адмирала), однако чит-код на бесконечные очки хода даёт 1000000 единиц.

ЗАПАС ХОДА

Запас хода по суше

Базовый запас хода героя по суше в начале дня зависит от скорости самого медленного существа в его армии (SCS – Slowest Creature Speed). Далее приведена таблица соответствия SCS и запаса хода героя в начале дня.

SCS	Запас хода	Примеры существ
0	**1300**	Боевые машины*
1	**1360**	-
2	**1430**	-
3	**1500**	
4	**1560**	
5	**1630**	
6	**1700**	
7	**1760**	
8	**1830**	
9	**1900**	
10	**1960**	
11 и выше	**2000**	

*Без стороннего вмешательства, нулевую скорость получить невозможно, однако технически она является начальной точкой расчёта. Нулевую скорость получают герои, которые имеют в армии только боевые машины, выданные в слоты существ при помощи сторонней модификации карты.

На скорость самого медленного существа **не** влияют артефакты скорости, специализация Сэра Мюллиха (+2 к скорости) и бонус родной земли. Однако влияет специализация героя по этому существу, зависимая от уровня. Фиксированные специализации по существам – не влияют.

Откупившиеся или сбежавшие с поля боя герои в Таверне сохраняют запас хода, который был у них до отступа не важно, была эта битва на суше или на корабле).

Уволенные, проигравшие бой или «затёртые» герои сразу восполняют свой запас хода и не сохраняют все бонусы ранее посещённых объектов.

Герой на Дирижабле имеет максимальный запас хода – 2000 очков, независимо от его навыков, армии и артефактов.

Запас хода уволенных или проигравших бой героев в этот же день восполняется до максимального значение – 2000 очков. Однако на следующий день он будет пересчитан по армии.
Также такие герои сохраняют все бонусы ранее посещённых объектов, типа Конюшен (даже если наступила следующая неделя) или Фонтана молодости, а также на их запас хода влияет бонус навыка Логистики, в том числе на героев с 2000 очками хода

Герой без армии

Герои без существ имеют максимальный запас хода – **2000** очков.

Есть несколько способов оставить героя без армии:

- Отдать последних существ в армии, выполнив задание Хижины провидца или Стража прохода.
- Откупиться в битве, имея среди выживших существ только призванных элементалей. При этом такой откуп будет стоить 0 золота. Сбежавший герой будет иметь 1 существо из первого слота его стартовой армии, в отличие от откупившегося.
- Переместить последних существ из армии героя в Преобразователь скелетов и дождаться окончания таймера. Существа пропадут, а герой останется без армии.

- Выиграть битву, имея в армии только воскрешённых существ без Продвинутой Магии земли и одновременно призванных элементалей.
- Уволить последнее существо из армии через Обзор королевства > Просмотр городов. Герой при этом должен быть в городе.
- Организовать встречу двух ваших героев и передать последнее существо в армии, используя стрелки на клавиатуре при попытке разделить отряд. Скролл при этом останется на месте, но по факту передача/разделение произойдёт.

Создать героя без существ, и с запасом хода в 2000 mp, можно и в Редакторе карт. Для этого необходимо открыть окно свойств героя на вкладке существ, выбрать любой отряд в один из слотов, удалить цифру в графе количество и нажать **Enter**.

Герой в Таверне

Стартовый запас хода героя при найме в Таверне зависит от его стартовой армии. При старте игры или начале новой недели в Таверне доступны для найма 2 героя со стартовой армией. Все последующие герои, кроме этих двух, покупаемые игроком в течение недели, будут иметь армию, состоящую из 1 существа из первого отряда стартовой армии.

Стартовый запас хода героев в Таверне с 1 существом не всегда соответствует скорости этого существа, т.к. сперва герой генерируется со стартовой армией (и считается его запас хода), а затем эта армия заменяется 1 существом. Т.е. стартовый запас хода считается по той армии, которая могла бы быть у героя

Если герой **откупается** или **сбегает** с поля боя, то он становится доступен для найма в Таверне с оставшимся до боя запасом хода.

Если герой **уволен**, **проигрывает в битве**, **«затёрт»** другим героем или **исчез** с карты в связи с поражением игрока, то он исчезает с карты и больше не появляется в Тавернах (кроме случаев, когда других доступных героев вообще не осталось). Если его всё же нанять, то его очки хода будут пересчитаны по его армии корректно.

Если герой **уволен** или **проигрывает в битве**, то он не отправляется в Таверну, но может появиться в Таверне любого игрока в случайном порядке, как и любые другие герои. Если его найти («откопать») и нанять, то он будет иметь максимальный запас хода – 2000 очков. Однако, если такой герой переночует, будучи «видимым» в Таверне, его запас хода будет пересчитан по армии. Герои, **исчезнувшие** с карты в связи с поражением игрока, считаются уволенными

Если герой ночует в Таверне будучи «видимым», то его запас хода будет пересчитан по армии.

Стартовый запас хода героев со стартовой армией:

Запас хода (mp)	Герои
1936	Монер
1921	Эйктурн
1900	Джелу, Дракон
1848	Монер
1793	Пир
1760	Пикедрам, Лорелей, Тираксор, Пасис, Кассиопея, Бидли, Тарк, Сэм
1723	Гуннар, Десса
1711	Пайр, Мириам
1700	Ивор, Игнат, Гретчин, Джереми, Иллор, Дерек, Генриетта
1657	Киррь
1641	Гуннар, Десса
1630	Валеска, Фиона, Калх, Ксерон, Галтран, Шакти, Жабаркас, Дрэйкон, Вистан, **Воители стихий** (кроме Пасиса и Монера), **Элементалисты**, Коркес, Элмор, Лина, Анабель, **Навигаторы**, Селестина
1578	Киррь
1560	**Рыцари** (кроме Валески), **Священники**, Уфретин, Жозефина, Рашка, Мариус, Октавия, Нимус, **Еретики**, Стракер, Чарна, Ранлу, Арлах, Дас, Аджит, Дамакон, Синка, Мутаре, Мутаре Дрэйк, **Чернокнижники**, Йог, Гурниссон, Шива, Креллион, Крэг Хэк, Борагус, Килгор, **Боевые маги** (кроме Дессы), **Повелители зверей** (кроме Дрэйкона и Вистана), **Ведьмы**, **Наёмники** (кроме Генриетты и Сэм), **Изобретатели** (кроме Селестины), Кинр
1500	Мефала, Енова, Риланд, Торгрим, Клэнси, Жизель, Тан, Нила, Торосар, Фафнер, Ризза, Иона, **Маги** (кроме Дракона), Вокиал, Моандор, Тамика, Исра, Клавий, Хаарт Лич, **Некроманты**, **Вожди** (кроме Эйктурна и Кинра), **Старейшины**

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Стартовый запас хода героев с 1 существом:

Запас хода (mp)	Герои
1936	Монер
1921	Эйктурн
1900	Джелу, Дракон
1878	Киррь
1848	Монер
1830	Бидли, Фредерик
1801	Десса
1793	Пир
1789	Киррь
1785	Мириам
1760	**Воители стихий** (кроме Монера), **Элементалисты**
1723	Гуннар
1715	Десса
1711	Пайр
1700	**Рейнджеры** (кроме Уфретина, Киррь и Джелу), **Друиды**, Пикедрам, Лорелей, Тираксор, **Капитаны** (кроме Дерека, Мириам и Бидли), **Навигаторы**, Сэм
1641	Гуннар
1630	**Одержимые** (кроме Калха и Пайр), **Еретики**, **Варвары** (кроме Тираксора), **Боевые маги** (кроме Дессы), Дерек, **Наёмники** (кроме Сэм), **Изобретатели** (кроме Фредерика)
1560	**Рыцари**, **Священники**, **Алхимики** (кроме Пикедрама), **Маги** (кроме Дракона), Калх, **Рыцари смерти** (кроме Стракера), **Некроманты**, **Лорды** (кроме Лорелей и Гуннара), **Чернокнижники**, **Повелители зверей**, **Ведьмы**, **Кинр**
1500	Уфретин, Стракер, **Вожди** (кроме Эйктурна и Кинра), **Старейшины**

Навык Логистики



Навык Логистики повышает базовый запас хода героя. В зависимости от его уровня, запас хода героя увеличивается:

Логистика			
Бонус	**+5%**	**+10%**	**+20%**
Бонус	**+10%**	**+20%**	**+30%**

Специализация по Логистике увеличивает эффективность Логистики на 5% за каждый уровень героя, и запас хода увеличивается на **k*(1+N*0,05)%**, где k – бонус Логистики из таблицы выше, N – уровень героя.

Далее представлена сравнительная таблица дальности хода героя при движении, в зависимости от типа земли, наличия у него навыков Логистики и Поиска пути, где за 100% принят запас хода по обычной земле, зависящий только от SCS.

Поиск пути	Тип земли	Логистика				Логистика			
		нет				нет			
нет	Камни Пустоши	80%	84%	88%	96%	80%	88%	96%	**104%**
	Песок Снег	67%	70%	73%	80%	67%	73%	80%	87%
	Болото	57%	59%	63%	69%	57%	63%	69%	74%
	Камни Пустоши	100%	**105%**	**110%**	**120%**	100%	**110%**	**120%**	**130%**
	Песок Снег	80%	84%	88%	96%	80%	88%	96%	**104%**
	Болото	67%	70%	73%	80%	67%	73%	80%	87%
	Камни Пустоши	**111%**	**116%**	**122%**	**133%**	100%	**110%**	**120%**	**130%**
	Песок Снег	100%	**105%**	**110%**	**120%**	100%	**110%**	**120%**	**130%**
	Болото	80%	84%	88%	96%	80%	88%	96%	**104%**

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	Камни Пустоши	117%	123%	129%	141%	100%	110%	120%	130%
	Песок Снег	117%	123%	129%	141%	100%	110%	120%	130%
	Болото	100%	105%	110%	120%	100%	110%	120%	130%

Прочие бонусы

Бонусы, влияющие на запас хода героя по суше, которые прибавляются к базовому при расчёте:

Объекты	Бонус	Примечания
Водопой	**+1000** по суше	Бонус добавляется в начале следующего дня, повышая запас хода героя. Все оставшиеся очки хода при посещении отнимаются
Конюшни (на карте или в Замке)	**+300** по суше	Бонус добавляется к текущему запасу хода и в начале каждого дня до конца недели, повышая запас хода героя. Конюшни на карте и в Замке имеют одинаковые бонусы, которые не могут действовать одновременно
	+400 по суше	
Артефакты	**Бонус**	**Примечания**
Перчатки всадника	**+200** по суше	Бонус добавляется в начале каждого дня, повышая запас хода героя. Бонусы двух Перчаток всадника не суммируются
	+300 по суше	
Сапоги-скороходы	**+400** по суше	Бонус добавляется в начале каждого дня, повышая запас хода героя
	+600 по суше	

ТРАТА ОЧКОВ ХОДА

Передвижение по карте

Вкратце – на 1 стандартный шаг по горизонтали или вертикали по обычной земле герой тратит **100** очков хода, а по диагонали – **141** очко (100 * $2^{0,5}$). Разница между смежными SCS не велика, и герой с 1 Кентавром или с 1 Виверной смогут за ход сделать по 17 шагов. Кстати, в мануале к игре так и написано, и создаётся впечатление, что нет разницы между некоторыми SCS, но это не так. Например, если герой начинает ход с диагонального шага, то после у него остаётся 1559 очков хода с Кентавром или же 1619 очков хода с Виверной – т.е. в дальнейшем на 1 шаг по прямой больше. Эта разница может проявиться и при движении по земле, имеющей штраф для героя или, наоборот, по дороге.

- Посещение объекта, даже когда герой не встаёт на клетку его входа (например, Таверна), также считается перемещением и тратит соответствующее количество очков хода. Повторное посещение объекта при помощи пробела или кнопки не отнимает очков хода.
  Это интересно! Герои ИИ тратят на 1 очко хода (mp) больше при подборе и посещении любых объектов на карте (видимо, намеренный штраф), даже при помощи пробела. Именно поэтому, в случаях, когда герой ИИ входит в длительный цикл перемещения через Монолиты, рано или поздно у него закончатся очки хода и он завершит ход.
- Посадка на дирижабль или высадка из него отнимает все оставшиеся очки хода на этот день.
- Посещение Лебединого пруда или Водопоя отнимает все оставшиеся очки хода на этот день. Если бонус Лебединого пруда ещё действует (герой не вступал в битвы), то его посещение не отнимает оставшиеся очки.
- Попытка раскопки Грааля или Могилы отнимает весь запас хода героя.
- Попытка раскопки Грааля отнимает весь запас хода героя. Возможность раскопок определяется от запаса хода, вычисляемого в момент попытки раскопок, а не от запаса хода героя на начало дня.
  Например, если герой с Фениксом (запас хода в начале дня равен 2000 очков) сделал 5 шагов по прямой (-500 очков хода), а затем при помощи другого героя обменял Феникса на Гнома, то он сможет копать, т.к. расчёт запаса хода при раскопках будет вестись от Гнома (запас хода равен 1500 очков). Однако текущий запас хода и расчётный должны совпадать с точностью до 1.
- За один раз игрок может отметить для героя расстояние не более 60000 очков (например, после использования чит-кода). При большем расстоянии строка лога покажет, что герой не может достигнуть этой позиции.

Типы земли

На карте приключений возможны различные типы земли. Перемещение героя по Грязи, Траве, Лаве, Подземному ландшафту или по Высокогорью не несёт никаких штрафов за перемещение.

Однако существуют типы земли, которые повышают затраты очков хода при движении героев по ним (штрафы) – Камни, Пустоши, Песок, Снег и Болото. Для вычисления затрат на 1 шаг по такой земле следует умножить затраты хода на стандартный шаг на коэффициент штрафа, представленный в таблице далее.

Навык Поиск пути позволяет снижать штраф движения по таким местностям.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Если эффект Поиска пути превышает штраф местности, то навык дополнительно снижает затраты хода на стандартный шаг, в зависимости от уровня его развития. Специализация Эргона дополнительно снижает затраты хода на 10%.

Тип земли	Затраты очков хода	Поиск пути			Поиск пути		
							
без штрафа	**100%**	95%	90%	85%	100%	100%	100%
Камни	**125%**	100%	90%	85%	100%	100%	100%
Пустоши	**125%**	100%	90%	85%	100%	100%	100%
Песок	**150%**	**125%**	100%	85%	**125%**	100%	100%
Снег	**150%**	**125%**	100%	85%	**125%**	100%	100%
Болото	**175%**	**150%**	**125%**	100%	**150%**	**125%**	100%

Также штрафы местности не действуют в следующих случаях:

- Армия героя состоит из существ, для которых тип земли является родным.
- Наличие в армии хотя бы 1 Кочевника позволяет герою не получать штраф при движении по Песку.
- Наличие у героя Сапог странника.
- Герой находится под действием заклинания Полёт. Однако на Базовом и Продвинутом уровне заклинание имеет свою собственную систему штрафов (подробнее см.далее).
- Армия героя состоит из существ Причала, а в одном из городов на карте установлена Путеводная звезда (Грааль), делающая любой тип земли родными для них.
- Посещение Проводника снижает затраты хода при движении по Пустошам до конца недели на 50%, т.е. убирает 25% штраф и даёт 25% бонус, как Земляная дорога.
- Герой перемещается на дирижабле.
- Армия героя состоит из нейтральных существ и, хотя бы 1 отряда, для которого земля является родной. Штраф местности не будет действовать, если в окне героя все нейстральные существа будут находиться левее родного для местности отряда («Пронос нейтралов» – баг).

Герой без армии не имеет штрафов при передвижении по любой земле.

Герой без армии всегда имеет штраф местности, независимо от его класса и ранее бывших у него существ.
Внимание! На последнем шаге штрафы местности действуют всегда (подробнее см.далее)

Помимо штрафных типов земли существуют дороги, которые снижают затраты хода на стандартный шаг:

Тип земли	Земляная дорога	Гравийная дорога	Мощёная дорога
			
Затраты очков хода	75%	65%	50%

На затраты очков хода при движении по дорогам не влияет навык Поиск пути и наличие Сапогов странника у героя.

В случае, когда герой перемещается через границу двух типов земли, затраты очков хода на этот шаг считаются по тому типу, **с** которого он перемещается, а не на который.



Если герой перемещается с дороги на «бездорожье», то затраты очков хода на этот шаг считаются сразу по типу земли. Посещение объекта с клеткой входа на бездорожье, также считается по типу земли (а не дороги), даже если герой не перемещается на клетку входа (например, Таверна) (см.справа).

Пересечение дороги поперёк, не несёт для героя никаких бонусов.

При шаге с одного типа дороги на другой, стоимость этого шага считается по той дороге, **с** которой делается этот шаг.

Внимание! Мосты, соединяющие части какой-либо дороги, являются лишь декоративными объектами и не снижают затраты на перемещение по их клеткам, если автор карты под ними не провёл дорогу.



Далее представлена полная сравнительная таблица затрат хода героя на 1 шаг, в зависимости от типа земли и наличия у него Поиска пути.

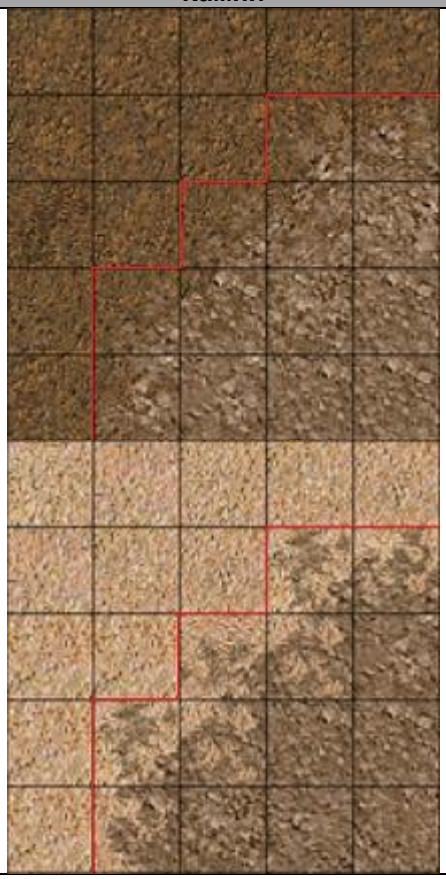
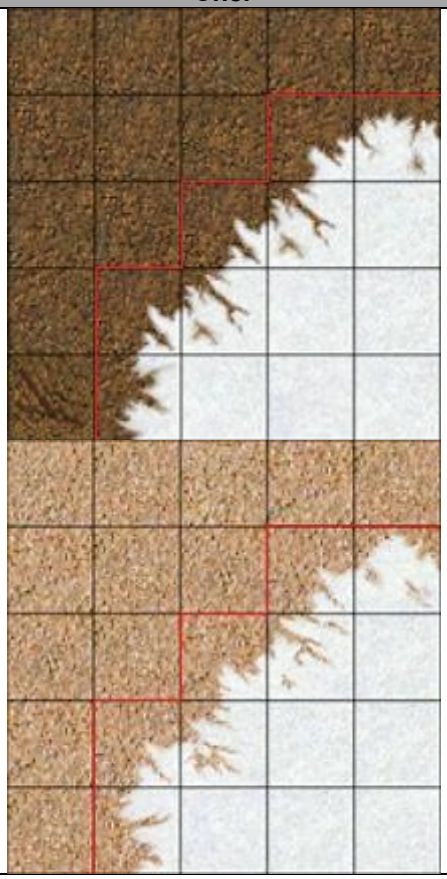
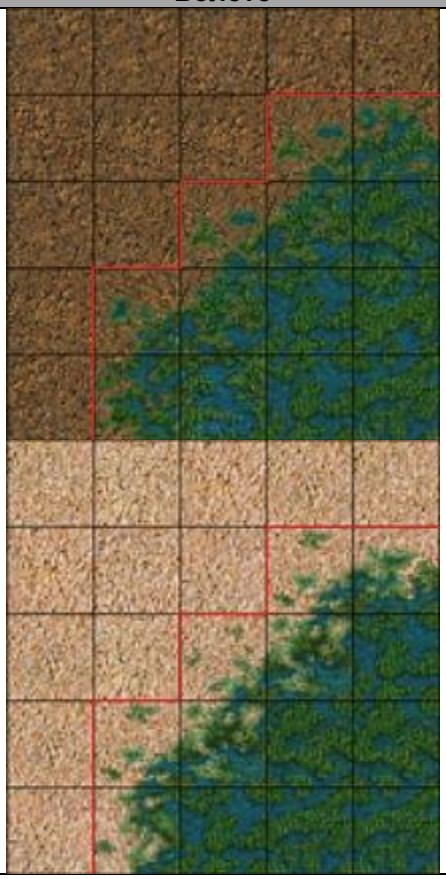
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Тип земли / ландшафт	Шаг	Затраты очков хода	Поиск пути			Поиск пути		
Мощёная дорога	прям.	50	-	-	-	-	-	-
	диаг.	70	-	-	-	-	-	-
Гравийная дорога	прям.	65	-	-	-	-	-	-
	диаг.	91	-	-	-	-	-	-
Земляная дорога	прям.	75	-	-	-	-	-	-
	диаг.	106	-	-	-	-	-	-
без штрафа	прям.	100	95	90	85	100	100	100
	диаг.	141	134	127	120	141	141	141
Эргон:	прям.	100	85	80	75	-	-	-
	диаг.	141	120	113	106	-	-	-
Камни Пустоши	прям.	125	100	90	85	100	100	100
	диаг.	176	141	127	120	141	141	141
Эргон:	прям.	125	90	80	75	-	-	-
	диаг.	176	127	113	106	-	-	-
Песок Снег	прям.	150	125	100	85	125	100	100
	диаг.	212	176	141	120	176	141	141
Эргон:	прям.	150	115	90	75	-	-	-
	диаг.	212	162	127	106	-	-	-
Болото	прям.	175	150	125	100	150	125	100
	диаг.	247	212	176	141	212	176	141
Эргон:	прям.	175	140	115	90	-	-	-
	диаг.	247	198	162	127	-	-	-

Границы между двумя типами земли и между накладными ландшафтами

Границы типов земли и ландшафтов визуально определяются достаточно сложно, однако есть некоторые общие особенности:

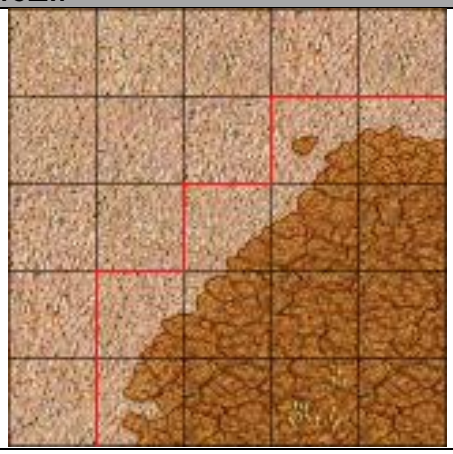
- Базовыми типами земли являются Грязь и Песок. Они не создают «швов» при стыке друг с другом и другими типами земли.
- Граница между базовым типом земли и другим типом определяется **Правилом**: если на клетке присутствует хотя бы часть другой земли, то клетка является частью этого типа земли:

Камни	Снег	Болото
		

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

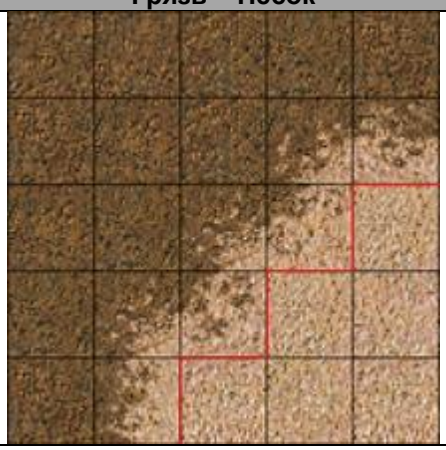
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Пустоши

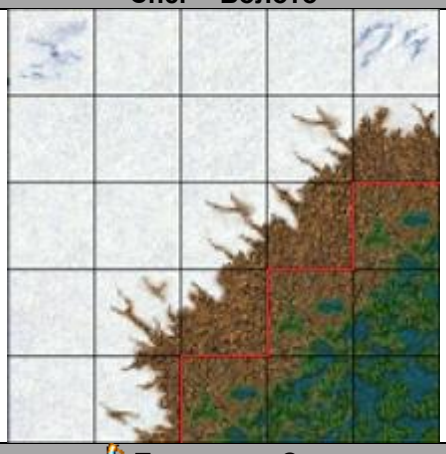
- При стыке Грязи и Песка между собой, граница определяется частным случаем общего Правила: если на клетке Песка присутствует хотя бы часть Грязи, то клетка является частью Грязи.

Грязь – Песок



- Не базовые типы земли при стыке между собой графически создают «швы» из Грязевой полосы. Однако эта полоса не является Грязью, не влияет на логистику и является границей, подчиняющейся тому же Правилу: если на клетке пограничной грязи, присутствует хотя бы часть другой земли, то клетка является частью этого типа земли:

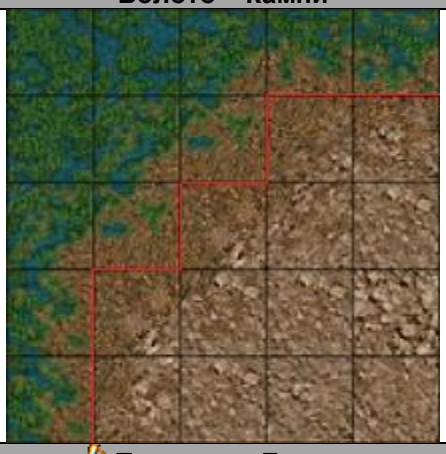
Снег – Болото



Снег – Камни



Болото – Камни



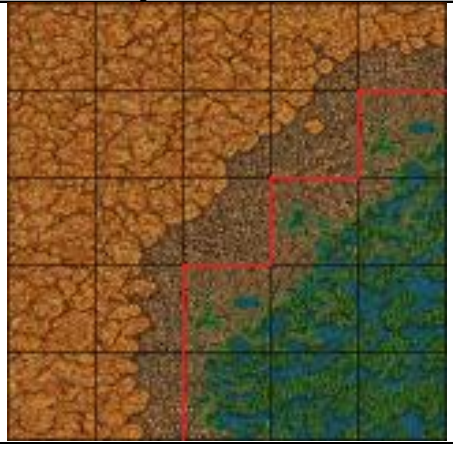
Пустоши – Снег



Пустоши – Камни



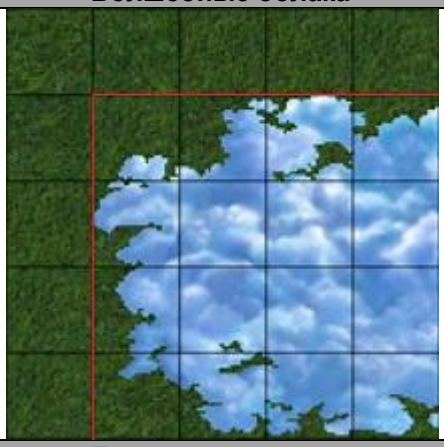
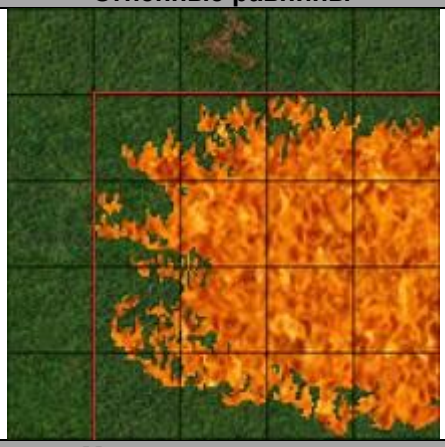
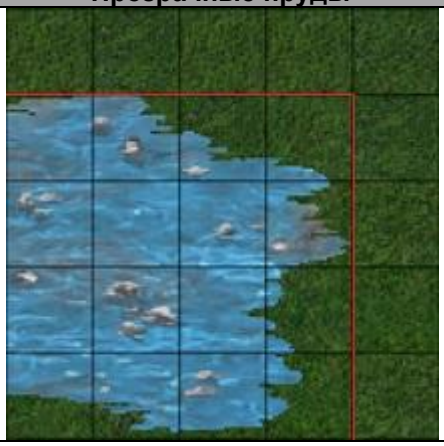
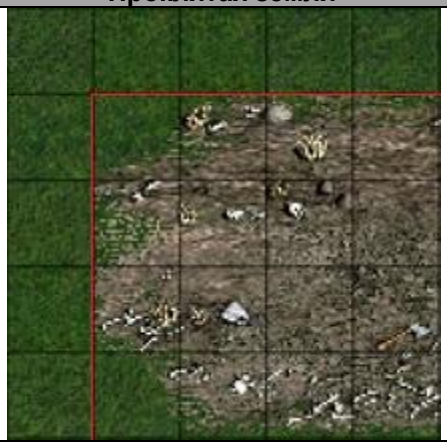
Пустоши – Болото



- При стыке между сушей и водой графически создаются «швы» из Прибрежной полосы (Песок). Этот Песок не влияет на логистику, но битва на такой клетке будет проходить на ландшафте Песка и бонусы родной земли не будут ни у одной из сторон. Граница воды также подчиняется Правилу.
- При стыке между сушей/водой и Скалами в подземелье, графически создаются «швы» из Каменной полосы (Песок). Этот Песок не влияет на логистику или битву, и также подчиняется Правилу.

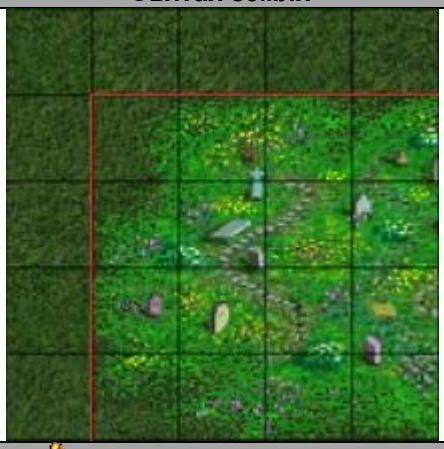
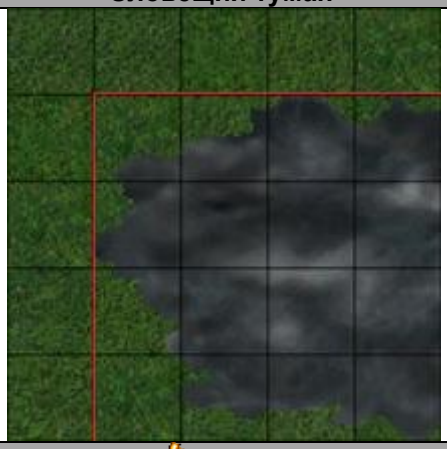
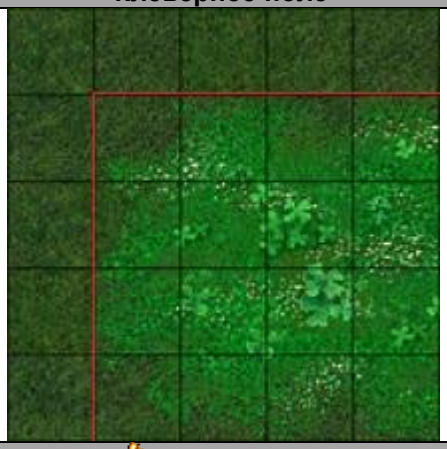
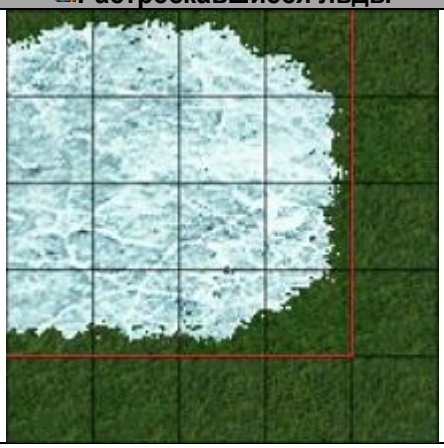
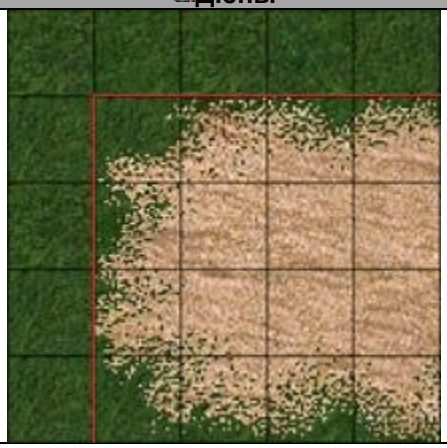
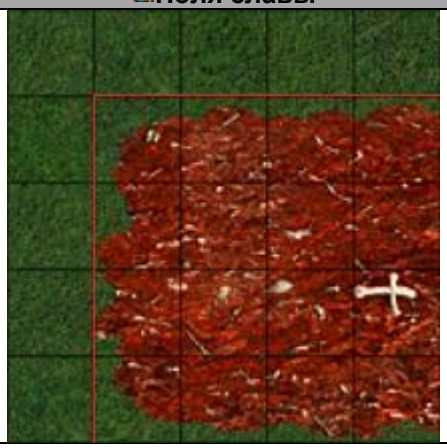
Суша – Вода	Суша – Скалы	Вода – Скалы
		

- Все накладные ландшафты являются элементами прямоугольной формы, и также подчиняются Правилу: если на клетке присутствует хотя бы часть накладного ландшафта, то клетка является частью этого накладного ландшафта:

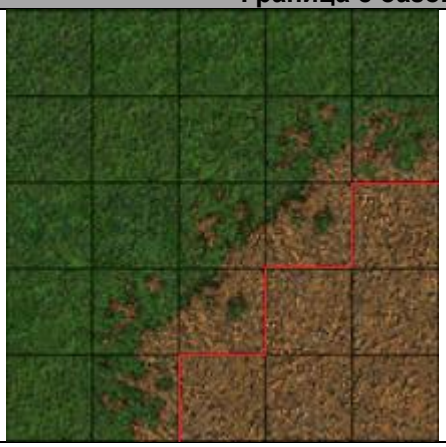
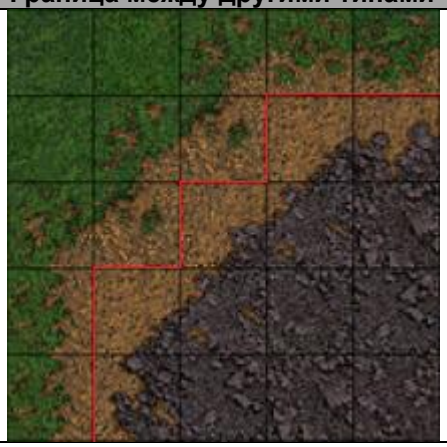
Волшебные облака	Скалистые земли	Огненные равнины
		
Прозрачные пруды	**Проклятая земля**	**Магические равнины**
		

FizMiG © 2006-2020, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

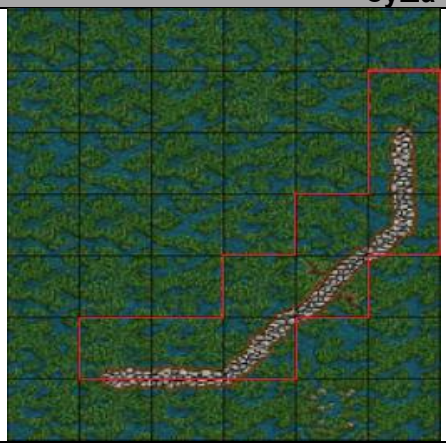
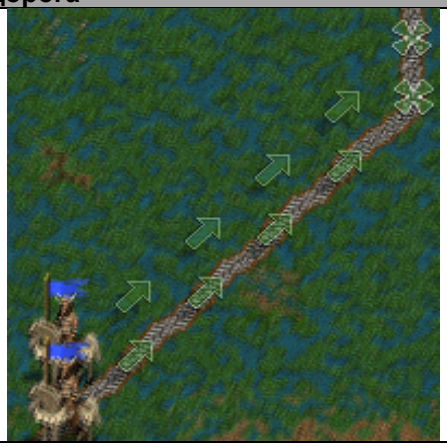
Святая земля	Зловещий туман	Клеверное поле
		
Растрескавшиеся льды	**Дюны**	**Поля славы**
		

- Границы типов земли, не имеющих штрафов логистики, важны для того, чтобы понимать, будут ли у существ бонусы родной земли. Они также подчиняются Правилу:

Граница с базовым типом земли	Граница между другими типами
 	

- Дороги на карте приключений также занимают свои клетки и на любом типе земли отображаются одинаково, фактически являясь накладным ландшафтом.

  Т.е. если дорога проходит по диагонали, то можно пройти как по ней самой, так и на клетку выше её линии, не теряя бонуса дороги и без штрафа ландшафта (см.справа).

Суша – Дорога	
	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Последний шаг

Правило последнего шага – если у героя недостаточно очков хода для шага по диагонали, но достаточно для шага по прямой, то на последнем шаге он всё же сможет сделать шаг по диагонали.

Пример: У героя с 1 Джинном осталось 100 очков хода на снегу. Он сможет сделать шаг по диагонали, т.к. может сделать шаг и по горизонтали (требуется как раз 100 очков хода).

Правило последнего шага работает, если остаток хода героя лежит в диапазоне от 100*k до 141*k, где k – коэффициент штрафа (%) из таблиц выше. Т.е. на болоте с неродной армией на последнем шаге можно сэкономить максимум 75 очков хода.

Правило последнего шага работает только если герой не имеет штрафа за передвижение. Штраф местности на последнем шаге действует всегда, независимо от состава армии, наличия дорог или Полёта (баг). В примере выше, герой без или с Базовым Поиском пути не сможет сделать шаг по диагонали (требуется 150 или 125 очков хода). С Продвинутым Поиском пути – сможет.

Отсюда следуют несколько более сложных выводов и особенностей применения Правила на практике:

1. Для Камней с войсками Цитадели нужно иметь остаток хода от 125 до 176 очков, чтобы сделать диагональный шаг, но при 141 и более очков герою и так хватило бы на этот шаг без штрафа, и наибольший остаток хода был бы равен 35 очкам, недостаточным даже для шага по дороге. В этом случае этот остаток обнуляется, и выгоды игроком не ощущается. И только при остатке хода от 125 до 140 очков можно выгадать возможность диагонального шага по цене горизонтального.
2. Для Снега с войсками Башни нужно иметь остаток хода от 150 до 212 очков, чтобы начало действовать Правило последнего шага. В этом случае:
   a. При остатке хода от 200 и более очков, герой сможет сделать диагональный шаг за 100 очков хода. Останется ещё от 100 до 112 очков. Этого хватит на ещё один шаг по прямой (см.спправа). Таким образом, Правило последнего шага распространилось на предпоследний шаг. Диапазон для этого явления небольшой, но содержит значение 200, поэтому может наблюдаться не так уж редко.



   b. При остатке хода менее 200 очков, герой также сможет сделать диагональный шаг за 100 очков хода. Остатка от 50 до 99 очков хватит только на шаг по дороге, но тем не менее.
3. Для Болота с войсками Крепости нужно иметь остаток хода от 175 до 247 очков, чтобы начало действовать Правило последнего шага. Работает аналогично и 247 очков может хватить на 2 диагональных шага по 100 очков с остатком 47.
4. Особые нюансы Правила наблюдаются на дорогах. При минимальном остатке очков хода, достаточном для шага по земле, которая лежит под дорогой, диагональные шаги будут отнимать столько же очков, что и горизонтальные (не важно, по дороге или нет). Например, если у героя осталось 200 очков хода на Мощёной дороге на Снегу. В этом случае:
   a. 200 очков хода хватает на 1 шаг по Снегу, поэтому начинает действовать Правило последнего шага (см.п.2a). Герой сможет сделать диагональный шаг по дороге за 50 очков (вместо 70). Останется ещё 150 очков и Правило продолжает действовать (см.п.2b). Герой сможет сделать ещё один диагональный шаг по дороге за 50 очков. Останется ещё 100 очков, которых уже не хватает для шага по Снегу. Герой не сможет больше делать диагональные шаги, но сможет сделать 2 шага по дороге по горизонтали. В итоге мы имеем 4 шага, на которые действует Правило последнего шага.
   b. Если в этом же примере герой будет иметь Базовый Поиск пути, то он сможет сделать только 3 шага. 200 очков хода не попадают под Правило последнего шага с Поиском пути (требуется от 125 до 176 очков), поэтому диагональный шаг по дороге отнимет 70 очков. Останется 130 очков и начнёт действовать Правило. Следующий диагональный шаг отнимет 50 очков хода и оставшихся 80 очков хватит только на 1 шаг по дороге по горизонтали. Т.е. в данном случае Поиск пути портит логистику на дорогах.

Дальность хода при остатке 200 очков		Дальность хода при остатке 200 очков с Базовым Поиском пути

5. Перемещение на корабле по воде тоже считается «шагами» и аналогично перемещению по любому типу земли без штрафов. Правило последнего шага работает, если остаток хода героя лежит в диапазоне от 100 до 141. Попутные ветры на воде действуют аналогично дорогам, и действующее Правило последнего шага позволит герою сделать диагональный шаг, потратив 66 очков вместо 93.
6. Таким образом, максимальное количество очков хода, которое можно сэкономить, используя Правило последнего шага, составляет 98 очков. Для этого нужен остаток хода равный 247 очкам на Гравийной дороге на Болоте. Диагональный шаг по дороге отнимет 65 очков (вместо 91), затем диагональный шаг по Болоту отнимет 175 очков (вместо 247). В итоге будет сэкономлено 26+72 = 98 очков хода.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Полёт



Использование Полёта позволяет герою игнорировать штраф местности, однако заклинание имеет собственную систему штрафов при полёте над водой, препятствиями на карте, непроходимыми клетками объектов или над штрафной землёй (с учётом Поиска пути):

Полёт над	Магия воздуха			
	нет			
Водой, препятствиями и непроходимыми клетками объектов	140%	140%	120%	100%
Камни/Пустоши	125%	125%	120%	100%
Песок/Снег	140%	140%	120%	100%
Болото	140%	140%	120%	100%

Если герой имеет Поиск пути и штраф местности на него не действует, то он не будет получать штраф и при Полёте над такой землёй.

Использование Крыльев ангела аналогично использованию Экспертного Полёта.

Полёт можно использовать, даже если между героем и целевой клеткой есть закрытая Террой Инкогнита территория. Главное, чтобы целевая клетка была на открытой земле.

Если использовать заклинание Полёт с надетыми Крыльями ангела, а затем снять их, то эффект заклинания пропадёт, и герой не сможет летать (баг).

Если герой с Полётом улучшил навык Магии воздуха, то повторное использование заклинания Полёт не снизит штраф перемещения в соответствии с новым уровнем (баг)

Клетки входа в объект не считаются препятствиями, даже если на эту клетку герой не встаёт при посещении (например, Таверна), и соответственно герой не будет получать штраф при Полёте над ними. Однако имеется неприятный нюанс (баг) – клетки входа имеют некую невидимую преграду по верхней своей части. Спокойно перелететь через такую клетку (и эту преграду) можно только снизу-вверх, но не сверху-вниз (см.справа). Некоторые объекты состоят только из клеток входа, и пролетать над ними сверху-вниз становится проблемой. Это ограничение не относится к подбираемым объектам, Гарнизонам и объектам, которые можно посещать сверху.



Далее представлена сравнительная таблица затрат хода героя на 1 шаг в Полёте, в зависимости от типа земли и наличия у него Магии воздуха (затраты без Магии воздуха равны затратам при наличии Базовой Магии воздуха) и Поиска пути:

Поиск пути	Полёт над		Магия воздуха		
-	Водой, препятствиями и непроходимыми клетками объектов	прям.	140	120	100
		диаг.	197	169	141
	без штрафов	прям.	100	100	100
		диаг.	141	141	141
	Камни/Пустоши	прям.	125	120	100
		диаг.	176	169	141
	Песок/Снег Болото	прям.	140	120	100
		диаг.	197	169	141
	без штрафов	прям.	95	95	95
		диаг.	134	134	134
	без штрафов	прям.	100	100	100
		диаг.	141	141	141
	Песок/Снег	прям.	125	120	100
		диаг.	176	169	141
	Болото	прям.	140	120	100
		диаг.	197	169	141
	без штрафов	прям.	90	90	90
		диаг.	127	127	127
	без штрафов	прям.	100	100	100
		диаг.	141	141	141
	Болото	прям.	125	120	100
		диаг.	176	169	141
	без штрафов	прям.	85	85	85
		диаг.	120	120	120
	без штрафов	прям.	100	100	100
		диаг.	141	141	141

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Городской портал и Дверь измерений



На перемещение в город при помощи Городского портала или на выбранную клетку карты при помощи Двери измерений тратится определённое количество очков хода:

Магия земли или **Магия воздуха**			
нет			
300	300	300	200

Городской портал не сработает, если у героя не будет достаточного остатка хода.

Дверь измерений срабатывает, даже если у героя меньше необходимого остатка хода. При этом этот остаток обнуляется.

На перемещение в город при помощи Врат замка Инферно или Городских врат на карте, очки хода не тратятся.

Перемещение на дирижабле



Начиная ход на дирижабле, герой всегда имеет максимальный запас хода 2000 очков, независимо от навыков и артефактов. Дирижабль может перемещаться над любой землёй и водой без штрафов, а также над любыми препятствиями и объектами, аналогично Полёту, не останавливаясь на них (конечная клетка полёта над ними должна быть не скрыта Террой Инкогнита). Использование Городского портала, Полёта и Хождения по воде на дирижабле невозможно.

В отличие от Полёта или Хождения по воде, герой на дирижабле может останавливаться на клетках воды.

При посадке и высадке с дирижабля герой тратит весь оставшийся запас очков хода, и может перемещаться на следующий день. Высадка с дирижабля возможна даже если у героя не осталось очков хода.

Посещение любых объектов, сбор ресурсов или нападение на героев и существ с дирижабля невозможны. В том числе и контакт со своим героем на суше или с другим дирижаблем. Нападение героем с суши на дирижабль или контакт с дружественным героем в дирижабле с суши – возможны. Клетка дружественного гарнизона является доступной для дирижабля, но без посещения, иначе клетка недоступна.

ДВИЖЕНИЕ ПО ВОДЕ И ВЫЗОВ КОРАБЛЯ

Запас хода по воде



Базовый запас хода героя по воде фиксирован и зависит только от наличия у героя навыка Навигации:

Навигация	нет			
Запас хода	**1500**	**2250**	**3000**	**3750**
Бонус	**-**	**+750**	**+1500**	**+2250**

Специализация по Навигации увеличивает запас хода на 75 очков за каждый уровень героя. Итоговый запас хода рассчитывается как **Баз.запас+75*N**, где N – уровень героя, Баз.запас – базовый запас хода героя по воде, равный 1500...3750 очков в зависимости от уровня Навигации.

Далее представлена сравнительная таблица стоимостей шага по воде и дальности хода героя, в зависимости от Попутного ветра и наличия у него навыка Навигации, где за 100% принят запас хода по обычной воде без Навигации.

Тип воды	**Шаг**		**Навигация**			
			нет			
Вода	прям.	100 mp	100%	150%	200%	250%
	диаг.	141 mp				
Попутный ветер	прям.	66 mp	**151%**	**227%**	**303%**	**378%**
	диаг.	93 mp				

Бонусы, влияющие на запас хода героя по воде, которые прибавляются к базовому при расчёте:

Объекты	**Бонус**	**Примечания**
Маяк (на карте)	**+500** по воде	Бонус добавляется в начале каждого дня, повышая запас хода героя. Суммируется с другими Маяками под контролем игрока и с Маяком Замка
Маяк (в Замке)	**+500** по воде	Бонус аналогичен бонусу Маяка на карте
		Бонус действует на всех игроков, а не только на владельца (баг)
Артефакты	**Бонус**	**Примечания**
Шляпа морского капитана	**+500** по воде	Бонус добавляется в начале каждого дня, повышая запас хода героя
Ожерелье морского пути	**+1000** по воде	
Шляпа адмирала	**+1500** по воде	Бонус, равный бонусам составных частей сборного артефакта, добавляется в начале каждого дня, повышая запас хода героя

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Трата очков хода

Любые передвижения героя по воде на корабле можно условно называть шагами, по аналогии с движением по суше. Стандартный шаг по воде по прямой тратит **100** очков хода героя, а по диагонали – **141**.

- Посещение объекта на воде тратит соответствующее количество очков хода.
  Общей особенностью большинства объектов на воде является то, что при их посещении герой в корабле не встаёт на клетку входа, однако на посещение такого объекта всё равно тратится соответствующее количество очков хода. Исключениями являются Гарнизоны, Врата задания, Порталы, Водоворот и Святилище, установленное на воду.

  При посещении Покинутого корабля и объектов суши, помещённых на воду, герой встаёт на клетку входа, кроме тех, на которые герой не встаёт и на суше

  Это интересно! Если, находясь в одном из перечисленных выше объектов на воде, высадиться с корабля на смежную клетку суши, то пустой корабль останется на клетке входа в этот объект, блокируя его свойства:
  - Через Гарнизон не строятся маршруты, пройти через него нельзя не затопив корабль или не сев в него. При этом присутствует графический баг (см. Справа) – после высадки героя на сушу с клетки Гарнизона, этот Гарнизон будет отображаться под нейтральным (серым) флагом. Если затопить корабль или сесть в него, то флаги меняются на цвет владельца. Если противник сядет в такой корабль, то ничего не произойдёт и взаимодействия с Гарнизоном не будет. Он может спокойно отплыть или посетить Гарнизон при помощи пробела или кнопки посещения (при этом инициируется сражение, если в Гарнизоне владелец оставил охрану). Т.о. герой может миновать Гарнизон, не вступая с ним во взаимодействие, например, сев в корабль с верхней клетки и отплыв вниз.

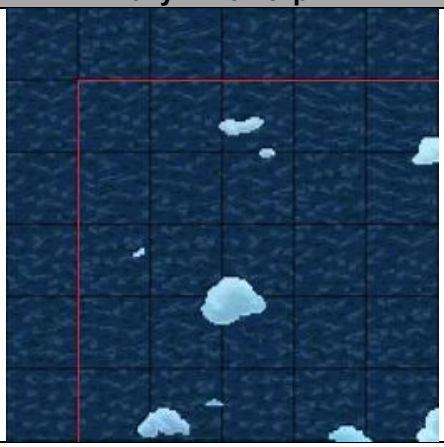
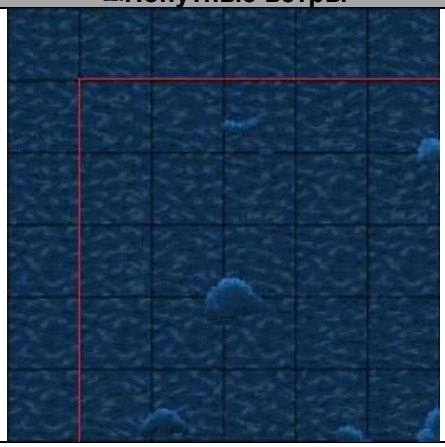
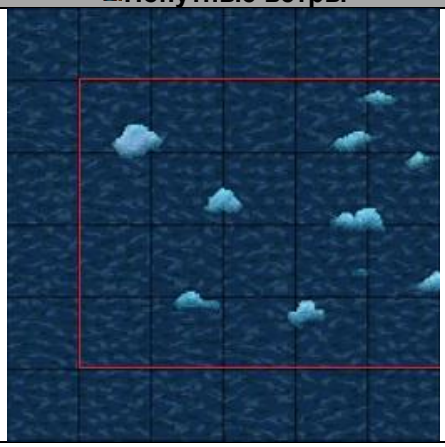
    
  - Врата задания в аналогичной ситуации работают схожим образом, за исключением того, что нажатие пробела или кнопки посещения не инициируется взаимодействие, и не отображается задание.
  - Корабль на клетке входа в портал полностью блокирует вход и выход из него.
  - Корабль на клетке Водоворота блокирует конкретно эту клетку для входа и выхода.
  - Корабль на клетке Святилища блокирует его посещение.
  - Корабль на клетке входа в Лагерь беженцев приостанавливает его работу. С началом новой недели невыкупленные существа прошлой недели останутся доступны, т.е. не будут заменены новыми. А если все существа выкуплены на прошлой неделе, то на новой – лагерь останется пуст (баги).
- Повторное посещение объекта при помощи пробела или кнопки невозможно, кроме исключений.
- Посадка на корабль или высадка на сушу отнимает все оставшиеся очки хода на этот день. Шляпа адмирала позволяет не терять остаток хода. Посадка и высадка с корабля в этом случае тратят обычное количество очков хода, как при перемещении, а оставшиеся очки хода по суше пересчитываются в очки хода по воде, и наоборот.
  Внимание! Высадка с корабля на сушу невозможна на клетке карты, на которой располагается какой-либо объект, в том числе Могила, Яма, оставленная после раскопок, любые Гарнизоны или врата, Дирижабль или невидимое Событие, даже единоразовое и уже активированное.
- Правило последнего шага на воде работает аналогично суше.
- Находясь в корабле, герой может использовать Дверь измерений только для телепортации на другую клетку воды. При попытке телепортации на сушу, Дверь измерений не сработает, очки маны и попытка не будут потрачены.

  При попытке телепортации на сушу, попытка и мана героя тратится
- Нельзя применять Городской портал, Вызвать корабль и Полёт, находясь в корабле. Если сесть на корабль с действующим Полётом или Хождением по воде, то заклинание прервётся, и при высадке (со Шляпой адмирала) не будет действовать.
- Высадка на клетку в зоне контроля нейтрального отряда на карте инициирует с ним битву. Посадка на корабль в зоне контроля нейтрала – не инициирует битву.

Попутные ветры

- Все 3 вида Попутных ветров являются одинаковыми по свойствам и различаются только декоративно.
- Попутные ветры снижают затраты очков хода при движении до 66%.
- Навык Поиска пути не работает на воде и никак не взаимодействует с Попутными ветрами.
- Если герой перемещается с клетки Попутного ветра на клетку обычной воды, либо наоборот, то затраты очков хода на этот шаг считаются по той клетке, **с** которой он перемещается, а не **на** которую.

- Попутные ветры являются накладным ландшафтом прямоугольной формы, и также подчиняются Правилу: если на клетке присутствует хотя бы часть Попутных ветров, то клетка является их частью:

Попутные ветры	Попутные ветры	Попутные ветры
		

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Хождение по воде



Использование Хождения по воде позволяет герою перемещаться над водой без корабля, но не останавливаться или завершать ход на ней. Однако заклинание имеет систему штрафов при перемещении над клетками воды:

Хождение над		Магия воды		
				
Водой	прям.	140	120	100
	диаг.	197	169	141

Т.е. по сути, Хождение по воде является «урезанной» версией Полёта.

Использование Сапог левитации аналогично использованию Экспертного Хождения по воде.

Попутные ветры не влияют на затраты хода при Хождении по воде.

Хождение по воде можно использовать, даже если между героем и целевой клеткой есть закрытая Террой Инкогнита территория. Главное, чтобы целевая клетка была на открытой земле.

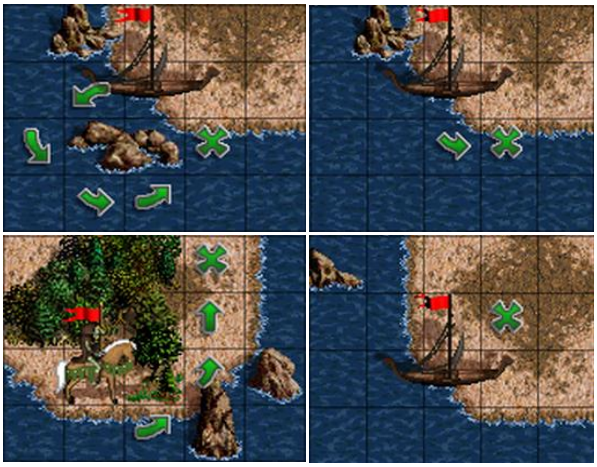
При одновременном использовании Полёта и Хождения по воде, при перемещении над водой будет работать штраф Полёта в соответствии с уровнем Магии воздуха, даже если уровень Хождения по воде позволяет его избежать.



При Хождении во воде или Полёте над водой герой может активировать Событие, при этом оно сработает корректно и герой остановится прямо на воде (см.справа). Такой герой под действием Хождения по воде или Полёта не может посетить никакие объекты на соседней клетке, но может продолжить движение до берега. Если Хождение по воде или Полёт прервать (снять Сапоги левитации или Крылья ангела), то герой на воде сможет сесть в корабль на соседней клетке, взаимодействовать с героем на соседней клетке (не важно в корабле или нет) или сделать шаг на соседнюю клетку суши. В любом случае герой на воде не может вызвать корабль заклинанием, но может телепортироваться при помощи Двери измерений на клетку суши или Городским порталом в город. Однако, если в Событии присутствует охрана, то игра аварийно завершится, т.к. в ней не предусмотрено поля боя для героя без корабля, сражающегося на воде (исправлено H**D-модом**. В этом случае битва будет на корабле). Чтобы избежать вылета, можно включить в настройках Быструю битву.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Прибрежные клетки и движение по диагонали



Для пограничных клеток бывает сложно визуально определить, является ли она клеткой воды или суши. Такие клетки подчиняются Правилу: если на клетке присутствует хотя бы часть воды, она считается клеткой воды. Назовём такие клетки суши, на которых присутствует часть воды, прибрежными.

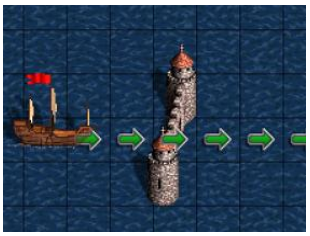
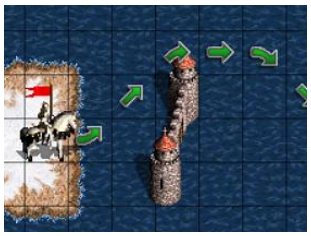
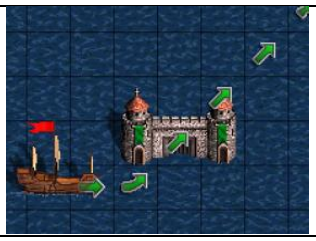
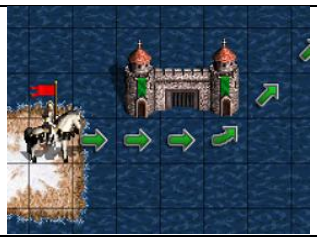
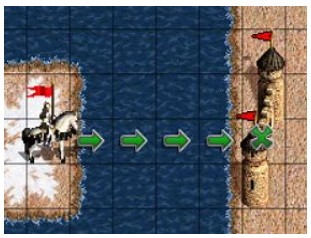
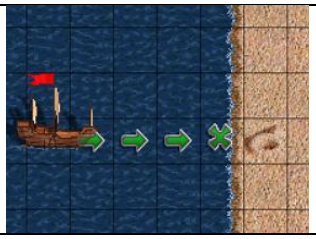
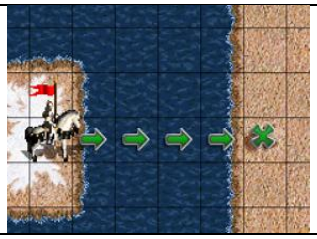
Прибрежные клетки (не важно, диагональный берег на них или прямой) имеют уникальную игромеханическую особенность – нельзя перемещаться по диагонали между ними (слайд 1). Несмотря на то, что клетка, на которой находится герой, и целевая являются клетками воды, всё равно нельзя переместиться между ними по диагонали. В таком случае маршрут корабля строится в обход, предпочтительно под прямым углом (слайд 2). Однако, перемещаться диагонально через такие клетки при помощи Хождения по воде или Полёта – можно (слайд 3). Эти особенности иногда используются в авторских картах.

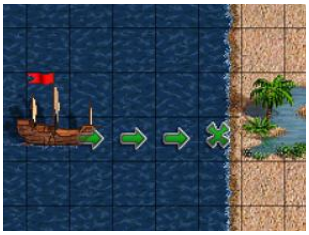
Высадка с береговой клетки возможна в любом направлении, включая диагональное (слайд 4).

Некоторые различия механики движения на корабле и Хождения по воде:

 **Движение на корабле**		 **Хождение по воде**
	Движение по диагонали между участками суши невозможно	Движение по диагонали между участками суши допускается 
	Движение по диагонали между участками непроходимого ландшафта допускается	Движение по диагонали между участками непроходимого ландшафта допускается 
	Движение по диагонали между участком суши и непроходимым ландшафтом невозможно	Движение по диагонали между участком суши и непроходимым ландшафтом допускается 
	Движение по диагонали между подземными пустотами (горной породой) невозможно	Движение по диагонали между подземными пустотами (горной породой) допускается 

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	Движение по диагонали между участком суши и подземной пустотой (горной породой) невозможно	Движение по диагонали между участком суши и подземной пустотой (горной породой) допускается	
	Движение по диагонали между подземной пустотой (горной породой) и непроходимым ландшафтом невозможно	Движение по диагонали между подземной пустотой (горной породой) и непроходимым ландшафтом допускается	
	Свободное движение через свой гарнизон допускается. Через нейтральный или вражеский – невозможно	Свободное движение через любой гарнизон невозможно	
	Свободное движение через Врата задания с неизвестным или невыполнимым заданием невозможно. С известным и выполнимым – допускается, кроме заданий, где нужно отдать артефакт, существ или ресурсы	Свободное движение через любые Врата задания невозможно	
	Свободное движение через Пограничные ворота с посещённой Палаткой ключника допускается. Без посещённой – невозможно	Свободное движение через любые Пограничные ворота невозможно	
	Высадка с корабля на клетку входа в гарнизон, Врата задания или Пограничные ворота невозможна	Свободное движение на клетку входа или через свой гарнизон, Врата задания с известным и выполнимым заданием, кроме заданий, где нужно отдать артефакт, существ или ресурсы или Пограничные ворота с посещённой Палаткой ключника допускается. В иных случаях – невозможно	
	Высадка с корабля на клетку с Ямой или Событием, даже уже активированным, невозможна. Высадка на клетку с Граалем допускается	Движение на клетку с Ямой допускается	



Высадка с корабля на клетку входа в любой объект, даже свой, невозможна

Движение на клетку входа в любой объект, даже свой, кроме описанных выше невозможно



Движение на клетку входа в любой объект, в том числе гарнизон, даже нейтральный или вражеский допускается, кроме объектов, при посещении которых герой не встаёт на клетку входа



Вызвать корабль



Использование заклинания мгновенно призывает к герою ближайший свободный дружественный корабль с карты на соседнюю клетку воды, или же создаёт новый на Продвинутом уровне Магии воды и выше, если таких кораблей нет. Дружественным корабль считается только если из него последним высадился ваш герой, либо же кораблём ещё никто не пользовался.



Для призыва корабля герой должен находиться на берегу, т.е. на клетке суши, граничащей с прибрежной клеткой воды, в том числе и по диагонали. Место призыва корабля, относительно героя, выбирается исходя из схемы приоритетов справа, где 1 – наивысший приоритет. Корабль вызывается на клетку воды из числа не занятых, имеющую высший приоритет.

Вызов корабля на клетку с Ямой (на воде) или Событием невозможен. После того, как одноразовое Событие будет активировано, клетка воды станет доступной для вызова корабля.

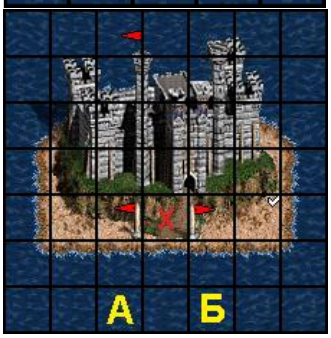
Повторный вызов корабля перемещает корабль с соседней клетки на клетку, следующую по приоритету. Не перемещать корабль, т.к. он уже был вызван ранее – не вариант.

Покупка корабля



После захвата Верфи на карте приключений, игрок может строить корабли при посещении героем или дистанционно по клику по ней. Стоимость строительства корабля – 1000 золота и 10 древесины. Место строительства корабля, относительно клетки входа Верфи, выбирается исходя из схемы приоритетов справа, где 1 – наивысший приоритет. Корабль строится на клетке воды из числа не занятых, имеющей высший приоритет.

На боковые клетки Верфи (между 5 и 10, 6 и 11), относительно клетки входа, корабль не будет строиться, даже если сделать их проходимыми при помощи сторонних программ и поместить на воду.

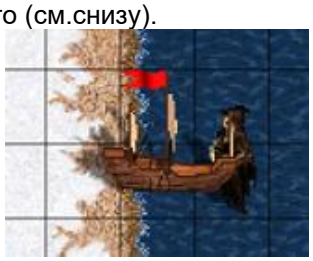


Построить корабль можно и в городской Верфи Замка, Некрополиса, Крепости, Сопряжения, Причала или Кронверка. Мест строительства корабля, относительно клетки входа в город, всего два (см.справа). Корабль строится на клетке А, если она свободна, либо на клетке Б, если клетка А занята. Если обе клетки заняты препятствиями на карте, то Верфь в городе будет недоступна для строительства.

Строительство корабля на клетке с Ямой или Событием допускается, в отличие от вызова корабля.

При посадке в корабль, построенный поверх События, оно не активируется.

При посадке в корабль, находящийся в зоне контроля отряда на карте, битва с ним не инициируется (см.снизу). Однако при высадке на клетку суши в зоне контроля отряда – инициирует битву с ним, хотя курсор никак не отображает этого (см.снизу).





FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

При вызове или строительстве корабля никак не учитывается возможность героя попасть в этот корабль, из-за чего могут возникать ситуации, приведённые ниже.





Внимание! Возможность строительства корабля на клетке воды определяется при старте карты и далее не меняется. Это означает, что если в начале игры на всех возможных для строительства клетках находятся какие-либо объекты, то покупка корабля недоступна, постройка Верфи в городе также запрещается, а заранее построенная Верфь в городе через Редактор карт, разрушается. Причём, даже если эти объекты временные – ресурсы, Тюрьма, Событие, нейтралы или прочие подбираемые объекты, то после того, как они будут убраны с клетки или активированы, строительство корабля и Верфи всё равно останется недоступным. При этом подсказка в окне строительства Верфи будет говорить о том, что город не находится рядом с водой, что вводит в заблуждение (баг описания). Исключениями являются пустой корабль, герой в корабле и Дирижабль. Эти объекты на клетке строительства хоть и не дают построить корабль, но и не разрушают Верфь и не запрещают строить корабль позже, когда клетка освободится.

Посадка и высадка с корабля с Шляпой адмирала



По умолчанию посадка на корабль или высадка на сушу отнимает все оставшиеся очки хода на этот день. Шляпа адмирала позволяет не терять остаток хода. Посадка и высадка с корабля в этом случае тратят обычное количество очков хода, как при перемещении, а оставшиеся очки хода по суше пересчитываются в очки хода по воде, и наоборот. Далее представлена детализация пересчёта очков хода.

Для расчётов используются 4 параметра, измеряемые в очках хода героя (mp):

- **M** – запас хода героя на суше, состоящий из базового и дополнительного
- **M'** – запас хода героя на воде, состоящий из базового и дополнительного
- $\mathbf{M_{тек}}$ – текущий остаток хода героя на суше
- $\mathbf{M'_{тек}}$ – текущий остаток хода героя на воде.

Введем промежуточный коэффициент **K**, постоянный для каждого героя при его текущем уровне развития:

$$K = M' / M$$

При расчёте коэффициента **K**, запас хода рассчитывается по базовым M и M' на начало дня. Т.е. на этот расчёт **не** влияют изменения SCS перед посадкой, надевание/снятие артефактов, дающих дополнительный запас хода, посещение Оазиса, наличие и уровень Логистики или Навигации.

При посадке в корабль, текущий остаток хода героя на суше пересчитывается по формуле:

$$M'_{тек} = (M_{тек} - m) * K$$

где **m** – затраты очков хода при посадке на корабль, равные 100 очкам на земле без штрафов при посадке по прямой или 141 очко – по диагонали.

При высадке с корабля, текущий остаток хода героя на воде пересчитывается по формуле:

$$M_{тек} = (M'_{тек} - m) / K$$

где **m** – затраты очков хода при высадке с корабля на сушу, равные 100 очкам при высадке по прямой или 141 очко – по диагонали.

Затраты очков хода на посадку в корабль и последующую высадку на сушу (без движения) составляют:

$$Дельта = m * (1 + M_{тек} / M'_{тек})$$

Все округления вниз.

При расчёте коэффициента **K**, запас хода рассчитывается в момент посадки на корабль или высадки, а не на начало дня (аналогично определению возможности раскопок Грааля). Т.е. на этот расчёт **влияют** изменения SCS, надевание/снятие артефактов, дающих дополнительный запас хода, посещение Оазиса, наличие и уровень Логистики и Навигации. Именно с этим связан один из самых серьёзных багов в игре, позволяющем при наличии Шляпы адмирала получить бесконечно большое количество очков хода.

Если обратимся к формуле расчёта остатка хода при посадке на корабль, увидим, что для максимальной **Дельты** нам необходимо иметь максимальный коэффициент **K**, что достигается при минимальном значении **M**. И наоборот, из формулы расчёта остатка хода при высадке, определяем, что максимальная **Дельта** будет при минимальном коэффициенте **K**.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- **Артефакты** Сапоги скорости и Перчатки всадника, используемые героем, увеличивают расчётный запас хода **M**, тем самым снижая **K**. Если герой не снимет эти артефакты перед посадкой на корабль, то повышение **M** приведёт к потере 31...38% очков хода на воде. Верно и обратное – если их надеть перед высадкой, герой получит 45...60% очков хода из ниоткуда.
- Изменение **SCS** при помощи обмена существ с другим героев и имеет тот же эффект. Чем медленнее существо есть у героя, тем ниже **M**.
- **Объекты**, добавляющие очки хода повышают $\mathbf{M_{тек}}$, но, если после их посещения ни разу не открыть окно героя, а просто сесть на корабль, то эти дополнительные очки хода включатся и в **M**, что в итоге снизит **M'**. Поэтому нужно обязательно открыть окно героя в этом случае, чтобы всё встало на свои места. Это позволит иметь повышенный $\mathbf{M_{тек}}$. Следует отметить, что посещение Конюшен добавляет очки хода к **M** до конца недели и открытие окна героя этого не изменит.

Пример расчёта:

Герой с Экспертной Логистикой (+20%) и Экспертной Навигацией (+2250) переночевал, имея в армии 1 Лазурного дракона (SCS=19). При этом у него имеются Перчатки всадника (+200), Сапоги-скороходы (+400), Шляпа адмирала (+1500) и посещённая Конюшни (+300)

M = 2000 * 1,2 + 200 + 400 + 300 = 3300 очков

M' = 3750 + 1500 = 5250 очков

То же, но Экспертная Логистика (+30%), Перчатки всадника (+300), Сапоги скорости (+600), Конюшня (+400)

M = 2000*1,3+300+600+400 = 3900 очков

- Перед посадкой на корабль, герой посещает Оазис (+800), тратя 100 очков хода:
  $\mathbf{M_{тек}}$ **= (3300 – 100) + 800 = 4000 очков**
  K = 5250 / 3300 = 1,591
- После чего герой садится на корабль, тратя 100 очков хода:
  $\mathbf{M'_{тек}}$ **= (4000 – 100) * K = 6204 очков**
- Герой высаживается обратно на берег по диагонали:
  $\mathbf{M_{тек}}$ **= (6204–141)/K=3811 очков**

  Т.е. затраты очков хода на посадку и высадку составили 189 очков хода.

Аналогично считается запас хода героя в Таверне, который Откупился или Сбежал с поля боя. Однако в случае бегства, герой появляется в Таверне с 1 существом из первого слота его стартовой армии и его запас хода **M** считается по этому существу.

$\mathbf{M_{тек}}$ = (3900–100) + 800 = 4600 очков

Герой снимает артефакты и меняет у другого героя Лазурного дракона на Крестьянина (SCS=3):
Расчётный **M=1500*1,3+400=2350 очков**
K = 5250 / 2350 = 2,234

- После посадки на корабль:

$\mathbf{M'_{тек}}$ = (4600 – 100) * 2,234 = 10053 очка

- Находясь на корабле, герой забирает Лазурного дракона обратно, а Крестьянина увольняет. Надевает Перчатки всадника и Сапоги скорости:

Расчётный **M = 2000*1,3+300+600+400 = 3900 очков**
K = 5250 / 3900 = 1,34615

- После высадки на берег:

$\mathbf{M_{тек}}$ = (10053 – 141) / 1,34615 = 7363 очка

Т.е. прирост очков хода после посадки и высадки составил около 3000 очков хода! А если повторить?

Собственно, именно эти особенности некорректного программирования игры и породили такого монстра, каким является Шляпа адмирала.
Но, предупрежден, значит вооружен! При любом раскладе - случайное применение этого бага, крайне маловероятно. Знать эти нюансы не повредит, а вот уж применять их или нет на практике - остается на усмотрение игрока. А результат - на его совести.

Запас хода героя в Таверне с 1 существом в день появления в слоте считается по той армии, которая могла бы быть у героя, а не по этому существу. При ночёвке – запас хода пересчитывается корректно

Яма

Ямы – довольно уникальные декоративные объекты, имеющие свои особенности и уникальные механики:

- Для каждого типа наземного ландшафта имеется свой вид Ямы.
- Яма остаётся после проведения раскопок Грааля (успешного или нет) по специальной кнопке в меню Опций приключений или кнопке на панели HD-мода (см.справа).



- Яма остаётся после проведения раскопок в Могиле, по сути заменяя этот объект.
- Раскопки на накладном ландшафте оставляют Яму, соответствующую типу земли под ним.
- Раскопки на воде невозможны.

- Высадка с корабля на клетку суши, на которой располагается Яма, невозможна. Таким образом в определённых ситуациях можно окопать весь берег и заблокировать высадку противника на сушу в этом месте. Можно просто поставить ненужного на данный момент героя на берегу – противник не сможет высадиться в эту клетку, а также не сможет напасть – нападение из корабля на берег невозможно.
- На клетке с Ямой невозможно по клику ПКМ определить, есть ли Событие на ней или нет. На Яме всегда будет отображаться тип ландшафта, без приписки «Можно копать».
- Раскопки на Яме невозможны, а потому если Грааль находится на клетке Ямы, то его невозможно выкопать.
- Нельзя копать на клетках любого объекта, в том числе проходимых типа клеток входа в объекты, клеток Гарнизонов и декоративных мостов.
- Ямы не появляются после раскопок, если на карте более 65534 объектов.
- Яма подземного ландшафта уникальна, для неё не установлен флаг «часть ландшафта» (баг). Это означает, что при её размещении на карте она может устанавливаться поверх других объектов, в том числе проходимых и подбираемых (см.справа). Эта особенность может использоваться на авторских картах.



ОТКРЫТИЕ КАРТЫ И РАЗВЕДКА



Изначально при старте игры вся карта приключений покрыта Террой Инкогнита, через которую не видно никаких объектов, ландшафта или типа земли. В процессе игры эта Терра Инкогнита может открываться или закрываться под действием различных факторов:

1. Каждый герой на карте открывает вокруг себя и держит открытой область Терры Инкогнита радиусом 5 клеток (диаметр 11). При перемещении героя Терра Инкогнита открывается в режиме реального времени. Герои союзника также открывают Терру Инкогнита для игрока.
2. Использование артефактов Подзорная труба и Телескоп увеличивает радиус разведки героя на 1 клетку за каждый из них. Использование нескольких одинаковых артефактов не даёт дополнительного эффекта.
   При получении или надевании артефакта, обзор увеличивается сразу.
3. Наличие навыка Разведка увеличивает радиус разведки героя на 1/3/5 клеток.

При получении или надевании артефакта, обзор увеличивается только после шага или сохранения/загрузки игры (баг).
Навык Разведки увеличивает радиус на 1/2/3 клетки

Специализация героя по Разведке увеличивает радиус обзора на 1 клетку за каждый 6 уровень героя, и радиус разведки рассчитывается по формуле:

Радиус = 5 + k + N / 6

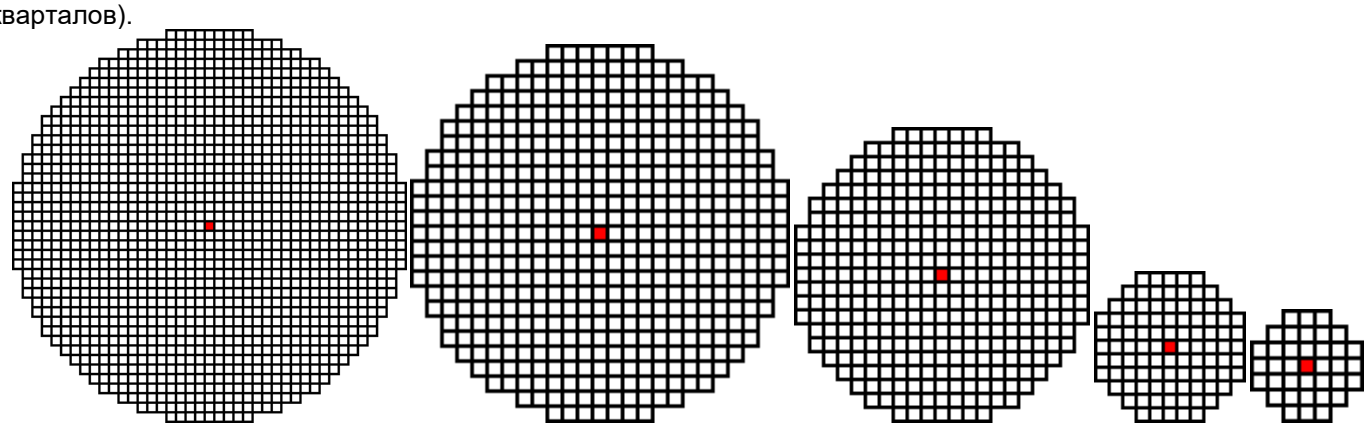
где k – дополнительный радиус разведки от навыка, N – уровень героя. Округление вниз.

4. Посещение Обсерватории увеличивает радиус разведки героя на 2 клетки до конца недели.
5. Объекты, взятые под контроль игроком или союзником (с флагом), держат открытой область вокруг себя в радиусе 3 клеток (диаметр 7) от входа. Города игрока или союзника держат открытой область вокруг себя в радиусе 5 клеток (диаметр 11) от входа.
6. Посещение героем или союзником Обзорной площадки, Огненного столпа или Обзорной башни открывает область в радиусе 20 клеток (диаметр 41) от входа.
7. Посещение героем или союзником Хижины мага открывает область вокруг всех Глаз мага на карте в радиусе 10 клеток (диаметр 21) от их входа.
8. Посещение героем или союзником Руин (после победы над охраной или разграбленных) открывает область в радиусе 12 клеток (диаметр 25) от входа.
9. Посещение героем или союзником Картографа открывает всю подконтрольную ему территорию на карте. Водный картограф открывает все клетки воды, Подземный Картограф – все клетки с Подземным типом земли, Наземный Картограф – все клетки карты, кроме воды и Подземного типа земли.
10. Постройка игроком или союзником Смотровой башни в Башне открывает и держит открытой область вокруг города в радиусе 20 клеток (диаметр 41) от входа.
11. Постройка игроком или союзником Небесного корабля (Грааль) в Башне открывает всю карту приключений, включая подземный уровень.
    В отличие от Смотровой башни, Небесный корабль не держит область открытой. В оффлайн-игре можно в любой момент игры сохраниться, построить Смотровую башню, чтобы разведать и изучить окружающую местность, а затем загрузить сохранение, продолжив игру с уже известным окружением.
12. Постройка игроком Вуали тьмы в Некрополисе закрывает для противников открытую область Террой Инкогнита вокруг города в радиусе 20 клеток (диаметр 41) от входа и будет закрывать в начале каждого дня противников. Строительство Вуали тьмы довольно эффективно против компьютерного игрока, так как в поведении ИИ есть алгоритмы, по которым он старается открыть всю доступную ему территорию. Однако против игрока-человека Вуаль тьмы, наоборот, может выдать расположение города, создав чёткий круг неразведанной территории на карте с Некрополисом в его центре.
    Вуаль тьмы в нейтральном Некрополисе закрывает открытую область для всех игроков в начале каждого дня.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

13. Посещение Вуали тьмы на карте закрывает для противников открытую область Террой Инкогнита в радиусе 20 клеток (диаметр 41) от входа.
14. У ИИ различаются понятия радиуса открытия карты и радиуса видимости объектов. Радиус открытия карты у ИИ аналогичен человеку. Это можно проверить, загрузив игру с компьютерным игроком через мультиплеер. А вот радиус видимости объектов у ИИ на 2 клетки больше, чем радиус открытия карты, т.е. он видит объекты, как точки интереса, через Терру Инкогнита, и использует это для более оптимального построения маршрута.
    Если точнее – ИИ при поиске путей видит крайние неразведанные клетки и считает допустимой остановку на них. А если он выбирает такую крайнюю клетку возможной целью для разведки, то из-за специфики механизмов (сделанной, скорее всего, непреднамеренно) он получает возможность увидеть и соседние с ней клетки, уточнив ценность маршрута.

Это интересно! В плане открытия или закрытия карты приключений, все радиусы в игре являются геометрическими (Евклидова метрика), в отличие от радиусов действия Двери измерений/Затопить корабль (Метрика Чебышева), или радиуса партулирования компьютерных героев в Редакторе карт (Метрика городских кварталов).



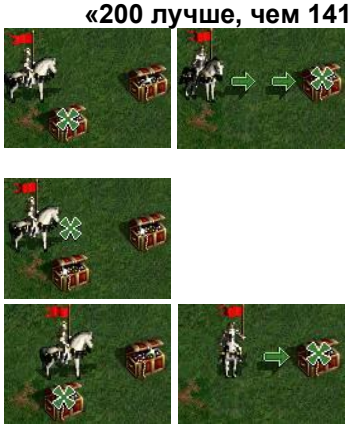
Менеджмент хода

Запас хода каждого героя в течение одного дня ограничен и целью игрока является его максимально эффективное расходование. Именно от этого зависит общая эффективность игры и в большем случае победа в игре против равного соперника.

При клике по любому объекту или по клетке карты, игра автоматически проложит кратчайший маршрут к цели. Этот маршрут, бесспорно, является наименее затратным по очкам хода, но всё же он не всегда является оптимальным, т.к. игра не может учесть ваши дальнейшие планы и дальнейшее направление движения героя. Поэтому существует несколько простых приёмов, позволяющих использовать очки хода оптимальнее с точки зрения эффективности и тактической составляющей.

Далее приведены примеры.

«200 лучше, чем 141»



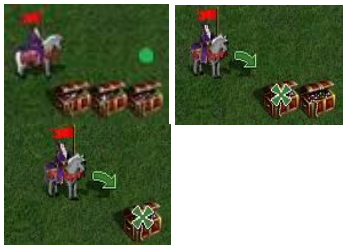
Герою нужно собрать 2 Сундука сокровищ. При клике по первому из них и сбору по маршруту игры (слайд 1), герой потратит 141 очко хода, но при этом останется на месте.
Затем, при клике по второму Сундуку и сбору по маршруту игры (слайд 2), герой потратит ещё 300 очков хода. Итого **441** очко.

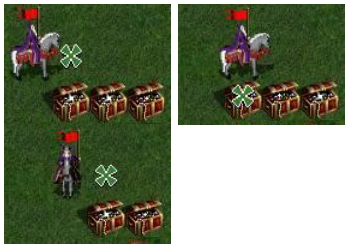
Если не использовать предлагаемые игрой маршруты, то можно потратить меньше очков хода.
Перемещаем героя на 1 клетку в направлении второго Сундука (слайд 3), тратя 100 очков хода. Собираем (по пути) первый Сундук (слайд 4), тратя ещё 100 очков. И далее уже собираем второй Сундук по маршруту игры (слайд 5), тратя ещё 200 очков. Итого **400** очков, что на 41 меньше, чем в первом случае.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

«Всё моё!»





Часто на карте встречаются целые скопления объектов и ресурсов в одном месте, и тут можно сэкономить ещё больше.

Герою нужно собрать 3 Сундука сокровищ и встать на клетку, отмеченную зелёным. При поочерёдном клике по Сундукам и сборе по маршруту игры (см.слева), герой потратит 141+241+241+100 = **723** очка.

А теперь вручную! Перемещаем героя на 1 клетку вправо, тратя 100 очков хода. Собираем первый Сундук, тратя ещё 100 очков. Повторяем 2 предыдущие операции для второго и третьего Сундуков и встаём на конечную точку – ещё 200+200 = 400 очков. Итого **600** очков, что на 123 меньше, чем в первом случае.

«Осада»



Иногда всё же стоит доверять маршрутам игры, особенно при посещении или захвате объектов по диагонали.

Герою нужно захватить город, победив охрану, и зайти в него для пополнения маны. Если атаковать город диагональным шагом, а затем зайти в него, то герой потратит 141+141 = **282** очка хода.

Если при этом сделать шаг вправо, атаковать город вертикальным шагом, а затем зайти в него, то герой потратит 100+100+100 = **300** очков хода.

«Нормальные герои всегда идут в обход»



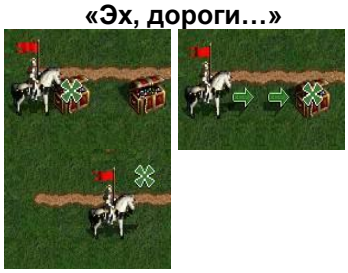


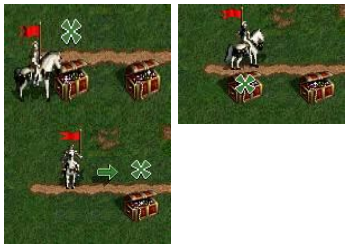
Бывают случаи, когда обойти кучку ресурсов или иной подбираемый объект гораздо выгоднее, чем собирать его, особенно если он не так важен для героя.

Герою нужно пройти вправо, но на его пути находится Сундук сокровищ. Если собрать его и сделать ещё 2 шага, то герой потратит **300** очков хода. А если просто обойти (слайд 1), то будет потрачено 141+141 = **282** очка, что на 18 меньше, чем в первом случае.

Во втором случае (слайд 2), когда герою нужно идти по диагонали, можно сэкономить ещё больше. При сборе Сундука и двух шагах по диагонали герой потратит 141+141+141 = **423** очка хода. А если обойти, то всего 100+141+100 = **341** очко, что уже на 82 меньше!

«Эх, дороги…»





Не стоит забывать и о неоспоримой пользе дорог.

Герою нужно собрать 2 Сундука сокровищ и встать на крайнюю клетку дороги. При поочерёдном клике по Сундукам и сборе по маршруту игры (слайды 1-3), герой потратит 100+300+141 = **541** очко.

А если использовать дорогу? Перемещаем героя на дорогу по диагонали (слайд 4), тратя 141 очко хода. Собираем первый Сундук (слайд 5), тратя ещё 100 очков. Идём до конечной точки (слайд 6) и собираем второй Сундук, тратя ещё 75+75+100 = 250 очков. Итого **491** очко, что на 50 меньше, чем в первом случае.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ВОСПОЛНЕНИЕ ЗАПАСА ХОДА

Запас хода всех героев полностью восстанавливается до максимума в начале хода игрока. Таким образом, полезно использовать так называемый «Разгон героя», чтобы получить больше очков хода на следующий день. Для этого герою необходимо оставить в армии только самых быстрых существ (достаточно скорости хотя бы 11, т.к. при ней уже даётся максимальный базовый запас хода). Никакие бонусы к скорости при этом не учитываются для существа, кроме +1 к скорости от специалиста по нему. Более медленных существ можно передать другому герою, оставить в городе, Гарнизоне или на Шахте, а в начале дня забрать обратно. Артефакты, дающие дополнительные очки хода также полезно надеть перед ночёвкой и снять в начале дня.

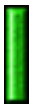
Также можно восполнять запас хода в течение дня, посещая определённые объекты на карте:

Объекты	Бонус	Примечания
Оазис	**+800** по суше	Бонус добавляется к текущему запасу хода и до конца дня или ближайшей битвы, т.е. посетить объект повторно можно сразу после боя, получив бонус ещё раз
Водоём	**+400** по суше	
Фонтан молодости (на суше)	**+400** по суше	
Минеральный источник	**+600** по суше	
Знамя великой битвы	**+400** по суше	
Конюшни (на карте или в Замке)	**+300** по суше	Бонус добавляется к текущему запасу хода и в начале каждого дня до конца недели, повышая запас хода героя. Конюшни на карте и в Замке имеют одинаковые бонусы, которые не могут действовать одновременно
	+400 по суше	
Фонтан молодости (на воде)	**+400** по воде	Свойства аналогичны Фонтану молодости на суше

Не стоит забывать и об опасности Разгона героя вблизи территорий вражеских героев, которые в свой ход могут атаковать вашего героя без армии и с бесполезными в бою артефактами.

Ориентировочная оценка запаса хода

Для приблизительного отслеживания оставшегося запаса хода у героев, в интерфейсе игры встроен специальный индикатор – зелёный столбик слева от портрета каждого героя, имеющий свою условную индикацию:

	Уровень +++ соответствует 2800 очкам хода и более		Уровень ++ соответствует 2500…2799 очкам хода.		Уровень + соответствует 2300…2499 очкам хода.		Полная шкала соответствует 2200…2299 очкам хода		Далее 22 промежуточных заполнения шкалы, по 100 очков хода, вплоть до 0.

Увольнение героя в городе

Иногда герой, у которого закончились очки хода, остаётся в городе и мешает найму других героев.

В **HotA** разрешено обычное увольнение героя в городе через окно героя.

В этом случае его нельзя уволить обычным способом, но можно, если переместить его в гарнизон и войти в окно Обзор королевства – Снаряжение. При нажатии на героя там уже будет доступна кнопка «Уволить героя»

Некоторые советы по логистике на карте

- Важно планировать начало следующего дня заранее, и стараться оставлять своего главного героя с наиболее быстрым отрядом в конце предыдущего дня. Максимальный запас хода достигается при наличии существ со скоростью 11 и выше. Нет никакой разницы между героем с 1 Ангелом и героем с 1 Архангелом – их запас хода на следующий день будет одинаков. Эта рекомендация актуальна в начале игры, однако рано или поздно наступит момент, когда разумно будет пожертвовать некоторыми очками хода, но при этом сосредоточить армию на главном герое. Это необходимо брать во внимание, когда есть вероятность нападения противника в его ход.
- В начале игры полезно раздать всем героям-разведчикам по единичке быстрых существ, чтобы они могли быстрее исследовать территорию. Часто второй герой в Таверне может снабдить вас Пикси, Змиями, Каменными горгульями, Адскими гончими или Наездниками на волках, которые очень хороши для повышения запаса хода разведчиков.
- При разведке карты важно делать акцент на артефактах, повышающих запас хода. Сапоги-скороходы и Перчатки всадника – чрезвычайно важные артефакты, особенно если удаётся получить их в начале игры. Если вы видите эти артефакты на карте, постарайтесь спланировать логистику так, чтобы добраться до них как можно скорее. Однако если такой артефакт находится в далёком углу зоны, и вам нужно 3-4 хода, чтобы добраться до него, то не стоит даже обращать на него внимания.
- Максимально используйте объекты на карте, влияющие на запас хода. Особенно важны Конюшни, которые дают бонус на всю оставшуюся неделю. В идеале – посещать Конюшню в начале недели, чтобы получить больший итоговый бонус. Опять же, необходимо оценивать ситуацию. Посещать Конюшни на 6-7 день недели или пробираться к ним в дальний угол карты – не всегда разумно. Водопой отнимает все оставшиеся очки хода и даёт большой бонус к запасу на следующий день. С этим объектом надо быть осторожнее и всегда сравнивать потерю очков и получаемый бонус.

- Такие объекты как Водоём, Оазис, Минеральный источник, Знамя великой битвы и Фонтан молодости, дают единоразовый бонус к очкам хода, однако их можно посетить повторно после любой битвы. Если рядом с таким объектом есть несколько точек сражений, вы можете накопить большой запас хода, посещая объекты после каждого боя. Водоём часто располагается вблизи дороги, тем более его можно посетить с 8 разных гексов и даже двигаться через его клетки.
- Лебединый пруд – не самый полезный объект на карте, но изредка его можно использовать с выгодой. Он отнимает все оставшиеся очки хода героя и даёт ему временный бонус к удаче.
- Логистика – один из самых ценных вторичных навыков для героев. Постарайтесь получить её в начале игры для максимального количества героев. Навык настолько силён, что ранее героев со специализацией на Логистике часто запрещали на турнирах и в многопользовательских играх. Даже 15%-ное увеличение запаса фактически даёт вам дополнительный ход каждый шестой день игры.
- Нельзя недооценивать навык Поиска пути. Иногда, если вы вынуждены двигаться с неродной армией по территориям со штрафом передвижения, навык Поиск пути может быть вам даже более полезен, чем Логистика. Особо важен навык при игре за Башню, Крепость, Причал или Кронверк, а также при ставке на дополнительные войска, получаемые с Ульев ядовитых змиев или, например, с Застав налётчиков. Чем больше на карте территорий со штрафной местностью, тем полезнее Поиск пути. Некоторые шаблоны имеют зоны-сокровищницы со штрафной местностью (обычно с песком).
- Важная цель в любой игре – заклинания контроля (Полёт, Дверь измерений и Городской портал), позволяющие экономить очки хода. Не менее важны заклинания Просмотр воздуха и Просмотр земли, позволяющие тщательнее планировать логистику и даже следить за действиями противника.
- Обзорные площадки и Огненные столпы у стартового города или возле дороги не должны оставаться непосещёнными. Их посещение открывает для вас огромную территорию, позволяя лучше планировать логистику и увидеть важные цели.
- Разведка территории – ваше всё. Старайтесь перемещаться героями-разведчиками первее главного героя и его помощников.
- Главного героя нужно сосредотачивать на посещении только важных целей. Главный герой никогда не должен стараться посетить все возможные объекты и сразиться со всеми нейтралами, чтобы получить больше опыта. Более 80% битв можно успешно выиграть второстепенными героями, используя цепочки для передачи армии. Главному герою важно посещать объекты, дающие бонусы к навыкам, очкам хода, опыту и сражаться с важной или сильной охраной. Опыт за победу над нейтралами даётся в зависимости от их здоровья, поэтому главному герою, чтобы быстрее раскачаться, нужно сражаться в начале игры с гномами, големами, зомби и подобными отрядами.
- Дороги – лучшие друзья героев. Передвижение по ним отнимает меньше очков хода, а значит, герой сможет пройти дальше и исследовать больше. Также дороги обычно ведут в другие зоны шаблона или к городам. Посещение объектов, находящихся далеко от дороги, требует тщательного обдумывание и оценки получаемого от него бонуса. Конечно, Консерватории грифонов, Утопии драконов, Ящики Пандоры и т.п. стоят вашего внимания, не смотря на их удалённость от дорог. Но всё равно решает дальность хода до них, ведь потратив 3-4 дня можно получить лишь 1 Ангела из консерватории или ненужные артефакты из утопии.
- Используйте цепочки героев. Главный герой почти никогда не должен собирать ресурсы, сражаться с небольшими отрядами вдали от траектории движения, и возвращаться за подкреплениями. Расчистка дорог в разных направлениях, сбор ресурсов и артефактов, нападение на сокровищницы с ресурсами и небольшие охраны – работа второстепенных героев. При правильной организации цепочки, вы можете проводить несколько важных сражений в день и собирать много ресурсов или артефактов. В целом, главный герой должен сосредоточиться только на важных для него делах – открытии Ящиков Пандоры, посещение Утопий драконов, Библиотек просвещения и т.д.
- Разбивка – тонкий инструмент быстрого перемещения героев в город. Часто при посещении отдалённых мест на карте, герой будет оказываться в ситуации, когда обратный путь будет долог и бесполезен, ведь все объекты уже собраны. Тут на помощь придёт так называемая разбивка. Если герою есть, где оставить армию (другому герою, на шахте или в городе), он сможет напасть на подходящих для разбивки существ и сбежать с поля боя, став доступным для найма в любой Таверне. При разбивке важно помнить, что у нейтралов всегда +1 к боевому духу, т.к. их армия состоит из одного типа существ, и есть риск потерять героя при нападении на существ со скоростью 7 и выше. Поэтому лучше иметь преимущество в скорости или брать несколько единичек.
- Внешние Таверны – отличное место, которое можно использовать как стартовую точку, как для новых героев, так и для разбившихся. Таверна также может стать частью цепочки.
- Навык Разведки даёт большое преимущество для вас, особенно у второстепенных героев, не занимая слот навыков главного. Также имеются артефакты, повышающие радиус разведки. Их не обязательно использовать при ночёвке, поэтому перед завершением хода их можно убрать в рюкзак, заменив более важными, особенно при возможном нападении противника.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- Ограничивайте движение противника на ваших территориях. Иногда полезно перекрыть своим героем узкий проход или выход из портала, и тогда противнику придётся сражаться с вами или искать другой путь. Также можно перекрывать пути движения более слабыми героями, и противник будет тратить очки хода при нападении на них, а эти герои смогут истощить его запас маны или сами воспользоваться, например, Волшебной стрелой. Другая возможная ситуация – когда вы не можете посетить важный объект, например, Утопию драконов из-за недостаточной армии, но и отдавать её противнику нельзя. В этом случае можно встать на клетку её входа и тем самым закрыть её для противника. Враг может побояться нападать на героя, особенно при игре против ИИ.
- Меняйте артефакты перед ночёвкой и с утра. Артефакты, повышающие запас хода, дают свой бонус герою в начале дня и далее бесполезны. Их можно заменить утром на боевые артефакты, а перед завершением хода надеть вновь. Таким образом, вы сможете максимально использовать все свои артефакты, не теряя бонусов. Это также работает с артефактами регенерации маны, артефактами разведки и артефактами, приносящими ресурсы.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Typucm**, heroes.ag.ru, **Magnus Incognitus**, heroesportal.net, **Антон Львов**, vk.com, **Dandy**, heroesworld.ru, **RoseKavalier**, heroescommunuty.com, **cyberB**, heroesportal.net, **vbn**, heroesworld.ru, **Костя Ковалёв**, vk.com, **Максим Бойко**, vk.com, **frank0**, heroescommunity.com, **Biobob,** heroescommunity.com.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

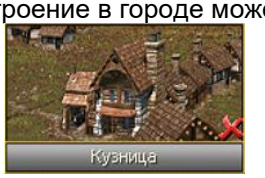
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

VI ГОРОДА

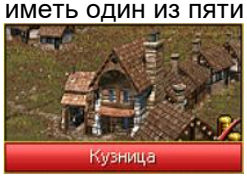
6.1 Строения в городах

В каждом городе, которым владеет игрок, доступны для строительства определённые строения. Они подразделяются на общие (одинаковые для всех типов городов) и уникальные, которые можно строить только в определённом типе города. В Редакторе карт можно запрещать любому городу строительство некоторых строений.

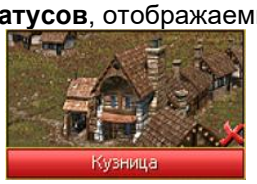
Строительство доступно 1 раз в день для каждого города и требует траты ресурсов игрока. Каждое строение в городе может иметь один из пяти **статусов**, отображаемых в окне строительства:



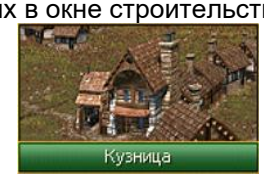
Строение нельзя возвести. Например Верфь в городе вдали от воды, Капитолий, если у игрока уже есть Капитолий в другом городе, а также строения, запрещённые автором карты



Недостаточно ресурсов для строительства. Например недостаточно золота, древесины или любого другого ресурса



Не выполнены условия для строительства. Например нет предшествующих зданий по Дереву отстройки или в этот день уже производилось строительство



Доступно к строительству. Достаточно ресурсов и выполнены все условия для строительства



Строение уже возведено. Здание построено и не улучшается. По ПКМ доступно его описание

Далее представлена сводная таблица общий строений и их подробное описание ниже.

Строение*	Ресурсы для строительства							Свойства
Управа[1] (Сельская управа)	-	-	-	-	-	-	-	+500 золота в день
Префектура	2500	-	-	-	-	-	-	+1000 золота в день
Муниципалитет	5000	-	-	-	-	-	-	+2000 золота в день
Капитолий[2]	10000	-	-	-	-	-	-	+4000 золота в день
Форт	5000	20	20	-	-	-	-	Даёт городу стены при обороне. Позволяет нанимать существ в общем окне, а также строить Жилища существ в городе. Изменяет внешний вид города на карте приключений и иконку в списке городов
Цитадель	2500	-	5	-	-	-	-	+50% к базовому приросту существ. Даёт городу ров и Стрелковую башню при обороне
Замок	5000	10	10	-	-	-	-	+100% к базовому приросту существ (вместо +50%). Даёт 2 боковые Стрелковые башни при обороне
Таверна	500	5	-	-	-	-	-	+1 к боевому духу существ при обороне. Позволяет нанимать героев за 2500 золота, узнавать Слухи и посетить Гильдию воров
Кузница	1000	5	-	-	-	-	-	Позволяет покупать боевые машины: Подводу с боеприпасами за 1000 золота в Башне, Инферно, Цитадели и Фабрике; Палатку первой помощи за 750 золота в Оплоте, Некрополисе, Крепости и Кронверке; Баллисту за 1500 золота в Замке, Темнице и Сопряжении; Пушку за 3000 золота в Причале Стоимость Баллисты – 2500

Рынок	500	5	-	-	-	-	-	Позволяет менять ресурсы друг на друга и передавать их другим игрокам
Хранилище ресурсов	5000	-	5	-	-	-	-	Приносит ресурсы каждый день: +1 древесина и руда в Замке, Некрополисе, Цитадели, Крепости и Кронверке; +1 кристалл в Оплоте и Фабрике; +1 самоцвет в Башне; +1 ртуть в Инферно и Сопряжении; +1 сера в Темнице и Причале
Торговцы артефактами[3] (Торговец артефактами)	10000	-	-	-	-	-	-	Позволяет купить до 7 предложенных артефактов
Верфь[4]	2000	20	-	-	-	-	-	Позволяет построить корабль за 1000 золота и 10 древесины
Гильдия магов 1 уровня[5]	2000	5	5	-	-	-	-	Позволяет купить Книгу заклинаний за 500 золота. Восполняет ману героев в городе до максимума в начале дня. Позволяет героям изучить до 5 предложенных заклинаний 1 уровня. Позволяет проводить Исследование заклинаний
Гильдия магов 2 уровня	1000	5	5	4	4	4	4	Позволяет героям изучить до 4 предложенных заклинаний 2 уровня
Гильдия магов 3 ур.	1000	5	5	6	6	6	6	Позволяет героям изучить до 3 предложенных заклинаний 3 уровня
Гильдия магов 4 ур.[6]	1000	5	5	8	8	8	8	Позволяет героям изучить до 2 предложенных заклинаний 4 уровня
Гильдия магов 5 ур.[7]	1000	5	5	10	10	10	10	Позволяет героям изучить 1 предложенное заклинание 5 уровня

* – Строения, прописанные с отступом, являются улучшением предыдущих строений.

1 – Управа всегда имеется в городе изначально.

2 – Игрок может иметь только один Капитолий в игре. При его строительстве, во всех других его городах (включая захватываемые в будущем) строительство Капитолия становится недоступным. Если игрок захватывает чужой город с Капитолием, то уровень Капитолия автоматически снижается до Муниципалитета. Через Редактор карт можно предварительно настроить несколько городов с Капитолиями или отстраивать их через городские События. Они будут работать корректно, но при потере города и повторном захвате, уровень Капитолия будет также понижен до Муниципалитета.

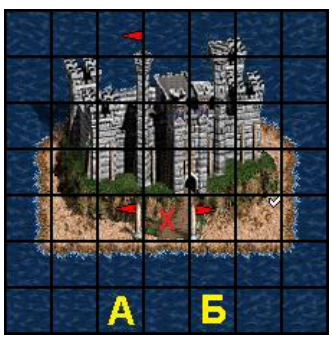
3 – Торговцы артефактами доступны для строительства только в Башне, Темнице, Сопряжении и Фабрике.

4 – Верфь доступна для строительства только в Замке, Некрополисе, Крепости, Сопряжении, Причале и Кронверке, если клетка входа в город граничит с клеткой воды, включая диагонали.

Если клетки воды рядом с городом заняты другими кораблями, то новый строить нельзя.

Если клетки воды рядом с городом заняты другими кораблями, то при постройке Верфи всё равно можно будет построить корабль (баг). Он появится поверх другого корабля

Место появления корабля при его покупке на Верфи города строго определено. По умолчанию корабль появляется в точке «А» (см.справа). Если точка «А» занята другим кораблём или героем в корабле, то построить новый корабль не получится.



Если точка «А» изначально на карте занята каким-то объектом или сушей, то корабль будет появляться в точке «Б». Даже если этот объект подбираемый и уже убран с точки «А», то корабль всё равно будет появляться в точке «Б». Если точка «Б» занята другим кораблём или героем в корабле, то построить новый корабль не получится.

Если обе точки заняты изначально объектами или сушей, то Верфь будет вообще запрещена к строительству. А если Верфь построена в городе через Редактор карт, то она будет разрушена. Даже если оба объекта будут убраны с точек, Верфь всё равно не станет доступной.

5 – Заклинания из Гильдии магов изучаются героем автоматически при входе на экран города любым способом (для героя в гарнизоне и для героя-гостя). Заклинания изучаются при наличии Книги заклинаний и в соответствии с уровнем Мудрости у героя. Если герой-гость находится в воротах города без входа на экран

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

(например, при старте новой карты или телепорте в город через Городской портал или Городские врата), то заклинания не учатся, в отличие восстановления маны от Гильдии, которое срабатывает и без входа в город.
6 – Гильдия магов 4 уровня доступна для строительства только в Замке, Оплоте, Башне, Инферно, Некрополисе, Темнице, Сопряжении, Причале, Фабрике и Кронверке.
7 – Гильдия магов 5 уровня доступна для строительства только в Оплоте, Башне, Инферно, Некрополисе, Темнице, Сопряжении и Фабрике.

Итоговые затраты ресурсов на полную отстройку общих строений в городе:

	44000	43000	**53000**	43000	45000	**53000**	41000	43000	**55000**	44000	**53000**	44000
	85	70	70	70	**90**	70	60	80	**90**	85	70	85
	60	**65**	**65**	**65**	**65**	**65**	55	55	**65**	60	**65**	60
	18	**28**	**28**	**28**	**28**	**28**	10	10	**28**	18	**28**	18
	18	**28**	**28**	**28**	**28**	**28**	10	10	**28**	18	**28**	18
	18	**28**	**28**	**28**	**28**	**28**	10	10	**28**	18	**28**	18
	18	**28**	**28**	**28**	**28**	**28**	10	10	**28**	18	**28**	18

ПОДРОБНЕЕ О НЕКОТОРЫХ СТРОЕНИЯХ

Таверна

Наличие Таверны в города даёт **+1** к боевому духу существ при его обороне. Также Таверна позволяет нанимать героев за 2500 золота, узнавать Слухи и посетить Гильдию воров.

НАЁМ ГЕРОЕВ

В начале каждой недели, начиная с первой, герои в Таверне обновляются – один из двух новых героев (левый слот) является родным для стартового города игрока (если остались такие герои), а второй герой (правый слот) – случайный, который также может оказаться родным (но другого класса). Новые герои имеют стандартную стартовую армию.

При найме героя со стартовой армией, в освободившемся слоте Таверны становится доступен другой случайный герой, но с армией из 1 существа из первого слота его стартовой армии. Т.е. в неделю доступно лишь 2 героя для каждого игрока со стартовой армией.

Для каждого игрока доступны свои герои в Таверне. При захвате города другого игрока, а также во внешней Таверне или Таверне союзника, к найму доступны те же герои, что и в других ваших городах.

В **RoE** («Возрождение Эрафии») в Таверне на карте приключений доступны для найма другие герои, чем в городской

Герои одинакового класса не могут появиться одновременно в Таверне, кроме следующих случаев:

- Если герой откупился или сбежал с поля боя, то он появляется в Таверне. Второй герой в Таверне может оказаться такого же класса.
- Если на карте присутствует много героев и невозможно создать пару героев разных классов.
- Если автором карты запрещены некоторые герои и невозможно создать пару героев разных классов.

Следующий в слоте случайный герой для Таверны определяется в момент покупки предыдущего героя в этом слоте, т.е. нет какой-либо заранее сгенерированной последовательности или очереди героев. При этом сначала выбирается класс героя (родной в левом слоте новой недели, либо по шансам фракции игрока с учётом запрета на класс из соседнего слота), а только после этого выбирается герой из класса (случайно, с равными шансами). Это значит, что, чем меньше осталось доступных героев данного класса, тем больше шанс их появления в Таверне.

Если на карте вообще не осталось героев доступных для найма, то слот в Таверне останется пустым. Если осталось доступно для найма менее, чем **2*кол-во_игроков**, то в начале недели в Таверну красного игрока будут добавлены 2 героя для найма. Если ещё остались герои, то они будут добавлены в Таверну синего и т.д. Если для игрока остался только 1 герой для найма, то он будет доступен в левом слоте Таверны.

Если герой **откупается** в битве с вражеским героем или **сбегает** с поля боя, то он становится доступен для найма в случайном слоте Таверны, заменяя собой бывшего там до этого героя. Если его нанять, то на его месте в Таверне появится случайный герой с армией из 1 существа. Если он не будет нанят до конца недели, то он перейдёт в список случайных героев, которые могут появиться в начале недели у любого игрока (со стартовой армией) или на месте нанятого героя (с армией из 1 существа). Все последующие откупившиеся или сбежавшие герои игрока в этот же день будут попадать в другой слот Таверны не «затирая» первого сбежавшего героя. Сбежавшие герои в другой день уже могут «затереть» первого.

Если в окне Таверны имеется пустой слот, то сбежавший герой появляется именно в нём.

Если в окне Таверны имеется пустой слот, то сбежавший герой всё равно появляется в случайном слоте, и может «затереть» героя.

Если герой **сбегает** или **откупается** в битве на 7 день в свой ход и завершает его (например, кончается таймер), то сбежавший герой будет затёрт на первый день новой недели новыми героями. Если герой сбегает в битве на 7 день **не в свой ход** (нападение синего на красного), то сбежавший герой останется в Таверне и будет доступен на первый день новой недели.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Если сильный герой **уволен**, **проигрывает в битве**, **«затёрт»** другим героем или **исчез** с карты в связи с поражением игрока, то он исчезает с карты и больше не появляется в Тавернах (кроме случаев, когда других доступных героев вообще не осталось). Если его всё же нанять, то его очки хода будут пересчитаны по его армии корректно.

Такой герой не отправляется в Таверну сразу, но может появиться в Таверне любого игрока в случайном порядке, как и другие герои. Если его найти («откопать») и нанять, то он будет иметь максимальный запас хода – 2000 очков. Если такой герой переночует, «видимым» в Таверне, его запас хода будет пересчитан по армии.
Герои, **исчезнувшие** с карты в связи с поражением игрока, считаются уволенными, их можно «откопать» в Таверне с сохранённым опытом и артефактами, а также с запасом хода в 2000 очков

Рейтинг силы героя рассчитывается по формуле:

$$(Пн + Вн) * 500 + M_1*80 + M_2*160 + M_3*240 + M_4*1600 + M_5*2000 + Арт$$

где **Пн** – сумма первичных навыков героя; **Вн** – количество уровней вторичных навыков героя, т.е. Базовый навык даёт 1 уровень, Продвинутый – 2, Экспертный – 3; $\mathbf{M_n}$ – количество заклинаний уровня n в Книге заклинаний героя; **Арт** – сумма стоимостей всех артефактов у героя (боевые машины не учитываются).

В зависимости от рейтинга силы, герою присваивается индекс силы от 0 до 5:

- 0: рейтинг силы <10 000 (герои примерно до уровня 5)
- 1: рейтинг силы от 10 000 до 15 000 (герои примерно до уровня 10)
- 2: рейтинг силы от 15 000 до 25 000 (герои примерно до уровня 20)
- 3: рейтинг силы от 25 000 до 35 000 (герои примерно до уровня 30)
- 4: рейтинг силы от 35 000 до 100 000 (обычно герой с ценными артефактами)
- 5: рейтинг силы >100 000 (обычно главный герой со всеми артефактами).

В Таверне появляются герои с наиболее низким индексом силы, в котором ещё остались свободные герои. В большинстве ситуаций на практике в таверне будут появляться только герои индекса 0. Во время действия одновременных ходов (ОХ) или в начале недели на зеркальных шаблонах появляются только герои с индексом силы 0 и 1 (независимо от того, какие остались свободные герои).

Если герой побеждает противника, но при этом у него в армии остаются **только призванные элементали**, то он считается проигравшим и исчезает с карты. Опыт и артефакты побеждённого он при этом не получает.

Если в битве **оба героя проигрывают** (например, вследствие Армагеддона или, когда в армии победителя остались только призванные элементали), то они оба считаются проигравшими.

Если герой побеждает противника, но при этом у него в армии остаются только **воскрешённые существа без Магии земли**, то он остаётся на карте с 1 существом из числа этих воскрешённых, которое изначально было в самом правом слоте армии героя.

Откупившиеся или сбежавшие с поля боя герои в Таверне с неполным запасом маны восстанавливают ману каждый день, а с началом новой недели они автоматически восполняют свой запас маны до максимума. Такие герои сохраняют запас хода, который был у них до отступа.

Уволенные, проигравшие бой или «затёртые» герои сразу восполняют свой запас маны при попадании в слот Таверны. Такие герои сразу восполняют свой запас хода и не сохраняют все бонусы ранее посещённых объектов.

Уволенные, проигравшие бой или «затёртые» герои также восстанавливают ману каждый день, а с началом новой недели они автоматически восполняют свой запас маны до максимума. Запас хода уволенных или проигравших бой героев в этот же день восполняется до максимального значение – 2000 очков. Однако на следующий день он будет пересчитан по армии.
Также такие герои сохраняют все бонусы ранее посещённых объектов, типа Конюшен (даже если наступила следующая неделя) или Фонтана молодости, а также на их запас хода влияет бонус навыка Логистики, в том числе на героев с 2000 очками хода

Герои ИИ, которые сбегают из битвы, на самом деле всегда откупаются, причём бесплатно и без вашего разрешения (возможно, баг).

Герои различных классов имеют разную вероятность (в долях) появления в Таверне в начале недели или на месте случайного героя после найма, в зависимости от стартового типа города игрока. Если стартовых городов несколько – выбирается по первому городу в списке городов. Если стартовых городов нет – выбирается по классу стартового героя (если их несколько – по первому в списке героев):

Класс												
Рыцарь	**6**	**6**	**6**	5	5	5	**6**	**6**	**6**	**6**	5	**6**
Священник	**6**	**6**	**6**	5	5	5	**6**	**6**	5	**6**	5	**6**
Рейнджер	**6**	**6**	**6**	5	5	5	**6**	5	5	**6**	5	**6**
Друид	**6**	**6**	**6**	5	5	5	5	**6**	**6**	**6**	5	**6**
Алхимик	**6**	**6**	**6**	5	5	5	**6**	5	5	5	**6**	5
Волшебник	**6**	**6**	**6**	5	5	5	5	**6**	**6**	5	**6**	**6**
Одержимый	5	5	5	**6**	**6**	**6**	**6**	5	5	5	**6**	5
Еретик	5	5	5	**6**	**6**	**6**	5	**6**	5	5	**6**	5

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

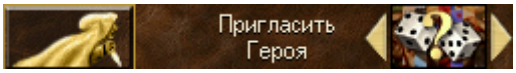
Рыцарь смерти	5	5	5	**6**	**6**	**6**	**6**	5	5	5	5	5
Некромант	5	5	5	**6**	**6**	**6**	5	**6**	**6**	5	5	**6**
Лорд	5	5	5	**6**	**6**	**6**	**6**	5	5	5	5	5
Чернокнижник	5	5	5	**6**	**6**	**6**	5	**6**	**6**	5	5	**6**
Варвар	**6**	**6**	**6**	**6**	**6**	**6**	**6**	5	**6**	**6**	5	**6**
Боевой маг	**6**	**6**	**6**	**6**	**6**	**6**	**6**	**6**	5	**6**	5	**6**
Повелитель зверей	**6**	**6**	**6**	**6**	**6**	**6**	**6**	**6**	**6**	**6**	5	**6**
Ведьма	**6**	**6**	**6**	**6**	**6**	**6**	5	**6**	**6**	**6**	5	**6**
Воитель стихий	5	5	5	5	5	5	5	5	**6**	5	**6**	5
Элементалист	5	5	5	5	5	5	5	5	**6**	5	**6**	5
Капитан	5	5	5	5	5	5	5	5	**6**	**6**	**6**	**6**
Навигатор	5	5	5	5	5	5	5	5	5	**6**	**6**	**6**
Наёмник	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	**6**	5
Изобретатель	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	**6**	5
Вождь	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	**6**
Старейшина	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	**6**

Несколько советов, которые помогут быстрее «откопать» нужного героя в Таверне:

1. Нужный герой не попадётся в Таверне при «копке», если во втором слоте доступен герой того же класса. Даже если вам нужен не конкретный герой, а любой конкретной фракции, то вероятность его прихода снижается фактически вдвое, из-за героя этой фракции во втором слоте;
2. Вероятность появления конкретного героя тем выше, чем меньше героев этого класса доступно для появления в Таверне. Например, если нужен Гуннар, то лучше пока не увольнять других Лордов;
3. Увольнение героев других классов, чем нужный конкретный герой, не влияет на шанс его появления при «копке», за исключением ситуации, когда до увольнения ни одного героя этого другого класса не было доступно для появления в Таверне.

Помимо всего перечисленного, следует упомянуть, что героя можно купить в городе союзника в его Таверне, и герой, конечно же, будет под вашим флагом.

ПРИГЛАСИТЬ ГЕРОЯ



Функция «Пригласить героя» доступна в **HD-моде**. Для этого твик <UI.Tavern.InviteHero> на вкладке «Настройки» должен быть установлен на значение 1.

В окошке приглашения героя можно выбрать любого героя среди доступных, и после найма любого текущего героя в Таверне, приглашённый появится в слоте на его месте.

Функция доступна только в одиночной игре.

СЛУХИ

Новые слухи генерируются в начале новой недели и одинаковы для всех городов всех игроков и всех внешних Таверн. Среди слухов есть множество вариантов, не представляющих особой ценности или рассказывающих о некоторых особенностях городов, существ и заклинаний. Однако имеется 4 варианта слухов, рассказывающих о лучшем игроке по доходам, по силе армии, по количеству артефактов или по количеству посещённых обелисков. Эти слухи основываются на той же информации, что и данные в Гильдии воров.

Кроме того, есть ещё 2 варианта слухов, рассказывающих о местоположении Грааля на карте. Один из них говорит о направлении от центра карты, а другой – об уровне (подземелье или поверхность), либо о типе ландшафта местности, где он закопан.

Полный список слухов см.в разделе «Стандартные слухи в Таверне».

ГИЛЬДИЯ ВОРОВ



Доступ к городской Гильдии воров осуществляется через Таверну. Гильдия воров выполняет 2 функции: показывает сводную информацию об игроках в специальном окне; показывает информацию о вражеских и нейтральных Гарнизонах, Антимагичесих гарнизонах и городах по ПКМ.

Информация, отображаемая в специальном окне Гильдии воров, в зависимости от количества Таверн у игрока:

Кол-во Таверн	Показываемая информация
0*	• Место по количеству городов • Место по количеству героев на карте. Герои в городах не учитываются
1	То же + • Портрет лучшего героя. Лучший герой выбирается по силе
2	То же + • Место по текущему количеству золота • Место по текущему количеству древесины и руды (суммарно) • Первичные навыки лучшего героя. Лучший герой выбирается по силе

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

3	То же + • Место по текущему количеству ртути, серы, кристаллов и самоцветов (суммарно) • Место по количеству посещённых обелисков • Тип поведения игрока: Человек, Исследователь (ИИ), Строитель (ИИ), Воин (ИИ)
4	То же + • Место по количеству артефактов. Учитываются только артефакты в Рюкзаке героев • Место по мощи армии королевства (сумма сил всех героев и армий в городах) • Портрет лучшего существа среди всех героев игрока (по AI_Value)
5+	То же + • Место по размеру ежедневного дохода золота

* – без Таверн, игрок может попасть в Гильдию воров через Таверну союзника.

Сила героя рассчитывается по формуле:

$$\textbf{Сила} = \sqrt{(1 + 0,05 * \text{Ат}) * (1 + 0,05 * \text{Защ})} * \textbf{ΣAI\_Value}$$

где **Ат**, **Защ** – атака и защита героя; **ΣAI_Value** – сумма AI_Value всех существ в армии героя.

- Герои, находящиеся внутри города, не учитываются при выборе показа лучшего героя.
- Сила героя, имеющего Мантию дипломата, в глазах Гильдии воров увеличивается в 3 раза.
- Мощь армии королевства рассчитывается как сумма сил всех героев и армий в городах.
- Сила армии без героя рассчитывается как сумма AI_Value всех существ.
- Лучшее существо в армии игрока определяется по AI_Value среди всех существ игрока, включая находящихся в городе.
- Строение Гильдия воров в Причале увеличивает количество показываемой информации на 2 уровня, как если бы у игрока было ещё 2 дополнительных Таверны.
- Информация обновляется непосредственно при входе в Таверну.

Информация, отображаемая по ПКМ на вражеском или нейтральном Гарнизоне, Антимагическом гарнизоне или городе на карте приключений, в зависимости от количества Таверн у игрока:

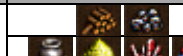
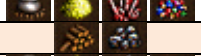
Кол-во Таверн	Показываемая информация
0	• Виден уровень фортификации города • Видно название города
1	То же + • Видны отряды существ в армии гарнизона
2	То же + • Видны диапазоны количества существ в каждом отряде

Экспертные Видения или наличие Воров в армии позволяет видеть уровень Управы города, доход золота, наличие Хранилища ресурсов и вид приносимого им ресурса.

Рынок

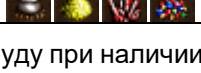
Наличие хотя бы 1 Рынка, позволяет игроку менять ресурсы друг на друга и передавать их другим игрокам. При этом курс обмена зависит от количества Рынков во всех городах игрока. Также каждый Рынок улучшает курс покупки и продажи артефактов у Торговцев артефактами, и курс продажи существ в Гильдии наёмников Цитадели.

Стоимость покупки и продажи ресурсов за золото, в зависимости от количества Рынков у игрока:

Операция	Ресурс	Количество Рынков у игрока								
		1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9+**
Покупка		2500	1667	1250	1000	833	714	625	556	500
		5000	3333	2500	2000	1667	1429	1250	1111	1000
Продажа		25	37	50	62	75	88	100	112	125
		50	75	100	125	150	175	200	225	250

Для того, чтобы узнать стоимость покупки ресурса за другие ресурсы, нужно поделить стоимость в золоте на **500** – для ртути, серы, кристаллов и самоцветов, или на **250** – для древесины и руды.

Стоимость покупки ресурсов за древесину или руду:

Операция	Ресурс	Количество Рынков у игрока								
		1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9+**
Покупка		10	7	5	4	3	3	3	2	2
		20	13	10	8	7	6	5	4	4

Пример 1: 1 руду при наличии 1 Рынка можно купить за 2500/500 = 5 ртути или 2500/250 = 10 древесины.
Пример 2: 1 руду при наличии 1 Рынка можно продать за 25/500 = 0,05 ртути, т.е. только 20 руды можно обменять на 1 ртуть.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Стоимость покупки ресурсов за ртуть, серу, кристаллы или самоцветы:

Операция	Ресурс	Количество Рынков у игрока								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9+
Покупка		5	3	3	2	2	1	1	1	1
		10	7	5	4	3	3	3	2	2

Пример 3: 1 кристалл при наличии 1 Рынка можно продать за 50/250 = 0,2 руды, т.е. только 5 кристаллов можно обменять на 1 руду.

Стоимость покупки и продажи артефактов Торговцам артефактами, в зависимости от количества Рынков у игрока, см.далее в описании Торговцев артефактами.

Стоимость продажи существ в Гильдии наёмников, в зависимости от количества Рынков у игрока, см.в разделе «Гильдии наёмников».

Торговцы артефактами (Торговец артефактами)



Торговцы артефактами доступны для строительства только в Башне, Темнице, Сопряжении и Фабрике.

У Торговцев артефактами герой может купить или продать артефакты за ресурсы. Стоимость артефактов зависит от количества Рынков во всех городах игрока. При наличии 1 Рынка стоимость покупки артефактов составляет 500% от их базовой цены. При продаже стоимость артефактов составляет 20% от их базовой цены.

При увеличении количества Рынков, вплоть до 9, стоимости артефактов меняются по формулам:

Стоимость покупки = 5*Баз. / (1 + (N-1) * 0,25)

Стоимость продажи = Баз. * (1 + (N-1) * 0,25) / 5

где Баз. – базовая цена артефакта; N – количество Рынков у игрока.

Далее представлена таблица стоимости артефактов, в зависимости от количества Рынков у игрока, где за 100% (x 1) принята базовая цена.

Операция	Количество Рынков у игрока								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
Покупка	x 5	x 4	x 10/3	x 20/7	x 2,5	x 20/9	x 2	x 20/11	x 5/3
Продажа	x 0,2	x 0,25	x 0,3	x 0,35	x 0,4	x 0,45	x 0,5	x 0,55	x 0,6

Округление вверх с точностью до 1 золота.

Нельзя продавать Боевые машины и Книгу заклинаний с Куклы героя.

Для того, чтобы узнать стоимость покупки артефакта за другие ресурсы, нужно поделить стоимость в золоте на **250** – для ртути, серы, кристаллов и самоцветов, или на **125** – для древесины и руды. Округление вниз.

Для того, чтобы узнать стоимость продажи артефакта за другие ресурсы, нужно поделить стоимость в золоте на **500** – для ртути, серы, кристаллов и самоцветов, или на **250** – для древесины и руды. Округление вверх.

Грааль или Книгу заклинаний из Рюкзака героя можно продать за 1 золото или 1 единицу любого другого ресурса. Свитки с заклинанием продаются, как и обычные артефакты.

По умолчанию у Торговцев артефактами не могут продаваться Сборные артефакты, а также Пузырёк с кровью дракона, Клинок Армагеддона и Рог бездны.

Нельзя продать артефакт Торговцу артефактами из слота Разное 5 – он не отображается в диалоговом окне (баг).

Герои под управлением компьютера не видят Торговца артефактами в Сопряжении – не строят его и не покупают артефакты, даже если он построен (баг).

Торговцы артефактами предлагают ассортимент из 7 случайных артефактов (3 Сокровища, 3 Малых и 1 Великий). Ассортимент Торговцев одинаковый для всех игроков и всех городов. Т.е. если один из игроков первым отстроит Торговцев артефактами и купит у них 2 артефакта, то остальные игроки, отстроив Торговцев позже, обнаружат в их ассортименте 2 пустых слота. Однако ассортимент обновляется в начале каждого месяца. Хотя, всё же замечено, что наборы артефактов каким-то образом стандартизированы, и многократные перегрузки игры приводят к нескольким немногочисленным вариантам раскладки артефактов – по всей видимости, комбинации генерируются в начале игры.

В начале разных месяцев, мы имеем разные наборы артефактов, которые остаются неизменными в течение этого месяца, если не одно НО…

При активном поведении компьютерных героев, при одинаковом их местоположении выпадает один и тот же месяц, которому соответствует один и тот же набор артефактов у Торговцев. К тому же список наборов весьма ограничен и зависит от нашей возможности манипулировать поведением компьютерных героев.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Замечено, что при отсутствии активных компьютерных героев на карте, количество видов выпадаемых месяцев практически не ограничено, и, что самое главное, набор артефактов при выпадении одного и того же месяца может меняться.

Т.е. нужно добиться того, чтобы герои компьютера отсутствовали на карте приключений, пусть даже и на время (сидели «запертыми» нашим героем в гарнизоне замка). Наём компьютером нового героя при передаче тому хода считается активным действием. Запираем всех героев компьютера в гарнизоне городов и ловим удачу. Также замечено, что некоторые артефакты из указанных классов не появляются к началу данного месяца у Торговцев вовсе.

УНИКАЛЬНЫЕ СТРОЕНИЯ ГОРОДОВ

К уникальным строениям относятся все Жилища существ города, включая их улучшения, а также специальные строения, дающие определённые бонусы.

Далее представлены таблицы уникальных строений для каждого города.

ЗАМОК



Строение	Ресурсы для строительства							Свойства
Сторожевой пост	500	-	10	-	-	-	-	Жилище Копейщиков
Ул.Сторожевой пост	1000	-	5	-	-	-	-	Жилище Алебардщиков
Башня арбалетчиков	1000	5	5	-	-	-	-	Жилище Арбалетчиков
Ул.Башня арбалетчиков	1000	5	5	-	-	-	-	Жилище Искусных арбалетчиков
Грифонова башня (Башня грифонов)	1000	-	5	-	-	-	-	Жилище Грифонов
Ул.Грифонова башня	1000	-	5	-	-	-	-	Жилище Королевских грифонов
Казармы	2000	-	5	-	-	-	-	Жилище Мечников
Ул.Казармы	2000	-	5	-	-	5	-	Жилище Крестоносцев
Монастырь	3000	5	5	2	2	2	2	Жилище Монахов
Ул.Монастырь	1000	2	2	2	2	2	2	Жилище Фанатиков
Манеж (Ипподром)	5000	20	-	-	-	-	-	Жилище Кавалеристов
Ул.Манеж	3000	10	-	-	-	-	-	Жилище Чемпионов
Портал славы	20000	-	-	10	10	10	10	Жилище Ангелов
Ул.Портал славы	20000	-	-	10	10	10	10	Жилище Архангелов
Братство меча	500	5	-	-	-	-	-	+1 к боевому духу существ при обороне
Бастион грифонов	1000	-	-	-	-	-	-	+3 к приросту грифонов
Маяк	2000	-	10	-	-	-	-	+500 к запасу хода на воде всех дружественных и союзных героев, начиная со следующего дня Также увеличивает запас хода вражеских героев (баг)

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Конюшни (Конюшня)	2000	10	-	-	-	-	-	+300 к запасу хода на суше до конца недели для всех героев, посетивших город +400 к запасу хода на суше
Колосс	+5000 золота в день. +50% к итоговому приросту всех существ города. +2 к боевому духу всех дружественных героев							
Итоговые затраты:	67000	62	62	24	24	29	24	
С учётом общих строений:	111000	147	122	42	42	47	42	

ОПЛОТ



Строение	Ресурсы для строительства							Свойства
Конюшни кентавров	500	10	-	-	-	-	-	Жилище Кентавров
Ул.Конюшни кентавров	1000	5	-	-	-	-	-	Жилище Капитанов кентавров
Коттедж гномов	1000	5	-	-	-	-	-	Жилище Гномов
Ул.Коттедж гномов	1000	5	-	-	-	-	-	Жилище Боевых гномов
Усадьба	1500	10	-	-	-	-	-	Жилище Лесных эльфов
Ул.Усадьба	1500	10	-	-	-	-	-	Жилище Благородных эльфов
Зачарованный ручей (Заколдованный ручей)	2000	-	-	-	-	10	-	Жилище Пегасов
Ул.Зачарованный ручей	2000	-	-	-	-	5	-	Жилище Серебряных пегасов
Арка дендроидов	2500	-	-	-	-	-	-	Жилище Дендроидов
Ул.Арка дендроидов	1500	-	-	-	-	-	-	Жилище Дендроидов-солдатов
Опушка единорогов (Лужайка единорогов)	4000	5	5	-	-	-	10	Жилище Единорогов
Ул.Опушка единорогов	3000	-	-	-	-	-	5	Жилище Боевых единорогов
Драконьи скалы	10000	-	30	-	-	20	-	Жилище Зелёных драконов
Ул.Драконьи скалы	20000	-	30	-	-	20	-	Жилище Золотых драконов
Таинственный пруд	2000	2	2	2	2	2	2	+1...4 случайного ресурса в начале недели, кроме золота, древесины и руды. Тип ресурса генерируется в начале недели
Фонтан удачи	1500	-	-	-	-	10	-	+2 к удаче существ при обороне
Гильдия горняков	1000	-	-	-	-	-	-	+4 к приросту гномов
Сокровищница	5000	5	10	-	-	-	-	+10% золота в начале недели от его количества на конец недели. Округление вниз
Побеги дендроидов (Молодые дендроиды)	2000	-	-	-	-	-	-	+2 к приросту дендроидов
Хранитель духа	+5000 золота в день. +50% к итоговому приросту всех существ города. +2 к удаче всех дружественных героев							
Итоговые затраты:	63000	57	77	2	2	67	17	
С учётом общих строений:	106000	127	142	30	30	95	45	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

БАШНЯ



Строение	Ресурсы для строительства							Свойства
Мастерская	300	5	5	-	-	-	-	Жилище Гремлинов
Ул.Мастерская	1000	-	-	-	-	-	-	Жилище Гремлинов-мастеров
Парапет	1000	-	10	-	-	-	-	Жилище Каменных горгулий
Ул.Парапет	1500	-	5	-	-	-	-	Жилище Обсидиан.горгулий
Фабрика големов	1500 2000	5	5	-	-	-	-	Жилище Каменных големов
Ул.Фабрика големов	1500 2000	5	5	5	-	-	-	Жилище Железных големов
Башня магов	2000 2500	5	5	5	5	5	5	Жилище Магов
Ул.Башня магов	2000	5	-	-	-	-	-	Жилище Архимагов
Алтарь желаний	2500 3000	5	5	-	-	6	6	Жилище Джиннов
Ул.Алтарь желаний	2000	5	-	-	-	-	-	Жилище Верховных джиннов
Золотой павильон	4000	5	5	2	2	2	2	Жилище Наг
Ул.Золотой павильон	3000	-	-	3	3	3	3	Жилище Наг-королев
Заоблачный храм	5000	10	10	-	-	-	10	Жилище Гигантов
Ул.Заоблачный храм	20000 25000	5	5	-	-	-	30	Жилище Титанов
Библиотека	1500	5	5	5	5	5	5	+1 заклинание к каждому уровню Гильдии магов города
Крылья ваятеля	1000	-	-	-	-	-	-	+4 к приросту горгулий
Смотровая башня	1000	5	-	-	-	-	-	Открывает и держит область вокруг города открытой в радиусе 20 клеток (диаметр 41) от входа
Стена знаний	1000	-	5	-	-	-	-	+1 к знаниям героя-гостя. 1 раз для каждого героя
Небесный корабль	+5000 золота в день. +50% к итоговому приросту всех существ города. Открывает всю карту приключений, включая подземелье. +150 к мане героя при обороне (не сохраняется в случае победы)							
Итоговые затраты:	51800 58800	65	70	20	15	21	61	
С учётом общих строений:	104800 111800	135	135	48	43	49	89	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ИНФЕРНО



Строение	Ресурсы для строительства							Свойства
Котёл бесов	300	5	5	-	-	-	-	Жилище Бесов
Ул.Котёл бесов	1000	-	-	-	-	-	-	Жилище Чертей
Чертоги пороков (Дворец пороков)	1000	-	5	-	-	-	-	Жилище Гогов
Ул.Чертоги пороков	1000	-	-	4 5	-	-	-	Жилище Магогов
Псарни	1500	10	-	-	-	-	-	Жилище Адских гончих
Ул.Псарни	1500	-	-	-	4 5	-	-	Жилище Церберов
Врата демонов	2000	5	5	-	-	-	-	Жилище Демонов
Ул.Врата демонов	2000	5	5	-	-	-	-	Жилище Рогатых демонов
Провал	3000	-	-	-	-	-	-	Жилище Отродий пропасти
Ул.Провал	3000	-	-	5	5	-	-	Жилище Властителей пропасти
Огненное озеро	4000	-	10	3	3	-	3	Жилище Ифритов
Ул.Огненное озеро	3000	-	5	5	5	-	5	Жилище Ифритов-султанов
Покинутый дворец	15000	10	10	20	-	-	-	Жилище Дьяволов
Ул.Покинутый дворец	20000	5	5	20	-	-	-	Жилище Архидьяволов
Культ огня (Орден огня)	1000	5	-	-	-	-	-	+1 к силе магии героя-гостя. 1 раз для каждого героя
Серные тучи	1000	-	-	-	4 5	-	-	+2 к силе магии героя при обороне
Врата замка	10000	5	5	-	-	-	-	Позволяют герою-гостю переместиться в другой дружественный Инферно с Вратами замка Перемещаться в город союзника нельзя
Инкубатор	1000	-	-	-	-	-		+8 к приросту бесов
Клетки	1000	-	-	-	-	-	-	+3 к приросту адских гончих
Огненное божество (Бог огня)	+5000 золота в день. +50% к итоговому приросту всех существ города. Каждая неделя становится Неделей беса							
Итоговые затраты:	72300	50	55	57 58	21 23	-	8	
С учётом общих строений:	115300	120	120	85 86	49 51	28	36	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

НЕКРОПОЛИС



Строение	Ресурсы для строительства							Свойства
Проклятый храм	400	5	5	-	-	-	-	Жилище Скелетов
Ул.Проклятый храм	1000	5	5	-	-	-	-	Жилище Скелетов-воинов
Кладбище	1000	-	5	-	-	-	-	Жилище Ходячих мертвецов
Ул.Кладбище	1000	5	5	-	-	-	-	Жилище Зомби
Пристанище душ (Камень душ)	1500	5	5	-	-	-	-	Жилище Духов
Ул.Пристанище душ	1500	-	-	4 5	-	-	-	Жилище Привидений
Поместье	2000	5	5	-	-	-	-	Жилище Вампиров
Ул.Поместье	2000	5	-	-	-	10	10	Жилище Вампиров-лордов
Мавзолей	2000	-	5 10	-	4 10	-	-	Жилище Личей
Ул.Мавзолей	2000	-	5	-	4 5	-	-	Жилище Могущественных личей
Дворец тьмы	6000	10	10	-	-	-	-	Жилище Чёрных рыцарей
Ул.Дворец тьмы	3000	5	5	2	2	2	2	Жилище Рыцарей ужаса
Склеп драконов	10000	5	5	5	5	5	5	Жилище Костяных драконов
Ул.Склеп драконов	15000	5	5	20	-	-	-	Жилище Призрачных драконов
Усилитель некромантии (Усилитель чёрной магии)	1000	-	-	-	-	-	-	+5% к навыку Некромантии всех героев игрока +10% к навыку Некромантии
Вуаль тьмы	1000	-	-	-	-	-	-	Закрывает для противников открытую область Террой Инкогнита вокруг города в радиусе 20 клеток (диаметр 41) от входа и будет закрывать в начале каждого дня противников. Вуаль тьмы в нейтральном Некрополисе закрывает открытую область для всех игроков в начале каждого дня
Преобразователь скелетов	1000	-	-	-	-	-	-	Позволяет преобразовывать существ героя-гостя в Скелетов. Все драконы, Гидры, Морские змеи, Коатли и их улучшения преобразовываются в Костяных драконов Костяные драконы и Драконы-привидения – в Скелетов
Разрытые могилы	1000	-	-	-	-	-	-	+6 к приросту скелетов
Темница душ	+5000 золота в день. +50% к итоговому приросту всех существ города. +20% к навыку Некромантии всех героев игрока							

Итоговые затраты:	52400	55	65 70	31 32	15 22	17	17	
С учётом общих строений:	97400	145	130 135	59 60	43 50	45	45	

ТЕМНИЦА



Строение	Ресурсы для строительства							Свойства
Питомник (Загон)	400	10	-	-	-	-	-	Жилище Троглодитов
Ул.Питомник	1000	5	-	-	-	-	-	Жилище Троглодитов-охотников
Гнездовье гарпий (Чердак гарпий)	1000	-	-	-	-	-	-	Жилище Гарпий
Ул.Гнездовье гарпий	1000	-	-	-	2	2	-	Жилище Гарпий-ведьм
Камень бехолдеров (Камень глаз)	1000	1	1	1	1	1	1	Жилище Бехолдеров
Ул.Камень бехолдеров	1000	1	1	1	1	1	1	Жилище Зловещих глаз
Зал застывших голосов (Часовня безмолвия)	2000	5	10	-	-	-	-	Жилище Медуз
Ул.Зал застывших голосов	1500	5	-	-	-	-	-	Жилище Медуз-королев
Лабиринт	4000	-	10	-	-	-	10	Жилище Минотавров
Ул.Лабиринт	3000	-	5	-	-	-	5	Жилище Минотавров-королей
Логово мантикор	5000	5	5	5	5	-	-	Жилище Мантикор
Ул.Лового мантикор	3000	5	5	5	5	-	-	Жилище Скорпикор
Пещера драконов (Пещера дракона)	15000	15	15	-	20	-	-	Жилище Красных драконов
Ул.Пещера драконов	15000	15	15	-	20	-	-	Жилище Чёрных драконов
Академия боевых искусств	1000	5	5	-	-	-	-	+1000 опыта герою-гостю. 1 раз для каждого героя
Вихрь маны (Водоворот маны)	1000	-	-	-	-	-	-	Восполняет ману героя и удваивает её сверх максимума. Срабатывает по ЛКМ по нему на героя-гостя 1 раз в неделю. Не срабатывает, если герой уже имеет двойной или более запас маны Срабатывает автоматически при постройке или переходе на экран города 1 раз в неделю
Грибные кольца	1000	-	-	-	-	-	-	+7 к приросту троглодитов

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Портал вызова	2500	-	5	-	-	-	-	Работает как случайное из захваченных игроком Жилищ существ на карте приключений и позволяет нанимать базовый прирост таких же существ
Хранитель земли	+5000 золота в день. +50% к итоговому приросту всех существ города. +12 к силе магии героя при обороне							
Итоговые затраты:	59400	72	77	12	54	4	17	
С учётом общих строений:	112400	142	142	40	82	32	45	

Водоворот маны срабатывает раньше, чем Академия боевых искусств. Если герой после получения опыта от Академии повышает свой уровень и получает +1 к Знаниям, это не учитывается при удвоении маны Водоворотом. Оба строения действуют, в том числе, и на союзных героев, поэтому при игре с союзником важно следить, чтобы его герой случайно не потратил ваш Водоворот маны в начале недели.

Если в городе есть 2 героя в момент постройки Водоворота маны или перехода на экран города, то эффект сработает лишь на гарнизонного героя, но не на героя-гостя. Если необходимо, чтобы эффект сработал на героя-гостя при переходе на экран города, то можно уволить гарнизонного героя через Обзор королевства или там же снять с внутреннего героя артефакты, добавляющие Знания, чтобы текущее количество маны стало в 2 или более раза больше, чем максимум. Чтобы Водоворот маны не сработал вообще, можно перейти на экран города с экрана другого своего города, через иконки городов сбоку.

ИИ-союзник не может использовать **Вихрь маны** в городе игрока.

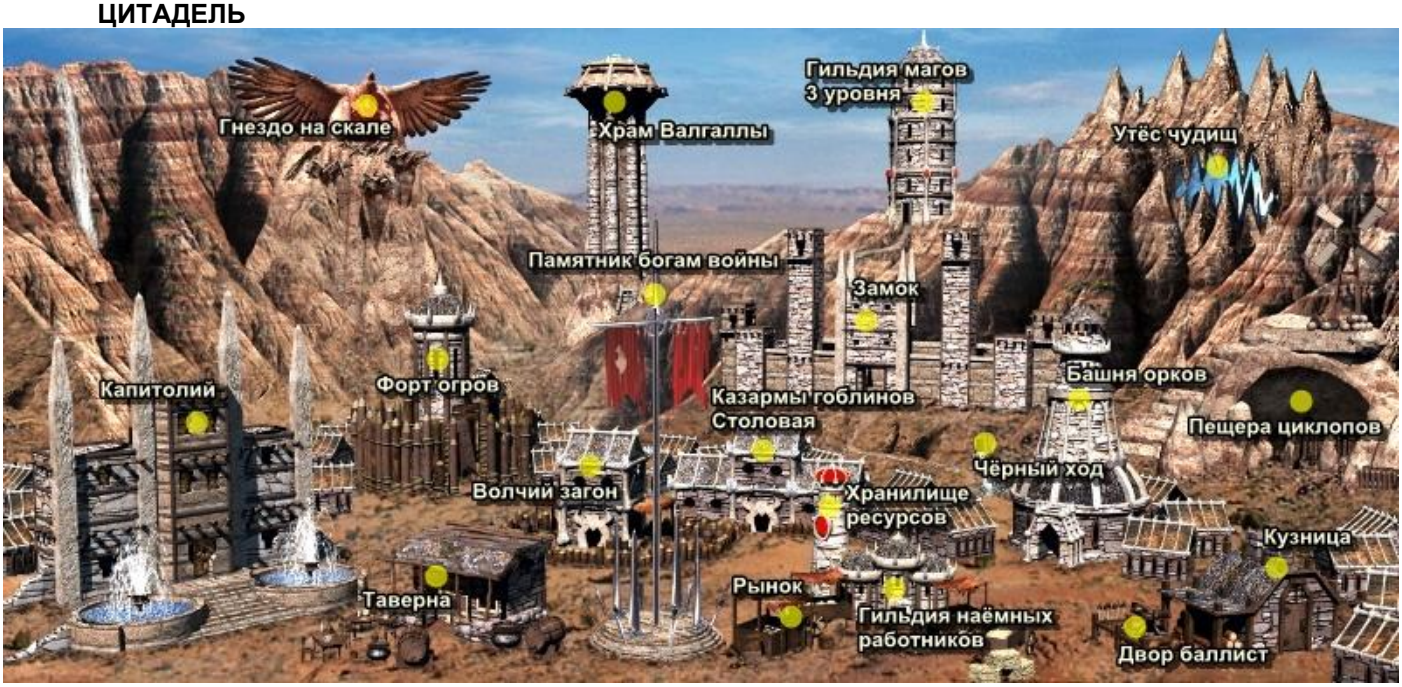
Тип существ в **Портале вызова** случаен и генерируется в начале каждой недели и в момент строительства. Если у игрока имеется мульти-жилище (Фабрика големов или Сопряжение стихий), то Портал вызова случайно выбирает любого из существ этого жилища. Если у игрока всего 1 внешнее Жилище, то в Портале вызова появятся существа именно из него. При этом, даже будучи выкупленными через Портал, существа остаются доступными и при посещении этого Жилища на карте. Другими словами, Портал вызова создает для игрока из ниоткуда войско, равное недельному приросту существ. На прирост в портале не влияет Месяц чумы. Если противник захватит жилище, из которого вызваны существа в Портале, то эти существа никуда не денутся из Портала и их по-прежнему можно будет нанять до конца недели. Исключение – первый день игры. Если игрок захватит Темницу противника, который ещё не получал ход, то в его Портале вызова не будет существ.

Это интересно! Учитывая тот факт, что Портал вызова стоит всего 2500 золота и 5 руды, и не требует никаких дополнительных условий, вы можете его построить в своем городе в любой момент. Если Темница является стартовым городом, и вы не успели обзавестись никакими внешними жилищами, то можете не торопиться это делать пока. Лучше, при возможности, захватите в конце первой недели близлежащее жилище хороших существ, и у вас гарантированно в Портале тут же возникнет точно такая же армия, как в этом жилище. Дождитесь восьмого дня и получите еще такую же партию. После этого уж можете собирать бесплатных Троглодитов – существо в портале вызова генерируется в начале недели и выкупить его можете даже на 14 день. Никуда оно уже не денется. Понятно, что имеет смысл только в начале игры и в том случае, если по тактическим соображениям вы можете позволить себе не захватывать внешние жилища существ ради привлечения бесплатных существ.

Если у Вас уже имеется несколько внешних жилищ существ, то имеет смысл поэкспериментировать в постройке Портала вызова, предварительно сохранившись. При создании этого строения существа в нем выбираются случайным образом, что при достаточной степени усердия позволит добиться появления того существа, которое наиболее интересно в данный момент.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ЦИТАДЕЛЬ



Строение	Ресурсы для строительства							Свойства
Казармы гоблинов	200	5	5	-	-	-	-	Жилище Гоблинов
Ул.Казармы гоблинов	1000	5	5	-	-	-	-	Жилище Хобгоблинов
Волчий загон	1000	10	5	-	-	-	-	Жилище Наездников на волках
Ул.Волчий загон	1000	5	5	-	-	-	-	Жилище Налётчиков
Башня орков	1000	5	5	-	-	-	-	Жилище Орков
Ул.Башня орков	1000	2	2	-	-	-	-	Жилище Орков-вождей
Форт огров	2000	20	-	-	-	-	-	Жилище Огров
Ул.Форт огров	2000	5	5	-	-	-	5	Жилище Огров-магов
Гнездо на скале	2500	-	10	-	-	-	-	Жилище Птиц рух
Ул.Гнездо на скале	2000	5	5	-	-	-	-	Жилище Птиц грома
Пещера циклопов	3500	-	20	-	-	- 20	-	Жилище Циклопов
Ул.Пещера циклопов	3000	5	5	-	-	10 -	-	Жилище Циклопов-королей
Утёс чудищ	10000	10	10	-	-	10	-	Жилище Чудищ
Ул.Утёс чудищ	15000	10	10	-	-	20	-	Жилище Древних чудищ
Чертоги Валгаллы (Храм Вальгаллы)	1000	-	-	-	-	-	-	+1 к атаке героя-гостя. 1 раз для каждого героя
Чёрный ход	2000	5	5	-	-	-	-	Позволяет герою откупиться или сбежать при обороне
Гильдия наёмников[1] (Гильдия наёмных работников)	1000	-	-	-	-	-	-	Позволяет герою-гостю обменивать существ из своей армии на золото. Курс обмена зависит от количества Рынков
Столовая	1000	-	-	-	-	-	-	+8 к приросту гоблинов
Двор баллист	1000	5	-	-	-	-	-	Позволяет купить Баллисту за 1500 золота Стоимость Баллисты – 2500
Памятник полководцам (Памятник богам войны)	+5000 золота в день. +50% к итоговому приросту всех существ города. +20 к атаке героя при обороне							
Итоговые затраты:	51200	97	97	-	-	40 50	5	
С учётом общих строений:	92200	157	152	10	10	50 60	15	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Гильдия наёмников

При наличии 1 Рынка стоимость продажи существ за золото составляет 30% от их базовой цены. Для существ 7 уровня стоимость ресурсов для их найма никак не учитывается. Для того, чтобы узнать стоимость продажи существ за другие ресурсы, нужно поделить стоимость в золоте на **500** – для ртути, серы, кристаллов и самоцветов, или на **250** – для древесины и руды. Округление вниз. Далее представлена таблица стоимости продажи существ, в зависимости от количества Рынков у игрока, где за 100% принята базовая стоимость существ.

Количество Рынков у игрока							
1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8+**
30%	45%	50%	65%	70%	85%	90%	100%

Пример 1: 10 Копейщиков при наличии 1 Рынка можно продать за 10*60*0,3 = 180 золота.

Пример 2: 10 Копейщиков при наличии 1 Рынка можно продать за 10*60*0,3/500 = 0,36 ртути, т.е. только 28 Копейщиков можно обменять на 1 ртуть.

Пример 3: 1 Архангела при наличии 8 Рынков можно продать за 5000*1/250 = 20 руды.

На самом деле алгоритм вычисления цены продажи существ в Гильдии наёмников сложнее, чем в приведённом выше описании, и выглядит в следующим образом:

1. Стоимость продажи вычисляется для одного существа, независимо от их количества в отряде.

2. Базовая цена существа в золоте умножается на курс продажи в %, без округления.

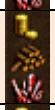
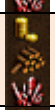
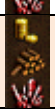
3. Если существо обменивается на золото, то эта цена округляется до ближайшего целого. При этом 0,5 округляется по-разному для разных существ из-за машинных погрешностей.

4. Если существо обменивается на ресурсы, то эта цена пересчитывается – делится на 250 для древесины и руды; делится на 500 для ртути, серы, кристаллов и самоцветов.

5. Если эта цена меньше 250 или 500 соответственно, то вычисляется, сколько существ нужно отдать за 1 ресурс. Иначе – вычисляется сколько ресурсов нужно отдать за 1 существо.

6. Полученная стоимость продажи за ресурсы округляется до ближайшего целого. При этом 0,5 округляется в меньшую сторону, т.е. в пользу Гильдии наёмников.

Полный курс обмена существ на ресурсы в Гильдии наёмников:

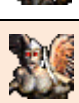
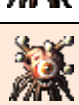
Сущ.	**Баз. цена**	**Рес.**	**Количество Рынков у игрока**							
			1	**2**	**3**	**4**	**5** (внешняя)	**6**	**7**	**8+**
	60		18 1/14 1/28	27 1/9 1/19	30 1/8 1/17	39 1/6 1/13	42 1/6 1/12	51 1/5 1/10	54 1/5 1/9	60 1/4 1/8
	75		22 1/11 1/22	34 1/7 1/15	37 1/7 1/13	49 1/5 1/10	52 1/5 1/10	64 1/4 1/8	68 1/4 1/7	75 1/3 1/7
	100		30 1/8 1/17	45 1/6 1/11	50 1/5 1/10	65 1/4 1/8	70 1/4 1/7	85 1/3 1/6	90 1/3 1/6	100 1/3 1/5
	150		45 1/6 1/11	68 1/4 1/7	75 1/3 1/7	97 1/3 1/5	105 1/2 1/5	127 1/2 1/4	135 1/2 1/4	150 1/2 1/3
	200		60 1/4 1/8	90 1/3 1/6	100 1/3 1/5	130 1/2 1/4	140 1/2 1/4	170 1 1/3	180 1 1/3	200 1 1/3
	240		72 1/3 1/7	108 1/2 1/5	120 1/2 1/4	156 1/2 1/3	168 1 1/3	204 1 1/2	216 1 1/2	240 1 1/2
	300		90 1/3 1/6	135 1/2 1/4	150 1/2 1/3	195 1 1/3	210 1 1/2	255 1 1/2	270 1 1/2	300 1 1/2
	400		120 1/2 1/4	180 1 1/3	200 1 1/3	260 1 1/2	280 1 1/2	340 1 1	360 1 1	400 2 1
	400		120 1/2 1/4	180 1 1/3	200 1 1/3	260 1 1/2	280 1 1/2	340 1 1	360 1 1	400 2 1
	450		135 1/2 1/4	202 1 1/2	225 1 1/2	292 1 1/2	315 1 1/2	382 2 1	405 2 1	450 2 1
	1000		300 1 1/2	450 2 1	500 2 1	650 3 1	700 3 1	850 3 2	900 4 2	1000 4 2

	1200		360 1 1	540 2 1	600 2 1	780 3 2	840 3 2	1020 4 2	1080 4 2	1200 5 2
	3000		900 4 2	1350 5 3	1500 6 3	1950 8 4	2100 8 4	2550 10 5	2700 11 5	3000 12 6
	5000		1500 6 3	2250 9 4	2500 10 5	3250 13 6	3500 14 7	4250 17 8	4500 18 9	5000 20 10
	70		21 1/12 1/24	31 1/8 1/16	35 1/7 1/14	45 1/5 1/11	49 1/5 1/10	59 1/4 1/8	63 1/4 1/8	70 1/4 1/7
	90		27 1/9 1/19	40 1/6 1/12	45 1/6 1/11	58 1/4 1/9	63 1/4 1/8	76 1/3 1/7	81 1/3 1/6	90 1/3 1/6
	120		36 1/7 1/14	54 1/5 1/9	60 1/4 1/8	78 1/3 1/6	84 1/3 1/6	102 1/2 1/5	108 1/2 1/5	120 1/2 1/4
	150		45 1/6 1/11	68 1/4 1/7	75 1/3 1/7	97 1/3 1/5	105 1/2 1/5	127 1/2 1/4	135 1/2 1/4	150 1/2 1/3
	200		60 1/4 1/8	90 1/3 1/6	100 1/3 1/5	130 1/2 1/4	140 1/2 1/4	170 1 1/3	180 1 1/3	200 1 1/3
	225		68 1/4 1/7	101 1/2 1/5	112 1/2 1/4	146 1/2 1/3	157 1/2 1/3	191 1 1/3	202 1 1/2	225 1 1/2
	250		75 1/3 1/7	112 1/2 1/4	125 1/2 1/4	162 1/2 1/3	175 1 1/3	213 1 1/2	225 1 1/2	250 1 1/2
	275		83 1/3 1/6	124 1/2 1/4	137 1/2 1/4	179 1 1/3	193 1 1/3	234 1 1/2	247 1 1/2	275 1 1/2
	350		105 1/2 1/5	157 1/2 1/3	175 1 1/3	227 1 1/2	245 1 1/2	297 1 1/2	315 1 1/2	350 1 1
	425		128 1/2 1/4	191 1 1/3	213 1 1/2	276 1 1/2	297 1 1/2	361 1 1	382 2 1	425 2 1
	850		255 1 1/2	382 2 1	425 2 1	552 2 1	595 2 1	722 3 1	765 3 2	850 3 2
	950		285 1 1/2	428 2 1	475 2 1	618 2 1	665 3 1	807 3 2	855 3 2	950 4 2
	2400		720 3 1	1080 4 2	1200 5 2	1560 6 3	1680 7 3	2040 8 4	2160 9 4	2400 10 5
	4000		1200 5 2	1800 7 4	2000 8 4	2600 10 5	2800 11 6	3400 14 7	3600 14 7	4000 16 8
	30		9 1/28 1/56	13 1/19 1/37	15 1/17 1/33	19 1/13 1/26	21 1/12 1/24	25 1/10 1/20	27 1/9 1/19	30 1/8 1/17
	40		12 1/21 1/42	18 1/14 1/28	20 1/13 1/25	26 1/10 1/19	28 1/9 1/18	34 1/7 1/15	36 1/7 1/14	40 1/6 1/13
	130		39 1/6 1/13	58 1/4 1/9	65 1/4 1/8	84 1/3 1/6	91 1/3 1/5	110 1/2 1/5	117 1/2 1/4	130 1/2 1/4
	160		48 1/5 1/10	72 1/3 1/7	80 1/3 1/6	104 1/2 1/5	112 1/2 1/4	136 1/2 1/4	144 1/2 1/3	160 1/2 1/3
	150		45 1/6 1/11	68 1/4 1/7	75 1/3 1/7	97 1/3 1/5	105 1/2 1/5	127 1/2 1/4	135 1/2 1/4	150 1/2 1/3

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	200		60 1/4 1/8	90 1/3 1/6	100 1/3 1/5	130 1/2 1/4	140 1/2 1/4	170 1 1/3	180 1 1/3	200 1 1/3
	350		105 1/2 1/5	157 1/2 1/3	175 1 1/3	227 1 1/2	245 1 1/2	297 1 1/2	315 1 1/2	350 1 1
	450		135 1/2 1/4	202 1 1/2	225 1 1/2	292 1 1/2	315 1 1/2	382 2 1	405 2 1	450 2 1
	550		165 1/2 1/3	247 1 1/2	275 1 1/2	357 1 1	385 2 1	467 2 1	495 2 1	550 2 1
	600		180 1 1/3	270 1 1/2	300 1 1/2	390 2 1	420 2 1	510 2 1	540 2 1	600 2 1
	1100		330 1 1/2	495 2 1	550 2 1	715 3 1	770 3 2	935 4 2	990 4 2	1100 4 2
	1600		480 2 1	720 3 1	800 3 2	1040 4 2	1120 4 2	1360 5 3	1440 6 3	1600 6 3
	2000		600 2 1	900 4 2	1000 4 2	1300 5 3	1400 6 3	1700 7 3	1800 7 4	2000 8 4
	5000		1500 6 3	2250 9 4	2500 10 5	3250 13 6	3500 14 7	4250 17 8	4500 18 9	5000 20 10
	50		15 1/17 1/33	22 1/11 1/22	25 1/10 1/20	32 1/8 1/15	35 1/7 1/14	42 1/6 1/12	45 1/6 1/11	50 1/5 1/10
	60		18 1/14 1/28	27 1/9 1/19	30 1/8 1/17	39 1/6 1/13	42 1/6 1/12	51 1/5 1/10	54 1/5 1/9	60 1/4 1/8
	125		37 1/7 1/13	56 1/4 1/9	62 1/4 1/8	81 1/3 1/6	88 1/3 1/6	106 1/2 1/5	112 1/2 1/4	125 1/2 1/4
	175		53 1/5 1/10	79 1/3 1/6	88 1/3 1/6	114 1/2 1/4	123 1/2 1/4	149 1/2 1/3	157 1/2 1/3	175 1 1/3
	200		60 1/4 1/8	90 1/3 1/6	100 1/3 1/5	130 1/2 1/4	140 1/2 1/4	170 1 1/3	180 1 1/3	200 1 1/3
	250		75 1/3 1/7	112 1/2 1/4	125 1/2 1/4	162 1/2 1/3	175 1 1/3	213 1 1/2	225 1 1/2	250 1 1/2
	250		75 1/3 1/7	112 1/2 1/4	125 1/2 1/4	162 1/2 1/3	175 1 1/3	213 1 1/2	225 1 1/2	250 1 1/2
	270		81 1/3 1/6	122 1/2 1/4	135 1/2 1/4	176 1 1/3	189 1 1/3	230 1 1/2	243 1 1/2	270 1 1/2
	500		150 1/2 1/3	225 1 1/2	250 1 1/2	325 1 1/2	350 1 1	425 2 1	450 2 1	500 2 1
	700		210 1 1/2	315 1 1/2	350 1 1	455 2 1	490 2 1	595 2 1	630 3 1	700 3 1
	900		270 1 1/2	405 2 1	450 2 1	585 2 1	630 3 1	765 3 2	810 3 2	900 4 2
	1100		330 1 1/2	495 2 1	550 2 1	715 3 1	770 3 2	935 4 2	990 4 2	1100 4 2
	2700		810 3 2	1215 5 2	1350 5 3	1755 7 4	1890 8 4	2295 9 5	2430 10 5	2700 11 5

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	4500		1350 5 3	2025 8 4	2250 9 4	2925 12 6	3150 13 6	3825 15 8	4050 16 8	4500 18 9
	60		18 1/14 1/28	27 1/9 1/19	30 1/8 1/17	39 1/6 1/13	42 1/6 1/12	51 1/5 1/10	54 1/5 1/9	60 1/4 1/8
	70		21 1/12 1/24	31 1/8 1/16	35 1/7 1/14	45 1/5 1/11	49 1/5 1/10	59 1/4 1/8	63 1/4 1/8	70 1/4 1/7
	100		30 1/8 1/17	45 1/6 1/11	50 1/5 1/10	65 1/4 1/8	70 1/4 1/7	85 1/3 1/6	90 1/3 1/6	100 1/3 1/5
	125		37 1/7 1/13	56 1/4 1/9	62 1/4 1/8	81 1/3 1/6	88 1/3 1/6	106 1/2 1/5	112 1/2 1/4	125 1/2 1/4
	200		60 1/4 1/8	90 1/3 1/6	100 1/3 1/5	130 1/2 1/4	140 1/2 1/4	170 1 1/3	180 1 1/3	200 1 1/3
	230		69 1/4 1/7	104 1/2 1/5	115 1/2 1/4	150 1/2 1/3	161 1/2 1/3	196 1 1/3	207 1 1/2	230 1 1/2
	360		108 1/2 1/5	162 1/2 1/3	180 1 1/3	234 1 1/2	252 1 1/2	306 1 1/2	324 1 1/2	360 1 1
	500		150 1/2 1/3	225 1 1/2	250 1 1/2	325 1 1/2	350 1 1	425 2 1	450 2 1	500 2 1
	550		165 1/2 1/3	247 1 1/2	275 1 1/2	357 1 1	385 2 1	467 2 1	495 2 1	550 2 1
	600		180 1 1/3	270 1 1/2	300 1 1/2	390 2 1	420 2 1	510 2 1	540 2 1	600 2 1
	1200		360 1 1	540 2 1	600 2 1	780 3 2	840 3 2	1020 4 2	1080 4 2	1200 5 2
	1500		450 2 1	675 3 1	750 3 1	975 4 2	1050 4 2	1275 5 3	1350 5 3	1500 6 3
	1800		540 2 1	810 3 2	900 4 2	1170 5 2	1260 5 3	1530 6 3	1620 6 3	1800 7 4
	3000		900 4 2	1350 5 3	1500 6 3	1950 8 4	2100 8 4	2550 10 5	2700 11 5	3000 12 6
	50		15 1/17 1/33	22 1/11 1/22	25 1/10 1/20	32 1/8 1/15	35 1/7 1/14	42 1/6 1/12	45 1/6 1/11	50 1/5 1/10
	65		19 1/13 1/25	29 1/9 1/17	32 1/8 1/15	42 1/6 1/12	45 1/5 1/11	55 1/5 1/9	58 1/4 1/9	65 1/4 1/8
	130		39 1/6 1/13	58 1/4 1/9	65 1/4 1/8	84 1/3 1/6	91 1/3 1/5	110 1/2 1/5	117 1/2 1/4	130 1/2 1/4
	170		51 1/5 1/10	76 1/3 1/7	85 1/3 1/6	110 1/2 1/5	119 1/2 1/4	144 1/2 1/3	153 1/2 1/3	170 1 1/3
	250		75 1/3 1/7	112 1/2 1/4	125 1/2 1/4	162 1/2 1/3	175 1 1/3	213 1 1/2	225 1 1/2	250 1 1/2
	280		84 1/3 1/6	126 1/2 1/4	140 1/2 1/4	182 1 1/3	196 1 1/3	238 1 1/2	252 1 1/2	280 1 1/2
	300		90 1/3 1/6	135 1/2 1/4	150 1/2 1/3	195 1 1/3	210 1 1/2	255 1 1/2	270 1 1/2	300 1 1/2

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	330		99 1/3 1/5	149 12 1/3	165 1/2 1/3	214 1 1/2	231 1 1/2	281 1 1/2	297 1 1/2	330 1 1/2
	500		150 1/2 1/3	225 1 1/2	250 1 1/2	325 1 1/2	350 1 1	425 2 1	450 2 1	500 2 1
	575		172 1 1/3	259 1 1/2	287 1 1/2	374 1 1	403 2 1	489 2 1	518 2 1	575 2 1
	850		255 1 1/2	382 2 1	425 2 1	552 2 1	595 2 1	722 3 1	765 3 2	850 3 2
	1050		315 1 1/2	472 2 1	525 2 1	682 3 1	735 3 1	892 4 2	945 4 2	1050 4 2
	2500		750 3 1	1125 4 2	1250 5 2	1625 6 3	1750 7 3	2125 8 4	2250 9 4	2500 10 5
	4000		1200 5 2	1800 7 4	2000 8 4	2600 10 5	2800 11 6	3400 14 7	3600 14 7	4000 16 8
	40		12 1/21 1/42	18 1/14 1/28	20 1/13 1/25	26 1/10 1/19	28 1/9 1/18	34 1/7 1/15	36 1/7 1/14	40 1/6 1/13
	50		15 1/17 1/33	22 1/11 1/22	25 1/10 1/20	32 1/8 1/15	35 1/7 1/14	42 1/6 1/12	45 1/6 1/11	50 1/5 1/10
	100		30 1/8 1/17	45 1/6 1/11	50 1/5 1/10	65 1/4 1/8	70 1/4 1/7	85 1/3 1/6	90 1/3 1/6	100 1/3 1/5
	140		42 1/6 1/12	63 1/4 1/8	70 1/4 1/7	91 1/3 1/5	98 1/3 1/5	119 1/2 1/4	126 1/2 1/4	140 1/2 1/4
	150		45 1/6 1/11	68 1/4 1/7	75 1/3 1/7	97 1/3 1/5	105 1/2 1/5	127 1/2 1/4	135 1/2 1/4	150 1/2 1/3
	165		50 1/5 1/10	74 1/3 1/7	83 1/3 1/6	107 1/2 1/5	116 1/2 1/4	140 1/2 1/4	149 1/2 1/3	165 1/2 1/3
	300		90 1/3 1/6	135 1/2 1/4	150 1/2 1/3	195 1 1/3	210 1 1/2	255 1 1/2	270 1 1/2	300 1 1/2
	400		120 1/2 1/4	180 1 1/3	200 1 1/3	260 1 1/2	280 1 1/2	340 1 1	360 1 1	400 2 1
	600		180 1 1/3	270 1 1/2	300 1 1/2	390 2 1	420 2 1	510 2 1	540 2 1	600 2 1
	700		210 1 1/2	315 1 1/2	350 1 1	455 2 1	490 2 1	595 2 1	630 3 1	700 3 1
	750		225 1 1/2	338 1 1	375 1 1	487 2 1	525 2 1	638 3 1	675 3 1	750 3 1
	1100		330 1 1/2	495 2 1	550 2 1	715 3 1	770 3 2	935 4 2	990 4 2	1100 4 2
	1500		450 2 1	675 3 1	750 3 1	975 4 2	1050 4 2	1275 5 3	1350 5 3	1500 6 3
	3000		900 4 2	1350 5 3	1500 6 3	1950 8 4	2100 8 4	2550 10 5	2700 11 5	3000 12 6
	50		15 1/17 1/33	22 1/11 1/22	25 1/10 1/20	32 1/8 1/15	35 1/7 1/14	42 1/6 1/12	45 1/6 1/11	50 1/5 1/10

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	70		21 1/12 1/24	31 1/8 1/16	35 1/7 1/14	45 1/5 1/11	49 1/5 1/10	59 1/4 1/8	63 1/4 1/8	70 1/4 1/7
	110		33 1/8 1/15	50 1/5 1/10	55 1/5 1/9	72 1/3 1/7	77 1/3 1/6	93 1/3 1/5	99 1/3 1/5	110 1/2 1/5
	140		42 1/6 1/12	63 1/4 1/8	70 1/4 1/7	91 1/3 1/5	98 1/3 1/5	119 1/2 1/4	126 1/2 1/4	140 1/2 1/4
	220		66 1/4 1/8	99 1/3 1/5	110 1/2 1/5	143 1/2 1/3	154 1/2 1/3	187 1 1/3	198 1 1/3	220 1 1/2
	240		72 1/3 1/7	108 1/2 1/5	120 1/2 1/4	156 1/2 1/3	168 1 1/3	204 1 1/2	216 1 1/2	240 1 1/2
	325		98 1/3 1/5	146 1/2 1/3	162 1/2 1/3	211 1 1/2	227 1 1/2	276 1 1/2	292 1 1/2	325 1 1/2
	400		1220 1/2 1/4	180 1 1/3	200 1 1/3	260 1 1/2	280 1 1/2	340 1 1	360 1 1	400 2 1
	525		157 1/2 1/3	236 1 1/2	263 1 1/2	341 1 1	367 1 1	446 2 1	472 2 1	525 2 1
	600		180 1 1/3	270 1 1/2	300 1 1/2	390 2 1	420 2 1	510 2 1	540 2 1	600 2 1
	800		240 1 1/2	360 1 1	400 2 1	520 2 1	560 2 1	680 3 1	720 3 1	800 3 2
	1100		330 1 1/2	495 2 1	550 2 1	715 3 1	770 3 2	935 4 2	990 4 2	1100 4 2
	2200		660 3 1	990 4 2	1100 4 2	1430 6 3	1540 6 3	1870 7 4	1980 8 4	220 9 4
	3500		1050 4 2	1575 6 3	1750 7 3	2275 9 5	2450 10 5	2975 12 6	3150 13 650	3500 14 7
	25		8 1/33 1/67	11 1/22 1/24	13 1/20 1/40	16 1/15 1/31	17 1/14 1/29	21 1/12 1/24	22 1/11 1/22	25 1/10 1/20
	30		9 1/28 1/56	13 1/19 1/37	15 1/17 1/33	19 1/13 1/26	21 1/12 1/24	25 1/10 1/20	27 1/9 1/19	30 1/8 1/17
	250		75 1/3 1/7	112 1/2 1/4	125 1/2 1/4	162 1/2 1/3	175 1 1/3	213 1 1/2	225 1 1/2	250 1 1/2
	275		83 1/3 1/6	124 1/2 1/4	137 1/2 1/4	179 1 1/3	193 1 1/3	234 1 1/2	247 1 1/2	275 1 1/2
	300		90 1/3 1/6	135 1/2 1/4	150 1/2 1/3	195 1 1/3	210 1 1/2	255 1 1/2	270 1 1/2	300 1 1/2
	375		113 1/2 1/4	169 1 1/3	188 1 1/3	244 1 1/2	263 1 1/2	319 1 1/2	338 1 1	375 1 1
	350		105 1/2 1/5	157 1/2 1/3	175 1 1/3	227 1 1/2	245 1 1/2	297 1 1/2	315 1 1/2	350 1 1
	400		120 1/2 1/4	180 1 1/3	200 1 1/3	260 1 1/2	280 1 1/2	340 1 1	360 1 1	400 2 1
	400		120 1/2 1/4	180 1 1/3	200 1 1/3	260 1 1/2	280 1 1/2	340 1 1	360 1 1	400 2 1

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	500		150 1/2 1/3	225 1 1/2	250 1 1/2	325 1 1/2	350 1 1	425 2 1	450 2 1	500 2 1
	950		285 1 1/2	428 2 1	475 2 1	618 2 1	665 3 1	807 3 2	855 3 2	950 4 2
	750		225 1 1/2	338 1 1	375 1 1	487 2 1	525 2 1	638 3 1	675 3 1	750 3 1
	1200		360 1 1	540 2 1	600 2 1	780 3 2	840 3 2	1020 4 2	1080 4 2	1200 5 2
	800		240 1 1/2	360 1 1	400 2 1	520 2 1	560 2 1	680 3 1	720 3 1	800 3 2
	2000		600 2 1	900 4 2	1000 4 2	1300 5 3	1400 6 3	1700 7 3	1800 7 4	2000 8 4
	1500		450 2 1	675 3 1	750 3 1	975 4 2	1050 4 2	1275 5 3	1350 5 3	1500 6 3
	3000		900 4 2	1350 5 3	1500 6 4	1950 8 4	2100 8 4	2550 10 5	2700 11 5	3000 12 6
	2000		600 2 1	900 4 2	1000 4 2	1300 5 3	1400 6 3	1700 7 3	1800 7 4	2000 8 4
	35		10 1/24 1/48	16 1/16 1/32	17 1/14 1/29	23 1/11 1/22	25 1/10 1/20	30 1/8 1/17	39 1/8 1/16	35 1/7 1/14
	45		14 1/19 1/37	20 1/12 1/25	22 1/11 1/22	29 1/9 1/17	31 1/8 1/16	38 1/7 1/13	40 1/6 1/12	45 1/6 1/11
	110		33 1/8 1/15	50 1/5 1/10	55 1/5 1/9	72 1/3 1/7	77 1/3 1/6	93 1/3 1/5	99 1/3 1/5	110 1/2 1/5
	140		42 1/6 1/12	63 1/4 1/8	70 1/4 1/7	91 1/3 1/5	98 1/3 1/5	119 1/2 1/4	126 1/2 1/4	140 1/2 1/4
	225		68 1/4 1/7	101 1/2 1/5	112 1/2 1/4	146 1/2 1/3	157 1/2 1/3	191 1 1/3	202 1 1/2	225 1 1/2
	275		83 1/3 1/6	124 1/2 1/4	137 1/2 1/4	179 1 1/3	193 1 1/3	234 1 1/2	247 1 1/2	275 1 1/2
	375		113 1/2 1/4	169 1 1/3	188 1 1/3	244 1 1/2	263 1 1/2	319 1 1/2	338 1 1	375 1 1
	275		83 1/3 1/6	124 1/2 1/4	137 1/2 1/4	179 1 1/3	193 1 1/3	234 1 1/2	247 1 1/2	275 1 1/2
	325		98 1/3 1/5	146 1/2 1/3	162 1/2 1/3	211 1 1/2	227 1 1/2	276 1 1/2	292 1 1/2	325 1 1/2
	515		154 1/2 1/3	232 1 1/2	257 1 1/2	335 1 1	360 1 1	438 2 1	464 2 1	515 2 1
	565		170 1 1/3	254 1 1/2	283 1 1/2	367 1 1	395 2 1	480 2 1	508 2 1	565 2 1
	1000		300 1 1/2	450 2 1	500 2 1	650 3 1	700 3 1	850 3 2	900 4 2	1000 4 2
	1300		390 2 1	585 2 1	650 3 1	845 3 2	910 4 2	1105 4 2	1170 5 2	1300 5 3

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	2200		660 3 1	990 4 2	1100 4 2	1430 6 3	1540 6 3	1870 7 4	1980 8 4	2200 9 4
	4000		1200 5 2	1800 7 4	200 8 4	2600 10 5	2800 11 6	3400 14 7	3600 14 7	4000 16 8
	40		12 1/21 1/42	18 1/14 1/28	20 1/13 1/25	26 1/10 1/19	28 1/9 1/18	34 1/7 1/15	36 1/7 1/14	40 1/6 1/13
	60		18 1/14 1/28	27 1/9 1/19	30 1/8 1/17	39 1/6 1/13	42 1/6 1/12	51 1/5 1/10	54 1/5 1/9	60 1/4 1/8
	140		42 1/6 1/12	63 1/4 1/8	70 1/4 1/7	91 1/3 1/5	98 1/3 1/5	119 1/2 1/4	126 1/2 1/4	140 1/2 1/4
	170		51 1/5 1/10	76 1/3 1/7	85 1/3 1/6	110 1/2 1/5	119 1/2 1/4	144 1/2 1/3	153 1/2 1/3	170 1 1/3
	200		60 1/4 1/8	90 1/3 1/6	100 1/3 1/5	130 1/2 1/4	140 1/2 1/4	170 1 1/3	180 1 1/3	200 1 1/3
	230		69 1/4 1/7	104 1/2 1/5	115 1/2 1/4	150 1/2 1/3	161 1/2 1/3	196 1 1/3	207 1 1/2	230 1 1/2
	350		105 1/2 1/5	157 1/2 1/3	175 1 1/3	227 1 1/2	245 1 1/2	297 1 1/2	315 1 1/2	350 1 1
	450		135 1/2 1/4	202 1 1/2	225 1 1/2	292 1 1/2	315 1 1/2	382 2 1	405 2 1	450 2 1
	575		172 1 1/3	259 1 1/2	287 1 1/2	374 1 1	403 2 1	489 2 1	518 2 1	575 2 1
	650		195 1 1/3	292 1 1/2	325 1 1/2	422 2 1	455 2 1	552 2 1	585 2 1	650 3 1
	800		240 1 1/2	360 1 1	400 2 1	520 2 1	560 2 1	680 3 1	720 3 1	800 3 2
	1100		330 1 1/2	495 2 1	550 2 1	715 3 1	770 3 2	935 4 2	990 4 2	1100 4 2
	2000		600 2 1	900 4 2	1000 4 2	1300 5 3	1400 6 3	1700 7 3	1800 7 4	2000 8 4
	3500		1050 4 2	1575 6 3	1750 7 3	2275 9 5	2450 10 5	2975 12 6	3150 13 6	3500 14 7
	2200		660 3 1	990 4 2	1100 4 2	1430 6 3	1540 6 3	1870 7 4	1980 8 4	2200 9 4
	3500		1050 4 2	1575 6 3	1750 7 3	2275 9 5	2450 10 5	2975 12 6	3150 13 6	3500 14 7
	40		12 1/21 1/42	18 1/14 1/28	20 1/13 1/25	26 1/10 1/19	28 1/9 1/18	34 1/7 1/15	36 1/7 1/14	40 1/6 1/13
	60		18 1/14 1/28	27 1/9 1/19	30 1/8 1/17	39 1/6 1/13	42 1/6 1/12	51 1/5 1/10	54 1/5 1/9	60 1/4 1/8
	135		40 1/6 1/12	61 1/4 1/8	68 1/4 1/7	88 1/3 1/6	95 1/3 1/5	115 1/2 1/4	122 1/2 1/4	135 1/2 1/4
	170		51 1/5 1/10	76 1/3 1/7	85 1/3 1/6	110 1/2 1/5	119 1/2 1/4	144 1/2 1/3	153 1/2 1/3	170 1 1/3

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	230		69 1/4 1/7	104 1/2 1/5	115 1/2 1/4	150 1/2 1/3	161 1/2 1/3	196 1 1/3	207 1 1/2	230 1 1/2
	260		78 1/3 1/6	117 1/2 1/4	130 1/2 1/4	169 1 1/3	182 1 1/3	221 1 1/2	234 1 1/2	260 1 1/2
	325		98 1/3 1/5	146 1/2 1/3	162 1/2 1/3	211 1 1/2	227 1 1/2	276 1 1/2	292 1 1/2	325 1 1/2
	400		120 1/2 1/4	180 1 1/3	200 1 1/3	260 1 1/2	280 1 1/2	340 1 1	360 1 1	400 2 1
	450		135 1/2 1/4	202 1 1/2	225 1 1/2	292 1 1/2	315 1 1/2	382 2 1	405 2 1	450 2 1
	600		180 1 1/3	270 1 1/2	300 1 1/2	390 2 1	420 2 1	510 2 1	540 2 1	600 2 1
	850		255 1 1/2	382 2 1	425 2 1	552 2 1	595 2 1	722 3 1	765 3 2	850 3 2
	1000		300 1 1/2	450 2 1	500 2 1	650 3 1	700 3 1	850 3 2	900 4 2	1000 4 2
	2000		600 2 1	900 4 2	1000 4 2	1300 5 3	1400 6 3	1700 7 3	1800 7 4	2000 8 4
	3500		1050 4 2	1575 6 3	1750 7 3	2275 9 5	2450 10 5	2975 12 6	3150 13 6	3500 14 7
	10		3 1/83 1/167	4 1/56 1/111	5 1/50 1/100	6 1/38 1/77	7 1/36 1/71	8 1/29 1/59	9 1/28 1/56	10 1/25 1/50
	150		45 1/6 1/11	68 1/4 1/7	75 1/3 1/7	97 1/3 1/5	105 1/2 1/5	127 1/2 1/4	135 1/2 1/4	150 1/2 1/3
	100		30 1/8 1/17	45 1/6 1/11	50 1/5 1/10	65 1/4 1/8	70 1/4 1/7	85 1/3 1/6	90 1/3 1/6	100 1/3 1/5
	100		30 1/8 1/17	45 1/6 1/11	50 1/5 1/10	65 1/4 1/8	70 1/4 1/7	85 1/3 1/6	90 1/3 1/6	100 1/3 1/5
	300		90 1/3 1/6	135 1/2 1/4	150 1/2 1/3	195 1 1/3	210 1 1/2	255 1 1/2	270 1 1/2	300 1 1/2
	200		60 1/4 1/8	90 1/3 1/6	100 1/3 1/5	130 1/2 1/4	140 1/2 1/4	170 1 1/3	180 1 1/3	200 1 1/3
	400		120 1/2 1/4	180 1 1/3	200 1 1/3	260 1 1/2	280 1 1/2	340 1 1	360 1 1	400 2 1
	300		90 1/3 1/6	135 1/2 1/4	150 1/2 1/3	195 1 1/3	210 1 1/2	255 1 1/2	370 1 1/2	300 1 1/2
	400		120 1/2 1/4	180 1 1/3	200 1 1/3	260 1 1/2	280 1 1/2	340 1 1	360 1 1	400 2 1
	500		150 1/2 1/3	225 1 1/2	250 1 1/2	325 1 1/2	350 1 1	425 2 1	450 2 1	500 2 1
	500		150 1/2 1/3	225 1 1/2	250 1 1/2	325 1 1/2	350 1 1	425 2 1	450 2 1	500 2 1
	600		180 1 1/3	270 1 1/2	300 1 1/2	390 2 1	420 2 1	510 2 1	540 2 1	600 2 1

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	750		225 1 1/2	338 1 1	375 1 1	487 2 1	525 2 1	638 3 1	675 3 1	750 3 1
	750		225 1 1/2	338 1 1	375 1 1	487 2 1	525 2 1	638 3 1	675 3 1	750 3 1
	10000		3000 12 6	4500 18 9	500 20 10	6500 26 13	7000 28 14	7000 28 14	9000 36 18	10000 40 20
	15000		4500 18 9	6750 27 13	7500 30 15	9750 39 19	10500 42 21	10500 42 21	13500 54 27	15000 60 30
	20000		6000 24 12	9000 36 18	10000 40 20	13000 52 26	14000 56 28	14000 56 28	18000 72 36	20000 80 40
	30000		9000 36 18	13500 54 27	15000 60 30	19500 78 39	21000 84 42	21000 84 42	27000 108 54	30000 120 60

КРЕПОСТЬ



Строение	Ресурсы для строительства							Свойства
Хижина гноллов	400	10	-	-	-	-	-	Жилище Гноллов
Ул.Хижина гноллов	1000	10	-	-	-	-	-	Жилище Гноллов-мародёров
Шалаши ящеров (Логово ящериц)	1000	5	-	-	-	-	-	Жилище Ящеров
Ул.Шалаши ящеров	1000	5	-	-	-	-	-	Жилище Ящеров-воинов
Улей змиев	1000	5	-	2	2	-	-	Жилище Змиев
Ул.Улей змиев	1000	-	-	2	2	-	-	Жилище Ядовитых змиев
Яма василисков	2000	5	10	-	-	-	-	Жилище Василисков
Ул.Яма василисков	2000	5	5	-	-	-	-	Жилище Великих василисков
Логово горгон	2500	10	10	5	5	-	-	Жилище Горгон
Ул.Логово горгон	2000	5	5	-	-	-	-	Жилище Могучих горгон
Гнездо виверн	3500	15	-	-	-	-	-	Жилище Виверн
Ул.Гнездо виверн	3000	10	-	10	-	-	-	Жилище Виверн-монархов
Пруд гидр	10000	10	10	-	10	-	-	Жилище Гидр
Ул.Пруд гидр	15000	10	10	-	20	-	-	Жилище Гидр хаоса
Клетка воителей (Клетка богов войны)	1000	-	-	-	-	-	-	+1 к защите героя-гостя. 1 раз для каждого героя

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Знаки страха	1000	-	-	-	-	-	-	+2 к защите героя при обороне +2 к атаке (баг)
Обелиск крови	1000	-	-	-	-	-	-	+2 к атаке героя при обороне +2 к защите (баг)
Пост капитана (Квартира капитана)	1000	-	-	-	-	-	-	+6 к приросту гноллов
Плотоядное растение	+5000 золота в день. +50% к итоговому приросту всех существ города. +10 к атаке и защите героя при обороне							
Итоговые затраты:	49400	105	50	19	39	-	-	
С учётом общих строений:	92400	185	105	29	49	10	10	

В описании строений сказано, что Обелиск крови повышает атаку, а Знаки страха – защиту. На самом деле наоборот (баг).



Это интересно! В ресурсах игры среди строений Крепости числится Водяное колесо (см.слева) с неизвестными свойствами, к сожалению, не использованное в игре.

СОПРЯЖЕНИЕ



Строение	Ресурсы для строительства							Свойства
Волшебный фонарь	300	5	5	-	-	-	-	Жилище Пикси
Ул.Волшебный фонарь	1000	-	-	-	-	-	-	Жилище Фей
Алтарь воздуха	1500	-	5	-	-	-	-	Жилище Воздушных элемент.
Ул.Алтарь воздуха	1500	2	-	2	-	-	2	Жилище Элементалей шторма
Алтарь воды	1500	-	5	-	-	-	-	Жилище Водных элементалей
Ул.Алтарь воды	2000	-	5	5	-	-	-	Жилище Элементалей льда
Алтарь огня	2000	5	5	-	-	-	-	Жилище Огненных элементалей
Ул.Алтарь огня	2000	-	5	5	-	-	-	Жилище Элементалей энергии
Алтарь земли	2000	-	10	-	-	-	-	Жилище Земляных элемент.
Ул.Алтарь земли	1000	-	-	-	5	-	-	Жилище Элементалей магмы
Алтарь мысли	3000	5	5	2	2	2	2	Жилище Психич.элементалей
Ул.Алтарь мысли	3000	-	-	3	3	3	3	Жилище Элементалей магмы
Погребальный костёр (Костёр)	15000 10000	10	10	20 10	-	-	-	Жилище Огненных птиц
Ул.Погребальный костёр	15000	10	10	20	-	-	-	Жилище Фениксов

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Университет магии	5000	10	10	-	-	-	-	Позволяет купить навыки: - Магия воздуха 5 - Магия земли 5 - Магия огня 5 - Магия воды 5 Плюс 2000 золота каждый. Классовые ограничения соблюдаются Стоимость навыков – по 2000
Сад жизни	1000	-	-	-	-	-	-	+10 к приросту фей
Погребальная урна	5000	-	-	5	-	-	-	+1 к приросту огненных птиц
Северное сияние (Радуга)	+5000 золота в день. +50% к итоговому приросту всех существ города. Позволяет героям изучить все игровые заклинания, кроме Грома титана, в соответствии с уровнем Гильдии магов, кроме запрещённых на карте и для города, если они не отмечены как обязательные Даёт запрещённые на карте, но не для города, без привязки к уровню Гильдии магов							
Итоговые затраты:	61800 51800	47	75	62 47	10	5	7	
С учётом общих строений:	116800 106800	137	140	90 75	38	33	35	

ПРИЧАЛ



Строение	Ресурсы для строительства							Свойства
Водопад нимф	300	5	5	-	-	-	-	Жилище Нимф
Ул.Водопад нимф	1000	-	-	-	-	-	-	Жилище Океанид
Хижины матросов	1000	10	-	-	-	-	-	Жилище Матросов
Ул.Хижины матросов	1000	5	-	-	-	-	-	Жилище Головорезов
Фрегат	1000	10	-	-	-	-	-	Жилище Пиратов
Ул.Фрегат	1500	5	-	-	-	-	-	Жилище Корсаров
Пороховой склад	3000	5	5	5	5	5	5	Жилище Морских волков
Гнездо	2000	-	5	-	-	2	2	Жилище Духов океана
Ул.Гнездо	1500	-	-	-	-	2	2	Жилище Ассид
Башня морей	3000	5	5	-	-	5	-	Жилище Жриц моря
Ул.Башня морей	2000	-	-	-	-	5	-	Жилище Заклинательниц
Форт никсов	4000	5	10	-	-	-	-	Жилище Никсов
Ул.Форт никсов	3000	5	5	-	5	-	-	Жилище Никсов-воинов
Водоворот змеев	15000	15	15	-	10	-	-	Жилище Морских змеев
Ул.Водоворот змеев	15000	15	15	-	20	-	-	Жилище Аспидов
Кабак	1000	-	-	-	-	-	-	+4 к приросту матросов
Насест	1000	-	-	-	-	-	-	+3 к приросту духов океана
Гильдия воров	500	5	-	-	-	-	-	+2 к уровню информации в Гильдии воров (см.«Таверна»)

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Грот	7500	15	15	-	-	-	-	Позволяет герою-гостю менять существ или артефакты на опыт, в зависимости от его мировоззрения. Работает аналогично «Жертвенному алтарю»
Путеводная звезда	+5000 золота в день. +50% к итоговому приросту всех существ города. Любой тип земли становится родным для всех существ Причала на карте							
Итоговые затраты:	64300	105	80	5	40	19	9	
С учётом общих строений:	108300	190	140	23	58	37	27	

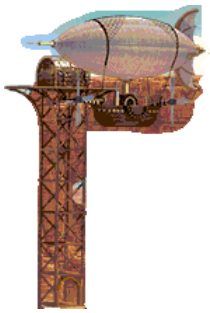
ФАБРИКА



Строение	Ресурсы для строительства							Свойства
Хижина полуросликов	400	5	5	-	-	-	-	Жилище Полуросликов
Ул.Хижина полуросликов	1000	-	-	2	2	-	-	Жилище Полуросликов-гренадёров
Плавильня	1000	5	5	-	-	-	-	Жилище Механиков
Ул.Плавильня	1000	5	5	-	-	-	-	Жилище Инженеров
Ранчо	1000	5	-	-	-	-	-	Жилище Броненосцев
Ул.Ранчо	1000	5	-	-	-	-	-	Жилище Броненосцев-вожаков
Мануфактура	2000	5	10	-	-	-	-	Жилище Автоматонов
Ул.Мануфактура	2000	-	10	5	-	-	-	Жилище Актоматонов-часовых
Катакомбы	3000	5	5	-	-	2	2	Жилище Песчаных червей
Ул.Катакомбы	2000	-	-	-	-	-	5	Жилище Олгой-хорхоев
Дозорный пост	4000	10	5	5	5	-	-	Жилище Стрелков
Ул.Дозорный пост	3000	10	-	5	5	-	-	Жилище Охотников за головами
Серпентарий	10000	10	10	-	-	10	-	Жилище Коатлей
Ул.Серпентарий	15000	10	10	-	-	20	-	Жилище Багровых коатлей
Стапель	10000	-	20	-	-	20	-	Жилище Дредноутов
Ул.Стапель	15000	-	10	-	-	20	-	Жилище Джаггернаутов
Хлев	1000	-	-	-	-	-	-	+3 к приросту броненосцев
Банк	500	-	5	-	-	-	-	Позволяет взять заём в 2500 золота, уменьшает доход города на 500 золота на 5 дней. В случае захвата города долги списываются
Генератор маны	1000	-	5	-	-	-	-	+20 к мане героя при обороне (не сохраняется в случае победы)
Громоотвод	+5000 золота в день. +50% к итоговому приросту всех существ города. В каждом бою игрока колдует молнию на всех вражеских существ							

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Итоговые затраты:	73900	75	105	17	12	72	7	
С учётом общих строений:	126900	145	170	45	40	100	35	



Это интересно! В ресурсах игры среди строений Фабрики числится Верфь дирижаблей (см.слева), как альтернативный Грааль, к сожалению, не использованная в игре. Возможно – задел на будущее обновление.

КРОНВЕРК



Строение	Ресурсы для строительства							Свойства
Угольные копи	400		10					Жилище Кобольдов
Ул.Угольные копи	1000							Жилище Кобольдов-старшин
Стылый острог	1000		5					Жилище Горных баранов
Ул.Стылый острог	1000					2	2	Жилище Архаров
Зал смелых	1500	5	5					Жилище Снежных эльфов
Ул.Зал смелых	1000	5	5					Жилище Стальных эльфов
Горное посольство	2000		10					Жилище Йети
Ул.Горное посольство	2000		5			5		Жилище Йети-рунотворцев
Капище шаманов	3000	5	5	1	1	1	1	Жилище Шаманов
Ул.Капище шаманов	2000		5			2	2	Жилище Великих шаманов
Стойла мамонтов	4000	15						Жилище Мамонтов
Ул.Стойла мамонтов	3000	10						Жилище Боевых мамонтов
Морозные хоромы	10000	10	10				10	Жилище Ётунов
Ул.Морозные хоромы	15000	10	10				20	Жилище Ётунов-воевод
Закрома	2000							+1 к приросту мамонтов
Ярмарка	2000	10						+2 к уровню Рынков игрока

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Рунный сейд	1000		5			2	2	Позволяет получить вторичный навык Руны. Если герой не является Вождём или Старейшиной, то ему требуется иметь навык Грамотность
Рунный алтарь	1000					2	2	В начале боя любого героя игрока с навыком Руны, все его существа имеют 1 уровень рун. Если у игрока несколько Кронверков, то эффект нескольких алтарей суммируется, и существа героя имеют в начале боя вплоть до 9 уровней рун
Духи Праотцев	+5000 золота в день. +50% к итоговому приросту всех существ города. +20 к защите героя при обороне							
Итоговые затраты:	52900	70	75	1	1	14	39	
С учётом общих строений:	95900	150	135	19	19	32	57	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Итоговые затраты ресурсов на полную отстройку уникальных строений в городе:

	67 000	63 000	51 800 58 800	**72 300**	52 400	59 400	51 200	49 400	61 800 51 800	64 300	**73 900**	52 900
	62	57	65	50	55	72	**97**	**105**	47	**105**	75	70
	62	77	70	55	65 70	77	**97**	50	75	80	**105**	75
	24	2	20	**57** **58**	31 32	12	-	19	**62** 47	5	17	1
	24	2	15	21 23	15 22	**54**	-	39	10	**40**	12	1
	29	**67**	21	-	17	4	40 50	-	5	19	**72**	14
	24	17	**61**	8	17	17	5	-	7	9	7	39

Итоговые затраты ресурсов на полную отстройку всех строений в городе:

	111 000	106 000	104 800 111 800	**115 300**	97 400	112 400	**92 200**	92 400	**116 800** 106 800	108 300	**126 900**	96 900
	147	127	135	**120**	145	142	157	**185**	137	**190**	145	155
	122	142	135	120	130 135	142	**152**	**105**	140	140	**170**	135
	42	30	48	**85** **86**	59 60	40	**10**	29	**90** 75	23	45	19
	42	30	43	49 51	43 50	**82**	**10**	49	38	**58**	40	19
	47	**95**	49	28	45	32	50 60	**10**	33	37	**100**	32
	42	**45**	**89**	36	**45**	**45**	15	**10**	35	27	35	57
Σ	264 750	273 250	**286 800** **293 800**	275 550 277 050	262 150 267 400	282 900	**211 950** 216 950	213 900	284 050 266 550	263 300	**315 650**	232 900

Σ – суммарная ценность всех ресурсов для отстройки города, где 1 древесина или руда приравнены к 250 золота, а 1 ртуть, сера, кристалл или самоцвет приравнены к 500 золота.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Леонид Козинский**, vk.com, **Sav**, forum.df2.ru, **Костя Бобров**, vk.com, **VDV_forever**, heroesworld.ru, **Mortarial**, forum.df2.ru, **Эрдамон Магманов**, vk.com, **Илья Индиго**, vk.com, **Чёрный Ветер**, vk.com, **Vlad Centurion**, vk.com.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

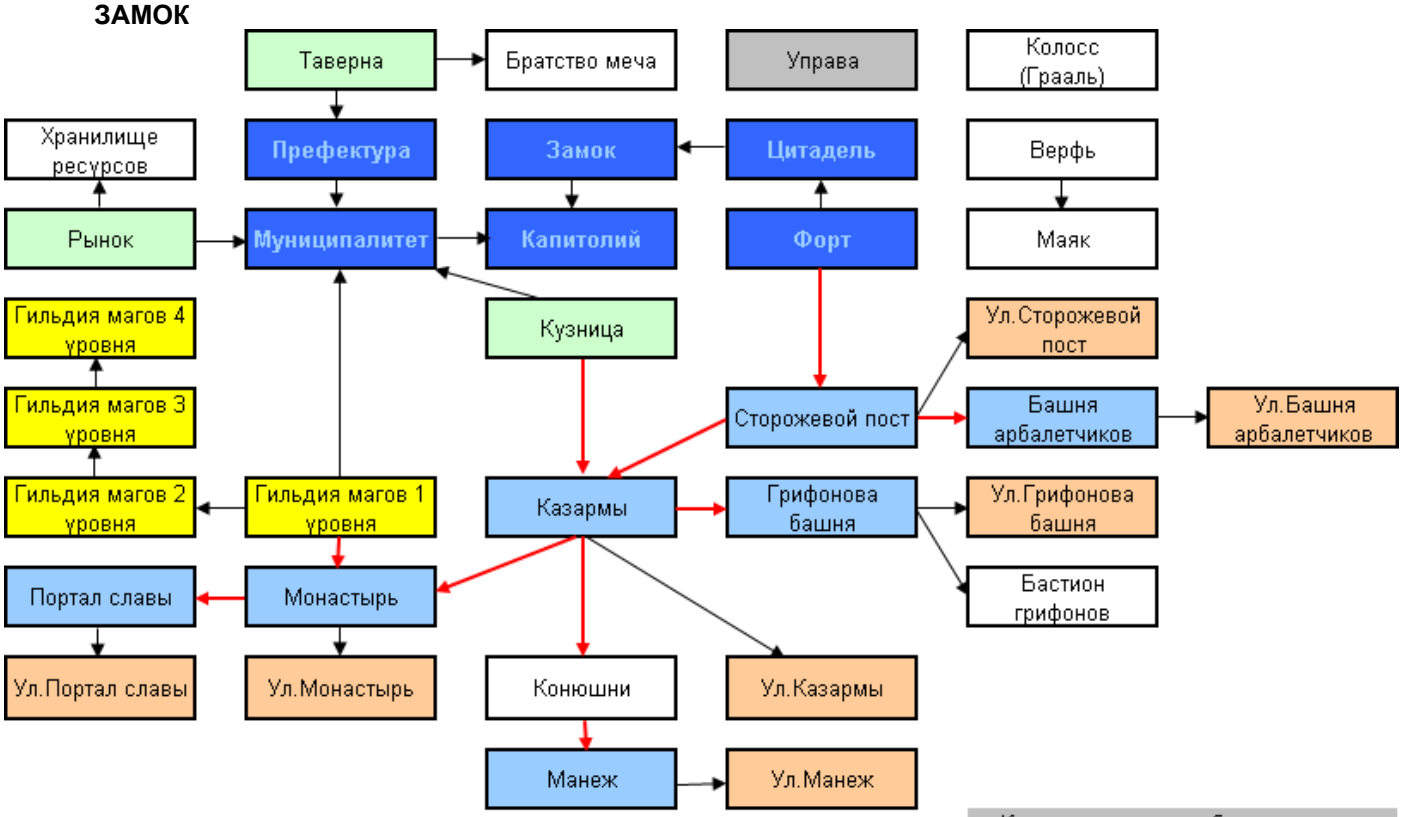
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

6.2 Дерево отстройки

Для того чтобы возвести нужное строение в городе, для некоторых из них предварительно требуется построить определенное количество других строений, на которые придётся также потратить ресурсы. Схема отображения последовательностей строительства зданий в городе называется Деревом отстройки и зависит от типа города.

Далее представлены Деревья отстройки всех городов, где красной стрелкой отображена последовательность отстройки всех Жилищ существ, а также сводные таблицы отстройки всех Жилищ города с учётом изначального наличия Форта и Жилища существ 1 уровня.

ЗАМОК



Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
1+	500	-	10	-	-	-	-	**1**	-
2	1000	5	5	-	-	-	-	**1**	-
2+	2000	10	10	-	-	-	-	**2**	-
3	4000	5	10	-	-	-	-	**3**	Казармы
3+	5000	5	15	-	-	-	-	**4**	-
4	3000	5	5	-	-	-	-	**2**	Кузница
4+	5000	5	10	-	-	5	-	**3**	-
5	8000	15	15	2	2	2	2	**4**	Казармы, Гильдия магов 1 ур.
5+	9000	17	17	4	4	4	4	**5**	-
6	10000	35	5	-	-	-	-	**4**	Казармы, Конюшни
6+	13000	45	5	-	-	-	-	**5**	-
7	28000	15	15	12	12	12	12	**5**	Монастырь
7+	48000	15	15	22	22	22	22	**6**	-

Это интересно! В игре Сторожевой пост, Башня арбалетчиков и Казармы графически составляют одну архитектурную группу. Если в Редакторе карт случайный город настроен с Жилищами 2 или 4 уровня, но без Жилища 1 уровня, то в игре будет нарушена графическая целостность этой группы строений и выглядеть это будет словно графический баг:

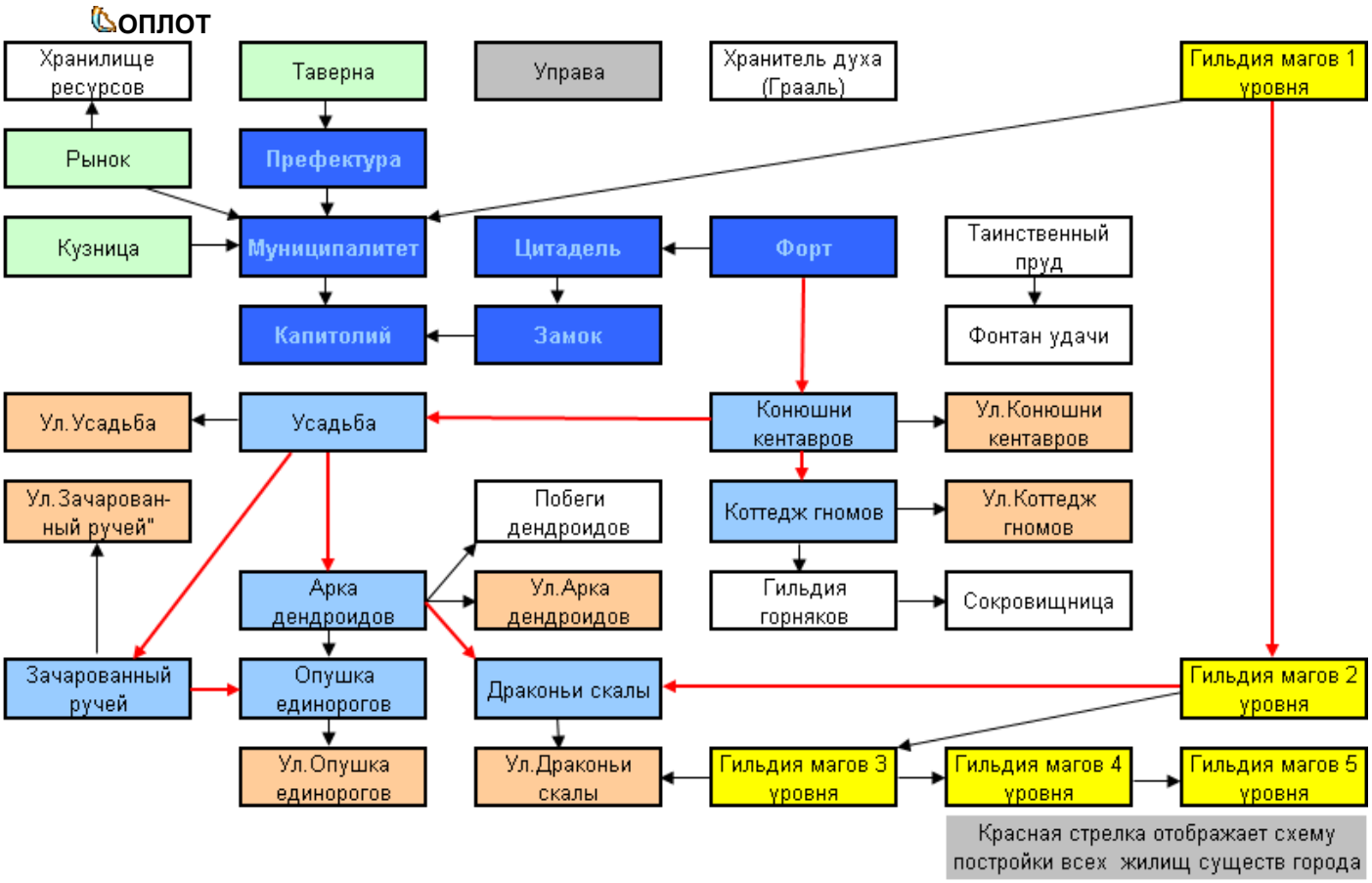


Требование жилища существ более высокого уровня (Казармы) для строительства жилища более низкого уровня (Грифонова башня) – уникальный случай в игре. Вероятно отсылка к лору, согласно которому рыцарь (Рион) приручил грифонов, и именно мечники Бракадууна способствовали их регулярной дрессировке и боевой подготовке.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



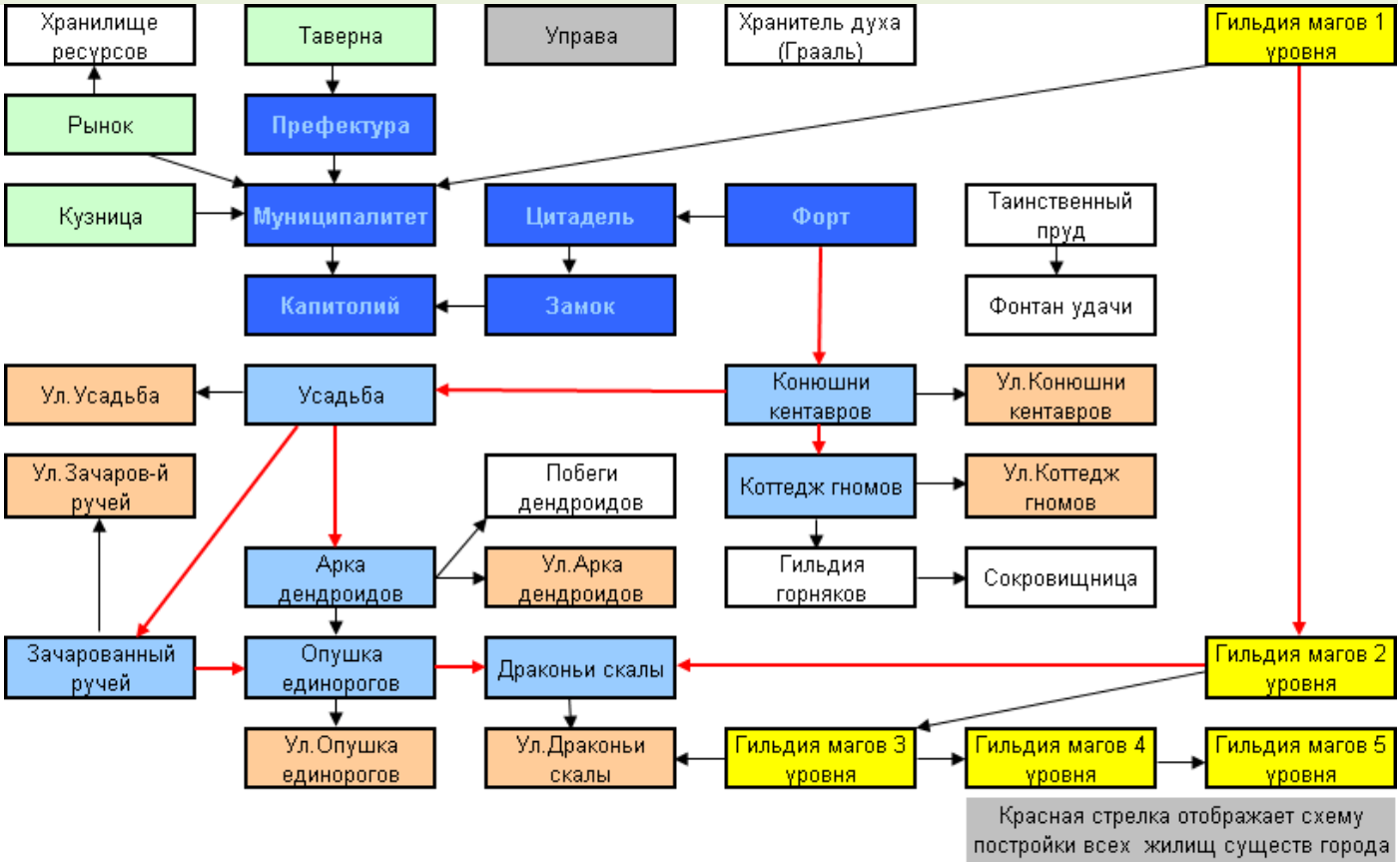
Сюжет



Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
1+	1000	5	-	-	-	-	-	**1**	-
2	1000	5	-	-	-	-	-	**1**	-
2+	2000	10	-	-	-	-	-	**2**	-
3	1500	10	-	-	-	-	-	**1**	-
3+	3000	20	-	-	-	-	-	**2**	-
4	3500	10	-	-	-	10	-	**2**	Усадьба
4+	5500	10	-	-	-	15	-	**3**	-
5	4000	10	-	-	-	-	-	**2**	Усадьба
5+	5500	10	-	-	-	-	-	**3**	-
6	10000	15	5	-	-	10	10	**4**	Зачарованный ручей, Арка дендроидов
6+	13000	15	5	-	-	10	15	**5**	-
7	17000	20	40	4	4	24	4	**5**	Арка дендроидов, Гильдия магов 2 ур.
7+	38000	25	75	10	10	50	10	**7**	Гильдия магов 3 ур.

Фоплот



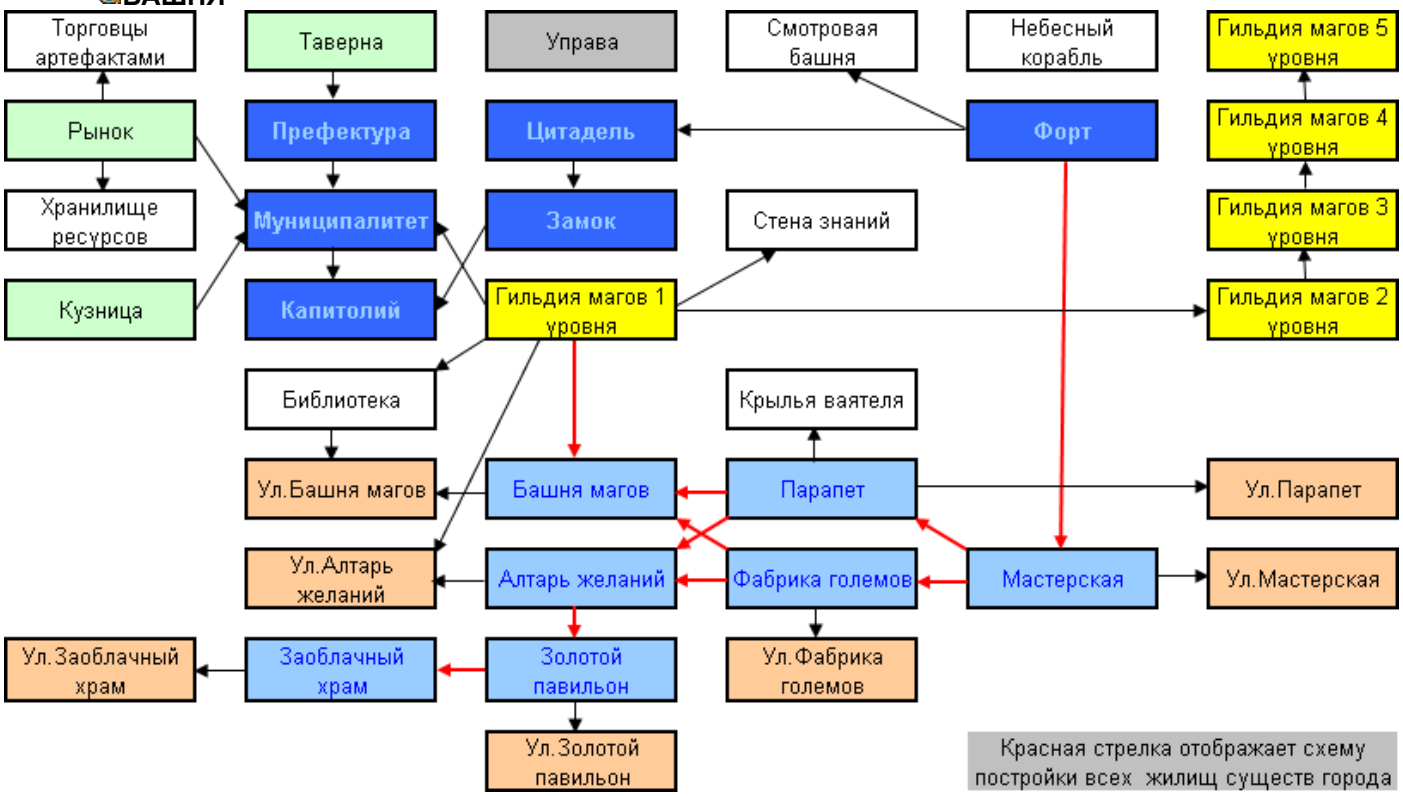
Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
1+	1000	5	-	-	-	-	-	**1**	-
2	1000	5	-	-	-	-	-	**1**	-
2+	2000	10	-	-	-	-	-	**2**	-
3	1500	10	-	-	-	-	-	**1**	-
3+	3000	20	-	-	-	-	-	**2**	-
4	3500	10	-	-	-	10	-	**2**	Усадьба
4+	5500	10	-	-	-	15	-	**3**	-
5	4000	10	-	-	-	-	-	**2**	Усадьба
5+	5500	10	-	-	-	-	-	**3**	-
6	10000	15	5	-	-	10	10	**4**	Зачарованный ручей, Арка дендроидов
6+	13000	15	5	-	-	10	15	**5**	-
7	23000	25	45	4	4	34	14	**7**	Опушка единорогов, Гильдия магов 2 ур.
7+	44000	30	80	10	10	60	20	**9**	Гильдия магов 3 ур.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

БАШНЯ

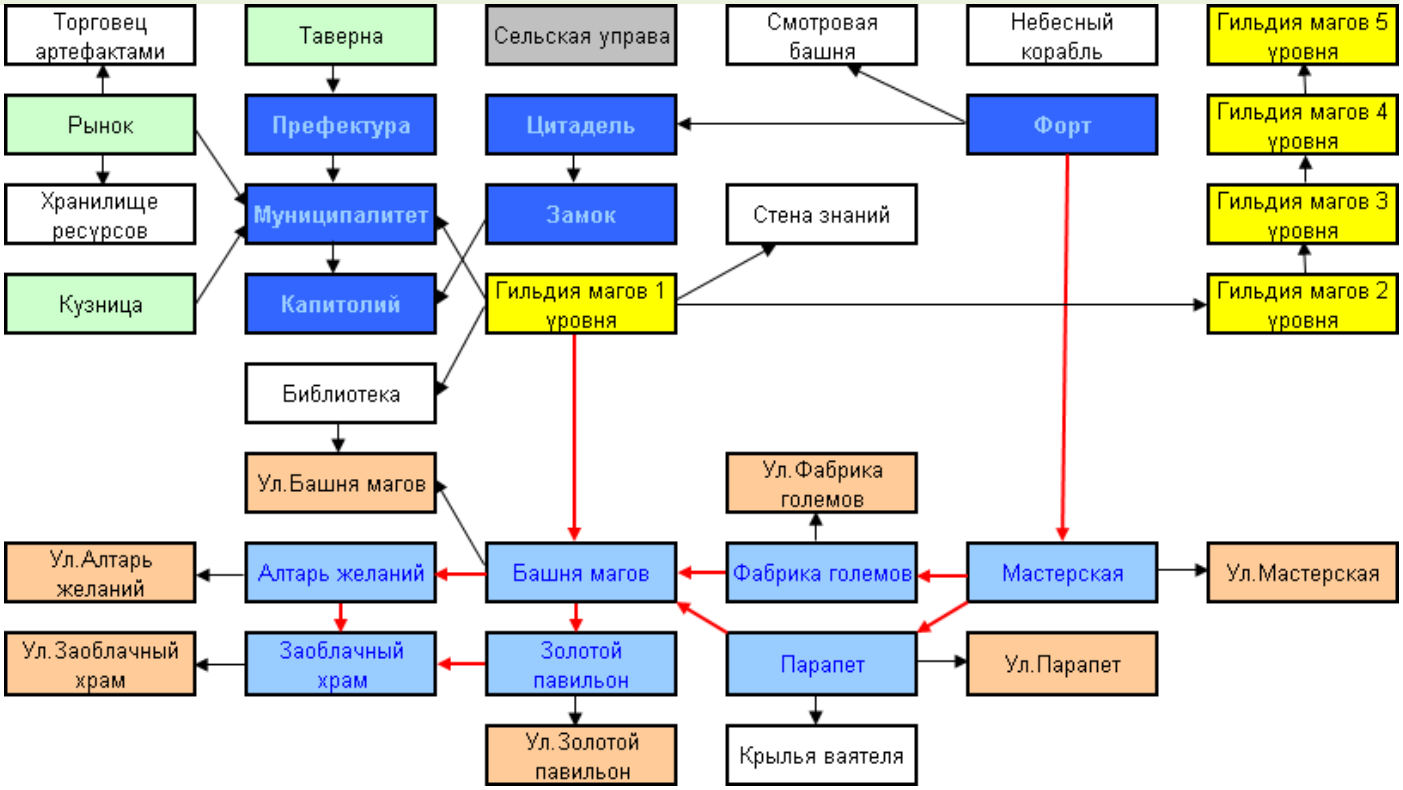


Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
1+	1000	-	-	-	-	-	-	**1**	-
2	1000	-	10	-	-	-	-	**1**	-
2+	2500	-	15	-	-	-	-	**2**	-
3	1500	5	5	-	-	-	-	**1**	-
3+	3000	10	10	5	-	-	-	**2**	-
4	6500	15	25	5	5	5	5	**4**	Парапет, Фабрика големов, Гильдия магов 1 ур.
4+	10000	25	30	10	10	10	10	**6**	Библиотека
5	5000	10	20	-	-	6	6	**3**	Парапет, Фабрика големов
5+	9000	20	25	-	-	6	6	**5**	Гильдия магов 1 ур.
6	9000	15	25	2	2	8	8	**4**	Алтарь желаний
6+	12000	15	25	5	5	11	11	**5**	-
7	14000	25	35	2	2	8	18	**5**	Золотой павильон
7+	34000	30	40	2	2	8	48	**6**	-

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

БАШНЯ

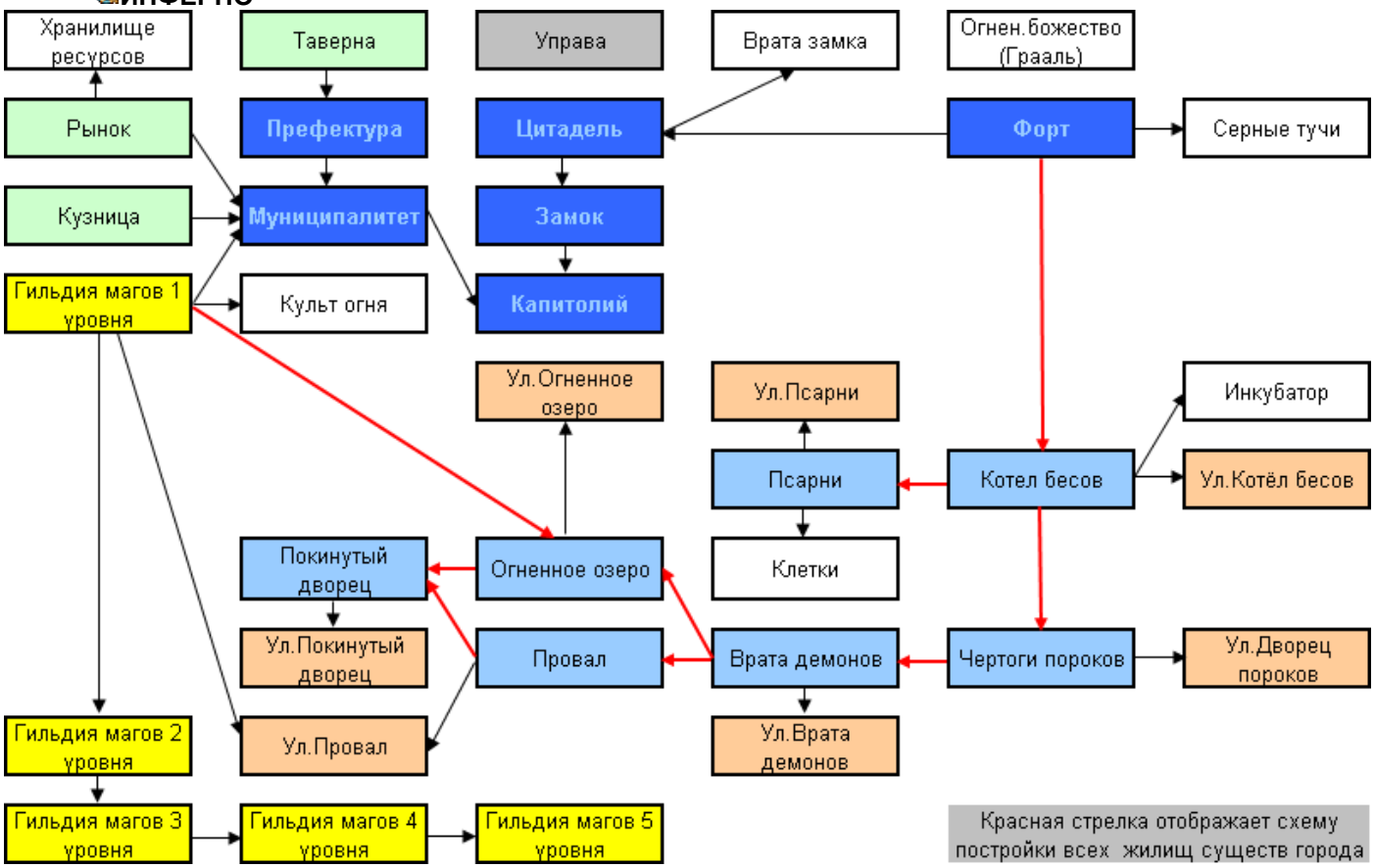


Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
1+	1000	-	-	-	-	-	-	**1**	-
2	1000	-	10	-	-	-	-	**1**	-
2+	2500	-	15	-	-	-	-	**2**	-
3	2000	5	5	-	-	-	-	**1**	-
3+	4000	10	10	5	-	-	-	**2**	-
4	7500	15	25	5	5	5	5	**4**	Парапет, Фабрика големов, Гильдия магов 1 ур.
4+	11000	25	30	10	10	10	10	**6**	Библиотека
5	10500	20	30	5	5	11	11	**5**	Башня магов
5+	12500	25	30	5	5	11	11	**6**	-
6	11500	20	30	7	7	7	7	**5**	Башня магов
6+	14500	20	30	10	10	10	10	**6**	-
7	19500	35	45	7	7	13	23	**7**	Алтарь желаний, Золотой павильон
7+	44500	40	50	7	7	13	23	**8**	-

Редакторе карт Смотровая башня требует наличие Замка в городе, в игре – достаточно Форта (баг).

ИНФЕРНО

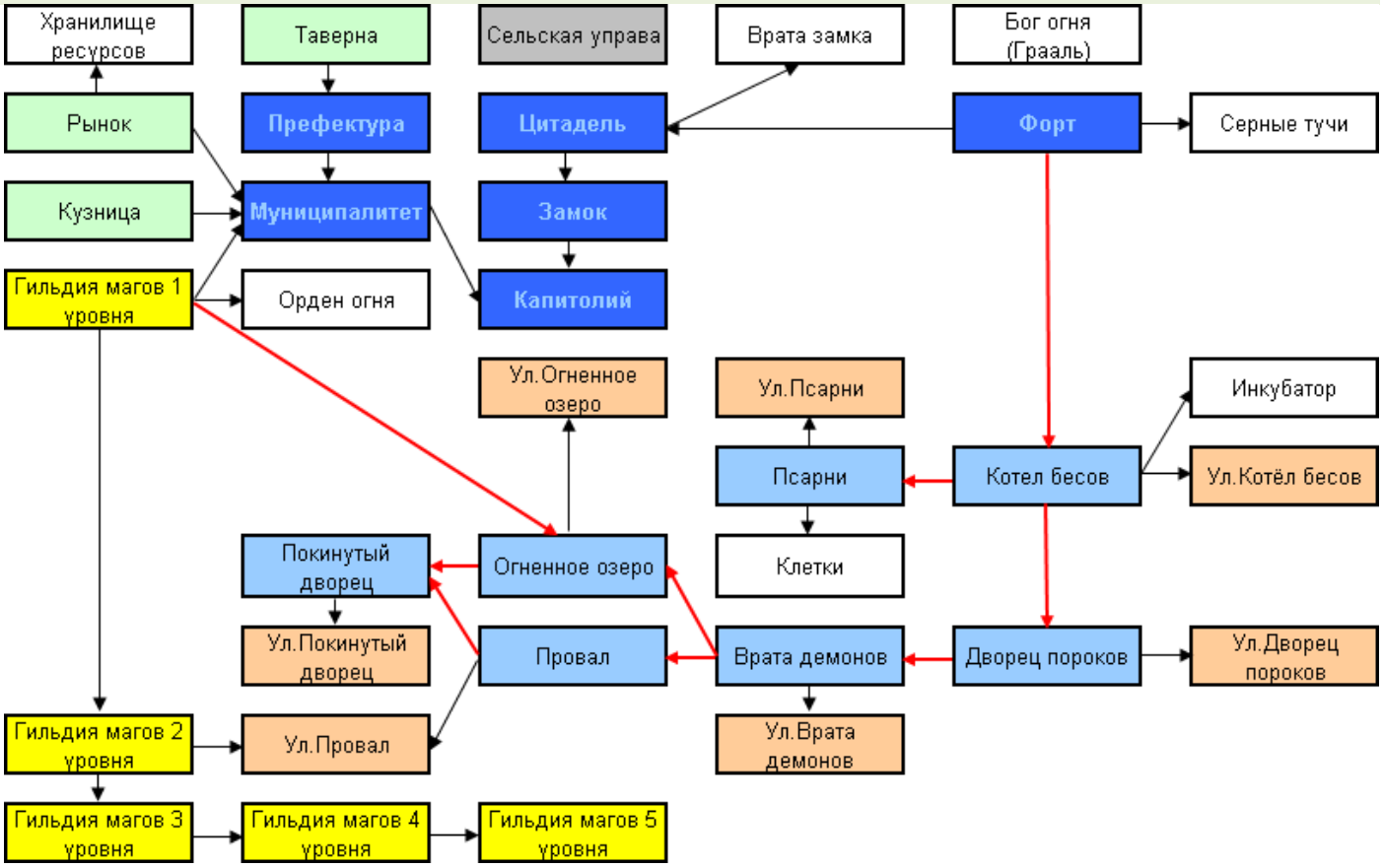


Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
1+	1000	-	-	-	-	-	-	**1**	-
2	1000	-	5	-	-	-	-	**1**	-
2+	2000	-	5	4	-	-	-	**2**	-
3	1500	10	-	-	-	-	-	**1**	-
3+	3000	10	-	-	4	-	-	**2**	-
4	3000	5	10	-	-	-	-	**2**	Чертоги пороков
4+	5000	10	15	-	-	-	-	**3**	-
5	6000	5	10	-	-	-	-	**3**	Врата демонов
5+	11000	10	15	5	5	-	-	**5**	Гильдия магов 1 ур.
6	9000	10	25	3	3	-	3	**4**	Врата демонов, Гильдия магов 1 ур.
6+	12000	10	35	8	8	-	8	**5**	-
7	30000	20	35	23	3	-	3	**6**	Провал, Огненное озеро
7+	50000	25	40	43	3	-	3	**7**	-

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ИНФЕРНО

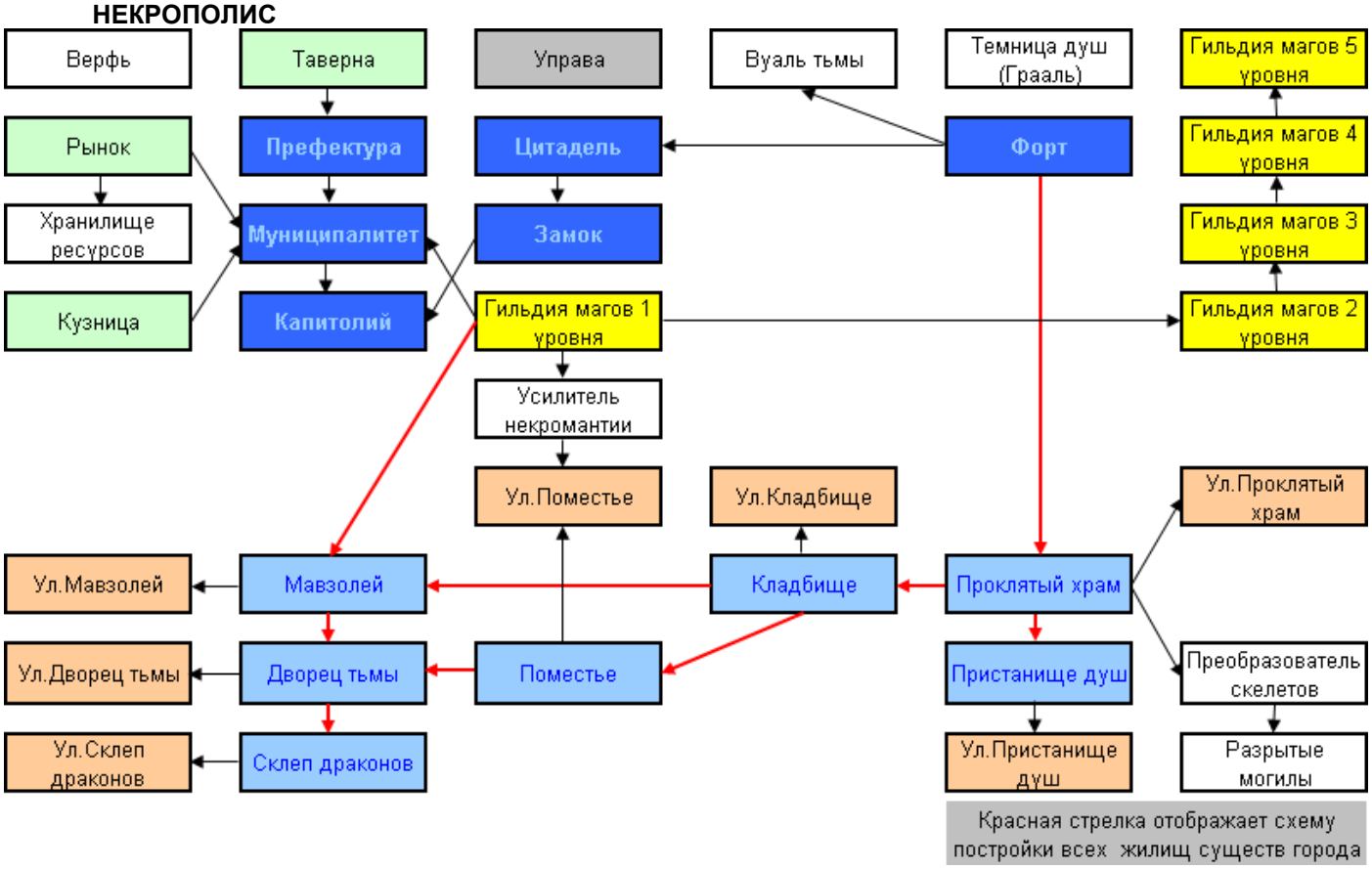


Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
1+	1000	-	-	-	-	-	-	**1**	-
2	1000	-	5	-	-	-	-	**1**	-
2+	2000	-	5	5	-	-	-	**2**	-
3	1500	10	-	-	-	-	-	**1**	-
3+	3000	10	-	-	5	-	-	**2**	-
4	3000	5	10	-	-	-	-	**2**	Дворец пороков
4+	5000	10	15	-	-	-	-	**3**	-
5	6000	5	10	-	-	-	-	**3**	Врата демонов
5+	12000	15	20	9	9	4	4	**6**	Гильдия магов 2 ур.
6	9000	10	25	3	3	-	3	**4**	Врата демонов, Гильдия магов 1 ур.
6+	12000	10	35	8	8	-	8	**5**	-
7	30000	20	35	23	3	-	3	**6**	Провал, Огненное озеро
7+	50000	25	40	43	3	-	3	**7**	-

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

НЕКРОПОЛИС



Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

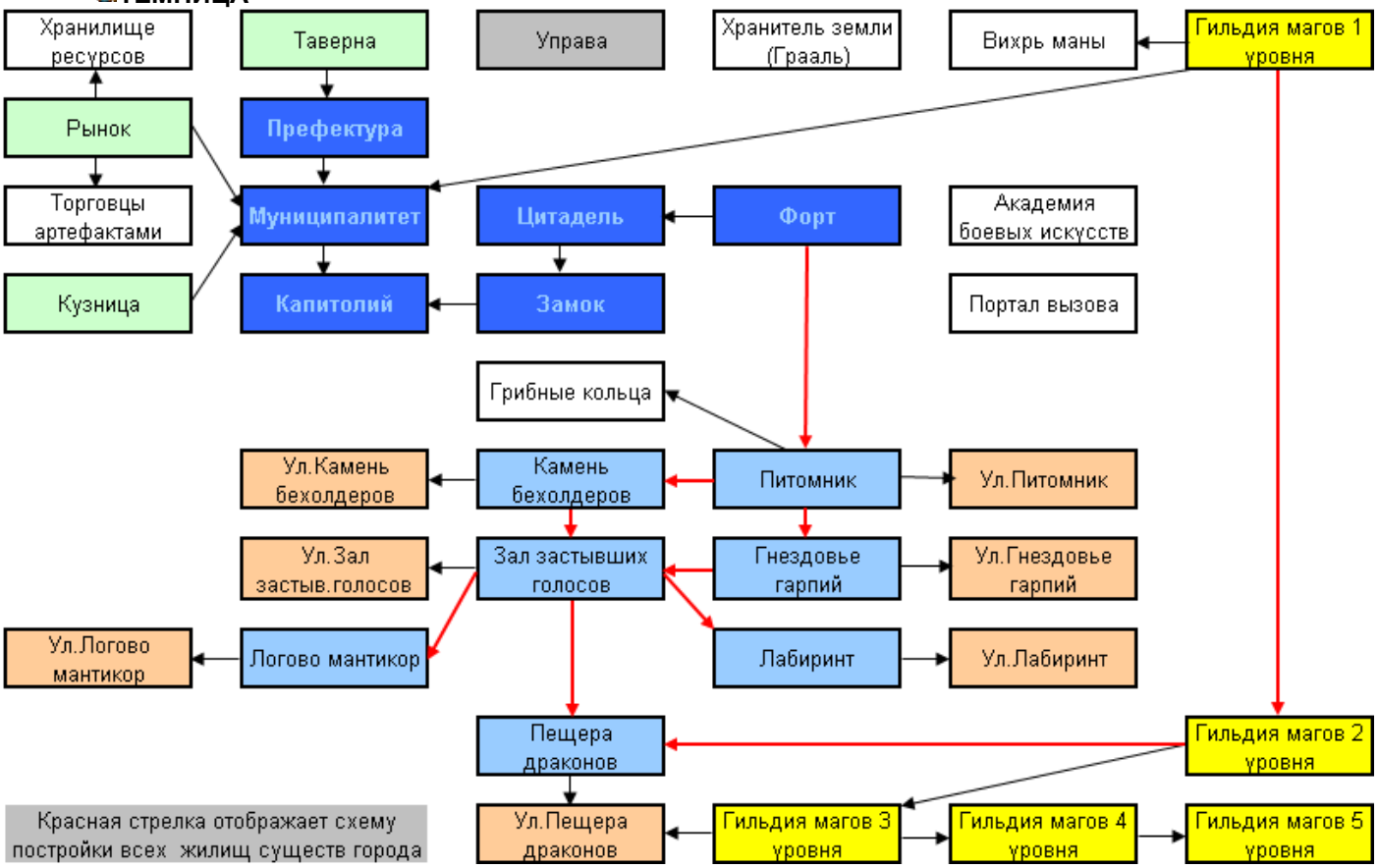
Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
1+	1000	5	5	-	-	-	-	**1**	-
2	1000	-	5	-	-	-	-	**1**	-
2+	2000	5	10	-	-	-	-	**2**	-
3	1500	5	5	-	-	-	-	**1**	-
3+	3000	5	5	4 (5)	-	-	-	**2**	-
4	3000	5	10	-	-	-	-	**2**	Кладбище
4+	8000	15	15	-	-	10	10	**5**	Гильд.магов 1 ур., Усил.некромантии
5	5000	5	15 (20)	-	4 (10)	-	-	**3**	Кладбище, Гильдия магов 1 ур.
5+	7000	5	20 (25)	-	8 (15)	-	-	**4**	-
6	13000	20	30 (35)	-	4 (10)	-	-	**5**	Поместье, Мавзолей
6+	16000	25	35 (40)	2	6 (12)	2	2	**6**	-
7	23000	25	35 (40)	5	9 (15)	5	5	**6**	Дворец тьмы
7+	38000	30	40 (45)	25	9 (15)	5	5	**7**	-

(В Редакторе карт Мавзолей требует наличие Поместья в городе, в игре – нет (баг).

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ТЕМНИЦА

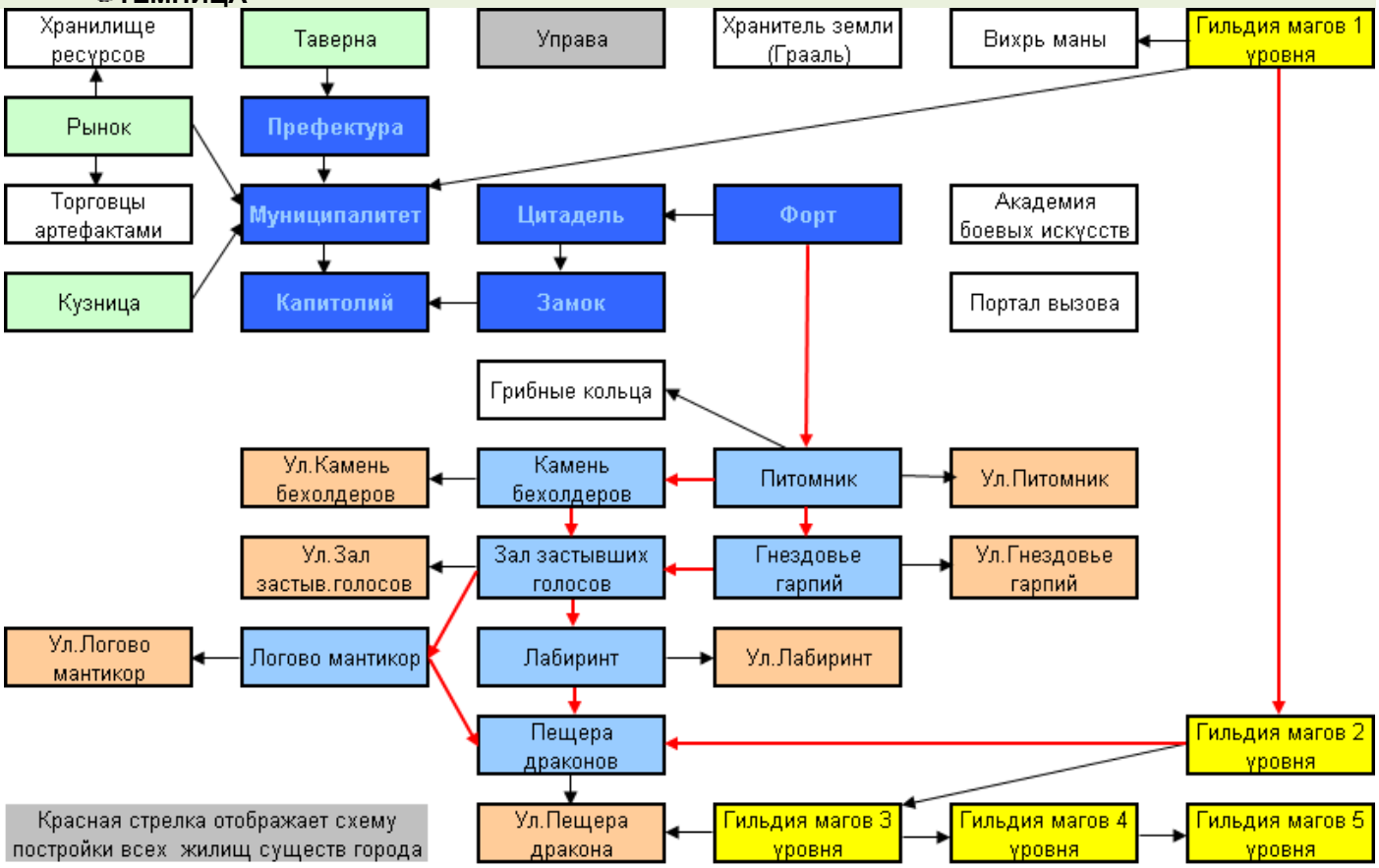


Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
1+	1000	5	-	-	-	-	-	**1**	-
2	1000	-	-	-	-	-	-	**1**	-
2+	2000	-	-	-	2	2	-	**2**	-
3	1000	1	1	1	1	1	1	**1**	-
3+	2000	2	2	2	2	2	2	**2**	-
4	4000	6	11	1	1	1	1	**3**	Гнездовье гарпий, Камень бехолдеров
4+	5500	11	11	1	1	1	1	**4**	-
5	8000	6	21	1	1	1	11	**4**	Зал застывших голосов
5+	11000	6	26	1	1	1	16	**5**	-
6	9000	11	16	6	6	1	1	**4**	Зал застывших голосов
6+	12000	16	21	11	11	1	1	**5**	-
7	22000	31	36	5	25	5	5	**6**	Зал застывших голосов, Гильдия магов 2 ур.
7+	38000	51	56	11	51	11	11	**8**	Гильдия магов 3 ур.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ТЕМНИЦА

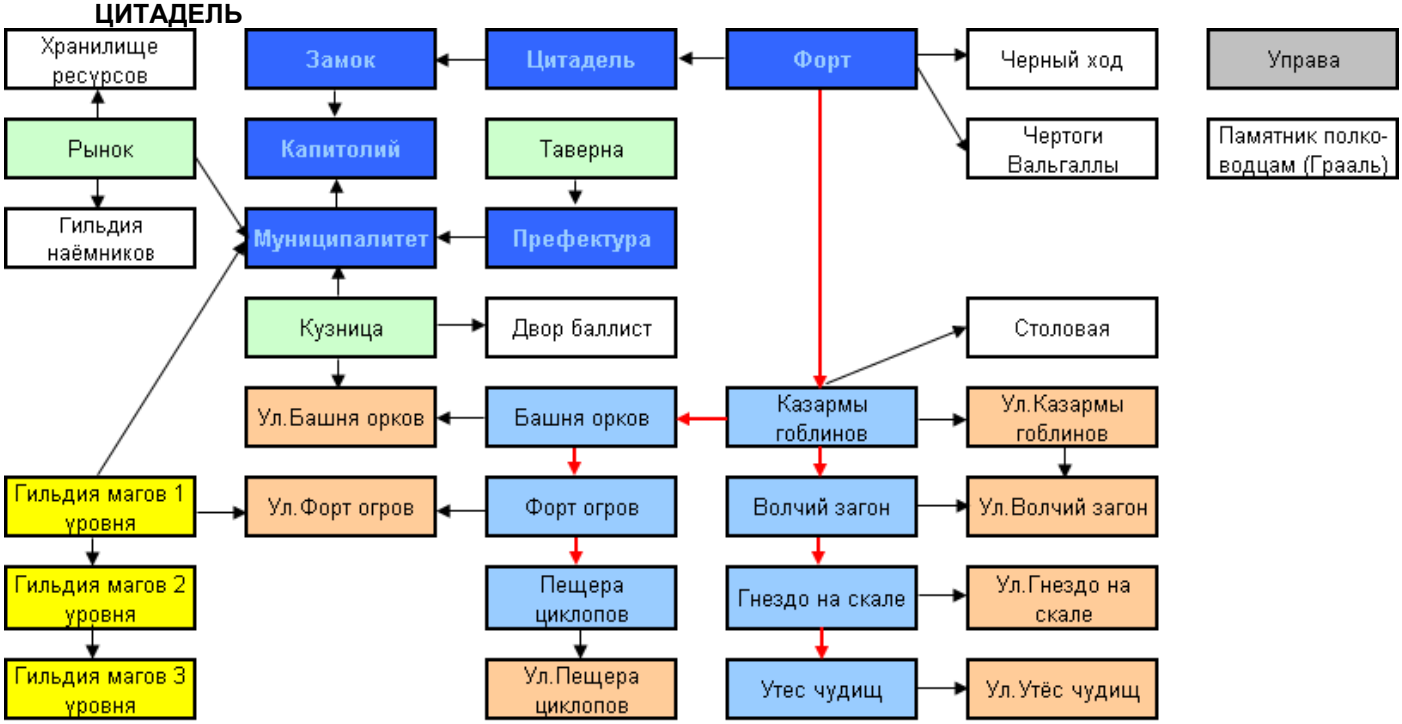


Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
1+	1000	5	-	-	-	-	-	**1**	-
2	1000	-	-	-	-	-	-	**1**	-
2+	2000	-	-	-	2	2	-	**2**	-
3	1000	1	1	1	1	1	1	**1**	-
3+	2000	2	2	2	2	2	2	**2**	-
4	4000	6	11	1	1	1	1	**3**	Гнездовье гарпий, Камень бехолдеров
4+	5500	11	11	1	1	1	1	**4**	-
5	8000	6	21	1	1	1	11	**4**	Зал застывших голосов
5+	11000	6	26	1	1	1	16	**5**	-
6	9000	11	16	6	6	1	1	**4**	Зал застывших голосов
6+	12000	16	21	11	11	1	1	**5**	-
7	31000	36	51	10	30	5	15	**8**	Лабиринт, Логово мантикор, Гильдия магов 2 ур.
7+	47000	56	71	16	56	11	21	**10**	Гильдия магов 3 ур.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ЦИТАДЕЛЬ

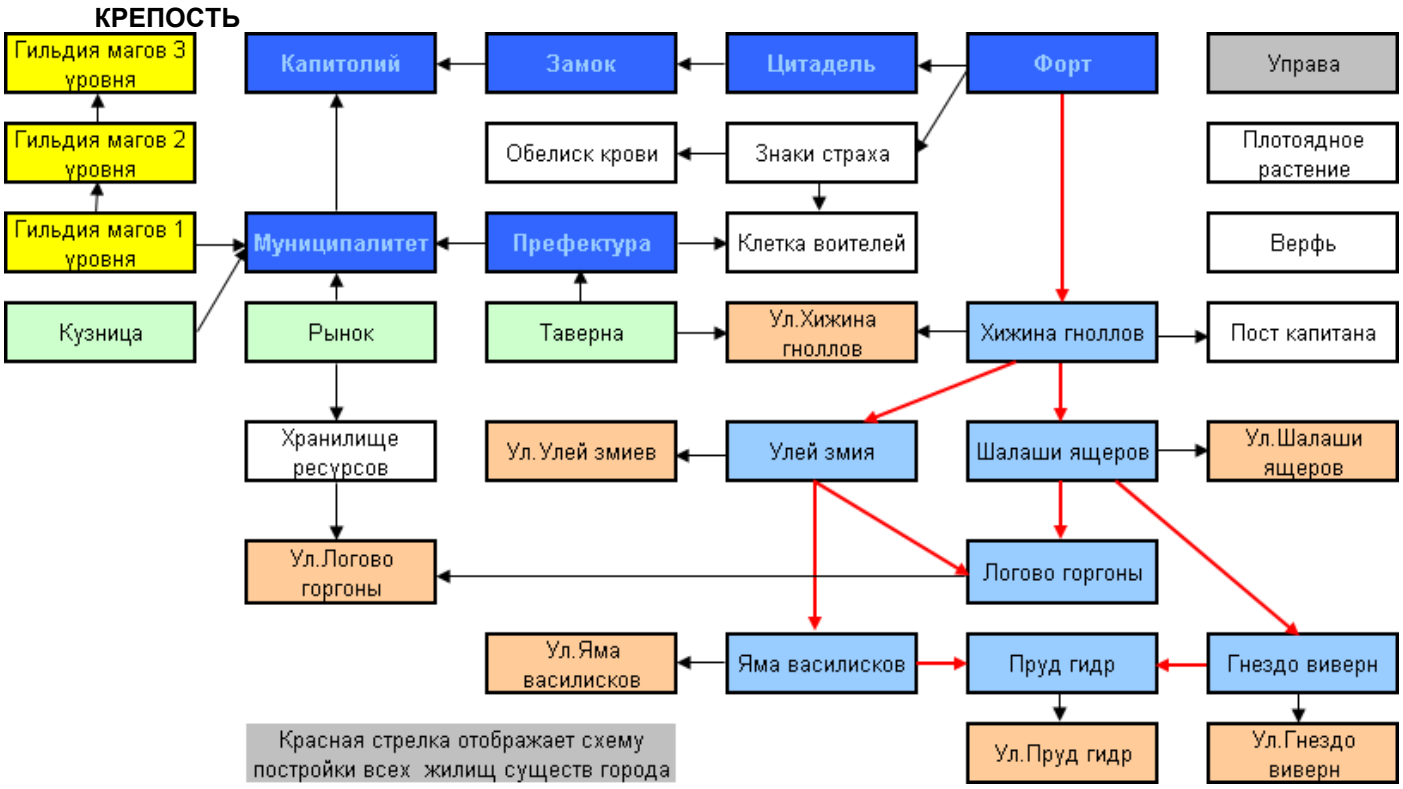


Красная стрелка отображает схему постройки всех жилищ существ города

Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
1+	1000	5	5	-	-	-	-	1	-
2	1000	10	5	-	-	-	-	1	-
2+	3000	20	15	-	-	-	-	3	Ул.Казармы гоблинов
3	1000	5	5	-	-	-	-	1	-
3+	3000	12	7	-	-	-	-	3	Кузница
4	3000	25	5	-	-	-	-	2	Башня орков
4+	7000	35	15	-	-	-	5	4	Гильдия магов 1 ур.
5	3500	10	15	-	-	-	-	2	Волчий загон
5+	5500	15	20	-	-	-	-	3	-
6	6500	25	25	-	-	- 20	-	3	Форт огров
6+	9500	30	30	-	-	10 20	-	4	-
7	13500	20	25	-	-	10	-	3	Гнездо на скале
7+	28500	30	35	-	-	30	-	4	-

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



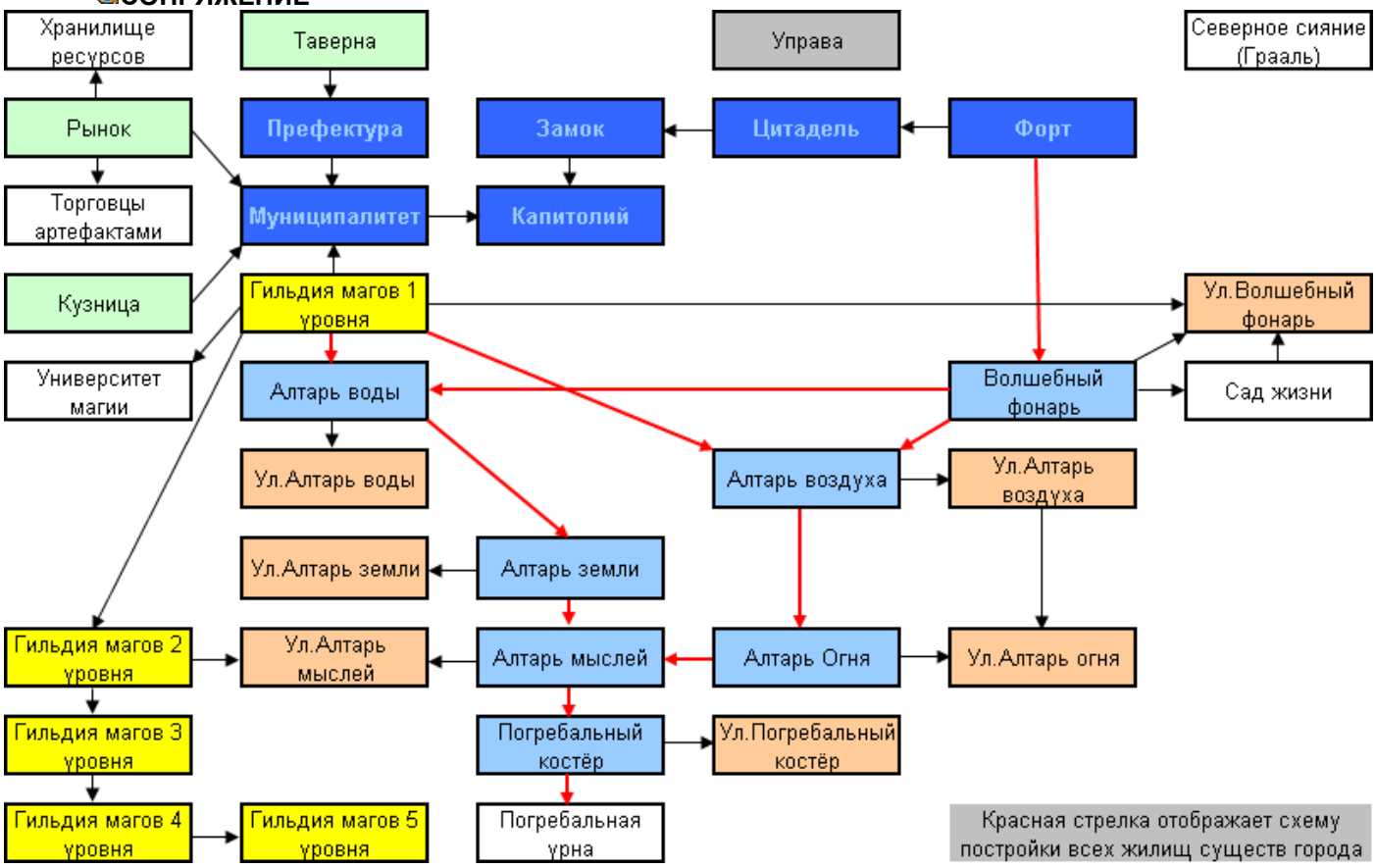
Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
1+	1500	15	-	-	-	-	-	2	Таверна
2	1000	5	-	-	-	-	-	1	-
2+	2000	10	-	-	-	-	-	2	-
3	1000	5	-	2	2	-	-	1	-
3+	2000	5	-	4	4	-	-	2	-
4	3000	10	10	2	2	-	-	2	Улей змия
4+	5000	15	15	2	2	-	-	3	-
5	4500	20	10	7	7	-	-	3	Шалаши ящеров, Улей змия
5+	12000	30	20	7	7	-	-	6	Рынок, Хранилище ресурсов
6	4500	20	-	-	-	-	-	2	Шалаши ящеров
6+	7500	30	-	10	-	-	-	3	-
7	17500	40	20	2	12	-	-	5	Яма василисков, Гнездо виверн
7+	32500	50	30	2	32	-	-	6	-

В Редакторе карт перепутаны местами Обелиск крови и Клетка богов войны. Т.е. если отметить построенный Обелиска крови, то в игре в городе будет отстроена Клетка богов войны, и наоборот (баг).

В Редакторе карт Обелиск крови и Клетка воителей не требуют наличия Знаков страха в городе, в игре – требуют, а также Обелиск крови считается улучшением Знаков страха. Т.е. в Редакторе карт можно настроить город с Обелиском крови и без Знаков страха. В игре построить Знаки страха и Клетку воителей в таком городе будет нельзя никаким способом. В окне строительства будет показано, что Обелиск крови построен, а Клетку воителей построить нельзя, т.к. требуются Знаки страха (баги).

СОПРЯЖЕНИЕ

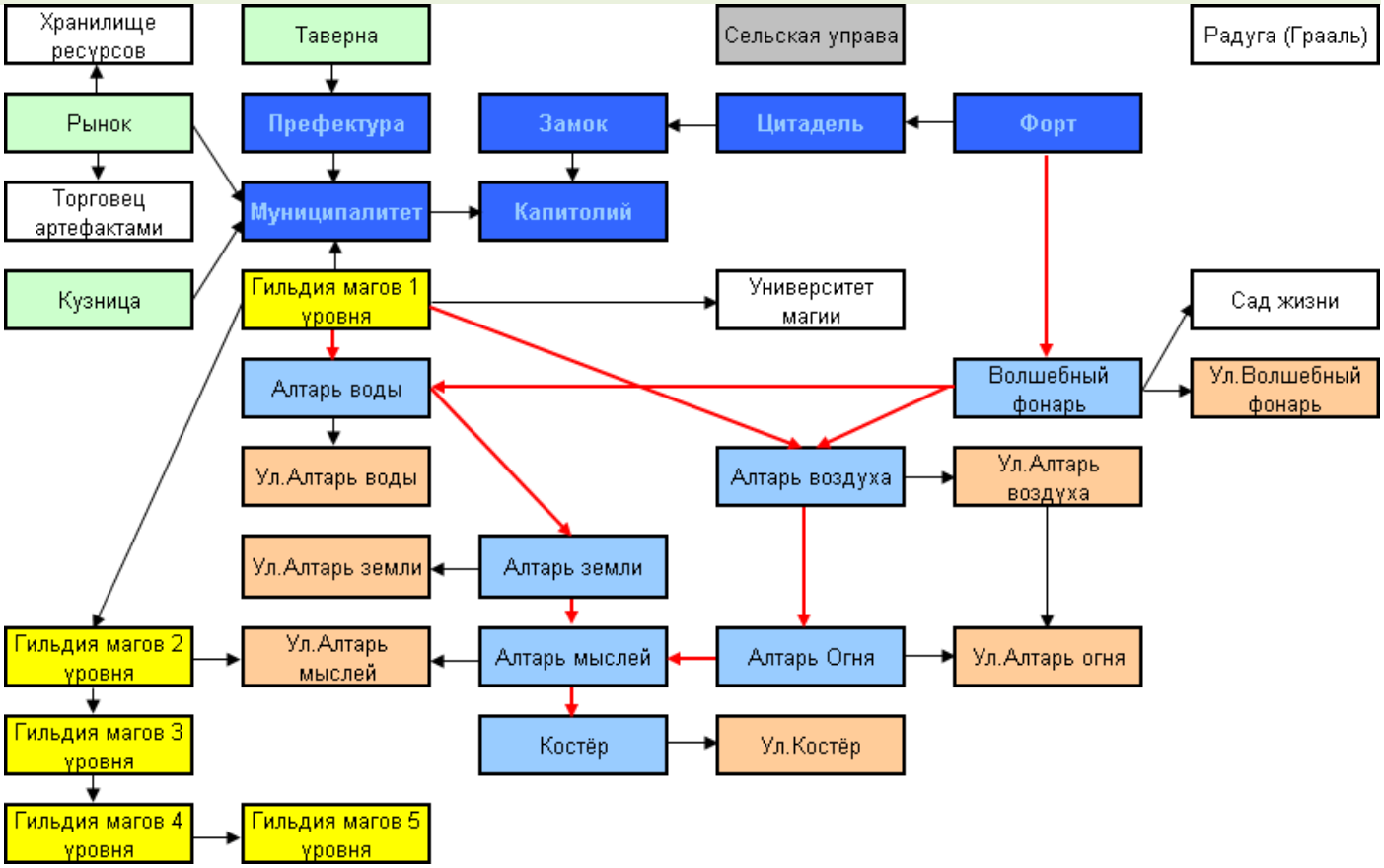


Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
1+	4000	5	5	-	-	-	-	**3**	Гильдия магов 1 ур., Сад жизни
2	3500	5	10	-	-	-	-	**2**	Гильдия магов 1 ур.
2+	5000	7	10	2	-	-	2	**3**	-
3	3500	5	10	-	-	-	-	**2**	Гильдия магов 1 ур.
3+	5500	5	15	5	-	-	-	**3**	-
4	5500	10	15	-	-	-	-	**3**	Алтарь воздуха
4+	9000	12	20	7	-	-	2	**5**	Ул.Алтарь воздуха
5	5500	5	20	-	-	-	-	**3**	Алтарь воды
5+	6500	5	20	-	5	-	-	**4**	-
6	12000	15	35	2	2	2	2	**6**	Алтарь огня, Алтарь земли
6+	16000	20	40	9	9	9	9	**8**	Гильдия магов 2 ур.
7	27000	25	45	22	2	2	2	**7**	Алтарь мыслей
7+	37000	35	55	32	2	2	2	**8**	-

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

СОПРЯЖЕНИЕ

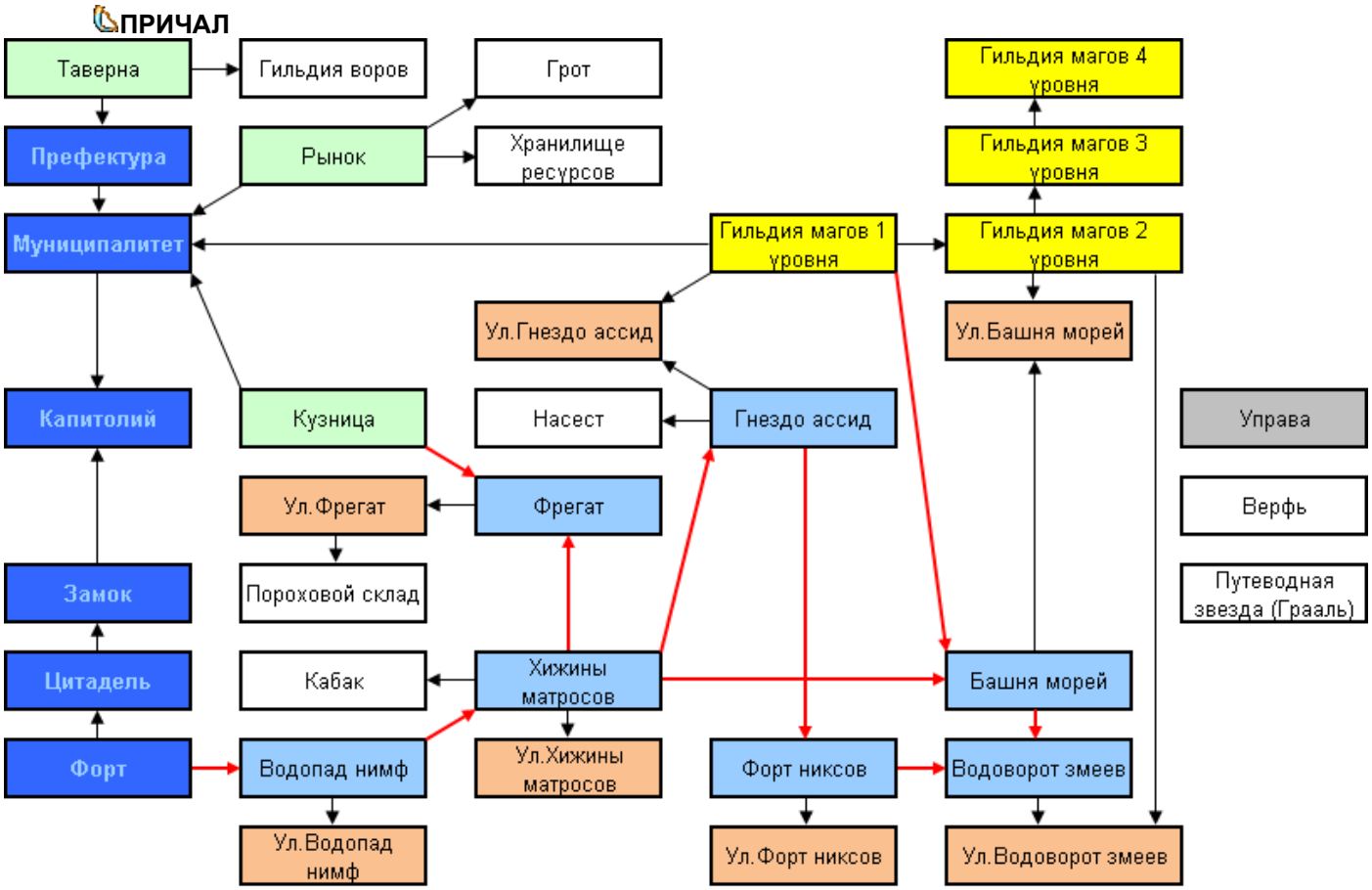


Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
1+	1000	-	-	-	-	-	-	**1**	-
2	3500	5	10	-	-	-	-	**2**	Гильдия магов 1 ур.
2+	5000	7	10	2	-	-	2	**3**	-
3	3500	5	10	-	-	-	-	**2**	Гильдия магов 1 ур.
3+	5500	5	15	5	-	-	-	**3**	-
4	5500	10	15	-	-	-	-	**3**	Алтарь воздуха
4+	9000	12	20	7	-	-	2	**5**	Ул.Алтарь воздуха
5	5500	5	20	-	-	-	-	**3**	Алтарь воды
5+	6500	5	20	-	5	-	-	**4**	-
6	12000	15	35	2	2	2	2	**6**	Алтарь огня, Алтарь земли
6+	16000	20	40	9	9	9	9	**8**	Гильдия магов 2 ур.
7	22000	25	45	12	2	2	2	**7**	Алтарь мыслей
7+	32000	35	55	22	2	2	2	**8**	-

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



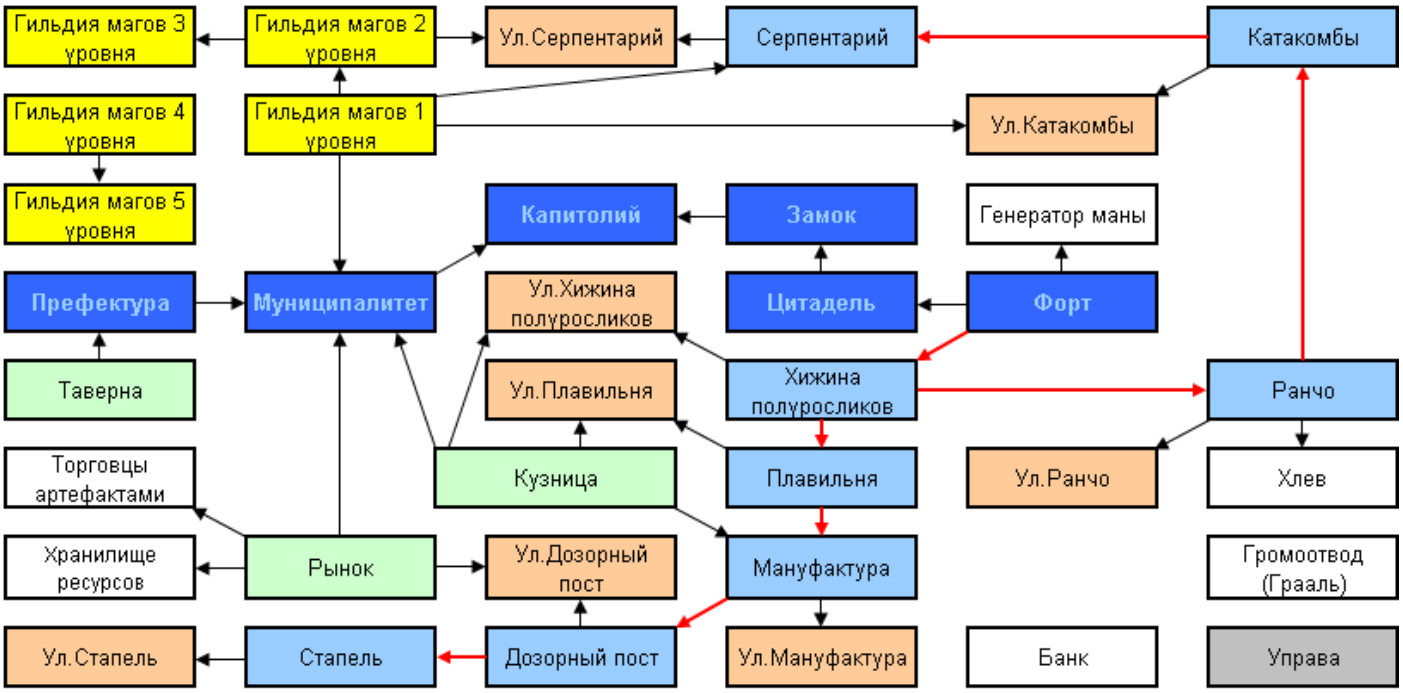
Красная стрелка отображает схему постройки всех жилищ существ города

Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
1+	1000	-	-	-	-	-	-	**1**	-
2	1000	10	-	-	-	-	-	**1**	-
2+	2000	15	-	-	-	-	-	**2**	-
3	3000	25	-	-	-	-	-	**3**	Хижины матросов, Кузница
3+	4500	30	-	-	-	-	-	**4**	-
3++	7500	35	5	5	5	5	5	**5**	-
4	3000	10	5	-	-	2	2	**2**	Хижины матросов
4+	6500	15	10	-	-	4	4	**4**	Гильдия магов 1 ур.
5	6000	20	10	-	-	5	-	**3**	Хижины матросов, Гильдия магов 1 ур.
5+	9000	25	15	4	4	14	4	**5**	Гильдия магов 2 ур.
6	7000	15	15	-	-	2	2	**3**	Гнездо
6+	10000	20	20	-	5	2	2	**4**	-
7	27000	40	40	-	10	7	2	**6**	Башня морей, Форт никсов
7+	43000	60	60	4	34	11	6	**8**	Гильдия магов 2 ур.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

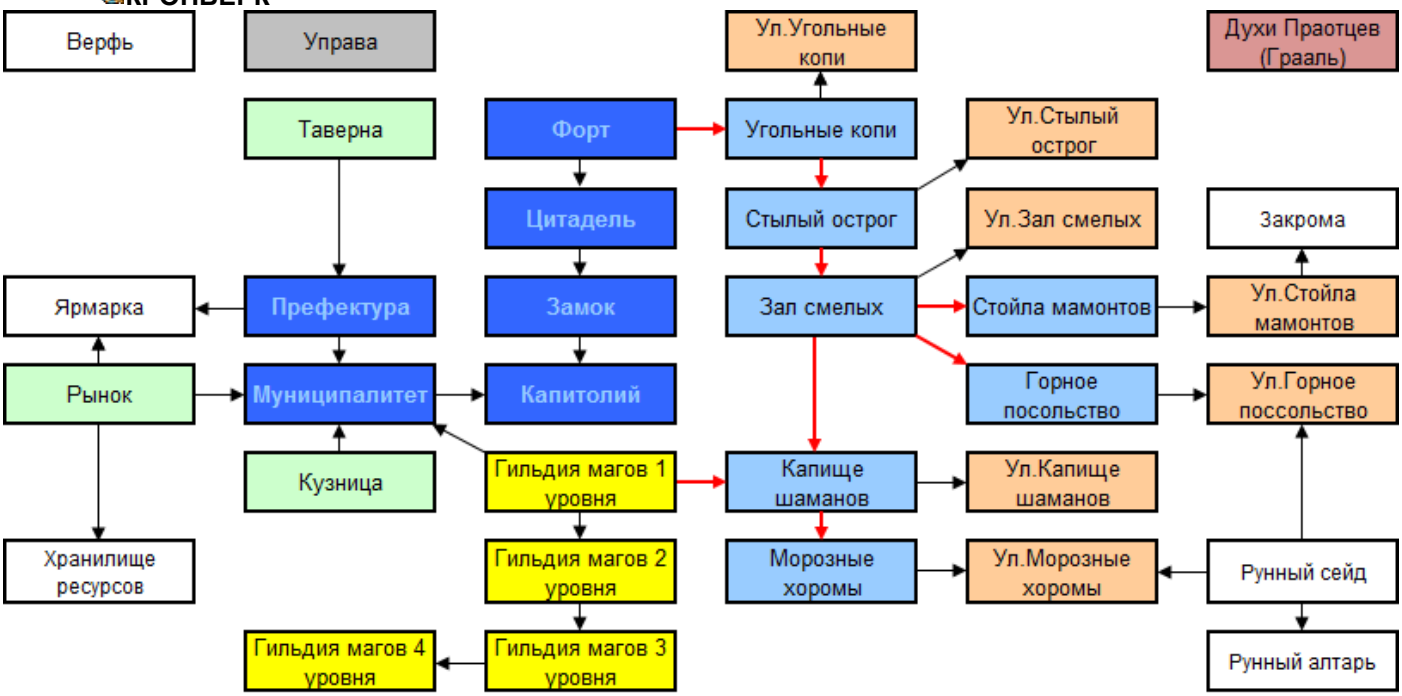
ФАБРИКА



Красная стрелка отображает схему постройки всех жилищ существ города

Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
1+	1000	5						**2**	Кузница
2	1000	5	5					**1**	-
2+	3000	15	10					**3**	Кузница
3	1000	5						**1**	-
3+	2000	10						**2**	-
4	4000	15	15					**3**	Плавильня, Кузница
4+	6000	15	25	5				**4**	-
5	4000	10	5			2	2	**2**	Ранчо
5+	8000	15	10			2	7	**4**	Гильдия магов 1 ур.
6	8000	25	20	5	5			**4**	Мануфактура
6+	11500	40	20	5	5			**6**	Рынок
7	16000	25	20			12	2	**4**	Катакомбы, Гильдия магов 1 ур.
Серпентарий:									
7+	22000	40	35	4	4	36	6	**6**	Гильдия магов 2 ур.
7	18000	25	40	5	5	20		**5**	Дозорный пост
Стапель:									
7+	33000	25	50	5	5	20		**6**	-



Красная стрелка отображает схему постройки всех жилищ существ города

Стоимость и сроки отстройки всех Жилищ существ города, с накопительным эффектом:

Ур.	Ресурсы для строительства							Дни	Требуются
1+	1000							**1**	-
2	1000		5					**1**	-
2+	2000		5			2	2	**2**	-
3	2500	5	10					**2**	Стылый острог
3+	3500	10	15					**3**	-
4	4500	5	20					**3**	Зал смелых
4+	4500	5	30			7	2	**5**	Рунный сейд
5	7500	15	20	1	1	1	1	**4**	Зал смелых, Гильдия магов 1 ур.
5+	9500	15	25	1	1	3	3	**5**	-
6	6500	20	10					**3**	Зал смелых
6+	9500	30	10					**4**	-
7	17500	25	30	1	1	1	11	**5**	Капище шаманов
7+	33500	35	45	1	1	3	33	**7**	Рунный сейд

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Сроки отстройки Жилищ существ в городах

С накопительным эффектом:

Ур.												
1+	1	1	1	1	1	1	1	2	3 1	1	2	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
2+	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2
3	3	1	1	1	1	1	1	1	2	3	1	2
3+	4	2	2	2	2	2	3	2	3	4 / 5	2	3
4	2	2	4	2	2	3	2	2	3	2	3	3
4+	3	3	6	3	5	4	4	3	5	4	4	5
5	4	2	3 5	3	3	4	2	3	3	3	2	4
5+	5	3	5 6	5 6	4	5	3	6	4	5	4	5
6	4	4	4 5	4	5	4	3	2	6	3	4	3
6+	5	5	5 6	5	6	5	4	3	8	4	6	4
7	5	5 7	5 7	6	6	6 8	3	5	7	6	4 / 5	5
7+	6	7 9	6 8	7	7	8 10	4	6	8	8	6	7

Таким образом, самам дорогим по золоту строением в игре является Улучшенный Покинутый дворец – **50000** золота.

Самыми ресурсоёмкими строениями являются Улучшенный Портал славы – 48000 золота, 30 единиц древесины и руды (суммарно) и 88 единиц редких ресурсов, а также Улучшенный Водоворот змеев – 43000 золота, 120 единиц древесины и руды (суммарно) и 55 единиц редких ресурсов. При этом жилище Аспидов строится дольше всех остальных – **8 дней**, наравне с жилищами Чёрных драконов и Фениксов, при наличии со старта Форта и Жилища существ 1 уровня.

Самым ресурсоёмким строением является Улучшенная Пещера драконов – 47000 золота, 127 единиц древесины и руды (суммарно) и 104 единиц редких ресурсов. При этом она строится и улучшается дольше всех остальных – 10 дней при наличии со старта Форта и Жилища существ 1 уровня

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

6.3 Внешний вид городов

Внешний вид вражеских городов на карте приключений может дать игроку важную информацию, которая может понадобиться при оценке охраны или ценности города, при планировании осады или в стратегическом плане.

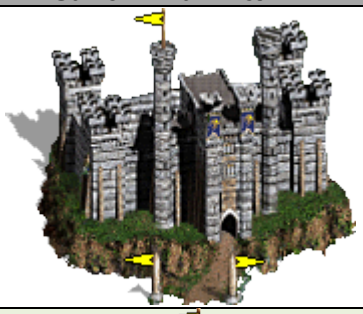
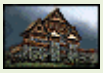
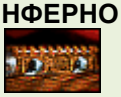
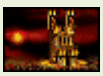
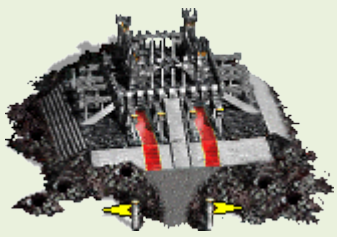
В игре каждый тип города имеет несколько вариации внешнего вида на карте:

- Город без Форта
- Город с Фортом (как минимум), но без Капитолия
- Город с Цитаделью
- Город с Замком, но без Капитолия
- Город с Замком и Капитолием.

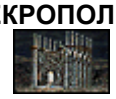
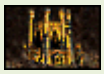
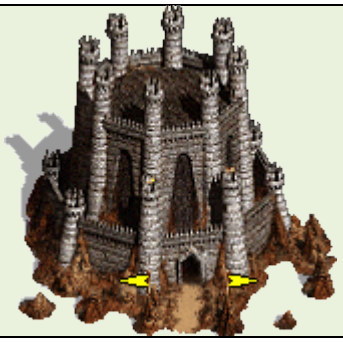
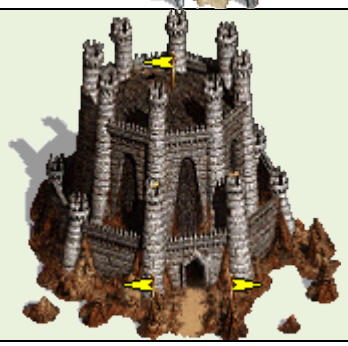
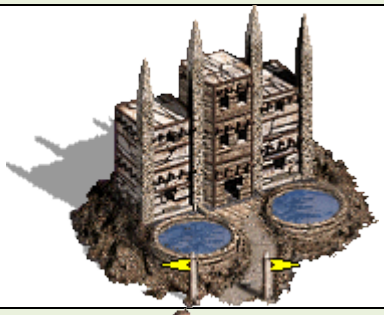
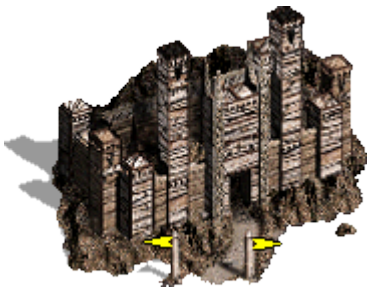
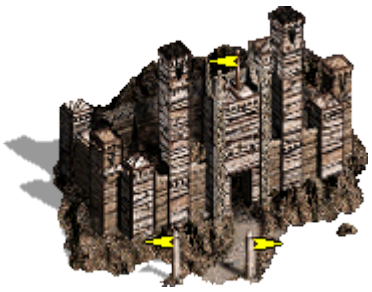
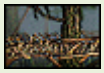
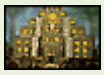
Внимание! В Редакторе карт можно создать город с Капитолием и без Замка. В игре он будет отображаться как город с Замком и Капитолием, т.е. с флагом игрока (баг).

Далее представлены изображения внешнего вида всех городов, в зависимости от их уровня отстройки.

Оригинальная игра:

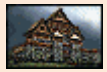
Город	без Форта	Форт...Замок	Замок + Капитолий
ЗАМОК  			
ОПЛОТ  			
БАШНЯ  			
ИНФЕРНО  			

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

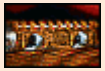
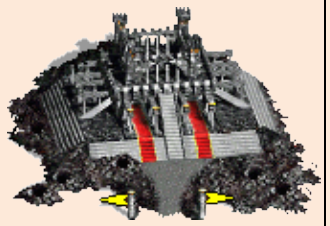
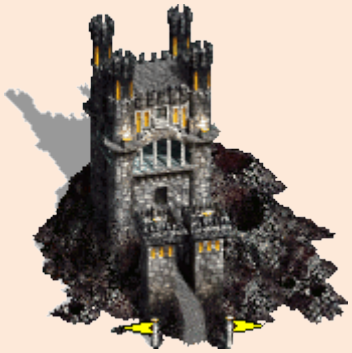
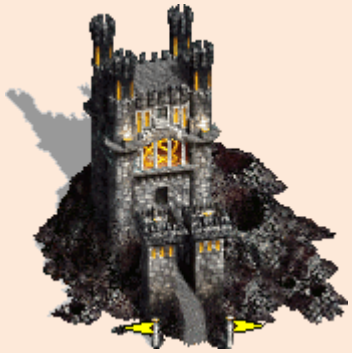
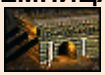
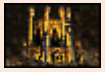
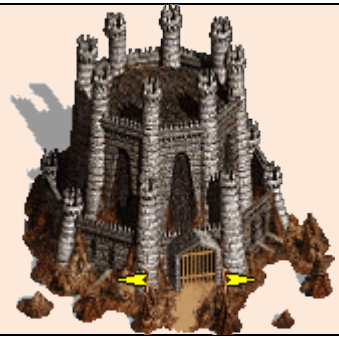
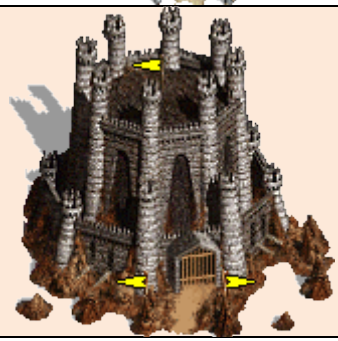
НЕКРОПОЛИС  			
ТЕМНИЦА  			
ЦИТАДЕЛЬ  			
КРЕПОСТЬ  			
СОПРЯЖЕНИЕ  			

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

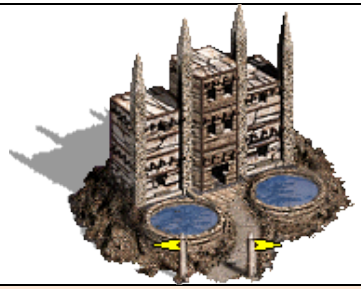
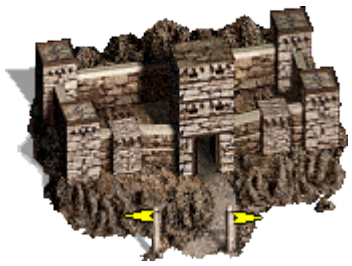
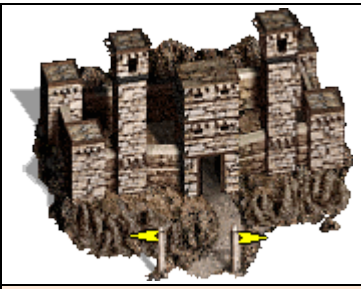
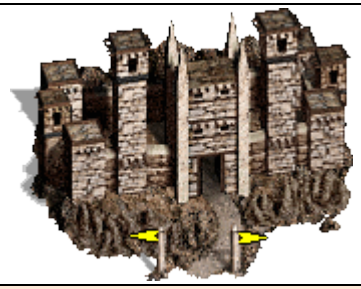
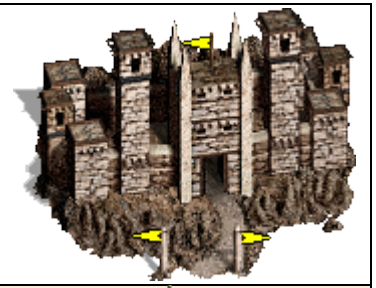
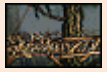
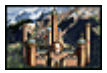
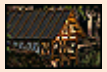
HotA:

Город	без Форта	Форт	Цитадель	Замок	Замок + Капитолий
ЗАМОК  					
ОПЛОТ  					
БАШНЯ  					

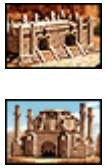
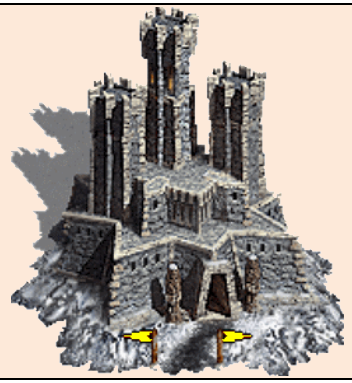
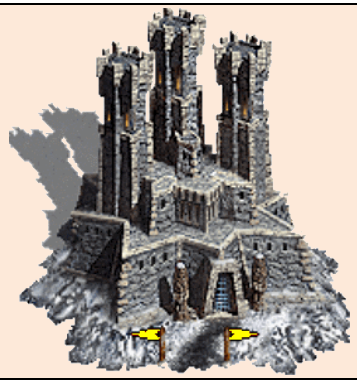
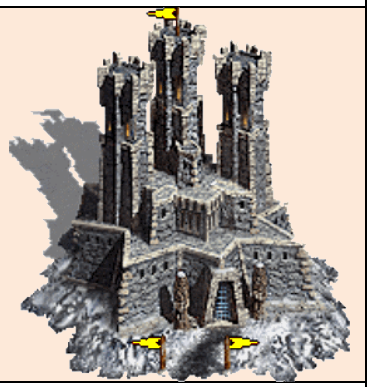
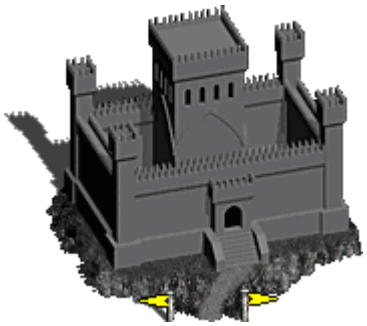
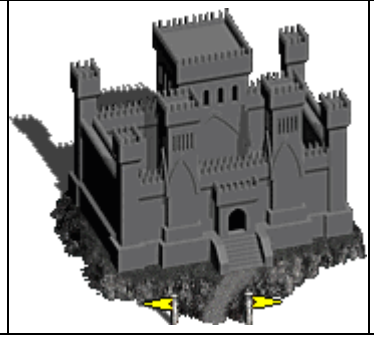
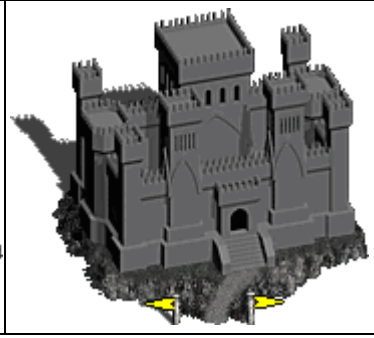
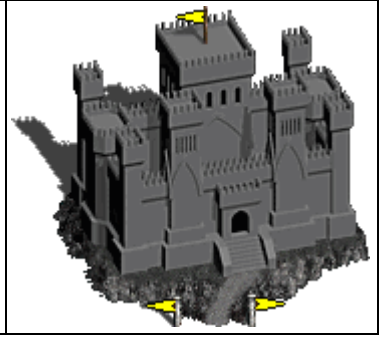
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ИНФЕРНО  					
НЕКРОПОЛИС  					
ТЕМНИЦА  					

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ЦИТАДЕЛЬ  						
КРЕПОСТЬ  						
СОПРЯЖЕНИЕ  						
ПРИЧАЛ  						

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ФАБРИКА 					
КРОНВЕРК  					
СЛУЧАЙНЫЙ ГОРОД В РЕДАКТОРЕ КАРТ					

Помимо внешнего вида самого города, дать информацию о нём может и подсказка по ПКМ. По умолчанию в подсказке отображается уровень фортификации города и его название. При наличии у игрока Таверн (и Гильдий воров соответственно), к этой информации добавляется видимость отрядов в армии гарнизона и их количество (см.в разделе «Таверна»). В случае наличия у героя Воров в армии или использования Экспертных Видений в подсказке будет также виден уровень Управы города, её доход, наличие Хранилища ресурсов и вид ресурса, приносимого городом.

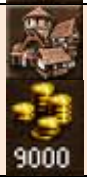
Далее представлены изображения значков из подсказки по ПКМ.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Уровень фортификации:

	без Форта – бой на стандартном поле боя
	**Форт** – бой на поле боя осады, с крепостными стенами у защитников
	**Цитадель** – бой на поле боя осады, с крепостными стенами, рвом и центральной Стрелковой башней у защитников
	**Замок** – бой на поле боя осады, с крепостными стенами, рвом и тремя Стрелковыми башнями у защитников

Уровень Управы:

	**Управа** – доход 500 золота в день
	**Префектура** – доход 1000 золота в день
	**Муниципалитет** – доход 2000 золота в день
	**Капитолий** – доход 4000 золота в день. В случае наличия Храма Грааля в городе – доход 9000 золота в день

Хранилище ресурсов:

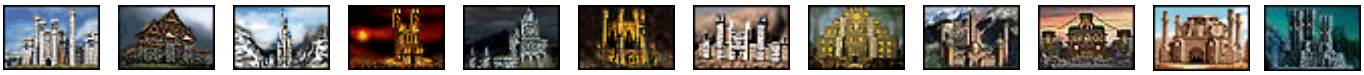
	без Хранилища ресурсов
	**Хранилище ресурсов** – +1 древесины и руды в день
	**Хранилище ресурсов** – +1 ртуть в день
	**Хранилище ресурсов** – +1 сера в день
	**Хранилище ресурсов** – +1 кристалл в день
	**Хранилище ресурсов** – +1 самоцвет в день

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

VII ТАКТИКА И СТРАТЕГИЯ

7.1 Основы игры за разные города

Предложенная в этой статье тактика игры, в первую очередь отражает видение и предпочтения автора этих текстов. Безусловно, она не является единственно возможной. У каждого опытного игрока найдется множество своих замечаний на этот счёт. Тем не менее, предложенная информация на наш взгляд, будет крайне полезна как знатокам игры, так и тем, кто себя к таковым не относит.



ЗАМОК

Замок – самый традиционный и наименее меняющийся от серии к серии рыцарский город «Героев». В третьей части отличается гибкостью и сбалансированностью при выраженной воинской ориентации. Заслуживающие отдельного упоминания уникальные строения города ориентированы на повышение мобильности армий – Конюшни дают всем заглянувшим в город героям дополнительный запас хода до конца недели, а Маяк увеличивает дальность плавания по морю.

Характерные особенности города

Армия: отличается вторым самым мощным ударом (после Башни) при средних здоровье и скорости, а также абсолютной магической уязвимостью и дороговизной (дороже лишь та же Башня). Особого упоминания заслуживают Архангелы (сильнейшие городские воины с блестящей скоростью, имеющие возможность воскрешать союзников, а также пополнять свои ряды на карте за счет Консерваторий грифонов), Чемпионы (мощный универсальный отряд с увеличенным ударом с разбега), Крестоносцы (выдающаяся сила двойного удара) и Королевские грифоны (неограниченное число ответных ударов).

Герои: Рыцари и Священники – типичные середняки, среди них нет откровенно слабых, нет и «супергероев», хотя трое считаются дисбалансными и нередко запрещаются на турнирах: Сэр Мюллих, дающий +2 к скорости всех существ армии и продвинутое Лидерство (всего один стартовый навык обеспечивает дополнительную гибкость в развитии); Лойнис, имеющий в арсенале усиленное заклинание Молитва; Адель, сверх Дипломатии снабженная усиленным Благословением.

Магия: Гильдия магов ограничена четвертым уровнем и тяготеет к Магии воды, что с одной стороны усиливает армию и позволяет эффективно нейтрализовать проклятия, а с другой – оставляет желать лучшего по части атакующей магии. Ещё две характерные черты замковой магии – высокая вероятность выпадения Упокоить нежить и Антимагии, что, впрочем, для рыцарской армии не особо полезно. В итоге маги из героев Замка получаются весьма средненькие, и сами по себе особой силы не представляют, зато армию усиливают весьма успешно.

Отстройка: этот город – самый дорогостоящий в части воинских построек, но это из-за ангелов, а на первых шести уровнях он характеризуется относительной дешевизной при минимальных требованиях к редким ресурсам. Кроме того, дороговизна компенсируется гибкостью постройки: пятый и шестой уровень требуют наличия лишь двух предыдущих, седьмой – только трех. Так что, если ресурсы на карте есть, только их трудно отбивать – собрать армию для добычи несложно. Полная отстройка города – средняя по стоимости.

Тактика и стратегия развития. Старт

Если производится выбор героя и бонуса перед началом игры, стоит заранее решить, опираться первую пару недель на Арбалетчиков или Кавалеристов. Для стрелкового варианта лучше выбрать Валеску, которая приводит с собой десяток-два Арбалетчиков и обеспечивает им прирост скорости, бонусом лучше взять золото или артефакт.

Для варианта кавалерийского предпочтительнее Тирис, которая помимо повышения скорости (что в случае Кавалеристов означает ещё и увеличение наносимого урона) сразу обладает Тактикой, что позволяет расставить конников наиболее выгодным образом, бонусом выгоднее выбрать ресурсы.

Универсальным героем для обеих тактик является Сэр Мюллих.

Для опоры на Дипломатию нужна Адель.

Лойнис может творить чудеса своей Молитвой, но до появления Экспертной Магии воды это колдовство обходится ему дорого, и, соответственно, может применяться лишь в редких битвах. Поэтому при быстром развитии надежнее использовать героев, чья специализация пусть не столь крута, но зато пригодится в каждом бою первых недель.

На предельной сложности, если на карте не особенно много валяющихся ресурсов, полезна Кейтлин со своими ежедневными 350 золотыми и увеличенной маной. Ну и, конечно, в качестве второго героя она всегда очень желанна – в начале игры денег лишних не бывает.

При опоре на стрелков обязательным действием помимо стандартного выкупа второго-третьего героя является улучшение Арбалетчиков до Искусных арбалетчиков на первый-второй день (это уж как повезет с жилищем арбалетчиков). 20-30 Искусных арбалетчиков под командой Валески – это весьма приличная сила, и если повезет получить с вторым-третьим героями Грифонов, Адских гончих, Наездников на волках или Кентавров, то Копейщиков можно в армию и не брать, увеличивая её мобильность без особого ущерба для пробивной способности. Большинство нейтралов 1-2 уровня проходятся без проблем, небольшие отряды медленной пехоты старших уровней вплоть до дендроидов также расстреливается. Возможность пройти стрелков 3-4 уровня зависит от их количества и способности своих существ заблокировать противника. Если это не получится на второй ход – нападение обычно не имеет смысла, слишком быстро тают наши стрелки в дуэли.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Ну и возможность пройти летунов всецело зависит от того, успеет ли пехота прикрыть стрелков раньше подлета противника (при навыке Тактики, понятно, проходятся все первые четыре уровня, за исключением, может, улучшенных Вампиров в весомых количествах, да и малые группы пятого уровня – тоже).

В городе на первой неделе отстраиваются Мечники и, в зависимости от наличия ресурсов, либо Грифоны, либо Монахи, а также Цитадель и при особой удаче – Замок. В результате на второй неделе у Валески имеется 50-60 Искусных арбалетчиков под прикрытием Грифонов, или 40-50 Искусных арбалетчиков и 6-9 Монахов, чего опять-таки достаточно, чтобы выиграть почти что любую битву этих дней.

При опоре на конников (это также и вариант ставки на быструю победу, то есть Rush) в городе отстраиваются Кузница, Мечники, Конюшни, и, наконец, вожделенные Кавалеристы. Потеря в 2-3 дня при получении ударного отряда по сравнению со стрелковым вариантом – штука малоприятная, также неприятной является и зависимость отстройки от дерева, которого надобно целых 35 единиц. Конечно, дерево часто лежит на карте, но, если его не хватает – это на высоких сложностях плохо. Зато если всё сошлось – мы в шоколаде. Тирис с двумя конниками без потерь побеждает нейтралов, к которым Валеска со стрелками либо не может подступиться, либо побеждает с неприемлемыми потерями. Тем временем в городе ставится генератор денег, Цитадель и, если получится – Замок. А на восьмой день Кавалеристов становится 5-6 (в зависимости от наличия денег на замок), что для второй недели уже очень серьезная армия.

После отправления в путь армии первой недели, первое, что нужно построить – здание, приносящее 1000 золотых в день (Префектура). Конечно, лучше бы с него начинать, но обычно стрелки, появившиеся на день раньше, успевают до конца недели существенно перекрыть упущенный доход. А вот в варианте конников, если вокруг видно мало золота и сундуков, лучше отложить на день их появление, чтобы иметь немного больше золота для выкупа армии в первый день второй недели. Для бедных же карт первый день в любом случае уходит на генератор денег (решение принимается по результатам осмотра видимой местности).

Вот таковы два основных варианта развития. В общем-то, между ними можно переключаться в любой момент, глядя по ситуации с ресурсами (а на конников ещё можно переключиться, если найдены полевые Конюшни, которые сразу дают нам Чемпионов). Просто в стрелковом варианте любой герой, кроме Валески, будет иметь меньше стрелков и, соответственно, меньшую пробивную силу на первой неделе, да и конникам без бонуса и Тактики Тирис будет сложнее бороться со многими нейтралами (хотя Мюллих это компенсирует).

Кроме того, вариант конников требует хорошего тактического умения, внимательности (потому что потеря одного Кавалериста очень тяжела) и крепких нервов (нужно сохранять хладнокровие, даже когда у всадника остается всего 5-10 здоровья от первоначальных 100). Стрелковый вариант безопаснее и менее критичен к потерям, и потому проще для не особо умелых игроков (как вариант, можно к конникам добавить слабых существ, например, Грифонов или снятых с чужого героя Кентавров, Наездников на волках, Гарпий, Горгулий, Воздушных элементалей, Змиев, Адских гончих, которых тогда и будут бить в первую очередь… они почти не притормозят армию).

Ещё стрелковый вариант ближе подводит к Ангелам – если вдруг случилось изобилие ресурсов (или игра идет на низкой сложности), можно после Мечников вместо Грифонов сразу построить Гильдию магов, Монахов и Ангелов, а тогда два Ангела на восьмой день – это армия совершенно замечательная, можно устроить победный марш по карте. Впрочем, с варианта конников к Ангелам тоже можно свернуть, если неожиданно обнаружились досягаемые богатства, сразу после Мечников или даже Конюшен (теоретически даже после конников можно успеть поставить гильдию, Монахов и Ангелов, но это требует уже совершенно безумного богатства карты, либо игры на самой малой сложности).

Типичные армии и тактики последующей игры

После более-менее полной отстройки города возникают различные варианты, кем воевать. В стрелковом варианте прекрасно действует связка Арбалетчики-Грифоны, с последующим добавлением Фанатиков, герой с ними довольно быстро передвигается по карте, побеждает большинство нейтралов, и захватывает слабо укрепленные города.

После появления Архангелов они сначала добавляются в основную армию, обеспечивая прохождение множества боев без потерь, благодаря воскрешению павших. Ну а затем герой может ходить только с ними, как только Архангелов становится более 5 (имея в виду минимум два отряда по три Архангела, каждый из которых может воскресить павшего собрата в другом отряде, а пять Архангелов воскрешают двоих, то есть возмещаемые потери в каждом бою могут составлять до 30-40% общей численности… хотя для таких боев требуется изрядное мастерство, надежнее в них не соваться, ограничиваясь теми, где теряется лишь 1-2 крылатых воина). Тогда получается максимальная мобильность армии при высокой пробивной силе. Можно также архангельскую армию разбавлять Грифонами – это увеличивает пробивную силу и бережет жизни Архангелов, так что их может хватить даже пары-тройки.

В варианте конников к ним добавляются Грифоны и Ангелы, что делает возможным штурм укрепленных городов (хотя для серьезных осад всё же стоит подвозить стрелков).

Алебардщики и Крестоносцы для большинства боев не требуются (да и золота на их выкуп частенько не хватает) и копятся для главных сражений, а также могут прекрасно подойти для взятия Утопий драконов и пробивания нейтральных отрядов летунов седьмого уровня.

В наиболее тяжелых боях, когда сражается уже армия полного состава, главное, на что следует обращать внимание – обеспечение Крестоносцам безответного удара. Если требуется сделать это сразу, ответный удар могут снять Архангелы, Чемпионы или Грифоны, если после ожидания – это прекрасно делают Алебардщики. Также следует крайне внимательно выбирать время для магического вмешательства героя. Это верно для любой армии, но гораздо важнее для особо уязвимых к враждебной магии. Если есть шанс смять врага первым натиском, гарантировав этим победу, высокая скорость Архангелов такую возможность дает,

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

вкупе с фирменным заклинанием школы Воды – Молитва (хотя массовое Ускорение тоже отлично работает), а в идеале – ещё и с Тактикой.

Если же битва точно затянется – надежнее выждать хода противника, имея возможность нейтрализовать проклятия (и особенно Берсерк!) своими благословениями и лечениями. Важный нюанс – если герою не повезло получить Воскрешение с хотя бы Продвинутой Магией земли, но зато имеется Клон, то последнее заклинание может сильно помочь – клонированные Архангелы воскрешают не хуже оригинальных, даже если те уже истратили свое воскрешение.

ОПЛОТ

Оплот – самый «воинский» город, как ни парадоксально это звучит. Конечно, у эльфов магия ничем не ограничена, но слабые родные маги и сильная армия с антимагическими специализациями настойчиво подталкивают на путь игры воином с магической поддержкой. А ещё город знаменит самой мощной экономикой – Сокровищница гномов дает 10% прибавки к золотому запасу на последний день недели, а Таинственный пруд еженедельно поставляет некоторое количество случайных ресурсов. Так что городу есть что предъявить и в быстрой и в долгой игре.

Характерные особенности города

Армия: у эльфов превосходна – отличается довольно высокой мясистостью (количеством здоровья армии) и средним ударом при этом делит третье место по скорости с Темницей, очень дёшева (дешевле лишь Цитадель), плюс обладает превосходным набором магических защит (гномы могут отразить враждебную магию, направленную на них, единороги – на своих соседей, а пегасы удорожают заклинания героям противника). Особого упоминания заслуживают Дендроиды (крепкие и многочисленные, особо ценные способностью «привязать» противника к месту), Серебряные пегасы (очень быстрые, многочисленные и осложняющие вражескую магию), Благородные эльфы (выдающаяся для младших уровней сила двойного залпа) и Капитаны кентавров (очень быстрые, крепкие и многочисленные). А поскольку эти замечательные существа появляются рано, понятно, что городу обеспечен легкий старт.

Герои: Рейнджеры – отличные воины, прекрасно дополняющие свои войска, Друиды – очень слабые маги (даже воин-Алхимик победит Друида в магической дуэли) без хороших навыков. Особое внимание стоит уделить трем выдающимся воинам, имеющим стартовый навык Стрельбы: Киррь специализируется в Логистике и благодаря этому превосходна на больших картах, Ивор усиливает и ускоряет эльфов, которых с собой может привести до дюжины, и имеет кроме того Нападение, Енова имеет сразу продвинутую Стрельбу, обеспечивая дополнительную гибкость в развитии, и приносит 350 золотых в день, что бесценно при игре на предельной сложности. Ценно и то, что эту троицу, в отличие от супергероев, обычно не запрещают (иногда под запрет попадает Киррь). Всегда же запрещают ещё одного по-своему замечательного героя – Риланда, который сочетает ускорение Дендроидов, и навыки Лидерство и Дипломатия, что позволяет при удачном раскладе резко усилить армию и избежать падения боевого духа из-за совмещения в ней разных мировоззрений.

Есть и пара экзотических вариантов, которые не рекомендуются новичкам, но могут оказаться крайне неприятным сюрпризом для противника в руках игрока опытного – Торгрим, который специализируется на сопротивлении магии, и может заставить вражеского мага беситься от бессилия, и Мефала, специалист по Защите, аналогично смущающая любителей нападать.

Магия: магическая гильдия не имеет ограничений по уровню (хотя в ней недоступен ряд заклинаний) и особых склонностей (если не считать за таковую очень часто встречающееся заклинание Ледяная молния). Проблема не в самой магии, а в героях, точнее их ничтожной магической силе. Конечно, у друидов магическая сила относительно быстро растет, но, во-первых, подтягивается лишь до посредственного уровня, а во-вторых, не может толком помочь армии первую пару недель, которые важнее всего, то есть старт с опорой на магию не получится.

Отстройка: город, в общем-то, средний по стоимости отстройки, очень требователен к кристаллам, но они и в самом городе производятся, и на карте добываются относительно легко (спасибо гномам, создающим свои хранилища). Тем не менее, существует ряд сложностей из-за резких перекосов в требованиях к ресурсам: на первых днях часты проблемы с деревом, при высокой сложности игры и небогатой карте стройка может застопориться из-за нехватки кристаллов на жилище пегасов, единороги требуют весьма ощутимого количества самоцветов, а на драконов нужна прорва руды, не считая второго уровня магической гильдии для постройки и третьего – для улучшения. Каждая из этих проблем не особо критична, но может доставлять неприятности. К счастью, сила эльфийских войск позволяет как успешно решать проблемы ресурсов, так и обходиться без существ, которых не получается построить.

Тактика и стратегия развития. Старт

Если производится выбор героя перед началом игры, стоит подумать об одном из вышеназванных. Предпочтительнее для больших карт – Киррь, для средних и малых – Ивор, для предельной сложности – Енова. Ну и Риланд – где угодно для любителей немного рискнуть и здорово выиграть (иногда весьма долго могут не присоединяться нейтралы, а пробивная сила армии без навыка Стрельба слегка страдает… хотя, как раз эльфийская армия может себе позволить отказ от профильных воинских навыков относительно безболезненно).

Для начала смотрим на войска выбранного героя и героя в Таверне. Чем больше эльфов – тем лучше. Ну и, соответственно, строим эльфов же на первый-второй день, смотря по ресурсам и окружающим нейтралам (во многих случаях, особенно если ближние нейтралы всё равно пробиваются без потерь, в первый день стоит поставить здание, приносящее 1000 золотых в день) и крайне желательно их улучшить. Десяток Благородных эльфов – вполне приличная сила, особенно вкупе с полусотней Кентавров. А у Ивора может собраться даже и два десятка, тогда они могут отлично воевать несколько дней даже без улучшения. Тактика элементарная –

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Кентавры обступают эльфов, эльфы стреляют, кентавры добивают дошедших. Как вариант, если пешеходов много, но они тормозные – в тыл может забежать одиночка-смертник. Он погибнет, но зато нейтралы подойдут под стрелы эльфов по очереди, и к рукопашной с Кентаврами их станет меньше, так что не особенно много убьют, если вообще переживут первый удар. Не работает эта тактика с сильными стрелками и быстрыми летунами (крайне нежелательны потери эльфов), но таких обычно на первой неделе пробивать и не требуется.

Если совпало так, что эльфов (в варианте без Ивора) у героев совсем нет, можно сделать ставку на Кентавров, улучшив их. Полсотни кентавров со скоростью 8 (а на траве и все 9), соответствующим здоровьем и отменным ударом – прекрасная ударная сила, даже многих низкоуровневых стрелков могут побить весьма эффективно.

В городе на первой неделе строим Пегасов (если хватает кристаллов), Цитадель, а при удаче – и Замок. Если остается заведомо много денег – можно и Дендроидов поставить. Армия второй недели – 20-30 Благородных эльфов и до сотни Кентавров, плюс сколько-то Пегасов, если они есть. Ударная сила такой армии очень велика, и мобильность на карте прекрасна. Капитально улучшить её могут навык Тактика (гарантированное прикрытие эльфов, чрезвычайно желательный навык для эльфийских героев) и заклинание Медлительность. Это уже вообще страшное дело. Вполне можно обидеть соседа, если он неподалеку. Для боев со стреляющими нейтралами и вражескими героями очень полезно улучшить Пегасов – это практически гарантия получения первого хода для колдовства и блокирования стрелков. В осадах очень часто помогает выдвижение Кентавров под стены – башни и стрелки переключаются на них, что позволяет эльфам стрелять как в тире. Особых вариантов у этой тактики нет, да они и не требуются. Разве что подвозить Дендроидов к тем битвам, где приходится иметь дело с сильными рукопашниками, чтобы те постояли связанными и не убивали лишний раз Кентавров… но это редко по-настоящему нужно.

Типичные армии и тактики последующей игры

После более-менее полной отстройки города армия эльфов особо не изменяется – просто к Кентаврам, Лесных эльфам и Пегасам добавляются драконы и Единороги (последние – если золота хватает).

Тактика против нейтралов стереотипна – по пехоте эльфы стреляют, а прочие зачищают подходящих врагов, стрелки блокируются Пегасами и драконами, которые довольно живучи в такой рукопашной, большинство летунов не успевает эльфов заблокировать – опережают Пегасы и драконы, даже если герой не обзавелся Тактикой.

Против вражеских героев особых вариаций нет, если не считать маневров с Единорогами, чтобы они стояли в соседстве с максимально большим количеством существ, давая им шанс отразить вражескую магию… но против массовых заклинаний типа Метеоритного дождя и массовых ударов (личи и Магоги) это может наоборот потери увеличить.

Дендроиды и гномы обычно главную армию не сопровождают, чтобы не тормозить, и частенько даже не выкупаются. Зато дают весьма весомую гарантию от захвата города неожиданным налетом. Удачно использовав способности существ, можно выдержать осаду вдвое и более превосходящей армии (сильно зависит от её состава и способностей героя… если у того нет мощной магии и баллистики, а в рядах армии мало сильных отрядов летунов и стрелков, то можно и в разы более сильную армию отбить).

Кроме того, дендроиды с гномами – замечательная армия для взятия Утопий драконов и добывания Ангелов и Виверн из соответствующих строений на карте. Если их недостаточно для эффективной зачистки охраны, можно подкинуть рукопашников из главной армии.

Даже главные сражения зачастую обходятся без этой блестящей, но тормозящей армию пехоты – ударной силой служат драконы, пегасы и кентавры, а для охраны эльфов кроме единорогов нередко можно нанять крепких пехотинцев с хорошей скоростью в захваченных городах (Наги-королевы, Кавалеристы, Скорпикоры, Виверны, Птицы рух, Красные драконы, Огненные птицы, Ангелы, Древние чудища – все они крепки и быстры, и их не так жалко терять, как свои отряды, которые выгоднее копить… главное – брать не больше одной расы, если нет артефактов на мораль или Ангелов… а лучше всего, конечно, Архангелы, которые и в обороне стоят крепко, и мораль не роняют, и первый ход обеспечивают часто, и воскресить павших могут).

БАШНЯ

Башня – город пропитанный магией, даже уникальные строения тоже носят магический характер: Библиотека добавляет заклинания в магическую гильдию, Стена знаний повышает навык Знания у любого заглянувшего героя, а вместо обычного рва город снабжен магическими минами, что с одной стороны может резко увеличить их силу, если в гарнизоне засел сильный маг, искушенный в Магии огня, но с другой – действие мин однократно и после взрыва стены остаются без дополнительной защиты, не говоря уже о том, что мины снимаются Экспертным Снятием заклинаний. Причем эта магия поддерживается недурной армией. Но прежде чем удастся насладиться этой красотой в полной мере, придется потратить море ресурсов и времени, и это время для развития предстоит отвоевать у противников.

Характерные особенности города

Армия: превосходная и дорогая по цифрам – самый мощный удар, причем почти две трети этого удара могут наноситься безответно, что является абсолютным рекордом. Вторая по силе оборона (после Кронверка). При всём при этом Башня имеет наименьшую скорость войска. Ещё имеется неплохой набор антимагических защит. Но обходится эта роскошь безумно дорого: по стоимости найма улучшенной армии Башня также держит абсолютный рекорд, вернее – антирекорд. По части выдающихся существ придется перечислить почти весь состав: Титаны (самые мощные стрелки в игре, не поддаются контролю противника), Наги-королевы (сильнейшая пехота 6 уровня, благодаря безответному удару), Верховные джинны (умеют колдовать благословения на свои войска, на продвинутом уровне длительностью 6 ходов), Архимаги (без штрафа

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

стреляют через стены и снижают стоимость заклинаний своему герою), Железные големы (несут лишь четверть урона от ударных заклинаний), Гремлины-мастера (стрелки первого уровня, очень многочисленные и наносящие весомые удары).

Герои: Алхимики как воины выглядят весьма скромно, хотя в магическом искусстве вполне могли бы поспорить с доброй половиной магов. Но если уж хочется поколдовать, то в городе имеются урожденные Волшебники, способные потягаться с кем угодно, благодаря отменному запасу маны, которую ещё и Маги-существа экономят. Два Волшебника даже подвергаются остракизму на турнирах – Солмир со своим заклинанием Цепная молния и Кира со своей Дипломатией и усиленным Ускорением.

Магия: ну а как может быть с этим у магов? Само собой, всё превосходно – самая богатая магическая гильдия, благодаря Библиотеке нередко дает ощутимое преимущество – если шестое заклинание первого уровня не столь часто оказывается особо полезным, то вот третье заклинание четвертого уровня резко повышает шансы на Воскрешение или Городской портал, а второе заклинание пятого уровня вообще комментариев не требует. Иногда говорят, что магия Башни тяготеет к воздуху, но это разве что из-за Молнии, которая появляется очень часто (ну и Магия воздуха выпадает чаще при повышении уровня). На самом деле есть целый ряд заклинаний Магии воздуха, которые проще получить в других городах, а магия Башни почти универсальна (почти – потому что часть заклинаний Магии огня там запрещена).

Отстройка: дело долгое и крайне дорогое. Если по стоимости воинских жилищ город занимает четвертое место, то стоимость полной отстройки с учетом ресурсов далеко опережает все остальные города. Кроме того, в постройке воинских жилищ есть очень неприятный подводный камень – для постройки Магов (которые открывают путь к трем старшим существам) необходимо иметь не только магическую гильдию, но и по пять единиц всех ресурсов, поэтому на высшей сложности игры могут случиться накладки вплоть до невозможности построить жилища воинов старше 3 уровня на первой неделе (при небогатой карте или невезении с каким-нибудь магическим ресурсом). Один просвет – очень дешевое жилище Гигантов, половине городов по такой цене или даже дороже обходится шестой уровень. Зато его улучшение до Титанов рекордно дорог. Так что именно для магов самая желанная находка – Форт на холме.

Тактика и стратегия развития. Старт

Старт. Если производится выбор героя перед началом игры, стоит думать прежде всего о четырех: Солмир очень хорош, если ожидается ранний бой, где пригодится его фирменное заклинание, Кира – если хочется развлечься с Дипломатией, Айне, дающая 350 золотых ежедневно – на предельной сложности игры при небогатых картах, ну и Торосар универсален. Вообще-то Алхимик – не самый удачный выбор, но Торосар – случай особый. Во-первых, он имеет Тактику, что гарантирует защиту Гремлинов от рукопашной. Во-вторых, у него со старта имеется Волшебная стрела, что позволяет сразу отправляться в поход, не дожидаясь постройки магической гильдии, и при этом иметь дополнительную ударную силу, причем обычно малополезный Мистицизм как раз в этом случае может нормально работать. В-третьих, у него есть Баллиста, и, хотя управлять ею Торосар не умеет, зато нейтралы исправно её атакуют, что сберегает жизни воинов. В результате именно Торосар обеспечивает самый легкий старт.

В первый день обязательно улучшается жилище Гремлинов, и после выкупа второго героя у нас собирается около 80 стрелков (а если попадется и третий герой своей расы, то и хорошо за сотню), и пусть они весьма слабы индивидуально, их общий выстрел позволяет успешно разбивать медленную и среднескоростную пехоту и летунов, а Торосар обеспечивает и победу над быстрыми без ущерба в стрелковой мощи. Главное – чтобы горгулий хватало на защиту гремлинов. Отменно хороши для защиты гремлинов големы, но армию заметно тормозят, а тратить день и ресурсы на их улучшение невыгодно. Если действие разворачивается не на снежной территории, можно использовать для прикрытия пехоту, пришедшую с чужими героями – Кентавры, Гоблины, Наездники на волках, Гарпии, Грифоны, Адские гончие, Водные и Воздушные элементали справляются с этим без замедления армии, да и не жалко их терять – всё равно отряды нечем пополнять. На второй неделе в армию добавляются Маги и Наги, что сразу позволяет сражаться с серьезной пехотой.

На третьей неделе (а ещё лучше на второй, если получится) очень полезным добавлением к этой армии являются улучшенные Джинны, их заклинания часто помогают пройти битву без потерь, либо потери резко снижаются (например, если они наложат Благословение на гремлинов – их выстрел станет вдвое сильнее, а ведь ещё бывают Точность, Молитва, Ускорение и Бешенство!).

Типичные армии и тактики последующей игры

В часто встречающемся случае, когда из-за дефицита золота для охраны Магов и Гремлинов на восьмой день были выкуплены не все Наги, возможно формирование второй армии только из Наг-королев. Это отменная пробивная сила, особенно они хороши под командой Фафнера, который обеспечивает им скорость 8, а на снегу и все 9.

После появления Титанов становится возможным создать быструю армию с хорошей пробивной силой из них и Джиннов (которые только колдуют). Такая армия может, например, стать второй и пройтись по пропущенным главной армией нейтралам или в ранее неисследованном направлении. А если главный герой уже стал крутым, то и он может воевать с такой армией (хотя, разумеется, для сражения с главными войсками противника придется подтянуть подкрепления).

Для главной армии в тяжелых сражениях очень хорошо срабатывает формирование трех-четырех ударных отрядов (гремлины-маги-наги-Титаны, на поздних этапах гремлины отцепляются, чтобы не тормозить армию на марше, и подвозятся только для осад, где принимают удары Стрелковых башен, чтобы от них не страдали маги) и заполнение оставшихся слотов Джиннами – одиночками и основным отрядом, ради их колдовства. Джинны не колдуют заведомо бесполезных заклинаний (например, защиты от магии против

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

нейтралов или Воздушный щит против пехоты), поэтому в большинстве сражений их магия очень пригождается, даже если сам герой уже очень образованный маг.

Единственное исключение – в битвах с вражескими героями не стоит использовать их колдовство на отряды, которые герою заведомо предстоит воскрешать, а то нередко случается Антимагия, и потери становятся безвозвратными. После того, как основной отряд Джиннов достигает весомой численности (несколько десятков), они всё чаще становятся и ударной силой (главное условие их использования – чтобы их удар убивал противника с гарантией, потому что бьют они сильно, но сами хрупки и терять их нерационально).

Если по ходу игры нежданно-негаданно образовалось изобилие денег, можно возвести лавку Торговцев артефактами и поменять золото на полезную в хозяйстве вещь.

ИНФЕРНО

Инферно – город для настоящих мастеров игры, которые могут превратить заведомого аутсайдера в неожиданного победителя. Если одно уникальное строение, добавляющее Силу магии каждому визитеру, находится в русле общей тенденции, то второе, Врата замка, которые обеспечивают мгновенное перемещение между городами без затраты запаса хода, уникально в квадрате, и может быть как ненужным придатком, если такой город единственный на карте, так и весомой добавкой к силе государства – несколько Инферно, связанных этой сетью, резко увеличивают обороноспособность, поскольку в любой момент все наличные во всех городах войска оказываются в одном гарнизоне.

Характерные особенности города

Армия: по статистике ниже среднего – откровенных слабостей и преимуществ практически нет. Лишь одно существо с антимагической защитой. Разве что скорость великолепна – по средней скорости уступает лишь Сопряжению и не имеет медленных существ. Но, конечно, как водится в Героях, не всё так просто. Есть и у демонов свои козыри, что легко видеть из перечня примечательных существ: Дьявол (для седьмого уровня слабый по здоровью, но очень быстрый, с безответным ударом, и такими высокими навыками, что в единоборстве любого «толстяка» вполне может завалить), Ифрит (очень быстрый, крепкий, иммунный к Магии огня и Волшебной стреле, а улучшенный ещё и окружен Огненным щитом), Властитель пропасти (с малым здоровьем, но мощным ударом, умеющий поднимать демонов из павших соратников), Цербер (быстрый, для своего уровня крепкий и с увесистым ударом, к тому же безответным и поражающим до трех целей). Так что при всей своей репутации аутсайдеров город удостоился запрета в правилах отдельных турниров – запрет поднимать демонов (запрет не повсеместный, поскольку делать это непросто).

Герои: заурядны. Одержимые – вполне полноценные, но обычные воины, а Еретики – неважнецкие маги. И ни единой славной личности (если, конечно, не считать Ксерона, который на обычных картах недоступен).

Магия: полноценна и обладает склонностью к стихии огня (хотя, как ни странно, вероятность выпадения Армагеддона ниже, чем в Темнице). Есть и ряд ограничений (в основном на Магию воды, в том числе крайне досадно отсутствие Благословения, которое трем младшим существам было бы очень кстати).

Отстройка: дорогая, самая тяжелая по золоту и вторая с учетом ресурсов. Единственный просвет – для воинских жилищ требования по ресурсам не столь велики, так что с учетом ресурсов стройка армии становится средней по суммарной стоимости. Особенных проблем не возникает, более того – можно ускоренно получить Ифритов при весьма умеренных требованиях к ресурсам.

Тактика и стратегия развития. Старт

Выбирать героя не из кого. Разве что для предельной сложности выбор ясен – Октавия, кроме ежедневных 350 золотых имеющая весьма полезный навык Нападения. На более низких сложностях между героями особой разницы нет. Ну, есть Пайр с хорошими навыками Логистики и Артиллерии (причем её Баллиста не только достаточно полезна своим уроном, но имеет особую ценность для инфернитов, сберегая жизни хилых и дорогих существ, пока её ломают), можно подумать об Игнате, который приводит много Бесов и усиливает их, да ещё имеет ценный навык Тактика и небезвредное Сопротивление магии, и если хочется для начала от души пострелять, пригодится Калх, приводящий десяток-другой Гогов, и усиливающий их… но его навыки плохо помогают армии полного состава. В общем, лучший герой для Инферно – чужой герой из знаменитых.

Первые дни армия робко пробует на зуб окружающих нейтралов, пытаясь использовать стандартную тактику – стрельба Гогов и добивание противника Бесами и Адскими гончими. Но получается это у инфернитов неубедительно, если, конечно, главный герой не Калх – у того Гоги стреляют вполне весомо, с Арбалетчиками, Гремлинами-мастерами и эльфами не сравнятся, но с Бехолдерами, Орками и Ящерами в их первонедельной версии вполне потягаются. В городе тем временем ставятся генератор денег, Гоги, Демоны, магическая гильдия, и, наконец, долгожданные Ифриты!

И вот тут-то всё сразу волшебным образом меняется. Парочка Ифритов – пожалуй, лучшая из возможных армия первой недели. Отменная скорость, весомый удар, отличное «здоровье» – в совокупности это дает нешуточный перевес над парой Кавалеристов или Виверн или тройкой Птиц рух. Если поблизости лежит золотишко, к которому не может подступиться хилая стартовая армия, то можно даже пропустить в отстройке денежное здание – Ифриты эту потерю легко окупят. Особенно шикарно они выглядят под командой какого-нибудь Варвара. Ну и, построив за оставшиеся дни Цитадель или даже Замок, мы получаем на восьмой день уже 5-6 Ифритов, и готовы к подвигам, от пробивания нейтралов, к которым опасливо приглядывается половина стартовых армий других рас, до избиения ближайшего соседа (единственно, если не хватает мастерства для прохождения без потерь, лучше к Ифритам прицепить более слабых существ, скажем, Церберов, которые армию притормозят, но зато с гарантией сберегут жизни Ифритов).

Что же делать, если ресурсов на Ифритов не хватило (бывает на предельной сложности, что одного какого-то в первые дни никак не найти)? Тогда порядок постройки кардинально меняется и ставятся Адские

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

гончие, сооружение на их дополнительный прирост, и Замок. Потом гончие улучшаются до Церберов, и получается тоже вполне приличная ударная сила, хотя до Ифритов им далеко – меньшее здоровье и нелетучесть означают дополнительные потери, особенно против стрелков. Ну и цель второй недели – Дьяволы, если хватит ресурсов и золота.

Типичные армии и тактики последующей игры

При борьбе с нейтралами отличная армия – Дьяволы с Ифритами. Блестящая скорость и большая пробивная сила. Особенно, если герою повезет выучить Воскрешение – тогда и потери могут оказаться малыми и даже нулевыми. Ну и потом нередко удается дополнять армию летунами из захваченных городов.

Другая армия параллельно может сосредоточиться на производстве Демонов (конечно, если обстановка позволяет, от наличия золота до нейтралов). После появления Отродий пропасти (которые улучшаются обычно после постройки Дьяволов, поскольку требуют достройки магической гильдии, да и само улучшение требует магических ресурсов, так что в итоге целых 9 единиц позарез нужной на Дьяволов ртути тратится) они в сопровождении младших товарищей выдвигаются на тропу войны, подбирая в свои ряды всех встречных (присоединившихся, из полевых жилищ и чужих городов, в основном низкоуровневых), и всячески стараются, чтобы те в первом же бою погибли, дабы восстать в виде целехоньких демонов. В итоге, к тому времени, когда главная армия встретит серьезных противников, подкрепление может быть готово весьма серьезное – хотя Демоны являются абсолютно посредственным существом (практически вообще самым средним для всего многообразия городских без учета седьмого уровня), тем не менее, это надежная пехота, и в больших количествах они способны добавить противнику головной боли и даже выиграть битву.

Главный недостаток этой тактики – особые требования к тактическому мастерству игрока.

Ну и ещё одна особенность Инферно – для самых тяжелых сражений, когда на поле боя нужны все семь отрядов, очень желательна смешанная армия, поскольку два собственных младших существа мало помогают на поле боя и являются плохим вложением для остродефицитного золота.

Есть также и экзотический вариант – если в городе или на карте удалось добыть заклинание Армагеддон, то на тропу войны выходит герой с одними Ифритами. Это, конечно, не драконы, да и родным героям Инферно далеко до Чернокнижника по магической мощи, но, тем не менее, такая армия легко справится с очень сильными нейтралами, да и героев противника может если не победить, то резко сократить в числе перед бегством или откупом.

НЕКРОПОЛИС

Некрополис – самый парадоксальный город – по статистике полный аутсайдер, а на деле – один из двух ранее запрещаемых на турнирах, наравне с дисбалансным Сопряжением. Необычны и уникальные строения – Вуаль тьмы закрывает противнику карту вокруг города, Усилитель некромантии помогает поднимать больше нежити после битвы, а Преобразователь скелетов превращает в костяки любые чужие войска.

Характерные особенности города

Армия: теоретически – одна из самых слабых. Вторая с конца по «здоровью» и третья с конца по наносимому удару, и при этом средняя по стоимости. Разве что иммунитет к заклинаниям, воздействующим на разум, очень полезен: ни ослепить, ни рассеянность внушить, ни загипнотизировать, ни берсерками сделать… Но в целом, вовсе бы говорить не о чем, кабы речь шла лишь о городском приросте. Однако фокус заключается в том, что прирост идет не только из города, а из каждого почти сражения, да ещё любой чужой отряд может быть превращен в Скелетов. В результате при более-менее затяжной игре армия у некромантов – как раз самая большая и сильная.

Так что в итоге она при равной квалификации игроков может проиграть лишь при ошибках или ранней атаке противника. Из существ особого упоминания заслуживают Рыцари ужаса (очень мощные для шестого уровня, имеющие шанс проклясть противника и нанести ему двойной урон), Личи (сильные стрелки, поражающие облаком смерти все соседние с целью клетки), Вампиры-лорды (безответный удар и восстановление за счет жизни убитых ими врагов), и Скелеты (совершенно заурядные, но прирастающие за счет Некромантии до огромных количеств, и решающие исход сражений).

Герои: как классы и Рыцари смерти, и Некроманты посредственны, но отлично подходят к своей армии. А выдающихся личностей хватает. Эйслин даже запрещается на турнирах из-за своего заклинания Метеоритный дождь. Помимо неё очень сильными героями являются Тант, изначально имеющий усиленное Поднять мертвецов, Исра и Видомина, изначально имеющие продвинутую Некромантию и имеющие бонус к ней, и Галтран, ускоряющий и усиливающий скелетов, которых может привести с собой до 90 штук (но обычно просто более полусотни).

Магия: вполне полноценная, не имеет ограничений по уровню, хотя есть специфика, связанная с тем, что вся армия города состоит из нежити. Во-первых, есть два уникальных заклинания Волна смерти и Поднять мертвецов (отличается от Воскрешения постоянным эффектом даже без знания магии Земли), запрещенные в других городах. Во-вторых, в гильдии запрещены заклинания, "бесполезные" для нежити (Лечение, Благословение, Молитва) и несколько других, включая наоборот вредное для нежити Упокоить нежить. В-третьих, удвоена вероятность появления заклинания Берсерк.

Отстройка: недорогая (шестое место по стоимости, причем что касается воинских жилищ, то стоит ближе к трем дешевым городам, чем к остальной пятерке) и не особо требовательная к ресурсам, хотя имеет три «подводных камня» на трех старших уровнях. Для Личей требуется много серы, что может надолго затягивать отстройку при высоких сложностях и неудачных раскладах по ресурсам. Очень дорого обходится строительство Черных рыцарей (часто приходится выбирать между ними и Замком, и практически всегда – в их пользу). Наконец, для Костяных драконов при средней цене постройки требуются все шесть ресурсов, что не всегда

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

удается обеспечить к требуемому сроку. К счастью, эти препятствия не очень критичны для армии Некрополиса, которой есть чем компенсировать временное отсутствие старших воинов.

Тактика и стратегия развития. Старт

Если производится выбор героя перед началом игры, то пять отличных кандидатур уже названы. Для максимальной сложности на бедных ресурсами картах также очень хорош Клавий, приносящий ежедневно 350 золотых, имеющий навык Нападения и заклинание Волшебная стрела (этот город, как и Сопряжение, имеет двух денежных героев, но некромант Нагаш предпочтителен как вторичный герой, поскольку без навыка и боевого заклинания, да с худшими боевыми параметрами, он меньше помогает армии). Выбор также в значительной мере может зависеть от необходимости быстрого развития.

Некрополис очень медленно наращивает силу армии на первой неделе из-за того, что не имеет сильных ударных отрядов: Личи появляются поздно, а младшие существа слабы, немногочисленны, и имеют низкую скорость, из-за чего скелеты при не особо умелом управлении постоянно несут потери, превышающие их приход от некромантии. Магия также мало помогает на этом этапе – слабы пока заклинания и мало маны. Поэтому, если карта не обещает возможность долгой раскачки, лучший выбор – Галтран. Его орда скелетов имеет скорость 5, а на родной земле и все 6, что резко меняет ход боя во многих случаях (Скелеты смогут «переждать» множество противников со скоростью 4-5), плюс увеличиваются их навыки, да и навык Защита с заклинанием Щит тоже иногда могут внести свой вклад. Галтран в этом случае может нападать на довольно сильные отряды нейтралов, избегая только сильных стрелков. Остальным же героям стоит быть осторожнее, нападая в основном на слабые отряды низкоуровневых пехотинцев и летунов.

Первые дни развития имеют одну особенность в зависимости от героев в Таверне – если имеющихся сил маловато для пробивания обнаруженных нейтралов (из-за малой пробивной силы будут большие потери), а в Таверне маячат Шакти или Гретчин со своими ордами существ (в этой роли могут выступить также Игнат и Дрэйкон, если с ними много войск), то целесообразно первым делом построить Преобразователь скелетов, нанять героя и превратить его многочисленный отряд в скелеты. Это резко увеличивает пробивную силу армии, и, как следствие, ускоряет развитие главного героя и города.

Аналогично, очень имеет смысл потратить день на это строение, если вдруг присоединится многочисленный отряд низкоуровневых существ. В остальном отстройка первых дней стереотипна – Ходячие мертвецы, Вампиры, магическая гильдия. После этого стоит оценить имеющиеся ресурсы и те, что ещё успеете добыть за оставшиеся дни. Если золото, дерево и руда имеются в изобилии, строим Личей и Черных рыцарей (при удаче возможны также Цитадель, или даже Замок). Если ресурсов маловато, ограничиваемся Личами, Цитаделью и при удаче - Замком. Наконец, если возникли проблемы с серой (случается на высшей сложности и неудачном раскладе ресурсов на карте), можно попробовать выстроить Замок и по возможности произвести улучшение Вампиров (когда кристаллы с самоцветами имеются в нужном количестве). На второй неделе главную партию в битвах исполняют 6-9 Личей, которые поливают врагов смертельными выстрелами, а остальные добивают подошедших.

При наличии Чёрных рыцарей, и, если главный герой не Галтран, Скелетов из армии можно даже высадить – большую часть боев второй недели армия и без них выиграет, не неся потерь, зато получит дополнительную мобильность. Скелетов, в том числе получаемых за счет некромантии, может за главной армией возить другой герой. Ещё один вариант – отрядить скелетов во вторую армию, которая будет действовать самостоятельно (если Галтран занят главной армией, лучше всего это получится у Исры или Видомины, которые быстро пополняют ряды скелетов).

Во всех битвах, если не удается обеспечить Скелетам превосходство в скорости, стоит действовать ими очень осторожно – любые противники будут использовать все возможности для сокращения их числа (если только рядом не окажется более безопасная цель), и весьма легко при неточной игре вместо прироста Скелетов получить уменьшение их отряда. В городе строятся сначала денежные здания (частенько хватает Муниципалитета) и затем оставшиеся воинские жилища. Ну и Усилитель некромантии не забыть – вещь сугубо полезная.

Типичные армии и тактики последующей игры

После полной отстройки замка вполне возможно формирование трех дееспособных армий: одна может состоять из Черных рыцарей и Личей, другая – из Скелетов, третья – только из улучшенных вампиров (имеет смысл, когда их число переваливает за 20, иначе ими воевать трудновато). Драконы и привидения добавляются к первой или второй армии по необходимости. Само собой, это верно против нейтралов, для подавления вражеских армий необходимо объединение своих сил.

Для тактики Некрополиса большое значение имеют артефакты – нахождение артефактов, увеличивающих здоровье и скорость существ, резко повышает силу и роль скелетов, а если удастся найти или собрать Плащ короля нежити – о скелетах сразу забывают, поскольку после боя вместо них из мертвых врагов поднимаются целые Личи.

При формировании армии требуется сделать выбор – поднимать простых Скелетов и Личей, или улучшенных. Улучшенные поднимаются, если после боя в армии нет ни одного свободного слота для них, и есть только улучшенный отряд, но при этом поднимается только 2/3 от количества базовых существ. Что выгоднее: иметь меньшее количество более сильных и быстрых существ, или большее количество более слабых – это решение неоднозначное. В общем случае простые выгоднее, если их можно быстро свозить на улучшение, а если нет – могут быть выгоднее улучшенные, поскольку их увеличенная скорость (особенно скелетов под командой Галтрана) опять-таки дает массу преимуществ в сражениях.

Полезно регулярно объезжать полевые жилища существ первого уровня и скупать слабейших воинов в других замках для превращения их в Скелеты (Гидры и драконы становятся костяными драконами).

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

При сражениях с армиями противника стоит формировать армию так, чтобы максимум слотов занимали Привидения, 3-5 их отрядов весьма быстро лишают маны большинство героев. Вампиров, пока их не очень много, или если вражеские отряды очень велики, нужно использовать аккуратно, чтобы враги не навалились все сразу и не сократили отряд настолько, что он не успеет поднимать своих павших. При больших потерях полезно бросить вампиров на большой отряд слабых существ для восстановления (если шанс на такие потери велик, подобный отряд нужно оставлять напоследок, убивая сначала более сильных).

Против сильных отрядов, особенно если они состоят из крутых воинов, первый удар целесообразно наносить скелетами, их погибнет от ответного удара много, но зато это сбережет куда более ценные и труднее восполняемые отряды. Драконами нужно пользоваться с особенной аккуратностью, они ценны даже не столько своей силой (не особенно большой удар недельной популяции уступает трем существам шестого уровня и четырем более младшим), сколько высокой скоростью, дающей преимущество при колдовстве. Может пригодиться и их способность состарить пораженного противника (при этом ополовинивается «здоровье» существ в отряде).

При осадах вражеских городов привидения и скелеты, выдвинутые вперед, частенько отвлекают на себя огонь башен и даже стрелков противника, позволяя личам действовать безнаказанно. Кроме того, они могут спровоцировать выход противника за стены, под удар черной конницы, которая при осадах обычно скучает.

Комбинированные армии обычно для Некрополиса бесполезны – у чужих отрядов очень плохая мораль и это не дает их толком использовать. Исключением являются «аморальные» элементали – шторма, энергии, магии и Психические, - вполне могут пригодиться армии, которая ходит без скелетов.

ТЕМНИЦА

Темница – город самой убойной магии и могущественных Чёрных драконов к этой магии иммунных, что даёт комбинацию большой силы – визитная карточка геройской серии. Незауряден и набор уникальных строений – Вихрь маны удваивает её запас, Портал вызова позволяет получить дополнительные войска, Академия боевых искусств дает героям дополнительный опыт.

Характерные особенности города

Армия: довольно скромная по статистике – третье с конца «здоровье», удар выше среднего, не малая стоимость, небогатый набор антимагических защит… разве что скорость армии высока (уступает лишь Сопряжению и Инферно). Зато армия отличается сбалансированностью и выдающимся набором летунов – по здоровью и удару своей летающей части армии уступает только Сопряжению, при этом имея отличную скорость. Особого упоминания заслуживают Чёрный дракон (символ всей геройской серии, в третьей части утерявший безусловное превосходство в силе, но по-прежнему имеющий максимальное здоровье, увесистый удар и полный иммунитет к магии), Скорпикоры, (быстрые и умеющие парализовать противника), Минотавры (абсолютно лучшее существо пятого уровня, всегда имеющий высокую мораль) и Гарпии-ведьмы (слабые, но быстрые, наносящие безответный удар и возвращающиеся после этого на исходную позицию).

Герои: великолепны. С точки зрения классовых навыков Лорды – обычные воины, а вот Чернокнижники – маги выдающейся силы. И непревзойденный набор выдающихся личностей. Три чернокнижника-супергероя запрещаются на турнирах: Димер, в активе которого – усиленное заклинание Метеоритный дождь, имеющие усиленное Воскрешение Джеддит и Аламар, причем Аламар ещё знаток Грамотности и может своему заклинанию научить всех остальных. Могут попадать под запреты и два великих воина – Шакти, который мало того, что приводит с собою до сотни и более троглодитов, ускоряет их и усиливает, так ещё и обладает двумя отличными стартовыми навыками – Тактика и Нападение, и Гуннар, специалист по Логистике, вторым навыком также имеющий Тактику.

Магия: практически универсальна. Кроме двух уникальных некромантских заклинаний в магической гильдии недоступны лишь Молитва и вызов Воздушных элементалей. Выпадение большинства заклинаний примерно равновероятно, только у Молнии вероятность очень высока. В комбинации с выдающейся силой магов и магической неуязвимостью черных драконов получается оружие победы. За счет усиленного развития силы магии у Чернокнижников несколько страдает запас маны, но на этот случай в городе есть специальное строение, ману удваивающее, пусть лишь раз в неделю.

Отстройка: как и положено магическому городу, долгая и дорогая. Что касается воинских жилищ, по требованиям к золоту Темница идет после Замка и Инферно (и Сопряжения), но ресурсов требует больше, и по суммарной стоимости генераторов войск держит одно из лидирующих мест. Похожая картина и с полной отстройкой города – второе место по золоту и третье по абсолютной стоимости. В воинской отстройке есть три потенциальных препятствия. Во-первых, для Зловещих глаз требуется по единице всех магических ресурсов, что может тормозить отстройку на высшей сложности: не выдастся в ближайшей доступности одного какого-нибудь вида ресурсов, и все – отстройка затормозилась на втором уровне, хоть плачь. Бывает один раз из пяти, но тем обиднее. Ладно, если удастся найти Торговый пост, но на единственном городском вульгарно может не хватить других ресурсов для обмена по грабительскому курсу. Во-вторых, на Минотавров требуется 10 самоцветов, что также, бывает, задерживает их постройку (благо, она не требуется ни для чего, кроме драконов). В-третьих, для драконов нужен второй уровень магической гильдии, что изредка опять-таки вызывает проблемы с каким-либо магическим ресурсом.

Тактика и стратегия развития. Старт

Старт. Если производится выбор героя перед началом игры, то выбор весьма велик – кроме пяти уже поименованных выдающихся личностей, на высшей сложности хорош Дамакон, дающий 350 золотых в день и имеющий продвинутое Нападение, да и другим героям есть что предложить. Тем не менее, самый легкий старт дает Шакти – с учетом снятых с другого героя и купленных в городе у него обычно собирается 100-150

троглодитов, которые представляют собой мощную ударную силу (особенно если их улучшить, что для Шакти весьма полезно), и он способен за счет Тактики и увеличенной скорости войск пробивать даже стрелковые заставы, сохраняя возможность активных боевых действий. У других героев и Троглодитов будет вполовину меньше, и медленнее они, и бьют у большинства слабее – в итоге несколько маленьких минусов дают один большой эффект: либо многие нейтралы, которых Шакти спокойно проходит, будут не по зубам, либо потери будут велики, что очень негативно повлияет на силу армии. Впрочем, если согласиться с менее агрессивным развитием, то можно спокойно растить любого другого героя.

В городе на первой неделе ставится здание, приносящее 1000 золотых (для Темницы очень важно, поскольку золота нужно много), отстраиваются Гарпии, Бехолдеры и Медузы, при удаче также Цитадель или даже Замок (на низкой сложности или при особом богатстве карты можно завести Мантикор и Минотавров, но тогда уже обычно без Замка). Для Шакти в это расписание вклинивается улучшение троглодитов, для других героев очень полезно улучшить Гарпий – это снижение потерь и увеличение пробивной силы.

Особая история – если неподалеку обнаружено полевое жилище сильных воинов (идеально – если своих). В таком случае первоочередным заданием для строительства становится Портал вызова. Если захватить лишь одно жилище – в портале еженедельно будут войска именно оттуда. Особенно пикантно, если это жилище драконов – вместо обычных двух драконов в неделю мы получаем трех в замке, одного в портале вызова и одного в полевом жилище – целых пять! Впрочем, даже если это всего лишь Гарпии, и то прирост их удвоится.

Тактика стереотипна – против пехоты выстраивается «живая крепость» вокруг Бехолдеров и Гарпий, которые сокращают ряды подходящего противника, затем одиночный Троглодит (или чужое существо, взятое с «неродного» героя) снимает ответный удар, и Троглодиты добивают. Более-менее сильных стрелковых отрядов лучше избегать всем, кроме Шакти. Их пора наступает после появления в рядах армии Мантикор (обычно на второй неделе) – те блокируют стрелков очень надежно, обычно обходясь при этом без потерь.

На восьмой день предстоит принять самое важное решение – выкупать армию, оставшись без денег и надеясь на трофеи, либо продолжить действия минимальными силами, вкладываясь в строительство. В любом случае программа второй недели – это Муниципалитет как можно скорее, Замок и приближение к драконам (завести их на второй неделе обычно не удается). Минотавры обычно не выкупаются, даже если построены – это блестящая пехота, но денег жестоко не хватает, а Мантикоры лучше против стреляющих нейтралов.

Типичные армии и тактики последующей игры

После полной отстройки замка вариаций может быть много, в зависимости от задач, которые приходится решать. Можно, например, сформировать чисто летающую армию из Гарпий и Скорпикор, а позднее и драконов – такая армия будет и мобильной, и пробивной, а если её возглавит герой, имеющий Воскрешение (врожденное или выученное в замке либо у Аламара), то ещё и без потерь можно обойтись в большинстве случаев. Неоднозначно решается в таком случае вопрос об апгрейде драконов – с одной стороны, Черные драконы резко прибавляют в здоровье, навыках и скорости, с другой стороны, ударная сила не особо-то вырастает, а возможность воскресить их исчезает, как и возможность усилить с помощью магии, не говоря уже о такой прелести, как Клон, с третьей – у Красных драконов остается уязвимость к магии, и не только ударной – Берсерк может напакостить ещё хуже. Словом, многое зависит от наличной магии и ожидаемых противников.

Если принято решение улучшать драконов, для сбережения их жизни очень полезно первый удар наносить Скорпикорами (с ожидания или после их ускорения). Разумеется, такую летучую армию прекрасно можно пополнять в захваченных городах – Ангелы, эльфийские драконы и Пегасы, Огненные птицы и Фениксы, Дьяволы, Птицы грома, Джинны, Титаны, Ядовитые змии и улучшенные Виверны скорости армии не снижают, а если в армии есть Гарпии, то и Королевские грифоны с Феями годятся, да и Обсидиановые горгульи на роль камикадзе подойдут. Главное, чтобы отрицательной морали в итоге не получилось (и поэтому обычно не удается безболезненно добавить нежить). Особенно забавно получается, когда наняты Джинны и колдуют на красных драконов (да и Зеленых тоже) – круг заклинаний резко ограничивается, и выбор производится из Молитвы, Огненного щита, Контрудара, Палача и Бешенства. Лишь последнее заклинание неоднозначно, прочие помогают.

Отдельная история – если выучен Армагеддон (а вероятность его появления в магической гильдии Темницы вдвое выше, чем у демонов и некромантов). Тогда чернокнижник носится по карте в компании только черных драконов и сжигает всё подряд – знаменитый Дракогеддон в действии. Лишь бы маны хватало.

Если противник оказывается излишне силен для чисто летучей армии, можно подтянуть резервы, причем для осад невредно привести троглодитов – городские башни постоянно на них отвлекаются, сохраняя жизни более ценных существ… и даже в случае, когда войском командует Джеддит или Аламар, это может быть полезным – у них на отряд первого уровня Воскрешение действует сильнее. В таких битвах, где участвует вся или почти вся армия, в полной мере раскрывается сила минотавров – великолепный удар, отменная скорость и постоянно высокий боевой дух всегда грозящий повторным ударом.

Разумеется, так же, как и у Башни с Сопряжением, имеет смысл построить лавку Торговцев артефактами, когда золота становится много (и, если такая лавка не найдена в захваченных городах).

ЦИТАДЕЛЬ

Варвары – они варвары и есть. Ставка на грубую силу и атаку, благо для этого войска и герои превосходно приспособлены. Главная сила этого города – быстрое развитие и ранний удар. Медлящие же варвары долго не живут. Город имеет две уникальные фишки: во-первых, строение, повышающее навык Атаки любому заглянувшему герою, то есть полезное вообще всем, не только хозяевам, и, во-вторых, черный ход позволяет убежать осаждаемому герою (то есть Цитадель – это единственный город, который наш герой может оборонять без риска погибнуть).

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Характерные особенности города

Армия: требует определенной квалификации от игрока. По статистике выглядит неброско – лишь четвертая по «мясистости» улучшенной армии (и самая хрупкая в базовом варианте), худшая по оборонительной мощи в неулучшенном варианте, очень медленная по средней скорости, абсолютная магическая уязвимость… Аутсайдеры. Вот только под началом правильного героя при толковом управлении эта армия становится таким оружием блицкрига, что её удар ещё нужно пережить. И, кроме того, армия очень дёшева – стоимость закупки полного прироста самая маленькая в игре, даже с отрывом от Оплота. Отдельного упоминания заслуживают четыре существа: Чудища (при ударе снижают защиту противника в 5 раз, являются выдающимся оружием против сильнейших воинов противника), Циклопы (могут разрушать городские стены), Огры-маги (выдающееся «здоровье», могучий удар и могут накладывать заклинание «Жажда крови»), Налётчики (имеют силу двойного удара недельной популяции впору седьмому уровню).

Герои: Варвары – непревзойденные воины, идеально подходящие своей армии, ну а Боевые маги – это не маги никакие, а так, воины, имеющие навык Мудрости и книгу заклинаний. Хотя, если как класс Боевые маги – убожество, то личности там есть вполне замечательные: Гундула является специалистом по Нападению, ещё увеличивая и так отменный удар армии в рукопашной, Десса – специалист по Логистике, незаменимый на больших картах (иногда может даже запрещаться на турнирах), а Терек имеет навык Тактики и усиленное заклинание Ускорение. Но среди Варваров герои ничуть не хуже – Крэг Хэк тоже специалист в Нападении, как и Гундула, только существенно более эффективный, поскольку у него стремительно растет навык атаки, Гурниссон – специалист по Баллисте, которая при его атаке становится сильным оружием, Тираксор ускоряет и усиливает Наездников на волках, да ещё имеет Тактику.

Магия: ну какая там у варваров магия? И уровней в магической гильдии всего три (недоступны самые полезные заклинания, а для очень полезного Телепорта крайне трудно заиметь Магию воды), и силу магии героев лучше назвать слабостью, и маны кот наплакал... Нет! Путь варваров – путь воина!

Отстройка: самая что ни на есть простая и дешевая, и при полной отстройке, в части воинских жилищ, если не гнаться за получением Циклопов пораньше. И, кроме того – гибкая, что позволяет на третий день получить войска шестого или седьмого уровня, лишь бы ресурсов хватало. На высоких сложностях нередки проблемы с рудой или кристаллами, но обычно их удается разрешить, тем паче, что, кроме ресурсов на карте, в этом городе всего за 1000 золотых можно поставить гильдию наемников, где можно поменять существ на ресурсы по курсу втрое выгоднее, чем на Рынке. Так, на единственном Рынке единица руды стоит 2500 золотых, а в гильдии её можно выменять за 21 Гоблина, нанимаемых всего за 840 золотых. Понятно, что армия нам самим нужна, но, если нужно пожертвовать полусотней или даже сотней Гоблинов для того, чтобы заполучить в армию пару Чудищ – это отличный размен.

Тактика и стратегия развития. Старт

Если производится выбор героя перед началом игры, то шесть прекрасных кандидатур уже названы, и между прочим, есть ещё такой воин, как Жабаркас, имеющий Стрельбу, усиливающий и ускоряющий Орков, да и других много: хороших героев у варваров хватает, есть из кого выбирать на личный вкус.

Самый типичный старт – построить Наездников на волках, а затем Птиц рух. Три птицы – это отменная сила для пробивания нейтралов первой недели, можно даже выгрузить из армии остальных воинов, чтобы не тормозили, или соорудить две дееспособные армии, чтобы зачищать два направления (и объединять их, если потребуется побить кого-то посильнее). Главное – умело маневрировать на поле боя, нанося такие удары, после которых противники погибнут или будут не в состоянии сильно повредить наши отряды (если это плохо получается, лучше воевать объединенной армией).

Ну и затем строятся Чудища, и при возможности – Цитадель и Замок. В результате на восьмой день у нас получится два-три Чудища, и больше в армии никого особо-то и не требуется – и нейтралы зачищаются спокойно, и соседей вполне можно обидеть. Если с Чудищами не вышло (кристаллов не хватило, например, на высших сложностях), их неплохо заменяют 9 Птиц рух (Замок обычно построить удается) – тоже годятся даже для обижания соседей. Впрочем, если нейтралов проще зачищать армией только из крутых войск, то на соседей хорошо к ним добавить мелочь, чтобы на неё отвлекались войска, магия и башни противника.

Если интереснее пострелять – можно взять Жабаркаса, который приводит с собой до дюжины Орков, в итоге их может собраться полтора-два десятка, и, хотя они не сумеют нанести такой урон, как Арбалетчики или эльфы, проредить нападающих нейтралов вполне способны, а уж добить варварская пехота умеет отлично. Ну и в дальнейшем, когда всё равно первая скрипка перейдет к Птицам рух и Чудищам, Жабаркас ничем не хуже других – навык Нападения у него точно такой же. В принципе, в этом варианте можно попробовать и Циклопов поставить вместо Чудищ, но это скорее для низких сложностей или особо богатых карт – больно много требуется ресурсов. Но если получится – это для второй недели вполне приличная альтернатива Чудищам, особенно под командой Жабаркаса с его Стрельбой. В принципе город позволяет при изобилии ресурсов поставить вообще все жилища воинов и Цитадель, но это вариант экзотический. Вернее, держаться чего-то одного, и Чудища с птицами надежнее и проще.

Типичные армии и тактики последующей игры

После полной отстройки замка из армии могут выпадать Орки и Огры – на марше они армию притормаживают. Более того, главная армия может бегать по карте только с Чудищами и Птицами грома, что обеспечивает её превосходную мобильность и минимальные потери в боях с нейтралами. Добавление к ним Циклопов и Налётчиков незначительно снизит мобильность, зато весомо добавит ударной силы. В тяжелых рукопашных главное правило – по максимуму беречь волков, поскольку удары у них весомые, а здоровьишка

пшик. Посему – только безответные удары и убегание в тыл при любой возможности, благо их скорость позволяет и влетать в рукопашную после Ожидания, и маневрировать по полю боя (вот только избежать потерь от стрелковых ударов и ударной магии никак не получится). Для осады крайне полезно добавить в армию Гоблинов, которыми обожают заниматься башни осажденного города. Ну а Орки и Огры – это для самых серьезных битв. Гораздо чаще стоит добавить сильные и скоростные отряды из захваченных городов – ведь если замок заточен на быстрое подавление соседей, то почему бы и не воспользоваться тем, что они любезно отстроили к нашему приходу?

КРЕПОСТЬ

Крепость – аналог варваров по части ставки на силу и антипод в боевых пристрастиях (вместо атаки – ставка на оборону), тоже приспособленный для быстрого развития и раннего нападения, только со своей спецификой – летуны и магия посильнее, стрелки послабее. Также город выделяется двумя уникальными чертами: строением, повышающим Защиту любому герою, посетившему Крепость и рвом двойной ширины, из-за чего даже проломленные стены не так-то облегчают жизнь осаждающей пехоте - на преодоление рва нужно затратить два хода, неся при этом потери.

Характерные особенности города

Армия: как у варваров, только ещё слабее – меньше здоровья, что странно, слабее удар, низкая скорость чуть-чуть повыше, но это за счет двух быстрых, но и слабых отрядов летунов, а главные силы медленнее варварских, цена выше... Словом, заведомый аутсайдер. Впрочем, верно и другое, сказанное о варварах – что нужна хорошая квалификация, и тогда в умелых руках болотники способны преподнести противнику крайне неприятные сюрпризы. Плюс, благодаря отсутствию особого разнообразия объектов на случайных картах, Виверны порой могут собираться в огромные отряды, благодаря Ульям ядовитых змиев.

Собственно, это явствует из перечня примечательных существ: Гидры (слабы в поединках с ровней по уровню, но наносят ужасные потери в окружении более слабых войск, безответно ударяя по всем окружающим и поражая вплоть до 8 отрядов одновременно), Виверны (заурядны как бойцы, несмотря на способность улучшенных отравить противника, зато их ряды пополняются на карте, и отряд может быть весьма многочисленным), Могучие горгоны (ходячая смерть для высокоуровневых монстров, благодаря смертельному взгляду, при их выдающемся «здоровье» и защите шансов на такой взгляд у них в течение битвы немало), Василиски (весьма надежная пехота, которая может выключить противника из игры на три раунда), Ядовитые змии (снимают с противника усиливающую магию, награждают его Слабостью, и обеспечивают первый ход для применения магии вплоть до появления в игре улучшенных существ 7 уровня… ну или Огненных птиц).

Герои: Повелители зверей – неплохие воины, хотя долго страдают от ничтожной атаки, Ведьмы – вполне полноценные маги. Супергероев среди болотников нет, но трое имеют определенную известность: Тазар, специалист по Доспехам, приводит в отчаяние атакующих воинов, Андра, специалист в Интеллекте, обладает морем маны (было бы на что её тратить!), а Брон, специалист по Василискам, почти всегда приводит их с собой – это единственный случай, когда с героем приходят существа 4 уровня.

Магия: такая же ограниченная тремя уровнями, как и у варваров, но зато гораздо более полезная – и ведьмы вполне дееспособны на магическом поприще, и заклинание Землетрясение очень часто появляется на третьем уровне, облегчая осады.

Отстройка: столь же недорогая, как и у варваров (разница составляет доли процента), но несколько более сложная и требовательная к ресурсам (вместо одних кристаллов нужны сера и ртуть). На высоких сложностях могут возникать временные проблемы с построением отдельных жилищ, но, к счастью, практически всегда существует возможность маневра.

Тактика и стратегия развития. Старт

Если производится выбор героя перед началом игры, то на выбор кроме трех поименованных героев имеется специалист по Ящерам Вистан. Также определенный интерес могут представлять Дрэйкон, ускоряющий и усиливающий Гноллов, которых приводит с собой полсотни и больше, плюс к тому имеющий Лидерство, и Алкин, у которого есть уникальный для болотников навык Нападение. Отстройка стереотипна – сначала Ящеры (если их не было изначально), а потом Виверны (если не хватает на них дерева или золота, то сначала летучие змейки, иначе они строятся при первой возможности после Виверн). Две Виверны обеспечивают безболезненное пробивание многих нейтралов, и если бьют слабее трех Птиц рух, то живучесть имеют получше и проще обойтись без потерь (кроме того, их сопровождают Змии, которые и могут и отвлечь отряды противника, и нанести первый удар, чтобы Вивернам сдачи не досталось).

Если выбран Брон, то он сразу уходит в поход, опираясь на силу и скорость своих Василисков, которые при поддержке Гноллов и Ящеров способны на многое. Виверн и Змиев ему подвезут.

Другие герои действуют менее агрессивно до появления Виверн, чтобы не было лишних потерь. Ведьмам ещё полезно дождаться постройки магической гильдии, чтобы заполучить ударное заклинание – всё дополнительный урон.

Если выбран Вистан, то в основном идет отстрел. Пусть Ящеры стреляют куда слабее стрелков и орков, пусть навык атаки героя изначально равен нулю, но два-три десятка Ящеров наносят ощутимый урон, одиночные Змии могут водить за собой по полю медленную пехоту, а когда недостреленные пехотинцы дойдут до Гноллов, ничего особо хорошего им не светит – гноллы довольно крепки и сами по себе, и подавно с защитой героя, и бьют увесисто. В общем, тоже вполне работоспособная тактика. Крайне полезно в этом случае потратить лишний день на улучшение Ящеров – существенное увеличение пробивной силы окупит это замедление очень быстро.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

В оставшиеся дни первой недели строятся Цитадель, по возможности – Замок и Василиски. Невредно и Кузницу поставить – с поддержкой палатки живучесть Виверн дополнительно повышается.

Ну и на вторую неделю мы имеем ударную силу в лице 5-6 Виверн, а если свезет найти на карте Улей ядовитых змиев, то их число можно увеличить (причем для этого не жалко положить всю остальную армию, кроме самих Виверн). Этого достаточно, чтобы зачищать карту и обижать ближайших соседей. Собственно, для большинства боев второй-третьей недели обычно хватает чисто летучей армии из Виверн и Ядовитых змиев.

Типичные армии и тактики последующей игры

После полной отстройки замка вариации могут быть разными. Можно сформировать вторую армию из одних Гидр, которая будет способна на многое (кстати, такую армию эффективно возглавляет Вердиш со своим Лечением). Горгоны обычно копятся до их улучшения и выкупаются перед битвами, где заведомо придется иметь дело с отрядами старшего уровня, либо для взятия Утопии драконов.

Полный состав армии болотников имеет смысл нечасто, чаще, если игра идет не на болотистой местности, ударные отряды Гидр, Виверн и Ядовитых змиев (по необходимости также Горгон и возможно Василисков) дополняются сильными летунами и стрелками из захваченных городов. Опять-таки, как и у варваров, свои войска лучше всего использовать для первого удара, а потом строить комбинированную армию. Ну а ежели по соображениям проходимости лучше иметь только своих, и приходится воевать полным составом, на первый план выходит проблема маневрирования на поле боя, очень полезны навыки Тактики, заклинания Ускорения, Замедления, Благословения и т.п. (особенно массовые), а для осад – Землетрясения и Телепорта (на экспертном уровне магии Воды).

СОПРЯЖЕНИЕ

Сопряжение – этот город впервые был введён в игру в аддоне Клинок Армагеддона. Фракция проще всего характеризуется одним словом – дисбаланс. Чересчур уж силён город – сильная армия, мощная магия, крепкие герои и убойные комбинации, да ещё при недорогой и несложной отстройке. За это его любят новички и презирают ветераны.

Характерные особенности города

Армия: берёт числом и скоростью – наибольшей среди городов. Суммарно город имеет наименьшие удар и «мясистость». Стоимость неулучшенного прироста наибольшая. Оба стрелка (Штормовые и Ледяные элементали), появляются в городе только после улучшения – это единственный город с такой особенностью. Недурной набор антимагических защит: кроме полного магического иммунитета на шестом уровне ещё пять существ не поддаются Ослеплению, Берсерку или Гипнозу, оба стрелка безразличны к Забывчивости, четыре существа имеют иммунитеты к ударным заклинаниям (хотя уязвимы к другим). Скорость же вообще непревзойдённа – положим, есть ещё одна армия, которая не имеет медленных войск (скорость 5 и ниже), у Инферно, но по количеству существ, передвигающихся со скоростью выше средней (8 и выше), с элементалистами демоны тягаться никак не могут, равно как и по средней скорости. И вот на этом фоне две грустные вещи: во-первых, при всей «мощности» отдельных существ, по приросту армия довольно хила, что ведёт к повышенным потерям, и, во-вторых, пять из семи существ не воскрешаются, то есть потери эти безвозвратны.

В порядке частичной компенсации имеется иммунитет четырёх старших воинов к самому страшному боевому заклинанию – Армагеддону, но это не так часто пригождается. Особо примечательных существ три: Фениксы (самая высокая скорость в игре, возрождение после гибели и прирост в удвоенном количестве), Элементали магии (полный иммунитет к магии и безответный удар сразу всех окружающих врагов), Феи (индивидуально слабее всех, зато многочисленны, быстры и наносят безответный удар, причем удар полной недельной популяции по силе далеко превосходит возможности «одноклассников»).

Герои: отличны по классовым показателям. Если воины (Воители стихий) – так уж воины, с атакой, уступающей лишь варварам, и обязательным наличием либо Тактики, либо Нападения. Если маги (Элементалисты) – так супермаги, не имеющие конкурентов на старте по совокупности силы магии и знаний, и изначально имеющие магическую школу. Парочку элементалистов запрещают на турнирах – Циэль, которая благодаря усиленной на 50% Волшебной стреле прямо со старта имеет в запасе семь ударных заклинаний по 60 урона каждое (даже Молния бьёт сильнее лишь у Чернокнижников и собратьев-элементалистов, но лишь по 2-3 раза, да и то – её ещё где-то выучить надобно) и Луну, у которой изначально имеется мощная Стена огня (но, чтобы этим заклинанием правильно пользоваться нужно немалое мастерство). Прекрасен Гриндан, сочетающий Магию земли, заклинание Медлительность и ежедневную прибыль 350 золотых. Из воинов хорош Монер, имеющий Логистику, Нападение и усиление существ шестого уровня, но магами в этом городе играть существенно удобнее.

Магия: развита не хуже, чем в Башне. Конечно, заклинаний в гильдии обычно поменьше, чем при Библиотеке, но зато, если принести в город Грааль, там окажутся вообще все заклинания, разрешенные в игре! А ещё в городе есть Университет, где можно за ресурсы выучить любую школу магии. И сама магия в городе вполне разнообразна – второе место по количеству возможных заклинаний в гильдии!

Отстройка: довольно дешёвая, если говорить о воинских постройках – по золоту чуть дороже Цитадели и дешевле Крепости, а с учётом ресурсов – вровень с Крепостью. Полная отстройка замка также третья по дешевизне, что опять же выглядит дисбалансом, с учётом того, что в комплект входит полная магия, магический Университет и лавка Торговцев артефактами. Нет ни особенных сложностей (если не считать необходимости магической гильдии уже для постройки второго уровня), ни особых перекосов по ресурсам (руды требуется много, но она обычно добывается). При изобилии ресурсов можно отстроить все жилища существ на первой неделе (впрочем, на высших сложностях это практически никогда не удаётся). Но сокращенных веток

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

строительства сильных существ, как в «воинских» замках, нет, хотя, впрочем, как и эльфы, элементалисты и так прекрасно обходятся.

Тактика и стратегия развития. Старт

Если производится выбор героя перед началом игры, то и думать нечего – Циэль! А запретят её – Гриндан. Впрочем, плохих героев в Сопряжении нет, любой даст недурной старт. Действия первого дня полностью аналогичны Башне – покупка второго героя и улучшение жилища первого уровня. Точно так же вместо почти бесполезных базовых появляются великолепные улучшенные существа. Около 60 Фей – прекрасная ударная армия против неторопливой пехоты, да и небыстрых летунов убивают отменно. И по карте передвижение очень быстрое. Только против стрелков получается плохо – чересчур уж Феи хиленькие.

Потом вместо постройки старших уровней стоит улучшить и второй уровень: полученные стрелки со здоровьем впору четвертому уровню и прекрасной скоростью отменно дополняют армию. Прикрывать, правда, стрелков нечем, но ведь до них ещё и дойти нужно под градом выстрелов, магическими ударами и налетами Фей – это удается далеко не всем, большая часть нейтралов первых недель проходится без потерь. Крайне желательная магия в это время, кроме Медлительности – Благословение. Его применение увеличивает удары армии в полтора раза, а продвинутого или экспертного – почти вдвое. Потом строится Цитадель, увеличитель прироста Фей, а при удаче – и Замок, ну и других элементалей – кого получится, им всё равно не воевать на второй неделе.

На вторую неделю в поход можно снарядить уже более ста Фей и свыше 30 Элементалей шторма – эта армия великолепна по пробивной силе, пасуя лишь перед быстрыми и сильными летунами, которые практически никому в это время ещё не по зубам. Вполне можно устроить набег на соседей, и, если те не отстроили Стрелковые башни или не обзавелись хорошей магией – им придется плохо. А вот если у противника есть Молния и достаточно маны – плохо будет уже нашей армии, поскольку Феи убиваются пачками, да и штормовики с их удвоенным уроном от молний быстро тают.

Альтернативный вариант – вместо упора на штормовиков на первой неделе постараться поставить Психических элементалей и Цитадель. 4-5 этих элементалей с массовым безответным ударом, неплохой скоростью и недурным здоровьем – превосходная армия как для прохождения нейтралов, так и для обижания соседей, особенно если герой их лечить умеет (если пока не получается обходиться без потерь в битвах с тяжелыми противниками, например, Магами, то в компанию к ним лучше всё-таки возить Фей, и вовсе не помешают Воздушные или Элементали шторма, чтобы сохранить целым более ценный отряд).

Ну а задача второй недели прозрачна как слеза – построить Огненных птиц! После получения на пятнадцатый день шести птичек можно всех прочих воинов отправить гулять на второстепенные направления – в руках неслабого мага имеется превосходная, сильная и очень быстрая в бою и в походе армия. Врагам остается бежать и прятаться, если это, конечно, компьютерные враги.

Типичные армии и тактики последующей игры

После полной отстройки замка основным вариантом главной армии остаются Фениксы, особенно если герой овладеет Воскрешением – тогда армию мало кто может остановить. Если предвидятся тяжелые бои – в армию можно добавить Фей и Элементалей магии, при необходимости дополнительного усиления – Элементалей Шторма и энергии. Армия при этом остается очень быстрой на марше – собственно, она вне конкуренции по боевой силе, перемещающейся со скоростью 8 и 9. Армия полного состава нужна элементалистам чрезвычайно редко. Гораздо выгоднее пополнять её сильными воинами из захваченных замков. Идеальны в этом отношении Архангелы, которые помогают Фениксам проходить бои без потерь, даже если герой и не знает Воскрешения.

Ну а если элементалист найдет на карте или в чужом городе заклинание Армагеддон, либо выкопает Грааль – игру можно считать законченной. Это «ужас, летящий на крыльях ночи». Дракогеддон (Драконы + Армагеддон) в исполнении Чернокнижника – традиционно страшная вещь в геройской серии. Так вот у элементалиста всё то же самое, только круче – если по силе магии средний элементалист равного уровня Чернокнижнику несколько уступит, то его иммунная к Армагеддону армия имеет втрое больше «здоровья», чем популяция Черных драконов, и в три с половиной раза более весомый удар, да ещё самый сильный отряд в ней можно воскрешать. Собственно, всё для противников, если не добудут артефакты на запрещение магии либо Клинок Армагеддона... да и в этом случае у элементалиста остаются козыри в виде высокой скорости, силы отряда шестого уровня и тем более седьмого, который ещё и возрождается, будучи убитым… если и проиграет битву, то такие потери нанесет, что после мобилизации скорее всего довершит разгром. Вот за всё это элементалистов и не любят, и на турнирах запрещают.

ПРИЧАЛ

Причал – новый необычный город аддона «Рог бездны». Отличается конкретизированной направленностью на Нападение и Магию воды, а также включает в себя все составляющие стандартного города Героев. Отдельного упоминания заслуживают уникальные «пиратские» строения и второе улучшение существа 3 уровня (Пират - Корсар - Морской волк).

Характерные особенности города

Армия: Причал отличается высокой степенью атаки существ. Третий по величине удар прироста (после Башни и Замка), но довольно низние оборонительные качества. Почти все ключевые отряды имеют большой разброс урона, поэтому экспертное Благословение является одним из наиболее эффективных заклинаний. Скорость средняя. По здоровью армия Причала ниже среднего. С учётом низкой защиты, гибнут пираты как мухи. Так что основная ставка идёт на быструю атаку и сильный первый удар. Способности существ радуют своей новизной. Особого внимания заслуживают 2 стрелка (Морской волк и Заклинательница). Первый не имеет

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

штрафа в ближнем бою и может легко махать своим мечом, а вторая ослабляет войска противника при каждом выстреле. Также Морские волки имеют Меткий выстрел, работающий схожим образом, как и Смертельный взгляд Могучих горгон, но только при стрельбе.

Среди рукопашников можно отметить хилых Ассид, но почти всегда бьющих дважды, и Никсов с хорошей защитой и способностью снижать атаку нападающего.

Герои: Капитаны ориентированы на атаку, в этом они не далеки от Варваров. Почти все они имеют навык Нападения с начала игры и быстро развиваются в этом направлении. Также они имеют высокие шансы на Стрельбу, Поиск пути и Удачу. Навигаторы - маги Причала, высоко склонны к стихии воды, а также к Интеллекту. Хорошие специализации по водным заклинаниям и высокая вероятность появления в гильдии благословений, лечений, заклинаний холода делают Навигаторов хорошими помощниками слабым в защите и здоровье воинам.

Магия: Магическая гильдия ограничена четвертым уровнем, как и в Замке, и точно также тяготеет к магии Воды, что позволяет героям усиливать слабые стороны своей армии, нейтрализовать плохие заклинания противника и вовремя подлечить своих солдат. Также у Причала средняя развитость в школах земли и огня. Такие специализации героев Причала, как Огненный шар и Кольцо холода высоко эффективны и усиливают атакующую сторону Магии воды и огня.

Отстройка: По затратам золота отстройка Причала не самая дорогая, но и не дешёвая. Город требует много руды, древесины и серы, но, в целом, эти требования ниже, чем у многих других городов. Разве что в начале игры может возникнуть нехватка руды. Жилища существ Причала довольно привередливы и требуют побочных строений - Гильдию магов, Кузницу. Дерево развития разветвляется на 2 уровне существ: можно отстраивать Пиратов и Жриц моря (2 разные ветки), либо пойти по ветке Ассид и Никсов. Однако для Водоворота Морских змеев требуются все предыдущие жилища.

Тактика и стратегия развития. Старт

Если выбирать стартового героя, то можно подумать о нескольких вариантах. Следует отметить Анабель, Коркеса и Джереми. Джереми с Пушкой легко может устроить противнику раш на второй неделе, особенно на небольших шаблонах или 200% сложности. Коркес силён в Нападении, но всё же более универсальным вариантом видится Анабель, приносящая с собой до 14 Пиратов. Некоторым людям могут приглянуться Кассиопея или Иллор.

В плане строительства тоже есть выбор. Можно, например, построить Пиратов на второй день, не бросаясь на Никсов. Всегда здорово укрепить свой основной ударный отряд. Около 30 Пиратов и небольшой запас других отрядов для прикрытия, способны зачистить всю территорию и объекты, которые необходимо зачищать на первой неделе. К таким объектам относятся Склепы, минимальные Консерватории грифонов, Сокровищницы гномов и стражники между зонами. Единственной проблемой для такой армии становятся Ульи ядовитых змиев.

Типичные армии и тактики последующей игры

Так, на первой неделе вы должны иметь отстроенных Никсов, Замок (хотя бы Цитадель) и, по возможности, улучшенных Пиратов. Если удастся найти внешнее жилище Морских змеев, то, конечно, лучше постараться быстренько набрать ресурсов (Сокровищницы, крупные охраняемые залежи ресурсов) и построить в городе змеев.

Планы второй недели стандартны: Если удалось получить массовое Ускорение или Медлительность - надо обязательно идти зачищать богатые зоны, если не удалось - надо постараться найти как можно больше Консерваторий, Ульев, Алых башен, затем, создавая эффективные цепочки, постараться взять их в течение нескольких дней. Ульи ядовитых змиев должны браться с Никсами и какими-нибудь нейтралами, дело которых - отвлекать на себя атаки. Консерватории грифонов берутся с 70 и более Морскими волками, Благословением и парой ударных отрядов, достаточно сильных, чтобы добить грифонов. Другим способом является стандартная стрелковая тактика, когда 2 толстых отряда закрывают Морских волков в углу, позволяя им отстреливать грифонов. Тут возникает проблема с такими толстыми отрядами, так как только Никсы способны принять атаку. Но внешние наёмники или родной второй город могут решить эту проблему. Схожая тактика наблюдается, например, у Замка. Третья неделя, как правило, крайний срок для поиска и взятия Утопий драконов. Чем раньше и чем больше вы их возьмёте, тем большее преимущество против вашего оппонента вы получите.

ФАБРИКА

Фабрика – второй из новых городов аддона «Рог бездны». Разработан по мотивам отменённого оригинального Forge и отличается наличием двух основных веток развития – природной и технологической. Соответственно имеет 8 видов существ в своей армии – 2 вида существ 7 уровня, по одному на каждую ветку. Город отличается наличием множества интересных механик и активируемых способностей, а также включает в себя все составляющие стандартного города Героев.

Характерные особенности города

Армия: Статистически вполне средняя фракция, хорошо вписавшаяся в игру, если считать двух семиуровневиков по среднему значению их параметров. Оборонительная мощь очень низкая (ниже лишь Сопряжение и Некрополис). Полуросликии – самые сильные существа 1 уровня в игре. Они стреляют, а ещё и улучшаются до гренадёров. Автоматоны и Дредноуты, а также их улучшения – новый тип механических существ, которых можно ремонтировать (считай воскрешать) при помощи Механиков и Инженеров. Автоматоны сами по себе одни из лучших существ 4 уровня в игре. На ранних этапах их можно использовать как танков, в связке с Механиками, а на поздних – в качестве террористов-смертников. Хотя детонацию можно использовать на любом этапе игры, например, чтобы победить каких-нибудь сильных нейтралов. Стрелки и Охотники за головами – отличные стрелковые существа, способные расчищать войска нейтралов, особенно стрелковых. Но без охраны

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

им не обойтись, тем более ИИ любит идти на них врукопашную, боясь упреждающего выстрела. В городе нет летающих существ 1-4 уровня, как в Цитадели или Инферно, поэтому это тоже может доставлять небольшие трудности при наличии препятствий на поле боя или при взятии городов.

Герои: Наёмники неплохие герои-воины, развивающиеся в атаку и защиту как Лорды или Одержимые. Легко достигают мастерства в Дипломатии, Логистике, Поиске пути, Стрельбе и Тактике, но плохо – в Грамотности и Мистицизме. Для них запрещена Магия воды. Стоит отметить Мельхиора с уникальной специализацией по Дипломатии, и Дьюри – специалист по Доспехам, имеющая ещё и Нападение среди стартовых навыков. Изобретатели – типичные маги, похожие на Священников. Им недоступны Помехи и Сопротивление. Баллистику и Интеллект они получают охотно. Расмонт, Зиф и Виктория – уникальные специалисты по Бешенству, Молнии и Минному полю соответственно. Можно отметить и Бертрама, имеющего стартовую Волшебную стрелу, и способного обучить ей других героев благодаря Грамотности.

Магия: Магическая гильдия не ограничена по уровню, под предлогом «любая хороша развитая технология, неотличима от магии». В целом уклон Гильдии к Магии земли и воздуха, хотя есть высокие шансы Телепорта или Инферно. Огромный шанс на Молнию практически гарантирует это заклинание на втором этаже Гильдии магов.

Отстройка: Несмотря на общую дороговизну города, игрок может довольно легко и быстро отстроить одну из веток развития и добраться до существ 7 уровня. В наличии особое строение – Банк, позволяющий мгновенно получить 2500 золота в беспроцентный кредит. Банк полезен в начале игры для быстрой отстройки, скупки армии или найма дополнительного героя. Полная отстройка города – наиболее затратная в игре по золоту, руде и кристаллам, что обусловлено в основном наличием двух жилищ существ 7 уровня. Остальные ресурсы расходуются средне, а меньше всего – самоцветы. Природная ветка: Полурослики – Броненосцы – Песчаные черви – Коатли. Технологическая ветка: Механики – Автоматоны – Стрелки – Дредноуты. Порядок отстройки соответствующий. Улучшение Полурослико в требует Префектуры, Серпентарий и улучшение Песчаных червей – Гильдию магов, а Автоматоны и улучшение Механиков – Кузницу. Для отстройки Охотников за головами и Дредноутов потребуется Рынок, а для улучшения последних – Хранилище ресурсов.

КРОНВЕРК

Кронверк – самый свежий из новых городов аддона «Рог бездны». После кучи нестандартных фишек Фабрики, его особенности выглядят довольно приземлёнными, в духе оригинальных городов. Антураж и направленность города ориентированы на оборону, суровый климат холодов и гор, а также отчуждённость фракции от внешнего мира. В дизайне использованы элементы оригинального лора острова Вори, скандинавские мотивы, руны и шаманизм. Магия Рун – вообще ключевая механика города, позволяющая значительно усилить средние характеристики его обитателей.

Характерные особенности города

Армия: грозная и могучая. Имеет средний удар недельного прироста при лучших в игре оборонительных характеристиках, со значительным отрывом от Башни, Темницы и тем более Крепости. Компенсация этому – самая низкая скорость среди городов и полное отсутствие летающих существ. Без летунов армия Кронверка всё же не беспомощна – имеет двух хороших стрелков и существ 7 уровня, способных телепортировать своих союзников в любую точку поля боя, в том числе и за стены городов при штурме. Кобольды – превосходные шахтёры, добывающие Кронверку дополнительное золото. Здоровье наравне с Кентаврами, но скорость – самая низкая в игре, что заставляет игрока как можно скорее избавиться от них – улучшить до старшин или вовсе заменить, чтобы не замедлять героя на карте. Горные бараны – быстрые низкоуровневые войска, отлично подходящие для разгона героев. Хороший урон, лучшая скорость и высокий прирост. Получают отличные способности после улучшения – защиту от ледяных заклинаний и ауру, повышающую урон магией по противникам. Ключевые существа города – Снежные и Стальные эльфы. Отличный стрелковый урон и защита позволят им посоревноваться даже с Морскими волками. В рукопашной штрафа нет, да и стрельба не блокируется противниками рядом. Йети – мистические и разумные воины с хорошим уроном и запасом здоровья. Защищены от длительных заклинаний, а улучшенные – усиляются рунами сильнее остальных. Шаманы являются вторыми стрелками города и могут замораживать врагов своими выстрелами, выводя их из боя. Однако их здоровье и скорость оставляют желать лучшего. Мамонты невероятно слабы в атаке и столь же невероятно сильны в обороне – лучшие защита и запас здоровья на 6 уровне. На финальном уровне города – скандинавские Ётуны, владеющие магией телепортации союзников и пассивно замедляющие вражеских летунов в бою, позволяющее компенсировать общую нехватку скорости армии Кронверка и накопить как можно больше эффектов рун. В целом армия Кронверка склонна к крепкой оборонительной позиции и затягиванию битвы, чтобы воспользоваться всеми её преимуществами.

Герои: Вожди непревзойдённые мастера обороны, наравне с Повелителями зверей, а при развитии и превосходящие последних. Они склонны к изучению навыков Доспехи, Логистика, Навигация, Поиск пути и Стрельба, как настоящие воины, и крайне не любят Волшебство, Грамотность, Интеллект, Магию огня, Орлиный глаз и Поместья. Старейшины – вот кто способен составить конкуренцию Волшебникам по уровню Знаний и скорости из развития. Мудрейшие маги Кронверка тяготеют к Волшебству, Интеллекту, Мудрости и Первой помощи, а из стихий склонны к Магии воздуха и воды. Реже всего Старейшина может получить Артиллерию, Нападение, Поместья, Разведку, Тактику и, конечно же, Магию огня. Сопротивление и Помехи им вовсе запрещены. Обязательно стоит отметить, что оба класса героя – единственные, кто способен изучить новый навык Руны, при прокачке, или же в самом городе без дополнительных условий. Навык отлично синергирует с войсками Кронверка, выводя их в лидеры на поле боя. Среди специалистов можно отменить Эйктурна – самого быстрого стартового героя, с 18-24 Горными баранами и Логистикой; Кинра – с Поместьями и до 90 Кобольдами со старта, также приносящими золото. Среди магов – невероятный Далтон с Доспехами и специализацией по

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

заклинанию Щит, которое на 47 уровне героя позволит Кобольдам получать лишь 1 урон от любой атаки. Однако для этого нужно соблюсти не мало условий.

Магия: Гильдия магов Кронверка ограничена уровнем 4, но это не мешает героям быть одними из лучших магов. Отсутствие пятого этажа гильдии компенсируется рунной магией. Заклинания в городе не склонны к стихии огня, но они и не запрещены совсем. Наибольшие вероятности появления имеют Благословение, Лечение, Ледяная молния, Воздушный щит, Антимагия, Силовое поле, Забычивость, Радость, Телепорт, Клон и Молитва – практически всё, что связано с магией воды.

Отстройка: Кронверк довольно дешёвый город – чуть дороже Цитадели и Крепости, и также требует много древесины и руды. Из редких ресурсов потребуются кристаллы – по чуть-чуть для нескольких строений, и самоцветы – для жилища Ётунов и его улучшения. Дерево отстройки очень быстрое – Мамонтов можно построить на третий день. Плюс имеется особое строение, повышающее их прирост. 3 Мамонта в неделю – это довольно сильно. Но это не единственная ветка пути развития после отстройки жилища эльфов – можно пойти по пути Шаманов и Ётунов, либо же в сторону Йети и их рунной магии. Экономическое строение также в наличии. Не смотря на то, что герои Кронверка не любят изучать Поместья, среди них нет специалистов по ресурсу, а хранилище приносит не профильный для существ 7 уровня ресурс, в городе имеется Ярмарка, которая заменяет сразу 2 Рынка в королевстве игрока. Эффект нескольких Ярморок суммируется и позволяет иметь более выгодный курс обмена ресурсов, чем в других городах.

Благодарности за помощь в написании раздела: **ThatOne**, heroes.ag.ru, **nik312**, forum.df2.ru.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

7.2 Тактические особенности существ

Практически каждое игровое существо в игре уникально, имеет свои характеристики, способности и способы максимально эффективного использования. Именно поэтому тактические вариации в битве столь разнообразны. В этом разделе попробуем разобраться, почему те или иные существа считаются наиболее сильными, в чём преимущество некоторых городов и как использовать существ по максимуму. Постепенно раздел будет пополняться. Замечания, уточнения и дополнения приветствуются.



Нейтралы

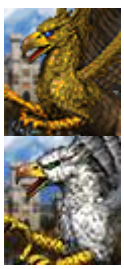
ЗАМОК



Уровень:	1		**Копейщик / Алебардщик**
Урон:	1-3	2-3	Копейщики и Алебардщики обладают хорошим уроном, атакой и защитой. По защите их превосходят Скелеты-воины и Гноллы-мародёры. Лучшие по показателю здоровья. Однако они имеют довольно низкую скорость и высокую стоимость. Дороже их только Капитаны кентавров.
Атака:	4	6	
Защита:	5	5	
Здоровье:	10	10	
Скорость:	4	5	
Прирост:	14		**Способности**: Копейщики и Алебардщики защищены от Кавалерийского бонуса Кавалеристов и Чемпионов.
Стоимость:	60	75	Рядовые бойцы армии людей. В целом Копейщики и Алебардщики считаются одними из лучших существ 1 уровня, с хорошими боевыми характеристиками, но небольшой скоростью. Они универсальны, хорошо подходят для обороны замка, прикрытия стрелков и для единичек, которые часто приманивают сильные вражеские отряды. Также их способность позволяет эффективно воевать против Кавалеристов и Чемпионов. Становятся очень эффективны в большом количестве под действием Благословения и Ускорения. Вполне годятся для поддержки основной армии



Уровень:	2		**Арбалетчик / Искусный арбалетчик**
Урон:	2-3	2-3	Арбалетчики имеют низкие показатели урона, атаки и скорости. Искусные арбалетчики чуть побыстрее. Они худшие в защите и по уровню здоровья. Однако они имеют хороший прирост и не самую высокую стоимость.
Атака:	6	6	
Защита:	3	3	
Здоровье:	10	10	
Скорость:	4	6	
Прирост:	9		**Способности**: Стрельба; Искусные арбалетчики имеют Двойной выстрел.
Стоимость:	100	150	Рядовые стрелки в армии Замка. Основное преимущество Искусных арбалетчиков - двойной выстрел. Поэтому важно, как можно скорее улучшить Арбалетчиков. Благодаря двойному выстрелы эти существа наносят хороший урон и довольно ценны. Хотя под атаками практически любого врага они быстро умирают. Их необходимо защищать другими существами - Копейщиками или Рыцарями. Грифоны и Кавалеристы также подойдут для прикрытия при оборонной тактике. Не заменимы на начальных стадиях игры. Ещё большей эффективности арбалетчики достигают под командованием Валески



Уровень:	3		**Грифон / Королевский грифон**
Урон:	3-6	3-6	Практически все показатели грифонов средние. Защита и уровень здоровья хорошие (лучше только у Каменных големов и Водных элементалей). Улучшенный вариант подтягивает к хорошей планке атаку и скорость, уступая по последнему параметру лишь Ядовитым змиям.
Атака:	8	9	
Защита:	8	9	
Здоровье:	25	25	
Скорость:	6	9	
Прирост:	7		**Способности**: Полёт; Может отвечать на 2 (все) атаки за раунд, кроме безответных.
Стоимость:	200	240	В сумме хорошие характеристики делают Грифонов и Королевских грифонов одними из лучших существ на своём уровне. Высокий показатель здоровья, большой прирост благодаря Бастиону грифонов, а также полёт и способность отвечать более, чем на одну атаку, делают грифонов очень эффективными в нападении и при осаде городов. Могут использоваться и для прикрытия стрелков, благодаря своей "ширине". Против грифонов практически не применима тактика со снятием ответного удара единичками, так что нейтральные грифоны на карте - серьёзный противник на начальной стадии игры

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig




Уровень:	4		**Мечник / Крестоносец**
Урон:	6-9	7-10	Мечники имеют не самые высокие параметры в атаке, но они хороши в защите. А вот Крестоносцы уже также имеют отменный урон, хорошую атаку, уступающую только Ограм-магам, но по скорости всё ещё не в лидерах.
Атака:	10	12	
Защита:	12	12	
Здоровье:	35	35	
Скорость:	5	6	**Способности**: Крестоносцы наносят 2 удара за одну атаку.
Прирост:	4		
Стоимость:	300	400	Отряды Мечников и Крестоносцев универсальны и подходят как для нападения, так и для обороны. Основная сила улучшенных Мечников - Двойной удар. Так что очень эффективной тактикой битвы, с участием Крестоносцев, будет являться снятие ответного удара единичной, Благословение Крестоносцев и безответный Двойной удар по цели, который нанесёт колоссальный урон. Полезно также срабатывание Удачи или Боевого духа на Крестоносцах. Под управлением Сорши, эффективность мечников растёт с каждым её уровнем. Но, к сожалению, скорость мечников не всегда позволяет эффективно использовать эту силу




Уровень:	5		**Монах / Фанатик**
Урон:	10-12	10-12	Монахи имеют очень низкие характеристики урона (ниже только у Земляных элементалей и Золотых големов), а также неприлично низкий уровень здоровья и защиты для 5 уровня. Единственными преимуществом является низкая стоимость найма.
Атака:	12	12	
Защита:	7	10	
Здоровье:	30	30	
Скорость:	5	7	**Способности**: Стрельба; Фанатики не имеют штрафа в ближнем бою.
Прирост:	3		
Стоимость:	400	500	Монахи и Фанатики очень слабы для своего уровня. Хотя способность стрелять делает их в целом полезными для поддержки основной армии Замка. Они быстро умирают под вражескими атаками и заклинаниями, поэтому всегда полезно защищать их другими существами или Антимагией. Лучше, как можно скорее улучшить Монахов до Фанатиков, чтобы получить хорошую прибавку к защите и отсутствие штрафа в ближнем бою. Под командованием Инхама, конечно же, Фанатики более эффективны и стойки




Уровень:	6		**Кавалерист / Чемпион**
Урон:	15-25	20-25	Кавалеристы и Чемпионы имеют хороший урон, защиту и скорость, уступающую лишь летающим существам. Остальные параметры в целом средние.
Атака:	15	16	
Защита:	15	16	
Здоровье:	100	100	
Скорость:	7	9	**Способности**: Кавалерийский бонус (+5% от базового урона за каждый гекс разбега перед атакой).
Прирост:	2		
Стоимость:	1000	1200	В целом параметры Кавалеристов и Чемпионов хороши, но не самые высокие. Основное преимущество - Кавалерийский бонус, который в совокупности с хорошей скоростью может сильно увеличить наносимый урон. Ускорение помогает ещё больше увеличить их разбег, а значит и урон. Важно, как можно чаще использовать разбег. Например, не бить вражеское существо с места, а обойти его и ударить сзади - 3-4 гекса пути, и урон уже значительно увеличится. Благословение тоже будет полезно всадникам, т.к. они имеют большой разброс урона. Единственные, на кого не действует Кавалерийский бонус - Копейщики и Алебардщики. Герой-специалист по Кавалеристам - Тирис. Ещё одной фишкой Кавалеристов является бесплатное их улучшение в Конюшнях на карте приключений. Стоит всегда этим пользоваться, особенное если неподалёку от Замка обнаружились подходящие Конюшни




Уровень:	7		**Ангел / Архангел**
Урон:	50	50	Ангелы и Архангелы очень сильны в атаке и защите. Имеют хороший урон, высокое здоровье и скорость. По скорости их превосходят лишь Фениксы, а по урону могут сравниться лишь Титаны. Однако и стоимость Архангелов высока и требует рекордных 3 единицы редкого ресурса (самоцветов).
Атака:	20	30	
Защита:	20	30	
Здоровье:	200	250	
Скорость:	12	18	**Способности**: Полёт; Ненависть к Дьяволам и Архидьяволам (+50% от базового урона против них); Боевой дух всех дружественных существ +1; Архангелы могут использовать Воскрешение дружественных существ вместо хода на 100 единиц здоровья за каждого.
Прирост:	1		
Стоимость:	3000 1	5000 3	Пожалуй, Ангелы и Архангелы - лучшие существа 7 уровня, не считая нейтральных драконов. В бою 1 на 1 может проиграть только Древнему чудищу. Постоянный урон и максимальная атака делают их лидерами в нападении. А высокая скорость практически всегда даст Архангелам преимущество первого хода. Полезно иногда разделять Архангелов на 2 отряда, чтобы у каждого из них была возможность воскрешать




Уровень:	1		**Кентавр / Капитан кентавров**
Урон:	2-3	2-3	Кентавры и Капитаны кентавров лучшие в атаке и по количеству урона. Имеют хорошее здоровье и приличную скорость, проигрывающую лишь феям. Уровень защиты довольно низок. А вот стоимость их найма самая высокая.
Атака:	5	6	
Защита:	3	3	**Способности**: -
Здоровье:	8	10	
Скорость:	6	8	Кентавры и Капитаны кентавров считаются одними из лучших существ 1 уровня. В сравнение их часто ставят с Алебардщиками, где кентавры сильно выигрывают в скорости, проигрывая лишь в защите. Эта же скорость позволяет легко использовать их в качестве единичек или быстро перекрыть вражеских стрелков, а "ширина" позволяет прикрывать своих ценных эльфов. Конечно, кентаврами лучше атаковать первым, чем защищаться
Прирост:	14		
Стоимость:	70	90	




Уровень:	2		**Гном / Боевой гном**
Урон:	2-4	2-4	Практически все параметры Гномов и Боевых гномов довольно хороши, как в атаке, так и в обороне. По здоровью гномы держатся в лидерах, если не считать Воздушных элементалей. А вот скорость сильно слаба - 3-5 единиц, против, например, 9 единиц у гарпий и горгулий. Зато гномы имеют хороший прирост за счёт возводимой в Оплоте Гильдии горняков.
Атака:	6	7	
Защита:	7	7	**Способности**: 20% (40%) шанс блокировать заклинание, являясь его целью.
Здоровье:	20	20	
Скорость:	3	5	Конечно, гномы могли легко бы побороться за звание лучшего существа на уровне, если бы не их скорость, которая позволяет им быть существами чисто оборонительного плана. Они хорошо держат удар, подходят для защиты стрелков и при осаде города. Против магов они тоже годятся, так как иногда защищаются от магии. Полезно брать гномов, например, в финальную битву в большом количестве, или использовать Ускорение/Телепорт. Уфретин также повышает скорость и параметры гномов
Прирост:	8		
Стоимость:	120	150	



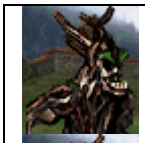
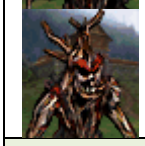

Уровень:	3		**Лесной эльф / Благородный эльф**
Урон:	3-5	3-5	Лесные и Благородные эльфы имеют довольно низкий урон, показатель защиты (уступая лишь оркам) и самое низкое здоровье на уровне. Единственное преимущество - хорошая атака, на уровне грифонов и големов.
Атака:	9	9	
Защита:	5	5	**Способности**: Стрельба; Благородные эльфы имеют Двойной выстрел.
Здоровье:	15	15	
Скорость:	6	7	Благородные эльфы - один из лучших стрелковых отрядов в игре на начальных уровнях. Хорошая атака и Двойной выстрел наносят огромный урон. В связи с этим на эльфов полезно накладывать всевозможные благословения, атакующего плана. Однако, как и большинство стрелков, эльфы не очень живучи, поэтому их стоит прикрывать и защищать. Для этой цели идеально подходят "широкие" кентавры и крепкие гномы. Также Двойной выстрел тратит боезапас в 2 раза быстрее, поэтому в эльфийскую армию может пригодится Подвода с боеприпасами. Ивор - специалист по эльфам, несколько улучшает их параметры
Прирост:	7		
Стоимость:	200	225	




Уровень:	4		**Пегас / Серебряный пегас**
Урон:	5-9	5-9	В целом Пегасы довольно слабы. Они имеют низкий урон, плохое здоровье, худшую атаку на уровне. Однако эти недостатки компенсируются самой высокой скоростью (ближайший конкурент - Вампир-лорд со скоростью 9), повышенным на 1 приростом и дешёвым наймом (дешевле лишь Рогатые демоны).
Атака:	9	9	
Защита:	8	10	**Способности**: Полёт; Стоимость вражеских заклинаний +2 маны (кроме Грома титанов).
Здоровье:	30	30	
Скорость:	8	12	В бою пегасы далеко не самые полезные существа, но это не мешает пользоваться основными их преимуществами. Хорошая скорость на ранних стадиях игры помогает часто получить первый ход. Ими можно приманивать медленных нейтралов, а также бороться с вражеской магией, благодаря способности, вместе с гномами и единорогами. При осаде ими можно быстро попасть за стену, хоть они там долго и не выстоят, но принесут врагу не мало хлопот
Прирост:	5		
Стоимость:	250	275	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

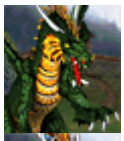
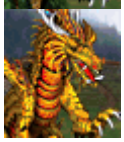
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



Улучш.:


Уровень:	5		**Дендроид / Дендроид-солдат**
Урон:	10-14	10-14	Дендроиды - самые дешёвые воины 5 уровня. И вот почему: очень низкий урон, худшая атака на уровне и самая медленная скорость. Однако есть и преимущество - хорошее здоровье (выше только у горгон).
Атака:	9	9	
Защита:	12	12	
Здоровье:	55	65	
Скорость:	3	4	**Способности**: Оплетение (цель не сможет двигаться, пока дендроид жив и находится на месте).
Прирост:	3		Дендроиды совсем не атакующие воины в быстрых и динамичных битвах. Они медлительны и замедляют скорость движения героя по карте. Однако в тяжёлых и затяжных боях они незаменимы. У них хороший прирост благодаря Арке дендроидов и высокое здоровье, что позволяет им "ворвавшись" в гущу битвы долго стоять под ударами противников. А оплетение корнями тем временем будет удерживать вражеских существ на месте, пока эльфы будут производить обстрел. Полезно иметь Телепорт для эффективного использования дендроидов, как и Риланда для их командования
Стоимость:	350	425	




Уровень:	6		**Единорог / Боевой единорог**
Урон:	18-22	18-22	Единорог и Боевые единороги обладают довольно слабыми показателями в атаке и защите. Урон не высок, но здоровье и скорость неплохие.
Атака:	15	15	
Защита:	14	14	
Здоровье:	90	110	
Скорость:	7	9	**Способности**: Ослепление (20% шанс. Эффект Базового Ослепление на 3 хода - цель пропускает ходы, а ответ на атаку, снявшую Ослепление, происходит с 50%-ной силой); Аура сопротивления снижает на 20% шанс срабатывания вражеского заклинания, когда дружественнее существо рядом являются его целью.
Прирост:	2		
Стоимость:	850	950	В совокупности параметры единорогов являются не высокими, если не учитывать хорошее здоровье. Основное достоинство единорогов - их способности. Довольно часто в сложных ситуациях может помочь Ослепление, а аура защищает дружественных существ от вражеских заклинаний, так что остальными существам следует держаться как можно ближе к единорогам. Иногда полезно разделить единорогов на 2 отряда, чтобы увеличить суммарную площадь действия аур. Специалист по единорогам - Клэнси

Уровень:	7		**Зелёный дракон / Золотой дракон**
Урон:	40-50	40-50	Эти драконы, в отличие от большинства существ Оплота, имеют хорошие параметры нападения - урон и атаку. Неплохие показатели и по здоровью, скорости.
Атака:	18	27	
Защита:	18	27	
Здоровье:	180	250	
Скорость:	10	16	**Способности**: Полёт; Дыхание дракона на 2 гекса; Защита от магии 1-3 уровня (Золотые драконы защищены и от 4 уровня).
Прирост:	1		
Стоимость:	2400 1	4000 2	Драконы Оплота очень хорошие воины в нападении и защите. Их часто сравнивают с драконами Темницы, где они Золотые в итоге превосходят Чёрных в атаке, защите и скорости, но проигрывают в здоровье. Дыхание дракона - очень полезная, как и опасная для своих способность. Лучше вставать драконом подальше от дружественных существ, т.к. противник (как ИИ, так и любой игрок) могут легко атаковать дракона так, чтобы ответное дыхание попало и по своим. Также драконы защищены от магии 1-3 (4) уровней, включая Яд, Окаменение, Болезнь
			Золотых драконов можно приносить в Жертву, но воскрешать их нельзя

БАШНЯ




Уровень:	1		**Гремлин / Гремлин-мастер**
Урон:	1-2	1-2	Гремлины - довольно слабые существа 1 уровня. Имеют низкие атаку, защиту, здоровье и скорость. Но у них хороший прирост и стоимость.
Атака:	3	4	
Защита:	3	4	**Способности**: Гремлины-мастера умеют стрелять.
Здоровье:	4	4	
Скорость:	4	5	Гремлины слабы, но их улучшенная версия получает Стрельбу. Вместе с Полурослики это единственные стрелки 1 уровня. Именно этим они ценны на начальных стадиях игры. До появления в армии Магов, следует максимально охранять гремлинов, иначе они легко мрут. Для их защиты идеально подходят прочные горгульи и големы Башни. Хороший прирост делает гремлинов опасным для противника отрядом. Также они имеют не большой боезапас и на них часто приманиваются нейтралы (можно использовать в качестве единичек)
Прирост:	16		
Стоимость:	30	40	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig




Уровень:	2	
Урон:	2-3	2-3
Атака:	6	7
Защита:	6	7
Здоровье:	16	16
Скорость:	6	9
Прирост:	9	
Стоимость:	130	160

Каменная горгулья / Обсидиановая горгулья

Горгульи не слишком сильны в нападении, но хороши в защите. Неплохое здоровье и большой прирост, да ещё и с Крыльями ваятеля, делают их отряды очень живучими. Скорость - самая лучшая на уровне.

Способности: Полёт; Горгульи защищены от воскрешений, Болезни, Облака смерти, Старости, Поднятия демонов, Смертельного взгляда, Яда, Вампиризма и Страха.

Основные преимущества горгулий - это скорость и защитные характеристика, включая защиту от многих негативных воздействий, влияющих на живых существ. Скорость и полёт позволяют отвлекать медлительных нейтралов, а также использовать в качестве единичек или для блокировки вражеских стрелков. Количество и защита позволяют неплохо обороняться и защищать Гремлинов-мастеров. На начальных стадиях игры можно легко воевать горгульями. Особенно Обсидиановыми




Уровень:	3	
Урон:	4-5	4-5
Атака:	7	9
Защита:	10	10
Здоровье:	30	35
Скорость:	3	5
Прирост:	6	
Стоимость:	150	200

Каменный голем / Железный голем

Големы имеют хороший удар. Хоть урон и не высокий, но он имеет малый разброс (всего 4-5). Неплохая атака. А вот в обороне големы лучшие - защита и уровень здоровья на высоте. Все эти плюсы огорчает лишь самая низкая скорость на уровне и не высокий прирост. Стоимость найма низкая.

Способности: Снижают получаемый урон от заклинаний на 50% (75%). Големы защищены от магии разума, не подвержены боевому духу, воскрешениям и негативным способностям, действующими на живых.

Големы очень хороши в обороне. Они легко выдерживают сильные атаки врагов, существенно нанося им урон даже ответными ударами. Скорость не позволяет использовать их в атаке часто, но и там они могли бы побороться за лидерство. Лучшее применение големов - оборона города, финальная затяжная битва, взятие сокровищниц, защита гремлинов. Кроме того, големы практически защищены от вражеской ударной магии и магических способностей существ, так что сразить их огромные отряд - сложная задача для противника




Уровень:	4	
Урон:	7-9	7-9
Атака:	11	12
Защита:	8	9
Здоровье:	25	30
Скорость:	5	7
Прирост:	4	
Стоимость:	350	450

Маг / Архимаг

Как и у голема, у магов хороший урон с малым разбросом. Хорошая атака, но слабое здоровье. Также они довольно дороги при найме.

Способности: Стрельба; Нет штрафов в ближнем бою и при стрельбе через стены; Стоимость дружественных заклинаний -2 маны.

В целом Маги и Архимаги - хорошие стрелки. Они не живучи, поэтому их следует беречь. Помогают герою с экономией маны при использовании заклинаний. Также они могут хорошо ответить на атаку, если до них всё же доберётся враг, т.к. не имеют 50%-ного штрафа стрелков в ближнем бою. И с ними легче осаждать вражеские города - стрельба без 50%-ного штрафа за стены. Архимагов довольно сложно купить - для их улучшения требуется Библиотека. Теодор - специалист по магам




Уровень:	5	
Урон:	13-16	13-16
Атака:	12	12
Защита:	12	12
Здоровье:	40	40
Скорость:	7	11
Прирост:	3	
Стоимость:	550	600

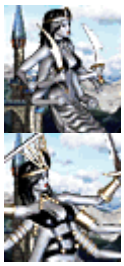
Джинн / Верховный джинн

Джинны - неплохие воины, имеют хороший урон, равно хорошую атаку и защиту. Скорость - лучшая на уровне, но и стоимость их найма не дешёвая. Улучшение до Верховных джиннов повышает лишь скорость.

Способности: Полёт; Ненависть к Ифритам и Ифритам-султанам (+50% от базового урона против них); Верховные джинны вместо своего хода могут наложить на дружественное существо одно из заклинаний Продвинутого уровня: Антимагия, Бешенство, Благословение, Воздушный щит, Жажда крови, Защита от воды, Защита от воздуха, Защита от земли, Защита от огня, Каменная кожа, Контрудар, Лечение, Волшебное зеркало, Молитва, Огненный щит, Палач, Радость, Точность, Удача, Ускорение, Щит.

Мало того, что Джинны хороши в любой битве (они легко обороняются и участвуют в нападении, не в первых рядах конечно), но улучшенными они могут колдовать кучу полезных заклинаний на своих. Полезно отделять единички Верховных джиннов, так как каждая из них сможет колдовать. Отличная скорость часто даёт первый ход. Против ифритов воевать джиннами опасно, т.к. те значительно сильнее и имеют ответную ненависть. Скорость можно использовать при осадах и для перекрытия вражеских стрелков

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



Уровень:	6		**Нага / Нага-королева**
Урон:	20	30	Наги-королевы имеют невероятный урон в 30 единиц для 6 уровня, да ещё и без разброса. Ближайший конкурент - Рыцари ужаса с 15-30 урона. Хорошая атака, но слабая защита. Почти максимальное здоровье. А вот скорость передвижения - худшая на уровне. Самые дорогие существа 6 уровня.
Атака:	16	16	
Защита:	13	13	
Здоровье:	110	110	
Скорость:	5	7	
Прирост:	2		**Способности**: Безответность.
Стоимость:	1100	1600	Наги и Наги-королевы - невероятно сильные и "здоровые" существа. Огромный урон, вместе с хорошей атакой и безответностью наносит очень обидный для противника ущерб. Однако, чтобы применить эту силу нужно хорошо постараться. Во-первых, скорость наг очень низка, а во-вторых они занимают 2 гекса, что снижает их манёвренность. Полезно брать Фафнера (+1 к скорости наг), использовать Ускорение, Телепорт, Молитву. Наги могут надолго стать основным ударным отрядом Башни при их появлении в армии. Многие битвы могут пройти и без участия других воинов армии



Уровень:	7		**Гигант / Титан**
Урон:	40-60	40-60	Гиганты и Титаны имеют наивысший максимальный урон на уровне, не считая нейтральных драконов. Наилучшее здоровье и самая высокая стоимость найма - 5000 золота за 1 Титана.
Атака:	19	24	
Защита:	16	24	
Здоровье:	150	300	
Скорость:	7	11	
Прирост:	1		**Способности**: Защита от магии разума; Титаны умеют стрелять и не имеют штрафа в ближнем бою; Титаны имеют Ненависть к Чёрным драконам (+50% от базового урона против них).
Стоимость:	2000 1	5000 2	Гиганты - ничем не примечательные воины ближнего боя, неплохие параметры нападения, но низкое здоровье и малая скорость. Поэтому необходимо как можно быстрее улучшить их до Титанов, хоть сделать это очень непросто. После улучшения, Титаны в 2 раза повышают своё здоровья и получают Стрельбу. Это единственные стрелки 7 уровня. В ближнем бою они сражаются без штрафа и, кроме того, защищены от магии разума. Всё это делает Титанов одними из лучших существ в игре, как и одними из самых дорогих

ИНФЕРНО



Уровень:	1		**Бес / Чёрт**
Урон:	1-2	1-2	Бес имеет худшую атаку, слабые защиту и здоровье, но неплохой прирост, повышающийся Инкубатором. Улучшение добавляет 2 единицы в атаке и 1 к защите, но эти характеристики всё ещё остаются на низком уровне.
Атака:	2	4	
Защита:	3	4	
Здоровье:	4	4	
Скорость:	5	7	
Прирост:	15		**Способности**: Черти при каждом колдовстве вражеского героя, добавляют 20% от использованной маны своему герою. Заклинание должно быть дороже 4 единиц маны.
Стоимость:	50	60	Бесы и Черти - одни из самых слабых существ 1 уровня. Невероятно низкое здоровье (4), против, например, 10 у Копейщиков, делает их практически бесполезными в сражениях. Однако они имеют хороший прирост и в большом количестве всё же могут нанести один хороший удар. Одним из назначений использования Чертей является Демонология Властителей пропасти. Бесы и Черти быстро умирают, а потому позволяют Властителям пропасти поднимать из них Демонов, которые остаются в армии. Такая тактика является наиболее эффективной при игре за Инферно

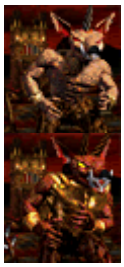


Уровень:	2		**Гог / Магог**
Урон:	2-4	2-4	Параметры Гогов и Магогов вполне типичны для стрелков. Неплохая атаки, слабые защита и здоровье. А вот стоимость найма всего 175 золота.
Атака:	6	7	
Защита:	4	4	
Здоровье:	13	13	
Скорость:	4	6	
Прирост:	8		**Способности**: Стрельба; Магоги стреляют Облаком огня, поражающим цель и всех существ вокруг неё.
Стоимость:	125	175	В целом Гоги и Магоги не самые сильные существа. Но являясь единственными стрелками Инферно они довольно ценны. Тем более, что стоят они дёшево. Основной ценности им добавляет способность Магогов стрелять огненными шарами. При должной сноровке и тактике, эту способность применять очень эффективно. Гоги имеют низкую для стрелка скорость, поэтому есть необходимость как можно скорее их улучшить

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



Уровень:	3		**Адская гончая / Цербер**
Урон:	2-7	2-7	Адские гончие и Церберы имеют огромный разброс урона, хоть верхний его предел и впечатляет. Лучшая атака на уровне. Неплохие здоровье и скорость. Прирост кажется низковат, но вместе с Клетками он становится нормальным.
Атака:	10	10	
Защита:	6	8	
Здоровье:	25	25	
Скорость:	7	8	**Способности**: Церберы имеют Безответность и могут атаковать до 3 смежных целей за раз (основную и 2 цели по бокам от неё).
Прирост:	5		
Стоимость:	200	250	Адские гончие и Церберы довольно сильные бойцы атакующего плана. Большой разброс урона полезно компенсировать Благословением. В обороне они тоже неплохи - могут постоять за себя. Очень полезны способности улучшенных Адских гончих. Безответность и атака тремя головами крайне полезны в тяжёлых и тесных битвах



Уровень:	4		**Демон / Рогатый демон**
Урон:	7-9	7-9	Демоны имеют неплохой урон с небольшим разбросом, хотя уровень атаки низковат. В обороне демоны очень неплохи - хорошие защита и здоровье. Скорость низкая. Зато они самые дешёвые существа 4 уровня.
Атака:	10	10	
Защита:	10	10	
Здоровье:	35	40	
Скорость:	5	6	**Способности**: -
Прирост:	4		
Стоимость:	250	270	Демоны и Рогатые демоны имеют неплохой урон, но всё же в нападении не очень эффективны - атака и скорость не позволяют. А вот в обороне они достаточно сильны. Однако всё же сила демонов не в их параметрах, а в их количестве. Ведь Властители пропасти могут поднимать Демонов практически из любого павшего дружественного отряда. В результате, при хорошем навыке Демонологии и ловкости, игрок легко сможет накопить большой отряд этих воинов, который может посоперничать со скелетами от Некромантии. Таким образом, демоны становятся основным ударным отрядом Инферно на низких уровнях



Уровень:	5		**Отродье пропасти / Властитель пропасти**
Урон:	13-17	13-17	Отродья пропасти - отличные воины. Хороший урон, атака, да и защита не подводит. Скорость средняя. Улучшение, помимо скорости, не добавляет никаких параметров, однако стоимость возрастает до рекордной - 700 золота.
Атака:	13	13	
Защита:	13	13	
Здоровье:	45	45	
Скорость:	6	7	**Способности**: Властители пропасти могут поднимать Демонов из любого павшего дружественного отряда с силой в 50 единиц здоровья. Демоны поднимаются только из живых, а их количество не может превысить количество существ, которое было в павшем отряде.
Прирост:	3		
Стоимость:	500	700	Властители пропасти сильны и универсальны. Они годятся и для нападения, и для обороны. Однако в первые ряды их всё же не стоит вести, т.к. важно сохранить их количество. Ведь основная фишка Властителей пропасти - Демонология. Именно из-за неё они стоят так дорого. Они могут поднимать демонов, которые сохраняются после битвы. Крайне полезно использовать Клон, ведь копия Властителей пропасти тоже сможет поднять Демонов



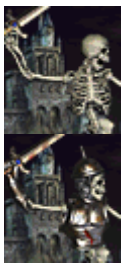
Уровень:	6		**Ифрит / Ифрита-султана**
Урон:	16-24	16-24	Ифриты имеют достаточно средние параметры в нападении. Защита низкая, но при улучшении добавляется 2 единицы. Основное преимущество - скорость, лучшая на 6 уровне.
Атака:	16	16	
Защита:	12	14	
Здоровье:	90	90	
Скорость:	9	13	**Способности**: Полёт; Защита от Магии огня; Ненависть к Джиннам и Верховным джиннам (+50% от базового урона против них); Ифриты-султаны имеют Огненный щит, который возвращает атакующему 20% от нанесённого по ним урона в ближнем бою.
Прирост:	2		
Стоимость:	900	1100	В целом по параметрам ифриты далеко не в лидерах среди существ 6 уровня, но и не в аутсайдерах. Основное их достоинство - высокая скорость, позволяющая часто получить первый ход и первым атаковать равного противника. Способность улучшенных Ифритов (Огненный щит) - одна из лучших в игре, ведь на каждый удар противника в ближнем бою, будет возвращаться 20% от нанесённого урона. При чём этот урон считается с учётом всех усиливающих факторов, но без учёта снижающих (Доспехов, бонусов, Щитов и штрафов)

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

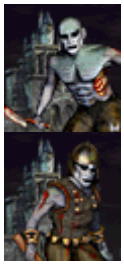


Уровень:	7		**Дьявол / Архидьявол**
Урон:	30-40	30-40	Дьяволы и Архидьяволы имеют низкий урон, но в целом хорошие параметры атаки и защиты. Здоровье Архидьяволов самое низкое, а стоимость очень высока для таких характеристик.
Атака:	19	26	
Защита:	21	28	
Здоровье:	160	200	**Способности**: Полёт; Безответность; Ненависть к Ангелам и Архангелам (+50% от базового урона против них); Снижает удачу всех вражеских существ.
Скорость:	11	17	
Прирост:	1		
Стоимость:	2700 1	4500 2	Хоть по параметрам нападения дьяволы и не очень сильны, их способности всё же позволяют использовать их эффективно в качестве атакующего ударного отряда. Скорость и телепортация позволяют их легко проникать за стены города или врываться в плотные ряды вражеских войск, нанося безответный урон. Эта же скорость позволяет часто применять тактику с ожиданием и двойным ходом против нейтралов на карте или вражеских героев без столь же быстрых существ

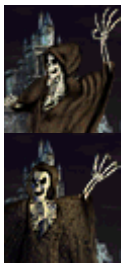
НЕКРОПОЛИС



Уровень:	1		**Скелет / Скелет-воин**
Урон:	1-3	1-3	Скелеты хороши в уроне и защите. Они имеют лучшие показатели атаки и защиты на уровне, а также наименьшие скорость и городской прирост.
Атака:	5	6	
Защита:	4	6	
Здоровье:	6	6	**Способности**: Нежить имеет нейтральный боевой дух и защищена от Проклятия, Благословения, магии разума, Волны смерти, Жертвы, Воскрешения, Болезни, Облака смерти, Старости, Поднятия демонов, Смертельного взгляда, Яда, Вампиризма и Страха.
Скорость:	4	5	
Прирост:	12		
Стоимость:	60	70	Скелеты очень хорошие бойцы для 1 уровня. Единственный недостаток - скорость. Прирост в городе также низок, однако это компенсируется навыком Некромантии, которым обладают все герои Некрополиса. Именно этот навык является одним из преимуществ города. Он поднимает павших воинов после каждого боя в виде скелетов, что позволяет собирать огромные полчища этих существ. А в совокупности с отличными характеристиками, такой отряд получается невероятно убийственен. Крайне полезен Галтран, ускоряющий и усиливающий такую мощь с каждым уровнем. Однако скелеты часто погибают, т.к. Некрополь не имеет стрелков на начальных уровнях и именно скелетам приходится воевать на первых парах

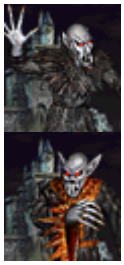


Уровень:	2		**Ходячий мертвец / Зомби**
Урон:	2-3	2-3	Мертвецы имеют небольшой урон, низкую атаку и самую медленную скорость - 3-4 единицы. Единственный плюс - это здоровье Зомби. Оно лучшее на уровне. В следствие таких параметров, стоимость найма мертвецов самая дешёвая.
Атака:	5	5	
Защита:	5	5	
Здоровье:	15	20	**Способности**: Нежить; Зомби имеют 20% шанс наложить Болезнь на цель при ударе. Действует только на живых и снижает атаку и защиту цели на 2 единицы на 3 хода.
Скорость:	3	4	
Прирост:	8		
Стоимость:	100	125	Даже с учётом способности, мертвецы являются одними из худших существ на 2 уровне. Они ничем не примечательны, медлительны. Большую толпу их не накопишь. А лишь высокое здоровье не поможет использовать их в нападении или защите. Единственное их применение (и то редко) - начальная стадия игры, взятие сокровищниц, финальная затяжная битва большой армией и прикрытие личей

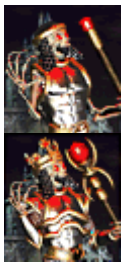


Уровень:	3		**Дух / Привидение**
Урон:	3-5	3-5	Духи довольно слабы по урону и атаке. Они имеют низкое здоровье и среднюю скорость. Улучшение почти бесполезно для параметров - повышается лишь скорость.
Атака:	7	7	
Защита:	7	7	
Здоровье:	18	18	**Способности**: Нежить; Полёт; Регенерация в начале хода до полного здоровья; Привидения в добавок сжигают по 2 маны вражеского героя перед своим ходом.
Скорость:	5	7	
Прирост:	7		
Стоимость:	200	230	Как и Зомби, Духи и Привидения почти бесполезны в нападении и слабы в защите. Однако способность регенерации может быть полезна в битве со слабыми нейтралами. Также полезна и способность сжигания маны в долгих битвах с вражескими героями. В таких боях полезно разделить Привидений, т.к. каждый отряд будет сжигать ману перед своим ходом. Эта же способность является проблемой в сражениях против нейтральных Привидений на карте. Улучшение до Привидений дёшево и полезно. Специалист по Стражам - Чарна

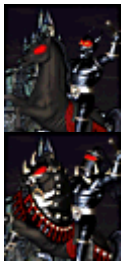
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



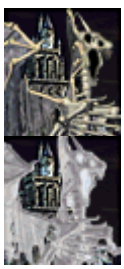
Уровень:	4		**Вампир / Вампир-лорд**
Урон:	5-8	5-8	Вампиры имеют самый низкий урон, слабые атаку и защиту. Однако стоит очень дорого - 360 золота, благодаря способностям. Улучшение Вампира добавляет 1 единицу к защите, повышает здоровье и скорость. Стоимость улучшенного Вампира становится рекордно дорогой.
Атака:	10	10	
Защита:	9	10	
Здоровье:	30	40	
Скорость:	6	9	
Прирост:	4		**Способности**: Нежить; Полёт; Безответность; Вампиры-лорды имеют Вампиризм, восстанавливающий 1 здоровье за каждую единицу нанесённого им урона живому существу (с воскрешением павших).
Стоимость:	360	500	Довольно низкие параметры нападения и рекордная дороговизна? Да. Всё дело в безответных атаках с Вампиризмом. Эта способность делает вампиров в большинстве битв неубиваемыми. В битвах с живыми нейтралами, вампиры способны в одиночку уничтожать огромные толпы без единой потери. Именно поэтому улучшение Вампиров часто запрещают на турнирах, а Некрополис считается одним из самых сильных городов (в купе с Некромантией и толпами Скелетов). Полезно всячески усиливать вампиров заклинаниями, а также использовать Контрудар, врываясь в гущу битвы



Уровень:	5		**Лич / Могущественный лич**
Урон:	11-13	11-15	Урон личей небольшой. Хорошие атака и скорость для стрелка. Но очень низкие защита и здоровье, что, впрочем, нормально для дальнобойных существ. Стоимость высокая.
Атака:	13	13	
Защита:	10	10	
Здоровье:	30	40	
Скорость:	6	7	**Способности**: Нежить; Стрельба; Облако смерти при стрельбе наносит урон цели и всем живым существам вокруг неё.
Прирост:	3		
Стоимость:	550	600	Единственный стрелок Некрополиса. Не очень живуч, но достаточно силён. Неплохо бы его защищать - подойдут Зомби, Духи и Скелеты. Основная мощь личей - конечно же Облако смерти, которое не задевает своих (т.е. нежить), но наносит полноценный урон всем живым вокруг цели. Очень эффективно в больших битвах при скоплении вражеских существ вокруг, например, Вампиров-лордов. К сожалению, на горгулий, големов, элементалей, вражескую нежить и боевые машины Облако не действует, поэтому сражаться с ними гораздо сложнее



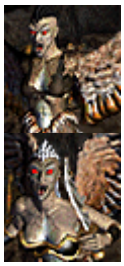
Уровень:	6		**Чёрный рыцарь / Рыцарь ужаса**
Урон:	15-30	15-30	Разброс урона большой, но максимальный урон высок. Чёрные рыцари и Рыцари ужаса лучшие воины 6 уровня в атаке, защите и по показателю здоровья. Стоимость чуть ниже наг.
Атака:	16	18	
Защита:	16	18	
Здоровье:	120	120	
Скорость:	7	9	**Способности**: Нежить; 25% шанс Проклятия цели при ударе (урон снизится до минимального); Рыцари ужаса имеют 20% шанс нанести Смертельный удар с двойным уроном.
Прирост:	2		
Стоимость:	1200	1500	Пожалуй, Рыцари ужаса - лучшие существа 6 уровня. Потягаться с ними могут лишь Наги-королевы. Параметры нападения и обороны рекордны, поэтому эти рыцари универсальны. Стоимость приемлема. А способности срабатывают достаточно часто (одна да сработает). Защищены от кучи вражеских проклятий, как и от своего Благословения, что является минусом с таким разбросом урона. Рыцари ужаса и Вампиры-лорды являются основной атакующей силой Некрополиса. Тамика - специалист по мёртвым всадникам, она усиливает их ещё лучше



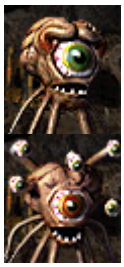
Уровень:	7		**Костяной дракон / Призрачный дракон**
Урон:	25-50	25-50	Костяные и Призрачные драконы слабы практически по всем параметрам. Имеют худшую защиту и здоровье на 7 уровне. Стоимость по золоту не самая дешёвая, но зато по ценным ресурсам 1 Призрачный дракон требует всего 1 ртуть.
Атака:	17	19	
Защита:	15	17	
Здоровье:	150	200	
Скорость:	9	14	**Способности**: Нежить; Полёт; Боевой дух всех вражеских существ -1; Призрачные драконы при ударе имеют 20% шанс наложить на цель Старость (максимальный уровень здоровья снизится на 50%).
Прирост:	1		
Стоимость:	1800	3000 1 	Мёртвые драконы практически не пригодны для эффективного использования ни в нападении, ни в защите. Возможно своей слабостью они компенсируют сильных Рыцарей ужаса, Вампиров-лордов и скелетов на предыдущих уровнях города. Улучшение Костяного дракона не приносит ощутимой прибавки к параметрам, но даёт невероятно крутую способность, хоть и с малым шансом. Можно использовать улучшенных драконов против высокоуровневых существ, в надежде на срабатывание Старости. Ещё спорным плюсом является возможность трансформации всех драконов, гидр, Морских змеев, Коатлей и их улучшений через Преобразователь скелетов в Костяных драконов, тем самым увеличивая численность этого отряда



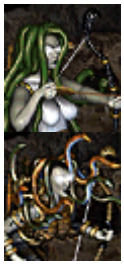
Уровень:	1		Троглодит / Троглодит-охотник
Урон:	1-3	1-3	Троглодиты имеют хорошие максимальный урон и атаку. Но в защите они средние. Скорость - худшая на уровне.
Атака:	4	5	
Защита:	3	4	**Способности**: Защищены от Ослепления и Окаменения.
Здоровье:	5	6	
Скорость:	4	5	Троглодиты - очень средние воины 1 уровня. Неплохи в нападении, но со слабой защитой и скоростью. Способность пригождается очень редко. Самое полезное - это наем Шакти, который приводит с собой кучу троглодитов и усиливает их, повышая атаку, защиту и скорость. В поздней игре троглодиты и вовсе теряют свою полезность, разве что их не скопится огромный отряд
Прирост:	14		
Стоимость:	50	65	



Уровень:	2		Гарпия / Гарпия-ведьма
Урон:	1-4	1-4	Гарпии имеют очень низкий минимальный урон - 1 единицу, а также слабую атаку. Здоровье также не высоко, а вот скорость улучшенных Гарпий-ведьм лучшая на 2 уровне. Цена найма довольно высокая.
Атака:	6	6	
Защита:	5	6	**Способности**: Полёт; Удар и возврат; Гарпии-ведьмы имеют безответность.
Здоровье:	14	14	
Скорость:	6	9	Не смотря на слабые навыки нападения, Гарпии и Гарпии-ведьмы очень ценны в армии Темницы, особенно последние. Полёт и возврат на исходную позицию после удара, позволяют эффективно использовать их при обороне города, атаки из-за преград или других существ. А безответность Гарпий-ведьм вместе с возвратом, делают их способности сродни стрельбе. Позволяя безответно атаковать противника на расстоянии в 9 гексов, оставаясь на месте
Прирост:	8		
Стоимость:	130	170	Однако способности гарпий могут сказаться и негативно, ведь ими нельзя атаковать, например, вражеского стрелка и перекрыть его, оставшись рядом с ним



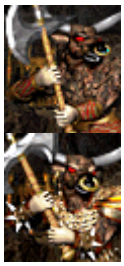
Уровень:	3		Бехолдер / Зловещий глаз
Урон:	3-5	3-5	Урон Бехолдеров и Зловещих глаз неплох для 3 уровня, а атака - лучшая. Остальные параметры в целом средние и хорошие для стрелка. Цена найма самая высокая - 280 золота за Зловещий глаз.
Атака:	9	10	
Защита:	7	8	**Способности**: Стрельба; Нет штрафа в ближнем бою.
Здоровье:	22	22	
Скорость:	5	7	Бехолдеры и Зловещие глаза - очень хорошие стрелки. Неплохой урон на расстоянии, но и в ближнем бою они смогут за себя постоять. У них нет 50%-ного штрафа стрелков в ближнем бою и, кроме того, хорошие характеристики в защите. Видимо поэтому они так дорого стоят. В общем плане армия Темницы атакующая и прикрывать бехолдеров приходится редко, поэтому они вступают в ближний бой не часто. Могут побороться за звание лучшего существа 3 уровня
Прирост:	7		
Стоимость:	250	280	



Уровень:	4		Медуза / Медуза-королева
Урон:	6-8	6-8	Медузы и Медузы-королевы слабы по урону и атаке, но умеют стрелять. Хорошая защита 10 единиц, но очень низкое здоровье - всего 30.
Атака:	9	10	
Защита:	9	10	**Способности**: Стрельба; Нет штрафа в ближнем бою; 20% шанс Окаменения в ближнем бою (цель будет пропускать ходы. Действует 3 раунда, снимается при получении любого урона. Урон атаки, снявшей Окаменение слабее на 50%).
Здоровье:	25	30	
Скорость:	5	6	
Прирост:	4		Не самый сильный воин 4 уровне и не самый лучший стрелок. Здоровье совсем слабое, но по другим свойствам медузы вполне способны постоять за себя в ближнем бою, как и Зловещие глаза. Они не имеют штрафа в ближнем бою и имеют хорошую защиту. Кроме того, они могут окаменеть цель своего удара с 20%-ным шансом. Основным недостатком медуз, как стрелков, является низкий боезапас - всего 4 (8) стрел. Поэтому им часто приходится воевать в ближнем бою в долгих сражениях, где они живут не долго
Стоимость:	300	330	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

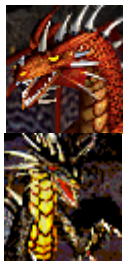
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



Уровень:	5		**Минотавр / Минотавр-король**
Урон:	12-20	12-20	Минотавры и Минотавры-короли очень сильны, обладают отличным уроном и лучшей атакой на уровне. Защита после улучшения уверенно дотягивает до "хорошо". Хороша и скорость для пеших воинов.
Атака:	14	15	
Защита:	12	15	
Здоровье:	50	50	**Способности**: Боевой дух не может быть ниже +1.
Скорость:	6	8	
Прирост:	3		Хоть минотавры и не имеют особых способностей, характеристики делают их одними из лучших существ на уровне 5. Невероятный урон, в совокупности с атакой, хоть и с большим разбросом, делает их удары не очень приятными для соперника. Скорость позволяет им быть очень эффективным ударным отрядом, особенно если их атаки проходят безответно. Для снятия ответов полезно использовать единички. Также полезно для минотавров Благословение и Ускорение. При всём при этом стоимость найма не высока. В обороне, конечно, минотавры чуть слабее
Стоимость:	500	575	



Уровень:	6		**Мантикора / Скорпикора**
Урон:	14-20	14-20	Мантикоры и Скорпикоры имеют очень низкие показатели урона, атаки и защиты, едва ли не ниже параметров минотавров на предыдущем уровне. У них хорошая скорость, но низкое здоровье.
Атака:	15	16	
Защита:	13	14	
Здоровье:	80	80	**Способности**: Полёт; Скорпикоры могут с 20%-ной вероятностью наложить на цель Паралич (цель будет пропускать ходы. Действует 3 раунда. Снимается при получении любого урона. Ответ на атаку, снявшую Паралич, происходит с 25%-ной силой).
Скорость:	7	11	
Прирост:	2		Мантикоры и Скорпикоры уравновешивают сильных существ Темницы на предыдущих и следующем уровне. Они слабы как в нападении, так и в атаке. Единственными полезными свойствами являются скорость с полётом, позволяющая легко маневрировать и осаждать города, а также иногда срабатывающая способность, парализующая цель
Стоимость:	850	1050	



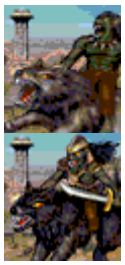
Уровень:	7		**Красный дракон / Чёрный дракон**
Урон:	40-50	40-50	Эти драконы имеют хороший урон и равнозначные параметры атаки и защиты. Скорость хорошая, а здоровье Чёрного дракона самое высокое - целых 300 единиц.
Атака:	19	25	
Защита:	19	25	
Здоровье:	180	300	**Способности**: Полёт; Дыхание дракона на 2 гекса; Защита от магии 1-3 уровня (Чёрные драконы защищены от магии полностью); Чёрные драконы имеют Ненависть к Титанам (+50% от базового урона против них).
Скорость:	11	15	
Прирост:	1		
Стоимость:	2500 1	4000 2	Безусловно хороший воин для 7 уровня. Параметры равномерно выше среднего, а здоровье вообще самое высокое, не считая нейтральных драконов. Всё это делает драконов отличными бойцами Темницы в нападении и в обороне. Драконы манёвренны и защищены от вражеских заклинаний (Чёрные защищены полностью). С дыханием дракона следует быть осторожным, т.к. оно легко наносит урон и по своим, а противник этим пользоваться однозначно будет. В общем пользы от этих драконов много

ЦИТАДЕЛЬ

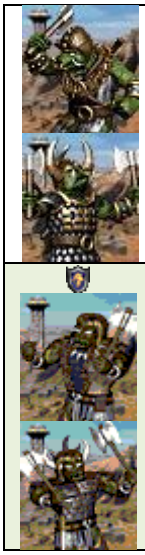


Уровень:	1		**Гоблин / Хобгоблин**
Урон:	1-2	1-2	Гоблины и Хобгоблины отличаются хорошей атакой, неплохой скоростью, дешёвым наймом и большим приростом. А вот защита низкая, как и урон.
Атака:	4	5	
Защита:	2	3	
Здоровье:	5	5	**Способности**: -
Скорость:	5	7	
Прирост:	15		Рядовые, ничем не примечательные бойцы Цитадели. Как и большинство существ этого города, гоблины отличаются высоким уровнем нападения, но слабой защитой. Тактика Цитадели направлена на быструю атаку, и гоблины вполне под неё подходят. Их численность компенсирует небольшой урон, что в совокупности может принести врагу серьёзный ущерб. А вот обороняться и выжидать гоблинами не стоит. Погибают они очень быстро и для защиты, даже орков, слабо годятся. Скорость Хобгоблинов вполне позволяет брать их в основную армию без снижения скорости перемещения героя. В крайнем случае их всегда можно обменять на ресурсы в Гильдии наёмников
Стоимость:	40	50	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



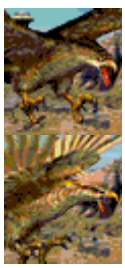
Уровень:	2		**Наездник на волке / Налётчик**
Урон:	2-4	3-4	Волчьи всадники очень неплохи. Улучшенный их вариант имеет хороший урон, лучшую атаку на уровне, хорошую стоимость, высокие скорость и прирост. Но количество здоровье низкое для ближнего боя.
Атака:	7	8	
Защита:	5	5	
Здоровье:	10	10	**Способности**: Налётчики имеют Двойной удар.
Скорость:	6	8	
Прирост:	9		Наездники на волках и Налётчики - очень сильные в нападении существа. Приличный урон и уровень атаки позволяют наносить ими большой урон. Скорость и многочисленность также позволяют им быть воинами атакующего плана. Основной и большой недостаток всадников - низкое здоровье, из-за которого они очень быстро умирают, даже от ответного удара. Налётчики имеют Двойной удар. В связи с вышеперечисленным, крайне полезно снять ответный удар до хода Налётчиков. Это можно сделать гоблинами. Безответный двойной удар Налётчика с таким уровнем атаки и уроном - страшная сила
Стоимость:	100	140	



Уровень:	3		**Орк / Орк-вождь**
Урон:	2-5	2-5	
Атака:	8	8	
Защита:	4	4	Орки - очень дешёвые и слабые существа 3 уровня. Имеют минимальный урон, самую слабую защиту, низкое здоровье и самую медленную скорость на уровне.
Здоровье:	15	20	
Скорость:	4	5	
Прирост:	7		**Способности**: Стрельба.
Стоимость:	150	165	Орки и Орки-вожди являются, пожалуй, худшими существами 3 уровня с очень низкими характеристиками. Высокая атака, свойственная существам Цитадели, тоже отсутствует (она меньше лишь у Привидений). Способность стрелять - плюс, но даже он их не особо спасает. Хотя на начальной стадии орки - единственные стрелки, при том, что Наездниками на волках лучше не рваться на передовую, а гоблины достаточно слабы. Полезен герой Жабаркас, специализирующийся на орках. Под его командованием они способны представлять угрозу для врагов



Уровень:	4		**Огр / Огр-маг**
Урон:	6-12	6-12	Огры очень сильны. Они имеют большой урон с большим разбросом, лучшую атаку и невероятные 60 единиц здоровья у улучшенного Огра-мага. Однако огры слабы в защите и медлительны.
Атака:	13	13	
Защита:	7	7	
Здоровье:	40	60	**Способности**: Огры-маги вместо своего хода могут колдовать Продвинутую Жажду крови, которая повышает атаку дружественного существа в ближнем бою на 6 единиц.
Скорость:	4	5	
Прирост:	4		
Стоимость:	300	400	Первые серьёзные бойцы Цитадели. Огры невероятно сильны и здоровы, не смотря на низкую защиту. Таким здоровьем (60 единиц) не может похвастаться даже Минотавр-король 5 уровня. Очень полезно усиливать низкую защиту заклинаниями, чтобы сделать огров ещё более стойкими и непобедимыми. Недостатком огров является их медлительность. Улучшенные огры могут колдовать Жажду крови, поэтому полезно отделять единички от основного отряда, т.к. каждая из них сможет колдовать, не тратя ход основного отряда. По итогу Огры-маги могут побороться за звание лучшего существа на уровне 4

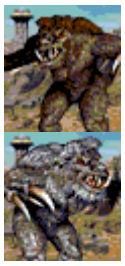


Уровень:	5		**Птица рух / Птица грома**
Урон:	11-15	11-15	Птицы имеют не самые высокие, но хорошие показатели урона и атаке. Защита чуть низковата, но скорость - лучшая на 5 уровне. Улучшение до Птиц грома не добавляет ничего, кроме скорости. Стоимость самая высокая.
Атака:	13	13	
Защита:	11	11	
Здоровье:	60	60	**Способности**: Полёт; Птицы грома с 20%-ным шансом при ударе могут нанести цели дополнительный урон от Удара молнии с силой 10 единиц за каждую птицу.
Скорость:	7	11	
Прирост:	3		
Стоимость:	600	700	Птицы рух и Птицы грома очень быстры среди существ 5 уровня. Они летают и являются единственными летающими существами Цитадели, от того и очень ценны. Потеряв отряд птиц, герой Цитадели в большинстве случаев не сможет успешно осадить город. Птицы имеют хороший удар, с шансом дополнительного урона от Удара молнии, но не слишком живучи. 60 здоровья на уровне Огров-магов. Зато этих птиц можно построить очень быстро и уже в начале первой недели бегать с ними по карте, уничтожая мелких нейтралов. В дальнейших боях, тактикой их использования является ожидание и последующие 2 хода (в этом и следующем раунда). А в перерыве можно пострелять в противников орками и циклопами

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

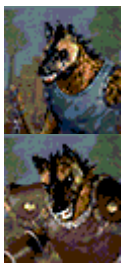


Уровень:	6		**Циклоп / Циклоп-король**
Урон:	16-20	16-20	Циклопы сильно проигрывают одноуровневым существам в уроне, защите и здоровье. Имеют плохую скорость, но хорошую атаку. Стоимость найма достаточно невысока.
Атака:	15	17	
Защита:	12	13	
Здоровье:	70	70	**Способности**: Стрельба; Атака стен - вместо своего хода, циклопы могут выстрелить по городским укреплениям на уровне Базовой (Продвинутой) Баллистики.
Скорость:	6	8	
Прирост:	2		
Стоимость:	750	1100	Циклопы - стрелки 6 уровня и лучшие стрелки в игре после Титанов. В следствие способности стрелять, их характеристики очень низки. Из плюсов - это традиционно хорошая атака. Хотя построить их здание очень тяжело, сами они стоят не дорого. В бою способны доставить врагу не мало хлопот, ведь достать до них трудно из-за стремительной атаки чудищ, наездников на волках и птиц грома. Способность атаковать стены очень полезна при осаде, когда единственные летающие Птицы грома могут легко погибнуть первыми. Можно поделить циклопов на несколько отрядов, тогда каждый из них сможет рушить стены и башни

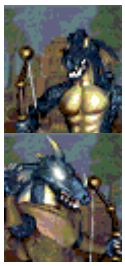


Уровень:	7		**Чудище / Древнее чудище**
Урон:	30-50	30-50	Чудища имеют равнозначные и не высокие параметры в атаке и защите. Урон неплохой, но разброс большой. Здоровье Древних чудищ (300 единиц) лучшее на 7 уровне. Стоимость найма очень привлекательна.
Атака:	17	19	
Защита:	17	19	
Здоровье:	160	300	**Способности**: При ударе чудища игнорируют 40% (80%) защиты цели.
Скорость:	6	9	
Прирост:	1		
Стоимость:	1500	3000 1	Параметры Чудищ и Древних чудищ не совсем характерны для существа Цитадели. Атака низкая, а вот здоровье улучшенного чудища очень высокое, что делает его невероятно живучим. Урон хороший, но скорость не позволяет быстро атаковать противника. Здание чудищ можно легко и быстро построить, поэтому не редкость встретить варвара или боевого мага с Чудищами уже на первой-второй неделе игры. Способность чудищ игнорировать часть защиты цели является одной из самых лучших и эффективных против высокоуровневых существ. Она позволяет Древним чудищам легко посоперничать даже с Архангелами или драконами, и легко одолеть их в дуэли

КРЕПОСТЬ



Уровень:	1		**Гнолл / Гнолл-мародёр**
Урон:	2-3	2-3	У гноллов отличные урон и защита для 1 уровня, но плохая атака и очень низкая скорость передвижения. Также низок прирост, что в принципе компенсируется Постом капитана. Здоровье не низкое.
Атака:	3	4	
Защита:	5	6	
Здоровье:	6	6	**Способности**: -
Скорость:	4	5	
Прирост:	12		
Стоимость:	50	70	Как и вся армия Крепости, гноллы имеют хорошую защиту. Однако помимо неё они хороши и в нападении, т.к. урон для 1 уровня существ у них хороший. Правда скорость не всегда позволяет ими нападать. В связи с этим, основным применением гноллов является оборона, защита Ящеров. На начальных стадиях могут сойти за единички или основной ударный отряд. В поздней игре гноллы практически не участвуют, т.к. являются очень медлительными



Уровень:	2		**Ящер / Ящер-воин**
Урон:	2-3	2-5	Неулучшенные ящеры не особо примечательны. А вот Ящеры-воины довольно дёшевы для своих параметров. Лучшие на уровне по максимальному урону, защите и приросту. Хороши по уровню здоровья, но слабы по скорости и атаке, впрочем, не сильно.
Атака:	5	6	
Защита:	6	8	
Здоровье:	14	15	**Способности**: Стрельба.
Скорость:	4	5	
Прирост:	9		
Стоимость:	110	140	Единственный стрелок Крепости и отличный воин для своего уровня. Из недостатков лишь большой разброс урона (полезно Благословение), низкая атака и малая скорость, которая не позволяет ему рано сделать выстрел. Именно поэтому ящеров полезно защищать. Благо почти все существа Крепости отменны в обороне, благодаря высокому уровню защиты и "ширины". Двухгексовые василиски, горгоны, виверны и гидры могут хорошо прикрыть стрелков. Вистан - специалист по Ящерам

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



Уровень:	3		**Змий / Ядовитый змий**
Урон:	2-5	2-5	Змии и Ядовитые змии абсолютные лидеры в скорости, приросте и защите. Но урон наоборот самый слабый. Не высока и атака.
Атака:	7	8	
Защита:	9	10	**Способности**: Полёт; Снимает все положительные заклинания с цели при атаке; Ядовитые змии при атаке накладывают на цель Слабость на 3 раунда (атака цели снижается на 6 единиц).
Здоровье:	20	20	
Скорость:	9	13	
Прирост:	8		В целом змии хорошие воины в тактическом плане. Они стойки, что позволяет им выдерживать средние удары (здоровья всё-таки не много), и быстрые, что позволяет использовать их в качестве единичек или для отвлечения медленных нейтралов, а также при осадах. Способности змиев крайне полезны. Снятие заклинаний нейтрализует только положительную магию, оставляя на цель все негативные эффекты, которые вы наложили до этого. А Слабость снижает параметр атаки, тем самым снижая ответный удар по Ядовитым змиям
Стоимость:	220	240	



Уровень:	4		**Василиск / Великий василиск**
Урон:	6-10	6-10	Василиски имеют не высокий урон, но неплохие атаку и равнозначную защиту. Здоровье достаточно высоко, а скорость и стоимость средние.
Атака:	11	12	
Защита:	11	12	**Способности**: 20% шанс Окаменения при ударе (цель будет пропускать ходы. Действует 3 раунда, снимается при получении любого урона. Урон атаки, снявшей Окаменение слабее на 50%).
Здоровье:	35	40	
Скорость:	5	7	
Прирост:	4		Единственное существо Крепости универсального плана. В целом василиски подходят и для нападения, и для обороны, т.к. имеют хорошие показатели атаки/защиты. В нападении урон будет не велик, но приправлен шансом окаменеть цели, выведя её из битвы на 3 хода. Окаменение василисков - более частое явление, чем у медуз, т.к. последние вступают в ближний бой редко. В обороне василиски имеют хорошую защиту и приличное здоровье, так что они могут выдержать хороший удар, а ответом нанесут немало урона, опять же, с шансом Окаменения
Стоимость:	325	400	

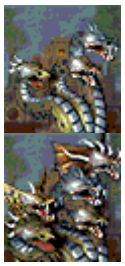


Уровень:	5		**Горгона / Могучая горгона**
Урон:	12-16	12-16	Горгоны имеют хороший урон, лучшие на уровне показатели защиты и здоровья. Из недостатков - низкая атака, свойственная Крепости, низкая скорость и дороговизна.
Атака:	10	11	
Защита:	14	16	**Способности**: Каждая Могучая горгона при ударе с 10%-ным шансом может мгновенно убить в целевом отряде 1 существо при помощи Смертельного взгляда. Действует только на живых.
Здоровье:	70	70	
Скорость:	5	6	
Прирост:	3		Горгоны являются одними из лучших существ на своём уровне. Мало того, что они хороши по параметрам, очень живучи и сильны, так ещё и улучшенный вариант имеет Смертельный взгляд - пожалуй, лучшую способность в игре. Могучих горгон полезно использовать против высокоуровневых существ. Грубо говоря, 10 Могучих горгон с хорошим шансом убьют Смертельным взглядом 1 Лазурного дракона. Эта же способность делает нейтральных Могучих горгон опасным противником. Так что нападать на них с высокоуровневыми существами надо крайне осторожно
Стоимость:	525	600	



Уровень:	6		**Виверна / Виверна-монарх**
Урон:	14-18	18-22	Для 6 уровня существ виверны очень слабы - низкий урон, самая низкая атака, низкая защита, самое низкое здоровье. Из плюсов лишь хорошая (но не лучшая) скорость и относительная дешевизна. Неулучшенная виверна сильно отстаёт по урону.
Атака:	14	14	
Защита:	14	14	
Здоровье:	70	70	**Способности**: Виверны-монархи при ударе с 30%-ным шансом могут наложить Яд на цель (действует 3 раунда, включая текущий. Максимальное здоровье цели снижается на 10% каждый раунд). Действует только на живых. Здоровье цели не может упасть ниже 50% от Яда.
Скорость:	7	11	
Прирост:	2		
Стоимость:	800	1100	В целом виверны довольно плохи, как в нападении, так и в обороне. Плюсом является хорошая скорость и хорошая прибавка к урону при улучшении. Скорость позволяет использовать их аналогично Ядовитым змиям. Кроме того, очень полезен Яд (при срабатывании), особенно против высокоуровневых существ. Однако у виверн есть ещё 2 преимущества. Во-первых, их строение в Крепости можно построить очень быстро, а во-вторых их бесплатно дают при захвате Ульев ядовитых змиев на карте, которых бывает достаточно много. Это позволяет иногда скопить серьёзный отряд виверн и использовать его в качестве ударного

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



Уровень:	7		**Гидра / Гидра хаоса**
Урон:	25-45	25-45	Если судить по параметрам, то у гидр нет особых преимуществ среди существ 7 уровня. Низкий урон, самая низкая атака, самая медленная скорость. Хотя здоровье неплохое.
Атака:	16	18	
Защита:	18	20	
Здоровье:	175	250	**Способности**: Безответность; Окружающий удар - атака по всем вражеским существам вокруг.
Скорость:	5	7	
Прирост:	1		Гидры и Гидры хаоса очень сильные воины, не смотря на их слабые характеристики. Низкий урон и атака компенсируются безответным окружающим ударом. Так что крайне полезно запускать гидр в гущу битвы, в бои с нейтралами. Большим минусом является очень низкая скорость, ограничивающая применение их способности. Пригодится в Книге заклинаний Ускорение, Молитва или Телепорт для заброса гидр за стены города при осаде. Там они смогут раздать кучу урона обороняющимся. Разброс урона можно компенсировать Благословением, а Контрудар сделает гидр практически непобедимыми
Стоимость:	2200	3500 1	

СОПРЯЖЕНИЕ



Уровень:	1		**Пикси / Фея**
Урон:	1-2	1-3	Феи имеют средний урон и самые низкие (даже смешные) показатели атаки, защиты и здоровья (всего 3). Однако их скорость на высоте - 7-9 единиц. Стоят они дешевле всех, а прирост в неделю составляет рекордные 20 единиц, без учёта Сада жизни, который добавляет ещё 10.
Атака:	2	2	
Защита:	2	2	
Здоровье:	3	3	**Способности**: Полёт; Феи имеют Безответность.
Скорость:	7	9	
Прирост:	20		Феи считаются одними из самых полезных и лучших существ 1 уровня, не смотря на их низкие показатели в атаке, защите и здоровье. А всё благодаря их огромному приросту, скорости и безответности. Небольшой кучкой Фей можно легко и без потерь побеждать почти любые толпы медленных нейтралов, используя тактику ожидания и последующего двойного хода. Также их легко использовать в качестве единичек. Однако здоровье в 3 единицы не долго позволяет использовать их в качестве основного ударного отряда. Лучше, как можно скорее отстроить стрелков и Огненных птиц
Стоимость:	25	30	



Уровень:	2		**Воздушный элементаль / Элементаль шторма**
Урон:	2-8	2-8	Эти элементали имеют гигантские боевые характеристики - большой урон, высокую атаку, защиту, высокий запас здоровья и хорошую скорость. Из минусов лишь не высокий прирост и самая дорогая стоимость найма.
Атака:	9	9	
Защита:	9	9	
Здоровье:	25	25	**Способности**: Элементали имеют нейтральную мораль, защищены от магии разума, Жертвы, Воскрешения, Поднять мертвецов, Упокоить нежить, Болезни, Облака смерти, Старости, Поднятия демонов, Смертельного взгляда, Яда, Вампиризма и Страха; Защита от Метеоритного дождя; Уязвимость к магии молнии и Армагеддону; Ненависть к Земляным и Элементалям магмы (+100% от базового урона против них); Элементали шторма могут стрелять и колдовать Защиту от воздуха на Продвинутом уровне.
Скорость:	7	8	
Прирост:	6		Все элементали стихий практически не сбалансированы под Сопряжение и имеют примерно равные характеристики. Первый из них – Воздушный элементаль на 2 уровне. Для этого уровня он невероятно силён. Имеет большой урон и все боевые параметры. В связи с этим является самым дорогим и обладает низким приростом. Важно, как можно быстрее улучшить этих элементалей и получить стрельбу, т.к. среди неулучшенных существ Сопряжения нет стрелков. Следует опасаться вражеской Молнии. Полезно уменьшать разброс урона Благословением
Стоимость:	250	275	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



Уровень:	3		**Водный элементаль / Элементаль льда**
Урон:	3-7	3-7	Водные и Элементали льда имеют большой урон (в среднем, как и у Воздушных элементалей, но разброс меньше), хороши в защите и по уровню здоровья. Скорость и прирост не высоки, а стоимость найма самая дорогая.
Атака:	8	8	
Защита:	10	10	
Здоровье:	30	30	
Скорость:	5	6	**Способности**: Элементаль; Защита от Ледяной молнии и Кольца холода; Уязвимость к ударной магии огня; Ненависть к Огненным и Элементалям энергии (+100% от базового урона против них); Элементали льда могут стрелять и колдовать Защиту от воды на Продвинутом уровне.
Прирост:	6		
Стоимость:	300	375	Отрыв Водных и Элементалей льда от других одноуровневых существ уже меньше, чем в случае с Воздушными и Элементалями шторма. Но и эти элементаль всё ещё сильны. Хороший урон и отличные оборонительные параметры - защита и атака. Способность стрелять делает Элементалей льда вторыми стрелками Сопряжения, хотя их выстрел часто слабее, чем у Элементалей шторма. Для повышения урона также полезно Благословение и использование героев-специалистов (их целых 2)



Уровень:	4		**Огненный элементаль / Элементаль энергии**
Урон:	4-6	4-6	Максимальный урон Огненных и Элементалей энергии ниже, чем у Воздушных и Водных элементалей, хотя средний такой же. Для своего уровня эти элементали имеют худший урон, плохие защиту и здоровье. Но они сильны в атаке и имеют хороший прирост.
Атака:	10	12	
Защита:	8	8	
Здоровье:	35	35	
Скорость:	6	8	**Способности**: Элементаль; Защита от магии огня и Волшебной стрелы; Уязвимость к ударной магии воды; Ненависть к Водным и Элементалям льда (+100% от базового урона против них); Элементали энергии могут колдовать Защиту от огня на Продвинутом уровне.
Прирост:	5		
Стоимость:	350	400	Эти элементали уже приемлемы для своего уровня, хотя в целом они слабы. Очень малый урон с хорошей атакой не всегда показывает большое значение. Здоровья и защиты также не много, что не сильно способствует их применению в нападении. Хорошим плюсом является защита от магии огня и Волшебной стрелы, что помогает против не особо раскаченных вражеских героев-магов



Уровень:	5		**Земляной элементаль / Элементаль магмы**
Урон:	4-8	6-10	Все характеристики Земляных и Элементалей магмы имеют низкие показатели. Очень слабый урон, низкие атака, защита, здоровье и скорость (хотя не худшие). Прирост на 1 больше, чем у других существ 5 уровня.
Атака:	10	11	
Защита:	10	11	
Здоровье:	40	40	
Скорость:	4	6	**Способности**: Элементаль; Защита от магии молнии и Армагеддона; Уязвимость к Метеоритному дождю; Ненависть к Воздушным и Элементалям шторма (+100% от базового урона против них); Элементали магмы могут колдовать Защиту от земли на Продвинутом уровне.
Прирост:	4		
Стоимость:	400	500	Земляные элементали очень слабы для своего уровня и медлительны. Следует как можно скорее улучшать их до Элементалей магмы, т.к. почти все характеристики немного подрастут. Но всё равно Элементали магмы не дотягивают до хороших воинов. Единственное, что они защищены от Армагеддона и, в связке с Огненными элементалями, Элементалями магии и Фениксами, их можно использовать для применения Армагеддона. В остальных случаях эти элементали редко появляются в основной армии Сопряжения

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



Уровень:	6		**Психический элементаль / Элементаль магии**
Урон:	10-20	15-25	Психические элементали очень слабы по показателям, однако их улучшение доводит урон до среднего положения. Защита и здоровье не высоки, но зато неплохая скорость и самая низкая стоимость найма.
Атака:	15	15	
Защита:	13	13	
Здоровье:	75	80	
Скорость:	7	9	**Способности**: Элементаль; Безответность; Окружающий удар; Психические элементали имеют Слабый удар по нежити, големам, Гигантам, Титанам, элеменалям, Чёрным драконам, механическим существам и Фангармам (-50% от базового урона по ним); Элементали магии имеют Слабый удар по Чёрным драконам и Магическим элементалям (-50% от базового урона по ним); Элементали магии полностью защищены от магии.
Прирост:	2		
Стоимость:	950	1200	В целом эти элементали имеют невысокие боевые характеристики, однако безответный окружающий удар даёт им неоспоримый плюс. Они очень полезны в крупных тесных сражениях и, в отличие от гидр, занимают 1 гекс, что позволяет им лучше применять способность. Психических элементалей не эффективно брать в битвы против Башни, Некрополиса или Сопряжения. Лучше как можно быстрее их улучшить, чтобы избавиться от Слабого удара по целой куче существ. Защита от магии у Элементалей магии очень полезна против героев-магов и существ с магическими способностями
	750	800	



Уровень:	7		**Огненная птица / Феникс**
Урон:	30-40	30-40	Огненные птицы и Фениксы имеют низкий урон и низкую защиту, а также худшее здоровье на 7 уровне. Однако они обладают самой высокой скоростью в игре и невероятно дёшевы
Атака:	18	21	
Защита:	18	18	
Здоровье:	150	200	
Скорость:	15	21	Двойной прирост (по сравнению с другими существами 7 уровня)
Прирост:	1		**Способности**: Полёт; -50% защита от Магии огня;
	2		Защита от магии огня и Магической стрелы
Стоимость:	2000	3000 1	Фениксы имеют Дыхание дракона на 2 гекса и способность Восстания из пепла - после гибели отряда, воскрешается не менее 20% Фениксов.
	1500	2000 1	Не смотря на слабые боевые характеристики Огненных птиц и Фениксов, эти существа считаются одними из самых дисбалансных, так как имеют большой прирост и максимальную скорость, которая практически гарантированно даёт им первый ход. Они очень дешевы при покупке, а способность возрождаться делает их ещё более стойкими и многочисленными. Очень полезна тактика ожидания и двойного хода. Либо можно использовать массовое ускорение и ринуться в бой Фениксами, Феями и Элементалями энергии

ПРИЧАЛ



Уровень:	1		**Нимфа / Океанида**
Урон:	1-2	1-3	Нимфы и Океаниды неплохи в нападении и имеют хорошую атаку. Однако они слабы в защите и имеют низкое здоровье - 4 единицы. Скорость, прирост и стоимость уступают лишь Феям из Сопряжения.
Атака:	5	6	
Защита:	2	2	
Здоровье:	4	4	**Способности**: Полёт; Защита от Ледяной молнии и Кольца холода.
Скорость:	6	8	
Прирост:	16		Нимфы - очень полезные и интересные существа. Сравнить их можно с Пикси и Феями. Они сильнее в нападении, но чуть-чуть проигрывают в численности и скорости, что не мешает им пользоваться схожей популярностью. Их также можно использовать в качестве единичек и для разводки медлительных нейтралов (зомби, големов, дендроидов). Однако даже слабый ответный удар по Нимфам способен нанести большой урон их численности (здоровье - всего 4 единицы). Способность полезна изредка, но хоть как-то защищает их от вражеской ударной магии воды
Стоимость:	35	45	

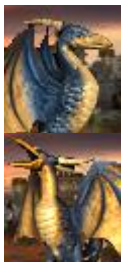


Уровень:	2		**Матрос / Головорез**
Урон:	2-4	3-4	Матросы и Головорезы обладают довольно средними параметрами. Неплохи в нападении, как и практически вся армия Причала. Также имеют хороший прирост в 9 единиц.
Атака:	7	8	
Защита:	4	6	
Здоровье:	15	15	**Способности**: -
Скорость:	5	6	
Прирост:	9		Матросы - рядовые бойца Причала. Особо ничем не примечательны и не имеют способностей. Большой отряд этих существ способен нанести приличный урон, особенно если с цели уже снят ответный удар при помощи единички Нимфы. Параметры позволяют использовать такой отряд и в обороне. Матросы и Головорезы могут неплохо защитить Пиратов или Жриц моря
Стоимость:	110	140	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



Уровень:	3			Пират / Корсар / Морской волк
Урон:	3-7	3-7	3-7	Пираты и Корсары очень хороши в стрельбе, имеют неплохой урон и хорошую атаку. Однако они крайне слабы по количеству здоровья. Морские волки – второе улучшение Пиратов (нововведение **HotA**). Они обладают схожими со своими предшественниками параметрами и находятся в лидерах по уровню атаки и защиты. Однако и стоимость найма самая высокая.
Атака:	8	10	12	
Защита:	6	8	11	
Здоровье:	15	15	15	
Скорость:	6	7	8	
Прирост:	7			
Стоимость:	225	275	375	**Способности**: Стрельба; Нет штрафа в ближнем бою; Корсары и Морские волки имеют Безответность; Морские волки обладают способностью Меткий выстрел. Пираты и их улучшения являются одними из лучших существ 3 уровня, а среди стрелков с ними могут поспорить лишь Благородные эльфы. Однако здоровье очень низкое и потому Пираты очень ценны в армии Причала. Их необходимо оберегать всеми возможными способами, ведь в большинстве случаев именно они станут первой целью вражеских стрелков и ударных заклинаний. Также Пираты и Корсары сильно ограничены в количестве выстрелов - всего 4, но зато легко могут пойти в атаку без штрафа за ближний бой, а Корсары ещё и с безответностью. Морские волки имеют уже 12 выстрелов, поэтому необходимо как можно скорее улучшать Корсаров в них. Морские волки имеют Меткий выстрел, схожую со Смертельным взглядом Могучих горгон (только при стрельбе и ослаблена), что многократно увеличивает их полезность в армии. Способность эффективна против высокоуровневых существ и действует на всех, в отличие от Смертельного взгляда



Уровень:	4		Дух океана / Ассида
Урон:	6-9	6-10	Духи океана очень слабы по всем параметрам, кроме скорости. А вот улучшение позволяет выйти им на средний уровень (чуть повышается урон, атака и скорость). Стоимость не высока.
Атака:	10	11	
Защита:	8	8	
Здоровье:	30	30	
Скорость:	9	11	
Прирост:	4		
Стоимость:	275	325	**Способности**: Полёт; Ассиды имеют Кровожадность. В целом Духи океана и Ассиды довольно слабые существа для 4 уровня. Однако они имеют хорошую скорость и могут летать. При осадах героям Причала стоит полагаться практически только на них. Лишь они и Нимфы могут преодолеть крепостные стены. Ассиды бьют неплохо, но быстро умирают от ответных ударов из-за крайне низкого здоровья. Поэтому очень полезно обеспечить им безответный удар. Низкие параметры Ассид могут быть компенсированы их Кровожадностью, которая позволяет им делать двойной удар, если после первого погибло хотя бы 1 существо в целевом отряде, а это происходит практически всегда в серьёзных битвах с большими войсками. Кровожадный удар с безответностью - страшная сила

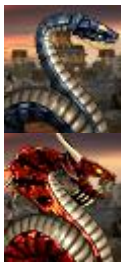


Уровень:	5		Жрица моря / Заклинательница
Урон:	10-14	10-16	Жрицы моря и Заклинательницы почти не обладают выдающимися характеристиками. Они имеют хорошую скорость, но урон, защита и здоровье - очень низки.
Атака:	12	12	
Защита:	7	9	
Здоровье:	35	35	
Скорость:	6	7	
Прирост:	3		
Стоимость:	515	565	**Способности**: Стрельба; Колдуют после выстрела. Жрицы являются неплохими и полезными стрелками, что вполне компенсирует их низкие боевые характеристики. Сравнить их можно с Личами и Монахами. Первым Жрицы проигрывают почти во всём или равны с ними. У вторых Жрицы выигрывают в уроне, здоровье и скорости. Однако эти стрелки имеют отличную способность при стрельбе - они накладывают на цель выстрела негативные заклинания: сперва Слабость, а затем Разрушающие лучи. При чём Жрицы моря накладывают заклинания на Базовом уровне, а Заклинательницы - на Продвинутом. Разрушающие лучи суммируют свои эффекты и поэтому довольно выгодно стрелять жрицами по сильным существам несколько раз

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



Уровень:	6		**Никс / Никс-воин**
Урон:	18-22	18-22	Никсы очень сильны в защите, однако имеют невысокие параметры урона, атаки и низкую скорость. Здоровье чуть-чуть не дотягивает до 100, а стоимость найма - средняя.
Атака:	13	14	
Защита:	16	17	
Здоровье:	80	90	**Способности**: При получении урона никсы игнорируют 30% (60%) атаки цели.
Скорость:	6	7	
Прирост:	2		Никсы являются единственными существами Причала не атакующего плана. Они не слишком сильны в нападении, но в обороне им нет равных. Помимо того, что они обладают огромной защитой (до 20 единиц), они ещё и снижают получаемый урон за счёт игнорирования части атаки нападающего. Благодаря этому никсы являются довольно живучими и могут долго оставаться на поле боя в тяжёлой битве. Однако никсы имеют очень низкую скорость и поэтому необходимо их ускорять при помощи артефактов, заклинаний
Стоимость:	1000	1300	



Уровень:	7		**Морской змей / Аспид**
Урон:	30-55	30-55	Морские змеи и Аспиды - очень сильные существа 7 уровня. Имеют хороший урон и высокую атаку. А также отличное здоровье. Защита не высока, но и не слаба.
Атака:	22	29	
Защита:	16	20	
Здоровье:	180	300	**Способности**: При ударе с 30%-ным шансом могут наложить Яд на цель (действует 3 раунда, включая текущий. Максимальное здоровье цели снижается на 10% каждый раунд). Действует только на живых. Здоровье цели не может упасть ниже 50% от Яда; Аспиды имеют способность Месть, которая увеличивает их урон тем больше, чем меньше у них осталось здоровья, относительно начального.
Скорость:	9	12	
Прирост:	1		По силе и полезности в бою Аспиды могут легко претендовать на звание лучшего существа 7 уровня, не считая нейтральных драконов. Они очень хороши в нападении. Полезно сбивать большой разброс урона Благословением. Защита средняя, а вот здоровье очень высоко - 300 единиц. Эти змеи могут отравлять цель Ядом, подобно Вивернам-монархам, а Аспиды ещё и повышают свой итоговый урон за счёт Мести. Единственный и серьёзный недостаток Аспидов - они не умеют летать и при осаде они не очень полезны
Стоимость:	2200	4000 2	

ФАБРИКА



Уровень:	1		**Полурослик / Полурослик-гренадёр**
Урон:	1-3	2-3	Всё, что можно было сказать о Полурослицах, когда они были нейтральными существами, можно сказать и о фабричных полурослицах. Неулучшенный вариант переехал сюда из нейтралов в полном соответствии, а улучшенный – растёт в уроне и атаке. Полурослики имеют отличный стрелковый урон и хорошую атаку, но слабы в защите и по количеству здоровья. Стоимость найма дешёвая.
Атака:	4	5	
Защита:	2	2	
Здоровье:	4	4	
Скорость:	5	6	
Прирост:	15		**Способности**: Стрельба; Положительная удача; Гренадёры игнорируют 20% защиты при стрельбе.
Стоимость:	40	60	Параметры Полурослика вполне типичны для стрелковых отрядов - хорошее нападение, но слабость в обороне. Можно сравнить их с Гремлинами-мастерами. У Полурослицов лучше урон, но хуже защита и на 1 меньше прирост. Однако способность стрельбы – веский повод иметь их в армии. Хорошая удача – повод разделить их на несколько отрядов, особенно под командованием Генриетты

Полурослики являются нейтральными существами и не имеют улучшения. Склонность к хорошей удаче очень малополезна в игре, т.к. отрицательной удачи не бывает



Уровень:	2		**Механик / Инженер**
Урон:	3-4	3-5	В целом Механики довольно средние бойцы по параметрам для своего уровня, очень похожие на Гарпий. После улучшения повышается верхняя граница урона, что делает их Благословение очень полезным.
Атака:	6	7	
Защита:	5	5	
Здоровье:	14	16	**Способности**: Струя пламени, аналогичная Дыханию драконов на 2 гекса; Могут чинить механических существ.
Скорость:	6	7	
Прирост:	8		Механики довольно хилы, чтобы сражаться в одиночку, но их настоящая ценность – ремонт механических существ (Автоматоны, Дредноуты и их улучшения). Лучше их использовать не как средство нанесения урона, а для добивания противников и использования их способности дыхания на 2 гекса. В начале игры можно воевать в основном автоматонами, постоянно ремонтируя их механиками, избегая потерь. Возможно, есть смысл делить механиков на несколько отрядов, чтобы ремонтировать автоматонов несколько раз за бой
Стоимость:	140	170	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig




Уровень:	3	
Урон:	3-5	3-5
Атака:	5	6
Защита:	10	11
Здоровье:	25	25
Скорость:	4	6
Прирост:	6	
Стоимость:	200	230

Броненосец / Броненосец-вожак

Броненосцы – обычные воины ближнего боя с отличным показателем защиты. Однако остальные низкие параметры и отсутствие способностей делают их худшими существами на уровне 3, даже немного ниже нейтральных Мумий.

Способности: -

Броненосцы медлительны и не имеют никаких способностей, но служат живым щитом и поддержкой для стрелков Фабрики. Из-за отсутствия полезных способностей и относительно плохих характеристик для существа 3 уровня (броненосцы хуже грифонов с аналогичными характеристиками) и фабричных существ по отдельности, их можно исключить из армии после отстройки обоих существ 7 уровня к середине игры. Либо можно оставлять их как охрану города, шахты или гарнизона.

Это интересно! Под действием Ускорения броненосцы имеют особую анимацию движения – они сворачиваются в клубок и перекатываются по полю боя




Уровень:	4	
Урон:	7	9
Атака:	12	12
Защита:	10	10
Здоровье:	30	30
Скорость:	8	9
Прирост:	5	
Стоимость:	350	450

Автоматон / Автоматон-часовой

Автоматоны имеют стабильный урон без разброса и повышенный прирост, относительно стандартного. Отличная скорость, наравне с Пегасами и способности делают их лучшими воинами среди городских существ. Улучшение до часовых даёт им 30%-ную прибавку к урону и прочие надбавки, оставляя Крестоносцев по рейтингу далеко позади.

Способности: Механическое существо; Активация взрыва при гибели; Часовые имеют безответную атаку.

Очень хорошие существа со стабильным уроном, а улучшенные – ещё и с безответностью. Главная фишка автоматонов – взрыв после гибели. Его можно активировать по желанию. Заклинание Клон идеально подходит для использования этой способности, поскольку Клон гарантированно будет уничтожен при первой атаке, и нанесет огромный урон. Улучшение Автоматонов вовсе не обязательно, т.к. неулучшенные могут атаковать, провоцируя ответ и последующий взрыв. Эоваций обеспечивает особую синергию с автоматонами. Без Клона автоматоны также имеют кучу тактик применения их способности. Кроме того, они являются механическими существами и могут быть отремонтированы Механиками и Инженерами. Следует помнить, что механики не могут починить автоматона, взорвавшегося после смерти, поскольку детонация уничтожает их труп. Если отряд автоматонов большой, то лучше не активировать детонацию, чтобы механики могли починить их




Уровень:	5	
Урон:	12-16	12-16
Атака:	13	15
Защита:	12	12
Здоровье:	50	60
Скорость:	8	10
Прирост:	3	
Стоимость:	575	650

Песчаный червь / Олгой-хорхой

По параметрам этих червей можно сравнить с Джиннами, но только они во всём немного лучше их, и едва не дотягивают до уровня Минотавров. А вот улучшенная версия, благодаря подросшим параметрам и новым способностям, может потягаться даже с Могучей горгоной.

Способности: Перемещается под землёй; Защищён от Ослепления и Окаменения; Олгой-хорхои могут пожирать трупы.

Перемещение под землёй – особый вид движения, аналогичный телепортации дьяволов или нимф. За исключением некоторых полей боя – кораблей, дирижаблей и Волшебных облаков. На этих типах земли черви перемещаются «пешком» с той же скоростью. Главная особенность улучшенных червей – пожирание трупов, благодаря которой они могут получать Двойной удар, как Крестоносцы, съев всего один труп любого существа. Но и это не всё, поедая трупы, они могут получить и Тройной, и Четверной, и т.д. удары, которые будут нанесены при следующей атаке подряд. Область тактического применения этой способности невероятно широка – от отделения единичек до затягивания битвы и пожирания максимального количества трупов. Однако следует помнить, что пожирание уничтожает труп существа, который больше не сможет быть починен или воскрешён. Впрочем, это касается и трупов вражеских существ

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig




Уровень:	6		**Стрелок / Охотник за головами**
Урон:	14-24	14-24	Стрелков на 6 уровне можно сравнить лишь с Циклопами – урон, атака и скорость у них выше, однако здоровье в 45 единиц – самое низкое среди городских существ, вдвое ниже, чем у Единорогов, и почти втрое – чем у Чёрных рыцарей. Улучшение практически не даёт особой прибавки, и Охотники за головами остаются внизу таблицы рейтинга по параметрам.
Атака:	17	18	
Защита:	12	14	
Здоровье:	45	45	
Скорость:	7	8	
Прирост:	2		**Способности**: Стрельба; Упреждающий выстрел.
Стоимость:	800	1100	Особо низкое здоровье стрелков требует особой тактики их использования и прикрытия другими, более «жирными» существами. Зато стрелки умеют стрелять и отвечать выстрелом на выстрел, причём ответный выстрел – превентивный, т.е. урон атакующему наносится до его выстрела. В общем, если в ближнем бою стрелки прикрыты, то в дальнем – они и сами могут за себя постоять. Исключение – упреждающий выстрел не действует против Магогов и личей. Важно, что ИИ в курсе про упреждающий выстрел и его стрелковые отряды порой предпочитают пойти врукопашную или атаковать другую цель




Уровень:	7		**Коатль / Багровый коатль**
Урон:	25-45	25-45	Коатли – существа, которых можно быстро и дёшево отстроить в городе, но и параметры у них соответствующие. Среди других 7 уровней они схожи с Костяными драконами, лучше последних лишь не на много.
Атака:	17	21	
Защита:	17	21	
Здоровье:	160	200	
Скорость:	11	15	
Прирост:	1		**Способности**: Полёт; Могут активировать Неуязвимость на 1 раунд, Багровые коатли – без траты хода.
Стоимость:	2000	3500 1	Коатли и Багровые Коатли статистически слабы для существ 7 уровня, однако они очень быстро строятся, и их сила заключается в способности к медитации. Это может позволить, например, использовать Армагеддон или Цепную молнию, не получив никакого урона, хотя понадобится другой отряд для произнесения заклинания. С Багровыми коатлями такой отряд не требуется. Улучшенные коатли могут нырять в гущу врагов и перекрывать стрелков, активируя неуязвимость. Коатли намного дешевле Дредноутов, что делает их идеальными для первостепенной отстройки или для быстрых карт и шаблонов. Они также являются самыми быстрыми существами, доступными Фабрике, как без улучшений, так и после




Уровень:	7		**Дредноут / Джаггернаут**
Урон:	40-50	40-50	Дредноуты и Джаггернауты – тяжёлая артиллерия Фабрики. Они лучше Коатлей и Багровых коатлей во всём, кроме скорости. Не учитывая скорость и способности, они близки к Титанам или Чёрным драконам.
Атака:	18	23	
Защита:	20	23	
Здоровье:	200	300	
Скорость:	6	7	
Прирост:	1		**Способности**: Механическое существо; Тепловой луч.
Стоимость:	2200 1	3500 2	Уникальная особенность Фабрики – два существа 7 уровня. И Дредноуты – высшая ступень развития механической ветки существ города. Они подвержены ремонту Механиков и Инженеров и наносят огромный урон противникам, если только доберутся до них. Они намного сильнее и дороже Коатлей, к тому же строятся они дольше и дороже. Отстроить оба строения 7 уровня в городе надо ещё постараться, к тому же они требуют одних и тех же кристаллов для строительства, поэтому для быстрой игры предпочтение обычно отдают Коатлям

КРОНВЕРК




Уровень:	1		**Кобольд / Кобольд-старшина**
Урон:	1-2	1-2	Кобольды очень хороши в обороне – имеют наибольший уровень защиты и высокое здоровье, уступая лишь Алебардщикам и Кентаврам. Но существенный минус не позволяет применять их достаточно эффективно – их скорость минимальна.
Атака:	3	5	
Защита:	4	6	
Здоровье:	8	8	
Скорость:	3	5	
Прирост:	15		**Способности**: Приносит золото.
Стоимость:	40	60	Кобольды из-за своей скорости довольно сильно замедляют героя на первых порах, но, если игроку удастся правильно разгонять главного героя, этот недостаток может быть компенсирован. Во-первых, кобольдов много, у них хороший прирост и с героями их приходит достаточно. Во-вторых, они хорошо себя проявляют при взятии объектов благодаря «мясистости», помогают оборонять стрелков. В-третьих, иметь кобольдом можно не только на главном герое, но и на второстепенных или вообще держать в городе, гарнизоне или шахте, где они всё равно будут приносить пользу – добывая золото.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig




Уровень:	2		**Горный баран / Архар**
Урон:	3-4	3-4	Горные бараны превосходные и скоростные животные. Они обладают хорошим ударом, наравне с Механиками, и лучшей на уровне скоростью. К тому же прирост в 9 единиц позволяет накапливать их больше, чем других существ 2 уровня. Улучшение до Архаров сохраняет свои лидирующие позиции на уровне, ещё больше усиливаясь в быстрой и хорошей атаке.
Атака:	7	8	
Защита:	6	6	
Здоровье:	18	18	
Скорость:	7	8	
Прирост:	9		**Способности**: Архары защищены от холода и имеют Ауру волшебства.
Стоимость:	135	170	В противовес кобольдам, Горные бараны крайне хороши по скорости. Их единички хорошо разгоняют вторичных героев, а в бою отманивают противников на себя, позволяя стрелкам выполнять свою работу. К сожалению неулучшенная версия не имеет каких-то способностей, но после – Архары получают не только защиту от Ледяной молнии и Кольца холода, но и очень полезную ауру, которая действует на противников вокруг, позволяя наносить им больше урона заклинаниями. И в этом случае Архары полезны единичками, способными покрыть аурой большую площадь поля боя, не смотря на то, что несколько аур не суммируются на отряде и действует только одна.




Уровень:	3		**Снежный эльф / Стальной эльф**
Урон:	4-6	4-6	Эльфы Кронверка буквально лучшие существа 3 уровня по рейтингу. В сравнении с их лесными родственниками у них больший урон, выше защита и здоровье, остальные параметры на уровне. Даже двойной выстрел Благородных эльфов не поможет им победить Стальных в перестрелке один на один.
Атака:	9	9	
Защита:	8	10	
Здоровье:	21	24	
Скорость:	6	7	
Прирост:	7		**Способности**: Стрельба; Нет штрафа в ближнем бою; Стальные эльфы не могут быть перекрыты противником на соседнем гексе.
Стоимость:	230	260	Первые стрелки города и крайне хорошие. Хорошо стреляют и хорошо сражаются в ближнем бою, хотя улучшенной версии этим приходится заниматься реже, так как даже наличие противника на соседнем гексе не помешает им метнуть копьё. Конечно, недостатком их стрельбы является ограниченный запас выстрелов. Поэтому лучше не затягивать бои, делая ставку на расстрел противников.

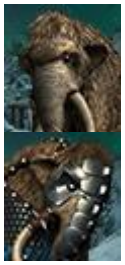



Уровень:	4		**Йети / Йети-рунотворец**
Урон:	7-9	7-9	В целом Йети средние бойцы ближнего боя, возможно, чуть ниже. Имеют хорошие урон и запас здоровья, на уровне Василисков, да и стоимость найма такая же.
Атака:	10	11	
Защита:	8	9	
Здоровье:	40	45	
Скорость:	6	7	**Способности**: Избавляется от проклятий на себе за 1 раунд; Рунотворцы владеют рунами.
Прирост:	4		
Стоимость:	325	400	Благодаря хорошей мясистости, Йети могут использоваться как «танки», но желательно после улучшения, когда они получат дополнительную прибавку к атаке, защите и здоровью. Да, параметры не самые высокие, но и уменьшить их противнику будет проблематично, ведь с наступлением нового раунда, все проклятия с Йети спадают автоматически. Самое главное преимущество этих существ после улучшения – их рунная магия, которая, аналогично навыку, позволяет им накапливать эффекты рун, постепенно повышая атаку, защиту и скорость в бою. И вот на 9 уровне рун Йети становятся сильнее и быстрее всех прочих существ 4 уровня по параметрам.

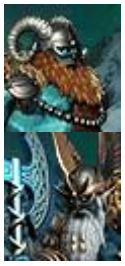



Уровень:	5		**Шаман / Великий шаман**
Урон:	11-13	11-13	Вторые стрелки города и вновь неплохие. Параметры довольно средние. Защита и здоровье оставляют желать лучшего, но для стрелков это нормально. По урону они лучше Фанатиков, но чуть хуже личей и Заклинательниц.
Атака:	11	12	
Защита:	8	11	
Здоровье:	35	35	
Скорость:	5	6	**Способности**: Стрельба; Могут накладывать Воздушный щит на Продвинутом уровне; Великие шаманы могут заморозить цель при стрельбе.
Прирост:	3		
Стоимость:	450	600	Шаманы – стрелки и отличные воины поддержки. Против медлительных пехотинцев они неплохо смогут пострелять, плюс шанс на замораживание, фактически заставляющий пропустить ход, оттянет момент, когда те дойдут до нашей половины поля боя. Против стрелков тоже смогут постоять за себя, особенно если отделить единички, которые защитят основной отряд Воздушным щитом. А вот против быстрых атакующих нейтралов лучше не пытаться идти в одиночку, всё-таки здоровье шаманов крайне низкое. Эффект Замораживания также даёт увеличение урона от атак по цели.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



Уровень:	6		**Мамонт / Боевой мамонт**
Урон:	14-20	14-20	Тяжёлая и медлительная пехота, способная выдержать кучу урона. Атакующие параметры минимальные на уровне, даже ниже, чем у Скорпикор. Но, и это «но» большое – оборона противоположно лучшая, здоровье выше, чем у наг и Рыцарей ужаса, и защита как у последних при стоимости в 1,5 раза ниже. Мало того, их прирост повышается на 1 в городе специальным строением.
Атака:	12	14	
Защита:	16	18	
Здоровье:	120	135	
Скорость:	5	6	
Прирост:	2		**Способности**: Боевые мамонты получают пятикратный бонус защиты при использовании команды Защищаться, в сравнении со стандартным.
Стоимость:	850	1000	Кажется, что с таким атакующим потенциалом, использование мамонтов в бою малоэффективно. Однако защита и здоровье всё компенсируют. 135 здоровья это в 3 раза выше, чем у Охотников за головами этого же уровня и в 2 раза выше, с учётом защиты, чем у Виверн-монархов или Циклопов-королей. Поэтому потенциально, мамонты способны прожить в бою дольше и нанести больше урона. Проблема в скорости, которая вполне решаема Телепортом от Ётунов или из Гильдии магов Кронверка.



Уровень:	7		**Ётун / Ётун-воевода**
Урон:	40-50	40-50	Ещё один танковый тяжёлый боец подряд, сочетающий в себе ещё и функции войск поддержки. Очень похож на Джаггернаутов – чуть меньше параметров атаки и защиты, аналогичное здоровье в 300 единиц, и больше скорости.
Атака:	18	18	
Защита:	20	20	
Здоровье:	165	300	
Скорость:	8	10	**Способности**: Телепортирует союзников; -1 / -2 скорости летающих существ противника.
Прирост:	1		
Стоимость:	2000	3500 1 	Огромные Ётуны имеют широкий спектр тактических возможностей. Они могут выступать в роли ударного отряда. Под действием рун они могут перегнать по параметрам и скорости Аспидов, а то и сравняться с Чёрными драконами! Замедление противников хорошо помогает бороться с быстрыми летунами, типа Ядовитых змиев, пегасов, виверн и драконов. Ётуны могут выступать в роли бойца поддержки, особенно в малом количестве. Замедление летунов противника не перестаёт действовать даже при гибели. А способность телепортации может быстро перебросить медлительную армию Кронверка к вражеским стрелками или за стены города при осаде. При чём телепортировать могут даже единички Ётунов. Также, единичка Ётуна может телепортировать и основной отряд Ётунов, которые способны доставить врагу массу неудобств, внезапно оказавшись среди них.

НЕЙТРАЛЫ



Уровень:	1	**Крестьянин**
Урон:	1	Все параметры Крестьянина максимально низки - 1 единица. Кроме скорости - 3 (это минимум). Зато Крестьяне имеют максимальный прирост на 1 уровне и самую дешёвую стоимость - всего 10 золота.
Атака:	1	
Защита:	1	
Здоровье:	1	**Способности**: -
Скорость:	3	
Прирост:	25	Самый слабый, даже можно сказать шутливый воин 1 уровня. Имеет самые минимальные характеристики и не пригоден абсолютно ни в какой битве. Даже с таким приростом, когда их можно накопить 1000, они легко убиваются практически любым слабеньким отрядом из любого города. Их даже на Жертвенный алтарь бесполезно отправлять, т.к. за них не дают опыта. Единственное, Крестьяне могут пригодится герою Некрополиса, ведь их можно трансформировать в Преобразователе скелетов
Стоимость:	10	



Уровень:	2	**Наездник на кабане**
Урон:	2-3	Наездники на кабанах стоят дороже всех на 2 уровне, не считая Воздушных элементалей. И не ясно почему, ведь у них низкие урон, атака и защита. Особых преимуществ в других параметрах нет.
Атака:	6	
Защита:	5	
Здоровье:	15	**Способности**: -
Скорость:	6	
Прирост:	8	Довольно непонятное существо-всадник. Скорость в принципе неплохая, наравне с Гарпиями или Каменными горгульями, но боевые характеристики не высокие. Можно сравнить их с Наездниками на волках, где они выигрывают лишь по уровню здоровья, но проигрывают по урону, атаке, приросту и стоимости. Способностей у Наездников на кабанах нет, поэтому они являются воинами чуть ниже средней силы. А пользы в армии героя не приносят и вовсе
Стоимость:	150	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



Уровень:	2	**Вор**
Урон:	2-4	Для своего уровня Воры имеют лучшую атаку и самую выгодную стоимость найма. Однако они очень слабы в обороне - самые низкие защита и здоровье.
Атака:	8	
Защита:	3	**Способности**: Видение - На карте приключений позволяет герою видеть информацию о составе и численности армии вражеского героя, а также узнавать количество и агрессивность нейтральных существ.
Здоровье:	10	
Скорость:	6	
Прирост:	8	Очень полезное существо в армии любого героя. Воры достаточно сильны и способны нанести хороший первый удар, главное предоставить им этот шанс. Жаль, что они крайне слабы в защите и очень быстро умирают. Однако основная ценность в армии героя заключается в их способности информировать игрока о составе и численности вражеских армий (радиус действия ограничен), и о намерениях нейтралов сбежать, откупиться или вступить в бой. Даже 1 Вор в армии даёт эту возможность. Однако на поздних стадиях игры для Воров в армии просто недостаточно места, а скопить большое их количество, способное заменить какой-нибудь родной отряд, очень сложно
Стоимость:	100	



Уровень:	2	**Лепрекон**
Урон:	3-5	Для своего уровня Лепреконы имеют отличный урон с минимумов в 3 единицы (по среднему больше только у Элементалей воздуха - 2...8). При этом остальные параметры тоже хороши (выше среднего), а цена минимальна - всего 100 золота.
Атака:	8	
Защита:	5	**Способности**: Вероятность срабатывания удачи всех дружественных существ при наличии хотя бы 1 Лепрекона в армии повышается в 2 раза; Вместо своего хода могут колдовать Продвинутую Удачу, которая повышает удачу дружественного существа на 2 единицы.
Здоровье:	15	
Скорость:	5	
Прирост:	9	Лепреконы - отличные бойцы в целом, особенно в большом количестве и, если повысить им скорость каким-либо образом. Хотя и в малом количестве Лепреконы очень полезны для повышения удачи дружественных существ и возможности колдовать Удачу. Для последней цели можно разделить Лепреконов на несколько отрядов, если есть свободные слоты
Стоимость:	100	



Уровень:	3	**Кочевник**
Урон:	2-6	Кочевники имеют хорошие показатели в атаке и защита, а также в уроне, хоть и с большим разбросом. Уровень здоровья лучший на 3 уровне, наравне с Каменными големами и Водными элементалями.
Атака:	9	
Защита:	8	**Способности**: Позволяет герою игнорировать штраф при движении по песку.
Здоровье:	30	
Скорость:	7	
Прирост:	7	Кочевники довольно хорошие войны, но, как и прочих нейтралов, их очень сложно накопить большое количество, способное заменить один из родных отрядов. Кочевники неплохо атакуют и хорошо защищаются. Могут пригодится в армии на начальной стадии игры. Не жалко будет и использовать их в качестве мяса, чтобы сохранить основные отряды. Полезна и их способность игнорировать штраф на песке (50%, как на снеге). Именно для этого их можно взять в армию в более поздней игре. Иногда, благодаря их "ширине", можно использовать Кочевников для прикрытия слабых стрелков - эльфов, орков или арбалетчиков, например
Стоимость:	200	



Уровень:	3	**Мумия**
Урон:	3-5	Мумии довольно слабы в нападении - низкий урон и низкая атака. Однако здоровье очень хорошее. А вот стоимость найма самая дорогая на 3 уровне, наравне с Водными элементалями.
Атака:	7	
Защита:	7	
Здоровье:	30	**Способности**: Нежить имеет нейтральный боевой дух и защищена от Проклятия, Благословения, магии разума, Волны смерти, Жертвы, Воскрешения, Болезни, Облака смерти, Старости, Поднятия демонов, Смертельного взгляда, Яда, Вампиризма и Страха; 25% шанс Проклятия цели при ударе (урон снизится до минимального).
Скорость:	5	
Прирост:	7	
Стоимость:	300	Мумии совершенно непотребны в любой армии, кроме Некрополиса, т.к. снижают боевой дух героя, как и любая нежить. К тому же в боевых характеристиках Мумии достаточно слабы. Однако полезна их способность проклинать. Полезно её срабатывание против существ с большим разбросом урона

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



Уровень:	4	**Снайпер**
Урон:	8-10	Для своего уровня Снайперы хороши в уроне и в атаке. В защите не слабы (для стрелков это редкость), но вот по здоровью сильно проигрывают. У них всего 15 жизней против 25 у Магов и Медуз или 40 у Огров. Скорость очень хорошая, а стоимость сильно высокая.
Атака:	12	
Защита:	10	
Здоровье:	15	
Скорость:	9	**Способности**: Стрельба; Нет штрафов при стрельбе через стены и за расстояние.
Прирост:	4	
Стоимость:	400	Первый более-менее стоящий нейтрал. Здоровье смешно низкое, поэтому погибают они практически от любого слабенького удара. Однако в нападении, т.е. в стрельбе, Снайперы непревзойдённы. Они всегда стреляют с прямой стрелы и имеют хороший урон с атакой. Поэтому, если ваша армия способна уберечь Снайперов от ранней гибели в бою, то можно смело брать. Хороший стрелковый отряд редко бывает лишним. Стоит отметить и героя кампаний Джелу, который может превращать Арбалетчиков, Искусных арбалетчиков, Лесных и Благородных эльфов в Снайперов (хоть он доступен лишь на пользовательских картах). Под его командованием может скопиться приличный отряд этих стрелков



Уровень:	4	**Сатир**
Урон:	6-10	Сатиры имеют не высокий урон, но хорошие показатели в атаке и защите. Здоровье также достаточно высоко. Скорость - отличная (7 единиц), уступает на 4-ом уровне лишь летающим Пегасам и Духам океана, а также Снайперам.
Атака:	10	
Защита:	11	
Здоровье:	35	**Способности**: Вместо своего хода могут колдовать Продвинутую Радость, которая повышает боевой дух дружественного существа на 2 единицы.
Скорость:	7	
Прирост:	4	В целом, Сатиры хорошие бойцы, особенно если нанять их в большом количестве. Они способны нанести приличный урон и могут постоять за себя в обороне. В малом же количестве Сатиры также полезны, благодаря способности колдовать Радость. Полезно отделять единички Сатиров, чтобы каждый из них мог повышать боевой дух основной армии. По боевым параметрам Сатиров можно сравнить с Василисками. Они схожи по урону, защите и здоровью
Стоимость:	300	



Уровень:	4	**Стальной голем**
Урон:	6-8	Стальные големы имеют урон ниже среднего, но с небольшим разбросом. Однако все остальные параметры довольно хороши для 4 уровня существ.
Атака:	10	
Защита:	11	**Способности**: Снижают получаемый урон от заклинаний на 80%. Големы защищены от магии разума, не подвержены боевому духу, воскрешениям и негативным способностям, действующими на живых.
Здоровье:	45	
Скорость:	6	
Прирост:	4	Стальные големы являются идейным продолжением цепочки Каменный голем - Железный голем. Они нигде не нанимаются, но могут быть присоединены к герою. Параметры Стальных големов существенно выше, чем у Железный, но самое главное – выше скорость, чем не могут похвастаться ни Золотые, ни Алмазные големы. Также способность снижать получаемый урон от заклинаний сохранилась и усилилась до 80%. В целом Стальных големов заиметь в свою армию гораздо сложнее даже, чем Золотых или Алмазных. Они не многочисленны, медлительны и не особо полезны по способностям
Стоимость:	400	



Уровень:	5	**Золотой голем**
Урон:	8-10	Золотые големы имеют довольно низкий урон с небольшим разбросом, однако все остальные параметры довольно средние.
Атака:	11	
Защита:	12	**Способности**: Снижают получаемый урон от заклинаний на 85%. Големы защищены от магии разума, не подвержены боевому духу, воскрешениям и негативным способностям, действующими на живых.
Здоровье:	50	
Скорость:	5	
Прирост:	3	Золотые големы являются идейным продолжением цепочки Каменный голем - Железный голем – Стальной голем. Они нанимаются на Фабрике големов, вместе с Каменными, Железными и Алмазными. Параметры Золотых големов гораздо выше. Но скорость равна 5 единицам, в отличие от Стальных големов. Способность снижать получаемый урон от заклинаний сохранилась и усилилась до 85%. Всё равно Золотых големов редко можно встретить в армии героя, т.к. сложно собрать из них какой-то ударный отряд
Стоимость:	500	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



Уровень:	5	**Тролль**
Урон:	10-15	Тролли имеют не высокий урон, но отличную атаку. Их защита самая низкая на 5 уровне, наравне с Монахами. Здоровье также не высоко, а вот скорость хороша - 7 единиц.
Атака:	14	
Защита:	7	
Здоровье:	40	**Способности**: Регенерация в начале хода до полного здоровья.
Скорость:	7	Тролли - типичные нейтралы. У них есть преимущества, но они достаточно слабы для основной армии героя и малочисленны. Здоровье и защита достаточно низки, поэтому если уж они есть в армии, то следует атаковать ими как можно скорее. Хорошая атака несколько повысит наносимый ими урон по каким-нибудь средним отрядам. Способность регенерации достаточно полезно (уж точно полезнее, чем у Духов и Привидений), т.к. потенциально может восстановить гораздо большее количество здоровья. Также Регенерация делает нейтральных Троллей достаточно неприятным противником, ведь их достаточно сложно победить низкоуровневыми отрядами
Прирост:	3	
Стоимость:	500	



Уровень:	5	**Фангарм**
Урон:	8-12	Фангармы имеют очень слабый урон. Слабее лишь у Земляных элементалей и Золотых големов. Однако атака и защита равнозначно хороши. Скорость для летающего существа низкая, а также очень высока стоимость найма.
Атака:	12	
Защита:	12	
Здоровье:	50	**Способности**: Полёт; Защита от магии разума; Отвечает на все атаки за раунд; При ударе может наложить на цель Гипноз, если он на него подействует. Сила Гипноза рассчитывается по формуле: N*25+20, где N - количество Фангармов в атакующем отряде.
Скорость:	6	
Прирост:	3	По боевым характеристикам Фангармы неплохи. Низкий урон компенсируется хорошей атакой. Немного не достаёт скорости, да и цена найма высока. Однако основным достоинством Фангармов является их способность загипнотизировать цель при атаке. Её конечно не хватит на сильные или многочисленные отряды, но пару Гидр или Могучих горгон загипнотизировать - тоже неплохо. Также Фангармов можно накопить огромное количество благодаря Рогу бездны
Стоимость:	600	



Уровень:	6	**Алмазный голем**
Урон:	10-14	Абсолютно все характеристики Алмазного голема находятся на минимуме для 6 уровня. Среди коллег по уровню эти големы неприлично хилы. Хотя прирост составляет 2 в неделю. Стоимость найма соответственно низка.
Атака:	13	
Защита:	12	
Здоровье:	60	**Способности**: Снижают получаемый урон от заклинаний на 95%. Големы защищены от магии разума, не подвержены боевому духу, воскрешениям и негативным способностям, действующими на живых.
Скорость:	5	
Прирост:	2	Алмазные големы являются идейным продолжением цепочки Каменный голем - Железный голем – Стальной голем - Золотой голем. Они нанимаются на Фабрике големов. Однако параметры Алмазных големов слишком слабы для 6 уровня (не ясно как он на него попал). Если отбросить тот факт, что они являются 6 уровнем и прирастают очень медленно, то в целом Алмазные големы крепки. Они сильнее Золотых по урону и атаке, имеют чуть больше здоровья. А вот ударная магия на них практически бесполезна. Можно смело брать их в компанию к Чёрным драконам, Фениксам, Земляным элементалям и пр., чтобы использовать тактику с Армагеддоном
Стоимость:	750	



Уровень:	6	**Чародей**
Урон:	14	Чародеи ну невероятно хилы по количеству здоровья. 30 единиц против, например, 120 у Рыцарей ужаса. Имеют низкий, но постоянный (без разброса) урон, лучшую атаку и худшую защиту для своего уровня. Стоимость найма рекордно дешёвая. Скорость очень велика.
Атака:	17	
Защита:	12	
Здоровье:	30	**Способности**: Стрельба; Нет штрафов при стрельбе через стены и в ближнем бою; Каждые 3 раунда перед ходом все Чародеи колдуют на Экспертном уровне случайное заклинания (Слабость, Медлительность, Ускорение, Каменная кожа, Благословение, Воздушный щит, Жажда крови, Лечение).
Скорость:	9	
Прирост:	2	Второй и последний стоящий нейтрал, без учёта драконов. В бою не слишком полезен, хотя и имеет постоянный урон, хорошие атаку и скорость. Умеет стрелять и имеет самый большой боезапас в игре - 32 выстрела. Основной плюс Чародеев - Случайная магия, которую он колдует перед своим ходом. Любое заклинание действует на все дружественные или вражеские отряды. Именно из-за этой способности Чародеи являются крайне полезны в армии даже основного героя. Нет смысла разделять Чародеев, в отличие от остальных существ-колдунов, т.к. все их отряды колдуют одно заклинание вместе
Стоимость:	750	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



Уровень:	7	**Сказочный дракон**
Урон:	20-30	Для 7 уровня Сказочные драконы имеют очень низкий урон, но вот остальные параметры на высоте. Стоимость найма соответствующая - целых 10000 и 8 самоцветов за штуку.
Атака:	20	
Защита:	20	
Здоровье:	500	**Способности**: Полёт; 5 раз за бой, вместо хода Сказочные драконы могут колдовать случайные ударные заклинания на Продвинутом уровне (Волшебная стрела, Метеоритный дождь, Ледяная молния, Кольцо холода, Огненный шар, Инферно, Молния, Цепная молния); 20% шанс Волшебного зеркала (являясь целью заклинания).
Скорость:	15	
Прирост:	1	
Стоимость:	10000 8	Первый и самый слабый из мегадраконов-нейтралов. Хотя на деле является чаще полезнее прочих. Обладает огромным здоровьем в 500 единиц, но и стоит невероятно дорого. Основной пункт полезности - способность колдовать ударные заклинания. Даже 1 Сказочный дракон в армии колдует на уровне героя с силой магии 5. Особенно полезны такие заклинания как Цепная молния, Метеоритный дождь или Огненный шар, способные поразить нескольких. Накопить большой отряд таких драконов очень дорого и мало реально



Уровень:	7	**Ржавый дракон**
Урон:	50	Ржавые драконы имеют большой урон без разброса, наравне с Ангелами и Архангелами. Остальные их параметры ещё выше, чем у Сказочных драконов, как и стоимость найма.
Атака:	30	
Защита:	30	
Здоровье:	750	**Способности**: Полёт; Дыхание дракона на 2 гекса; Кислотное дыхание при ударе - защита основной цели -3 и с шансом 20% наносит 25 урона за каждого дракона.
Скорость:	17	
Прирост:	1	
Стоимость:	15000 14	Второй по порядку и третий по силе мегадракон-нейтрал. Атака, защита и урон рекордны и находятся на уровне Архангела. Здоровья 750 единиц - на 50% больше, чем у Сказочного дракона. Скорость выше лишь у Архангелов, Фениксов и Лазурных драконов. Очень дороги в найме, но зато даже 1 такой дракон в армии представляет серьёзную угрозу для противника. Полёт, хорошая скорость и дыхание на 2 гекса делают его тактику типичной для драконов. Способность не слишком полезна, но всё же даёт ощутимый эффект при повторном наложении, т.е. эффекты Кислотного дыхания (как и Разрушающего луча) суммируются



Уровень:	7	**Кристальный дракон**
Урон:	60-75	Все параметры Кристального дракона являются вторыми по величине, после Лазурного. Кроме скорости. Тут она равна всего 16 единицам. Здоровья чуть больше, чем у Ржавого дракона, стоимость по золоту выше, а по ресурсам наоборот ниже.
Атака:	40	
Защита:	40	
Здоровье:	800	**Способности**: Доход кристаллов +3 в неделю; 20% шанс блокировать действие вражеского заклинания, являясь его целью.
Скорость:	16	
Прирост:	1	
Стоимость:	20000 10	По параметрам Кристальные драконы гораздо лучше Ржавых, но на деле они менее полезны и реже встречаются в армии. Во-первых, они стоят на 50% дороже по золоту. Во-вторых, их скорость на 1 ниже, а здоровье всего на 50 выше. В-третьих, они не умеют летать и не обладают Дыханием дракона. В связи с последним пунктом тактика их применения гораздо ограниченнее, а преимущество в нападении снижается. Доход кристаллов практически бесполезен (1 дракон окупится лишь через месяц). Но есть сопротивление магии, как у Гномов, что делает их неприятными нейтралами на карте



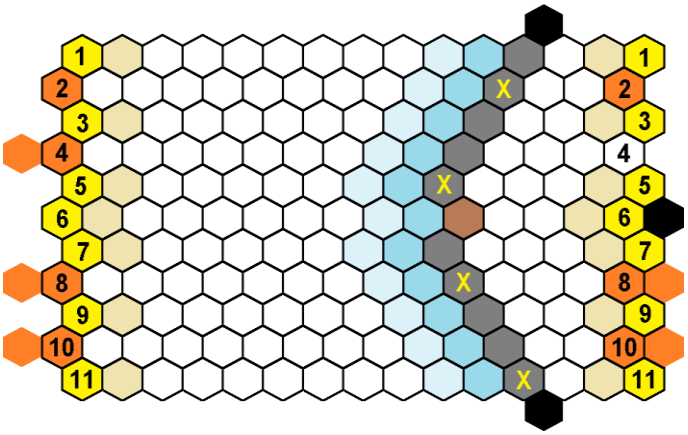
Уровень:	7	**Лазурный дракон**
Урон:	70-80	Бесспорно, Лазурный дракон - самое лучшее существо игры по всем параметрам, кроме скорости (тут его превосходят лишь Фениксы). Соответственно и по стоимости эти драконы являются самыми дорогими.
Атака:	50	
Защита:	50	
Здоровье:	1000	**Способности**: Полёт; Дыхание дракона на 2 гекса; Защита от магии 1-3 уровней; Страх - с 10%-ным шансом цель пропускает свой очередной ход; Защита от Страха.
Скорость:	19	
Прирост:	1	
Стоимость:	30000 20	Самый сильный мегадракон-нейтрал и самое сильное существо в игре. Тактики его применения не нуждается в комментариях. Способности аналогичны Зелёному или Красному дракону. Плюс имеется Страх, который действует на всех живых противников. Сами Лазурные драконы от Страха защищены

Благодарности за помощь в написании раздела: **Mortarial**, forum.df2.ru.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

7.3 Фортификация и штурм городов

Одним из важных стратегических моментов игры является осада вражеских городов, т.к. в ней присутствуют множество уникальных механик, она проходит на особом поле боя осады и требует от игрока знания многих нюансов.



Чёрные гексы – Стрелковые башни
Голубые гексы – Фортификационный ров
Для Крепости ширина рва составляет 2 гекса (голубые и светло-голубые)
Коричневый гекс – Врата
Серые гексы – Стены
X – разрушаемые Стены.

СТРЕЛКОВЫЕ БАШНИ

Город может иметь центральную Стрелковую башню (при постройке Цитадели) или центральную и две боковые (в случае постройки Замка). Величина базового урона башен зависит от количества так называемых «структур» (зданий), имеющихся в данный момент в городе. Однако, не все, что можно построить в городе, подпадает под определение «структуры»:

- Все улучшения Жилищ существ, Префектуры и Гильдии магов не считаются «структурами», так как основное здание уже построено
- Дополнительные строения, увеличивающие прирост (типа Бастиона грифонов) также не является «структурами». Эти улучшения даже не отражаются на виде города (их невозможно выделить мышкой и получить название в строке информации)
- Цитадель или Замок не являются «структурами», так как тоже являются улучшениями Форта и сами по себе дают городу башни
- В некоторых городах имеются и другие улучшения основных строений, которые «структурами» не являются:

Город	Общие строения, являющиеся структурами	Уникальные строения города	
		Структуры	Не структуры
	**15:** Форт, Префектура, Таверна, Кузница, Рынок, Хранилище ресурсов, Гильдия магов, храм Грааля, Жилища существ 1...7 уровней	**3:** Верфь, Маяк, Конюшни	Братство меча, Бастион грифонов
		**2:** Таинственный пруд, Сокровищница	Гильдия горняков, Фонтан удачи, Побеги дендроидов
		**4:** Торговцы артефактами, Стена знаний, Библиотека, Смотровая башня	Крылья ваятеля
		**3:** Культ огня, Серные тучи, Врата замка	Инкубатор, Клетки
		**4:** Усилитель некромантии, Вуаль тьмы, Преобразователь скелетов, Верфь	Разрытые могилы
		**4:** Академия боевых искусств, Вихрь маны, Портал вызова, Торговцы артефактами	Грибные кольца
		**4:** Чертоги Вальгаллы, Чёрный ход, Гильдия наёмников, Двор баллист	Столовая
		**4:** Клетка воителей, Обелиск крови, Верфь, Знаки страха	Пост капитана
		**4:** Университет магии, Торговцы артефактами, Верфь, Погребальная урна	Сад жизни
		3: Университет магии, Торговец артефактами, Верфь	
		**4:** Пороховой склад, Верфь, Гильдия воров, Грот	Кабак, Насест
		**4:** Торговцы артефактами, второе Жилище 7 уровня, Банк, Генератор маны	Хлев
		**3:** Верфь, Ярмарка, Рунный сейд	Закрома, Рунный алтарь

Базовый урон центральной Стрелковой башни рассчитывается по формуле:

Урон = D * [4 + N]

Базовый урон боковой Стрелковой башни рассчитывается по формуле:

Урон = D * [(4 + N) / 2]

где **D** – постоянный урон башни, равный 2...4 единицы; **N** – количество построенных «структур» в городе. Значение в скобках […] округляется вверх.

Разные типы городов имеют разное количество «структур» и, следовательно, разный максимально возможный урон для Стрелковых башен:

Город	Количество структур	Урон Центральной башни	Урон Боковой башни
Замок	18	44...88	22…44
Оплот	17	42...84	22…44
Башня	19	46...92	24…48
Инферно	18	44...88	22…44
Некрополис	19	46...92	24…48
Темница	19	46...92	24…48
Цитадель	19	46...92	24…48
Крепость	19	46…92	24…48
Сопряжение	19	46...92	24…48
	18	44...88	22…44
Причал	19	46…92	24…48
Фабрика	19	46…92	24…48
Кронверк	18	44…88	22…44

Количество «структур» указано с учётом храма Грааля.

Стрелковые башни имеют собственный параметр атаки, равный 10, и при расчёте итогового урона суммируется с атакой героя. Итоговый урон считается от базового, с учётом итоговой атаки Стрелковой башни (но всё ещё игнорируя защиту цели) и с учётом навыка Стрельбы у героя. Урон Стрелковых башен корректно снижается навыком Доспехи, Воздушным щитом и Окаменением на цели.

Итоговый урон Стрелковой башни равен базовому, т.к. в расчёте не учитываются атака и защита цели, навыки Нападения или Стрельбы, а также прочие модификаторы атаки и штрафы стрельбы. Стрелковые башни не подвержены влиянию удачи.
Однако существует баг – навык Доспехи (и специализация) у осаждающего город героя, наложенный Воздушный щит и/или Окаменение на цели, повышают урон Стрелковых башен. Присутствует не во всех версиях игры.
В подсказке по ПКМ пишется, что Стрелковые башни имеют атаку 10, но на самом деле нет. В логе по наведению мыши на цель урон пишется с учётом защиты цели, хотя по факту она не учитывается (баги)

ФОРТИФИКАЦИОННЫЙ РОВ

Каждый тип города имеет свой фортификационный ров, кроме Башни. Башня вместо рва имеет ряд мин перед стенами (аналогичных минам Минного поля – см.далее).

В Возрождении Эрафии и Клинке Армагеддона Цитадель не имеет рва. Рвы в Возрождении Эрафии вообще не наносят урон

Ров выполняет 3 основные функции при взаимодействии с ним любого отряда существ:

- Если пеший отряд попадает в ров, его движение и ход в этом раунде заканчиваются (подобно попаданию в Зыбучие пески). На летающих существ этот эффект не влияет, и они могут атаковать, даже встав на гекс рва (но урон всё равно получает – см.далее). Двухгексовые отряды получают эффект рва, находясь любой своей частью в нём. Однако эффект прерывания хода для двухгексовых пеших отрядов при преодолении рва срабатывает один раз, т.е. на следующий ход они уже могут его пересечь. Пешее перемещение по гексам рва возможно только на расстояние в 1 гекс. Ров Крепости, в отличие от остальных, имеет двойную ширину и преодолевается пешими отрядами минимум за 2 хода. Ров одинаково действует как на осаждающих город существ, так и на обороняющихся.
- Отряд, находящийся на гексе рва, получает -3 к защите.
- Если отряд встаёт на гекс рва или завершает ход, находясь на нём, то ему наносится урон. Урон также наносится, если отряд во рве Ждёт, Защищается или атакует с места, но не наносится, если использует колдовство (например, Воскрешение Архангелами, и включая колдовство Сказочных драконов и Чародеев). Т.е. отряд, который сперва Ждал, а затем Защищался, стоя во рве, получит 2 урона от рва за этот раунд.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Кроме того, функции прерывания хода и нанесения урона рва не срабатывают в случаях:

- Если отряд попал на гекс рва при помощи Телепорта.
- Если отряд во рве пропускает ход из-за срабатывания Страха или низкого боевого духа.
- Если отряд во рве пропускает ход из-за действия Ослепления, Окаменения, Паралича или Замораживания.

Урон, наносимый рвом, зависит от типа города:

Город	Тип рва	Урон
Замок	Ров	70
Оплот	Живая изгородь	70
Инферно	Лава	90
Некрополис	Груды костей	70
Темница	Кипящее масло	90
Цитадель	Стена шипов	70
Крепость	Кипящая смола	90
Сопряжение	Ров	70
Причал	Канава	70
Фабрика	Колючки	70
Кронверк	Бивни	70

ИИ довольно сильно переоценивает опасность рва – он может встать на гекс рва своим отрядом только если его суммарное здоровье превышает урон от рва более чем в 4 раза. Например, в ров Замка он пойдёт отрядом из 29 Копейщиков, но не пойдёт и будет ждать разрушения Ворот при 28 Копейщиках.

МИННОЕ ПОЛЕ БАШНИ

Перед стенами Башни со стороны атакующего, вместо фортификационного рва, имеется Минное поле. Оно не видимо для атакующего игрока, даже если в его армии есть существа Башни, и не действует на существ обороняющегося, в отличие от рвов других городов.

Минное поле имеет магическую природу и его эффект аналогичен одноимённому заклинанию героя.

Если существо встаёт на невидимую мину, то она взрывается и наносит урон. Величина урона каждой мины при отсутствии в городе героя составляет 150 единиц. В присутствии героя, урон рассчитывается по формуле:

$$\text{Урон} = (D_м + СМ * 10) * (1 + [N/n] * 0,1)$$

где $D_м$ – постоянный урон, равный 25 при отсутствии Базовой Магии огня у героя; 50 – при наличии Продвинутой Магии огня; 100 – при наличии Экспертной Магии огня. Множитель в **синих** скобках добавляется при обороне города Викторией (специалист по Минному полю), и зависит от её уровня **N** и уровня цели **n**, получающей урон от мины. Дробь **[N/n]** округляется вниз, а итоговое значение урона – вверх. При этом урон не может быть ниже 150. После срабатывания мина исчезает.

Внимание! В Возрождении Эрафии и Клинке Армагеддона при отсутствии героя в городе, урон каждой из мин равен 55 (СМ=3), а в присутствии героя, рассчитывается по формуле выше. Т.е. в присутствии героя урон мины может быть ниже, чем при отсутствии.

На урон каждой мины, аналогично заклинанию, влияют наличие Волшебства, Сферы бушующего огня у героя, специализация по Магии огня или Минному полю, наложенное на цель заклинание Защита от огня, способности големов снижать получаемый магический урон и влияние ауру Архаров, повышающей получаемый урон от заклинаний.

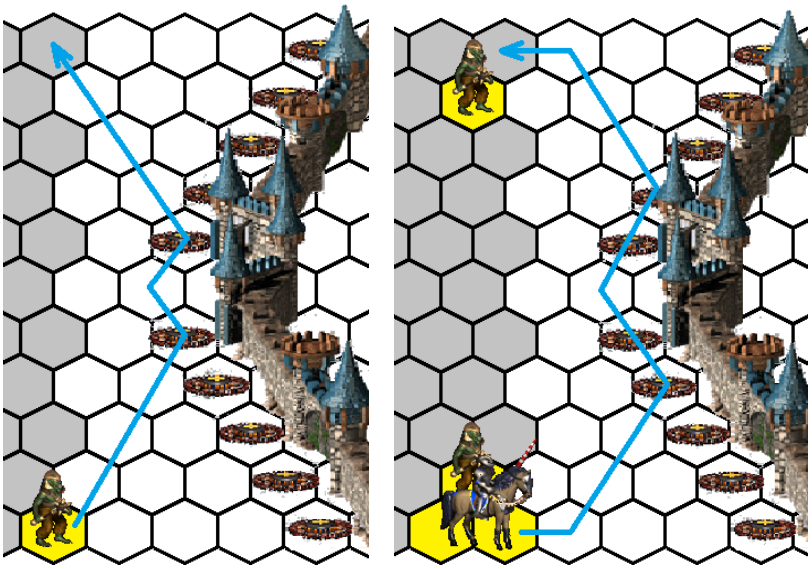
Мины не срабатывают на существ с Иммунитетом к огню или с Защитой от магии, при наличии у героя Плаща отречения или Могущества отца драконов. Однако срабатывают в присутствии Сферы запрещения. Отряд под действием Антимагии также не активирует мины.

При Телепорте на мину, она не срабатывает, однако сработает, если отряд Ждёт, Защищается или атакует с места, но не сработает, если отряд использует колдовство (например, Воскрешение Архангелами, и включая колдовство Сказочных драконов и Чародеев).

В целом Минное поле вдоль стен Башни менее надежно, чем рвы других городов, так как мины наносят одноразовый ущерб и могут быть легко уничтожены заклинаниями Убрать преграду или Экспертным Снятием заклинаний.

Как убрать мины при осаде Башни

Имея Экспертную Тактику и осаждая Башню с минами, можно облегчить себе осаду ещё в фазе тактической расстановки. Конкретно – можно заранее взорвать 2 мины, находящиеся сверху и снизу от гекса Врат (см.слайд 1). Для этого нужно встать любым пешим отрядом (который не жалко) в нижний-правый или верхний-правый гекс из доступных на тактической расстановке. После, этим же отрядом переместиться на противоположный верхний-правый или нижний-правый гекс соответственно. Игра проложит путь перемещения этого отряда так, что он пройдёт прямо через 2 мины, активируя их. Отряд получит урон, но зато и 2 гекса освободятся. К тому же верхняя от Врат мина перекрывает пролом, который может быть образован Катапультой.



Аналогично можно взорвать на Тактике 4 мины, имея двухгексовое пешее существо и отряды, из-за которых путь будет проходить именно через 4 мины (на слайде 2 это Хобгоблины).

ЭЛЕМЕНТЫ ФОРТИФИКАЦИИ – ВРАТА, СТЕНЫ И БАШНИ

Врата, стены и Стрелковые башни (помимо функции стрельбы), присутствующие на поле боя осады, выполняют функцию непроходимых преград.

Стрелковые башни могут быть разрушены, после чего они перестанут стрелять.

Врата и стены могут быть разрушены, после чего через образованный пролом (1 гекс в каждой стене) могут перемещаться существа, т.е. непроходимая преграда пропадает.

Прочность фрагментов стены зависит от уровня фортификации и типа города. Для всех городов, кроме Кронверка, прочность стен составляет 2 единицы при наличии Форта или Цитадели, и 3 единицы при наличии Замка. Для Кронверка на 1 единицу больше – 3 и 4 прочности соответственно.

Прочность Врат и Стрелковых башен составляет 3 единицы для Кронверка и 2 единицы для остальных городов.

Нанести урон элементам фортификации можно следующими способами:

- Катапульта может атаковать стены и башни, и, в зависимости от уровня Баллистики у героя, наносит от 0 до 2 урона с разными вероятностями (см.п.5).
- Пушка может атаковать стены и башни, и, в зависимости от уровня Артиллерии у героя, наносит от 0 до 2 урона с разными вероятностями (см.п.5).
- Циклопы вместо своего хода могут атаковать фортификационное укрепление на уровне Базовой Баллистики. Циклопы-короли – на уровне Продвинутой Баллистики.
- Землетрясение наносит 1 урон двум, трём или четырём фортификационным укреплениям в зависимости от уровня Магии земли. Выбор случаен, но оба удара могут прийтись на один и тот же элемент.

Второй функцией врат и стен города является то, что стрелки, находящиеся с атакующей стороны от стен (слева) получают 50% штраф при стрельбе по целям, находящимся с обороняющейся стороны (справа). Не стоит путать 50%-ный штраф при стрельбе на расстояние более 10 клеток и 50%-ный штраф при стрельбе через стены. При осаде города стрелки атакующего изначально имеют оба штрафа, т.е. стреляют на 25% своей силы. При этом курсор «сломанной» стрелы показывается, когда есть хотя бы один из штрафов.

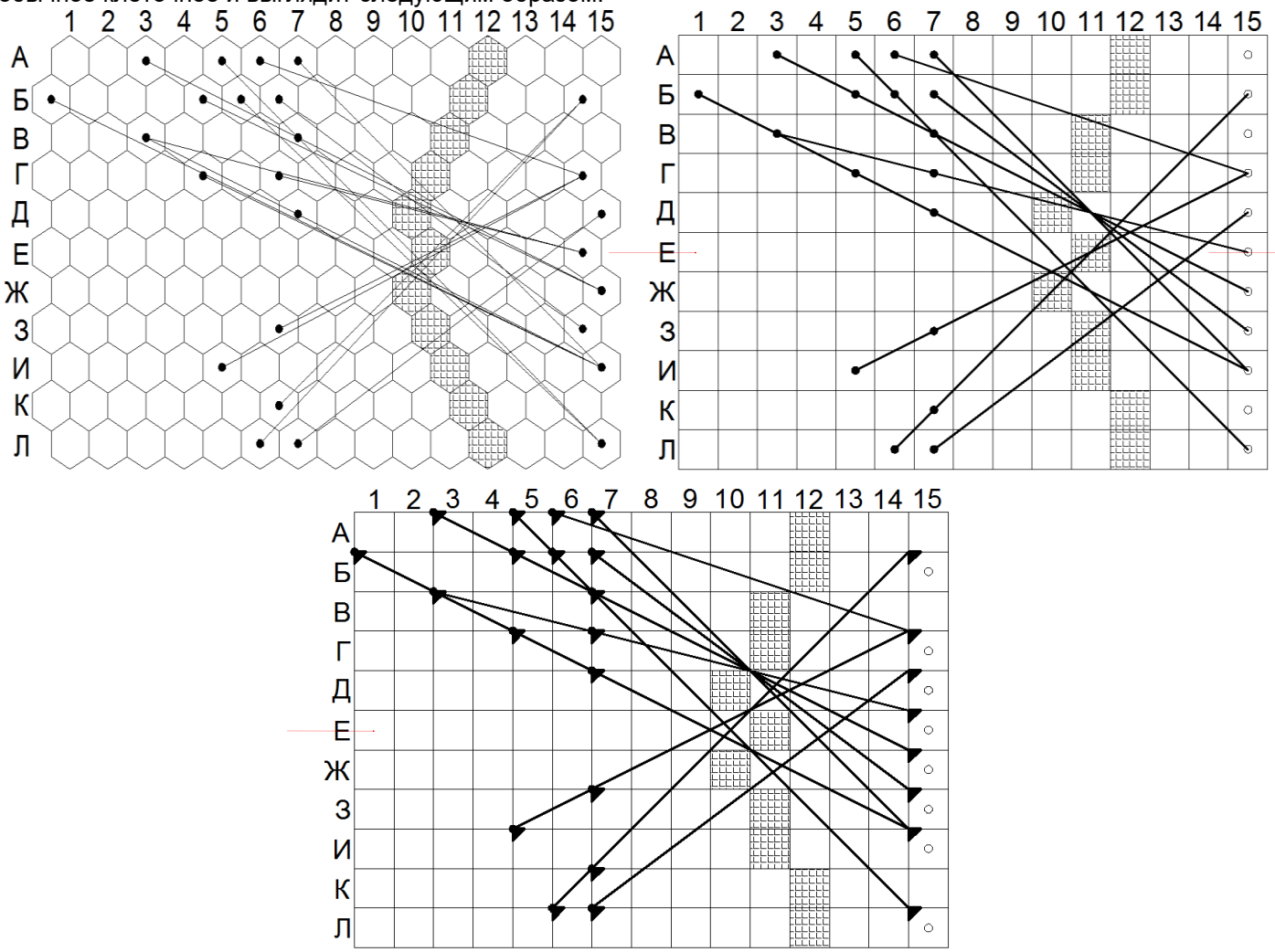
Штраф за стрельбу через стену действует только на стрелков, находящихся с атакующей стороны, т.е. слева на экране осады. Даже если обороняющееся существо выйдет из-за стен замка и будет стрелять по существу за стенами, оно будет иметь штраф.

Единственные стрелки, которые не имеют штрафа при стрельбе через стены: Маги, Архимаги, Снайперы и Чародеи. Наличие Золотого лука или Лука снайпера у героя убирает штраф при стрельбе его существ через стены.

Если Катапульта, Пушка, циклоп или Землетрясение делают пролом в стене, то стрелки теряют штраф при стрельбе через стену, если линия выстрела проходит через пролом.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Однако не всегда стены города обеспечивают существам за ними защиту от вражеских выстрелов. Это связано со сложной механикой гексагонального поля боя. Гексагональное поле боя в расчётах преобразуется в обычное клеточное и выглядит следующим образом:



На слайде 1 отмечены крепостные стены и случаи расстановки стрелков атакующего (слева от стен) и войск обороняющегося (справа от стен), когда стрельба не будет иметь штрафа за крепостные стены. На слайде 2 видны эти же положения войск в клеточной системе, а на слайде 3 – эти же войска в расчётной клеточной системе, когда линия стрельбы считается от верхнего левого угла клетки стрелка к левой верхней клетки цели. На слайде 3 видно, как линии стрельбы проходят между фрагментами крепостных стен и именно поэтому штраф не будет работать. В данном примере приведены не все сочетания клеток стрелок-цель, когда у стрелка не будет штрафа, лишь те, куда атакующий может изначально поставить свои отряды (в т.ч. при помощи Тактики), а обороняющиеся войска будут находиться на начальных позициях.

Следует помнить, на каких клетках поля боя изначально могут располагаться существа и боевые машины:

- Подвода с боеприпасами занимает клетку Б1 и Б15 у обороняющегося.
- Баллиста или Пушка занимает клетку Г1. У обороняющегося эти машины отсутствуют всегда.
- Катапульта занимает клетку З1.
- Палатка первой помощи занимает клетку К1 и К15 у обороняющегося.
- Если в армии 7 видов существ, то изначально они располагаются на клетках А1, В1, Д1, Е1, Ж1, И1, Л1 и аналогично, но с координатой 15 у обороняющегося.
- Если в армии только 6 видов существ, то из расстановки исключается клетка Е1 и Е15 у обороняющегося.
- Если в армии только 5 видов существ, то расположение можно варьировать кнопкой Плотного строя. При Свободном строе существа займут клетки А1, В1, Е1, И1 и Л1, а при Плотном строе - клетки В1, Д1, Е1, Ж1 и И1.
- При наличии Базовой Тактики атакующий герой может расположить войска в пределах трёх рядов: 1, 2 и 3; при Продвинутой Тактике - 1, 2, 3, 4 и 5; при Экспертной Тактике - 1, 2, 3, 4, 5, 6 и 7.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

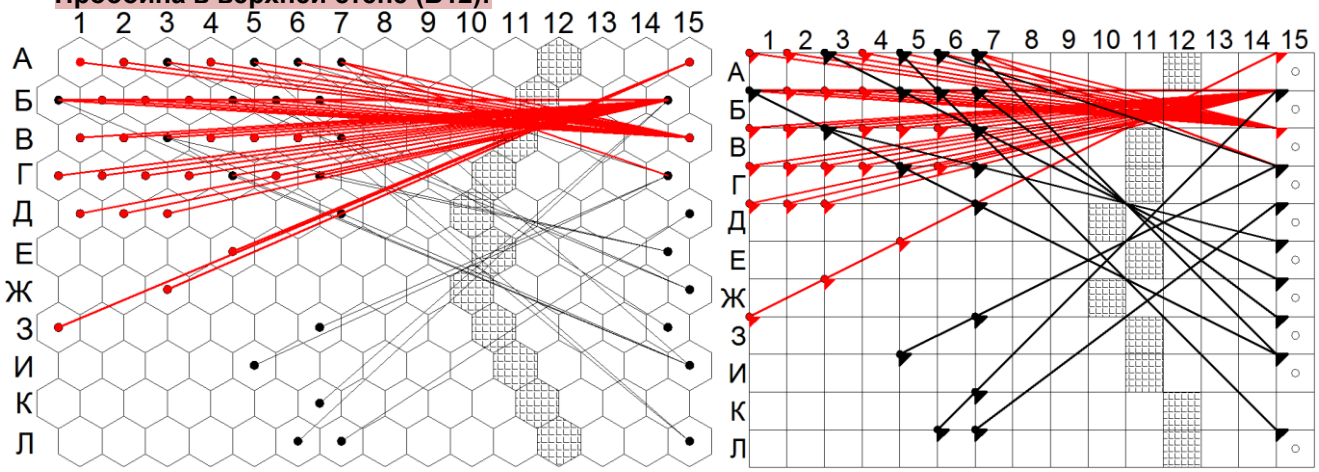
Проанализировав данные выше, можно сделать несколько очевидных выводов и советов как атакующему игроку, так и обороняющемуся:

- Если у нас нет Тактики, то нет особой разницы в расстановке стрелков с целью избежать штрафа при стрельбе через стену. Однако можно переставить стрелков в ближайшие ходы (например Телепортом) на клетку А5, Б6 или В7, чтобы стрелять без штрафа по существу на клетке Л15 (позиция 7 в армии обороняющегося); на клетку А7, Б1, В3, Г5 или Д7, чтобы стрелять по клетке И15 (позиция 6 в армии обороняющегося); на клетку А3, Б5 или В7, чтобы стрелять по клетке Ж15 (позиция 5 в армии обороняющегося); на клетку В3 или Г7, чтобы стрелять по клетке Е15 (позиция 4 в армии обороняющегося); на клетку Л7, чтобы стрелять по клетке Д15 (позиция 3 в армии обороняющегося).
- Если имеется Базовая Тактика, то можно поставить стрелков в позиции Б1 (не должно быть Тележки), А3 или В3. Так под стрельбой без штрафа за стены окажутся клетки Ж15 (позиция 5 в армии обороняющегося), И15 (позиция 6) и Е15 (позиция 4).
- Если имеется Продвинутая Тактика, то можно также поставить стрелков в позицию А5, чтобы под стрельбой без штрафа оказалась клетки Л15 (позиция 7).
- Если имеется Экспертная Тактика, то можно также поставить стрелков в позиции Л6, А7 или Л7, чтобы под стрельбой без штрафа оказалась вражеская Подвода с боеприпасами, клетка И15 (позиция 6), Д15 (позиция 3).

Проломы в стенах и Вратах города

Проблема наличия штрафа упрощается при наличии пролома в стене, образованной любым способом. Всего можно проломить 4 участка стены: Б12, Д10, З11 и Л15. Для каждого пролома появляются новые позиции стрелок-цель, при которых отсутствует штраф при стрельбе через стены:

Пробоина в верхней стене (Б12):

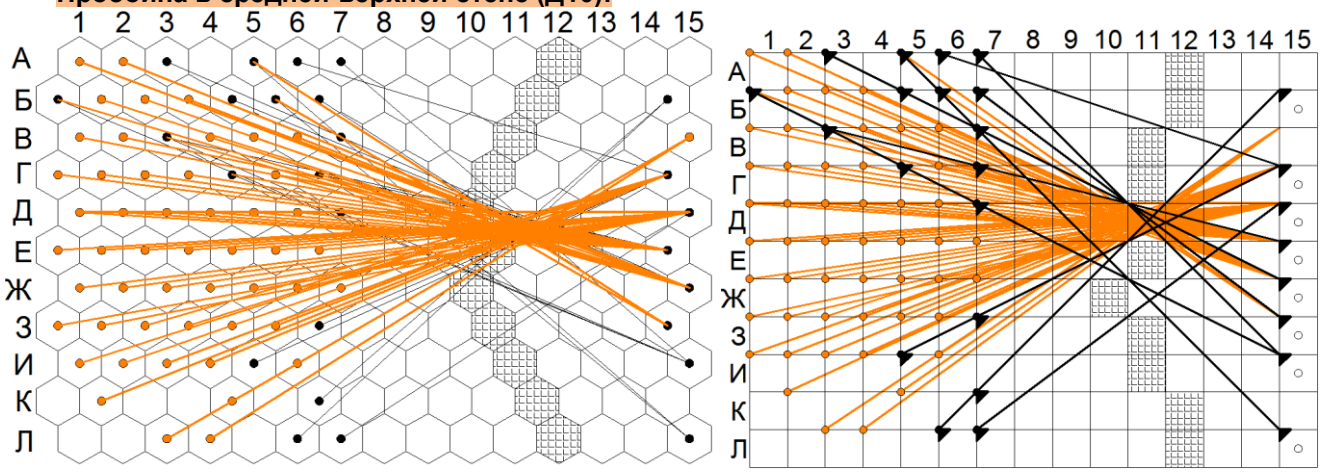


От пробоины в верхней стене частично становятся уязвимы существа обороняющегося на клетках А15 (позиция 1), Б15 (Тележка), В15 (позиция 2) и Г15 (обычно ничем не занята, но сюда могут быть вызваны элементали или переставлены войска):

- По клетке А15 (позиция 1 в армии обороняющегося) теперь можно попасть без штрафа за стрельбу через крепостные стены с клеток З1 (Катапульту придётся уничтожить), Ж3, Е5 или Д7.
- Клетка Б15 теперь простреливается без штрафа с любой клетки линии Б, линий В и Г в пределах первых семи клеток, а также с клеток Д1 (позиция 3), Д2 и Д3.
- Клетка В15 теперь простреливается без штрафа с любой клетки линий А и Б в пределах первых семи клеток.
- Клетка Г15 теперь простреливается без штрафа с клетки А7.
- Всего, благодаря пролому верхней стены, открывается 44 новых позиции для стрельбы без штрафа, 3 из которых позволяют стрелять с начальной позиции ряда 1, а также открываются недоступные ранее цели А15 и В15 с 18 клеток.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

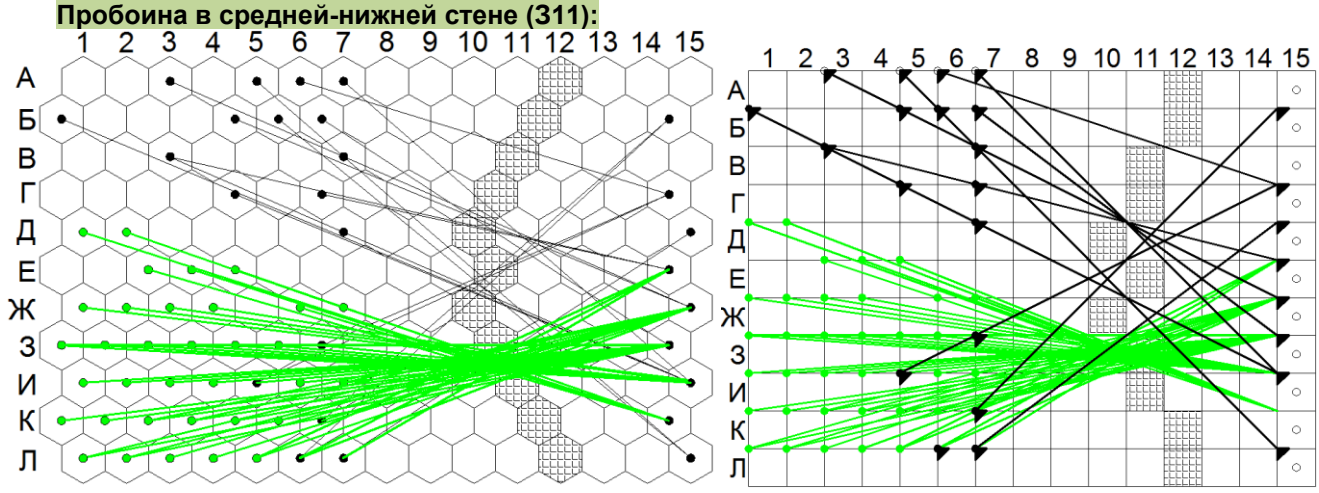
Пробоина в средней-верхней стене (Д10):



От пробоины в средней-верхней стене частично становятся уязвимы существа обороняющегося на клетках В15 (позиция 2), Г15, Д15 (позиция 3), Е15 (позиция 4), Ж15 (позиция 5) и З15:

- По клетке В15 (позиция 2 в армии обороняющегося) теперь можно попасть без штрафа за стрельбу через крепостные стены с клеток И6, К5, Л4 и Л3.
- Клетка Г15 теперь простреливается без штрафа с клеток К2, И1-И4, З3-З6, Ж6 и Ж7. [И1 - позиция 6].
- Клетка Д15 (позиция 3) теперь простреливается без штрафа с любой клетки линии Д, линии Е в пределах первых 7 клеток, а также с Ж1-Ж6, З1 и З2. [Д1 - позиция 3, Е1 - позиция 4, Ж1 - позиция 5].
- Клетка Е15 (позиция 4) теперь простреливается без штрафа с клеток Д1-Д7, Г1-Г6, В1 и В2. [Д1 - позиция 3, Г1 - Баллиста или Пушка, В1 - позиция 2.
- Клетка Ж15 (позиция 5) теперь простреливается без штрафа с клеток Г6, Г7, В3-В6, Б1-Б4, А1 и А2. [А1 - позиция 1].
- Клетка З15 теперь простреливается без штрафа с клеток А5 и Б6.
- Всего, благодаря пролому средней-верхней стены, открывается 67 новых позиций для стрельбы без штрафа, 8 из которых позволяют стрелять с начальной позиции ряда 1, а также открывается недоступная ранее цель В15 с 4 клеток. В среднем, можно сказать, что пролом в средней-верхней стене полезнее пролома в верхней стене примерно на 50%.

Пробоина в средней-нижней стене (З11):

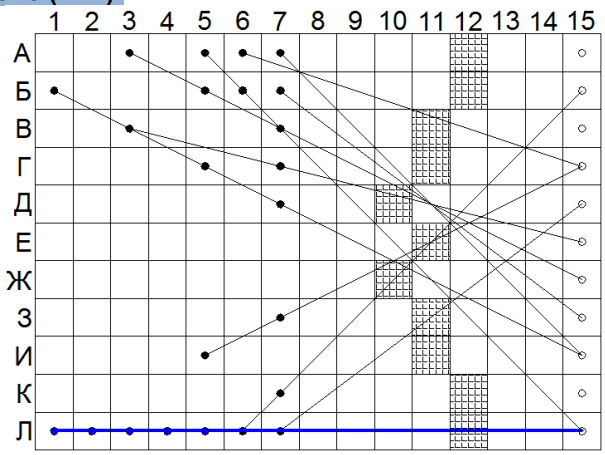


От пробоины в средней-нижней стене частично становятся уязвимы существа обороняющегося на клетках Е15 (позиция 4), Ж15 (позиция 5), З15, И15 (позиция 6) и К15 (Палатка первой помощи):

- По клетке Е15 (позиция 4 в армии обороняющегося) теперь можно попасть без штрафа за стрельбу через крепостные стены с клеток Л5-Л7 и К7.
- Клетка Ж15 (позиция 5) теперь простреливается без штрафа с клеток Л1-Л6 и К3-К7. [Л1 - позиция 7].
- Клетка З15 теперь простреливается без штрафа с любой клетки линии З, линии И в пределах первых семи клеток, а также с клеток К1-К6, Л1 и Л2. [И1 - позиция 6, Л1 - позиция 7].
- Клетка И15 (позиция 6) теперь простреливается без штрафа с любой клетки линии З, а также с клеток Ж1-Ж4. [Ж1 - позиция 5].
- Клетка К15 (Палатка) теперь простреливается без штрафа с клеток Д1, Д2, Е3-Е6, Ж6 и Ж7. [Д1 - позиция 3].
- Всего, благодаря пролому средней-нижней стены, открывается 56 новых позиций для стрельбы без штрафа, 4 из которых позволяют стрелять с начальной позиции ряда 1, а также открывается недоступная ранее цель К15 с 8 клеток. В среднем, можно сказать, что пролом в средней-нижней стене полезнее пролома в верхней стене примерно на 25%, но менее полезен, чем пролом в средней-верхней стене.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

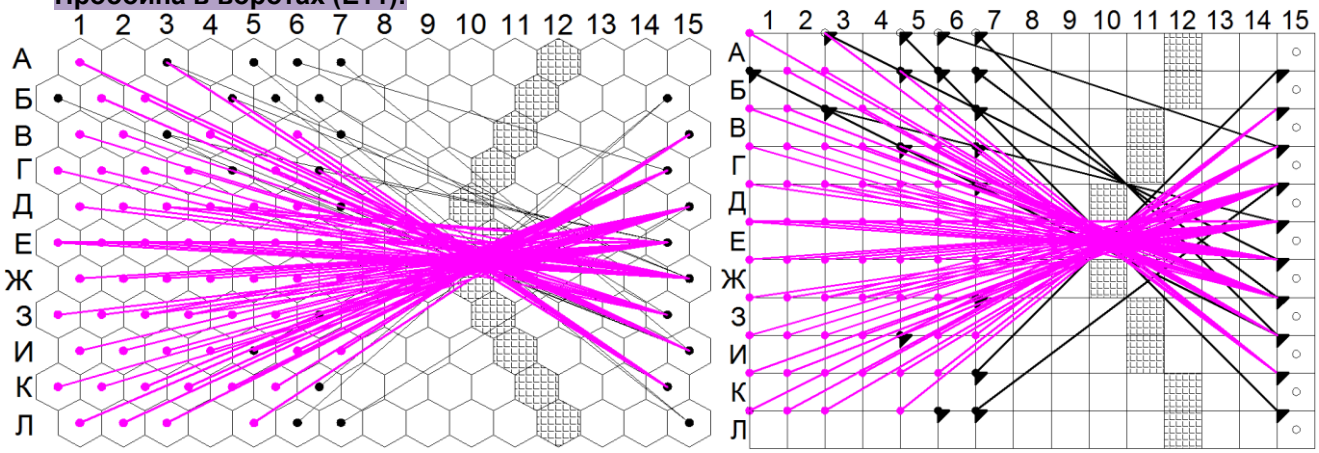
Пробоина в нижней стене (Л12):



От пробоины в нижней стене частично становятся уязвимы существа обороняющегося лишь на клетках Л13, Л14 и Л15 (позиция 7):

- По клеткам Л13-Л15 теперь можно попасть без штрафа за стрельбу через крепостные стены с любой клетки линии Л. [Л1 - позиция 7].
- Однозначно можно сказать, что пролом в нижней стене является самым бесполезным и наименее эффективным с точки зрения снижения штрафа за стрельбу по существам обороняющегося.

Пробоина в воротах (Е11):



От пробоины в воротах частично становятся уязвимы существа обороняющегося на клетках В15 (позиция 2), Г15, Д15 (позиция 3), Е15 (позиция 4), Ж15 (позиция 5), З15, И15 (позиция 6) и К15 (Палатка первой помощи):

- По клетке В15 (позиция 2 в армии обороняющегося) теперь можно попасть без штрафа за стрельбу через крепостные стены с клеток Л5, К6 и И7.
- Клетка Г15 теперь простреливается без штрафа с клеток Л1-Л3, К3-К5, И5, И6 и З7. [Л1 - позиция 7].
- Клетка Д15 (позиция 3) теперь простреливается без штрафа с клеток К1, К2 И1-И5, З3-З7 и Ж7. [И1 - позиция 6].
- Клетка Е15 (позиция 4) теперь простреливается без штрафа с любой клетки линий Е и Ж в пределах семи клеток, а также с клеток Д3, Д4 и З1-З4. [Е1 - позиция 4, Ж1 - позиция 5].
- Клетка Ж15 (позиция 5) теперь простреливается без штрафа с любой клетки линий Д и Е в пределах семи клеток. [Д1 - позиция 3, Е1 - позиция 4].
- Клетка З15 теперь простреливается без штрафа с клеток Е7, Д4, Г1-Г5, В1 и В2. [В1 - позиция 2].
- Клетка И15 теперь простреливается без штрафа с клеток Г6, В4, Б2, Б3 и А1. [А1 - позиция 1].
- Клетка К15 теперь простреливается без штрафа с клеток Г7, В6, Б5 и А3.
- Всего, благодаря пролому ворот, открывается 77 новых позиций для стрельбы без штрафа, 8 из которых позволяют стрелять с начальной позиции ряда 1, а также открывается недоступные ранее цели В15 и К15 с 7 клеток. Однозначно можно сказать, что пролом в воротах является самым полезным и наиболее эффективным как с точки зрения снижения штрафа за стрельбу по существам обороняющегося, так и в возможности получения прохода за крепостные стены пешими существами без попадания в ров.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Таким же образом можно просчитать и построить линии стрельбы для любой клетки поля боя. Однако теория не всегда совпадает с практикой. Некоторые комбинации клеток, между которыми можно провести линии согласно всем вышеописанным правилам построения, на практике на работают.

Ниже приведена полная таблица случаев, когда стрелок на определённой клетке (строки) не будет иметь штрафа за препятствия при выстреле по цели (столбцы).

Жёлтые клетки со знаком «X» показывают отсутствие штрафа за препятствия.

Белые клетки со знаком «X» – теоретические комбинации, которые на практике не работают в связи с внутренними округлениями программы при расчётах. В остальных случаях (белые клетки или отсутствующие комбинации) штраф у стрелков есть.

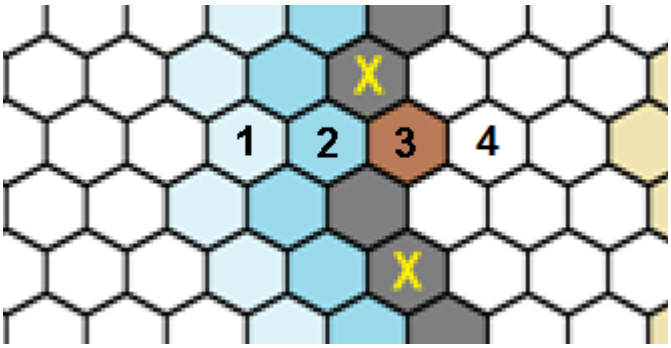
	Б15	В12	В14	В15	Г13	Г14	Г15	Д11	Д12	Д13	Д14	Д15	Е12	Е13	Е14	Е15	Ж11	Ж12	Ж13	Ж14	Ж15	З12	З13	З14	З15	И13	И14	И15	К14	К15	Л15
А1		X						X									X														
А2		X						X									X										X				
А3		X						X						X			X				X									X	
А4		X						X									X														
А5		X						X									X			X		X				X			X		X
А6		X					X	X																							
А7		X						X					X						X					X				X			
А8		X				X		X																							
А9		X						X				X																			
А10		X			X			X			X					X															
А11		X								X										X								X			
Б1		X						X									X						X					X			
Б2		X						X							X		X														
Б3		X						X									X														
Б4		X						X									X														
Б5		X						X						X			X				X										
Б6		X						X									X					X				X			X		X
Б7		X						X																	X						
Б8		X						X					X						X					X				X			
Б9		X					X	X																							
Б10		X				X		X																							
Б11		X			X						X					X															
В1								X									X														
В2								X									X														
В3								X								X	X						X					X			
В4								X									X														
В5								X							X		X										X				
В6								X									X														
В7								X						X			X				X	X				X			X		X
В8								X												X											
В9								X					X						X					X				X			
В10								X																							
Г1								X									X														
Г2								X									X							X							
Г3								X									X														
Г4								X									X														
Г5								X									X						X					X			
Г6								X									X														
Г7								X								X	X													X	
Г8								X							X		X					X				X			X		X

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	Б15	В12	В14	В15	Г13	Г14	Г15	Д11	Д12	Д13	Д14	Д15	Е12	Е13	Е14	Е15	Ж11	Ж12	Ж13	Ж14	Ж15	З12	З13	З14	З15	И13	И14	И15	К14	К15	Л15
Г9								X						X							X										
Г10								X					X						X					X				X			
Д1																	X													
Д2																	X													
Д3																	X								X					
Д4																	X													
Д5																	X							X						
Д6																	X													
Д7																	X						X				X			
Д8																	X									X				
Д9																	X					X			X			X		X
Е1																	X													
Е2																	X													
Е3																	X													
Е4																	X													
Е5																	X													
Е6																	X													
Е7																	X								X					
Е8																	X							X						
Е9																	X						X					X		
Ж7												X																		
Ж8											X																			
Ж9							X			X																				
З3												X																		
З5											X																			
З7							X			X																				
З8						X																								
З9	X		X		X				X																					
И2											X																			
И5							X			X																				
И7				X																	X									
И8	X		X		X				X											X										
И9																X			X											
К3							X			X											X									
К5						X														X										
К7			X		X				X							X			X											
К8															X															
К9							X				X			X				X												
Л1							X			X																				
Л2																				X										
Л5																X			X											
Л6	X		X		X				X																					
Л7												X																		
Л8							X				X			X				X												
Л9																												X			
Л10																											X				
Л11																					X			X		X					

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



ВРАТА ГОРОДА

Врата города – единственный безопасный путь за стены города для пеших существ осаждающего героя.

Врата (гекс 3) по умолчанию закрыты при осаде и образуют непроходимое, но разрушаемое препятствие. Существа осаждающего героя не могут открыть Врата. Существа обороняющегося героя могут открыть Врата, переместившись (или проходя мимо) на любой из гексов 2 и 3 (и 1 для Врат Крепости).

Ров Крепости имеет двойную ширину, поэтому Врата этого города также перекрывают на 1 гекс больше.

Открытые Врата делают гекс 2 (и 1 для Крепости) безопасным для перемещения, т.е. эффект Рва на существ не действует. Открытые Врата остаются открытыми пока на любом из гексов 2 и 3 (и 1 для Крепости) находится существо (дружественное или вражеское) или его труп.

Закрытые Врата делают гекс 2 недоступным для перемещения на него существ осаждающего героя, включая перемещение при помощи Телепорта.



Внимание! Существа обороняющегося героя могут переместиться из-за стен города на гекс 2 (для одногексовых существ) или гексы 1 и 2 (для двухгексовых существ) при закрытых вратах. При этом существо сперва переместится на гекс 3, потом откроются врата, существо переместится на целевой гекс, а затем врата закроются. Существо обороняющегося, занимающее гекс 2 при закрытых вратах **не** сможет вернуться за стены города, т.к. для открытия врат гекс 2 должен быть свободен (см.справа).

Если гекс 1 занят существом или трупом, то закрытые Врата не могут быть открыты.

На гекс 3 нельзя установить никакое магическое препятствие.

Силовое поле и другие магические препятствия на гексе 2 не мешают открытию и закрытию Врат.

Циклопы и Короли циклопов могут стрелять по Вратам города если на их гексе находится дружественный отряд. Также они могут перемещаться на гекс открытых Врат города, даже если они не сломаны. Клон не может появиться на гексе закрытых Врат. Существа с телепортацией, обороняющие город, при перемещении на гекс Врат – открывают их.

Силовое поле на гексе 2 не мешает прохождению существ сквозь него (баг).
Если отряд умрёт на гексе 2 или 3, то его невозможно будет воскресить никаким способом (баг).
Циклопы и Короли циклопов не могут выбрать целью атаки Врата города, если на их гексе находится дружественный отряд (баг). Катапульта – может. Также циклопы не могут перемещаться на гекс Врат города, если они открыты и не сломаны (баг).
ИИ, выбирая цель атаки при обороне города, не учитывает то, что может случайно открыть Врата, встав на гекс 3 (баг)

Существо обороняющегося под Гипнозом не может открыть Врата. Существо атакующего под Гипнозом может открыть Врата.

Существо обороняющегося под Берсерком может открыть Врата.



Существа с телепортацией (Дьяволы, Архидьяволы), обороняющие город, могут перемещаться на гексы 2 и 3, при этом не открывая Врата (см.слева). Тоже самое, если переместить туда существо обороняющегося при помощи Телепорта. Происходит наложение графики (баг). Существа осаждающего под Гипнозом также спокойно перемещаются на эти гексы. Вражеские существа вовсе не могут перемещаться на гексы 2 и 3.

Если гекс 1 занят каким-либо существом или трупом, то никому нельзя перемещаться на гексы 2 и 3.

Если гекс 2 занят, то на гекс 3 нельзя перемещаться.

Если гекс 3 занят, то на гекс 2 перемещаться можно, в том числе и атаковать со стороны гекса 2.

Находясь на одном из гексов 2 или 3 невозможно навесить курсор на цель на другом из этих гексов, чтобы атаковать её с места, однако через кнопку «автобой» компьютер спокойно может это сделать за вас.

Находясь на гексе 3, существо не теряет защиту стен от вражеских выстрелов, а на гексе 2 – теряет.

Похожий баг возникает с гексами Врат при использовании Клона:

- Одногексовые существа спокойно вызываются на гекс 3 с наложением графики. При этом они получают ход и могут двигаться, а при перемещении вперёд, Врата откроются.
- На гекс 2 Клон одногексового существа не вызывается вообще.



- Двухгексовые существа также вызываются на гексы 2 и 3 прямо в Ворота (см.слева). При этом такой Клон получит ход и не сможет никуда двигаться, а при попытке Ждать или пропуске хода он умрёт от урона рва (если есть).
- Если двухгексовый отряд вызывается на гекс 3 и 4, то никаких проблем, кроме наложения графики, это не вызывает, и при попытке перемещения вперёд Врата будут корректно открываться.
- Если двухгексовый отряд вызывается на гексы 1 и 2, то это также не вызывает никаких проблем, кроме наложения графики. При пропуске хода в этом положении Клон получит урон от рва и умрёт.

Для рва Крепости или Башни эти баги работают аналогично, и двойная ширина и наличие мин никак не влияют на гексы Врат.

КАТАПУЛЬТА И РАСЧЁТ ЕЁ ЭФФЕКТИВНОСТИ

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

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

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

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

Далее представлена таблица фортификационных укреплений города, шанс попадания по ним (если они будут выбраны целью) и наносимый урон в зависимости от уровня Баллистики.

Эффективность Катапульты		Баллистика			
		нет			
Шанс попадания	Центральная башня	5%	7%	7%	100% 10%
	Боковая башня	10%	15%	15%	100% 20%
	Врата	25%	30%	30%	100% 40%
	Фрагмент стены	50%	60%	60%	100% 75%
Шанс нанести урон	0 урона (промах)	10%	-	-	-
	1 урон	60%	50%	50%	-
	2 урона	30%	50%	50%	100%

При Продвинутой и Экспертной Баллистике Катапульта получает Двойной выстрел, и, если первый выстрел уничтожил цель, то второй направляется в другой наиболее близкий элемент фортификации, а если таких несколько – в случайный из них. Если первый выстрел не попал по цели, то второй направляется в наиболее близкий фрагмент стены.

Все Стрелковые башни считаются находящимися максимально близко друг к другу и рядом с крайними фрагментами стен, а также максимально удалёнными от Врат города.

Центральная Стрелковая башня считается находящейся между нижней Стрелковой башней и нижним фрагментом стены (баг), а верхняя Стрелковая башня находится между верхним фрагментом стены и нижней Стрелковой башней

Минимальное число выстрелов, достаточных для полного уничтожения всех укреплений города равно 12 (при Экспертной Баллистике). После разрушения всех укреплений Катапульта не будет получать ход, даже если она управляема благодаря Баллистике.

Циклопы вместо своего хода могут атаковать фортификационное укрепление на уровне Базовой Баллистики. Циклопы-короли – на уровне Продвинутой Баллистики.

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

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ПРАВИЛА ОБЪЕДИНЕНИЯ АРМИИ ГАРНИЗОНА И АРМИИ ГЕРОЯ-ГОСТЯ

Всем известны ситуации, когда вражеский герой внезапно выскакивает из Терры Инкогнита и атакует ваш город, в воротах которого находится ваш герой с армией, а в гарнизоне находится ещё одна армия без героя. Враг нападает, и действие переносится на поле боя осады, причём у вашего героя может оказаться совсем другая армия, составленная из двух. Какой принцип объединения армий и куда деваются остальные существа? С этим и попробуем разобраться.

Когда в гарнизоне и в гостях есть герои - их армии НЕ объединяются никогда. Если вражеский герой атакует город, то сперва он сражается с героем-гостем и его армией на обычном поле боя. В случае победы он может сразиться с гарнизонным героем на поле боя осады.

Путаница начинается именно тогда, когда герой находится в воротах, а в гарнизоне находится армия без героя.

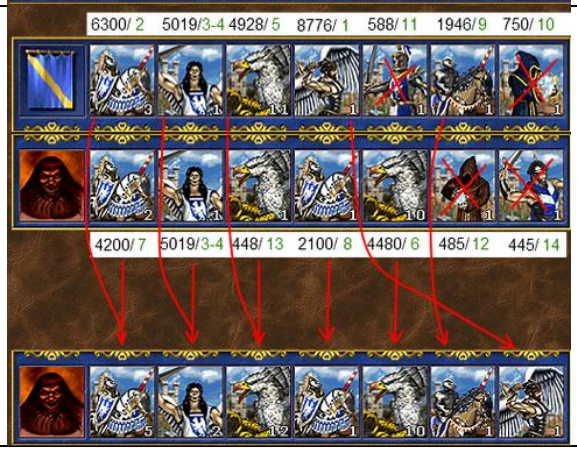
Принципы слияния армий следующие:

- Из числа гарнизонных отрядов выбирается сильнейший (с наибольшим значением AI_Value), при этом отряды одного типа сравниваются по отдельности. Если в гарнизоне и у героя есть одинаковые существа, то при сравнении гарнизонных между собой к ним «мысленно» добавляется тот геройский отряд, к которому это существо должно присоединиться, если пройдет проверку на силу.
- Проверяемый гарнизонный отряд присоединяется к такому же отряду героя, если он у того есть. Если таких же отрядов несколько - то к самому левому из них.
- Если таких существ у героя нет, но есть пустые слоты, отряд занимает самый левый из пустых.
- Если пустых слотов нет, то его AI_Value сравнивается с наименьшим AI_Value геройских отрядов: если у гарнизонного больше, то он заменяет самый слабый отряд героя (если одинаково слабых отрядов несколько, то заменяется самый правый из них), если же у гарнизонного меньше, то он остается в гарнизоне.
- Если произошла замена, геройский отряд отправляется в гарнизон, а гарнизонный - на место заменяемого. Начинается проверка следующего по AI_Value гарнизонного отряда согласно пунктам 1-5. И так до тех пор, пока все гарнизонные отряды не проверятся.
- В итоге в битве под руководством героя участвуют самые сильные существа. Максимум их может быть 7. Не вошедшие в эту семёрку отряды не участвуют в битве.
- В случае победы обороняющегося, все выжившие существа остаются в армии героя. Не участвовавшие в бою существа остаются в гарнизоне.

Далее примеры

	Эта схема чётко объясняет, что гарнизонные войска занимают свободные слоты в армии героя слева-направо по убыванию их AI_Value
	Тут видно, как Алебардщики присоединяются к самому левому отряду Алебардщиков в армии героя. Грифоны также присоединяются. Кавалеристы занимают самый левый из пустых слотов. Арбалетчик заменяет 1 Алебардщика. Последний же присоединяется обратно к герою в левый слот Алебардщиков

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	Усложняем ситуацию. 1.Ангел - присоединяется к левому Ангелу в армии героя. 2.Грифоны - присоединяются к левым Грифонам в армии героя. 3.Мечники - занимают пустой слот. 4.Кавалеристы - заменяют Алебардщика, который возвращается в армию, присоединяясь к 10 Алебардщикам героя. 5.Алебардщики (считаются сильнее Монахов, так как к ним "мысленно" добавляются 10 Алебардщиков героя). 6.Монахам и Арбалетчикам не достаётся места в армии. Они не будут участвовать в битве и останутся в гарнизоне в случае победы героя. В случае проигрыша - пропадут
	Добавляем больше существ. 1.Архангел - заменяет наиболее слабого Мечника. 2.Чемпионы - присоединяются к самому левому отряду Чемпионов в армии героя. 3.Ангел - присоединяется к Ангелу героя. 4.Грифоны - следуют примеру Чемпионов. 5.Кавалерист - заменяет наиболее слабого Монаха. 6.Фанатик и Крестоносец остаются в гарнизоне

В примерах над или под существами указана «сила» отряда по AI_Value и порядок по «силе» среди гарнизонных существ и существ героя. В примерах использовано AI_Value Монахов оригинальной игры.

ТАКТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ОСАДЫ

- Любое существо осаждающего, находящееся перед воротами города, не позволит им открыться. Даже если существо погибнет, то его труп также будет мешать открыть ворота. Это полезно для того, чтобы не выпустить из города пеших существ, которых можно извести стрелками. Естественно, имеет смысл, если осаждающий может управлять своей Катапультой, чтобы она не пробила брешь в городских стенах. Однако, если труп исчезает (призванные элементали, Поднятие демонов, Жертва, Рог бездны или действие Кольца забвения), то ворота начинают работать нормально. Верно и обратное, если любое существо встанет на гекс открытых ворот, то ворота не смогут закрыться. Труп на гексе ворот также не даст это сделать.
- Силовое поле на открытых воротах не мешает проходу существ сквозь него (баг).
- Ослепить существо обороняющегося в тот момент, когда он пытается пройти сквозь пролом в стене намного полезнее, чем затыкать брешь своим отрядом.
- Загипнотизированное существо обороняющегося может не дать закрыться городским воротам, если остановиться в их створе. Однако самостоятельно открыть ворота им не получится.
- Уничтожение Катапульты и/или Пушки осаждающего может быть первостепенной задачей обороняющегося, если в армии осаждающего нет сильных летающих существ. Достаточно мощные Стрелковые башни сами справятся с противником. Идеальным существом для этой цели являются Гарпии-ведьмы с их способностью возвращаться после атаки назад. Или другое летающее существо, активируемое после Ожидания. Главное – правильно расставить свои войска перед обороной города, чтобы достать Катапульту и/или Пушку.
- Иногда и осаждающему игроку необходимо уничтожить свою Катапульту, чтобы его неуправляемая машина не проделала лишних проходов в стенах. Для этого существует несколько способов: уничтожить её самостоятельно при помощи массовых ударных заклинаний, и лучший выбор – Метеоритный дождь, однако, чтобы с одного раза уничтожить Катапульту, герою необходима Экспертная Магия земли и не менее 36 силы магии; заставить вражеских существ уничтожить её – спровоцировать Магогов, драконов или Фениксов, чтобы они атаковали смежную цель и своей массовой атакой зацепили машину; заставить вражеского героя применить массовое ударное заклинание вблизи Катапульты; использовать Берсерк на своё существо рядом с Катапультой, чтобы уничтожить её.
- У обороняющегося не появляются Баллиста и Пушка при осаде, даже если он имеет их в арсенале, если в городе отстроен Форт. Но навык Артиллерии позволит ему управлять Стрелковыми башнями.
- Стрелковые башни, часто, в первую очередь начинают атаку по стреляющим существам осаждающего, тем самым наносят очень неприятный урон. Если в армии имеются незадействованные слоты, то можно применить уловку, позволяющую если не избежать, то, по крайней мере, существенно снизить потери в стрелковых частях. Для этого необходимо выставить до начала сражения в крайние справа слоты (на

поле боя они будут нижними) всего по одному стрелку. В первом раунде боя потеряем только 3 существа, в силу того, что Стрелковые башни начинают атаку стрелков снизу-вверх. Также сохранить стрелковые отряды помогает выдвижение вперёд крупного пехотного отряда существ 1 уровня, например, Кентавров. Также отвлечение срабатывает при выдвижении летающих отрядов.

- Крепостные стены 2 (средняя верхняя) и 4 (нижняя) имеют интересные особенности (баг). При осаде города вражеские существа (ИИ) продолжают сидеть за стенами города, даже когда стены 2 и 4 разбиты (но если тактика ИИ по ходу боя меняется с отсиживания на атаку, то он воспользуется пробоинами для выхода). Если речь об обороне, то можно своим отрядом встать в пробоине 2 или 4, и вражеские существа, которые пытались прорваться в город через эту пробоину, перестают видеть такую возможность и пропускают ходы, стоя во рве. Но логика этого бага до конца не понятна.
- Навык Баллистики или Артиллерии позволит игроку управлять Катапультой или Стрелковыми башнями при осаде соответственно, а также получать ход, во время которого можно использовать заклинания или откупиться/сбежать с поля боя. Однако следует помнить, что после разрушения всех укреплений города Катапульта не будет получать ход.
- Если ИИ при обороне города считает, что его стрелковые отряды сильнее стрелковых отрядов осаждающего героя, он не будет выходить своими войсками за пределы городских стен, до тех пор, пока они не разрушены. Однако, даже когда у его стрелков закончится боезапас, он не изменит своего поведения и просто будет пропускать ходы в Защите (баг).
- Аналогично, если герой ИИ имеет Взрыв в Книге заклинаний при обороне города, и считает, что его армия сильнее армии осаждающего героя, он не будет выходить своими войсками за пределы городских стен, до тех пор, пока они не разрушены, даже если у героя кончится мана (баг). Стоит отметить, что ИИ крайне неохотно применяет Взрыв против призванных элементалей, что позволяет пользоваться этой тактикой чаще.
- Если осаждающему игроку удалось запереть вражескую армию за стенами города без возможности выйти, то следующей важной задачей может стать истощение запаса маны обороняющегося героя. Этой цели служат: наличие пегасов в армии осаждающего, удорожающих вражеские заклинания; наличие Привидений (желательно нескольких отрядов) в армии осаждающего, сжигающих ману врага каждый ход; логика запертого ИИ, который очень любит обвешивать обе армии всеми возможными благословениями и проклятиями, и осаждающему лишь остаётся использовать Снятие заклинаний, провоцируя врага делать это бесконечно.
- Стрелковые башни учитывают свою атаку, равную 10 и суммирующуюся с атакой обороняющегося героя, а на урон влияет навык Стрельбы, имеющийся у героя. Также они игнорируют защиту цели.

- Стрелковые башни наносят больший урон при атаке существа, на котором наложено заклинание Воздушный щит (в зависимости от Магии воздуха), а также по существам под Окаменением и дополнительный урон, если герой имеет навык Доспехи (баг). Также они игнорируют защиту цели.
- Если существо умрёт в створе ворот при осаде города, то его невозможно будет воскресить никаким способом (баг).

Благодарности за помощь в написании раздела: **Сергей Куркин**, vk.com, **Dan McGraw**, astralwizard.com, **ThatOne**, forums.ag.ru, **Racot**, **Александр Ивко**, vk.com, **hommbase.ru**, **Marlo Stanfield**, heroescommunity.com.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

7.4 Расчёт урона существ

Базовый урон любого существа, боевой машины или Стрелковой башни представляется в виде диапазона от минимально возможного урона одного существа до максимально возможного. Урон равен количеству здоровья, которое отнимается у цели при ударе. Итоговый же урон при атаке вражеского отряда зависит от количества существ в атакующем отряде и множества модификаторов. В общем виде формула итогового урона выглядит следующим образом:

$$D_{баз} * (1 + MD_1 + M_{нап} + M_{спец} + M_{ат}) * M_{уд} * MD_2 * M_{досп} * M_{закл} * M_{шт} * M_{защ}$$

$$D_{баз} * (1 + MD_1 + M_{нап} + M_{спец} + M_{уд} + M_{ат}) * MD_2 * M_{досп} * M_{закл} * M_{шт} * M_{защ}$$

1. БАЗОВЫЙ УРОН $D_{баз}$

Каждое существо имеет определенный интервал значений урона [$D_{мин}$ … $D_{макс}$]. Базовый урон каждого отряда в бою $D_{баз}$ определяется как случайное число в пределах диапазона [N* $D_{мин}$ … N*$D_{макс}$], где N – количество существ в отряде. Исключениями являются Ангелы, Архангелы, Наги, Наги-королевы, Крестьяне, Чародеи и Ржавые драконы, у которых $D_{мин}$=$D_{макс}$.

- Если существ в отряде меньше или равно 10, то урон рассчитывается как сумма N случайных чисел в диапазоне урона одного существа, где N - количество существ в отряде.
- Если существ в отряде больше 10, то урон рассчитывается как 0,1*N*(сумма 10 случайных чисел в диапазоне урона одного существа), где N - количество существ в отряде. Округление вниз.

Для чего можно использовать эти особенности расчёта? Видно, что при достаточном количестве существ в отряде, его урон будет очень близок к среднему. Например, для 100 Алебардщиков с уроном 200-300 единиц можно вычислить, что наименьший урон (200-225) будет нанесён лишь с вероятностью 5,5%. Хотя и наибольший урон (275-300) будет иметь эти же 5,5%. Это полезно знать при выборе цели атаки. Соответственно, чем больше разброс урона у существа, тем меньше будет шанс нанести минимальный или максимальный урон.

На базовый урон могут оказать влияние только 3 фактора (заклинания):

- **Благословение** – базовый урон существа становится равным **$D_{макс}$** (или $D_{макс}$+1 при Продвинутой или Экспертной Магии воды).
- **Проклятие** – базовый урон существа становится равным **$D_{мин}$** (или $D_{мин}$-1 при Продвинутой/Экспертной Магии огня). Однако урон, наносимый существом, не может быть меньше 1.
- **Забывчивость** – технически снижает количество существ **N** в атакующем отряде на 50%, округление вверх.

2. ОСНОВНОЙ МОДИФИКАТОР УРОНА MD

Основной модификатор урона MD зависит от параметра Атаки атакующего отряда и Защиты обороняющегося. В случае равенства параметров Атаки и Защиты этот модификатор равен 0.

Если существо атакует несколько целей (Дыхание, Окружающий удар и т.д.), то урон считается для каждой цели отдельно.

В формуле модификатор MD встречается дважды: **MD_1** используется тогда, когда Атака нападающего больше Защиты цели (MD_2 при этом равен 1). **MD_2** используется тогда, когда Защита цели больше Атаки нападающего (MD_1 равен 0).

MD_1 = 0,05 * (Атака – Защита) - если Атака > Защиты, иначе 0

MD_2 = 1 - 0,025 * (Защита – Атака) - если Защита > Атаки, иначе 1

Каждый балл Атаки нападающего отряда, превышающий Защиту цели, повышает итоговый урон на 5% от базового урона. Однако модификатор урона не может превысить значения 3 (+300% к базовому урону). Максимальная эффективная разница Атаки и Защиты составляет 60 единиц.

Каждый балл Защиты цели, превышающий Атаку нападающего отряда, снижает итоговый урон на 2,5% от базового урона, а также снижает дополнительный урон от навыка Нападение, от бонусов специализаций некоторых героев, от эффекта Удачи и прочих модификаторов атаки. Однако модификатор урона не может быть ниже 0,3 (-70% к базовому урону). Максимальная эффективная разница Защиты и Атаки составляет 28 единиц.

На модификатор урона **MD** могут оказать влияние следующие заклинания и способности:

- **Жажда крови** – добавляет +3 (+6 при Продвинутой или Экспертной Магии огня) к Атаке существа в ближнем бою.
- **Бешенство** – добавляет одинарное (полуторное - при Продвинутой Магии огня; удвоенное - при Экспертной) количество баллов Защиты к Атаке существа (Защита при этом обнуляется).
- **Палач** – добавляет +8 к Атаке против существ 7 уровня (некоторых или всех, в зависимости от Магии огня).
- **Молитва** – добавляет +2 (+4 при Продвинутой Магии воды) к Атаке, Защите и Скорости существа.
- **Точность** – добавляет +3 (+6 при Продвинутой Магии воздуха) к Атаке при стрельбе существа.
- **Слабость** – снижает на 3 (6 при Продвинутой Магии воды) балла Атаку существа, но не ниже 0.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- **Каменная кожа** – добавляет +3 (+6 на Продвинутой Магии земли) к Защите существа. Если существо находится под действием Каменной кожи и/или Молитвы, и в это время на него наложить несколько Разрушающих лучей и/или Кислотных дыханий Ржавого дракона, то по окончании действия Каменной кожи и/или Молитвы Защита этого существа станет отрицательной. Отрицательные баллы Защиты корректно учитываются при расчете урона, т.е. урон по такому существу будет выше.
- **Разрушающий луч** – снижает на 3 (4 при Продвинутой Магии воздуха; 5 - при Экспертной) балла Защиту существа, но не ниже 0.
- **Кислотное дыхание** (Ржавый дракон) – снижает на 3 балла Защиту существа, но не ниже 0.
- **Игнорирует % защиты** (Полуросли-гренадёр, Чудище, Древнее чудище) – при выстреле/ударе, в расчётах урона защита цели считается сниженной на 20/40/80% соответственно (округление вниз) и дополнительно на 1. Например, Защита цели 31 будет снижена на 40% до 31*0,6 - 1 = 18,6 - 1 = 18.
- **Игнорирует % атаки** (Никс, Никс-воин) – при получении удара, в расчётах урона атака нападающего, включая бонусы от заклинаний, считается сниженной на 30/60% соответственно. Итоговая атака округляется по общим правилам (к ближайшему целому; 0,5 округляется до 1).

Таким образом, важно понимать, что все указанные выше заклинания и способности оказывают влияние только на один из параметров, составляющих суммарный урон, а именно – на модификатор **MD**.

Эффективность применения заклинаний, указанных выше, будет зависеть от значимости модификатора **MD** для каждого конкретного существа. Например, если Атака нападающего больше Защиты цели, то заклинание Жажда крови увеличит суммарный урон на 6*5% = 30% (от величины базового урона). Действие этого заклинания для такого существа в точности соответствует Экспертному Нападению. Однако, если Атака нападающего существенно меньше Защиты цели, то эффект от заклинания будет в два раза слабее и составит только 6*2,5% = 15% от величины базового урона.

На основании вышесказанного легко проследить преимущества и недостатки того или иного заклинания в каждом конкретном случае. Например, для таких существ как Копейщик, Фея, Гарпия или Цербер, у которых большой разброс базового урона – намного эффективнее будет Экспертное Благословение, которое увеличит средний базовый урон минимум в 2 раза и это отразится не только на одном, а на всех составляющих суммы, чем Жажда крови, которая хоть и дает кажущуюся силу +6 в Атаке, тем не менее принесет в итоге только 30% от базового урона.

3. МОДИФИКАТОР НАПАДЕНИЯ $М_{нап}$

Модификатор нападения зависит от степени развития вторичного навыка Нападение (если атака производится в ближнем бою) или Стрельба (если атака дистанционная).

$М_{нап}$ **= 0,1 / 0,2 / 0,3** – в зависимости от уровня Нападения при ближней атаке

$М_{нап}$ **= 0,1 / 0,25 / 0,5 + Арт** – в зависимости от уровня Стрельбы при дистанционной атаке

Арт – фиксированный бонус от артефактов на Стрельбу:

- Эльфийский вишнёвый лук – **Арт=0,05**
- Тетива из волоса гривы единорога – **Арт=0,1**
- Стрелы с перьями ангела – **Арт=0,15**
- Лук снайпера – **Арт=0,3**.

Несколько одинаковых артефактов не суммируются, разные – суммируются. Артефакты работают только при наличии вторичного навыка Стрельба.

4. МОДИФИКАТОР СПЕЦИАЛИЗАЦИИ $М_{спец}$

Модификатор специализации героя зависит от уровня героя, вида его специализации и модификатора нападения $М_{нап}$.

Специалисты по Нападению и Стрельбе повышают на 5% эффективность навыка Нападения или Стрельбы за каждый уровень своего развития:

$М_{спец} = 0,05 * Ур * М_{нап}$

Эти 5% имеют относительный, а не абсолютный характер, т.е. специалист по Нападению 10 уровня, имеющий Экспертное Нападение (бонус 30% к урону) в итоге будет иметь $М_{спец}$ = 0,05*10*30% = 15%, а не 5%*10 = 50%, как иногда ошибочно считают.

Вторым типом специализации, влияющий на $М_{спец}$, является специализация по заклинанию Благословение (Адель).

Специализация увеличивает урон существа, на которого наложено Благословение, за каждый уровень героя, кратный уровню этого существа:

$М_{спец} = 0,1 * [Ур / Ур.сущ]$ - где Ур.сущ – уровень существа, на которого наложено Благословение. Дробь [Ур/Ур.сущ] округляется вниз.

$М_{спец} = 0,03 * [Ур / Ур.сущ]$

Можно сделать вывод, что специализация по Благословению повышает урон существ 1 уровня на 10% от базового за каждый уровень героя, а урон существ, например, 5 уровня только на 2% от базового за каждый уровень героя.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

5. МОДИФИКАТОР УДАЧИ $M_{уд}$

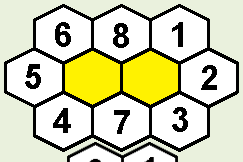
Модификатор удачи используется в формуле в случае срабатывания эффекта положительной удачи перед ударом.

$M_{уд}$ = 2

В случае срабатывания удачи у существа, атакующего одновременно несколько целей, урон повышается или понижается для каждой из них.

$M_{уд}$ = 1

В случае срабатывания положительной удачи у существа, атакующего одновременно несколько целей, урон повышается только по одной из них, согласно схемам приоритетов ниже, где 1 – наивысший приоритет.



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



- одногексовые существа с Окружающим ударом (Психические или Элементали магии). При стрельбе по существу урон от удачи повышается только для центральной цели.

Для стрельбы Магогов или личей, удача влияет только на урон центральной цели облака.

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

6. ПРОЧИЕ МОДИФИКАТОРЫ АТАКИ $M_{ат}$

Несколько модификаторов **$M_{ат}$** не могут быть использованы в формуле одновременно, так как являются индивидуальными особенностями конкретных существ, поэтому может действовать только один из них.

$M_{ат} = 0{,}05 * N_{клеток}$ - для Кавалерийского бонуса Кавалеристов и Чемпионов. Урон увеличивается на 5% за каждый гекс, пройденный перед атакой.

$M_{ат} = 1$ - для Смертельного удара Рыцарей ужаса; для Двойного урона Баллисты или Пушки; для Ненависти элементалей друг к другу.

$M_{ат} = 2$ - для Тройного урона Пушки (Экспертная Артиллерия).

$M_{ат} = 0{,}5$ - для Ненависти следующих пар существ и их улучшений: Ангелы–Дьяволы, Титаны–Чёрные драконы, Джинны–Ифриты. В отличие от остальных, Титаны и Чёрные драконы не имеют взаимной Ненависти в неулучшенных версиях. Если Чёрный дракон атакует основную цель Дыханием, а побочной целью окажется Титан, то $M_{ат}$ применяется к нему.

$M_{ат} = \sqrt{\frac{(\mathbf{Nнач} + \mathbf{1}) * (\mathbf{Зд.})}{\sum \mathbf{Зд.} + \mathbf{Зд.}} - \mathbf{1}}$ - для Мести Аспидов, где **Nнач** – количество Аспидов в начале боя, **Зд.** – здоровье 1 Аспида, **ΣЗд.** – суммарное здоровье отряда Аспидов сейчас. Урон увеличивается в зависимости от оставшегося у отряда здоровья, относительно изначального. Артефакты здоровья, бонус Палатки первой помощи, Старость и Яд могут повлиять на рассчитываемое здоровье отряда в начале боя.

$M_{ат} = 0{,}25$ - для расчёта урона по существу, находившемуся под действием Замораживания.

Внимание! Если итоговое значение урона повышается хотя бы одним из модификаторов атаки **$M_{ат}$**, то урон повышается дополнительно на 1 единицу.

Защитные модификаторы:

7. МОДИФИКАТОР ДОСПЕХОВ $M_{досп}$

Модификатор доспехов зависит от степени развития вторичного навыка Доспехи. Он снижает весь получаемый урон (базовый урон с учётом всех повышающих модификаторов) на 5…15%.

$M_{досп} = 1 – 0,05 / 0,1 / 0,15$ - в зависимости от уровня Доспехов.

$M_{досп} = 1 – 0,05 / 0,1 / 0,15 * (1+0,05*Ур)$ - для героев-специалистов по Доспехам, в зависимости от уровня Доспехов. Специалисты по Доспехам повышают на 5% (относительных) эффективность навыка Доспехи за каждый уровень.

Можно отметить тот факт, что Экспертные Доспехи в большинстве случаев отразят большее число урона, чем тому же атакующему принесет Экспертное Нападение, даже с учётом того, что в относительном выражении (15% против 30% у Нападения) он смотрится менее внушительно.

Внимание! Навык Доспехи повышает на 5 / 10 / 15% суммарный урон, нанесённый существу от атак Стрелковых башен при осаде города (баг). Проявляется не во всех версиях.
Т.е. в этом случае **$M_{досп} = 1 + 0,05 / 0,1 / 0,15 * (1+0,05*Ур)$** – ошибка знака сложения.

8. МОДИФИКАТОР ЗАЩИТНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ $M_{закл}$

Существует только 2 защитных заклинания, которые снижают итоговый урон. Их эффективность зависит от уровня развития соответствующей школы магии у героя.

$M_{закл} = 1 – 0,15 / 0,3$ - для Щита, в зависимости от уровня Магии земли при ближней атаке.

$M_{закл} = 1 – 0,15 / 0,3 * (1+ 0,1*[Ур/n])$ - для героя-специалиста по Щиту (Далтон), в зависимости от уровня Магии земли при ближней атаке. Специалист по Щиту повышает на 10% (относительных) эффективность заклинания Щит за каждый уровень, кратный уровню целевого существа.

$M_{закл} = 1 – 0,25 / 0,5$ - для Воздушного щита, в зависимости от уровня Магии воздуха при дистанционной атаке.

Внимание! Заклинание Воздушный щит повышает на 25 / 50% суммарный урон, нанесённый существу от атак Стрелковых башен при осаде города (баг). Проявляется не во всех версиях.
Т.е. в этом случае **$M_{закл} = 1 + 0,25 / 0,5$** – ошибка знака сложения.

Это интересно! Щит часто ставят в сравнение с заклинанием Каменная кожа, и вопрос что эффективнее их этих двух заклинаний задавал себе, наверное, каждый игрок. Так вот, если имеется безвариативный выбор между заклинаниями Каменная кожа и Щит, то в большинстве случаев эффективнее будет выбрать Щит, потому что Каменная кожа снижает только базовый урон, а Щит (или Воздушный щит) защищает от всего итогового урона – базового с учётом всех повышающих модификаторов (что эффективнее). Хотя в определённых ситуациях, коих не мало, Каменная кожа может иметь преимущество. По расчётам, Каменная кожа эффективнее Щита в случае, когда Защита атакуемого выше Атаки нападающего на 21 единицу и более.

9. МОДИФИКАТОР ШТРАФОВ ДЛЯ СТРЕЛКОВ $M_{шт}$

Существует 3 вида штрафов, предусмотренных для существ с дистанционной атакой. У некоторых стрелков эти штрафы отсутствуют, о чём всегда указывается в их способностях.

$M_{шт} = 0,5$ - за каждый из действующих штрафов.

- Штраф за стрельбу на большое расстояние действует тогда, когда между атакующим стрелком и его целью более 10 гексов поля боя (включая атакуемый гекс). Наносимый урон при дистанционной атаке снижается на 50%. Этот штраф отсутствует только у Снайперов, а также не действует при наличии Золотого лука или Лука снайпера у героя.
- Штраф за атаку в ближнем бою действует тогда, когда стрелок атакует цель в рукопашную. Наносимый урон в ближнем бою снижается на 50%. Этот штраф отсутствует у Бехолдеров (Зловещих глаз), Медуз (Медуз-королев), Магов (Архимагов), Фанатиков, Титанов, Пиратов (Корсаров, Морских волков), Снежных эльфов (Стальных эльфов) и Чародеев.
- Штраф за стрельбу через крепостные стены действует тогда, когда стрелок находится с левой стороны поля боя при осаде города от крепостных стен, а его цель - с правой. Наносимый урон при дистанционной атаке снижается на 50%. Этот штраф отсутствует у Магов (Архимагов), Снайперов и Чародеев.

Одновременно на стрелка могут действовать только штраф за стрельбу на большое расстояние и штраф за стрельбу через крепостные стены при осаде вражеского города. В этом случае модификаторы перемножаются и **$M_{шт} = 0,25$**.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

10. ПРОЧИЕ МОДИФИКАТОРЫ ЗАЩИТЫ $M_{защ}$

В отличие от прочих модификаторов атаки $M_{ат}$, на существо может одновременно действовать несколько прочих модификаторов защиты $M_{защ}$. В этом случае модификаторы перемножаются.

$M_{защ}$ = 0,5 - для расчёта урона ответного удара существа, находившегося под действием Базового Ослепления; для Слабого удара Психических элементалей при атаке существ в Защитой от магии разума; для Слабого удара Элементалей магии при атаке существ с Защитой от магии; для расчёта урона по существу, находившемуся под действием Окаменения; для случая срабатывания отрицательной удачи (неудачи).

$M_{защ}$ = 0,25 - для расчёта урона ответного удара существа, находившегося под действием Продвинутого Ослепления или Паралича.

Внимание! Эффект Окаменения на цели повышает на 50% суммарный урон, нанесённый существу от атак Стрелковых башен при осаде города (баг). Проявляется не во всех версиях.
Т.е. в этом случае **$M_{защ}$ = 1 + 0,5** – ошибка знака сложения.

Наносимый отрядом урон не может быть ниже 1. Урон с учётом всех атакующих модификаторов округляется вниз, а после применения защитных модификаторов – вверх. Однако, если итоговое значение урона снижается хотя бы одним из защитных модификаторов (кроме MD_2), то урон снижается дополнительно на 1 единицу.

Наносимый урон Баллисте или Пушке, под управлением героя с навыком Артиллерии, не может превышать 40% от их максимума здоровья с учётом артефактов. Округление вниз. Без артефактов это значение составляет 100 единиц здоровья.

Наносимый урон Палатке первой помощи, под управлением героя с навыком Первой помощи, не может превышать 40% от её максимума здоровья с учётом артефактов. Округление вниз. Без артефактов это значение составляет 30 единиц здоровья.

Наносимый урон Катапульте, под управлением героя с навыком Баллистики, не может превышать 40% от её максимума здоровья с учётом артефактов. Округление вниз. Без артефактов это значение составляет 400 единиц здоровья.

Внимание! Если итоговое значение урона понижается хотя бы одним из защитных модификаторов, то урон понижается дополнительно на 1 единицу.

Это интересно! В сети часто спорят о том, кто победит – 1 Лазурный дракон или 1000 Крестьян. Ответ очевиден – в безвариативных условиях 1 Лазурный дракон бесспорно выигрывает за счёт преимущества в атаке и скорости. Однако, чтобы дракон проиграл этот бой, требуется всего от 1295 Крестьян (если дракон всегда будет бить с минимальным уроном) до 1385 Крестьян (если урон всегда будет максимальный). Естественно, данные цифры актуальны при нулевых/равных характеристиках героя и без срабатывания Страха, боевого духа и удачи. Также Крестьяне победят, если от основного отряда отделить 5 единичек, которые смогут принимать удар (приоритет атаки по ним будет выше) и снимать ответную атаку с Лазурного дракона.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Эрдамон Магманов**, vk.com, **Максим Бойко**, vk.com.

7.5 Сложность, стартовый бонус и помеха

Перед началом любой игры важно выбрать начальные настройки карты. От этого будет зависеть и интерес, и сложность.

В игре против компьютерных игроков, ИИ случайным образом получает один из трёх видов поведения: **Строитель**, **Воин** или **Исследователь**. Теоретически, как Строитель, ИИ больше будет действовать в обороне, сосредоточив внимание на развитии городов, ограничивая область исследования. Воин будет стремиться больше воевать с другими игроками и захватывать нейтральные города. У Исследователя основное внимание будет уделено занятости большего числа героев и умеренной агрессии. Он будет последовательно изучать карту. Данное разделение логично, однако в игре этому нет никаких подтверждений. Единственный бонус для ИИ, который прописан в коде игры – герои Исследователя имеют на 50 очков хода (mp) больше в начале каждого дня от стандартного запаса.

Также поведение ИИ может быть определено в редакторе карт.

На поведение компьютерных игроков влияет также выбранный уровень сложности карты. Далее представлены подробные описания компьютерной игры на разных уровнях сложности.

	**Пешка – 80%** • ИИ-герои не опасаются передвигаться на территории противника, даже вблизи вражеских героев • ИИ-герои недооценивают силы вражеского героя при принятии решения о нападении • ИИ-игрок строит здания в городах **1 раз в 2 дня** • ИИ-игрок не строит жилища существ уровня выше, чем уже построенный уровень у самого лучшего игрока-человека • ИИ-игрок не строит жилища существ **7 уровня** в своих городах • ИИ-герои не присоединяют нейтралов к своей армии • ИИ-игрок не занимается поисками Грааля • ИИ-герои не обмениваются между собой армиями и артефактами • ИИ-герои в бою не используют тактические приёмы существ, не ждут и всегда идут в атаку • Большинство нейтралов лояльны к игрокам и могут присоединяться • На карте приключений не может быть более **2 героев** ИИ-игрока • ИИ-игрок не нанимает новых героев, если на карте в сумме **9 или более героев** (включая героев игроков-людей и его собственных, т.е. герои других ИИ-игроков не влияют на этот лимит)
	**Конь – 100%** • ИИ-герои недооценивают силы вражеского героя при принятии решения о нападении • ИИ-герои объединяют армии, составляя наиболее сильные варианты • ИИ-игрок строит здания в городах **1 раз в 2 дня** • ИИ-игрок более агрессивно развивает города и строит все жилища существ • ИИ-герои начинают поиск Грааля при открытии не менее **половины** карты-загадки • ИИ-игрок делает большой акцент на изучение карты • ИИ-герои опасаются передвигаться на территории противника, особенно вблизи вражеских героев • На карте приключений не может быть более **3 героев** ИИ-игрока • ИИ-игрок не нанимает новых героев, если на карте в сумме **12 или более героев** (включая героев игроков-людей и его собственных, т.е. герои других ИИ-игроков не влияют на этот лимит)
	**Ладья – 130%** • ИИ-герои всегда точно высчитывают силу вражеского героя, и, если она выше, то не нападают • ИИ-герои опасаются передвигаться на территории противника, особенно вблизи вражеских героев • ИИ-игрок строит здания в городах **каждый день** • ИИ-игрок очень агрессивно развивает города • ИИ-герои начинают поиск Грааля при открытии не менее **25%** карты-загадки • ИИ-игрок во время боя учитывает дальность хода вражеских войск и использует эту информацию в тактическом плане (не заходит в диапазон хода, если знает, что вражеский отряд его атакует и т.д.) • На карте приключений не может быть более **4 героев** ИИ-игрока • ИИ-игрок не нанимает новых героев, если на карте в сумме **15 или более героев** (включая героев игроков-людей и его собственных, т.е. герои других ИИ-игроков не влияют на этот лимит)
	**Ферзь – 160%** • ИИ-герои очень осторожны при движении на территории противника, особенно вблизи героев • ИИ-герои начинают поиск Грааля при открытии хотя бы **одной части** карты-загадки • На карте приключений не может быть более **5 героев** ИИ-игрока • ИИ-игрок не нанимает новых героев, если на карте в сумме **18 или более героев** (включая героев других игроков)
	**Король – 200%** • На карте приключений не может быть более **6 героев** ИИ-игрока • ИИ-игрок не нанимает новых героев, если на карте в сумме **21 или более героев** (включая героев игроков-людей и его собственных, т.е. герои других ИИ-игроков не влияют на этот лимит)

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Ограничения ИИ на количество нанимаемых им героев не учитывает возможность сбегания с поля боя. Т.е. сбежавший и вновь нанятый герой, считается ИИ как новый герой и тратит лимит (баг).

В начале игры все игроки получают определённое количество ресурсов, в зависимости от выбранного уровня сложности. Компьютерные игроки получают большее количество ресурсов на больших сложностях:

Сложность	Ресурсы игрока-человека			Ресурсы ИИ-игрока			Сила ИИ
80%	по 30	по 15	30000	по 5	по 2	5000	~50%
100%	по 20	по 10	20000	по 10	по 4	7500	~75%
130%	по 15	по 7	15000	по 15	по 7	10000	100%
160%	по 10	по 4	10000	по 15	по 7	10000	100%
200%	по 0	по 0	0	по 15	по 7	10000	100%

Если включены Турнирные правила (**HD-мод**), то на сложности 200% игрок всё же получает по 5 древесины и руды, по 2 ртути, серы, кристалла и самоцвета, и 2500 золота.

Помимо различий в стартовых ресурсах между игроком-человеком и ИИ-игроком, имеются различия и по ежедневному доходу ресурсов в течение всей игры:

Сложность	Доход ресурсов ИИ-игрока		
80%	-	-	-25%
100%	-	-	-
130%	-	-	-
160%	+39%	+14%	+25%
200%	+53%	+28%	+50%

Расчёт этого бонуса производится следующим образом: ежедневно рассчитывается доход компьютерного игрока по всем видам ресурсов и считается бонус (округление вниз), применительно к величине его недельного дохода (если доход отсутствует, бонус не начисляется). Распределяется бонус равномерно по всей неделе.

Пример: Средний недельный доход компьютерного игрока составил 34 единицы дерева. Бонус в этом случае на уровне сложности 200% составит 18 единиц, которые равномерно распределятся по всем семи игровым дням недели (округление по общим правилам, 0,5 округляется вверх).

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

СТАРТОВЫЕ БОНУСЫ

Для любого игрока перед стартом игры могут быть выбраны стартовые бонусы. По умолчанию стартовый бонус случайный. Далее представлены виды бонусов и их описание.

<table>
<tr><th>Стартовый бонус</th><th>Описание</th></tr>
<tr><td>Золото
  </td><td>Игроку даётся случайное количество золота от 500 до 1000, кратно 100 (что соответствует 1 кучке отдельно лежащего золота)</td></tr>
<tr><td>Ресурсы
  </td><td>Каждый игровой город имеет свой ресурс стартового бонуса. Если город не выбран, то нельзя выбрать ресурс в качестве стартового бонуса:
<table>
<tr><th>Город</th><th>Ресурс</th><th>Город</th><th>Ресурс</th></tr>
<tr><td>Замок</td><td>+5...10 и</td><td>Цитадель</td><td>+5...10 и</td></tr>
<tr><td>Оплот</td><td>+3...6</td><td>Крепость</td><td>+5...10 и</td></tr>
<tr><td>Башня</td><td>+3...6</td><td>Сопряжение</td><td>+3...6</td></tr>
<tr><td>Инферно</td><td>+3...6</td><td>Причал</td><td>+3...6</td></tr>
<tr><td>Некрополис</td><td>+5...10 и</td><td>Фабрика</td><td>+3...6</td></tr>
<tr><td>Темница</td><td>+3...6</td><td>Кронверк</td><td>+5...10 и</td></tr>
</table>
Если в качестве стартового ресурса выбрана древесина и руда, то даётся одинаковое количество каждого из них в пределах диапазона. Например, 7 древесины и руды</td></tr>
<tr><td>Артефакт
  </td><td>Игроку даётся случайный артефакт класса Сокровище из разрешённых. Если все артефакты класса Сокровище запрещены на карте, то игрок получает случайный Малый артефакт и т.д. вплоть до возможности получения Реликта или Сборного артефакта.

Стартовый артефакт получает стартовый герой. Если изначально имеется несколько героев, то стартовым считается тот, который был размещён на карте автором раньше остальных. Если стартового героя нет, то артефакт никто не получает.

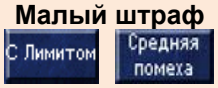
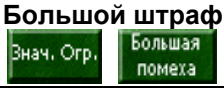
Если герой стартует с Шлемом белого единорога или Шлем-черепом (повышают Знания), то его запас маны не будет увеличен до соответствия новому показателю Знаний в первый день.
Если герой стартует с Подзорной трубой или Телескопом, то разведанная область вокруг героя уже будет больше благодаря им.

Если герой стартует с Подзорной трубой или Телескопом, то разведанная область вокруг героя не будет больше благодаря им, и откроется только после движения или сохранения/загрузки игры

Возможные стартовые артефакты, класса Сокровища:
  </td></tr>
</table>

ОПЦИЯ ШТРАФ (ЛИМИТ, ПОМЕХА, HANDICAP)

В мультиплеерной игре существует опция «Штраф», которую игрок может установить на Большой, Малый или не устанавливать вообще:

Помеха	Описание
без штрафа 	-
Малый штраф 	Все стартовые ресурсы игрока и его ежедневный доход всех ресурсов (включая ресурсы Сокровищницы, Хранилища ресурсов, Кристальных драконов и т.д.) снижаются на 15%. Итоговый доход округляется вниз. **Пример:** 1 Лесопилка будет приносить игроку **2 * 0,85 = 1,7 => 1** древесину в день, а 1 Лаборатория алхимика будет приносить **1 * 0,85 = 0,85 => 0** ртути. Но 2 Лаборатории алхимика уже будут приносить **2 * 0,85 = 1,7 => 1** ртуть в день.
Большой штраф 	Все стартовые ресурсы игрока и его ежедневный доход всех ресурсов снижаются на 30%. Итоговый доход округляется вниз

Благодарности за помощь в написании раздела: **astralwizard.com**, **ThatOne**, forums.ag.ru, **Сергей Хаустов**, vk.com, **Сергей Куркин**, vk.com, **Marina Waãagh**, vk.com.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

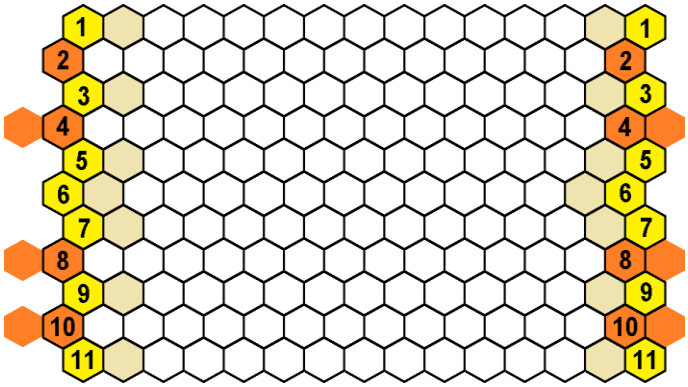
7.6 Основы сражений и порядок ходов

В общем виде можно выделить 5 типов сражений в процессе игры:

- Сражения с нейтральными существами на карте приключений
- Сражения с героями противника
- Захват Сокровищниц
- Захват объектов с охраной (шахты, жилища существ, Гарнизоны и т.д.)
- Осада или оборона города.

СТАНДАРТНОЕ ПОЛЕ БОЯ

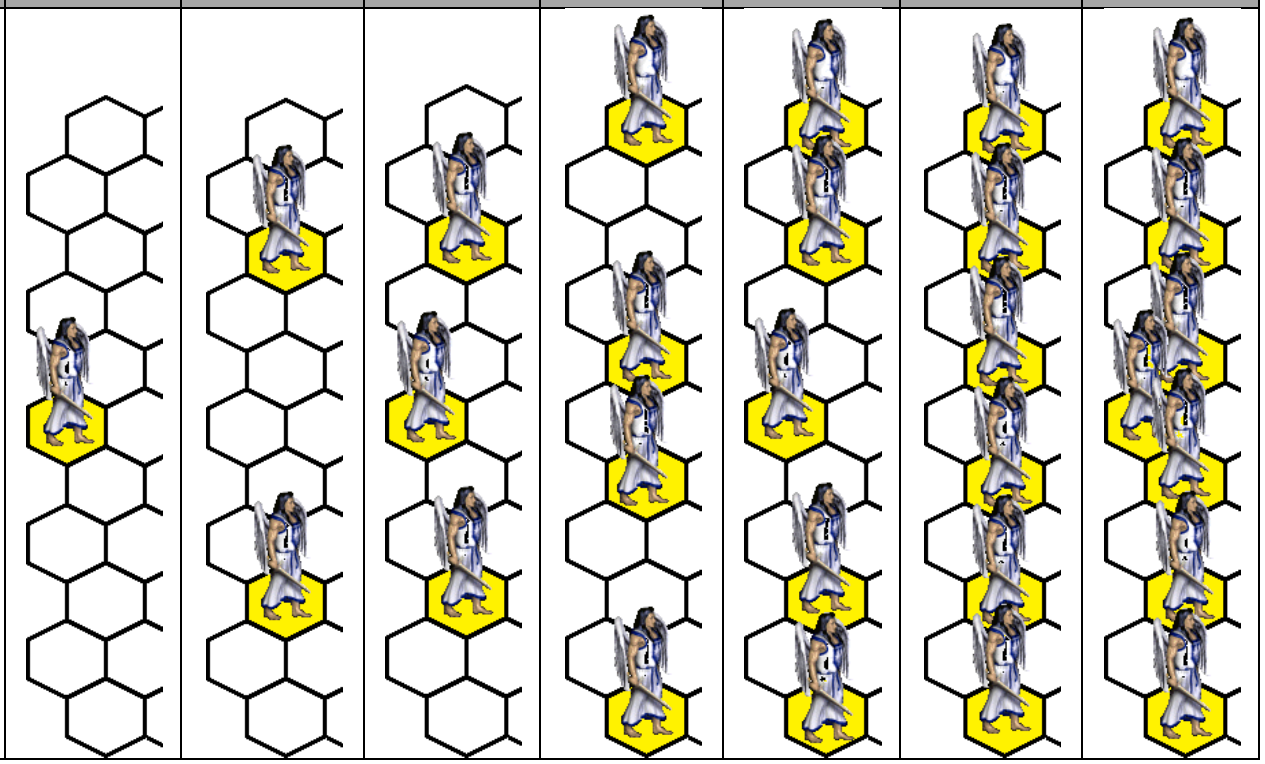
Любое поле битвы имеет размер 15*11 гексов. Сражения с нейтральными существами, с героями противника или захват объектов с охраной проходят на стандартном поле боя, когда войска атакующего располагаются слева, а защищающегося – справа. Расположение по гексам зависит от количества отрядов в армии и от выбранной группировки:

Группировка	Кол-во отрядов	Занимаемые гексы	Схема поля боя
Коричневые гексы на схеме всегда зарезервированы под боевые машины: 2 – Подвода с боеприпасами; 4 – Баллиста или Пушка; 8 – Катапульта; 10 – Палатка первой помощи.			
 Свободный строй	**1**	6	
	2	3 – 9	
	3	3 – 6 – 9	
	4	1 – 5 – 7 – 11	
	5	1 – 3 – 6 – 9 – 11	
	6	1 – 3 – 5 – 7 – 9 – 11	
	7	1 – 3 – 5 – 6 – 7 – 9 – 11	
 Плотный строй	**1**	6	
	2	5 – 7	
	3	5 – 6 – 7	
	4	3 – 5 – 7 – 9	
	5	3 – 5 – 6 – 7 – 9	
	6	1 – 3 – 5 – 7 – 9 – 11	
	7	1 – 3 – 5 – 6 – 7 – 9 – 11	

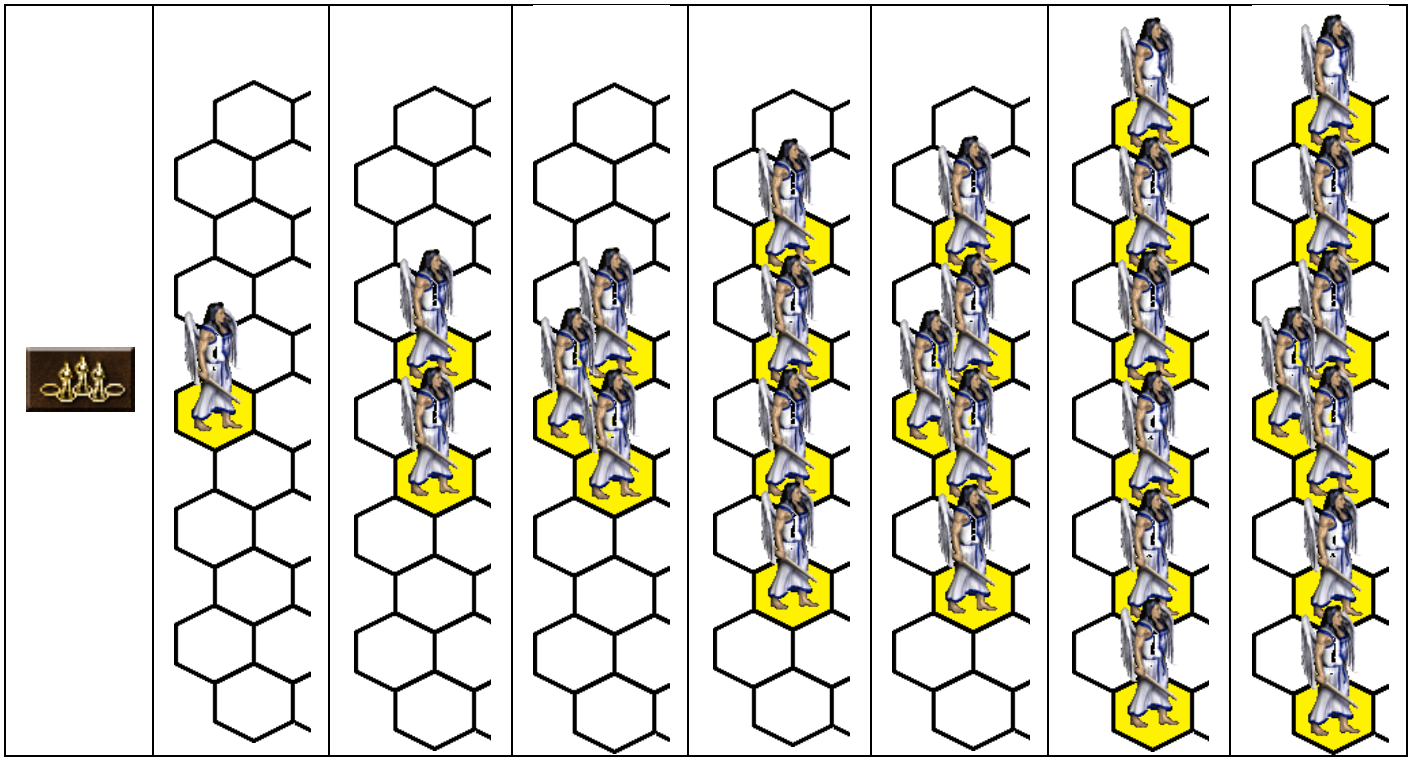
Из таблицы видно, что при наличии в армии 1, 6 или 7 отрядов расстановка существ не зависит от выбранной группировки.

Плотный строй бывает полезен, например, в том случае, если ваша пехота не успевает обступить стрелков перед ударом вражеской армии на первом ходу из-за низкой скорости. Оставив в армии пять отрядов перед боем со стрелками в третьей позиции, и, выбрав плотный строй, получаем стрелков зажатых вторым и четвертым отрядами и доступных для атаки лишь с одного гекса.

Далее приведён наглядный пример расстановки отрядов на поле боя в зависимости от их количества и выбранного строя.

Кол-во отрядов:	1	2	3	4	5	6	7
							

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



ПРЕПЯТСТВИЯ НА ПОЛЕ БОЯ

На стандартном поле боя могут быть сгенерированы случайным образом различные препятствия. Препятствия могут быть двух типов: встроенные и убираемые. Встроенные (большие озёра, трещины и т.д.) нельзя устранить при помощи Убрать преграду, в отличие об накладных (брёвна, камни, пни и т.д.).

Это интересно! Всего в игре 393984 уникальных боевых полей, образованных сочетанием типа земли и случайных препятствий.

Поле боя формируется на основе клетки карты приключений, на которой стоит атакуемый отряд нейтралов, вражеский герой или находится клетка входа в охраняемый объект. Вид препятствий основывается на типе земли (песок, трава, грязь и т.д., в т.ч. накладные ландшафты, битва на корабле и битва на корабле против корабля) и координатах этой клетки X-Y-Z (горизонталь-вертикаль-уровень карты), т.е. на любой карте на одинаковой координате карты приключений при одинаковом типе земли будет одинаковое поле боя с такими же препятствиями.

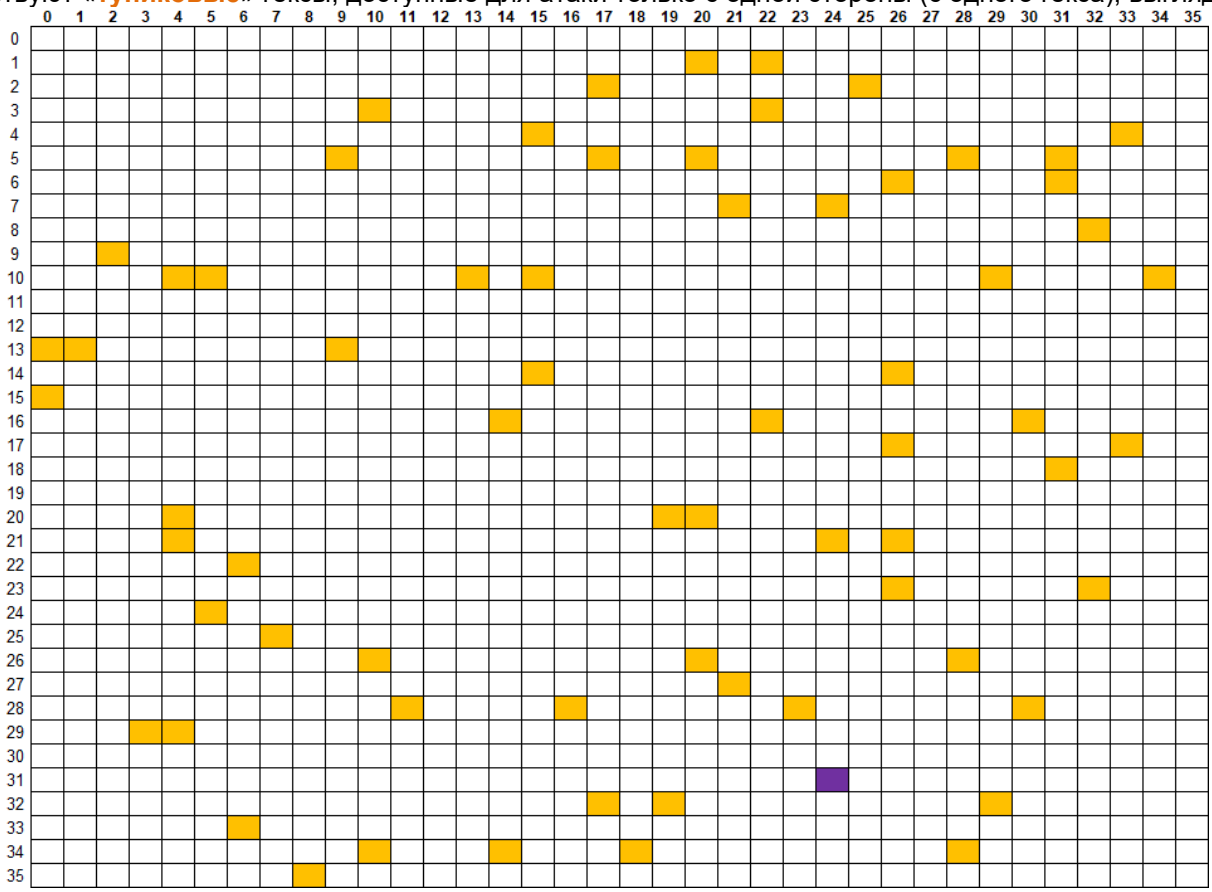
Из всех уникальных боевых полей существует достаточно много комбинаций, которые выглядят довольно имбалансными. Например, на некоторых полях боя существуют гексы абсолютно недоступные для атаки в ближнем бою, но туда можно поместить летающее существо или любое другое при помощи Телепорта (см.слайд 1). Второй пример (см.слайд 2) более узкий, но на некоторых полях существуют «закутки», в которые не могут попасть двухгексовые существа.





FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Например, для типа земли Грязь схема расположения клеток карты S (36*36), на поле боя которых присутствуют «**тупиковые**» гексы, доступные для атаки только с одной стороны (с одного гекса), выглядит так:



Фиолетовая клетка – единственная клетка на Грязи (24; 31) с полем боя, на котором присутствует полностью закрытый со всех сторон гекс:



FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

На Прозрачных прудах в точке X:46 Y:3 на поверхности или в подземелье, существует уникальное поле боя со скоплением препятствий, внутри которого можно убрать одногексовую преграду (см.ниже), получив закрытый со всех сторон гекс. На этот гекс идеально помещаются гарпии или стрелки при помощи Телепорта.

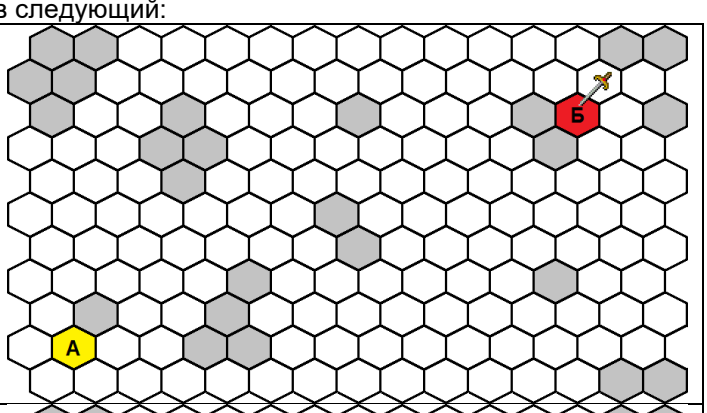
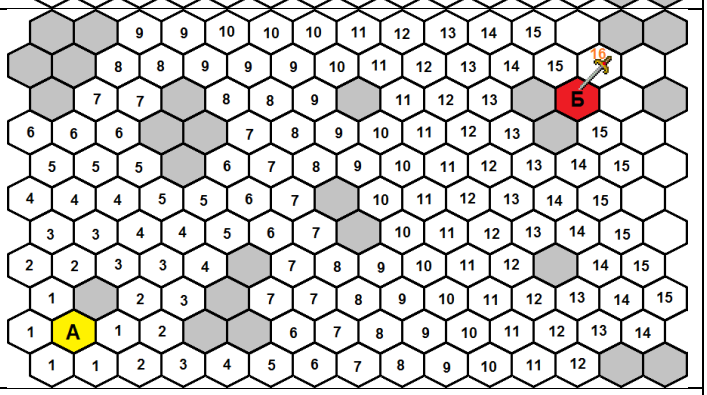
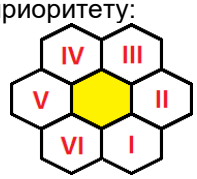
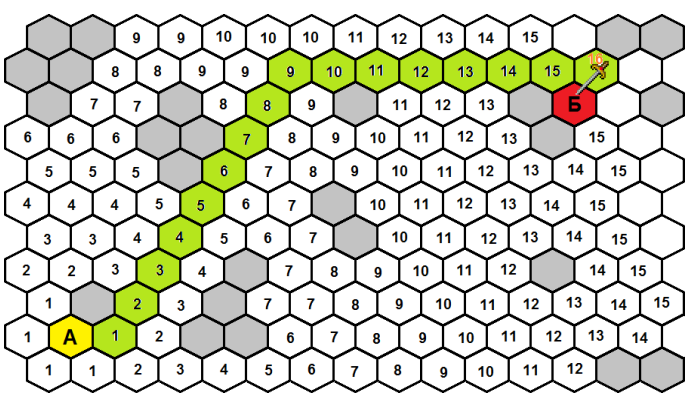



Помимо этих примеров существует масса комбинаций препятствий, при которых на поле боя существуют гексы, доступные для атаки лишь с одной или двух сторон, но они, конечно, уже не выглядят столь имбалансными.

Движение существ по полю боя

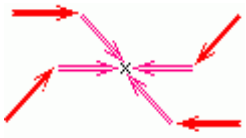
Перемещение отрядов существ по полю боя подчиняется своим правилам. Игрок в данном случае может выбирать лишь конечную точку маршрута движения, с которой будет проведена атака или на которой будет завершён ход существа.

Алгоритм расчёта маршрута для пеших существ следующий:

Имеется поле боя (см.справа). Наш пеший отряд **А** имеет неограниченную скорость и будет атаковать вражеский отряд с гекса **Б** по указанному направлению. Также на поле боя имеются всевозможные преграды и другие существа, отмеченные серыми гексами. Попробуем построить маршрут перемещения нашего существа	
• Гекс **А** буден начальным гексом с меткой «0» • Все доступные смежные гексы с начальным гексом отмечаем как «1» • Все доступные смежные гексы с «1» отмечаем как «2» и т.д. • Продолжаем отмечать гексы до тех пор, пока конечный гекс не получит свою метку. Цифра, которую он получит, будет означать расстояние до него от гекса А	
• В нашем случае конечный гекс получил метку «16». На этот гекс наш отряд должен перейти с гекса «15» и т.д. Если гексов с предыдущей меткой несколько, то выбираем согласно приоритету:  где I – наивысший приоритет. • Приоритетные гексы, по которым и пройдёт путь отряда, отмечены зелёным	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Вкратце данное правило можно интерпретировать как:



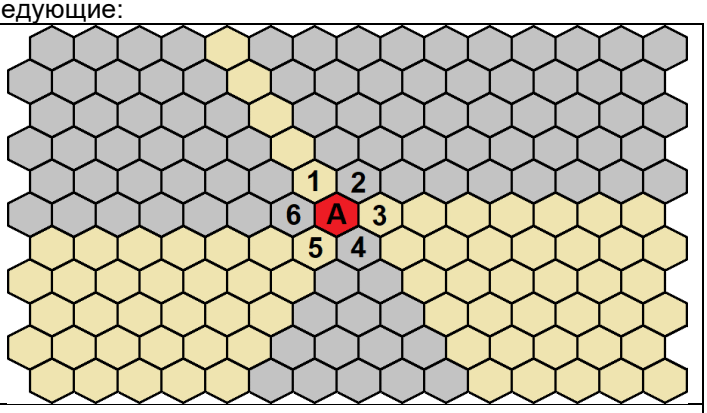
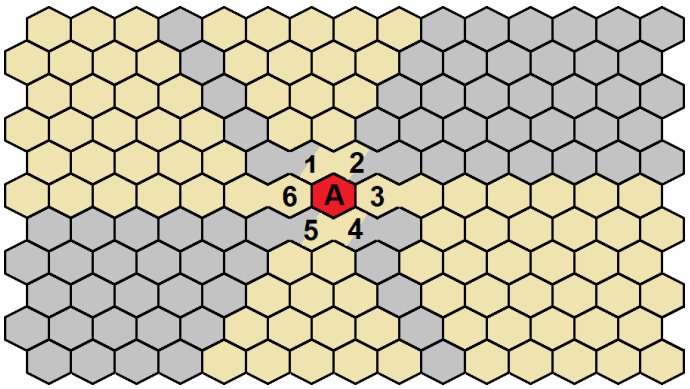
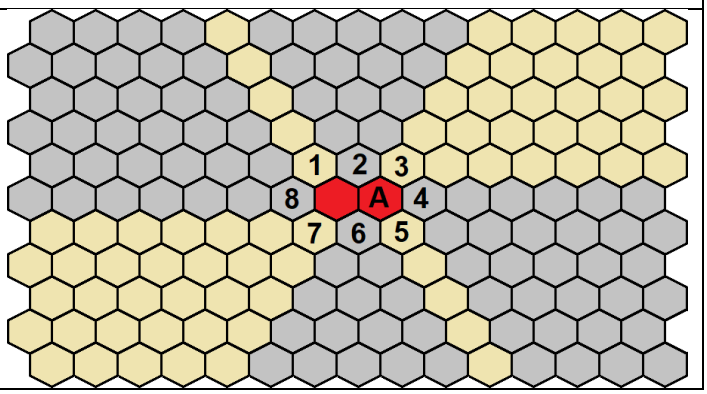
- Если отряду нужно идти вниз-влево или вверх-вправо, то он старается сначала идти по диагонали, а остаток пути – по горизонтали;
- Если отряду нужно идти вверх-влево или вниз-вправо, то он старается сначала идти по горизонтали, а остаток пути – по диагонали;
- Если отряду нужно идти строго вниз, то он сначала пойдёт по максимуму по вниз-вправо по диагонали, а остаток пути – вниз-влево по диагонали, сделав минимум разворотов;
- Если отряду нужно идти строго вверх, то он сначала пойдёт по максимуму по вверх-вправо по диагонали, а остаток пути – вверх-влево по диагонали, сделав минимум разворотов.

Для двухгексовых существ маршрут строится аналогично, только гексы, на которые отряд не может встать из-за своей ширины, не получают метку. Меткой «0» отмечается гекс «головы» двухгексового отряда.

Движение летающих существ

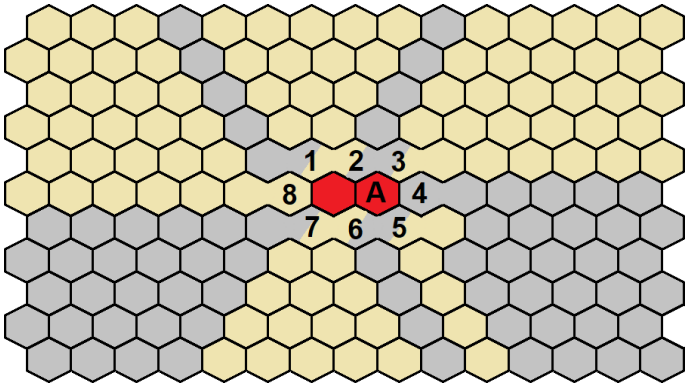
Для летающих существ игрока-человека маршрут движения не принципиален, ведь на полёт не влияют препятствия и установленные на поле объекты, и существо всегда закончит перелёт на указанных гексах. Однако летающие существа ИИ имеют свои правила перемещения, выбирая конечную позицию, зная которые можно, например, заманить их на мину или заставить их встать в удобную позицию для Дыхания дракона.

Схемы перемещения для летающих существ следующие:

• Если вражеский летающий отряд находится на одной прямой с нашим отрядом **A** (по горизонтали или диагонали), то он перемещается к нему строго по этой прямой • Если вражеский отряд находится в серой зоне, то он переместится и атакует наш отряд с гекса 2, 4 или 6 соответственно • Если вражеский отряд находится в жёлтой зоне, то он переместится и атакует наш отряд с гекса 1, 3 или 5 соответственно	
• Если «голова» вражеского двухгексового летающего отряда находится на одной прямой (после разворота, если слева) с нашим отрядом **A** (по горизонтали или диагонали), то он перемещается к нему строго по этой прямой • Если «голова» вражеского отряда находится в серой зоне, то он переместится и атакует наш отряд с серой позиции с гекса 1, 2, 4 или 5 соответственно • Если «голова» вражеского отряда находится в жёлтой зоне, то он переместится и атакует наш отряд с жёлтой позиции с гекса 1, 2, 3, 4, 5 или 6 соответственно	
• Если вражеский летающий отряд находится на одной прямой с любым гексом нашего двухгексового отряда **A** (по горизонтали или диагонали), то он перемещается к нему строго по этой прямой • Если вражеский отряд находится в серой зоне, то он переместится и атакует наш отряд с гекса 2, 4, 6 или 8 соответственно • Если вражеский отряд находится в жёлтой зоне, то он переместится и атакует наш отряд с гекса 1, 3, 5 или 7 соответственно	

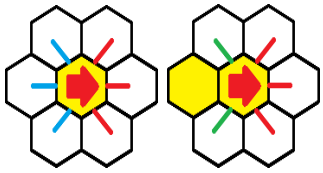
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- Если «голова» вражеского двухгексового летающего отряда находится на одной прямой (после разворота, если слева) с любым гексом нашего двухгексового отряда **A** (по горизонтали или диагонали), то он перемещается к нему строго по этой прямой
- Если «голова» вражеского отряда находится в серой зоне, то он переместится и атакует наш отряд с серой позиции с гекса 1, 2, 4, 6 или 7 соответственно
- Если «голова» вражеского отряда находится в жёлтой зоне, то он переместится и атакует наш отряд с жёлтой позиции с гекса 1, 2, 3, 5, 6 или 7 соответственно

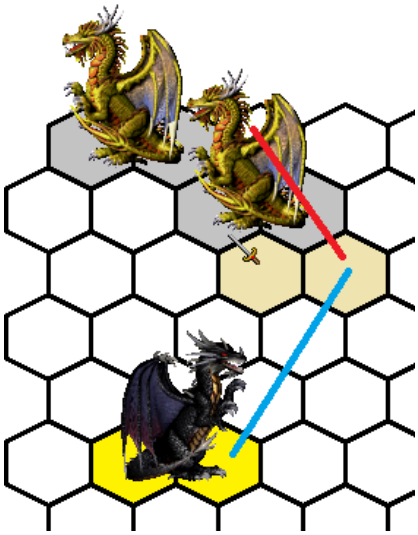


Разворот отряда перед атакой

Разворот перед атакой бывает критичен для существ со способностью Дыхание – драконов, Огненных птиц и Фениксов, Механиков и Инженеров. Ведь в этом случае побочной целью атаки может стать не тот отряд, который мы планировали, или даже дружественный отряд. Поэтому нужно знать следующие правила разворота:



- Одногексовые существа имеют 2 типа атаки (см.слева): основную (красная) и с разворота (синяя). Если отряд не может произвести основную атаку, то он атакует с разворота.
- Двухгексовые существа имеют 3 типа атаки (см.слева): основную (красная), дополнительную (зелёная) и с разворота. Если отряд не может произвести основную атаку, то он производит дополнительную. Если отряд не может произвести основную и дополнительную атаку, то он атакует с разворота.
- В любом случае, если существо может с выбранной клетки произвести по выбранной цели несколько видов атак, то оно произведёт более приоритетную, вне зависимости от выбранного игроком направления атаки: основная > дополнительная > с разворота.



Пример: Атака Чёрного дракона по 2 отрядам Золотых драконов (см.справа). Чёрный дракон никак не сможет поразить дыханием оба отряда Золотых, т.к. для этого требуется атака с разворота, но она произведена не будет, потому что приоритет получит дополнительная атака по «хвосту».

Однако есть ситуации, когда существо при перемещении само вынуждено развернуться, а атака после такого перемещения будет произведена в повёрнутом положении. На этот счёт есть следующие правила:

- Пешие существа всегда разворачиваются, когда идут назад, либо по диагоналям назад-вверх и назад-вниз. Их атака производится из положения в котором он переместился на последний гекс с предпоследнего.



- Если летающему существу надо переместиться перед атакой, то узнать, развернётся ли оно перед перемещением можно по разности **SOURCE – DEST**, где **SOURCE** – порядковый номер гекса по горизонтали со «своей» стороны, с которого происходит перемещение («голова» для двухгексовых существ), а **DEST** – то же, но гекс на который перемещается существо («голова» для двухгексовых существ в конечном положении, в котором она окажется после завершения хода). Если эта разность положительна, то отряд развернётся, иначе – нет. После перемещения приоритет атаки выбирается уже из положения, в котором существо закончило перемещение, несмотря на то, что при завершении атаки оно развернётся обратно.

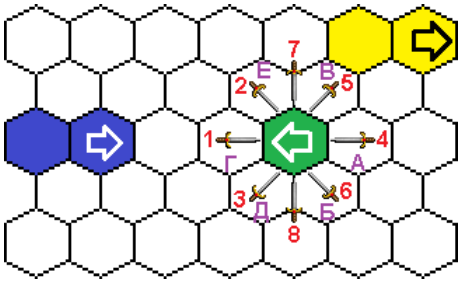
Пример 2: Атака Чёрного дракона по 2 отрядам Золотых драконов (см.слева). Чёрный дракон развернётся при перемещении согласно правилу выше. Соответственно атака (основная) будет произведена из повёрнутого положения и оба вражеских дракона будут поражены дыханием.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Дыхание драконов, Огненных птиц и Механиков

Помимо сложностей с разворотом, иногда бывает трудно понять, с какого гекса производить атаку, чтобы не ошибиться с направлением Дыхания на 2 гекса.

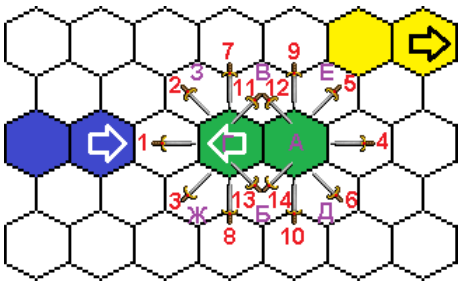
1. Атака одногексового отряда Дыханием:



- Атаки по направлениям 1, 2 и 3 будут основными и побочными целями Дыхания станут гексы А, Б и В соответственно.
- Атаки по направлениям 4, 5 и 6 будут с разворота и побочными целями Дыхания станут гексы Г, Д и Е соответственно.
- Атаки по направлениям 7 и 8 будут дополнительными и побочными целями Дыхания станут гексы **Д** и **Е** соответственно.

Если изначально дракон будет с другой стороны от цели (жёлтые гексы), то он развернётся при перемещении и атаки по направлениям 4, 5 и 6 для него станут основными, а 1, 2 и 3 – дополнительными. Также в этом случае побочными целями дополнительных атак 7 и 8 будут гексы **Б** и **В** соответственно

2. Атака двухгексового отряда Дыханием:



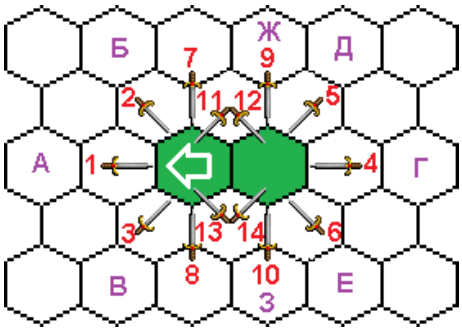
- Атаки по направлениям 1, 2 и 3 будут основными и побочными целями Дыхания станут гексы А, Б и В соответственно. Так как на гексе А находится это же существо, то Дыхание не нанесёт ему дополнительного урона.
- Атаки по направлениям 4, 5 и 6 будут с разворота и побочными целями Дыхания станут гексы Г, Б и В соответственно. Так как на гексе Г находится это же существо, то Дыхание не нанесёт ему дополнительного урона.
- Атаки по направлениям 7, 8, 12 и 14 (выбор между основной атакой по «хвосту» цели и дополнительной атакой по «голове») будут основными и побочными целями Дыхания станут гексы **Д**, **Е**, **Д** и **Е** соответственно.
- Атаки по направлениям 9, 10, 11 и 13 (выбор между дополнительно атакой по «хвосту» цели и атакой с разворота) будут дополнительными и побочными целями Дыхания станут гексы **Б**, **В**, **Б** и **В** соответственно.
- Для Механиков и Инженеров направления 7-10 недоступны, но в остальном их атаки подчиняются тем же правилам выбора. Атаки по направлениям 11 и 13 будут основными по гексу А, а побочными целями Дыхания станут гексы **Е** и **Д** соответственно

Если изначально дракон будет с другой стороны от цели (жёлтые гексы), то он развернётся при перемещении и атаки по направлениям 4, 5 и 6 для него станут основными, а 1, 2 и 3 – дополнительными.

Атаки 7, 8, 12 и 14 будут дополнительными и побочными целями станут гексы **Б**, **В**, **Б** и **В** соответственно.

Атаки 9, 10, 11 и 13 будут основными и побочными целями станут гексы **Ж**, **З**, **Ж** и **З** соответственно

3. Ответ на атаку драконом по двухгексовому отряду:



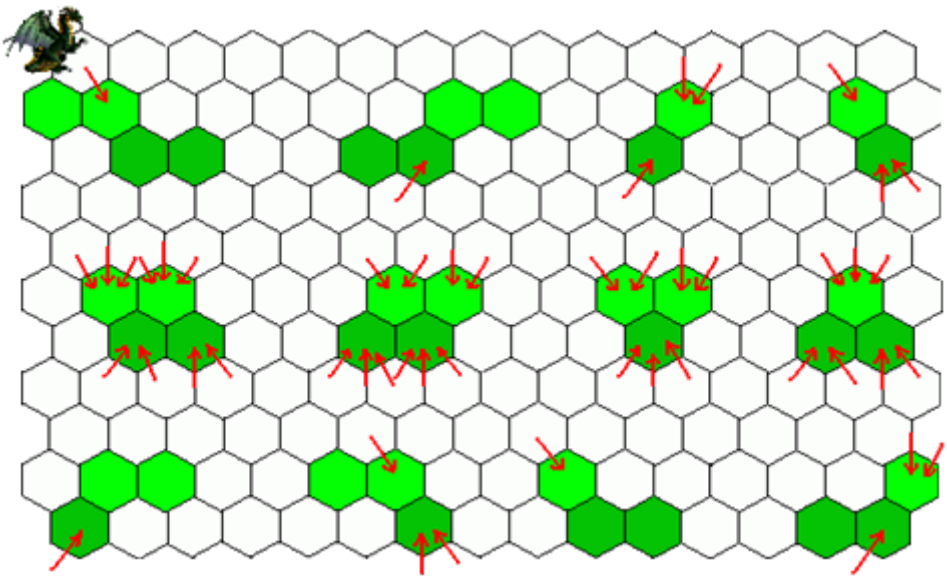
- Ответ при получении удара по направлениям 1, 2, 3, 7, 8, 12 и 14 будет основной атакой и побочными целями Дыхания станут гексы А, Б, В, Б, В, Б и В соответственно.
- Ответ при получении удара по направлениям 4, 5 и 6 будет атакой с разворота и побочными целями Дыхания станут гексы Г, Д и Е соответственно.
- Ответ при получении удара по направлениям 9, 10, 11 и 13 будет дополнительной атакой и побочными целями Дыхания станут гексы Ж, З, Ж и З соответственно.

Если изначально дракон будет повёрнут в другую сторону, то схема будет отражена зеркально

В общем случае можно использовать следующие направления атаки, чтобы прожечь Дыханием два вражеских отряда, стоящих рядом:

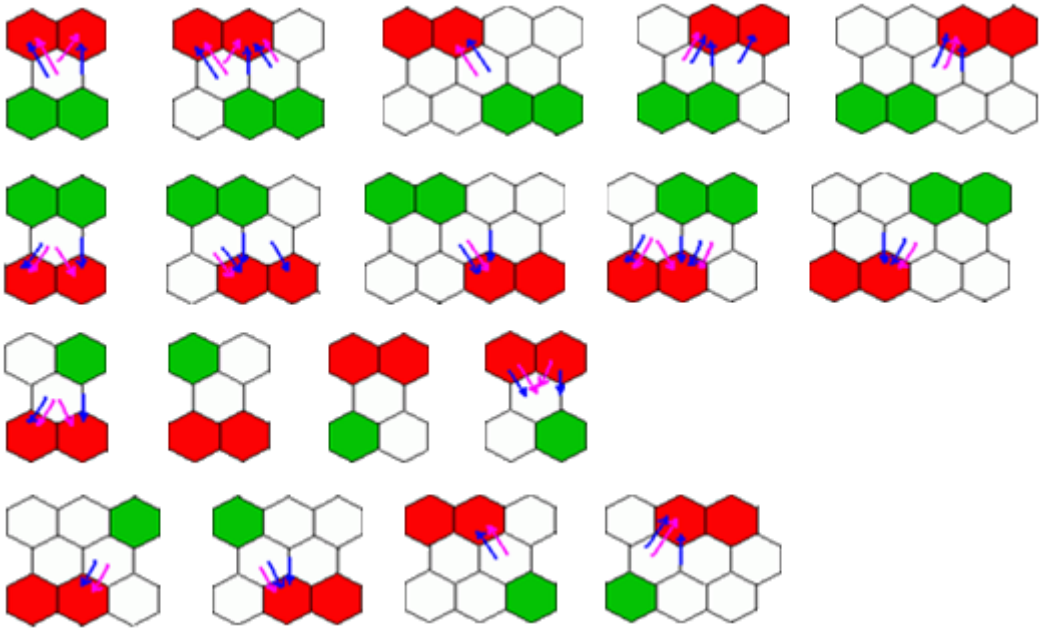
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



где зелёным отмечены вражеские отряды; красные стрелки – направления атаки Дыханием.
Если вы являетесь обороняющейся стороной, то схема отражается зеркально по горизонтали.

Также часто возникает ситуация, когда необходимо наоборот, атаковать противника так, чтобы он ответным ударом попал Дыханием по своему же отряду, нанеся приличный урон (например, драконы во вражеской армии или взятие Утопии драконов). Схема возможных действий в этом случае будет следующей:

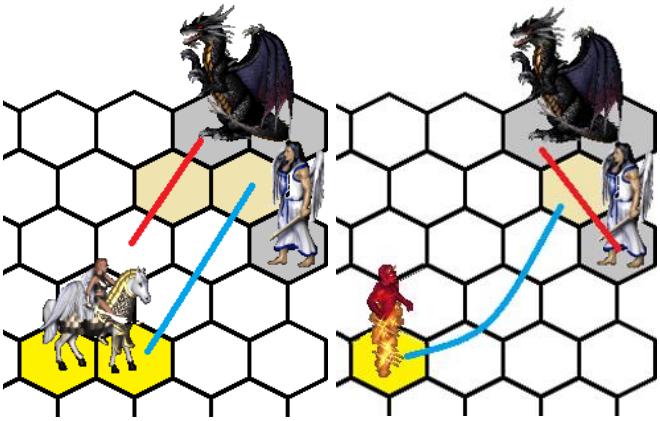


где **красным** отмечены вражеские отряды с Дыханием; **зелёным** – вражеские отряды, которых надо прожечь; синие стрелки – направления атаки вашего двухгексового отряда; фиолетовые стрелки – направления атаки вашего одногексового отряда. Как видно, существует только 2 ситуации (в центре третей строки схем выше) расположения вражеских отрядов, когда невозможно заставить вражеского дракона прожечь своего же Дыханием.

Примеры: Атака Чёрного дракона Серебряным пегасом и Ифритом.

При атаке дракона Серебряным пегасом (см.справа), ответный удар будет произведён по «хвосту» (основная атака в приоритете) и вражеский Ангел не будет задет.

При атаке Ифритом (см.справа) в ответ будет произведена дополнительная атака, и вражеский Ангел попадёт под Дыхание.

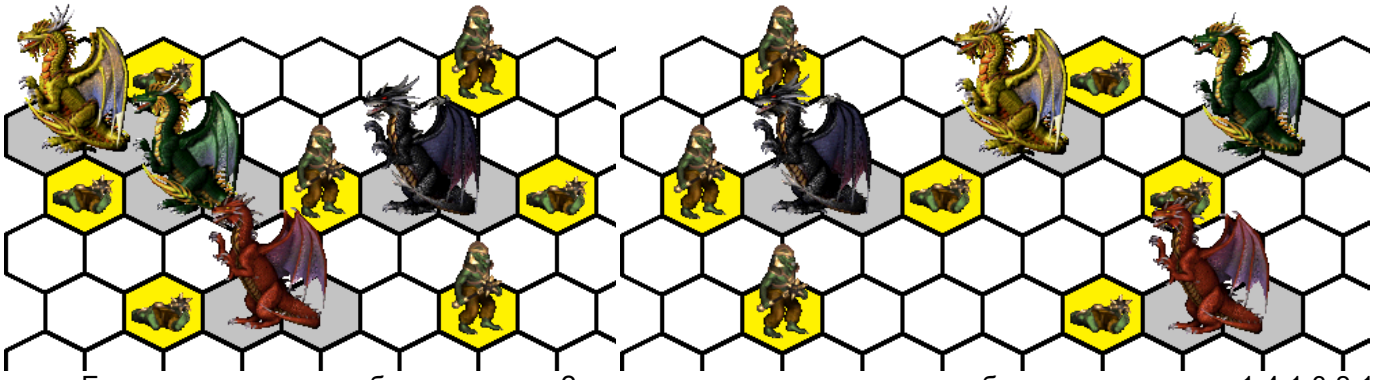


FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Ослабление Утопии драконов на сложности 100%

Иногда, взять полную Утопию драконов достаточно сложно, из-за наличия неприятных и быстрых отрядов Чёрных и Золотых драконов. В этом случае возможно ослабление Утопии путём использования дыхания драконов против них самих же. Для этого нам понадобится второстепенный герой с любыми одногексовыми существами, которых не жалко, в количестве 5-1-3-1-4-2-1 штук по отрядам. В примере ниже – это Хобгоблины. В первом раунде драконы уничтожат все приоритетные отряды наших Хобгоблинов и ход нашему герою придёт в следующем виде:

После этого можно сократить количество Красных и Зелёных драконов, атакуя их единичками с гексов между ними, либо убить Чёрных драконов при помощи дыхания от Зелёных, атаковав их с центрального гекса.



Если целью стоит ослабление отряда Золотых драконов, то нам понадобится группировка в 1-4-1-3-2-1-1 существ по отрядам. Тогда картина первого раунда будет следующей:

После этого можно атаковать Зелёных драконов спереди, чтобы их Дыхание прожгло Золотых драконов.

Приведённые выше примеры справедливы для битвы на траве. Однако на любой другой территории тоже можно подобрать таким образом подходящую расстановку.

Атака тремя головами Цербера

При атаке Цербером сложных ситуаций направления атаки значительно меньше, ведь Цербер никогда не заденет своих, но всё же они есть, когда вокруг только существа противника и нужно ударить кого-то конкретного.

1. Основной тип атаки:



С основными направлениями атаки проблем не возникает. Цербер всегда ударит основную цель и гексы по соседству.

2. Дополнительный тип атаки по одногексовым отрядам:

При атаке по гексу снизу или сверху от Цербера (дополнительный тип атаки) в любом из отмеченных мечом положений, удар тремя головами будет нанесёт по трём оранжевым гексам, если цель такой атаки – одногексовое существо.



3. Дополнительный тип атаки по двухгексовым отрядам:



При атаке по гексу снизу или сверху от Цербера в любом из отмеченных мечом положений, направление удара и тип атаки будет зависеть от того, какой своей частью находится противник на этом гексе.

Если на целевом гексе вражеский отряд находится своей передней частью («головой»), то будет произведена основная атака по его задней части («хвосту») и урон будет нанесён по оранжевым гексам с первой картинки.

Если на целевом гексе вражеский отряд находится своей задней частью («хвостом»), то будет произведена дополнительная атака и урон будет нанесёт по оранжевым гексам со второй картинки.

4. Атака с разворота аналогична основной атаке, отзеркаленной по горизонтали.

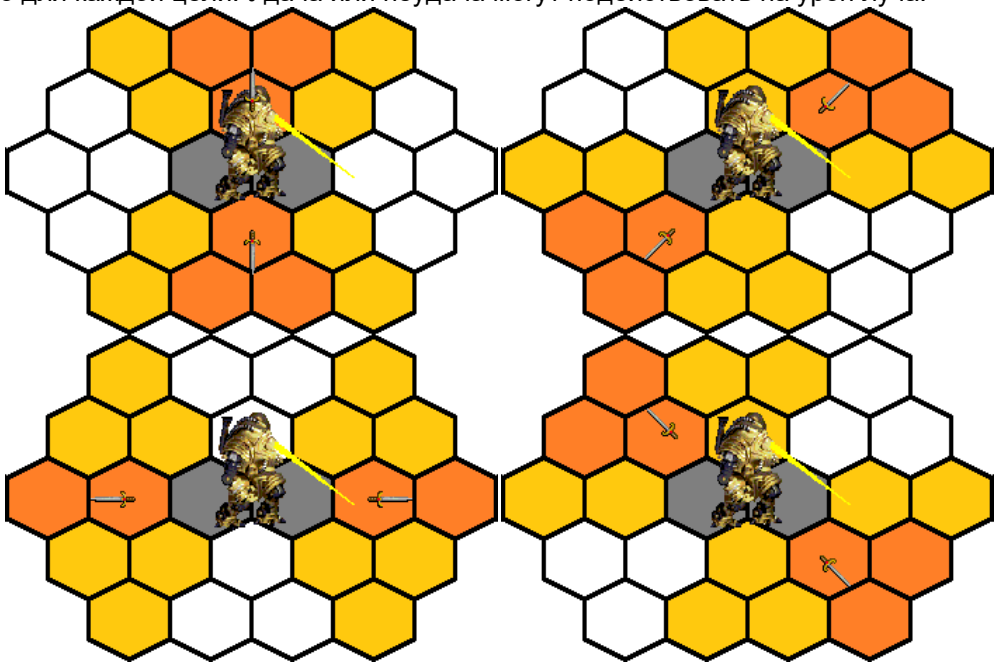
5. Вражеский Цербер. Если изначально Цербер сражается на противоположной стороне и его передняя часть направлена влево, то все приведённые схемы отзеркаливаются.

Тепловой луч

Тепловым лучом обладают Дредноуты и Джаггернауты Фабрики. Способность активируемая и может быть использована только в атаке. Поэтому непреднамеренное её использование по дружественным существам невозможно. К тому же, при её использовании, игроку подсвечивается целевая область поля боя.



Дредноут или Джаггернаут вместо своего хода может безответно атаковать Тепловым лучом с места. Тепловой луч наносит урон по площади в радиусе 2 рядов гексов в направлении атаки (см.ниже). Побочной целью могут стать и дружественные существа. Двухгексовое существо, попавшее обоими гексами под Тепловой луч, получает одиночный урон. Урон Теплового луча рассчитывается как при обычной атаке и отдельно для каждой цели. Удача или неудача могут подействовать на урон луча.



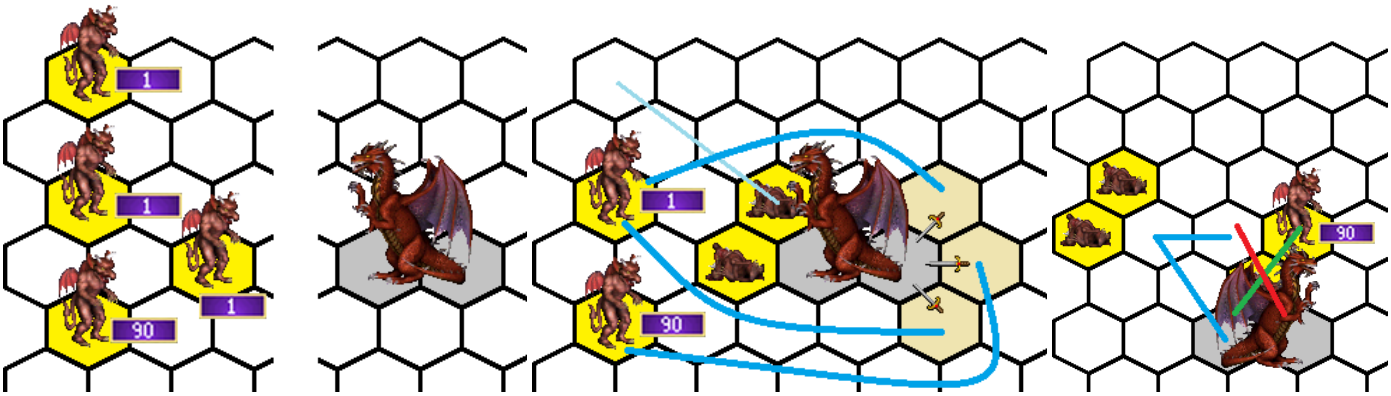
Фейк-прожиг

В битвах против вражеских драконов, Огненных птиц или Фениксов, профессиональные игроки часто используют так называемый «фейк-прожиг» (*англ.*fake – не настоящий), основанный на провоцировании драконов ИИ атаковать наших существ так, чтобы попытаться прожечь наш основной ударный отряд при помощи Дыхания. Однако из-за некорректного учёта особенностей механики, ИИ не может этого сделать правильно.

Данный приём используется для сохранения в целостности основного ударного отряда, путём жертвования более слабых – в идеале «единичек», отрядов из 1 существа. Идеально подходит для захвата Чёрной башни или жилища драконов. Далее пример.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



1. Нам понадобится, три единички и основной ударный отряд, например из 90 Чертей.

2. Одну единичку мы используем для приманивания дракона поближе, например, подставляя её на фазе тактической расстановки (слайд 1).

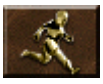
3. Вторую единичку мы используем для снятия ответного удара. А третьей единичкой нужно встать позади дракона сверху или снизу от него (слайд 2). Можно даже ударить.

4. Основным ударным отрядом атакуем дракона по «хвосту». Теперь наша последняя единичка и основной отряд стоят на одной линии, идеальной для атаки Дыханием.

5. Дракон учитывает возможность атаки Дыханием и понимает, что наиболее выгодно атаковать единичку и прожечь основной отряд, не получив ответного удара (зелёная линия прожига). Однако ИИ не учитывает, что перед перемещением дракон развернётся и с этого же положения будет атака, т.е. Дыхание по факту пройдёт по красной линии, и основной отряд не будет задет (слайд 3). Далее нам остаётся добить дракона следующим ходом основного отряда.

6. Если основной отряд не способен убить дракона за пару ударов, тогда следует брать с собой больше единичек и использовать фейк-прожиг несколько раз. На лишние единички дракон не будет отвлекаться, и будет пытаться прожечь основной отряд.

ВОЗМОЖНОСТИ ГЕРОЯ В БИТВЕ



1. Сбежать с поля боя

Герой бежит с поля боя и будет доступен с артефактами и боевыми машинами в Таверне и с 1 существом из первого отряда его стартовой армии, т.е. оставшаяся армия не сохраняется. Нельзя сбежать с поля боя при обороне города и при наличии у любого героя Оков войны.

Можно сбежать на этапе тактической расстановки или на ходе управляемых боевых машин (в т.ч. Стрелковых башен). ИИ не может сбегать на Тактике, но может сбежать на ходе боевых машин, даже если не имеет соответствующих навыков для управления ими.

- Можно сбегать от нейтральных существ, имея Оковы войны.
- Наличие Мантии дипломата позволяет герою сбегать и откупаться при обороне города.
- С включенной опцией «Турнирные правила» и в **HotA** кнопка Сбежать недоступна, если герой использовал заклинание в первом раунде боя.
- Мантия дипломата позволяет игнорировать это правило, и разрешает сбегать и откупаться после использования заклинания в первом раунде боя.

Сбежать можно даже при отсутствии у игрока городов. При этом если сбежит последний герой, то игрок проигрывает.

Иногда игра автоматически предлагает игроку-человеку сбежать специальным сообщением. Это предложение поступает в ход вашего существа, если по расчётам ИИ битва не выигрывается, а в случае не сбегания, в следующий ход вы проиграете бой. При этом предложение сбежать может поступить и в ход вашей боевой машины, даже не управляемой вами, а также в мультиплеере в битве человек против человека.

Герой не получает опыт за убитых перед сбеганием существ

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**2. Откупиться** Герой бежит с поля боя и будет доступен с оставшимися армией, запасом хода, маной, артефактами и боевыми машинами в Таверне. Нельзя откупиться от нейтралов или при обороне города, а также при наличии у любого героя Оков войны. Наличие Мантии дипломата позволяет герою сбегать и откупаться от нейтралов и при обороне города. По умолчанию, стоимость откупа равна 50% стоимости всех существ в армии героя без учета стоимости редких ресурсов. Округление вниз. При этом убитые существа, вызванные элементали, Клоны и существа, воскрешённые без Продвинутой Магии земли, не включаются в общую стоимость армии, а поднятые Демоны и Фангармы включаются. Боевые машины **не** включаются в стоимость армии. До версии v.1.2 вызванные элементали включались в стоимость откупа. Также включаются в стоимость боевые машины Стоимость откупа текущей армии отображается в логе при наведении курсора на кнопку. Если у героя остались только воскрешённые войска без Продвинутой Магии земли, то стоимость откупа будет равна 0. На стоимость откупа влияет навык Дипломатии и артефакты дипломатии у откупающегося героя. Навык Дипломатии снижает стоимость откупа на 20% (относительных, а не абсолютных) за каждый уровень его развития. Наличие Ленты посла, Кольца дипломата и/или Медали чиновника снижает стоимость откупа на 10% (относительных) за каждый артефакт. Наличие Мантии дипломата работает в данном случае, как сумма эффектов составляющих артефактов – -30% стоимости откупа. Из-за внутренних округлений программы, любое снижение стоимости откупа (от артефактов или от навыка) дополнительно снижает откуп на 1 единицу золота. Например, откупиться с 10 Архангелами стоит 25000 (50% от 10*5000), а с Базовой Дипломатией – 19999 (80% от 25000 и -1). Можно откупиться на этапе тактической расстановки или на ходе управляемых боевых машин (в т.ч. Стрелковых башен). ИИ не может откупаться на Тактике, но может откупиться на ходе боевых машин, даже если не имеет соответствующих навыков для управления ими. С включенной опцией «Турнирные правила» и в **HotA** кнопка Откупиться недоступна, если герой использовал заклинание в первом раунде боя. Мантия дипломата позволяет игнорировать это правило, и разрешает сбегать и откупаться после использования заклинания в первом раунде боя. Откупиться можно даже при отсутствии у игрока городов, но не при отсутствии золота. При этом если откупается последний герой, то игрок проигрывает. Герои ИИ, которые сбегают из битвы, на самом деле всегда откупаются, причём бесплатно и без вашего разрешения (возможно, баг). Герой не получает опыт за убитых перед откупом существ
	**3. Использовать заклинание** Герой может использовать только 1 заклинание из открывшейся Книги заклинаний в каждом раунде во время хода одного из существ или управляемой боевой машины в своей армии

ГОРОДСКОЙ ПОРТАЛ БЕДНЯКА

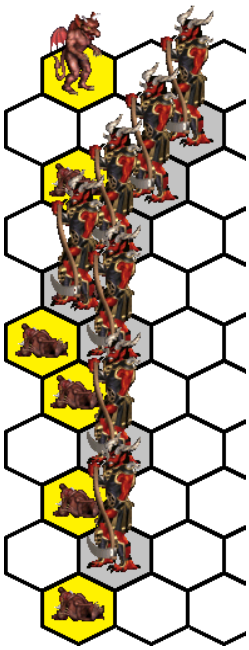
Опытные игроки довольно часто и умело пользуются возможностью Сбежать в битвах с нейтралами при освоении карты приключений. Ведь это позволяет практически без затрат попасть нужным героем в город, выкупив его в Таверне. Армия при этом может быть предварительно передана второстепенному герою, чтобы избежать её потери. Но что делать, если нейтралы, на которых необходимо сбежать – существа с высокой скоростью? Чтобы провернуть такой трюк на быстрых существах, нужно проявить немало смекалки.

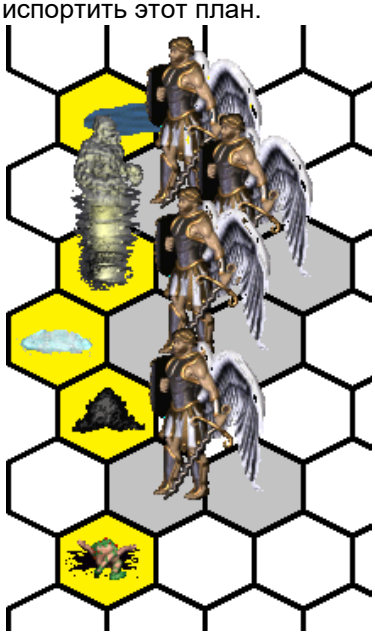
Допустим, вы хотите Сбежать в город из битвы против 7 отрядов очень быстрых существ, но у вас нет Тактики, нет существ быстрее их или нет существ, способных выдержать хоть один удар. Как пережить ход всех отрядов противника, чтобы герой получил возможность сбежать? Неплохим подспорьем в данном вопросе будет наличие Духа уныния, но и без него можно пойти на риск.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Побег от Архидьяволов

Чтобы сбежать от 7 отрядов Архидьяволов, необходимо поместить в первый из семи слотов армии вашего героя существ, имеющих наиболее низкий приоритет для атаки. Например, 1 Чёрта в первый слот и по 2 Чёрта в остальные. При этом первые 6 отрядов Архидьяволов будут атаковать отряды из 2 Чертей, а последнему отряду Архидьяволов необходимо будет атаковать 1 Чёрта, находящегося в противоположном по диагонали углу поля боя, достать до которого невозможно, имея скорость менее 18 (см.справа). Местность лавы, препятствия или срабатывание боевого духа, конечно же, могут испортить этот план.





Побег от Архангелов

Против Архангелов нам поможет их же 2-гексовость. Нам понадобится всего 5 отрядов существ и использование кнопки Плотного построения («Сосредоточить боевое соединение»).

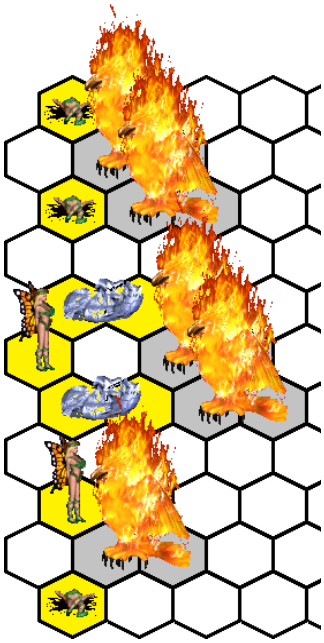
- В первый слот необходимо поместить существ с наивысшим приоритетом для атаки (например, 4 Водных элементаля).
- Во второй слот – стрелок с низким приоритетом (например, 1 Элементаль шторма).
- В третий слот – отряд со вторым приоритетом (например, 3 Воздушных элементаля).
- В четвёртый слот – отряд с третьим приоритетом (например, 2 Огненных элементаля).
- И в пятый слот – отряд с низким приоритетом (например, 1 Пикси).

Для примера взята не самая минимальная армия, и по желанию её можно оптимизировать самостоятельно. Но что происходит далее? Первый отряд Архангелов атакует самую приоритетную цель, но с учётом возможности блокировать стрелка. Второй и третий отряды атакуют Воздушных и Огненных элементалей, тем самым закрывая собой нашего стрелка (см.слева). Остальным остаётся только бездействовать, а мы теперь можем сбежать с поля боя.

Побег от Фениксов

Тут немного сложнее. Например, имея Элементалей льда или Медуз в армии, необходимо поместить их в слоты 3 и 5. В слот 4 поместить отряд с минимальным приоритетом. Таким образом вы дадите Фениксам заманчивый вариант – атаковать одного из стрелков, перекрыв при этом другого.

Далее против Фениксов сыграет их же способность Дыхания. Отряды Фениксов 6 и 7 не полетят в атаку, вставая на гексы, находящиеся под угрозой урона от Дыхания своих же существ (см.справа).



ВОЗМОЖНОСТИ СУЩЕСТВ В БИТВЕ

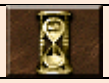
	**1. Переместиться** Существо может переместиться на любой свободный гекс поля боя (или 2 смежных гекса для двухгексовых существ) в пределах радиуса своего хода, определяемого скоростью. После перемещения ход завершается
	**2. Переместиться и атаковать** Атаковать вражеское существо с выбранного свободного гекса рядом с ним, предварительно переместившись на этот гекс в пределах радиуса своего хода, определяемого скоростью. После перемещения, атаки и получения ответного удара (если есть), ход завершается
	3. Атаковать с места Атаковать вражеское существо на соседнем с собой гексе. После атаки и получения ответного удара (если есть) ход завершается. Стрелки могут безответно атаковать цель на расстоянии (стрельба)

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig




4. Использовать активируемую способность
Некоторые существа могут использовать способность вместо своего хода:

- Архангел – Воскрешение при наведении на дружественный отряд, в котором убито хотя бы 1 существо
- Верховный джинн – случайное заклинание при наведении на дружественный отряд
- Властитель пропасти – Поднятие демонов при наведении на труп дружественного отряда
- Огр-маг – Жажда крови при наведении на дружественный отряд
- Элементаль шторма / льда / энергии / магмы – Защита от воздуха / воды / огня / земли соответственно при наведении на дружественный отряд
- Сказочный дракон – Атака случайной магией при наведении на вражеский отряд или по нажатию или **G** (F)
- Лепрекон – Удача при наведении на дружественный отряд
- Сатир – Радость при наведении на дружественный отряд



5. Ждать
Существо временно пропускает ход, но использует его в этом же раунде в фазе ожидания.



6. Защищаться
Существо пропускает ход в этом раунде, а его защита повышается на 20% от текущей (итоговое значение округляется вниз), но не менее чем на 1 до следующего своего хода. У боевых машин защита не повышается.
Боевые мамонты Кронверка вместо 20% получают 100% защиты при использовании этой команды, т.е. фактически удваивают значение своей защиты.
Навык Руны даёт бонус за это действие после получения 20% / 100% защиты от команды Защищаться. Т.е. Боевой мамонт с защитой 20 после команды Защищаться будет иметь 42 защиты (20 от способности + 2 от эффекта Рун), а не 44.

Если отряд встал в Защиту, её действие кончится тогда, когда к отряду придёт очередной ход в следующем раунде (т.е. тихоходное существо выдержит атаки всех быстроходных существ врага, имея Защиту).

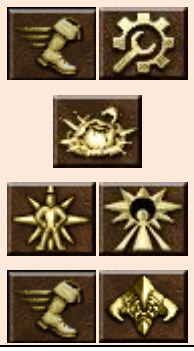
Если существо Ослеплено, Парализовано, Окаменено или Заморожено, то бонус защитной стойки пропадает в тот момент, когда это существо должно было сходить в соответствии с очерёдностью, если бы могло



7. Использовать альтернативное действие
Некоторые существа в определённой ситуации способны сделать несколько действий одновременно с одной и той же целью. Для них предусмотрена возможность переключения между такими возможными действиями при помощи специальной кнопки или по клавише Alt:

- Стреляющие существа могут атаковать врукопашную вместо стрельбы (кнопки 1, 2).
- Гарпии и Гарпии-ведьмы могут переместиться и атаковать без Возврата на исходную позицию (кнопки 3, 4).
- Сказочные драконы могут атаковать врукопашную вместо использования Атаки случайной магией (кнопки 5, 6).
- Архангелы и Властители пропасти могут перемещаться на труп дружественного существа вместо Воскрешения и Поднятия демонов соответственно (внопки 7, 8).
- Личи, Могущественные личи и Магоги могут использовать Прицельный выстрел (выбор при клике на лича или Магога) – выстрел Облаком по любому гексу поля боя вместо стрельбы по существу кнопки 9, 10).

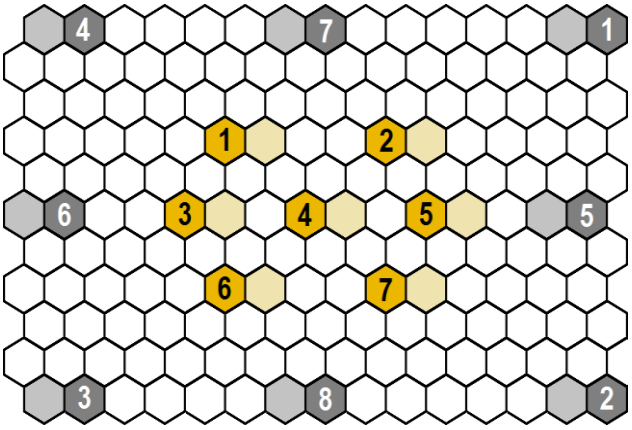
Наблюдения показывают, что ИИ недооценивает (или же не оценивает вообще) возможность его противника использовать Прицельный выстрел Магогов и личей по пустому гексу, хотя сам умеет его использовать. Он не старается расставлять отряды на поле боя дальше одного гекса друг от друга, чтобы нельзя было сделать Прицельный выстрел по нескольким целям. Однако он старается не ставить свои отряды рядом друг с другом, т.е. он корректно учитывает, что Огненный шар или Облако смерти, попавшие по одному его отряду, заденут и другой.



- Механики и Инженеры могут использовать починку механических существ или отключить её при перемещении на гекс с трупом (кнопки 11, 12).
- Автоматоны и Автоматоны-часовые могут активировать детонацию (кнопка 13).
- Коатли и Багровые коатли могут активировать неуязвимость (кнопка 14).
- Дредноуты и Джаггернауты могут активировать атаку Тепловым лучом (кнопка 15).
- Олгой-хорхои могут отключать режим пожирания трупов. По умолчанию он включён (кнопки 16, 17)

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ЗАХВАТ СОКРОВИЩНИЦЫ



Сокровищницы – особый тип объектов, в которых герою предстоит вступить в бой с охраной и победить её, чтобы получить награду. Расстановка при захвате Сокровищниц отличается от стандартной (см.справа), и армии героя приходится занимать круговую оборону. На рисунке цифрами показаны позиции отрядов героя (в центре) на поле боя Сокровищницы в соответствии с их расположением в окне героя слева-направо. Если существа двухгексовые, то они располагаются на отмеченные (оранжевые) гексы «хвостом», т.е. занимают ещё и жёлтые гексы. Выбранная группировка не влияет на расстановку существ в Сокровищнице.

Серым цветом отмечены возможные места расположения отрядов охраны, задействованность которых зависит от типа Сокровищницы. Цифрами показан порядок хода отрядов охраны в случае наличия на нескольких позициях существ одного типа и/или с одинаковой скоростью.

В Сокровищницах не работает навык Тактика, а боевые машины не участвуют в битве, однако, если у героя есть Подвода с боеприпасами, то его стрелки всё равно будут иметь бесконечный боезапас, а Палатка первой помощи будет давать бонус к здоровью существ от навыка Первая помощь.

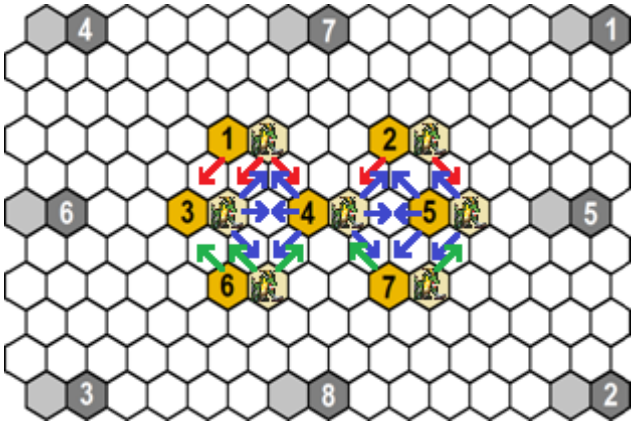
Улучшенный отряд может появиться в Сокровищнице с шансом 50% на позиции 3 в том же количестве, если охрана состоит из неулучшенных существ одного типа (Исключения – Покинутый корабль, Кораблекрушение, Погост, Пиратская пещера).

Сокровищницы могут иметь различные вариации своей охраны, которая генерируется в начале игры. Каждому виду охраны соответствует своя награда в случае победы.

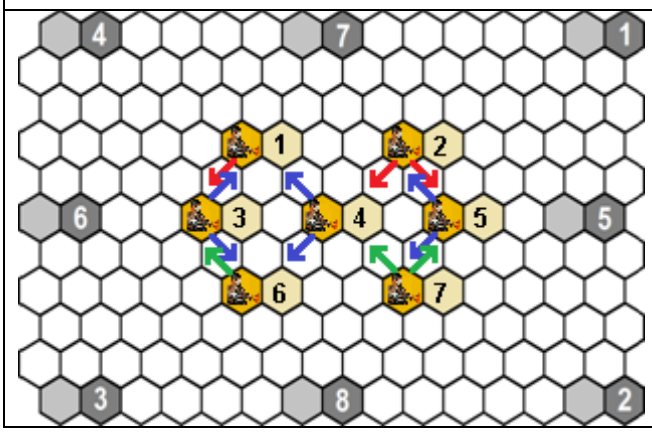
Расстановка существ с Дыханием в Сокровищницах

При захвате Сокровищниц войска героя занимают круговую оборону. При этом, если отряды охраны достаточно быстры (например, в Улье ядовитых змиев), ИИ любит использовать ваших же существ с Дыханием против вас, атакуя их с определённой стороны так, чтобы они нанесли урон благодаря способности своим же. В оригинальной игре Дыханием обладали лишь драконы и Огненные птицы/Фениксы, которые сами по себе достаточно быстры, чтобы переместиться подальше от своих войск. Но в **HotA** были добавлены одногексовые существа с низкой скоростью и Дыханием – Механики и Инженеры. Поэтому вопрос о правильной расстановке таких существ при захвате Сокровищниц встал более остро.

Далее приведена схема расстановки существ в Сокровищницах и возможные направления Дыхания существ с такой способностью.

<table>
<tr>
<td>  </td>
<td>Плохие варианты:
• Дракон в слоте 1 или 6 прожигает слоты 3 и 4
• Дракон в слоте 3 прожигает слот 4, слоты 1 и 6, если там находятся двухгексовые существа.

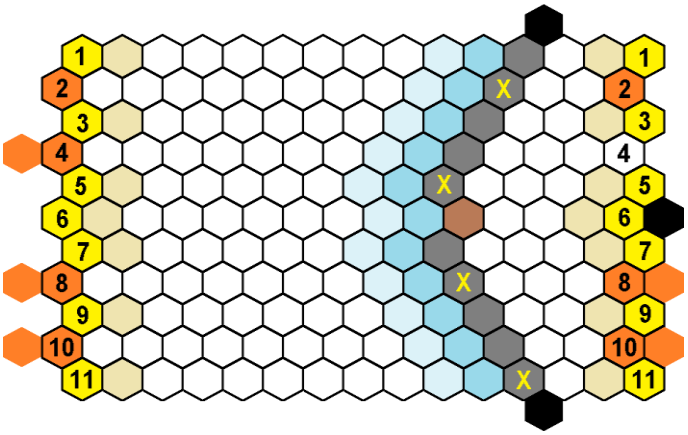
Ужасный вариант:
• Дракон в слоте 4 прожигает слоты 2, 5 и 7, слоты 1, 3 и 6, если там находятся двухгексовые существа.

Нормальные варианты:
• Дракон в слоте 2 или 7 не прожигает никого, если в слотах 4 и 5 – одногексовые существа (например, эльфы или гномы)
• Дракон в слоте 5 не прожигает никого, если в слотах 2, 4 и 7 – одногексовые существа (например, эльфы, гномы и дендроиды)</td>
</tr>
<tr>
<td>  </td>
<td> 
Плохие варианты:
• Механик в слоте 1 или 6 прожигает слот 3
• Механик в слоте 2 или 7 прожигает слот 5, слот 4, если там находится двухгексовое существо
• Механик в слоте 3 прожигает слоты 1 и 6
• Механик в слоте 5 прожигает слоты 2 и

Нормальный вариант:
• Механик в слоте 4 не прожигает никого, если в слотах 1 и 6 – одногексовые существа (например, полурослики и стрелки)</td>
</tr>
</table>

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ОСАДА ГОРОДА



При осаде города, имеющего хотя бы Форт, бой проходит на поле боя осады на родном для этого города типе земли.

Расстановка существ стандартная.

На поле боя не могут появиться случайные препятствия, но присутствуют стены (серые гексы), Стрелковые башни (чёрные гексы), Врата (коричневый гекс) и ров (голубые гексы). Ров Крепости имеет двойную ширину (светло-голубые гексы).

При обороне города в битве не участвует Баллиста или Пушка защищающегося героя. Навык Артиллерии при осаде, позволяет управлять огнём Стрелковых башен.

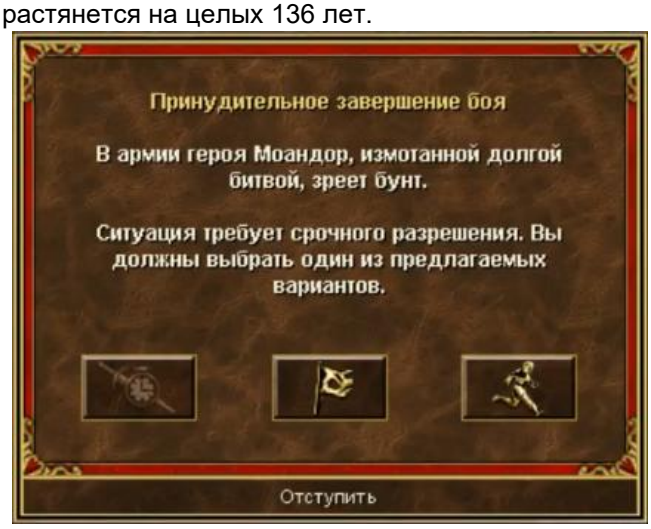
Войска обороняющегося героя располагаются за крепостными стенами. Жёлтыми метками «X» обозначены проломы при разрушении стен. Через проломы могут проходить войска, а стреляющие существа теряют штраф при стрельбе через крепостные стены, если линия выстрела проходит через пролом (см.в разделе «Фортификация и штурм городов»).

ПОРЯДОК ХОДОВ И КОЛИЧЕСТВО РАУНДОВ

Любая битва делится на раунды, а раунды – на ходы отдельных отрядов существ и боевых машин.

Это интересно! Количество раундов в битве программно ограничено значением 2^{32}, т.е. в начале 2^{32}-1 раунда все отряды на поле боя погибнут. Призванные существа погибнут через 2^{32}-1 раунда с момента призыва. Именно поэтому битва двух Привидений не может длиться бесконечно и в режиме Быстрой битвы завершается поражением нападающего героя. В реальной же битве это количество раундов практически недостижимо. Даже, если проводить раунд за 1 секунду, то длительность битвы растянется на целых 136 лет.

На большинстве шаблонов длительность любой битвы ограничена 100 раундами. Любая битва с участием игрока, длящаяся больше 100 раундов, будет принудительно завершена. Атакующему игроку будет предложено доиграть быстрой битвой, откупиться или сбежать. Доступность побега и откупа определяется по обычным правилам (но игнорируются Оковы войны). Доиграть быстрой битвой можно только против ИИ. При этом герой игрока-человека не использует заклинания.



В каждом раунде имеется своя последовательность ходов и действий эффектов:

- Тактическая фаза расстановки отрядов (только перед первым раундом). Если навык Тактики имеется у обоих сражающихся героев, то они подавляют друг друга в соответствии с уровнем развития.
- Действие Яда – анимация и снижение здоровья отравленных существ на 10%.
- Ход Стрелковых башен при осаде города: центральная – верхняя боковая – нижняя боковая.
- Ход Катапульты. Не учитывается как ход существа нападающего игрока, даже если она находится под управлением благодаря Баллистике. Также ход Катапульты (даже если она пропускает ход или Ждёт) «сбрасывает» очерёдность ходов на стадию первого хода в битве, т.е. при равенстве скоростей существ разных игроков преимущество будет всегда у нападающего (баг).

Основная фаза хода отрядов существ:

Порядок хода отрядов определяется их текущей скоростью – более быстрые отряды получают право хода первее.

- Если в начале боя или в начале нового раунда при осаде у нескольких отрядов с разных сторон одинаковая скорость, то право хода получает нападающий игрок.
- Если у нескольких отрядов с разных сторон одинаковая скорость, то право хода получает та сторона, чей отряд не ходил только что (т.е. последним в предыдущем раунде) – «Правило преимущества того, кто не ходил только что».
- Если у нескольких отрядов одной стороны одинаковая скорость, то право хода получает отряд, находившийся в левее в окне героя (т.е. выше в начальной расстановке) – «Правило левого слота». Вызванные отряды считаются так, как если бы они находились в восьмом, девятом и т.д. слотах героя, в порядке появления.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- Ход боевых машин: Баллиста или Пушка – Палатка первой помощи. Если у обеих сторон есть одинаковые боевые машины (Баллиста и Пушка считаются одинаковыми, т.к. занимают один и тот же слот), то очерёдность их ходов подчиняется Правилу преимущество того, кто не ходил только что.
- Ход Стрелковых башен, ждавших в свой ход: центральная – верхняя боковая – нижняя боковая.
- Ход боевых машин, ждавших в свой ход: Катапульта – Баллиста или Пушка – Палатка первой помощи.

Фаза хода отрядов, получивших дополнительный ход благодаря положительному боевому духу и ждавших после этого:

Порядок хода отрядов определяется очерёдностью срабатывания боевого духа – те, кто получил дополнительный ход и ждал раньше, ходят первее.

Фаза хода отрядов, ждавших в свой ход:

Порядок хода отрядов обратный и определяется их текущей скоростью – более медленные отряды получают право хода первее. Очерёдность ходов подчиняется Правилу левого слота и Правилу преимущества того, кто не ходил только что.

Прочие особенности:

- Если отряд пропустил ход из-за действия Страха или отрицательного боевого духа, то он не может больше получить ход в этом раунде, даже если будет убит и воскрешён.
- Если с отряда, не ходившего в этом раунде, снимается (любым способом) Ослепление, Окаменение, Паралич или Замораживание, либо отряд воскрешается, то он получит право хода в соответствии со своей скоростью и фазой (в которой он был Ослеплён, Окаменён, Парализован, Заморожен или убит). Действует Правило левого слота и Правило преимущества того, кто не ходил только что.
- На Клона действует Правило преимущества того, кто не ходил только что, но не действует Правило левого слота – т.е. если у нескольких отрядов одинаковая скорость, и Клон является копией любого из их, он будет ходить после того, как походят все эти отряды.
- Если какой-либо герой имеет Доспехи проклятых, Альянс ангелов или Железный кулак огра, то их автоматические заклинания будут наложены перед первым ходом дружественного существа, боевой машины или Стрелковой башни.
- При осаде города имеется несколько путей получения права первого хода. У обороняющегося героя имеются Стрелковые башни, а у атакующего – Катапульта. В этой ситуации право первого хода зависит именно от умения контроля этими элементами. Если обороняющийся герой имеет навык Артиллерии, то он может контролировать выстрелы Стрелковых башен, и гарантировано получает право первого хода при осаде. Однако если у него нет Артиллерии, то первый ход определяется скоростью существ. Тут уже перехватить инициативу может осаждающий герой. Если он имеет Баллистику, то он может контролировать выстрелы Катапульты, и гарантировано получает право первого хода при осаде (если у обороняющегося нет Артиллерии, то Стрелковые башни сделают свои выстрелы автоматически). Первый ход даёт право первым применить заклинание, что порой имеет решающее значение.
- Если отряд не ходил в раунде, в котором был убит, то после воскрешения в любом раунде, он получит право хода в соответствии со своей скоростью. Если отряд ходил в раунде, в котором был убит, то после воскрешения в любом раунде, он не получит ход.

КОЛИЧЕСТВО СУЩЕСТВ НА ПОЛЕ БОЯ

В игре существует ограничение на количество объектов, которые могут принимать участие в бою, причём выведенные из боя объекты (погибшие существа, оставляющие труп), а также призванные Демоны, Клоны, Фангармы и элементали также учитываются. Когда счетчик объектов достигает своего максимума (это 20 объектов для каждой из сторон) – никакого другого объекта на поле боя появиться не может – нельзя поднять Демонов, призвать Фангармов и элементалей, сотворить Клон. Боевые машины также являются объектами и подлежат учёту. Из этого получаем полезный для игроков вывод – если думаете, что битва сведется к массовому призыву элементалей (такое случается), учтите, что каждый призванный слот Демонов, и каждый изначально занятый слот отнимает у вас один отряд элементалей. Плюс еще одна причина не тащить в бой ненужную Палатку или Подводу с боеприпасами.

Клоны, уничтоженные в процессе битвы, не оставляют трупов и не учитываются как объекты на поле боя. Однако Клоны, исчезающие в связи с окончанием длительности (низкая сила магии), подлежат учёту (баг).

Призванные элементали, уничтоженные в процессе битвы, также не оставляют трупов и не учитываются как объекты на поле боя.

При достижении максимума в 20 объектов при помощи вызова элементалей или других действий, перечисленных выше, дальнейшее уничтожение отрядов на поле боя не сбрасывает счётчик и не даёт вызывать элементалей или Клонов ещё. Причём игра отображает сообщение о том, что нельзя вызвать элементалей другого типа вместо сообщения об ограничении в 20 объектов (баг). Т.е. при достижении максимума однажды, счётчик больше не сбрасывается в этом бою.

Если максимум объектов в бою достигнут, то при попытке поднять демонов Адскими отродиями произойдёт аварийное завершение игры (баг).

Благодарности за помощь в написании раздела: **Костя Бобров**, vk.com, **dnaop-wr**, Памятка по HoMM-3, **Horn**, heroesleague.ru, **Rincewind**, heroesportal.net, **Алексей Гринин**, vk.com, **Sav**, forum.df2.ru, **Илья Индиго**, vk.com, **Maciec**, heroescommunity.com .

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

7.7 Игра с союзником

Если на ранних стадиях обучения игре любой начинающий игрок воспринимает союзника как, несомненно, полезный элемент игры, то по мере развития мастерства и накопления игрового опыта игрок рано или поздно приходит к пониманию, что союзник в игре скорее помеха, чем помощь (за исключением частных случаев). Итак, как мы можем использовать вынужденное соседство себе во благо?

1. РЕСУРСЫ

Игроки-союзники могут обмениваться друг с другом ресурсами. В мультиплеере получателю будет сразу показано сообщение о получении ресурсов. Игрок-человек может отправить ресурсы и противнику. Для передачи ресурсов другому игроку необходимо иметь Рынок в одном из городов, либо посетить Торговый пост на карте приключений.

Также возможно использование бага у Торговцев артефактами или в Гильдии наёмников в союзных городах. Исправлено в **HD-моде** с опцией **HD+**.

Союзник-компьютер может передать в свой ход часть своих ресурсов человеку. При этом будет показано сообщение в начале дня о передаче и о требующихся компьютеру ресурсах. Обычно компьютер выбирает тот ресурс для передачи, которого у вас меньше всего (ближе к 0) в наличии.

2. ГОРОДА

Игроку-союзнику доступна вся та же информация о городе, что и его владельцу (стоимость построек, количество существ для найма и т.п.), кроме Рынка и Таверны.

2.1. Доступные и недоступные действия в союзном городе:

- Управа: можно войти в окно отстройки города, смотреть стоимость построек, но нельзя построить какое-либо здание.
- Форт и жилища существ: можно войти в окно найма существ, видеть количество невыкупленных существ, а также видеть прирост существ в левом-нижнем окне общего вида города, но нельзя нанять никаких существ. Горячие кнопки **HD-мода** на скупку существ не работают.
- Можно построить Храм Грааля, если у любого героя-гостя есть Грааль в Рюкзаке. Если героя-гостя нет, то можно построить Храм Грааля, если у гарнизонного героя есть Грааль в Рюкзаке.
- Таверна: работает так же, как и Таверна на карте приключений, т.е. в ней доступны ваши герои и в Гильдии воров – ваши разведданные. Можно нанять нового героя без посещения города своим героем. Слухи в Таверне одинаковы для всех игроков. Союзные Таверны не увеличивают количество доступной информации в Гильдии воров. Если у вас вообще нет ни одной своей Таверны – вы даже портреты лучших героев не увидите. Первые две строчки статистики, однако, видны всегда.
- Кузница и Двор баллист: можно купить боевые машины вашему герою-гостю, но не гарнизонному. Можно купить боевые машины герою-гостю союзника (нельзя в **HD-моде** с опцией **HD+**).
- Рынок: нельзя войти в Рынок союзника по клику в окне города.
- Гильдия магов: Можно войти и смотреть доступные заклинания, даже если у героев нет Книги заклинаний. Купить Книгу заклинаний всё равно предлагается, а в случае отказа или нехватки золота, открывается экран Гильдии магов. Исследовать заклинание, прервать или продолжить Исследование нельзя.

> Можно войти в Гильдию магов и смотреть доступные заклинания, если в городе нет героев, если в городе только гарнизонный герой с Книгой магии, либо в городе любой герой-гость с Книгой магии. Иначе предлагается купить Книгу магии, и в случае отказа или нехватки золота, вид возвращается на экран города. Перестроить Гильдию магов (опция **HD+**) нельзя

Можно купить Книгу заклинаний любому герою-гостю, а если его нет – гарнизонному герою. Заклинания изучаются всеми героями автоматически при входе на экран города. При ночёвке в городе Гильдия магов восполняет запас маны любых героев.

- Верфь: можно купить Корабль.
- Торговцы артефактами: можно открыть ассортимент Торговцев и посмотреть доступные артефакты, если есть любой герой-гость (в **HD-моде** с опцией **HD+** можно, только вашему герою-гостю). Если героя-гостя нет, то нельзя войти по клику в окне города. Соответственно можно купить или продать артефакты любого героя-гостя (в **HD-моде** с опцией **HD+** можно, только вашего героя-гостя). При этом с **HD-модом** наблюдаются графические баги с искажением куклы героя и смешиванием цвета игрока владельца города и вашего цвета (см.справа).



Если у вас нет Рынков в своих городах, то покупка любых артефактов будет стоить 0 любого ресурса, т.е. бесплатна. А продать любой артефакт можно за 1 единицу любого ресурса (баги) (Исправлены в **HD-моде** с опцией **HD+** – покупка и продажа артефактов происходит по курсу 1 Рынка, даже если у вас нет Рынков в своих городах).

Из окна Торговцев артефактами можно перейти в окно Рынка (в **HD-моде** с опцией **HD+** – нельзя), где можно отправлять ресурсы другим игрокам и обменивать ресурсы друг на друга. Если у вас нет Рынков в своих городах, то менять ресурсы друг на друга нельзя, т.к. происходит сбой в программе и вылет из игры (баг).

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- Бонус +1 к первичному навыку от соответствующих строений и бонус Конюшен даются всем героям автоматически при входе на экран города.
- Врата замка: можно пользоваться, если есть любой герой-гость. Можно переместить героя-гостя через Врата города в другой свой Инферно или союзника. При этом если переместить союзного героя-гостя через Врата, а затем выйти с экрана города на карту приключений, то можно будет управлять этим героем как своим до тех пор, пока вы не переключитесь на другого героя или город (баг). Подробнее см.ниже.

> Нельзя перемещаться в Инферно союзника (в **HD-моде** с опцией **HD+** – можно)

- Преобразователь скелетов: можно превратить существ любого героя-гостя в Скелетов, а если его нет, то существ гарнизонного героя (в **HD-моде** с опцией **HD+** – можно только вашего героя-гостя, иначе нельзя войти в Преобразователь скелетов по клику в окне города).
- Академия боевых искусств: бонус +1000 опыта даётся всем героям автоматически при входе на экран города. При этом в случае повышения уровня героя, можно увидеть окно повышения уровня и выбрать вторичный навык союзнику, если он – человек. Если союзник – ИИ, то окно не показывается, а навык выбирается левый из предлагаемых.
- Вихрь маны: удвоение маны даётся вручную по ЛКМ и действует на любого героя-гостя. ИИ-союзник не может использовать Вихрь маны в городе игрока.

> Удвоение маны гарнизонному герою автоматически при входе на экран города, а если его нет – любому герою-гостю

- Портал вызова: доступны те же существа, что и у союзника, т.е. из внешних жилищ существ союзника. Можно купить существ в Портале. Купленные существа пойдут в гарнизон города (в **HD-моде** с опцией **HD+** – нельзя).
- Гильдия наёмников: можно продать существ любого героя-гостя (в **HD-моде** с опцией **HD+** можно, только вашего героя-гостя). Продать существ гарнизонного героя нельзя.

  Если у вас нет Рынков в своих городах, то продавать существ нельзя, т.к. происходит сбой в программе и вылет из игры (баг) (Исправлен в **HD-моде** с опцией **HD+** – продажа существ происходит по курсу 1 Рынка, даже если у вас нет Рынков в своих городах).

  Из окна Гильдии наёмников можно перейти в окно Рынка (в **HD-моде** с опцией **HD+** – нельзя), где можно отправлять ресурсы другим игрокам и обменивать ресурсы друг на друга. Если у вас нет Рынков в своих городах, то менять ресурсы друг на друга нельзя, т.к. происходит сбой в программе и вылет из игры (баг).

- Университет: можно купить вторичные навыки любому герою-гостю, а если его нет – гарнизонному герою. При этом стоимость покупки навыков герою союзника оплачивается из казны союзника, в отличие от остальных покупок (в **HD-моде** с опцией **HD+** можно пользоваться Университетом только вашему герою-гостю).
- Грот: можно жертвовать существ и артефакты любого героя-гостя в соответствии с его мировоззрением. Жертвовать существ и артефакты гарнизонного героя нельзя. При этом в случае повышения уровня героя, можно увидеть окно повышения уровня и выбрать вторичный навык союзнику, если он – человек. Если союзник – ИИ, то окно не показывается, а навык выбирается левый из предлагаемых.
- Гильдия воров: не увеличивают количество доступной информации в вашей Гильдии воров.
- Банк: взять золото в Банке союзника нельзя.
- Генератор маны: даёт дополнительную ману вашему герою при обороне города союзника.
- Ярмарка: не улучшает курс обмена ресурсов для вас.
- Рунный сейд: можно получить вторичный навык Руны при посещении, но нельзя получить его герою-гостю союзника.
- Рунный алтарь: не даёт 1 уровень рун вашим войскам в начале боя.
- Можно открыть окно гарнизонного героя союзника, видеть его навыки и прочее, манипулировать артефактами на кукле героя, управлять его существами (увольнять, улучшать и перемещать) (в **HD-моде** – нельзя). Открыть окно героя-гостя союзника нельзя.
- Можно перемещать героя-гостя в гарнизон и обратно (в **HD-моде** – нельзя). Если перемещать своего героя-гостя в гарнизон и/или обратно, то в игре могут начаться различные баги, типа дублирования и пропадания героев, сопровождающиеся вылетами. Подробнее см.ниже.

  Если в городе есть гарнизонный герой союзника, можно поменять его с героем-гостем местами при помощи пробела или кликом на портрет гостя, а затем на портрет гарнизонного героя. Наоборот – нельзя. Герой союзника, находясь в гарнизоне города, может пользоваться городом как своим и, например, скупать существ, а герой-гость сможет обмениваться с ним артефактами. При переходе хода опять к вам, ваш герой в гарнизоне союзника автоматически станет героем-гостем.

  Можно инициировать обмен между гарнизонным героем и любым героем гостем. Если союзник – человек, то можно забрать у него артефакты и боевые машины. У игрока-ИИ – нельзя.

  При инициации обмена между героями можно изучить заклинания при помощи Грамотности.
- Нельзя управлять существами союзника в городе и передавать их другому герою.
- Можно улучшить существ вашего героя, если в городе есть соответствующее строение.

- Можно передать существ вашего героя союзнику в гарнизон или герою. Забрать их или других существ союзника нельзя.

2.2. Врата замка

Перемещаться из своего Инферно в союзный Инферно – можно, как и наоборот. Из этого можно получить 2 интересных ситуации:


Перемещаться из своего Инферно в союзный Инферно (даже при наличии там Врат замка) нельзя

1. Предположим, что Игрок 1 и Игрок 2 - союзники. В случае, когда герой Игрока 1 ночует в Инферно, принадлежащем Игроку 2, во время хода Игрока 2 можно зайти в этот город. Игрок 2 может использовать Врата для перемещения союзного ему героя по своим Инферно.

Так можно пропустить союзного героя через Врата по всем своим Инферно ради изучения неизвестных ему заклинаний, или получения различных одноразовых бонусов (если в Инферно были построены для этого соответствующие строения).

2. Вторая ситуация – это контроль над героем союзника! Т.е. если союзного героя привести через Врата другой город и выйти на карту приключений, то союзный герой будет находиться под вашим контролем – до тех пор, пока он в статусе «текущий», или пока вы не завершите ход. Как только вы «отпустите» героя союзника (выберете своего героя или свой город), герой союзника перестанет быть доступным.

Такой герой-марионетка имеет следующие особенности на карте приключений:

- Ресурсы, получаемые таким героем, пойдут в казну союзника.
- Захватываемые города и объекты будут принадлежать вам под вашим флагом.
- Сражения проходят в режиме быстрой битвы без показа каких-либо окон и сообщений, если союзник – ИИ. Если союзник – человек, то сражения проходят под управлением союзника.
- В Шахтах нельзя оставить охрану из армии такого героя. При этом войти в окно для оставления охраны вашей шахты можно, а шахты союзника – нельзя.
- С **HD-модом** можно делить армию такого героя в правом-нижнем окне на карте приключений, но нельзя их увольнять.
- Можно открыть окно героя, управлять его артефактами и существами, видеть его навыки (без **HD-мода** с опцией **HD+** – нельзя).
- Покупка существ, артефактов и боевых машин такому герою будет за **ваш** счёт.
- Покупка навыков такому герою будет за **ваш** счёт, кроме Университета – в нём за счёт союзника.
- Ресурсы с продажи существ в Гильдии наёмников на карте пойдут в **вашу** казну.
- Покупка карт у Картографов будет за **ваш** счёт.
- Платное присоединение нейтралов с карты приключений будет за счёт союзника.
- Можно инициировать обмен с любым героем. Передать существ от такого героя нельзя, а отдать ему – можно. Передать артефакты от такого героя и отдавать ему артефакты можно, если союзник – человек. Если союзник – ИИ, то можно только отдать ему артефакты. При обмене между двумя героями союзника вообще нельзя совершать никаких манипуляций с существами или артефактами.
- Можно открыть Книгу заклинаний и пользоваться походными заклинаниями.
- В случае повышения уровня такого героя любым способом, можно увидеть окно повышения уровня и выбрать вторичный навык союзнику, если он – человек. Если союзник – ИИ, то окно не показывается, а навык выбирается левый из предлагаемых.
- Задания будут выполняться для игрока под флагом союзника. Например, такой герой не сможет пройти через Стража прохода, который пропустит только героев под вашим флагом.
- Ваши посещённые Палатки ключников дадут пропуск такому герою через Стражей границы и Пограничные врата. Однако свободного прохода через Пограничные врата нет, и чтобы их пройти нужно обязательно посетить клетку входа.
- Очки хода такого героя отображаются некорректно, и всегда показывается максимальный запас его хода, но на самом деле очки хода тратятся как обычно.
- Герой, освобождённый из Тюрьмы, будет под флагом союзника, но добавится в список ваших героев. Им вы сможете управлять точно так же, как героем-марионеткой союзника до конца хода, но его очки хода будут показываться корректно, и он не выйдет из-под вашего контроля при переключении на другого героя или город.
- При посещении своего города таким героем работают те же правила, как если бы вы посетили своим героем под своим флагом город союзника, описанные в п.2.1.
- Вызвать корабль от такого героя может призвать ваши Корабли.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

2.3. Перемена мест вашего героя и гарнизонного героя союзника

Без **HD-мода** можно перемещать своего героя-гостя в гарнизон города союзника и обратно. При этом в игре могут начаться различные баги, типа дублирования и пропадания героев, а иногда и аварийные завершения игры.

Если более 5 раз поменять героев местами и выйти на карту приключений своим героем, то этот герой пропадёт из списка ваших героев, но вы сможете им управлять до конца текущего хода. Он будет под вашим флагом как обычный герой. При выборе другого героя или города, вернуться к этому «невидимому» герою можно только через горячие клавиши **Shift+клик** на героя на карте. После того, как у такого героя закончатся очки хода, он останется на месте, и даже на следующий день его очки хода не восстановятся. Даже если он завершил ход на Водопое или, например, на Оазисе, на следующий день он не получит очков хода, даже после нажатия пробела. Однако с ним всё ещё можно взаимодействовать, производить обмен и т.д. Противник его видит и может атаковать. Через Обзор королевства он не видим. Если такой герой потратил не все очки хода и завершил его, то на следующий день у него будут только эти оставшиеся очки. Если такой герой переночует в гарнизоне города, то на следующий день баг пропадёт, и герой может продолжить игру как обычно.

Второй баг в том, что если переместить союзного героя через Врата в ваш город, поменять его местами с гарнизонным героем (даже 1 раз) и выйти на карту приключений, то первый из ваших героев в списке пропадёт и станет «невидимым», как описанный в предыдущем абзаце герой.



Третий баг в том, что при различных манипуляциях с переменами мест героев возможно дублирование вашего героя (см.справа), вплоть до 8 дублей. При этом все дубли будут отображаться только в списке героев, а на карте они считаются одним героем. При перемещении этого героя по карте, очки хода тратятся только у одного из них, а при трате всех очков, запас хода обнуляется у всех дублей. Любые манипуляции с существами и артефактами производятся у всех дублей сразу. Дубли занимают место в списке героев и, если всего героев (включая дубли) больше 8, то ещё одного нанять или вывести на карту из города либо Тюрьмы, не получится. При завершении хода, на следующий день дубли не пропадают.

Четвёртый баг в том, что при различных таких манипуляциях возможны вылеты и аварийные завершения игры в момент передачи хода.

Все описанные выше баги недоступны с использованием **HD-мода**, т.к. он запрещает менять гарнизонного героя союзника местами с нашим героем-гостем.

2.4. Прочие особенности

- Союзный Маяк увеличивает запас хода ваших героев на воде.
- Количество Рынков у союзника на цену существ, ресурсов и артефактов влияния не оказывает.
- Герой-гость в союзном городе с частями легиона даёт бонусы владельцу этого города.
- **Это интересно!** Союзные герои под управлением компьютера не станут заходить в ваш город, если это ничего им не даст. Герои компьютера обязательно будут стараться посетить город, если в нём есть строения, улучшающие характеристики или дающие временный бонус, если в нём построена Гильдия магов с заклинаниями, которые герой не знает и т.д. Если союзный герой-ИИ зайдёт в ваш город, имея в рюкзаке Грааль, то он построит его вам.

3. ГЕРОИ НА КАРТЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- При контакте с союзным героем открывается окно обмена героев. При этом можно отдать герою союзника существ, артефакты и боевые машины, но забрать обратно, обменять или уволить существ союзника – нельзя. Если союзный герой – человек, то можно.
- Совершить обмен с героем союзника в Святилище нельзя.
- При посещении союзного Гарнизона, Антимагического гарнизона или Шахты ресурсов можно отдать существ, но забрать обратно, обменять или уволить существ в гарнизоне – нельзя.
- В союзной Верфи можно купить корабль при посещении или дистанционно, если есть свободная клетка воды.
- Маяк на карте не действует на героев союзника, в отличие от Маяка в Замке.
- Покупать существ в Жилищах союзника нельзя.
- Союзные герои, посещая разнообразные объекты, оставляют информацию о них – навыки в Хижинах ведьмы, требования Древа знаний, заклинания в магических Святынях и т.д., за исключением Навеса, Трупа, Мистического сада и навыков в Академии мореплавания.
- Посещённая Палатка ключника не открывает проход через Стражей границы и Пограничные врата для союзников.
- Счётчик посещённых Обелисков у союзников общий. Если союзник посетит Обелиск, то ваша карта-загадка автоматически откроет территорию с учетом такого посещения. Но и союзник получит аналогичную информацию от вашего посещения новых Обелисков.
- Разведка карты и посещение всех объектов на открытие или закрытие карты открывает/закрывает Терру Инкогнита всех союзников.
- Если противник атакует ваш город с героем союзника, то сперва будет сражение на обычном поле боя с героем-гостем (если есть), а затем осада города с гарнизонным героем. В обеих битвах герои города будут под вашим контролем, не смотря на то, принадлежат они вам или союзнику.

  Если вы управляете гарнизонным героем союзника, то в случае победы он получит уровень (и прокачает вторичные навыки автоматически) и перейдёт под ваш контроль насовсем под вашим флагом

(баг). При определённых манипуляциях (перемещениях такого героя в гарнизон и обратно) можно вернуть его под контроль изначального владельца.

Если вы управляете гарнизонным героем союзника, то в случае победы он останется под контролем союзника, но произойдёт баг раздвоения этого героя. Независимо от того, куда переместился союзник этим героем, второй дубль героя останется в гарнизоне города. Оба этих героя считаются одним. При выходе дубля из города, первый герой пропадает, и остаётся только один герой. Если дубль перемещается в гарнизон города, то появляется второй герой, который ранее переместился. Данный баг замечен только в случае, если союзник – ИИ. В случае поражения при обороне города героем союзника, происходит вылет и аварийное завершение игры, если союзник – ИИ.

Если же вы управляете героем-гостем союзника, то в случае победы он останется под контролем союзника, как и должно быть. Однако все существа из гарнизона (если там не было героя) после завершения осады перейдут в армию героя.

В любом случае, при обороне города корректно работают бонусы городских строений, а также правила объединения армий, если в гарнизоне города есть войска без героя. При объединении армий после победы, выжившая армия останется у героя-гостя, а не участвовавшие в бою отряды пропадут.

- При посещении героем союзника вашей Темницы с отстроенным и неиспользованным Водоворотом маны, его ход прервётся и вам будет показано сообщение об удвоении маны. Пока вы его не закроете, игрок-союзник не сможет продолжить ход.

- Вызвать корабль не призывает корабли союзника.
- Городской портал может переместить героя в город союзника.

4. ЭФФЕКТ ХРАМА ГРААЛЯ

На союзников распространяются эффекты:

- Небесный корабль открывает карту союзнику и даёт ему дополнительную ману при обороне.
- Огненное божество делает каждую неделю Неделей беса для всех игроков.
- Хранитель земли, Памятник полководцам, Плотоядное растение и Духи Праотцев дают свои бонусы при обороне.
- Северное сияние позволит вашему герою изучить все заклинания при посещении города.
- Путеводная звезда делает любую землю родной для существ Причала всех игроков.

Не распространяются:

- Колосс даёт бонус к боевому духу героев игрока-владельца.
- Хранитель духа даёт бонус к удаче героев игрока-владельца.
- Темница душ даёт бонус к Некромантии героев игрока-владельца.
- Громоотвод наносит урон молнией только в боях героев игрока-владельца.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Леголегс**, forum.df2.ru, **dnaop-wr**, Памятка по HoMM-3, **Fallen Angel**, heroesportal.ru, **Bes**, forum.df2.ru.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

7.8 Преимущества цвета игрока

Зачастую в онлайн-игре можно увидеть ситуацию, когда игроки предварительно торгуются за выбор того или иного цвета. Обычно торг идёт за право играть красным, однако у обоих цветов есть свои преимущества и недостатки.

В данном разделе под понятием «Красный» и «Синий» игрок можно подразумевать любую пару игроков, играющих любыми из восьми цветов, так как преимущества заключаются не в самих цветах, а в порядке их хода в течение одного игрового дня: красный, синий, коричневый, зелёный, оранжевый, фиолетовый, бирюзовый (чайный), розовый.

При игре с компьютерными игроками первым право хода получает игрок-человек независимо от его цвета. Если людей-игроков несколько, то сперва будут ходить они, а потом только игроки-компьютера. Например, компьютерные игроки - Красный, Коричневый; игроки-люди - Синий и Зелёный. Порядок ходов в течение одного игрового дня следующий: Синий - Зелёный - Красный - Коричневый.

ПРЕИМУЩЕСТВА КРАСНОГО ИГРОКА

- Основным преимуществом Красного игрока над Синим является то, что в поочерёдном режиме ходов каждый новый игровой день он получает право хода первее. Т.о. это позволяет ему первее захватывать города и Сокровищницы, собирать ресурсы и артефакты, посещать объекты и нанимать армию, даже если по дням оба игрока вышли к этим объектам одновременно.

- Вторым преимуществом Красного игрока является так называемый «Red-Rush». Суть также заключается в том, что в первый день новой недели Красный первее получает право хода. В этот ход он, имея армию предыдущей недели, может получить бонусы и существ новой недели и атаковать Синего, не имеющего преимуществ новой недели. На начальных сроках игры сила армии с новым приростом может быть намного выше.
  Однако в большинстве турнирных правил на некоторых шаблонах Red-Rush запрещён и не используется в рамках честной игры.

- Третьим субъективным преимуществом Красного игрока является некоторое мнение, что у Красного обычно лучше генерируется карта, так как его зона генерируется первее и на неё «не давят» другие уже сгенерированные зоны, из-за чего она создаётся географически корректнее, с более правильными дорогами и расстановкой объектов. Однако эта теория не имеет однозначного доказательства.

- Преимущество первого хода в один и тот же игровой день сказывается и на отстройке города. Если Красный игрок в свой ход построил какое-либо здание в городе, а Синий в свой ход в этот же день захватил его, то для него строительство будет недоступно.

ПРЕИМУЩЕСТВА СИНЕГО ИГРОКА

- В поочерёдном режиме ходов при оценке стартового расклада карты или текущей ситуации Красный игрок не может ориентироваться на Синего игрока, т.к. тот ещё не ходил. В Гильдии воров, например, у Синего не отображаются никакие изменения по его положению, и, нанял ли он больше героев, захватил города или шахты - не ясно. Синему игроку наоборот, уже доступна вся эта информация в Гильдии воров. Таким образом, Красному игроку первому приходится принимать решение о взятии рестарта на первый день исходя только из собственного расклада. Также при игре с одновременными ходами принято, что Красный игрок первый принимает решение о взятии рестарта в каждом игровом дне.
  Однако у Красного игрока есть целых 2 (не очень надёжных) инструмента манипуляции данными о себе у Синего. Во-первых, он может специально попытаться купить побольше героев, чтобы Синий подумал, что у Красного хороший расклад и взял рестарт. Во-вторых, Красный может специально «засветить» в Гильдии воров какого-нибудь хорошего героя, даже если он не является у него главным. Например, Луну или Димера.

- Второе преимущество работает полноценно только в первый игровой день. Так как Синий игрок ходит после Красного, он может постоянно выходить/заходить в Гильдию воров, обновляя информацию о Красном. В окне Лучший герой у Красного будет отображаться герой с большей армией в данный момент и таким образом можно наблюдать почти всех основных героев, которыми пользуется противник, передавая им армию для битв.
  В целом любому из игроков полезно как можно чаще заглядывать в Гильдию воров и обращать внимание на Лучшего героя соперника. Например, соперник может в течение длительного времени прятать своего главного героя от Гильдии, и вы будете видеть всяких второстепенных героев с низкими параметрами. Но, как только в Гильдии воров начнёт отображаться главный герой соперника, это может означать то, что он собрал всю свою армию «в кулак», вышел за пределы своей зоны, возможно, направляется к вам и т.д.
  Помимо Лучшего героя Синий игрок практически в режиме онлайн может отслеживать количество героев, появление новых городов и шахт у Красного по флажкам в соответствующих строках Гильдии воров.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- Захваченные шахты ресурсов приносят свой доход с началом нового игрового дня и только тому игроку, под чьим контролем в этот момент они находятся. Таким образом, если Красный захватил какую-либо шахту и завершил ход, то это не гарантирует ему получение доходов от неё, ведь Синий может её перезахватить в свой ход. В начале нового игрового дня в этом случае шахта будет принадлежать и приносить доход именно Синему, даже если Красный вновь её захватит в свой ход. Тот же принцип распространяется и на любые захватываемые объекты - жилища существ, города и т.д.
- Механика восстановления маны героя в городе также на стороне Синего. Если Красный игрок остался в городе на ночёвку, чтобы пополнить ману, а Синий на него напал в свой ход, то мана у Красного ещё не будет восстановлена и ему придётся сражаться без неё. И наоборот, если Синий остался в городе, а Красный на него напал в свой ход, то мана у Синего уже будет восстановлена, так как наступил новый игровой день.
- Ещё один «ресурс», восстанавливаемый в начале нового игрового дня - это очки хода. Если Вы увидели, что вражеский герой остался в городе и переместил всю армию, кроме самого быстрого отряда, в гарнизон, то значит он хочет получить на следующий день «разгон», т.е. большее количество очков хода, рассчитываемое по этому быстрому отряду. Но при атаке такого героя армии гарнизона и героя сольются в одну и у Синего может не хватить войска, чтобы победить его. В этом случае напасть на такого героя всё равно полезно даже второстепенным героем, т.к. армия сольётся на время битвы и по итогу останется у героя, и тот не получит желаемый «разгон» на быстрых существах.
  В обратной ситуации Красному не удастся «сбить разгон» Синего игрока.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Armag Play**, youtube.com.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

VIII ГЕНЕРАТОР СЛУЧАЙНЫХ КАРТ (ГСК)

8.1 Основы ГСК

При создании случайной карты генератор случайных карт (ГСК или RMG – Random Map Generator) основывается на информации из файла rmg.txt, который находится в одном из ресурсных файлов игры. В этом файле содержатся описания всех шаблонов.

Один шаблон представляет собой набор правил для генерации карты (кол-во городов, связи между городами, сила монстров, виды и количество объектов на карте и т.п.). По одному шаблону генерируются карты одного типа, по-другому, соответственно, другие. Каждый раз при генерации карты условно произвольным образом выбирается шаблон из этого файла. «Условно», означает, что учитываются только те шаблоны, которые удовлетворяют стартовым настройкам, устанавливаемым в игре перед генерацией произвольной карты (кол-во игроков, размер карты).

В качестве стартовых настроек можно выбрать размер карты, наличие подземелья и воды, количество и наличие ИИ-игроков, количество команд и силу монстров. На подземном уровне не может появиться вода или другая местность, кроме подземной или лавы (если под землёй имеется Инферно). На поверхности могут появиться любые типы ландшафтов, кроме подземного.

Выбор слабых монстров на карте может привести к тому, что большинство шахт, жилищ существ и артефактов не будут иметь охраны. Количество воды «Острова» приведёт к тому, что около 75% территорий карты будут покрыты водой, а зоны игроков будут на островах. На каждом острове будет сгенерирована Верфь и, как правило, порталы.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ ГСК

Базовое понятие для всех шаблонов – это **зона**. Под зоной понимается территория карты с одинаковым типом земли (трава, снег, болото и т.д.). Размер каждой зоны ограничен. Для каждой зоны в rmg.txt указывается, какие шахты будут находиться в ней, диапазон и плотность различных объектов игровой карты.

Для каждой зоны в файле rmg.txt прописываются не конкретные объекты, а группа объектов, которые могут появиться в этой зоне.

Все объекты различаются своей значимостью (параметр Value), чем больше это значение, тем лучше считается объект. Диапазон объектов зоны как раз задается этим значением. Параметр Value у объекта прямо пропорционально влияет на силу монстров его охраны. Соответственно, если нейтральные монстры охраняют не один объект, то на их силу будет влиять уже суммарная значимость охраняемых объектов.

Для каждой зоны можно указать тип земли (задать конкретные или привязать ее к типу замка), а также какие нейтральные города и монстры могут появиться в этой зоне (по тому же принципу). Каждая зона имеет связи с другими зонами, обычно проход между двумя зонами охраняется нейтральными монстрами, сила которых зависит от важности данного прохода.

Если принять зоны за вершины, а связи – связями между зонами, с определенными весами, то получится график, который полностью определяет топологию карты, генерируемой по конкретному шаблону. Это означает, что при генерации одного и того же шаблона несколько раз, каждый раз будут сохраняться те же зоны, те же связи между ними, наполнение зон будет производиться из тех же диапазонов объектов. Зона никак не привязывается к координатам игровой карты, поэтому при повторной генерации одного шаблона, скорей всего, все зоны будут находится в других местах игровой карты.

ГОРОДА И ГЕРОИ

Стартовые города игроков почти наверняка появляются в зоне с их родным типом земли. Исключения - Некрополис - часто генерируется под землёй, если подземелье включено, и начинает на подземном ландшафте, а также – Темница, если генерируется на поверхности, то начинает на грязи. Города доброго и нейтрального мировоззрения не генерируются в подземелье, т.е. по умолчанию на подземном уровне карты могут сгенерироваться только Некрополис, Инферно и Темница. Однако эти города могут и генерироваться на поверхности. Города без владельца могут генерироваться везде, независимо от своего типа.

Изначально в стартовых городах построены Таверна, жилища существ 1 и 2 уровня, а также Форт. Нейтральные города генерируются без Таверны и без Форта.

Изначально в стартовых городах построены Таверна, жилище существ 1 уровня и почти всегда Форт. Нейтральные города генерируются без Таверны, но иногда с Фортом

Иногда возможен старт с двумя городами.

Лесопилки и Рудники всегда генерируются в непосредственной близости к стартовому городу. Однако иногда (особенно в подземелье), из-за преград вокруг, расстояние хода до них становится очень длинным (особенно на больших картах).

Герои начинают с 1 уровня.

Иногда уровень героев выше 1, вплоть до 20 (баг). Это происходит тогда, когда герой был выбран до создания карты. В результате этого одна из Тюрем окажется пустой.

Генерация случайной карты перед выбором стартовых героев приводит к тому, что некоторые герои будут недоступны в качестве стартовых, т.к. они будут помещены в Тюрьмы на карте приключений (баг).

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

НЕЙТРАЛЬНЫЕ СУЩЕСТВА НА КАРТЕ

Для каждой зоны указывается сила монстров, генерирующихся на ней:

- Слабые (коэффициент k~0,5)
- Средние (коэффициент k=1)
- Сильные (коэффициент k~1,5)

Не путать с силой монстров, которая выбирается при генерации карты!

Разницу между сильными и средними монстрами можно объяснить на примере. Допустим в зоне А стоят сильные монстры, а в зоне Б – средние. Это означает, что один и тот же объект в этих зонах будут охранять разные по силе монстры (в зоне А в 1,5 раза сильнее).

Агрессивность всех нейтралов устанавливается как «Враждебные», т.е. они никогда не будут присоединяться к герою без навыка Дипломатии.

Генерация жилищ существ, Ящиков Пандоры и Хижин провидцев в зонах без городов

Генерируемые территории на карте приключений могут не иметь городов. В этих случаях фракционная принадлежность Жилищ существ, Ящиков Пандоры (награда в виде существ) и Хижин провидцев (награда в виде существ), генерируемых на таких территориях определяется случайным образом из вероятностных списков, в зависимости от ландшафта зоны:

Тип земли	**Шанс**	**Принадлежность**	**Тип земли**	**Шанс**	**Принадлежность**
Грязь	25%	Замок	**Грязь**	25%	Замок
	25%	Оплот		25%	Оплот
	25%	Некрополис		25%	Некрополис
	25%	Нейтралы		25%	Нейтралы
Песок	37,5%	Цитадель	**Песок**	25%	Цитадель
	37,5%	Причал		25%	Нейтралы
	25%	Нейтралы		50%	Замок
Трава	37,5%	Замок	**Трава**	25%	Оплот
	37,5%	Оплот		25%	Нейтралы
	25%	Нейтралы		50%	Замок
Камни	75%	Цитадель	**Камни**	25%	Цитадель
	25%	Нейтралы		25%	Замок
Болото	25%	Крепость		25%	Сопряжение
	25%	Некрополис		25%	Нейтралы
	25%	Причал	**Болото**	25%	Крепость
	25%	Нейтралы		25%	Замок
Подземный	25%	Инферно		25%	Некрополис
	25%	Некрополис		25%	Нейтралы
	25%	Темница	**Подземный**	25%	Инферно
	25%	Нейтралы		25%	Некрополис
Лава	75%	Инферно		25%	Темница
	25%	Нейтралы		25%	Нейтралы
Снег	37,5%	Башня	**Лава**	25%	Инферно
	37,5%	Кронверк		25%	Нейтралы
	25%	Нейтралы		50%	Замок
Высокогорье	75%	Сопряжение	**Снег**	25%	Башня
	25%	Нейтралы		25%	Нейтралы
Пустоши	75%	Фабрика		50%	Замок
	25%	Нейтралы			

Из таблицы виден достаточно явный дисбаланс: существа Замка генерируются очень часто (баг в коде игры).

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

НАПОЛНЕНИЕ ЗОНЫ

Генератор ставит наполнение зоны в виде групп объектов (стоящих рядом с общей охраной, если она есть). Каждая из групп относится к одному из трёх типов наполнения, которые указываются в настройках зоны. Для каждого типа наполнения указывается минимальная ценность, максимальная ценность и частота. Ценность определяет возможную ценность групп объектов (сумма ценностей объектов группы), генерирующихся в рамках данного типа наполнения. Частота определяет количество групп объектов для данного типа наполнения (фактически, частота является плотностью групп объектов этого типа, реальное их количество зависит также от площади зоны на карте).

Группа объектов генерируется следующим образом:

- Генератор выбирает случайное число **ОЦ** (общая ценность) между минимальной и максимальной ценностью типа наполнения зоны
- Генерируется случайный объект ценностью от **25%** до **100% ОЦ** (с учётом запретов объектов и их частот: вероятность генерации каждого допустимого объекта пропорциональна его частоте)
- Если **ОЦ группы** (сумма ценностей уже выбранных объектов) удовлетворяет условиям:
  ОЦ - ОЦ группы ≥ 1500 или **ОЦ группы < 50% ОЦ** ,
  генерируется следующий объект ценностью от **0,25 * (ОЦ – ОЦ группы)** до **1,25 * (ОЦ – ОЦ группы)**
- Этот шаг повторяется, пока оба условия не перестанут выполняться или объект в заданном диапазоне ценностей и с учётом прочих ограничений сгенерировать не станет невозможно. Группы объектов могут состоять даже из одного объекта.

ИЗМЕНЕНИЕ НАСТРОЕК ГЕНЕРАЦИИ в файле Rmg.txt

Удобнее всего редактировать файл в Excel. В нём можно посмотреть/изменить следующие настройки шаблонов:

1. **Имя шаблона**. Тут надо заметить, что в списке выбора шаблона при создании случайной карты «название» шаблона берётся по названию папки в которой лежит файл rmg.txt, а само название шаблона можно уже посмотреть в игре на экране «просмотра информации о сценарии». Кроме того, один файл rmg.txt может содержать множество шаблонов, из которых при создании карты выберутся лишь подходящие по настройкам. Также в связи с вводом онлайн-лобби (HD-mod) существует возможность ввести в заблуждение другого игрока о реальном выборе шаблона. Впрочем, ведётся разработка встроенной проверки файлов игры для устранения этого «чита».
2. Минимальный и максимальный **размер карты**. Генератор «знает» только определённые размеры (числа), и любые другие размеры приведут к невозможности создать карту:

Размер	S	S+U	M	M+U	L	XL	L+U	H	XL+U	XH	G	H+U	XH+U	G+U
Значение	1	2	4	8	9	16	18	25	32	36	49	50	72	98

Все размеры выше XL являются нестандартными и доступны к игре в различных модификациях.

3. **Номер** ID зоны, **количество зон**. Тут надо заметить, что для карт, скажем размера S, сложно создать более 2х играбельных зон, а для больших карт наоборот - лучше число зон делать тоже побольше.
4. **Тип зоны**. Выбор стартовых зон игроков, компьютера, а также зон «сокровищниц» (Treasure) и зон, не имеющих пользы, а служащих для перехода между зонами - Junction. Маркер «x» на зоне Treasure по сути для служебной информации, т.к. на саму зону никак не влияет.
5. **Размер зоны**. Задаётся в произвольных числах, важно соотношение между максимальным и минимальным значением. Зона размером меньше «2» неиграбельна. Вполне рабочими параметрами являются просто проценты, т.е. размер «100» ставить за норму, а остальные зоны уже по желанию увеличивать или уменьшать.
6. Restrictions. Дословно – **ограничения**. Обычно менять не требуется.
7. **Выбор игрока**-владельца зоны, установка города/деревни в зонах и их количества.
8. Выбор разрешенных **типов городов** для каждой зоны.
9. Выбор типов и количества **шахт** в зонах.
10. Выбор **типа земли**. Для стартовых зон игроков, обычно, выставляется в строгом соответствии с замком. В связи с этим генератор никогда не станет рисовать «не злой» замок игрока в подземелье, т.к. нет подземной версии травы, снега, камней или болота. Таким образом шаблон с всего двумя зонами и подземельем (например, S+U) будет отрисовывать нижний уровень карты только если хотя бы один из замков Некрополис/Инферно/Темница. В противном случае под землёй будет пусто. Даже если принудительно выбрать доступный тип земли «Cave» (подземный), но «злых» замков нет, то обе зоны будут отрисованы на поверхности, а под землёй будет пусто.
11. **Сила** (коэффициент k) **монстров** в зоне. Существуют значения: none, weak, avg/average, strong. Не путайте со значением «силы монстров» при создании карты в самой игре, которая то влияет на то, будет ли охраняться слабый проход между зонами («слабые») и большинство кучек с ресурсами («средние»). Т.е. для целого ряда границ и объектов охраны просто не будет.
12. **Тип монстров** в зоне. Имеется возможность, хотя и редко используемая на практике, задать строгое соответствие монстров в зоне с типом замка, или наоборот указать конкретный тип существ для зоны. Обычно же выставляется на все типы существ, для большего разнообразия, и чтобы не повадно было качать дипломатию.

13. **Ценность объектов** в зоне (и, как следствие, их охраны). Выставляется диапазоном. Объекты меньше 1400 не охраняются, а при ценности больше 100000 зона пустует. Особое внимание стоит уделить Обелиску как объекту с ценностью примерно 350-3500 - т.к. он генерируется всего 1 на зону, и как следствие в зонах с более высокими диапазонами Обелиск не генерируется. Поэтому рекомендую, в каждой доступной зоне оставлять диапазон ценности, включающий Обелиски. Полностью же исключить Обелиски (Грааль) возможно выставив ценность 3500+, но тогда в стартовых локациях первые недели могут быть очень сложными для развития. Для каждой зоны выставляется по 3 «диапазона ценности» с определённой для каждого диапазона своей «плотностью» - частотой этих объектов. Изменение «Плотности» заметно в значениях от 1 до 15.
14. **Связи** между зонами. Т.е. по сути сеть сообщения между ними.
15. **Сила охраны** между зонами.
16. **Ширина** (wide) **границы**. Убирает охрану между зонами, да и сам переход между зонами возможен в нескольких местах.
17. **Стражи границы** между зонами (Border Guard). Доверять это случайному генератору весьма рискованно.
18. И снова Restrictions. Рабочими значениями являются 1-8-2-8. Если заменить «1» или «2» на «8», то зоны создаются без дорог.

Благодарности за помощь в написании раздела: **MaximusX**, heroes.ag.ru, **Андрей Девяткин**, vk.com, **Marek Machberet**, vk.com.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

8.2 Шаблоны

Генератор случайных карт создает карты на основе шаблонов (templates). В каждом из шаблонов жестко закреплена топология карты и ее наполняемость (таким образом, карты, генерируемые ГСК, являются не такими уж и случайными).

В шаблонах предварительно установлены стартовые зоны игроков, нейтральные зоны, проходы между зонами и сила их охраны, наличие шахт в каждой зоне, а также другая информация.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

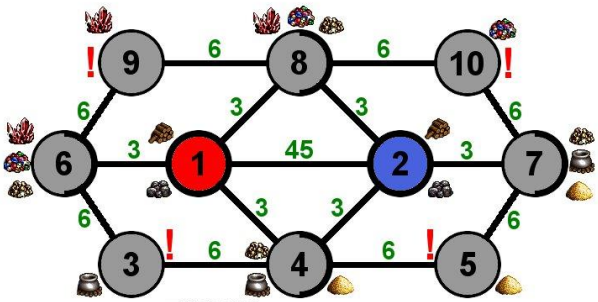
	Зона без города		Зона с городом с Фортом		Зона с городом без Форта		Лучшая по наполнению объектами зона
	Слабая охрана объектов в данной зоне		Средняя охрана объектов в данной зоне		Сильная охрана объектов в данной зоне		Проход между зонами. Слабая охрана (Сила=3000)
	Проход между зонами. Средняя охрана (Сила=6000)		Проход между зонами. Сильная охрана (Сила=45000)		Проход между зонами. Сила охраны = 1000 * X		2 прохода между зонами. Охрана одинаковая по силе

Все зоны пронумерованы. Зона, в которой стартует игрок, отмечается цветом флага данного игрока. Нейтральные зоны - серые. Значки ресурсов рядом с зонами означают, что в данной зоне будет шахта этого типа. Если шахта одна в зоне, то ничего не пишется, если несколько, то в правом-верхнем углу от картинки ресурса указывается количество таких шахт.

Сила охраны определяется по AI_Value. Ценность объектов определяется по Value объектов.

ПРИМЕРЫ И ОПИСАНИЕ НЕКОТОРЫХ ШАБЛОНОВ

2SM4d S(U) - XL



TERRAIN
NATIVE: 1, 2;
ALL POSSIBLE: OTHERS

ШАБЛОН 2SM4d

Стандартные настройки: L+U, 2 игрока, без воды, монстры – сильные, 160%.

Старт в зонах 1 и 2. Начинка этих зон: 500-3000 (9), 3000-6000 (6), 10000-15000 (1). В них расположены Рудник и Лесопилка. Между стартовыми зонами есть проход, который охраняет сильная охрана (ГО) (45000). Кроме того, есть слабо охраняемые выходы (3000) в 3 зоны, эквивалентные по наполнению (4, 8, 6 для красного и 4, 8, 7 для синего). В этих зонах есть Шахты золота и по 2 шахты ценных ресурсов, а также случайные деревни. Обычно от стартового города идут 3 дороги – на ГО и на 2 из трёх вторичных зоны (на разные для разных игроков).

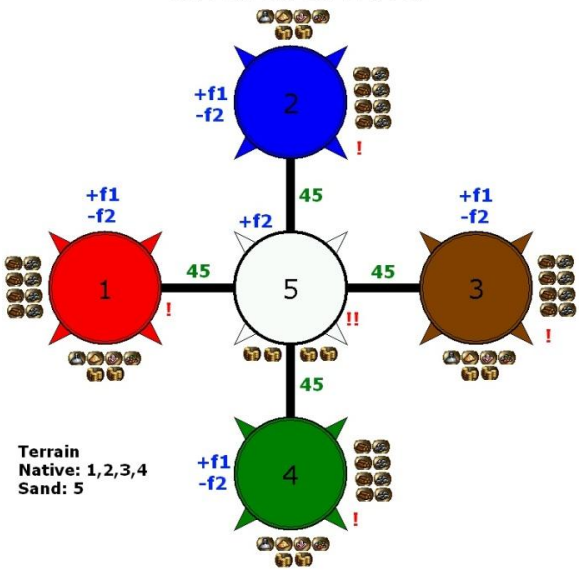
Из каждой зоны 4, 6, 7, 8 можно пойти в 2 трежери *3, 5, 9, 10). Охрана прохода – 6000. В этих зонах нет дорог и городов, а их начинка: 3000-6000 (9), 10000-15000 (6), 15000-20000 (1). В них находится по 1 шахте ценного ресурса.

Ландшафт зон 1, 2 определяется типом города в этой зоне; 3-10 – случайный ландшафт.

Базовые размеры всех зон одинаковы. Монстры везде средние.

Симметричный, а значит и справедливый шаблон. Хорошо подходит для игры 1x1. Всего 2 города с фортом и оба стартовые, остальные – деревни. Отстройка деревень затруднительна, ввиду наличия на карте всего двух пар шахт дерева и руды.

Jebus Cross
M(+U), L(+U), XL(+U)



Jebus Cross

Самый популярный шаблон для игры онлайн.

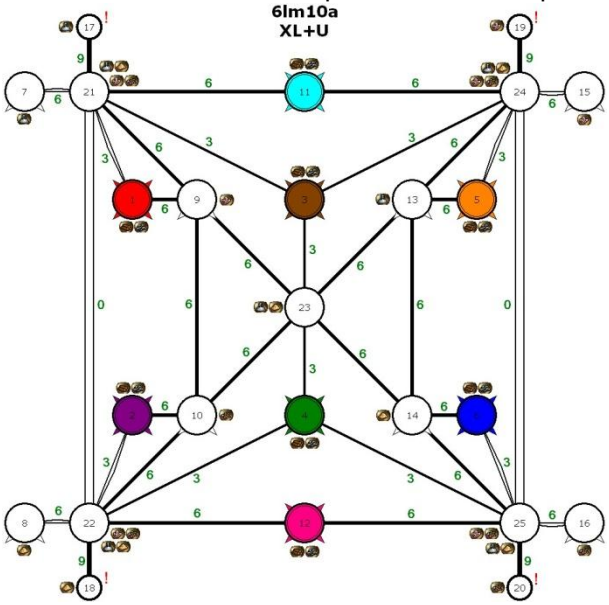
Стандартные настройки: XL-U, 2 игрока, без воды, монстры – сильные, 160%.

Зоны 1-4 – одинаковы, две из них являются стартовыми для игроков. В двух других может стартовать компьютер (если в настройках карты указано 3-4 игрока) или третий-четвертый игроки. Ландшафт этих зон соответствует стартовому городу. В них расположено по 2 деревни случайного типа, кроме Некрополиса (и кроме Сопряжения), по 4 шахты дерева/руды, по 1 шахте кристаллов, ртути, самоцветов и серы, по 2 шахты золота. Монстры - слабые, размер - 30. Единственный выход из зон - в центральную зону 5. Проход охраняется сильно - 45000. Центральная зона чуть больше по размеру (40). В ней расположено 2 города с Фортом, кроме Некрополиса (и кроме Сопряжения) и 4 золотые шахты. Ландшафт - песок. Монстры - сильные. Охраны нигде не могут состоять из элементалей.

Начинка зон:
1-4 - много [300-3000], средне [5000-16000], мало [12000-22000].
5 - много [10000-25000], много [25000-35000], средне [35000-55000].

Рекомендуемые поправки к правилам для игры на данном шаблоне:

- Рестарт по желанию игрока, у которого единственная дорога ведет в ГО. Берется в день обнаружения этого факта.
- Рестарт по желанию игрока, у которого отсутствует дорога в центральную трежу. Берется в день обнаружения этого факта.
- Рестарт по медленным дорогам. Берется при желании хотя бы одного из соперников сразу после генерации карты.
- Использовать Крылья ангела и заклинания Полёт и Дверь измерений при переходе с одной зоны на другую разрешено только, если пробита охрана между ними.
- В случае возникновения багнутых проходов между зонами проходить на соседнюю зону можно только, если с обеих зон пробита ГО в центр.



6lm10a

Стандартные настройки: XL+U, 2 игрока + 6 компьютерных игроков, без воды, монстры – сильные, 160%.

Старт в зонах 1 и 2, расположенных близко друг к другу. В зонах 3-6, 11, 12 находятся стартовые зоны компьютерных игроков. В зонах 7-10, 13-16 есть нейтральные деревни. В остальных зонах городов нет, 21-25 – перекрёстки.

В стартовых зонах расположено по 1 шахте дерева и руды. В зонах 7-10, 13-20 есть по 1 шахте ценных ресурсов. В зонах 21-25 есть по 4 шахты ценных ресурсов разного типа.

Ландшафт зон 1-16 определяется типом города, остальные – случайный.

В зонах 17-20 монстры сильные, в остальных – средние.

Проходы: 21-22 и 24-25 – широкий без охраны; 1-9, 2-10, 5-15, 6-14, 9-10, 9-21, 9-23, 10-22, 10-23, 11-21, 11-24, 12-22, 12-25, 13-23, 13-24, 14-23, 14-15 – стандартные охраны (6000); 17-21, 18-22, 19-24, 20-25 – сильные охраны (9000); 1-21, 2-22, 5-24, 6-25, 15-24, 16-25 – двойные слабые (3000); 3-21, 3-23, 3-24, 4-22, 4-23, 4-25 – слабые охраны (3000); 7-21, 8-22 – двойные средние (6000).

Начинка зон: 1-6, 11-12, 21-25 – 10000-15000 (1), 3000-6000 (6), 500-3000 (9); 7-10, 13-16 – 15000-2000 (1), 10000-15000 (6), 3000-6000 (9); 17-20 – 20000-30000 (1), 15000-20000 (6), 10000-15000 (9).

Зоны 1-16 имеют размер 30, 17-20 – размер 15, а 21-25 – размер 50.

Приведённые выше шаблоны являются одними из множества десятков, однако помимо них существует много других: Panic, Balance, Spider, 8mm6a, 8xm8a, 8xm12, 8xm12a, Diamond L+U, Speed и т.д., а также зеркальные шаблоны (mt_).

Подробную информацию о шаблонах можно почитать на русском форуме **heroesportal.net**.

Схемы шаблонов можно посмотреть в альбоме **нашей группы ВКонтакте**.

ЗЕРКАЛЬНЫЕ ШАБЛОНЫ И ИХ СОЗДАНИЕ

Одними из популярных шаблонов для игры являются так называемые Зеркальные шаблоны (Зеркала), поддерживаемые **HD-модом**, и направленные на снижение влияния случайностей на игру и демонстрации навыков игроков. Такой шаблон состоит из двух «плоскостей» - наземного и подземного мира, являющихся точной копией друг друга, вплоть до одинаковых типов земли, одинаковых расположений объектов одинакового «размера», городов, ресурсов, дорог, шахт, классов героев в Таверне, заклинаний в Гильдиях магов и порядке их Исследования, а также одинаковых наград в объектах и одинаковых охран.

Исключениям (незеркальностью) являются:

- Древние лампы, имеющие разный размер (вероятно баг)
- Древо знаний, посещение которого на одном уровне карты приводит к тому, что на другом уровне карты оно также отмечается как посещённое (баг)
- Герои, находящиеся в Тюрьмах, само собой разные, но принадлежат одному классу
- Артефакты, находящиеся в Могилах, разные (вероятно баг).

Обелиски, Грааль и Святыни магической тайны не генерируются вообще. Жизель запрещена.

Между собой «плоскости» соединены Двусторонним монолитом, являющимся единственной связью между зонами «плоскостей» и игроками.

Зеркальные шаблоны играются одинаковыми городами, и единственными факторами случайностей являются стартовые герои игроков (за которые и ведётся торг перед стартом) и герои, приходящие в Таверну (они не могут быть одинаковыми).

Стартовые города выбираются случайным образом (при помощи PvP-опции «Случайный город»). За право выбора героя проводится торг. Игрок, не выигравший торг получает право выбора цвета для себя

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

(красный или синий). Игрок, выбирающий цвет и выбирающий героя вторым, может вычеркнуть из списка героев города от 0 до 3 определённых героев. Этих героев нельзя брать стартовыми, а если в первый день игры один из вычеркнутых героев оказался у кого-либо в Таверне со стартовой армией, производится технический рестарт. Количество субъективных рестартов для каждого игрока ограничивается только одним на первый день (111).

Максимум городов на карте, сгенерированной на основе зеркального шаблона, равен 24.

На всех зеркальных шаблонах запрещён Лойнис.

Зеркальные шаблоны поддерживаются Редактором шаблонов **HotA**. Также с его помощью можно создать базовый шаблон, а затем преобразовать его в зеркальный с помощью любого CSV или текстового редактора (например, Txt Edit от GrayFace):

1. Измените имя папки, содержащей rmg.txt, на **mt_**YourTemplateName или **h3**YourTemplateName
2. Отредактируйте rmg.txt:
   - Столбец 12: поставьте **X** в столбце «Зеркало» (Mirror)
   - Столбец 15: измените имя карты, чтобы оно начиналось с **mt_** или **h3**
   - Столбцы 16-17: убедитесь, что размер шаблона подходит для карт с подземельем. Для зеркального шаблона M (средний) используйте минимальный размер **4** и максимальный **8**
   - Столбцы 29, 38: подтвердите, что количество игроков меньше **4** (будет продублировано до 8, а зоны дополнительных игроков станут нейтральными) – Зона -> Тип -> Стартовая для человека и Зона -> Города игроков -> Владение
   - Столбцы 117-118: проставьте связь с подземельем. Добавьте номер зоны в столбец 117 и **-1** в столбец 118. Например, 5 и -1 создаст связь зоны 5 с той же самой зоной в подземелье
   - Столбец 121: установите связи между зонами:
     - проставьте X, чтобы соединить портал с дорогой. После X – пробел
     - выберите портал для поверхности: t1 – Двусторонний монолит (цвет – число от 0 до 20, за исключением 8); o1 – Монолит входа (цвет – число от 0 до 11); e1 – Монолит выхода (цвет – число от 0 до 11); s – Врата подземного мира
     - проставьте пробел и выберите аналогичным образом тип портала, который будет в подземелье
   - Столбцы 126-129: Настройте ограничения, как для обычного шаблона. Например, если создаёте шаблон 1 на 1, то задайте ограничения 1 1 1 1 (минимум игроков-людей 1, максимум игроков-людей 1, минимум игроков 1, максимум игроков 1)
3. Некоторые нюансы:
   - Если максимальное количество какого-либо объекта на карте ограничено, то половина из них будет создано в подземелье, а половина на поверхности
   - При использовании количества зон в любых расчётах (например, для Жилищ существ), учитываются только зоны на поверхности
   - Если красный игрок не человек, оставшиеся игроки будут сдвинуты, что может привести к невозможности игры. Если человек выбран только на втором цвете в паре (например, красный ИИ + синий человек), то человек получит ресурсы ИИ в зависимости от уровня сложности. Однако сила ИИ, вероятно, будет назначена корректно.

Коды порталов:

											
o0	**o1**	**o2**	**o3**	**o8**	**o9**	**o10**	**o11**	**e0**	**e1**	**e2**	**e3**
											
e8	**e9**	**e10**	**e11**	**o4**	**o5**	**o6**	**o7**	**e4**	**e5**	**e6**	**e7**
											
t0	**t1**	**t2**	**t3**	**t9**	**t10**	**t11**	**t12**	**t17**	**t18**	**t4**	**t5**
											
t6	**t7**	**t13**	**t14**	**t15**	**t16**	**t19**	**t20**	**s** только снег		**s** остальные	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ШАБЛОНЫ С ПРАВИЛАМИ АНАРХИИ

Правила Анархии подразумевают собой игру практически без каких-либо внутриигровых правил и ограничений (программных или устных), за исключением Правил честной игры. Для такого формата существуют специальные шаблоны. В основном особенности таких шаблонов отменяют различные исправления, внесённые в игру модами, аддонами или Турнирными правилами.

Например, в **HotA** правилами Анархии могут быть отменены:

- Запрет на бесплатное и неполное присоединение существ к армии героя
- Исправление багов со сдвинутыми охранами, благодаря которым можно с определённой стороны подбирать ресурсы или артефакты без сражения с нейтралами, охраняющими их («воровство»)
- Запреты на некоторых героев типа Сэра Мюллиха или Галтрана (при этом введённые вместо них герои (Лорд Хаарт и Ранлу) запрещаются)
- Запреты на некоторые артефакты типа Плаща отречения, Сферы запрещения или Плаща короля нежити
- Запреты на некоторые объекты типа Святилища, Картографа или Форта на холме (каменного; при этом введённые вместо них деревянные Форты на холме запрещаются)
- Увеличения ценностей Свитков с заклинаниями и выделения «транспортных» заклинаний в отдельный тип Свитков
- Запреты на Недели существ и Месяцы чумы
- Запреты на hit-and-run и количество использований Двери измерений в день.

Часто для выбора стартовых городов и героев используется не торг, а метод вычёркивания, либо так называемый full-random (полная случайность), когда стартовые города, герои и бонусы устанавливаются как Случайные. При игре с full-random при каждом субъективном рестарте игроки меняются цветами.

PVP-ШАБЛОНЫ С НАЛИЧИЕМ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРОКОВ

На некоторых типах шаблонов, помимо игроков-людей существуют и игроки, управляемые компьютером. Помимо того, что компьютерные игроки представляют для игроков-людей угрозу и дополнительную сложность, они также могут быть использованы в стратегическом плане. Например, для получения определённых заклинаний, доступа к уникальным строениям города или Гильдии магов, а также они могут быть подстроены для более лёгкой победы над ними и захвата их территорий, и т.д. Поэтому на шаблонах такого типа предусмотрена предварительная настройка типов городов для компьютерных игроков.

Обычно компьютерные игроки относятся к одному из игроков-людей (красный или синий игрок) по территориальному и/или зоновому признаку на карте. Также их называют «соседями» одного из игроков.

Типы городов для компьютерных игроков выбирают после выбора своих городов – по очереди по одному городу, начиная с синего, исключая уже выбранные города. Т.е. все стартовые города должны быть разного типа.

Благодарности за помощь в написании раздела: **MaximusX**, heroes.ag.ru, **Typucm**, heroes.ag.ru, **Neoandy**, heroesportal.net, **Marek Machberet**, vk.com, **Pit for LM**, heroesworld.ru, **heroes.thelazy.net**.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

8.3 Ценность объектов и охраны

ГСК формирует карты в соответствии с шаблонами, которые состоят из различных зон. Каждой зоне присвоен некий лимит ценностей (Value) объектов, которые в ней могут сгенерироваться. Каждому игровому объекту соответствует определённая ценность. Если ценность объекта попадает в интервал, указанный в шаблоне, этот объект может появиться на карте.

У каждого объекта есть следующий набор параметров:

- **Ценность** - определяет охрану объекта и типы наполнения зоны, в которых объект может встречаться. Содержательно она обычно определяет, насколько ценный этот объект для игрока. Для шахт ценности влияют только на размер охраны, рядом с шахтой так же генерируется до 3 кучек её ресурсов, но они не входят в ценность для генерации охраны.
- **Частота** - определяет, как часто генерируется объект относительно других объектов схожей ценности.
- **Максимальное количество** на карте.
- **Максимальное количество** в зоне.
- **Допустимые типы земли** - определяют то, на каких типах земли объект может появиться. На типах местности, не входящих в список допустимых, объект генерироваться не может.

Параметры объектов могут быть определены на уровне шаблона (для всей карты) и на уровне зоны (только внутри данной зоны). Настройки зоны имеют приоритет перед настройками шаблона.

В Редакторе шаблонов **HotA** при помощи настроек шаблона можно изменить ценность и частоту большинства объектов. Максимальные количества объектов на карте и в зоне могут быть настроены, но у многих объектов есть ограничения, которые не могут быть превышены. Допустимые типы местности не могут быть изменены. Ограничения на изменения указаны в виде комментариев к списку ниже. Некоторые объекты запрещены по умолчанию на случайных картах: они не будут появляться на них, если только не будут разрешены специально.

1. ЦЕННОСТЬ ОБЪЕКТОВ

Объекты	Ценность
Жертвенный алтарь, Буй, Лебединый пруд, Грибное кольцо фей, Фонтан удачи, Фонтан молодости, Идол удачи, Русалки, Оазис*, Знамя великой битвы, Святилище**, Сирены, Таверна, Храм, Убежище воров Глаз мага**, Хижина мага**, Гильдия наёмников, Храм лояльности, Алтарь маны**	**100**
Рынок	
Конюшни Старьевщик, Проводник	**200**
Колодец магии	**250**
Обелиск	**350**
Труп, Обломки, Навес, Магический ручей*, Мистический сад, Святыня магического слова (1 ур.), Свиток с заклинанием 1 уровня, Повозка, Водоём* Вуаль тьмы**, Преобразователь скелетов, Водопой, Минеральный источник, Морская бочка, Потерянный груз, Обсерватория, Старатель, Могила, Заимка	**500**
Обзорная площадка, Огненный столп, Золото, Водяное колесо Обзорная башня, Скважина	**750**
Школа магии, Склеп, Школа войны Руины	**1000**
Древесина, Руда	**1400**
Лесопилка, Рудник, Кладовые медуз, Башня Марлетто, Сад откровения, Лагерь наёмников, Звёздная ось, Случайный ресурс, Учёный, Морской сундук, Потерпевший кораблекрушение, Камень знаний, Сундук сокровищ, Фабрика военной техники, Хижина ведьмы Лачуга отшельника, Беседка, Вертеп**, Чёрная башня, Погост, Тайник бесов	**1500**
Костёр, Сокровищница гномов, Консерватория грифонов, Случайный артефакт 1 уровня, Ртуть, Сера, Кристаллы, Самоцветы, Хижина провидца (награда 5000 опыта; 5000 золота), Кораблекрушение, Святыня магического жеста (2 ур.), Свиток с заклинанием 2 уровня	**2000**
Склад древесины, Склад руды	**2250**
Тюрьма (герой 1 уровня), Древо знаний, Университет, Ветряная мельница Святилище бехолдеров, Склад ртути, Склад серы, Склад кристаллов, Склад самоцветов, Лагерь героя (герой 1 уровня)	**2500**
Арена, Склады циклопов, Нага-банк, Святыня магической мысли (3 ур.), Свиток с заклинанием 3 уровня Торговый пост, Колизей магов, Склянка маны, Пушечный двор	**3000**
Лаборатория алхимика, Залежи серы, Шахта кристаллов, Пруд самоцветов Пиратская пещера**, Опытный цех	**3500**
Обелиск	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Покинутый корабль Алая башня	**4000**
Свиток с заклинанием 4 уровня	
Ящик Пандоры (5000 золота; все заклинания 1 уровня), Картограф (водный)**, Тюрьма (герой 5 уровня), Пирамида, Случайный артефакт 2 уровня, Лагерь беженцев, Палатка ключника (ценность 1)** Особняк, Древняя лампа, Лагерь героя (герой 5 уровня)	**5000**
Тайник бесов, Свиток с заклинанием 5 уровня, кроме Грома титана	
Хижина провидца (награда 10000 опыта; 10000 золота)	**5333**
Ящик Пандоры (5000 опыта), Гробница воина Склад золота	**6000**
Золотая шахта, Форт на холме** Святыня магической тайны (4 ур.), Башня из слоновой кости**, Форт на холме (деревянный)**	**7000**
Ящик Пандоры (все заклинания 2 уровня), Картограф (подземный)**, Палатка ключника (ценность 2)**	**7500**
Чёрный рынок Свиток с заклинанием 4 уровня, кроме Городского портала и Хождения по воде, Академия мореплавания	**8000**
Хижина провидца (награда 15000 опыта; 15000 золота)	**8666**
Улей ядовитых змиев	**9000**
Застава налётчиков	**9500**
Ящик Пандоры (10000 золота; все заклинания 3 уровня), Картограф (наземный)**, Утопия драконов, Тюрьма (герой 10 уровня), Случайный артефакт 3 уровня, Палатка ключника (ценность 3)** Свиток с заклинанием 5 уровня, кроме Грома титана, Двери измерений и Полёта, Городские врата, Храм моря, Лаборатория чернокнижника, Лагерь героя (герой 10 уровня)	**10000**
Ящик Пандоры (10000 опыта), Библиотека просвещения, Хижина провидца (награда 20000 опыта; 20000 золота), Верфь дирижаблей	**12000**
Ящик Пандоры (все заклинания 4 уровня)	**12500**
Ящик Пандоры (15000 золота; все заклинания 5 уровня, кроме Грома титана; все заклинания воздуха, кроме Грома титана; все заклинания огня; все заклинания воды; все заклинания земли), Палатка ключника (ценность 4)**	**15000**
Ящик Пандоры (15000 опыта)	**18000**
Ящик Пандоры (20000 золота), Тюрьма (герой 20 уровня), Случайный артефакт 4 уровня, Палатка ключника (ценность 5)** Древний алтарь, Свиток с заклинанием (Городской портал, Хождение по воде, Дверь измерений или Полёт), Лагерь героя (герой 20 уровня)	**20000**
Ящик Пандоры (20000 опыта)	**24000**
Ящик Пандоры (все заклинания, кроме Грома титана), Тюрьма (герой 30 уровня) Лагерь героя (герой 30 уровня)	**30000**

* - Объект имеет несколько клеток входа, поэтому не может генерироваться в составе групп объектов. Он никогда не охраняется.

** - Объект, запрещённый по умолчанию в **HotA**. Доступен к генерации при редактировании шаблона.

В Свитках с заклинаниями генерируется не случайное заклинание, а конкретное. Т.е. каждое заклинание в Свитке является отдельным объектом для генерации. При перезапуске (рестарте) карты заклинание в Свитке будет одним и тем же, так как от этого зависит охрана Свитка.

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

ОСОБЕННОСТИ ГЕНЕРАЦИИ НЕКОТОРЫХ ОБЪЕКТОВ

Жилища существ

Ценность генерации жилищ существ определяется по формуле:

$$\mathbf{Value = AI\_Value * (Прирост * (1 + N_{зон\ сущ} / N_{зон}) + (N_{зон\ сущ} / 2))}$$

где **AI_Value** и **Прирост** – ценность и базовый прирост этого существа; $\mathbf{N_{зон\ сущ}}$ – количество зон на карте с главным городом этого существа; $\mathbf{N_{зон}}$ – количество зон на карте с главным городом.

- Жилища генерируются только в зоне своего города, т.е. все жилища в одной зоне принадлежат одному типу города. В стартовых зонах игроков все жилища принадлежат тому же типу, что и город игрока.
- В нейтральных зонах, если есть 1 или несколько городов, то все жилища будут одного типа из них. Если в зоне нет городов, то зона как бы причисляется к одному из разрешённых для этой зоны городов и все жилища существ на ней становятся этого же типа.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- Ценность Сопряжения стихий и Фабрики големов берётся стандартным для жилищ способом, но суммируется по всем предлагаемым существам и делится на 2. Жилище доступно для генерации в любой зоне, город которой совпадает с родным городом хотя бы одного существа жилища. Сопряжение стихий не влияет на частоту генерации других жилищ элементалей. Фабрика големов может появиться как в зоне Башни, так и в нейтральных зонах.

Сопряжения стихий и Фабрики големов не генерируются

- Если одно существо имеет несколько внешних жилищ, каждое из них будет генерироваться пропорционально реже.
- Ценность Поместий (Вампиры) и Лачуг (Крестьяне) увеличивается в 3 раза.

Палатки ключника, Стражи границы и награда за ними

Палатки ключников: в каждый момент в списке выбора объекта находятся Палатки различных ценностей (от 1 до 5) только одного цвета (т.е. Палатки других цветов пропускаются при выборе). Изначально это цвет Палаток с подтипом 0, после постановки Палатки цвет меняется на следующий, пока все цвета не кончатся. Т.е. в результате может быть не более 1 Палатки каждого цвета. Из-за бага игры цвета Палаток могут начинаться не с 0, а с большего, зачастую палатки вообще не генерируются. Если в шаблоне есть проходы со Стражем границы, то Палатки ставятся сначала для них, не занимая ценности зон и не охраняясь (но палаток каждого цвета может быть не больше 1 вместе с ними).

При генерации Палатки ключника, в произвольную зону ставится её награда за Стражем границы того же цвета. Награда - группа объектов, генерируемая по общим правилам зоны, в которой находится Палатка, с базовой ценностью равной 1,5 ценности Палатки.

Базовая ценность равна ценности Палатки

Эта группа не может содержать в себе других палаток, хижин провидца или объектов, за которые провидец даёт награду. Так же эта группа не занимает ценности зоны и не подчиняется её ограничениям по ценностям.

Палатки ключников как сокровище зоны убраны из генерации. Также они больше не генерируются за Стражами границы на случайных картах.

Хижины провидца с существами

В каждый момент в списке выбора объекта находятся различные хижины только одного подтипа (т.е. Хижины других подтипов пропускаются при выборе). Изначально это подтип 0, после постановки хижины подтип меняется на следующий, когда подтипы заканчиваются, следующим снова будет 0. При постановке хижины провидца в выбранную зону ставится искомый ей артефакт с ценностью, равной ценности хижины, сама же хижина ставится в произвольную зону, не занимая ценности и не охраняясь. Таким образом, существа, которые будут даваться в качестве награды в хижине будут соответствовать городу зоны, где находится искомый артефакт.

В Хижинах провидца дают существ одного из городов, которые есть на карте. Количество существ фиксировано. Например, Гогов всегда 45; Магогов - 30. Подробнее см.в разделе «Ящик Пандоры и Хижины провидца».

Ценность Хижины провидца с существами определяется по формуле:

$$\mathbf{Value = (2 * AI\_Value * К_{сущ} * (1 + N_{зон\ сущ} / N_{зон}) – 4000) / 3}$$

где **AI_Value** – ценность этого существа; $\mathbf{К_{сущ}}$ – количество существ; $\mathbf{N_{зон\ сущ}}$ – количество зон на карте с главным городом этого существа; $\mathbf{N_{зон}}$ – количество зон на карте с главным городом.

Артефакты для Хижины провидца

В качестве задания в Хижине провидца могут просить артефакт. Такой артефакт является случайным артефактом-сокровищем (1 ур.), не являющимся частью сборного артефакта и существующим на карте в единственном экземпляре. При генерации этого артефакта, на карту помещается неохраняемая Хижина провидца в другой зоне, целью задания которой является этот артефакт. Данный объект делится на разновидности в зависимости от награды, которую даёт Хижина Провидца за артефакт.

Артефакты для Хижины провидца не генерируются за Стражами границы на случайных картах.

Возможные артефакты, класса Сокровища:





Шахты ресурсов

Шахты выставляются независимо от ценности. Их наличие прописано в самом шаблоне для каждой зоны. Но у каждой шахты есть ценность, которая определяет её охрану аналогично обычным объектам начинки. Рядом с каждой шахтой может лежать 1...3 соответствующих ей ресурса, они не охраняются.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Ящики Пандоры с существами

Ящик Пандоры с существами генерируется только в зонах с типом города наполнения, соответствующим типу существа. Количество существ зависит от уровня существа и его AI_Value (примерно одинаковое суммарное AI_Value для каждого уровня существ). Количество существ фиксировано. Например, Гогов всегда 45; Магогов - 30. Подробнее см.в разделе «Ящик Пандоры и Хижины провидца».

Ценность Ящика Пандоры с существами определяется по формуле:

$$Value = AI\_Value * K_{сущ} * (1 + N_{зон\ сущ} / N_{зон})$$

где **AI_Value** – ценность этого существа; $K_{сущ}$ – количество существ; $N_{зон\ сущ}$ – количество зон на карте с главным городом этого существа; $N_{зон}$ – количество зон на карте с главным городом.

Прочие объекты

- Новые двухсторонние монолиты ставятся раньше любых односторонних, в результате чего количество односторонних монолитов на карте уменьшается.
- Если все заклинания какого-либо Ящика Пандоры запрещены, он автоматически запрещается к генерации.

2. ЧАСТОТА ОБЪЕКТОВ

Частота - определяет, как часто генерируется объект относительно других объектов схожей ценности.

Объекты	Частота
Случайный ресурс	2000
Обломки, Сундук сокровищ	1000
Потерянный груз	600
Костёр, Морской сундук	500
Морская бочка	400
Ресурс (любой)	300
Обелиск, Камень знаний Утопия драконов на шаблонах 6lm10a, Diamond и Spider, Древняя лампа	200
Случайный артефакт Ветряная мельница	150
Буй, Лебединый пруд, Труп, Башня Марлетто, Грибное кольцо фей, Фонтан удачи, Сад откровения, Идол удачи, Колодец магии, Лагерь наёмников, Русалки, Звёздная ось, Знамя великой битвы, Учёный, Святыня магического жеста (2 ур.), Храм, Убежище воров, Торговый пост, Склеп, Кораблекрушение, Склады циклопов, Сокровищница гномов, Консерватория грифонов, Тайник бесов, Кладовые медуз, Нага-банк, Улей ядовитых змиев, Обзорная площадка, Огненный столп Утопия драконов, кроме шаблонов 6lm10a, Diamond и Spider, Святыня магической тайны (4 ур.), Святилище бехолдеров, Храм моря, Пиратская пещера, Вертеп, Чёрная башня, Башня из слоновой кости, Погост, Руины, Обзорная башня, Лаборатория чернокнижника Утопия драконов, Святыня магического воплощения (1 ур.), Святыня магической мысли (3 ур.), Навес	100
Ветряная мельница	90
Хижина ведьмы Лачуга отшельника, Опытный цех	80
Застава налётчиков	70
Арена, Фонтан молодости, Школа магии, Магический ручей, Оазис, Святилище, Потерпевший кораблекрушение, Древо знаний, Повозка, Школа войны, Водоём, Фабрика военной техники Святыня магического слова (1 ур.), Святыня магической мысли (3 ур.), Глаз мага, Гильдия наёмников, Колизей магов, Водопой, Минеральный источник, Беседка, Склянка маны, Особняк, Заимка, Навес Мистический сад, Водяная мельница	50
Конюшни Жилище существ, кроме Сопряжения стихий и Фабрики големов, Старьевщик, Проводник Жилище существ	40
Тюрьма, Свиток с заклинанием Мистический сад, Водяное колесо, Склад древесины, Склад руды, Скважина, Старатель, Могила, Лагерь героя	30
Вуаль тьмы, Хижина мага, Пушечный двор, Склад ртути, Склад серы, Склад кристаллов, Склад самоцветов	25
Жертвенный алтарь, Чёрный рынок, Библиотека просвещения, Пирамида, Лагерь беженцев, Сирены, Таверна, Университет, Гробница воина, Ящик Пандоры (опыт), Картограф, Покинутый корабль, Форт на холме Храм лояльности, Академия мореплавания, Обсерватория, Алтарь маны, Городские врата, Алая башня, Фабрика големов, Сопряжение стихий, Древний алтарь	20

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Преобразователь скелетов, Склад золота	**15**
Палатка ключника (суммарно для всех цветов), Хижина провидца (опыт; золото)	**10**
Ящик Пандоры (золото)	**5**
Ящик Пандоры (существа), Хижина провидца (существа)	**3**
Ящик Пандоры (магия)	**2**

3. МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО НА КАРТЕ И В ЗОНЕ

Ограничения максимального количества объектов для карты в целом:

Объекты	Максимум
Всего объектов суммарно	**65534**
	32767
Событие, Ящик Пандоры	**10000**
	200
Нейтралы на карте, содержащие сообщение или награду	**256**
Жилища существ, Суммарно: Шахта ресурсов, Заброшенная шахта и Маяк	**144**
Суммарно: Знак и Бутылка с письмом	**255**
	127
Корабль	**64**
Обелиск, Город (кроме зеркальных шаблонов) Суммарно: Гарнизон, Антимагический гранизон	**48**
Хижина провидца	
Камень знаний, Башня Марлетто, Сад откровения, Лагерь наёмников, Звёздная ось, Древо знаний, Библиотека просвещения, Арена, Школа магии, Школа войны, Университет, Хижина ведьмы, Сирены, Мистический сад, Водяное колесо, Ветряная мельница, Магический ручей, Труп, Навес, Гробница воина, Повозка Колизей магов, Лачуга отшельника, Беседка	**32**
Чёрный рынок	
Город (на зеркальных шаблонах)	**24**
Герой одного цвета (игрока)	**8**
Грааль	**1**

Для Тюрем и Лагерей героя максимальное количество на карте ограничено таким образом, чтобы свободных героев оставалось не менее **10*Кол-во_игроков+48** суммарно.

Ограничения максимального количества объектов в одной зоне:

Объекты	Максимум
Свиток с заклинанием 1 уровня	**6**
Свиток с заклинанием 2 уровня	**5**
Свиток с заклинанием 3 уровня	**4**
Хижина ведьмы Свиток с заклинанием 4 уровня и Таверна на шаблонах Jebus Cross, mt_Jebus и mt_TeamJebus	**3**
Свиток с заклинанием 5 уровня, Утопия драконов на шаблоне 6lm10a в серебряных зонах-сокровищницах	**2**
Жертвенный алтарь, Картограф, Лебединый пруд, Грибное кольцо фей, Фонтан удачи, Фонтан молодости, Форт на холме, Идол удачи, Магический ручей, Колодец магии, Оазис, Знамя великой битвы, Конюшни, Храм, Торговый пост, Водоём, Святилище Обзорная площадка или Огненный столп или Обзорная башня (только 1 из этих объектов), Фабрика военной техники или Пушечный двор (только 1 из этих объектов), Минеральный источник, Склад ресурсов, Обелиск, Убежище воров, Алая башня, Святыня магической тайны, Храм лояльности, Преобразователь скелетов, Свиток с заклинанием (Городской портал, Хождение по воде, Полёт, Дверь измерений), Академия мореплавания, Алтарь маны, Городские врата, Водопой, Гильдия наёмников, Старьевщик, Таверна, кроме шаблонов Jebus Cross, mt_Jebus и mt_TeamJebus, Лачуга отшельника, Вуаль тьмы, Глаз мага, Хижина мага, Утопия драконов на шаблонах 6lm10a и Diamond в стартовых зонах, Лаборатория чернокнижника, Проводник	**1**
Обсерватория красного дерева, Огненный столп, Фабрика военной техники	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

4. ДОПУСТИМЫЕ ТИПЫ ЗЕМЛИ

Следующие объекты имеют ограничения типа местности, на которых могут генерироваться:

Объекты для нескольких типов земли		Уникальные объекты для типов земли	
Тип земли	**Объекты**	**Тип земли**	**Объекты**
Грязь, Трава, Болото, Снег	Водяное колесо	**Песок**	Оазис, Пирамида
Грязь, Трава, Болото	Мистический сад, Лебединый пруд, Фонтан молодости, Фонтан удачи	**Вода**	Буй, Картограф (водный), Кораблекрушение, Морской сундук, Обломки, Покинутый корабль, Потерпевший кораблекрушение, Русалки, Сирены Фонтан молодости, Академия мореплавания, Алтарь маны, Морская бочка, Обзорная башня, Обсерватория, Потерянный груз, Святилище бехолдеров, Склянка маны, Храм моря
Грязь, Трава, Болото, Высокогорье	Грибное кольцо фей		
Грязь, Трава, Снег	Древо знаний, Форт на холме		
Грязь, Трава, Снег, Лава, Камни, Болото, Песок, Высокогорье, Пустоши	Картограф (наземный), Обзорная площадка, Кладовые медуз		
Снег, Пустоши	Лаборатория чернокнижника	**Камни**	Повозка, Водоём, Магический ручей Водопой, Пиратская пещера
Грязь, Трава, Камни	Конюшни		
Грязь, Трава, Камни, Снег, Высокогорье	Торговый пост	**Подземный**	Картограф (подземный), Огненный столп Преобразователь скелетов
Грязь, Трава, Болото, Подземный, Высокогорье	Сад откровения	**Снег**	Навес, Заимка
		Высокогорье	Беседка, Лачуга отшельника, Минеральный источник, Руины, Старьевщик
Грязь, Трава, Болото, Песок, Снег	Склеп		
Песок, Камни	Труп	**Пустоши**	Скважина, Старатель, Могила, Проводник
Песок, Снег	Башня из слоновой кости	**Болото**	Вертеп

ОХРАНА ОБЪЕКТОВ И СВЯЗЕЙ

Охрана объектов и связей рассчитывается следующим образом:

1. Вычисляется Индекс силы охраны по формуле:

$$\textbf{Индекс} = \textbf{Сила\_монстров\_зоны} + \textbf{Настроенная\_сила\_монстров}$$

где **Сила_монстров_зоны** = 0 для охраны связей, = -1...1 для охраны объектов (настройки зоны); **Настроенная_сила_монстров** – настройка перед генерацией карты, равная 2 для Слабых монстров, 3 для Средних монстров, 4 для Сильных монстров.

Таким образом Индекс силы охраны может варьироваться в диапазоне 1...5.

2. Тип существа и количество генерируется по суммарному AI_Value. Суммарное AI_Value охраны объекта вычисляется по формуле:

$$\Sigma AI\_Value = (Ц - Ц_{min1}) * k_1 + (Ц - Ц_{min2}) * k_2$$

где **Ц** - ценность объекта охраны, группы объектов или связи; $Ц_{min}$ - минимальная ценность, в зависимости от Индекса силы охраны; **k** – коэффициенты.

$Ц_{min}$ и k определяются по таблице:

Индекс	$Ц_{min1}$	k_1	$Ц_{min2}$	k_2
1	2500	0,5	7500	0,5
2	1500	0,75	7500	0,75
3	1000	1	7500	1
4	500	1,5	5000	1
5	0	1,5	5000	1,5

Если $Ц_{min}$ **> Ц**, то соответствующая (Ц-Цmin)*k убирается из формулы.

Если **ΣAI_Value < 2000**, то охрана не генерируется.

3. Выбирается случайный тип существа и его среднее количество: **ΣAI_Value / AI_Value**.

Если среднее количество < ((минимум_монстра_на_карте + максимум_монстра_на_карте) / 2 с округлением вниз, или ≥ 100, то такое существо не может быть выбрано к генерации. Минимум и максимум монстра на карте берутся из таблицы:

Ур.		Кол-во	Существа	
1	неул.	20…50	Все	
	улучш.	20…30	Все	
2	неул.	16…30	Все, кроме Воздушных элементалей	
	улучш.	16…25	Все, кроме Элементалей шторма	
3	неул.	12…25	Все	
	улучш.	12…20	Все	
4	неул.	10…20	Все, кроме Снайперов и Стальных големов	И кроме Элементалей огня
	улучш.	10…16	Все + Снайперы	Кроме Энергетических элементалей и Снайперов
5	неул.	8…16	Все, кроме Земляных элементалей, Золотых големов и Троллей	
	улучш.	8…12	Все, кроме Элементалей магмы	
6	неул.	5…12	Все, кроме Алмазных големов	И кроме Психических элементалей
	улучш.	5…10	Все	Кроме Магических элементалей
7	неул.	4…10	Все	
	улучш.	3…8	Все, кроме нейтральных драконов	И кроме Фениксов
Исключения:		16…30	Земляные элементали	
		16…25	Элементали магмы	
		16…25	-	Элементали огня
		12…25	-	Энергетические элементали
		10…16	Золотые големы и Стальные големы	
		8…16	-	Психические элементали
		8…12	Воздушные элементали, Алмазные големы и Тролли	+Магические элементали
		6…12	Элементали шторма	
		5…12	-	Снайперы
		4…10	-	Фениксы
		1…3	Сказочные, Ржавые, Кристальные и Лазурные драконы	

4. Среднее количество существ округляется по общим правилам (0,5 округляется до 1) и вычисляется точное количество существ в охране:

- Если среднее количество < 4, то точное количество = **среднему**.
- Если среднее количество ≥ 4, то точное количество = **среднему количеству + X_1 - X_2**, где **X** - случайные числа в диапазоне от **0** до **0,25*Среднее_количество**. Оба числа генерируются по одинаковым правилам, но отдельно. Таким образом, реальная охрана может быть от 75% до 125% от средней, но чем ближе количество монстров к среднему, тем с большей вероятностью оно выпадает.

5. Сила охраны объектов наполнения зоны, которая может преградить путь по дороге, ограничена 1/3 максимальной ценности наполнения зоны.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Typucm**, forum.ag.ru, **MaximusX**, forum.ag.ru, **Sav**, forum.df2.ru, **Андрей Девяткин**, vk.com.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

8.4 Редактор шаблонов

В аддоне **Horn of the Abyss** появился полноценный Редактор шаблонов.

Каждый файл, создаваемый редактором шаблонов, представляет собой набор шаблонов. Но чаще всего набор шаблонов содержит в себе лишь один шаблон, из-за чего наборы шаблонов часто называют просто шаблонами (в том числе и во внутриигровом интерфейсе). В данной статье понятия «набор шаблонов» и «шаблон» будут чётко разделяться.

Внимание! Несмотря на то, что водные объекты допустимы для генерации и во многих случаях в статье описывается работа опций на случайных картах с водой, следует учитывать, что механизм генерации воды на случайных картах несовершенен и обычно создаёт неиграбельные карты. На текущий момент вряд ли возможно создать интересный шаблон для водных карт.

НАСТРОЙКИ НАБОРА ШАБЛОНОВ

В настройки набора шаблонов, помимо идентификационных настроек имени и описания, включаются те настройки, которые влияют на возможность выбора настроек перед генерацией карты, когда конкретный шаблон ещё не выбран.

1. Имя. Имя является идентификатором набора шаблонов, аналогично имени карты для фиксированных карт. Оно отображается (вместе с именем конкретного выбранного для этой карты шаблона из набора) в описании сгенерированной карты. Однако в будущем имя набора шаблонов (в отличие от имени шаблона, которое нужно только чтобы показывать, какой шаблон из набора выпал для данной карты) может быть использовано более широко в меню выбора шаблона. Если шаблон добавляется в список выбора шаблонов HoMM 3 HD, рекомендуется делать одинаковыми имя набора шаблонов и имя папки шаблона (которое фигурирует в списке выбора наборов шаблонов в HD). Если набор шаблонов содержит всего один шаблон, рекомендуется выбирать имя набора и имя шаблона одинаковыми.

2. Описание. Описание шаблона выполняет роль, аналогичную описанию карты. Если оно непустое, оно будет отображаться в игре на месте описания карты.

3. Разрешённые города. Данная настройка позволяет ограничить возможность выбора города перед генерацией карты конкретным списком типов городов. Она действует одинаково на всех игроков. Следует заметить, что настройка влияет только на выбор города перед генерацией карты. Она никак не влияет на возможный тип города в случае выбора случайного города, а также на те города, тип которых не зависит от выбора перед генерацией. Для этих случаев допустимость городов управляется через соответствующие поля в настройках зон. Рекомендуется синхронизировать запреты городов в данной настройке с запретами во всех стартовых зонах игроков. В случае запрета всех городов будет автоматически разрешён Замок.

4. Герои. Данная настройка регулирует возможность появления на карте различных героев. Запрет распространяется на: Выбор героя или его генерацию в качестве стартового; Появление героя в Таверне, Тюрьмах и Лагере героя.

По умолчанию запрещены следующие герои: Адриэн, Катерина, Дракон, Джелу, Килгор, Хаарт Лич, Мутаре, Роланд, Мутаре Дрэйк, Борагус, Ксерон, Бидли, Тарк, Галтран, Сэр Мюллих, Сильвия (на картах с уровнем воды "Нет"), Вой (на картах с уровнем воды "Нет"), Элмор (на картах с уровнем воды "Нет"), Беатрис (кроме карт с уровнем воды "Нет"), Кинкерия (кроме карт с уровнем воды "Нет"), Дерек (кроме карт с уровнем воды "Нет"), Тавин, Мёрдок, Фредерик.

Есть возможность запретить или разрешить любых героев. Указанные в шаблоне настройки всегда имеют приоритет перед настройками по умолчанию (независимо от уровня воды). Однако, возможность выбора героя перед стартом игры всегда ограничена 16 героями. Если разрешённых героев для данного города больше, то для выбора будут доступны первые 16, а остальные могут только сгенерироваться на месте случайных.

Можно запрещать любое число героев, но если на карте останется разрешено не более **10*Кол-во_игроков+48** героев, то не будут генерироваться Тюрьмы и Лагери героя. Если разрешено меньше этого числа героев, то может случиться ситуация, когда в Таверне можно нанять только одного героя или вообще нельзя нанять ни одного. Если запрещены все герои некоторого класса, то на место героев этого класса будут генерироваться герои других классов.

Если Джем разрешена, то на картах с водой у неё стартовым заклинанием будет Вызвать Корабль, а на картах без воды - Благословение.

НАСТРОЙКИ ШАБЛОНА

Шаблон случайным образом выбирается из набора перед генерацией и определяет структуру и основные настройки карты.

1. Недели монстров/чумы. Данная настройка позволяет включить или отключить недели и месяцы монстров (кроме случая построенного Огненного божества в Инферно) и месяцы чумы. По умолчанию они включены.

2. Исследование заклинаний. Данная настройка позволяет включить или отключить исследование заклинаний, позволяющее за плату изменять заклинания в Гильдии Магов за плату. Настройка действует одновременно на все города шаблона. По умолчанию исследование заклинаний включено.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

3. Массивы скал. По умолчанию зоны на поверхности занимают всю площадь карты. При этом на первом этапе генерации зоны имеют круглую форму и не покрывают всю площадь карты, а на следующем оставшиеся клетки распределяются между зонами. Поскольку не всегда набор зон корректно вписывается в квадрат карты, при распределении оставшихся клеток некоторые зоны (обычно близкие к границе или углу карты) существенно увеличиваются в размере вне зависимо от настроек в шаблоне. При включении массивов скал вокруг набора зон ставятся зоны-пустышки, заполненные препятствиями. Эти зоны забирают часть лишних клеток карты, в результате чего карта становится не полностью заполненной игровыми зонами, зато игровые зоны становятся более равномерными по размеру и форме. Можно настраивать радиус массивов скал (если включить опцию без настройки радиуса, он будет равен 1). Чем он меньше, тем ближе зоны-скалы будут к игровым зонам и тем в большее количество промежутков между зонами они поместятся, соответственно, тем больше клеток они будут забирать себе. Однако, если значение радиуса слишком маленькое, опция не автоматически отключается.

Для зон в подземелье аналогичный алгоритм работает всегда. Если массивы скал отключены, то зоны-пустышки имеют радиус 4. Если включены, то радиус приравнивается к радиусу для поверхности. При наличии воды массивы скал на поверхности не ставятся, их роль выполняют водные зоны. Радиус массивов скал на водные зоны не влияет.

Данную настройку следует использовать при необходимости добиться нужных размеров зон или их соотношений на фиксированном размере карты. При этом подбирать правильный радиус нужно опытным путём. При изменении структуры шаблона или размера карты значение может потребоваться подбирать заново.

4. Разрежённость зон. При расположении зон генератор сначала ставит их свободно, а когда они перестают помещаться в некоторый заранее определённый минимальный квадрат, он начинает пытаться ставить зоны так, чтобы этот квадрат приходилось расширять как можно меньше для того, чтобы все зоны в него поместились. Настройка разреженности зон позволяет влиять на длину стороны минимального квадрата. По умолчанию она равна 1. Чем сильнее её уменьшить, тем более плотно генератор будет пытаться ставить зоны друг к другу, и тем более равномерны будут их формы и размеры. Но при этом уменьшается его свобода выбора при размещении, и размещение становится менее случайным. При увеличении этого числа, напротив, зоны ставятся более свободно, но больше шанс неравномерности их размеров.

Данную настройку следует использовать при необходимости добиться нужных размеров зон или их соотношений на фиксированном размере карты. При этом подбирать правильное значение нужно опытным путём. При изменении структуры шаблона, размера карты или наличия воды значение может потребоваться подбирать заново.

5. Анархия. Данная настройка изменяет размещение групп объектов таким образом, что некоторые объекты становится можно забрать без сражения с охраной: добавляются свободные клетки вокруг объектов, позволяющие забирать их, используя Полёт; а также отключается исправление бага со сдвинутыми охранами объектов.

6. Артефакты. Данная настройка регулирует возможность появления на карте различных артефактов. Запрет распространяется на лежащие на карте артефакты (включая цели заданий Хижин провидцев), возможность появления артефакта в объектах и у Торговцев артефактами, возможность генерации артефакта в виде стартового бонуса и прочие возможности появления артефактов в игре. Особые артефакты (Книга заклинаний, Свитки с заклинаниями, боевые машины и Грааль) не затрагиваются этой настройкой.

По умолчанию запрещены следующие артефакты: Все сборные артефакты (их можно собрать из составных частей, но они не могут быть на карте в уже собранном виде), Пузырёк с кровью дракона, Клинок Армагеддона, Рог бездны, Плащ отречения, Сфера запрещения, Шляпа морского капитана (на картах с уровнем воды "Нет"), Ожерелье морского пути (на картах с уровнем воды "Нет"), Сапоги левитации (на картах с уровнем воды "Нет").

Есть возможность запретить или разрешить любые артефакты. Указанные в шаблоне настройки всегда имеют приоритет перед настройками по умолчанию (независимо от уровня воды). Однако следует обратить внимание, что Шляпа морского капитана автоматически запрещается на старте карты, если запрещено заклинание «Вызвать Корабль» или «Затопить Корабль». Также артефакты, являющиеся целями заданий Хижин провидцев, автоматически запрещаются на карте и присутствуют на ней лишь в единственном экземпляре.

Для работоспособности карты на ней всегда должен быть разрешён хотя бы один артефакт, поэтому если запретить все артефакты, то будет автоматически разрешён Клинок мёртвого рыцаря. Если запрещены все артефакты некоторого класса, то на место артефакта этого класса будут генерироваться артефакты других классов (кроме целей заданий Хижин провидцев, которые всегда могут быть только артефактами-сокровищами).

7. Заклинания. Данная настройка регулирует возможность появления на карте различных заклинаний. Запрет распространяется на появление заклинаний в Гильдиях магов, Святынях, Пирамидах, Свитках с заклинаниями, Ящиках Пандоры, Учёных, в книгах стихий и Шляпе заклинателя. Но они будут доступны в качестве стартовых заклинаний героев. При этом на картах с водой у Джем стартовым заклинанием будет Вызвать корабль, а на картах без воды - Благословение. Особые заклинания (Гром титана) и магические способности существ не затрагиваются этой настройкой.

По умолчанию запрещены следующие заклинания на картах с уровнем воды "Нет": Вызвать корабль, Затопить корабль, Хождение по воде.

Есть возможность запретить или разрешить любые заклинания. Указанные в шаблоне настройки всегда имеют приоритет перед настройками по умолчанию (независимо от уровня воды). При этом запрет любого из заклинаний Вызвать корабль или Затопить корабль автоматически влечёт за собой запрет Шляпы морского капитана.

Для работоспособности карты на ней всегда должно быть разрешено хотя бы одно заклинание каждого уровня, поэтому если запретить все заклинания некоторого уровня, то автоматически будет разрешено одно из заклинаний: Волшебная стрела (1 ур.), Молния (2 ур.), Огненный шар (3 ур.), Цепная молния (4 ур.), Взрыв (5 ур.). Если некоторый тип Свитков с заклинаниями или Ящиков Пандоры с заклинаниями содержит только запрещённые заклинания, он автоматически запрещается как объект.

8. Вторичные навыки. Данная настройка регулирует возможность появления на карте различных вторичных навыков. Запрет распространяется на появление навыка при повышении уровня героя, в Хижинах ведьм, Университетах и Учёных, но не распространяется на стартовые навыки героев. По умолчанию запрещены следующие навыки: Навигация (на картах с уровнем воды "Нет").

Есть возможность запретить или разрешить любые вторичные навыки. Указанные в шаблоне настройки всегда имеют приоритет перед настройками по умолчанию (независимо от уровня воды). Для работоспособности карты на ней всегда должно быть разрешено хотя бы четыре вторичных навыка. Если разрешено меньше, то автоматически разрешаются недостающие навыки до четырёх с начала списка.

НАСТРОЙКИ ЗОНЫ

Случайные карты составлены из связанных друг с другом зон. Каждая зона является связным участком земли одного типа местности. От настроек зоны зависит её размер, расположение, территория, размещаемые объекты и другие параметры.

1. Размер. Настройка управляет относительным размером зоны. Реальный размер зависит также от ряда дополнительных факторов, таких как размер карты, число зон, размеры других зон, настройка разреженности зон, настройка массивов скал. Таким образом, размер зоны нужно подбирать опытным путём, до тех пор, пока не будет достигнут желаемый результат. Настройки разреженности зон и массивов скал могут быть полезны для большего контроля за размерами зон.

2. Размещение. Опция позволяет указать зоне, чтобы она появлялась только на земле или только в подземелье. По умолчанию для зоны допустимы оба варианта (причём стартовая зона игрока с городами не злого мировоззрения может появиться только на земле). При игре без подземного мира эта опция игнорируется, а при игре с подземным миром принудительно указывает размещение зоны, игнорируя стандартные правила размещения.

3. Несвязные дороги. По умолчанию в зоне образуется связная дорожная сеть, то есть все дороги, города и верфи в зоне можно обойти, не сходя с дороги и не выходя из данной зоны. Включение опции «Разрешить несвязные дороги» позволит дорогам в зоне быть несвязными (в этом случае, например, через зону могут идти две не пересекающиеся дороги). В большинстве случаев дорожные сети зон всё равно будут генерироваться связными, но если в шаблоне много зон с несколькими городами, то несвязные дорожные сети могут встречаться регулярно, делая дорожную сеть всего шаблона более непредсказуемой.

4. Отталкивание зон. Если опция включена, генератор случайных карт будет пытаться разместить эту зону как можно дальше (по суммарному расстоянию) от всех других зон с включённой опцией Отталкивания зон. Позиция зоны зависит от многих факторов, в том числе от связей с другими зонами. Опция имеет наименьший приоритет среди всех факторов, влияющих на позицию зоны, поэтому в ряде случаев она может не иметь эффекта. Более подробно механизмы определения взаимного расположения зон описаны в разделе Продвинутое размещение зон.

5. Нейтральные существа. При активации опции «Только нейтральные существа» внешние жилища в зоне могут принадлежать только нейтральным существам, существа в Ящиках Пандоры могут быть только нейтральными, существа, даваемые Хижинами провидцев, артефакты - цели поиска которых лежат в данной зоне, могут быть только нейтральными (Хижины провидцев, относящиеся к этим артефактам, будут находиться в других зонах). Если эта опция не активирована, то тип города существ для данных объектов определяется стандартно: типом главного города или типом местности зоны.

НАСТРОЙКИ СВЯЗИ

Связь — это проход между зонами. Он может быть проложен по земле (в наземном или подземном мире), через подземные врата, через монолиты или через верфь. Последний случай возможен только при наличии воды, он часто нарушает структуру карты и не будет подробно рассматриваться в этой статье. Все связи задаются в шаблоне.

1. Типы связей:

- Стандартная связь имеет обычную охрану, зависящую от ценности связи (при достаточно низкой ценности охрана отсутствует). Если связь реализуется в виде прохода по земле, то в зависимости от длины общей границы между зонами проходов может быть несколько, каждый со своей охраной. Если связь реализуется в виде монолита, то монолит ставится всегда один, а охрана стоит по обе стороны от него. То же самое в случае подземных врат.
- Широкая связь никогда не имеет охраны. Если широкая связь прокладывается по земле и на поверхности, то проход между зонами получается широким, практически по всей границе. Если зоны размещены в подземелье или соединены монолитом, или подземными вратами, связь размещается так же, как и стандартная (только не имеет охраны).

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- Связь со Стражем границы вместо охраны блокируется Стражами границы. С одной стороны связи используется Страж границы одного цвета, а с другой — другого. Палатки ключника соответствующих цветов размещаются без охраны в связанных зонах, причём каждая не в той зоне, на стороне которой используется цвет палатки (то есть, чтобы открыть проход, одному игроку нужно посетить Палатки ключника в обеих зонах). В случае прохода по земле может быть использовано более двух цветов Стражей границы для одной связи. Количество цветов Стражей границы ограничено, и, если они кончились, оставшиеся связи со Стражами границы генерируются как стандартные (для этого у этих связей и возможна настройка ценности). Каждый цвет Стража границы может использоваться либо для охраны связи, либо для охраны сокровища Палатки ключника. Связи всегда имеют приоритет по использованию цветов Стражей границы по сравнению с сокровищами. Не рекомендуется использовать данный тип связи.
- Фиктивная связь не прокладывается в виде прохода и не влияет на структуру карты. Но, как и остальные типы связей, она влияет на размещение зон, увеличивая шансы связанных такой связью зон оказаться рядом друг с другом (в зависимости от настроек расположения зон и рекомендуемого расположения связи).

2. Расположение. Настройка «Рекомендуемое расположение» позволяет связи влиять на расположение зон на карте, которые она соединяет. В большинстве случаев эта настройка рекомендательная и генератор не гарантирует, что зоны действительно будут размещаться так, как указывают их связи (генератор может не суметь их так поставить). Но, с учётом того, что генератор располагает зоны в порядке возрастания их номеров, правильным выбором нумерации зон часто можно достичь нужного эффекта (например, если номера зон связи следуют друг за другом, это увеличивает шанс того, что рекомендация по расположению будет выполнена). Настройки рекомендуемого расположения:

- По умолчанию генератор пытается поставить зоны рядом друг с другом или друг под другом, чтобы соединить их по земле или подземными вратами и избежать добавления монолитов.
- При настройке «По земле» генератор будет пытаться разместить зоны рядом и на одном уровне (так, чтобы их можно было соединить проходом по земле). Эта настройка имеет приоритет перед настройками «По умолчанию» других связей.
- При настройке «Подземные врата» генератор будет пытаться разместить зоны друг под другом (так, чтобы их можно было соединить подземными вратами). Эта настройка имеет приоритет перед настройками «По умолчанию» других связей. При отсутствии подземного уровня эта настройка автоматически заменяется на настройку «По умолчанию».
- При настройке «Монолит» связь не будет влиять на расположение зон и всегда будет соединять зоны монолитом (даже когда их можно соединить проходом по земле и подземными вратами).
- При настройке «Случайно» связь не будет влиять на расположение зон. По возможности зоны будут соединяться проходом по земле или подземными вратами, если это невозможно, то монолитом.
- Чем больше в шаблоне указаний рекомендуемых расположений «По земле» и «Подземные врата», тем труднее генератору выполнить все рекомендации, а также труднее плотно уместить все зоны на карту (в результате чего увеличивается неравномерность размеров зон). Расположения «Монолит» и «Случайно», напротив, упрощают генератору выполнение остальных рекомендаций и плотное размещение зон.

3. Дороги. Данная настройка регулирует генерацию дорог между зонами. Варианты размещения дорог:

- Случайно (по умолчанию): дороги генерируются в соответствии со стандартным механизмом, возможность их проложения по данной связи зависит от структуры шаблона и содержит элемент случайности.
- Обязательны: если данная связь принадлежит некоторому простому пути (без повторения зон и связей) между двумя различными зонами с городами по связям только с обязательными дорогами, то обязательная дорога по этой связи гарантировано прокладывается. В противном случае считается, что выбрана опция «Случайно». Менее формально, чтобы обязательные дороги появились, нужно, чтобы они соединяли некоторые зоны с городами (возможно, через промежуточные зоны без городов).
- Запрещены: дороги гарантировано не могут проходить через данную связь. Связи, сгенерировавшиеся через воду (между верфями), приравниваются к связям с запрещённой дорогой.

Во время генерации сначала прокладываются обязательные дороги. После этого генератор связывает получившиеся сети дорог между собой (и с оставшимися городами и верфями) обычным алгоритмом (тем же, по которому связываются дорогами города в оригинальной игре), используя часть связей с дорогами по умолчанию. Параллельные связи для дорог считаются одной связью с «максимальным» значением настройки дорог (Обязательны > Случайно > Запрещены) из всех объединённых связей. Если связь реализована односторонними монолитами, то дорога идёт к их входам.

По умолчанию гарантируется, что все города, верфи и дороги в зоне будут соединены дорожной сетью, проходящей в пределах этой зоны. При включении для зоны опции Разрешить несвязные дороги, это условие перестаёт быть обязательным. При этом обязательные дороги соединяют ближайшие города или верфи зон, оставшиеся города и верфи присоединяются к дорожной сети стандартным алгоритмом.

4. Отталкивание порталов. При включении этой опции, если связь оказалась реализованной в виде монолита, монолит будет размещаться как можно дальше от городов, охран проходов, подземных врат и других монолитов.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ПРОДВИНУТОЕ РАЗМЕЩЕНИЕ ЗОН

Управление размещением зон на карте — одна из наиболее сложных задач при создании шаблона. По своей исходной концепции случайные карты имеют не фиксированные позиции и размеры зон и не предполагают их конкретизации в шаблоне. Однако в некоторых случаях правильное размещение зон на карте является критичным для играбельности шаблона, поэтому есть ряд инструментов, которые позволяют управлять размещением зон и при должном мастерстве добиваться нужных результатов:

- Для любой зоны можно указать, должна она генерироваться на земле или под землёй. В отличие от других опций размещения, эта настройка работает всегда и позволяет разделить зоны наземного и подземного уровня.
- Можно задавать рекомендации генератору ставить зоны рядом, связывая их обычными или фиктивными связями с рекомендуемым расположением «По умолчанию», «По земле» или «Подземные врата». Нужно отметить, что настройки «По земле» и «Подземные врата» имеют гораздо больший вес, чем «По умолчанию», поэтому генератор будет предпочитать те позиции зон, где у них выполняется максимум связей «По земле» и «Подземные врата». Ставить связи «По земле» и «Подземные врата» следует обдуманно, только так, чтобы генератор точно смог выполнить рекомендацию. В противном случае генерация будет потенциально нестабильной: генератор может нарушить более важные элементы размещения ради выполнения этих рекомендаций.
- Важное значение имеет нумерация зон. Генератор ставит зоны в порядке их номеров, каждый раз подбирая для новой зоны такое положение, которое наилучшим образом реализует рекомендации связей зоны с уже размещёнными зонами. После размещения всех зон генератор случайным образом их перемешивает, однако только в тех случаях, когда можно улучшить реализацию рекомендаций связей зоны. Таким образом, в ряде случаев можно мысленно моделировать процесс расстановки зон генератором и задать им такую нумерацию, чтобы каждая следующая зона была поставлена в чётко определённое связями заведомо правильное место.
- На размещение зон влияет настройка шаблона разреженности зон. В случае, если допустимо несколько вариантов постановки зоны, одинаково хорошо реализующих рекомендации по связям, позиция выбирается либо случайным образом (если размещено достаточно мало зон), либо так, чтобы весь набор размещённых зон наиболее плотно умещался в квадрат. Разреженность зон влияет на то, с какого момента зоны начнут ставиться наиболее плотно. При достаточно маленькой разреженности первые две зоны всегда будут ставиться по диагонали друг от друга (так как такая конфигурация из двух зон лучше всего вписывается в квадрат).
- Некоторым из зон можно включить опцию Отталкивание зон, тогда генератор будет пытаться ставить эти зоны как можно дальше друг от друга. Эта опция имеет наименьший приоритет: при постановке зоны сначала генератор из всех возможных позиций выбирает те, которые лучше всего реализуют рекомендации связей зоны. Потом из получившегося набора позиций выбираются те, при которых зона наилучшим образом помещаются в настраиваемый разреженностью зон квадрат (если он достаточно мал). И только из оставшихся позиций выбирается позиция с самой большой суммой расстояний до зон с включённой опцией «Отталкивание зон».

Пример: Пусть подземелья нет и требуется сделать одну зону центральной и разместить несколько крайних зон вокруг неё в определённом (заранее заданном) порядке. Первый способ добиться этого - создать всем крайним зонам фиктивные связи с центром и каждую зону связать фиктивными связями с её соседями в круге. Однако не при любой нумерации зон это будет работать так, как ожидалось. Например, пусть центр имеет самый большой номер. В этом случае сначала будут поставлены крайние зоны, и маловероятно, что их конфигурация будет представлять собой именно круг, внутрь которого поместится центральная зона (при маленькой разреженности зон конфигурация точно не будет представлять собой такой круг, зоны будут стоять плотно друг к другу без больших промежутков). Поэтому центральная зона будет помещена сбоку. Дальнейшее перемешивание может исправить ситуацию (и для более простой конфигурации действительно исправило бы), но в данном случае размещение требуется задать довольно жёстко, и гарантии требуемой генерации после перемешивания нет.

Более правильно дать центру наименьший номер. Однако, нумерация остальных зон тоже имеет значение. Например, пусть следующие по номерам за центром зоны — две не соседние зоны из круга. После размещения двух зон (центра и одной из зон круга) третья может попасть в любое место вокруг центра, в том числе и рядом со второй зоной (при маленькой разреженности зон она всегда будет рядом со второй зоной). Но в этом случае рядом со второй и третьей зоной уже невозможно разместить по два соседа. Для того чтобы разместить их, генератору придётся оторвать какие-то зоны от центра и нарушить требуемое размещение.

Следует задать такую нумерацию: первая зона — центр, вторая — произвольная крайняя, а каждая следующая — соседняя с одной из уже поставленных крайних. В этом случае генератор каждый раз будет ставить зону в заведомо правильное место (рядом с одним из своих соседей и с пустым местом для другого соседа с другой стороны) и сразу разместит зоны правильно.

Необходимо отметить ещё одну сложность при указанном круговом размещении зон. Для того чтобы все зоны помещались в кругу вокруг центра и между ними не было промежутков, нужно правильно подобрать размеры зон. На практике из-за случайного фактора подобрать такие размеры практически невозможно, и следует рассчитывать на то, что промежуток будет всегда. Но при указанном выше способе размещения это значит, что между теми зонами, между которыми появится промежуток, окажется нереализованная фиктивная связь. Чтобы избежать этого, следует заранее выбрать пару зон, между которыми будет промежуток, и удалить фиктивную связь между ними (либо поставить рекомендуемое расположение «Случайно», если связь не фиктивная и нужна по структуре шаблона). Эта пара зон будет иметь увеличенный размер при генерации, т.к. им достанется часть клеток из этого промежутка. После этого изменением размеров зон можно добиться максимально возможного уменьшения промежутка, чтобы его клетки отдавались по большей части крайним зонам, а не центру и он не влиял на внешний вид сгенерированной карты (и не было шанса того, что крайние зоны не поместятся вокруг центральной).

Данный способ работает, если крайних зон хотя бы 6. В противном случае нужно либо делать центр достаточно маленьким, либо крайние зоны будут занимать недостаточную часть границы центра (указанный выше промежуток всегда будет большим, и его пространство будет переходить в основном центральной зоне). Если требуется решить подобную задачу для 4 зон, располагающихся вокруг центра, можно использовать опцию «Отталкивание зон». Нумерация должна быть задана следующим образом: первая зона — центр, вторая — одна из крайних зон, третья — та, которая должна быть напротив неё, далее две оставшиеся. У всех зон, кроме центра, должна быть включена опция «Отталкивание зон», «Разреженность зон» шаблона должна быть достаточно большой. Связи между крайними зонами следует убрать или сделать им рекомендуемое расположение «Случайно», при этом каждую крайнюю зону соединить обычной или фиктивной связью с центром.

В результате, генератор случайных карт сначала поставит центральную и первую крайнюю зоны. Далее, вторую крайнюю зону он поставит напротив первой (за счёт отталкивания зон). Третью крайнюю зону он поставит посередине между первой и второй, а четвёртую в оставшееся место. Если правильно подобрать размеры зон и поставить маленькую Разреженность зон шаблона, то можно добиться того, что крайние зоны будут находиться строго в углах: первая крайняя зона за счёт маленькой разреженности будет ставиться по диагонали от центра, вторая за счёт разреженности и отталкивания — в соседнем углу.

НАСТРОЙКИ ОБЪЕКТОВ

Настройки шаблона позволяют разрешать и запрещать объекты, а также управлять параметрами их генерации. Настройка объектов присутствует в настройках шаблона и настройках каждой зоны. Она имеет вид упорядоченного набора правил.

Исходно имеется список доступных для генерации по умолчанию объектов со своими параметрами. Набор правил используется для изменения этого списка. Правила могут быть двух типов: «Запретить» - удалить объект (или несколько) из списка; «Разрешить / Править» - добавить объект в список и/или изменить параметры этого объекта. Правила применяются в том порядке, в котором они перечислены. В ряде случаев этот порядок важен. Например, если требуется запретить все объекты, кроме нескольких, нужно сначала добавить правило «запретить всё», а потом несколько правил для разрешения нужных объектов. Если поставить правило «запретить всё» в конец списка, то все объекты окажутся запрещёнными вне зависимости от прочего содержимого списка.

Сначала к списку объектов применяются правила из настроек шаблона. На время генерации объектов в каждой зоне к получившемуся списку объектов применяются правила из настроек зоны.

Помимо отдельных объектов можно запрещать группы разновидностей: можно запретить сразу все объекты (очистить список объектов для генерации наполнения), запретить все банки существ, все Ящики Пандоры и другие группы разновидностей объектов.

Запрет действует только на объекты, ставящиеся на карту стандартным способом генерации наполнения зон. Невозможно запретить объекты, ставящиеся по другим правилам: Города/замки; Шахты и ресурсы рядом с ними (последние не затрагиваются запретом объектов-ресурсов); Неохраняемые Палатки ключника для связей со Стражами границы (но можно запретить охраняемые Палатки ключника с наградой за Стражем границы в другой зоне). Эти объекты управляются при помощи других настроек зон и связей. Кроме того, невозможно запретить ставить в зону Хижину провидца или награду Палатки ключника за Стражем границы (но если запретить Палатки ключника или артефакты для Хижин провидцев на всём шаблоне, то нигде не появятся и эти объекты).

Правило «Разрешить/Править» требует указания ценности объекта, его частоты, максимального количества на карте и в зоне (в настройках зоны — без максимального количества на карте). Если этот объект уже присутствует в списке, то его параметры будут изменены на указанные. В противном случае объект будет добавлен в список с указанными параметрами.

Часть параметров можно не задавать, указав их «по умолчанию». Эти параметры не будут изменены при применении правила. Если добавляется новый объект с параметрами «по умолчанию», то значения этих параметров берутся у соответствующего объекта из списка объектов для всей карты (с применёнными правилами объектов шаблона). Если объект отсутствует и в списке объектов карты, в качестве параметров по умолчанию берутся его стандартные параметры (указанные здесь). Таким образом, задавая всем параметрам значение «по умолчанию», можно просто разрешать объект для генерации.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Внешние жилища, Ящики Пандоры с существами и артефакты для Хижин Провидцев с существами можно запрещать, разрешать и править не только по отдельности (для каждого существа), но и целыми уровнями (указанные значения частоты, максимального количества на карте и максимального количества в зоне будут применены к каждому подходящему объекту независимо). Рекомендуется использовать именно этот механизм, так как всё равно в каждой зоне эти объекты могут иметь существ только из одного заранее заданного типа города.

Ограничения:

Добавление объекта в список объектов для генерации наполнения не гарантирует того, что этот объект реально появится на карте. Ниже описаны некоторые ограничения, которые следует учитывать при управлении объектами:

- Многие объекты могут генерироваться не на всех типах местности (подробнее здесь). Изменить типы местности, на которых генерируется объект, невозможно, но есть возможность установить зоне конкретный тип местности, если требуется появление в ней соответствующего объекта.
- У многих объектов есть ограничения на количество на карте и в зоне, которые нельзя увеличить.
- Объекты всегда выбираются в рамках какого-то диапазона ценности. Объекты, не подходящие ни одному диапазону, не могут появиться в данной зоне. Шансы генерации объекта ценности, в точности равной «Максимуму» диапазона, очень малы, кроме случая, когда «Минимум» совпадает с «Максимумом». Объекты ценности ниже четверти «Минимума» диапазона не могут быть сгенерированы в качестве первого объекта группы этого диапазона, но могут дополнить собой другие его группы. Кроме того, если минимальная ценность во всех диапазонах не меньше 500, то объекты ценности 100 почти не генерируются (так как эта ценность меньше четверти даже от 500, а по указанному в предыдущем подразделе алгоритму генерации шанс генерации групп объектов с такими ценностями очень мал).
- При определении списка объектов зоны нужно следить за тем, чтобы для любой ценности любого из указанных диапазонов наполнения существовал разрешённый объект без ограничений на количество ценностью от 1/4 этой ценности до самой этой ценности. В противном случае генератор не сможет поставить никаких объектов при выпадении такой ценности, и после нескольких попыток решит, что зона уже заполнена, и перестанет ставить в неё объекты. Чтобы избежать этой ситуации, рекомендуется всегда разрешать достаточно много объектов разной ценности, а также избегать слишком широких диапазонов (вроде 100–30000), поскольку их использование увеличивает шанс того, что случайно выбранная ценность окажется неподходящей ни для каких объектов. Вместо этого следует использовать несколько более коротких диапазонов, соответствующих ценностям разрешённых объектов.
- Желательно следить за тем, чтобы в каждой зоне было разрешено достаточное количество объектов размером в 1 клетку (таких, как Ресурсы, Артефакты, Ящики Пандоры, Ульи ядовитых змиев — с единственной клеткой-входом и без непроходимых клеток) различной ценности в соответствии с указанными в зоне диапазонами. Часто случается, что из-за получившегося расположения препятствий в зоне генератор не может разместить крупные объекты, и, если в зоне доступно мало одноклеточных объектов, генерация может прерваться, и останутся пустые области.
- Для внешних жилищ, Ящиков Пандоры с существами и артефактов для Хижин Провидцев с существами указание ценности невозможно (она вычисляется по специальному алгоритму и учитывает количество зон с различными городами). Но можно подстроить под их ценности диапазоны наполнения зон.
- Внешние жилища, Ящики Пандоры с существами и артефакты для Хижин Провидцев с существами генерируются только в зонах своего типа города. Но можно для любой зоны указать, чтобы в ней эти объекты генерировались с нейтральными существами.
- Иногда объект может редко генерироваться из-за маленькой частоты. Изменение частоты может увеличить шансы его появления.

Кроме того, теперь:

- Редактор шаблонов поддерживает создание и редактирование зеркальных шаблонов
- Добавлена новая возможность: создание правил генерации типов местности зон в зависимости от типов местности и городов других зон
- Добавлена возможность управлять генерацией Верфей Дирижаблей (аналогично шахтам)
- Добавлена возможность запретить нанимать героев на шаблоне
- Шаблоны теперь имеют расширение *.h3t, хранятся без промежуточных папок и могут быть проассоциированы с редактором шаблонов.

Более подробную и актуальную документацию по Редактору шаблонов можно почитать на **официальном сайте HotA**.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

IX ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

9.1 Ценность заклинаний для героев ИИ

Наверняка многие из вас замечали, что герои ИИ довольно странно/стандартно использует те или иные заклинания. Некоторые он и вовсе пытается избегать, а другие использует очень часто или редко. В ресурсах игры каждое заклинание в игре имеет особый параметр AI_Value - ценность использования этого заклинания для ИИ. Однако, как показывают тесты, AI_Value не является безусловным фактором для выбора. ИИ для каждого из имеющихся у него заклинаний проводит целую процедуру «взвешивания» (weighting). Возможно, AI_Value заклинаний отражают некий усредненный массив данных для ИИ результатов «взвешивания» различных заклинаний, то есть отражают представления ИИ об их ценности, но используются эти значения не для выбора заклинания в какой-то момент игры, а в других целях, например, для сопоставления силы своего героя с героем противника, выбора цели для движения по карте - свиток с каким заклинанием предпочтительнее взять и т.д. (это только предположения).

Для разных заклинаний алгоритм «взвешивания» очень отличается, хотя можно выделить несколько наиболее часто используемых, которые используются по сути для нескольких заклинаний, а не для одного (с небольшими отличиями). Например, для «взвешивания» Ослепления наибольшее значение имеет сила отрядов противника, которые в свой ближайший ход смогут ударить. При этом продолжительность ослепления учитывается мало (надо сказать, что алгоритмы «взвешивания» не всегда совершенны). Интересно, что иногда в алгоритмах «взвешивания» учитывается примерное соотношение силы двух армий в бою (не отрядов, а суммарно - армий). С помощью этого соотношения ИИ примерно прикидывает продолжительность битвы (равные армии - наибольшая продолжительность).

Ряд алгоритмов, используемых ИИ в битве:

- Перед каждой битвой с участием ИИ, алгоритм вычисляет соотношение сил армий, причём, чем ближе оно к 1, тем большее число сопоставляет компьютер. То есть он рассматривает эту величину приблизительно как ожидаемую продолжительность битвы (вернее, её решающей фазы).
- Алгоритм создает и апдейтит набор битов (1 набор на всю армию - армию противника ИИ), отражающих возможность каждого отряда "дотянуться" до противника.

Данная система использует поля _CombatMonster_ (это уже для своей армии - для каждого отряда):

0x544 - здесь набор битов, определяющих до каких номеров (отрядов) противника дотягивается данный наш отряд.

0x538 - адрес одного из отрядов, который наш отряд мог бы ударить.

У отрядов, уже сделавших ход, бит 0x544 все равно ненулевой, если в следующий ход они смогли бы нанести удар, хотя бы гипотетически. Зато отряд, который в данный момент должен ходить имеет данный бит равным нулю. Только перед началом битвы данный отряд иногда имеет бит равный 1. Именно поэтому ИИ не может наложить Жажду крови, Палача и др. на существо и сразу же пойти и ударить им.

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

Вообще, возможно, вся данная система далека от безупречной работы и, как и многие другие участки кода в игре, приводит к тому, что ИИ иногда делает не самые полезные для себя вещи (как говорится в народе, откровенно тупит). Во всяком случае, для процедур типа combatMan_00437D50_BloodlustWeightAI можно было бы безболезненно и с пользой заменить использование поля 0x538 на актуальный расчёт возможности дотянуться до противника (такой код все равно в игре где-то есть).

Далее приведена таблица AI_Value для всех заклинаний ИИ. Особенности применения ИИ данных параметров требуют дальнейшего изучения и тестирования.

Заклинания	Уровень Магии стихии у героя		
	Базовый	Продвинутый	Экспертный
Походные заклинания:			
Городской портал	5	70	70
Полёт / Дверь измерений	30	40	50
Хождение по воде	15	20	25
Вызвать корабль	10	20	20
Затопить корабль / Видения / Просмотр земля / Маскировка / Просмотр воздуха	1	1	1
Боевые заклинания:			
Элементаль огня / воды / воздуха / земли	50	100	150
Воскрешение	50	60	120
Поднять мертвецов	60	60	120
Армагеддон	100	100	100
Гипноз	25	50	100
Взрыв / Цепная молния / Гром титана	75	75	75
Берсерк	60	60	60
Воздушный щит	20	50	50
Ослепление	50	50	50
Клон	20	40	50

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Упокоить нежить	40	40	40
Метеоритный дождь	37	37	37
Бешенство	10	20	30
Контрудар	20	30	30
Молния	25	25	25
Волшебное зеркало	12	18	24
Ледяная молния / Инферно / Волна смерти	20	20	20
Щит	10	20	20
Антимагия	10	15	20
Телепорт	20	20	20
Молитва	8	16	16
Огненный шар	15	15	15
Огненный щит	10	12	15
Жажда крови / Точность / Слабость / Каменная кожа / Разрушающий луч	7	15	15
Медлительность	5	15	15
Кольцо холода	12	12	12
Благословение / Проклятие	10	11	11
Волшебная стрела	10	10	10
Ускорение	5	10	10
Защита от воздуха / огня / воды / земли	2	4	4
Лечение	4	4	4
Снятие заклинаний	3	3	3
Радость / Печаль / Удача / Неудача	1	2	2
Зыбучие пески / Минное поле / Силовое поле / Стена огня / Землетрясение / Жертва / Палач / Забывчивость / Убрать преграду	1	1	1

Кроме ценностей отдельных заклинаний, ИИ использует и простые очевидные данные, например, бесполезность колдовства некоторых заклинаний – он не станет использовать Волшебное зеркало или Антимагию, если у противника нет ударных заклинаний; не станет использовать Защиту от воды, если у противника нет Кольца холода или Ледяной молнии; не станет использовать Гипноз, когда у противника остался всего один отряд, и т.д. ИИ видит наличие всех заклинаний в Книге заклинаний противника.

Это интересно! Полезный совет для картостроителей. Как заставить вражеского героя ИИ использовать Гипноз? ИИ довольно странно «взвешивает» Гипноз, и, чтобы использовать его, у него должны быть довольно высокие параметры Силы магии и Знания, а также большое количество маны. В его Книге заклинаний должно быть Ускорение, помимо Гипноза, а в идеале – только Гипноз и Ускорение. Герой ИИ начинает активно использовать Гипноз только после применения Ускорения к своим отрядам. Спровоцировать его применить Ускорение можно, например, использовав Медлительность.

Общие принципы отстройки Гильдии магов ИИ

1. ИИ строит Гильдию магов в 2 случаях: если она требуется для отстройки других зданий в городе, либо для нужд героя, посетившего город в данный момент.

2. Из пункта 1 следует, что Гильдия магов 1 уровня строится ИИ практически всегда, так как она требуется для постройки Муниципалитета. Гильдия магов 2 уровня строится только для нужд героя, если это не Оплот или Темница, где это необходимо для отстройки жилищ драконов.

3. Нужды героя требуют постройки Гильдии магов в момент посещения города героем. К ним относятся: отсутствие Книги заклинаний у героя; отсутствие у героя заклинаний, которые появятся с постройкой Гильдии магов (ИИ наперёд знает какие заклинания у него будут в Гильдии); неполный запас маны у героя, если он остаётся в городе ночевать.

4. Если в данный момент ИИ требуется построить Гильдию магов, но у него не хватает ресурсов, то он может запросто использовать обмен ресурсов на Рынке.

5. ИИ готов отстраивать Гильдию магов под нужды только, если этот герой имеет минимум 3 силы магии и 3 знания, иначе это условие отстройки Гильдии магов он игнорирует. Надо сказать, что это условие иногда очень надолго откладывает строительство Гильдии, так как ИИ медленно качает героев.

6. ИИ строит Гильдию магов под нужды героя, если в других его городах уже нет Гильдий магов более высокого уровня, чем в этом городе.

7. Уровень Мудрости у героя учитывается ИИ корректно, т.е. если он недостаточен, то Гильдия соответствующего уровня не будет строиться.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Сергей Куркин**, vk.com.

9.2 Ценность существ для героев ИИ

Каждое существо в игре также имеет параметр AI_Value – ценность этого существа, который используется во многих расчётах. Это можно заметить по всему справочнику.

Помимо AI_Value, показывающего общую силу, все существа имеют также параметр Fight Value – боевая сила, без учёта скорости и тактических моментов. ИИ использует этот параметр для некоторых внутренних расчётов.

Далее представлена таблица всех значений **AI_Value** для городских и нейтральных существ.

Замок	Оплот	Башня	Инферно	Некрополис	Темница	Цитадель
80	**100**	**44**	50	60	59	60
126	138	165	159	**98**	154	130
351	234	250	**357**	252	336	**192**
445	518	**570**	445	555	517	**416**
582 485	**517**	884	765	848	835	**1027**
1946	1806	1814 2016	1670	**2087**	1547	**1266**
5019	4872	3718	**5101**	3388	5003 4702	**3162**
115	**138**	66	**60**	85	84	78
184	209	201	240	**128**	238	203
448	331	412	392	315	367	**240**
588	532	680	**480**	**783**	577	672
750	803	942	**1224**	1079	1068	1106
2100	2030	2840	2343 1848	**2382**	1685 1589	**1544** **1443**
8776	8613	7500	7115	**4919** **4696**	8721	6168

Крепость	Сопряжение	Причал	Фабрика	Кронверк	Нейтралы	Боевые машины
56	55	57	75	54	**15**	400
151 126	**356**	155	186	**228**	145	400
268	315	312	198	**370**	135	300
552	**345**	502	**669**	504	208	500
890	**330**	790	991	685	345	600
1350	1669	1415	1351	1359	270	875
4120	4336 4547	**3162**	3574	4180	**585**	
			3879		518	
90	95	75	95	85	597	
209 156	**486**	174	**278**	250	600	
312	380	407	256	**526**	1024	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

				602		947				929		
	714		470		645		1220		751		775	
	1028		490		852		1454		818		1210	
	1518		2012		2116		5341		1672		30501 19580	39338
	5931		6721		7220		6433		6694		26433	78845

Таблица всех существ по возрастанию AI Value:

Существо	AI V.
Крестьянин	15
Гремлин	44
Бес	50
Кобольд	54
Пикси	55
Гнолл	56
Нимфа	57
Троглодит	59
Скелет	60
Чёрт	60
Гоблин	60
Гремлин-мастер	66
Полурослик	75
Океанида	75
Хобгоблин	78
Копейщик	80
Троглодит-охотник	84
Кобольд-старшина	84
Скелет-воин	85
Гнолл-мародёр	90
Фея	95
Полурослик-гренадёр	95
Ходячий мертвец	98
Кентавр	100
Алебардщик	115
Арбалетчик	126
Ящер	126
Зомби	128
Наездник на волке	130
Вор	135
Гном	138
Капитан кентавров	138
Наездник на кабане	145
Ящер	151
Гарпия	154
Матрос	155
Ящер-воин	156
Гог	159
Каменная горгулья	165
Головорез	174
Искусный арбалетчик	184
Механик	186
Лепрекон	190
Орк	192
Броненосец	198
Обсидиановая горгулья	201

Существо	AI V.
Огненный элементаль	345
Кочевник	345
Грифон	351
Воздушный элементаль	356
Адская гончая	357
Зловещий глаз	367
Снежный эльф	370
Элементаль льда	380
Цербер	392
Подвода с боеприпасами	400
Стрелковая башня	400
Корсар	407
Железный голем	412
Огр	416
Мечник	445
Демон	445
Королевский грифон	448
Элементаль энергии	470
Рогатый демон	480
Монах	485
Элементаль шторма	486
Элементаль магмы	490
Катапульта	500
Дух океана	502
Йети	504
Дендроид	517
Медуза	517
Пегас	518
Сатир	518
Стальной эльф	526
Серебряный пегас	532
Василиск	552
Вампир	555
Маг	570
Медуза-королева	577
Монах	582
Снайпер	585
Крестоносец	588
Стальной голем	597
Золотой голем	600
Баллиста	600
Морской волк	602
Ассида	645
Автоматон	669
Огр-маг	672
Архимаг	680

Существо	AI V.
Могучая горгона	1028
Минотавр-король	1068
Могущественный лич	1079
Птица грома	1106
Чародей	1210
Олгой-хорхой	1220
Властитель пропасти	1224
Циклоп	1266
Виверна	1350
Стрелок	1351
Мамонт	1359
Никс	1415
Циклоп-король	1443
Охотник за головами	1454
Виверна-монарх	1518
Циклоп-король	1544
Мантикора	1547
Скорпикора	1589
Психический элементаль	1669
Ифрит	1670
Боевой мамонт	1672
Скорпикора	1685
Единорог	1806
Нага	1814
Ифрит-султан	1848
Кавалерист	1946
Элементаль магии	2012
Нага	2016
Боевой единорог	2030
Чёрный рыцарь	2087
Чемпион	2100
Никс-воин	2116
Рыцарь ужаса	2382
Нага-королева	2840
Чудище	3162
Морской змей	3162
Костяной дракон	3388
Коатль	3574
Гигант	3718
Дредноут	3879
Гидра	4120
Ётун	4180
Огненная птица	4336
Огненная птица	4547
Призрачный дракон	4696
Красный дракон	4702

Налётчик	203		Шаман	685		Зелёный дракон	4872
Боевой гном	209		Великий василиск	714		Призрачный дракон	4919
Ящер-воин	209		Йети-рунотворец	751		Красный дракон	5003
Горный баран	228		Фанатик	750		Ангел	5019
Лесной эльф	234		Отродье пропасти	765		Дьявол	5101
Гарпия-ведьма	238		Алмазный голем	775		Багровый коатль	5341
Магог	240		Вампир-лорд	783		Гидра хаоса	5931
Орк-вождь	240		Жрица моря	790		Древнее чудище	6168
Каменный голем	250		Дендроид-солдат	803		Джаггернаут	6433
Архар	250		Великий шаман	818		Ётун-воевода	6694
Дух	252		Минотавр	835		Феникс	6721
Броненосец-вожак	256		Лич	848		Архидьявол	7115
Змий	268		Заклинательница	852		Аспид	7220
Мумия	270		Пушка	875		Титан	7500
Инженер	278		Джинн	884		Золотой дракон	8613
Палатка первой помощи	300		Горгона	890		Чёрный дракон	8721
Ядовитый змий	312		Фангарм	929		Архангел	8776
Пират	312		Верховный джинн	942		Сказочный дракон	19580
Привидение	315		Автоматон-часовой	947		Ржавый дракон	26433
Водный элементаль	315		Песчаный червь	991		Сказочный дракон	30501
Земляной элементаль	330		Тролль	1024		Кристальный дракон	39338
Благородный эльф	331		Птица рух	1027		Лазурный дракон	78845
Бехолдер	336						

Далее представлена таблица всех значений Fight Value для городских и нейтральных существ.

Замок	Оплот	Башня	Инферно	Некрополис	Темница	Цитадель
100	100	55	50	75	73	60
115	194	150	145	140	140	130
324	195	339	275	231	240	175
445	407	418	445	518	379	520
485	690	680	765	742	835	790
1668	1548	2016	1413	1753	1215	1055
3585	3654	3146	3759	2420	3762	3162
115	115	55	60	85	84	65
115	209	155	**210**	160	196	174
364	195	412	308	252	245	200
588	418	467	480	652	423	672
500	765	748	1071	889	890	869
1800	1740	2485	1802 1584	2029	1248	**1110**
6033	6220	5000	5243	3346 3228	6783	5397

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Крепость		Сопряжение		Причал		Фабрика		Кронверк		Нейтралы		Боевые машины	
	70		40		52		60		74		15		5
	137 115		324		155		186		190		145		5
	215		315		208		248		264		135		10
	506		345		386		398		504		190		10
	890		415		608		793		571		285		650
	1050		1431		1415		904		1359		270		-
	4120		3097 3248		3162		2521		3483		415		
							3879				471		
	90		70		60		76		80		597		
	174 130		324		174		232		208		600		
	250		315		311		256		292		1024		
					376		631				929		
	561		360		478		894		626		775		
	1028		490		655		932		682		805		
	1181		1724		1763		3815		1672		16317		30260
	5272		4929		5554		5361		5355		24030		56315

Благодарности за помощь в написании раздела: **AlexSpl**, heroesworld.ru.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

9.3 Ценность вторичных навыков для героев ИИ

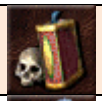
Любой игрок, который хоть немного играл в Героев, знает, что не все вторичные навыки одинаково полезны. Большинство игроков, например, предпочитают такие навыки, как Логистика, Нападение, Тактика или Магия земли. Но как на счёт компьютерных игроков, управляемых ИИ? Они имеют какие-то приоритеты или же выбирают навыки абсолютно случайно? Оказывается, приоритеты всё-таки есть.

ИИ выбирает вторичные навыки не случайно, а на основе некоторых расчётных значений **X** для каждого навыка, которые не являются постоянными и пересчитываются в течение всей игры. Проще говоря, когда компьютерному герою предлагают выбор из повышения имеющегося навыка (левый слот) и нового навыка (правый слот), то ИИ сначала оценивает все 28 вторичных навыков. Затем оценивает предлагаемый новый навык (правый слот), и, если он входит в число (**8 минус Количество уже занятых** слотов вторичных навыков) наиболее ценных навыков, выбирает его. В противном случае ИИ выбирает повышение имеющегося навыка.

Если герою предлагают выбор из 2 новых навыков (все имеющиеся навыки Экспертные) или 2 повышений имеющихся навыков (не осталось свободных слотов вторичных навыков), то ИИ оценивает оба навыка и выбирает наибольшее из значений X. Если значения обоих навыков равны, то ИИ выбирает навык из левого слота.

Если компьютерный герой посещает Университет, то ИИ оценивает все навыки из доступных и выбирает все, что входят в число (8 минус Количество уже занятых слотов вторичных навыков). Если у игрока не хватает золота на все выбранные, то ИИ берёт навыки по очереди, начиная с самого ценного, пока не кончится золото. Если герой не получил все навыки, которые выбрал, то он может вернуться к Университету позже. В этом случает ценность посещения Университета будет снижена с учётом оставшихся навыков. ИИ всегда знает какие навыки предлагаются в Университете, даже если он его ещё не посещал, и, исходя из этого, рассчитывает ценность его посещения.

Далее приведены те самые расчётные значения **X** для каждого навыка.

Навык	Расчёт X
	**X = 10 * Атака** Если у героя нет Баллисты или Пушки, то значение X приравнивается к 0.
	**X = ((1000 + Army_power) * 0,125)** где **Army_power = Hero_power * Creature_power** **Hero_Power = sqrt((1 + 0,05 * Атака) * (1 + 0,05 * Защита))** **Creatures_Power** - сумма AI_Value всех существ
	**X = (the_strongest_spell_efficiency_delta * СМ * 0,05)** где **the_strongest_spell_efficiency_delta** - разница между эффективностью самого сильного заклинания, имеющегося у героя, с прибавкой +1 к СМ и +1 к длительности и без прибавки. По расчёту это могут быть два разных заклинания, а также разница не может быть меньше 10.
	**X = (the_strongest_spell_efficiency_delta * СМ * 0,1)** Если у героя нет Мудрости, то значение X приравнивается к 0.
	**X = ((1000 + Army_power) * 0,01)**
	**X = ((1000 + Army_power) * 0,07)**
	**X = ((500 + Ranged_Units_Power) * k / 100)** где k=16 для Базовой Стрельбы; k=7 для Продвинутой Стрельбы; k=11 для Экспертной Стрельбы; Ranged_Units_Power - сумма AI_Value всех стрелковых существ в армии.
	**X = (the_strongest_spell_efficiency_delta * 0,2)** Если у героя нет Мудрости, то значение X приравнивается к 0.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

<table>
<tr><td>  </td><td>

X = (AI_Player_Wealth_Factor * k)

где **k = 725 / 725 / 1550** в зависимости от уровня Поместьев;
AI_Player_Wealth_Factor:

- Если компьютерному игроку не на что тратить золото (из строений в городах): **AI_Player_Wealth_Factor = Towns_Mod**

где Towns_Mod - коэффициент, зависящий от количества городов у компьютерного игрока:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	>8
0	0,1	0,15	0,2	0,25	0,3	0,35	0,4	0,45	0,5

- Если у компьютерного игрока достаточно золота, чтобы построить/купить то, что он планирует: **AI_Player_Wealth_Factor = k + (1 - k) * Towns_Mod**

k = Необходимая_сумма_золота_для_постройки / (Текущее_кол-во_золота + Доход_золота_в_день)

- Если у компьютерного игрока недостаточно золота, чтобы построить/купить то, что он планирует: **AI_Player_Wealth_Factor = min (1 / Towns_Mod, k)**

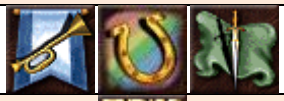
AI_Player_Wealth_Factor пересчитывается каждый раз, когда компьютерный игрок тратит золото.

</td></tr>
<tr><td>  </td><td>

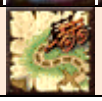
X = (the_strongest_spell_efficiency_delta2 * Знания_героя * 0,25)

где **the_strongest_spell_efficiency_delta2 = [1/3 * ([the_strongest_spell_efficiency_delta (с учётом +30 к Запасу_маны_героя)] - [the_strongest_spell_efficiency (без прибавки)])**

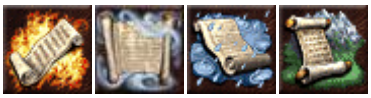
Тут и далее Запас_маны_героя – максимальный запас маны, а не текущий.

</td></tr>
<tr><td>  </td><td>

X = ((1000 + Army_power) * 0,02)

</td></tr>
<tr><td>  </td><td>

X = ((1000 + Army_power) * 0,1)

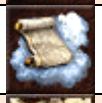
</td></tr>
<tr><td>  </td><td>

X = the_strongest_spell_efficiency_delta3

где **the_strongest_spell_efficiency_delta3 -** разница между эффективностью самого сильного заклинания, имеющегося у героя соответствующей школы, с учётом полученного навыка и без его учёта. Причём, если у героя нет предлагаемой школы магии, то разница берётся с Экспертным уровнем (т.е. ИИ мыслит на перспективу).

</td></tr>
<tr><td>  </td><td>

X = (the_strongest_spell_efficiency_delta2 * 0,1)

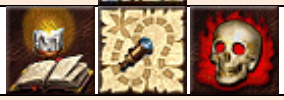
</td></tr>
<tr><td>  </td><td>

X = (the_strongest_spell_efficiency_delta * СМ * 0,5)

</td></tr>
<tr><td>  </td><td>

X = ((1000 + Army_power) * k / 2)

где **k = Кол-во_клеток_воды_на_карте / Общее_кол-во_клеток_на_карте**

</td></tr>
<tr><td>  </td><td>

X = ((1000 + Army_power) * 0,05)

</td></tr>
<tr><td>  </td><td>

X = 250

Если у героя нет Палатки первой помощи, то значение X приравнивается к 0.

</td></tr>
<tr><td>  </td><td>

X = ((1000 + Army_power) * k / 4)

где k - коэффициент, зависящий от предлагаемого уровня Поиска пути:

- Базовый Поиск пути: **k = Кол-во_клеток_на_карте_со_штрафами_местности / Общее_кол-во_клеток_на_карте**
- Продвинутый Поиск пути: в количестве клеток на карте со штрафами не учитываются Камни и Пустоши.
- Экспертный Поиск пути: в количестве клеток на карте со штрафами не учитываются Камни, Пустоши, Снег и Песок.

</td></tr>
</table>

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	**X = ((1000 + Army_power) * 0,025)**

Для Волшебства и Магии стихии

Эффективность заклинаний определяется следующим образом:

- ИИ никогда не использует следующий заклинания: Затопить корабль, Видения, Просмотр земли, Просмотр воздуха, Маскировка, Зыбучие пески, Минное поле, Силовое поле, Стена огня и Убрать преграду. Их эффективность равна 0.
- Эффективность Жертвы и Забывчивости всегда равна 0.
- Эффективность всех заклинаний 3-5 уровня приравнивается к 0, если герой экипирован Плащом отречения. Аналогично со Сферой запрещения (1-5) и Накидкой молчания (1-2).
- Эффективность Грома титана всегда равна 1.
- Общая формула эффективности остальных заклинаний:

Эф = Army_Power * Spell_AI_Value * k

где **Spell_AI_Value** - ценность заклинания для героев ИИ (см.в разделе «Ценность заклинаний для героев ИИ»).

k = 0,009 + 0,001 * sqrt((Запас_маны_героя / Стоимость_использования_заклинания))

Эта формула относится также к походным заклинаниям и Землетрясению. Их эффективность очень слабо зависит от маны, и они условно рассматриваются как «одноразовые».

Если запаса маны героя не хватает на хотя бы одно применение заклинания, то его эффективность приравнивается к 0.

Частные случаи расчёта для некоторых заклинаний:

- Для Воскрешения, Поднять мертвецов, Гипноза, вызова элементалей:

k = min(3.9, ScaleFactor (min(13, [Запас_маны_героя / Стоимость_использования_заклинания])) * min(0.9, 10 * (CM + Effective_Magic_School_Level) / Army_Power))

где **min**(а, б, ...) - минимальное значение из а, б, …; **ScaleFactor(N)** определяется по таблице:

N	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
ScaleFactor	0	0,83	1,53	2,11	2,59	2,99	3,33	3,6	3,84	4,03	4,19	4,33	4,44	4,53

- Для Волшебной стрелы, Ледяной молнии, Молнии, Взрыва, Кольца холода, Огненного шара и Метеоритного дождя:

Эф = Army_Power * k
k = min(k1, k2)
k1 = k3 * ScaleFactor(min(13, [Запас_маны_героя / Стоимость_использования_заклинания]))
k3 = 10 * (CM + Effective_Magic_School_Level) * Spell_AI_Value * Elemental_Orbs_Mod * Sorcery_Mod / Army_Power

k2 определяется по таблице:

k3	k2	k3	k2
>4,8	4	**0,13…0,095**	2,986*k3+0,081
4,799...1,557	0,5*k3+1,6	**0,094…0,071**	3,277*k3+0,053
1,556...0,752	0,987*k3+0,842	**0,07…0,054**	3,353*k3+0,035
0,751...0,433	1,452*k3+0,492	**0,053…0,041**	3,755*k3+0,023
0,432...0,275	1,888*k3+0,303	**0,04…0,032**	3,947*k3+0,016
0,274...0,186	2,291*k3+0,192	**0,031…0,025**	4,112*k3+0,01
0,185…0,131	2,657*k3+0,124	**<0,025**	4,53*k3

- Для Цепной молнии и Инферно (определения k, k2 и k3 аналогичны):

k1 = 0,83 * k3 - т.е. [Запас_маны_героя / Стоимость_использования_заклинания] считается равным 1 и программно ИИ считает, что эти заклинания можно применить только 1 раз, пока силы сторон далеко друг от друга.

- Для Волны смерти, Упокоить нежить и Армагеддона эффективность рассчитывается по формуле (определения k1 и k2 аналогичны):

Эф = max(0, [Resistant_Creatures_Power * min(k1, k2)] - (Army_Power - Resistant_Creatures_Power))

где max(а, б, ...) - максимальное значение из а, б, …;
Resistant_Creatures_Power - сумма (Damage_Resistance * AI_Value) всех существ в армии героя;
Damage_Resistance = 1 для существ полностью защищённых от заклинания;
Damage_Resistance = 0,2 / 0,4 / 0,2 для Гномов, Боевых гномов и Кристальных драконов соответственно.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- Для остальных заклинаний (в основном это различные проклятия и благословения) эффективность рассчитывается по формулам:
  - Для целевых заклинаний: **Эф = [Spell_AI_Value * Affected_Creatures_Power * min(7, Длительность * [Запас_маны_героя / Стоимость_использования_заклинания]) * 1/700]**

где Длительность - длительность заклинания; Affected_Creatures_Power - сумма AI_Value всех существ в армии героя, на которых заклинание действует. Для проклятий защиты не учитываются, т.е., например, для Ослепления драконы всё равно будут учтены, ведь их наличие у героя не означает, что у противника они тоже будут. По сути берётся общая оценка «на какой стадии игры» находится герой, и эта оценка умножается на способности героя (длительность и массовость его заклинаний).

Также рассчитывается Максимальное кол-во отрядов, на которых заклинание подействует:

MN = max(1, min(Длительность, [Длительность * [Запас_маны_героя / Стоимость_использования_заклинания] * 1/7]))

и, если у героя больше отрядов, чем это значение, то Affected_Creatures_Power считается как сумма AI_Value MN самых сильных отрядов в армии.

- Для массовых заклинаний формула эффективности аналогична, но MN всегда равно общему количеству отрядов у героя. Т.е. для заклинаний, которые становятся массовыми на Экспертном уровне это также работает.

Пример 1: Рассчитаем эффективность Благословения. Предположим, что герой компьютера имеет силу магии 5, знания 3, собранное Кольцо магов и армию из 10 Копейщиков, 10 Арбалетчиков и 10 Грифонов.

Длительность Благословения рассчитываем, как сумму СМ и эффекта Кольца магов: 5+56 = **61**

Запас_маны_героя = 3*10 = **30**

- Для целевого Благословения:

Стоимость_использования заклинания = **5**

Spell_AI_Value = **10**

MN = max(1, min(61, [61 * [30 / 5] * 1/7])) = max(1, min(61, 52)) = **52** (больше, чем отрядов в армии)

Affected_Creatures_Power = 10 * 80 + 10 * 126 + 10 * 351 = **5570**

Эффективность = [10 * 5570 * min(7, 61 * [30 / 5]) * 1/700] = 557

Пример 2: Возьмём того же самого героя, но без Кольца магов и с силой магии 2.

Длительность = **2**

MN = max(1, min(2, [2 * [30 / 5] * 1/7])) = max(1, min(2, 1)) = **1** (меньше, чем отрядов в армии)

Affected_Creatures_Power = 10 * 351 = **3510**

Эффективность = [10 * 3510 * min(7, 2 * [30 / 5]) * 1/700] = 351

Пример 3: Рассчитает эффективность массового Благословения для обоих героев из примеров 1 и 2.

Герой 1	Герой 2
Стоимость_использования заклинания = **4** Spell_AI_Value = **11** MN = max(1, min(61, [61 * [30 / 4] * 1/7])) = **61** Affected_Creatures_Power = **5570** **Эф = [11 * 5570 * min(7, 61*[30/4]) * 1/700] = 612**	Стоимость_использования заклинания = 4 Spell_AI_Value = 11 MN = 3 Affected_Creatures_Power = 10 * 125 + 10 * 351 = 4760 **Эф = [11 * 4760 * min(7, 2*[30/4]) * 1/700] = 523**

Благодарности за помощь в написании раздела: **AlexSpl**, heroescommunity.com, **Сергей Куркин**, vk.com.

9.4 Ценность артефактов для героев ИИ

Компьютерные герои по-разному оценивают те или иные артефакты, и используют те из них, которые, по их мнению, обладают большей ценностью:

- Если у героя ИИ слот артефакта пустой, то подобрав артефакт этого типа, он помещает его в этот слот, не зависимо от его свойств;
- Если у героя ИИ слот артефакта занят артефактом более высокой ценности, чем подбираемый, то новый артефакт помещается в рюкзак;
- Если у героя ИИ слот артефакта занят артефактом более низкой ценности, чем подбираемый, то новый артефакт замещает его, а менее ценный перемещается в рюкзак;
- Если у героя ИИ слот артефакта занят артефактом такой же ценности, что и подбираемый, то новый артефакт помещается в рюкзак;
- Если у героя ИИ полный рюкзак, то он не сможет поднять никакой артефакт, даже если он более высокой ценности или он предназначен для свободного слота на кукле героя;
- Если у героя ИИ полный рюкзак или слот артефакта занят артефактом менее низкой ценности, то он не стремится подобрать более ценный артефакт, т.е. не продаёт и не передаёт артефакты другому герою;
- Наличие определённых навыков (например, Некромантии) повышает ценность артефакта (например, Сутаны вампира) для героя ИИ;
- ИИ не использует артефакты, полученные из Утопий драконов или полученные после победы над другим героем, если у него занят этот слот другим артефактом, даже меньшей ценности. Такие артефакты просто помещаются в рюкзак (баг);
- При подборе Сборного артефакта ИИ экипирует его, если свободен тот слот, в который помещается сам артефакт, не смотря на те, которые он блокирует. Если слоты, которые Сборник блокирует заняты, то они освобождаются и артефакты из них помещаются в рюкзак;
- Если ИИ получает последний артефакт для Сборника и при этом остальные его части экипированы на герое, то он собирает Сборный артефакт и использует его, т.е. если часть артефактов Сборника находится в рюкзаке, то ИИ не станет его собирать, имея все составляющие;
- ИИ не меняет приоритеты в артефактах в зависимости от условий. Например, он не станет использовать Сапоги левитации при необходимости преодолеть воду, если слот Ног занят более ценным артефактом.

Внимание! В битве двух героев, под управлением компьютера, один из них Сбегает с вероятностью 60% не зависимо ни от чего. В этом случае сбежавший получает все артефакты победителя (баг). При этом компьютерный игрок не всегда выкупает сбежавшего героя в Таверне.

Далее приведена таблица с условной ценностью артефактов разного типа, где 1 - наименьшая ценность.

Слот	Артефакты	Ценность	Примечания
Голова	*Все остальные*	**1**	
	Шляпа морского капитана	**2**	
	Шляпа заклинателя	**3**	
	Шлем небесного просвещения	**4**	
	Шляпа адмирала	**5**	
Грудь	*Все остальные*	**1**	
	Доспехи чудес	**2**	
	Латы гаснущих светил	**3**	
	Доспехи из чешуи дракона	**4**	
	Доспехи проклятых	**5**	
	Могущество отца драконов	**6**	
Правая рука	Секира кентавра	**1**	
	Клинок мёртвого рыцаря	**2**	
	Кистень великого гнолла	**3**	
	Языки пламени красного дракона	**4**	
	Дубина свирепого огра	**5**	
	Меч пылающей преисподней	**6**	
	Клинок Армагеддона	**7**	
	Трезубец могущества	**8**	
	Гладиус титана	**9**	
	Меч правосудия	**10**	
	Грохот титана	**11**	
	Железный кулак огра	**12**	
	Альянс ангелов	**13**	
Левая рука	Щит владыки гномов	**1**	
	Щит тоскующих мертвецов	**2**	
	Великий щит гнолла	**3**	
	Щит яростного огра	**4**	
	Щит проклятых	**5**	

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

	Щит из чешуи дракона	**6**	
	Щит морской славы	**7**	
	Щит львиной храбрости	**8**	
	Щит часового	**9**	
Шея	Колдовской шейный обруч	**1**	
	Амулет гробовщика* Кулон разорения	**2**	* - при наличии Некромантии ценность повышается до 6
	Ожерелье из зубов дракона	**3**	
	Кулон святости, Кулон бесстрастия, Кулон свободной воли, Медаль чиновника, Колье нейтрализации	**4**	
	Кулон абсолютной памяти	**5**	
	Кулон жизни, Кулон смерти, Ожерелье стремительности	**7**	
	Кулон отрицательности	**8**	
	Кулон ясновидения	**9**	
	Ожерелье небесной благодати	**10**	
	Кулон смелости	**11**	
	Ожерелье морского пути	**12**	
	Кулон отражения	**13**	
Плечи	Сутана вампира*, Колдовская накидка, Плащ из драконьих крыльев	**1**	* - при наличии Некромантии ценность повышается до 3
	Плащ бесчисленных кристаллов	**2**	
	Лента посла, Одеяние равновесия	**4**	
	Накидка молчания	**5**	
	Накидка скорости	**6**	
	Плащ отречения	**7**	
	Крылья ангела	**8**	
	Плащ короля нежити*	**9**	* - при наличии Некромантии ценность повышается до 11
	Мантия дипломата	**10**	
Ноги	Сапоги мертвеца*, Наголенники из драконьей кости	**1**	* - при наличии Некромантии ценность повышается до 4
	Сапоги левитации	**2**	
	Сапоги противодействия	**3**	
	Сандалии святого	**5**	
	Сапоги странника	**6**	
	Сапоги-скороходы	**7**	
Кольцо	Колдовское кольцо Кольцо подавления	**1**	
	Кольцо неисчерпаемой серы, Кольцо драгоценных камней	**2**	
	Кольцо жизнестойкости, Кольцо жизни	**3**	
	Застывший глаз дракона, Кольцо дипломата	**4**	
	Печать заката	**5**	
	Кольцо странника Кольцо забвения	**6**	
	Неподвижный глаз дракона	**7**	
	Перчатки всадника	**8**	
	Кольцо магов	**9**	
Разное	*Все***	**1**	

Пункты приоритета условны и получены опытным путём. Исследование продолжается.

** Все артефакты для слота **Разное** имеют одинаковую ценность для ИИ, но для них ИИ может применять приоритеты в зависимости от условий. Например, при потребности в золоте, ИИ легко может заменить Книгу магии земли на Бездонный мешок золота. ИИ учитывает множество факторов для этих артефактов, включая опасность нападения противника, выполнением задания в Хижине провидца и т.д. В то же время ИИ не видит разницы в ценностях схожих артефактов, например, между Брелком маны и Мистической сферой маны, и будет использовать тот, который ему попадётся первым.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Антоний Васильев**, vk.com, **hommbase.ru**.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

9.5 Расстановка существ

Расстановка отрядов существ по слотам армии героя безусловно является важным тактическим моментом для любого игрока. В то время, как живой игрок самостоятельно выбирает себе тактику, герои под управлением ИИ имеют чётко прописанные алгоритмы расстановки армии. Конечно, знание особенностей расстановки ИИ не является особым ключом к победе, но всё же может помочь игроку в особо сложных битвах.

Начнём с того, что герой ИИ использует нижеописанные особенности расстановки при скупке армии в своём городе, а также при наличии Тактики, если армия ему задана через Редактор карт.

В каждом типе города, есть по одному виду существ, которые ИИ не берёт в армию, если не планирует напасть на кого-нибудь, но скупает и оставляет в городе. ИИ не берёт в армию следующих существ:



В случае осады, перечисленные выше существа присоединяются к герою в свободный седьмой слот. Также в этот седьмой слот помещаются все существа, присоединённые или полученные с карты приключений.

Это интересно! В Фабрике ИИ покупает существ во все 7 слотов, не оставляя пустого. При этом он предпочитает скупать Коатлей, чем Дредноутов. Также он не покупает Дредноутов, если Коатли недоступны или не отстроены. В этом случае он оставляет слот 7 пустым.

Особым видом войск являются Скелеты в армиях Некрополиса. Они также присоединяются к герою (Некромантия) в процессе исследования карты приключений, поэтому их отряд помещается в шестой слот армии героя.

Однако также замечено, что нескупка этих существ зависит от их количества, доступного для найма, а если точнее – от суммарного AI Value доступных для найма существ. Если в гарнизоне города или у героя-гостя есть такие же существа, как и доступные для найма, то их AI Value суммируются, увеличивая шансы на покупку этих существ. Обычно ИИ оставляет существ с самым низким общим AI Value (приведены в таблице выше), но в случае с Алебардщиками, Троглодитами, Зомби и Головорезами складывается ощущение, что ИИ считает AI Value данных существ гораздо ниже, чем оно есть на самом деле. А для Боевых гномов – наоборот, выше. Причем это значение может изменяться в зависимости от того, с кем ИИ сравнивает их.

Например, при сравнении Алебардщика (115) с Архангелом (8778) количество доступных для найма Алебардщиков должно быть больше 8778/115 = 76-ти, чтобы ИИ нанял их вместо Архангелов. Но ИИ не будет их нанимать до тех пор, пока их количество не будет больше, чем 92 на одного Архангела, т.е. ИИ будет считать AI Value Алебардщиков равным 96. Но это только если в гарнизоне ещё нет Архангелов. Если они есть, то значение уменьшается ещё больше. Так, например, если в гарнизоне есть Искусные арбалетчики, то при сравнении ними ИИ уже будет считать ИИ Value Алебардщиков равным примерно 73,5. Если сравнивать с Королевскими грифонами, то уже примерно 24.

Далее представлена таблица, которая позволяет понять сколько должно быть доступно существ (приведены только улучшенные существа) для найма, чтобы ИИ проигнорировал какое-то существо (в данном случае всех существ 7 уровня).

ЗАМОК	Ур.1	Ур.2	Ур.3	Ур.4	Ур.5	Ур.6	Ур.7
AI Value	115	184	448	588	750	2100	8778
Прирост	14	9	7	4	3	2	1
Доп.прирост*	**63**	**39**	**13**	**11**	**9**	**3**	0
Итоговый прирост	77	48	20	15	12	5	1
Итоговое AI Value	8855	8832	8960	8820	9000	10500	**8778**
Погрешность от AI Value 7 ур.	-77	-54	-182	-42	-222	-1722	0
ОПЛОТ	**Ур.1**	**Ур.2**	**Ур.3**	**Ур.4**	**Ур.5**	**Ур.6**	**Ур.7**
AI Value	138	209	331	532	803	2030	8613
Прирост	14	8	7	5	3	2	1
Доп.прирост*	**49**	**34**	**20**	**12**	**8**	**3**	0
Итоговый прирост	63	42	27	17	11	5	1
Итоговое AI Value	8694	8778	8937	9044	8833	10150	**8613**
Погрешность от AI Value 7 ур.	-81	-165	-324	-431	-220	-1537	0
БАШНЯ	**Ур.1**	**Ур.2**	**Ур.3**	**Ур.4**	**Ур.5**	**Ур.6**	**Ур.7**
AI Value	66	201	412	680	942	2840	7500
Прирост	16	9	6	4	3	2	1
Доп.прирост*	**98**	**29**	**13**	**8**	**5**	**1**	0
Итоговый прирост	114	38	19	12	8	3	1
Итоговое AI Value	7524	7638	7828	8160	7536	8520	**7500**
Погрешность от AI Value 7 ур.	-24	-138	-328	-660	-36	-1020	0

ИНФЕРНО	Ур.1	Ур.2	Ур.3	Ур.4	Ур.5	Ур.6	Ур.7
AI Value	60	240	392	480	1224	2343 1848	7115
Прирост	15	8	5	4	3	2	1
Доп.прирост*	**104**	**22**	**14**	**11**	**3**	**2**	0
Итоговый прирост	119	30	19	15	6	4	1
Итоговое AI Value	7140	7200	7448	7200	7344	9372 7392	**7115**
Погрешность от AI Value 7 ур.	-25	-85	-333	-85	-229	-2257 -277	0
НЕКРОПОЛИС	**Ур.1**	**Ур.2**	**Ур.3**	**Ур.4**	**Ур.5**	**Ур.6**	**Ур.7**
AI Value	85	128	315	783	1079	2382	4919 4696
Прирост	12	8	7	4	3	2	1
Доп.прирост*	**46** **44**	**31** **29**	**9** **8**	**3** **2**	**2**	**1** **0**	0
Итоговый прирост	58 56	39 37	16 15	7 6	5	3 2	1
Итоговое AI Value	4930 4760	4992 4736	5040 4725	5481 4698	5395	7146 4764	**4919** **4696**
Погрешность от AI Value 7 ур.	-11 -64	-73 -40	-121 -29	-562 -2	-699	-2227 -68	0
ТЕМНИЦА	**Ур.1**	**Ур.2**	**Ур.3**	**Ур.4**	**Ур.5**	**Ур.6**	**Ур.7**
AI Value	84	238	367	577	1068	1685 1589	8721
Прирост	14	8	7	4	3	2	1
Доп.прирост*	**90**	**29**	**17**	**12**	**6**	**4**	0
Итоговый прирост	104	37	24	16	9	6	1
Итоговое AI Value	8736	8806	8808	9232	9612	10110 9534	**8721**
Погрешность от AI Value 7 ур.	**-15**	-85	-87	-511	-891	-2227 -813	0
ЦИТАДЕЛЬ	**Ур.1**	**Ур.2**	**Ур.3**	**Ур.4**	**Ур.5**	**Ур.6**	**Ур.7**
AI Value	78	203	240	672	1106	1544 1443	6168
Прирост	15	9	7	4	3	2	1
Доп.прирост*	**65**	**22**	**19**	**6**	**3**	**3**	0
Итоговый прирост	80	31	26	10	6	5	1
Итоговое AI Value	6240	6293	6240	6720	6636	6176 7215	**6168**
Погрешность от AI Value 7 ур.	-72	-125	-72	-552	-468	-8 -1047	0
КРЕПОСТЬ	**Ур.1**	**Ур.2**	**Ур.3**	**Ур.4**	**Ур.5**	**Ур.6**	**Ур.7**
AI Value	90	209 156	312	714	1028	1518	5931
Прирост	12	9	8	4	3	2	1
Доп.прирост*	**54**	**20** **30**	**12**	**5**	**3**	**2**	0
Итоговый прирост	66	29 39	20	9	6	4	1
Итоговое AI Value	5940	6061 6084	6240	6426	6168	6072	**5931**
Погрешность от AI Value 7 ур.	-9	-130 -153	-309	-495	-237	-141	0

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

СОПРЯЖЕНИЕ	Ур.1	Ур.2	Ур.3	Ур.4	Ур.5	Ур.6	Ур.7
AI Value	95	486	380	470	490	2012	6721
Прирост	20	6	6	5	4	2	1
							2
Доп.прирост*	**51**	**8**	**12**	**10**	**10**	**2**	0
	122	**22**	**30**	**24**	**24**	**5**	
Итоговый прирост	71	14	18	15	14	4	1
	142	28	36	29	28	7	2
Итоговое AI Value	6745	6804	6840	7050	6860	8048	**6721**
	13490	13608	13680	13630	13720	14084	**13442**
Погрешность от AI Value 7 ур.	-24	-83	-119	-329	-139	-1327	0
	-48	-166	-238	-188	-278	-642	
ПРИЧАЛ	**Ур.1**	**Ур.2**	**Ур.3**	**Ур.4**	**Ур.5**	**Ур.6**	**Ур.7**
AI Value	75	174	602	645	852	2116	7220
Прирост	16	9	7	4	3	2	1
Доп.прирост*	**81**	**33**	**5**	**8**	**6**	**2**	0
Итоговый прирост	97	42	12	12	9	4	1
Итоговое AI Value	7275	7308	7224	7740	7668	8464	**7220**
Погрешность от AI Value 7 ур.	-55	-88	-4	-520	-448	-1244	0
ФАБРИКА	**Ур.1**	**Ур.2**	**Ур.3**	**Ур.4**	**Ур.5**	**Ур.6**	**Ур.7**
AI Value	95	278	256	947	1220	1454	5341
Прирост	15	8	6	5	3	2	1
Доп.прирост*	**42**	**12**	**15**	**1**	**2**	**2**	0
Итоговый прирост	57	20	21	6	5	4	1
Итоговое AI Value	5415	5560	5376	5682	6100	5816	**5341**
Погрешность от AI Value 7 ур.	-74	-219	-35	-341	-759	-475	0
КРОНВЕРК	**Ур.1**	**Ур.2**	**Ур.3**	**Ур.4**	**Ур.5**	**Ур.6**	**Ур.7**
AI Value	84	250	526	751	818	1672	6694
Прирост	15	9	7	4	3	2	1
Доп.прирост*	**65**	**18**	**6**	**5**	**6**	**3**	0
Итоговый прирост	80	27	13	9	9	5	1
Итоговое AI Value	6720	6750	6838	6759	7362	8360	**6694**
Погрешность от AI Value 7 ур.	-26	-56	-144	-65	-668	-1666	0

* дополнительные прирост, который необходимо обеспечить, чтобы ИИ предпочёл нанять этих существ вместо существ 7 уровня. Для Фабрики существа 1-6 уровня рассчитываются относительно Джаггернаута, но ИИ всегда покупает Багровых коатлей, а Джаггернаутов не покупает вовсе, будь их дополнительный прирост хоть 9999 (баг?).

Теперь к особенностям расстановки:

- ИИ разделяет все свои войска на 2 категории: стрелки и отряды ближнего боя
- В первую очередь расставляются именно стрелковые отряды. В порядке приоритета они помещаются в слоты 1-3-5-7-2-4-6. Например, если в армии героя ИИ из стрелков имеются только Арбалетчики, Монахи и Фанатики, то он поместит их в слоты 1, 3 и 5
- Порядок расстановки стрелков зависит от их скорости, т.е. самых быстрых он ставит в слот 1, и далее по порядку, указанному выше. Если несколько стрелковых отрядов имеют одинаковую скорость, то он расположит их между соответствующими слотами в порядке их получения в свою армию
- Во вторую очередь расставляются отряды ближнего боя. Все они помещаются в свободные слоты начиная с более левого (верхнего на поле боя) к правому (нижнему на поле боя) в порядке увеличения их скорости
- Если несколько отрядов ближнего боя имеют одинаковую скорость, то ИИ расположит их в порядке их получения в свою армию
- Если в армии героя ИИ меньше 7 видов существ, то порядок приоритета слотов меняется и стрелков он помещает следующим образом:

Кол-во стрелков	Приоритетные слоты
6	1 – 3 – 5 – 6 – 2 – 4
5	1 – 3 – 4 – 5 – 2
4	1 – 2 – 3 – 4
3	1 – 2 – 3
2	1 – 2
1	1

Информация в разделе основана на наблюдениях и тестах, и, возможно, требует уточнения.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Антон Усаченко**, vk.com, **Максим Бойко**, vk.com.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

9.6 Стрелковые башни под управлением ИИ

Зачастую у многих игроков возникают сложности при осаде вражеских городов. Основная проблема - Стрелковые башни противника. Они наносят существенный и неприятный урон, избежать которого сложно. Думаю, многие замечали, что в тех или иных ситуациях башни, управляемые ИИ выбирают различные цели для своих атак.

Стрелковые башни под управлением компьютера выбирают цель своей атаки по классу вражеских отрядов, который присваивается всем вражеским отрядам в зависимости от их возможности нанести ущерб обороняющимся:

- **Класс А** - вражеский отряд сможет атаковать в ближайший свой ход. Сюда включаются и способные стрелять стрелки.
- **Класс Б** - вражеский отряд сможет атаковать через ход.
- **Класс В** - вражеский отряд сможет атаковать через 2 хода. И так далее....

При расчётах ИИ считает, что Стрелковые башни наносят 1 урон (баг). Именно поэтому башни предпочтут атаковать, например, отряд из 1 существа, чем из 10. На выбор цели влияют 2 фактора, рассчитываемы отдельно для каждого класса вражеских отрядов:

1. Потеря силы войска:

- Для существ класса А: **Приоритет = 1 * (AI_Value / Зд.) * 100%**
  где 1 - урон Стрелковой башни (баг); AI_Value - суммарная ценность целевого отряда; Зд. - суммарное здоровье целевого отряда.
- Для существ класса Б: **Приоритет = 1 * (AI_Value / Зд.) * 50%**, где 50% = 100%/2
- Для существ класса В: **Приоритет = 1 * (AI_Value / Зд.) * 33%**, где 33% = 100%/3. И так далее со снижением знаменателя 100%/n.

2. Потеря численности войска:

- Для существ класса А: **Приоритет = 1 / Зд. * 100%**
  где 1 - урон Стрелковой башни (баг); Зд. - суммарное здоровье целевого отряда.
- Для существ класса Б: **Приоритет = 1 / Зд. * 50%**, где 50% = 100%/2
- Для существ класса В: **Приоритет = 1 / Зд. * 33%**, где 33% = 100%/3. И так далее со снижением знаменателя 100%/n.

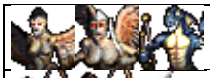
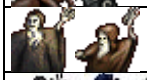
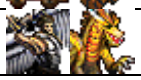
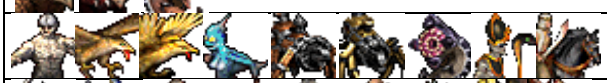
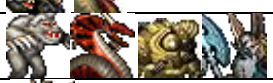
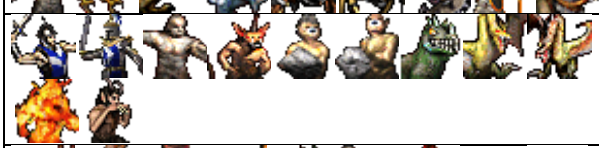
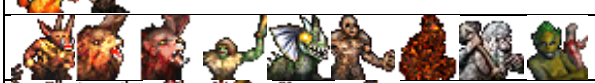
После расчётов ИИ выбирает цель с наибольшим **Приоритетом**. Если у нескольких отрядов Приоритеты одинаковые, то будет выбран тот отряд, который находился в более правой позиции окна героя.

Таким образом, если в армии имеются незадействованные слоты, то можно применить одну уловку, позволяющую если не избежать, то по крайней мере существенно снизить потери в стрелковых частях. Для этого необходимо выставить до начала сражения в крайние справа слоты (на поле боя они будут нижними) всего по одному стрелку. В первом раунде боя потеряем только 3 существа, в силу того, что Стрелковые башни начинают атаку стрелков снизу-вверх. Также сохранить стрелковые отряды помогает выдвижение вперёд (предположительно на дистанцию менее 10 клеток от центральной Стрелковой башни) крупного пехотного отряда существ 1 уровня, например, Кентавров. Также отвлечение срабатывает при выдвижении летающих отрядов.

Далее в таблице представлены приоритетные для башен существа, где 1 – наивысший приоритет. Указанные в таблице приоритеты основаны на наблюдениях и справедливы в том случае, когда ваши существа смогут дойти до вражеских за одинаковое количество ходов (не гексов, а именно ходов). При этом ров и стены учитываются, кроме гекса ворот, который является единственным путём, даже если ворота закрыты. В таблице учитывается тип существа (стрелок или воин ближнего боя; приоритет у стрелков сразу завышен), а также учитывается способность летать.

Если одному существу хватит меньшего количества ходов, чем другим, то его приоритет возрастает примерно на 12,5 пунктов. Также при выборе цели не имеет значения количество существ в отрядах. Если несколько существ имеют одинаковый приоритет, то башни начинают «отстрел» снизу-вверх. Также приоритет выстрела смещается на существо с неполным здоровьем, которое может добить выстрел.

Существа	Приоритет	Существа	Приоритет
	1		31
	2		32
	3		33
	4		34
	5		35
	6		36
	7		37

	8		38
	9		39
	10		40
	11		
	12		41
	13		42
	14		43
	15		44
	16		45
	17		46
	18		47
	19		48
			49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
			59
	29		60
	30		61

Пункты приоритета условны и получены опытным путём. Требуется уточнение и тестирование.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

9.7 Поведение ИИ в бою

В разделе приведены общие наблюдения за поведением существ, управляемых компьютером.

1. Если существо ИИ имеет большую скорость, чем существа игрока, то он:
   - Войдёт этим существом в зону досягаемости существ игрока, атаковав какую-нибудь цель.
   - Будет Ждать, если атаковать некого.

2. При наличии уже хотя бы одного отряда ИИ в зоне досягаемости существ игрока, другие отряды ИИ смело будут идти в сторону игрока без ожидания и даже если ни до кого не достают.

3. Существа ИИ всегда идут к ближайшему отряду (считается по количеству ходов, а не гексов, причем по текущей скорости, с учётом наложенных заклинаний) - на этом основаны действия ИИ при использовании заклинаний - если ИИ видит, что он может использовать Ускорение на свой отряд и он достанет до вражеского существа, чтобы атаковать его, ИИ будет колдовать, иначе он может, например, использовать Волшебную стрелу или Каменную кожу. Таким образом можно вынуждать ИИ использовать определенные заклинания, используя подставу.

4. При нескольких вражеских отрядах в зоне досягаемости, ИИ выбирает цель исходя из следующих приоритетов:
   - Сила ответного удара (расчёт ведётся по текущему количеству существ в потенциальном атакуемом отряде, а не от того, сколько должно остаться после удара). ИИ старается выбрать минимальное значение.
   - Значимость снятия ответного удара с цели. По сути к атаке по этому существу плюсуются все потенциальные атаки других отрядов ИИ, способные атаковать его же, но у которых нет более выгодной цели.
   - Учитывает своё текущее положение в битве (выигрышное или проигрышное положение). Если ИИ считает, что сможет выиграть, то атакует более нижние отряды. При проигрышном положении ИИ начинает с более верхних.
   - ИИ старается использовать способности и возможности своих существ, например, блокировать стреляющих или использовать дыхание драконов, наложить заклинание при ударе (Слабость у Ядовитых змиев).

Также существуют другие нюансы, но основными являются верхние четыре.

5. Если вражеских для ИИ отрядов существ, которых его существо сможет атаковать за минимальное количество ходов, несколько, то работает множество сложных факторов: соотношение сил армий, зоны досягаемости другими своими отрядами, соотношение сила ответного удара/показатель AI_Value, влияние уже снятого ответного удара, заклинания и т.д. В целом список не полный и не точный, требуется доработка.

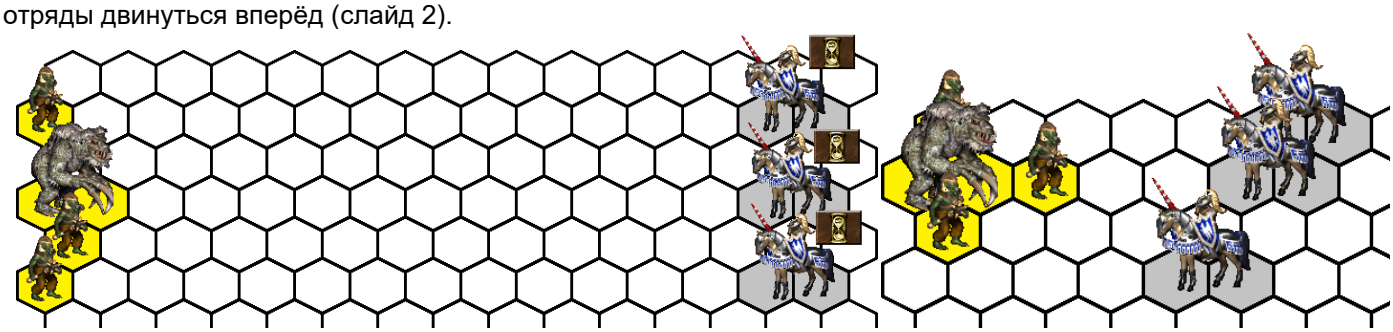
6. Стена огня. Нейтралы её прекрасно её видят и легко обходят, если есть такая возможность. Иногда нейтралы могут сменить приоритетную цель атаки, если к первой цели мешает подойти Стена огня.

7. Например, если отряд игрока достаёт до какого-нибудь отряда ИИ, то подставиться под него ИИ не считает чем-то плохим (т.к. он так и так ударит какой-нибудь отряд).

8. Если какой-то отряд игрока ни до кого не доходит в этот раунд, то ИИ будет минусовать урон от этого отряда игрока из ценности удара ИИ по тем существам игрока, при ударе по которым он подставится под этот отряд игрока. При этом из **Кол-во_существ*Fight Value** (отряда игрока, по которому планируется удар) напрямую вычитается ценность урона (от другого отряда игрока, под который ИИ может подставиться, ударив первый отряд). Т.е. ценность тех существ, которые умирают от этого урона (их количество может быть дробным). А ценность 1 существа – уже есть Fight Value. При этом даётся плюс к ценности, если верхнее существо в отряде с небольшим количеством здоровья и оно убивается.

Ценность убийства существа основывается на его Fight Value - специальном параметре, прописанном индивидуально для каждого существа. Плюс идёт учёт ряда динамических факторов - усиливающие отряд заклинания и прочее. Ответный удар считается от оставшегося после удара отряда исходя из среднего урона.

9. Отряды ИИ не пойдут вперёд к вашим войскам, если там им будет угрожать мощный отряд (слайд 1). Однако, если этот отряд закрыт, например, единичками, и не сможет, по мнению ИИ атаковать, то компьютерные отряды двинуться вперёд (слайд 2).



FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

10. ИИ очень не любит массовые удары от Гидр или выстрелы Магогов. Этим можно легко пользоваться, имея в Книге заклинаний Ослепление. Например, небольшой отряд ваших Гидр способен одолеть целую кучу Могучих горгон, разделённых на несколько отрядов. Для этого необходимо подождать, пока все отряды горгон приблизятся к вам, а затем ослепить один из них. После этого необходимо поставить Гидру рядом с ослеплённым отрядом, но не атаковать. Горгоны не станут атаковать вашу Гидру, боясь массового ответного удара по нескольким отрядам, и будут просто пропускать ходы. Дальнейшая схема победы проста - ждать, атаковать горгон и возвращаться в позицию рядом с ослеплённым. Чтобы уменьшить численность ослеплённого отряда нужно наложить Ослепление на другой, и такой же тактикой атаковать уже его, переместившись затем к другому ослеплённому.

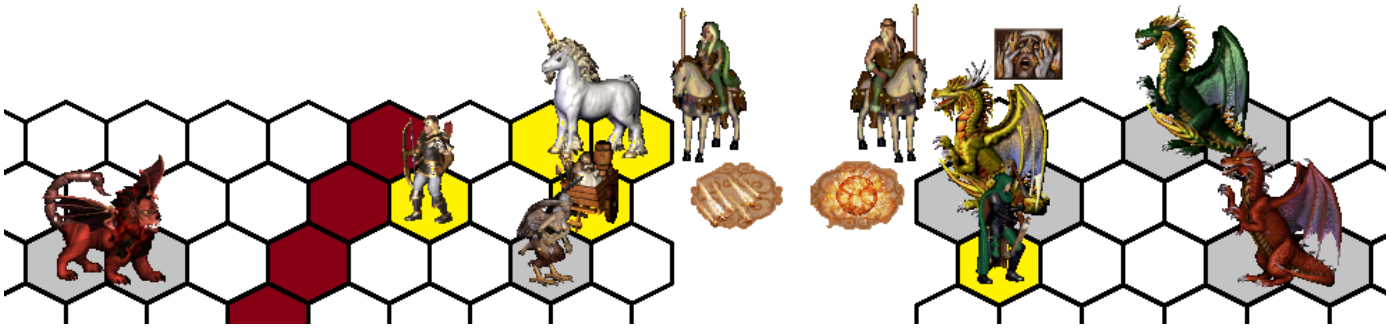
Аналогичная тактика срабатывает и с Психическими элементалями.

В **HotA** личи и Магоги получили Прицельный выстрел и трюк с перекрытием дружественных им отрядов не работает, ведь ИИ легко может использовать Прицельный выстрел, чтобы краем нанести вам урон, не задев своих

Как говорилось выше, ИИ также боится массового урона от выстрела своих же Магогов. Этим можно пользоваться практически так же, и даже без Слепоты. Необходимо поставить свой одногексовый отряд (например, Ангелов) так, чтобы перекрыть стрельбу двух нижних отрядов, и атаковать самый нижний отряд. Магоги, способные стрелять, будут пропускать ходы, боясь нанести урон своим же. Перекрытые Магоги будут атаковать в ближнем бою, в котором они достаточно слабы

11. ИИ всегда точно знает, какие заклинания есть у вас в Книге заклинаний. Особенно он боится ваших массовых ударных заклинаний, например, Метеоритного дождя. Он всегда будет стараться не ставить двух своих отрядов рядом друг с другом, чтобы не попасть под площадь дождя.

Пример 1: Скорпикоры не будут атаковать Благородных эльфов, находящихся за крепостными стенами, боясь Метеоритного дождя по ним и Гарпии-ведьме.



Пример 2: Красные и Зелёные драконы не будут атаковать Снайперов, боясь Огненного шара по ним и ослеплённым (со Сферой уязвимости) Золотым драконам.

Подобные тактики часто используются на авторских картах.

12. ИИ часто сбегает при попытке захвата города, если его Катапульта разрушена. Даже если в его Книге магии есть Телепорт и прочие ударные заклинания, которые могут позволить ему победить в бою.

13. ИИ некорректно оценивает опасность гексов для Широких существ – считает цель атаки недопустимой, если для удара по ней нужно встать гексом «головы» на более опасный гекс, чем гексом «хвоста», в том числе если гексом «головы» нужно встать на Стену огня для атаки противника за ней (баг Стены огня). Также ИИ может перемещаться к отрядам вплотную без атаки при некоторых специфических расстановках противника (баг Опасной зоны).

14. При осаде города, если Катапульта ИИ уничтожена, ни одна из стен не пробита и него нет летающих существ, он всегда отступает, даже если может продолжить или выиграть осаду за счёт магии (баг).

15. Выбирая цель атаки при обороне города, ИИ не учитывает то, что может случайно открыть Врата, встав на определённый гекс (баг).

16. Ценность атаки существ под действием навыка Доспехи, заклинаний Щит или Воздушный щит, или Окаменения для ИИ, при сильном эффекте не снижается более, чем в 2 раза.

Ценность атаки таких существ снижается значительно, вплоть до 0, из-за чего ИИ их практически игнорирует (баг).

17. Если в городе есть ров, то при обороне города ИИ не меняет оборонительную тактику при пробитии, кроме случая, когда вражеский пеший отряд находится в рве и следующим ходом может пройти за стены.

При обороне города ИИ с рвом, если любая из его стен пробита, то он меняет своё поведение – может прекратить оборонительную тактику, может выйти за стены для атаки противников и т.д. (баг)

Общие наблюдения за приоритетностью выбора цели атаки существами ИИ

Практика показывает, что, как правило. Существа ИИ атакуют те отряды, которые могут нанести ему немедленный урон или находятся в пределах досягаемости. При прочих равных он атакует стрелков. То есть - когда его летуны/ходоки не достают никого, они стремятся приблизиться, стараясь остаться вне досягаемости ваших рукопашников, если их скорость выше. Если до ваших рядов достают, то блокируют стрелков в 100%

случаев (исключений не обнаружено). Если ваши войска ходили раньше войск ИИ, или благодаря Тактике кто-то стоит впереди стрелков, и до стрелков на первом ходу не достают - бьют тех, кого достанут. Стрелки почти всегда стреляют по вашим стрелкам, если только при этом прямо перед ними не находится отряд, который на следующем ходу их явно заблокирует. Вот при рукопашке на половине противника приоритеты уже неясны. Чаще стреляют по ближним отрядам, но могут и по вашим стрелкам запулить.

Отдельная песня - осада города. Там, чаще всего, башни строго лупят по стрелковым отрядам, причем начинают почти всегда с более хилых здоровьем, а при одинаковом здоровье - с нижних. На этом ИИ обычно и ловят, выставляя лучников, эльфов, Снайперов и т.п. три отряда по одному существу и теряя на первом ходу всего трех вместо 6-12 воинов. Еще заметными приоритетами башен являются летучие змейки, скелеты, кентавры, феи, и практически любой отряд слабых летунов, выдвинутый под стены (при игре за Оплот очень часто получается победить раньше, чем появятся драконы, основной триадой кентавры-эльфы-пегасы, и вот при такой армии, когда основной ударной силой служат эльфы, Тактика помогает сэкономить потери выдвижением кентавров вперед). Ну и, разумеется, башни переключаются почти на любой отряд, забравшийся внутрь замка (исключение - они отвлекаются почти на любой отряд, в котором можно добить раненое существо). Похоже, что самым большим приоритетом ИИ в бою является максимальное сокращение ударной мощи противника, причем именно той, которая грозит ему в этом/следующем ходу.

Тактические советы в бою против ИИ

Минимальный набор приемов, который дает значительный перевес против ИИ-противника:

1. Максимальное использование безответных ударов (удар, полностью уничтожающий стек, стрелковые атаки, существа с безответной атакой, побочные цели массовых ударов (Церберы, гидры и т.д.) и выстрелов (личи, Магоги)).

2. Для максимального использования силы стрелков – ограждение их со всех сторон пехотой, проще всего делается с навыком Тактика, иначе – выставление стрелков в угол (первая и/или седьмая позиция) и обступание их пехотой. Если ваша пехота не успевает обступить стрелков на первом ходу из-за низкой скорости, можно сделать пять отрядов со стрелками в третьей позиции и выбрать плотное построение, тогда стрелки зажаты вторым и четвертым стеками и даже самый медленный пятый отряд успевает встать перед ними.

3. Если уничтожить вражеский отряд одним ударом не удается, его ответный удар тратится атакой одиночного воина, после чего все остальные бьют уже безответно (работает со всеми кроме грифонов). Естественно, для этого одиночка должен быть отделен перед битвой. К сожалению, четких критериев, когда его надо отделять, а когда нет, дать почти невозможно (получится здоровенная и трудночитаемая статья). Но общая рекомендация – иметь максимум одиночек на всякой случай (если, конечно, противник не имеет оружия массового поражения, как, например, магоги с личами, или герой Септиенна). Чтобы при одинаковой скорости одиночки ходили раньше основного отряда, они ставятся левее (на поле боя – выше).

4. Если ваши войска превосходят противника в скорости (изначально или после применения магии) – по максимуму используются возможности ожидания (Wait).

5. Если в вашей армии имеются достаточно сильные стрелки – можно против небыстрой пехоты (или опять-таки ставшей медленной после применения магии) использовать тактику заманивания, когда наш одиночный воин встает недалеко от вражеского отряда (он должен быть на 2 гекса дальше его хода, если скорость врагов 3 – за 5 гексов, если 4 – за 6 и т.д.) и те бредут к тем, кто ближе. Скорость приманки желательна вдвое выше пехоты. Отменно выполняют эту работу, например, летучие змейки, улучшенные горгульи, и т.д., на худой конец даже хобгоблин может пригодиться. Если скорость одиночки недостаточна – что ж, приходится приносить её в жертву, всяко лучше потерять одного воина, чем добрый десяток.

6. При осаде города полезно своих хилых стрелков поставить в левый (верхний) стек и выделить одиночных стрелков, забив ими правые (нижние) позиции. Очень часто башни на них ведутся. Всегда приятно, если выстрел мощностью 50 урона убивает всего-то одного лучника.

7. Техника битвы против героя ИИ не сильно отличается от битвы с нейтралами. Но есть свои нюансы. Например, ИИ-герой умеет сбегать, если видит, что следующим ходом он понесёт значительные потери или проиграет. Но просчитывает он это слишком прямолинейно, не учитывая ожидание. Поэтому чтобы гарантированно убить его рекомендуется вовремя подождать (w), а потом двумя ударами подряд добить - у него могут быть артефакты, да и 500 опыта не лишние.

8. В битвах герой ИИ любит перекрывать ваших стрелков. Поэтому будьте внимательны, если те стоят в углу (когда у противника 4 и более отрядов в армии).

9. При обороне города, ИИ считает свои Стрелковые башни стрелковыми отрядами (что логично) и постарается не выходить за стены, если у Вас нет особых стрелковых и летучих сил. Это можно использовать для истощения боезапасов его стрелков и его маны (любит накладывать на себя полезные заклинания), а затем воскресить свои войска, разрушить стены и провести разрушительную осаду. Также ИИ не считает угрозой призванных элементалей и не будет выходить из-за стен города, даже если они остались одни.

10. Заклинание Силовое поле, кроме своего очевидного назначения, можно использовать для того чтобы заставить вражеское существо встать в нужное для нас место (например, под прожиг драконов или массовый удар гидр).

11. Следует помнить, что герои ИИ не пользуются следующими заклинаниями: Зыбучие пески, Силовое поле, Стена огня, Минное поле, и Убрать преграду.

ИИ также не пользуется Берсерком

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Условия невыхода или как ИИ решается на вывод войск за стены города при обороне

Иногда при осаде города ИИ можно заметить, как он следует одному из двух типов поведения – сидит всеми своими войсками за стенами города, насколько это возможно, либо же сразу, не раздумывая, выдвигает отряды в атаку. Осады городов, принадлежащих ИИ – частое явление на авторских картах, обычно преподносимое как сложный бой-головоломка. Поэтому, данная статья будет полезна для общего понимания как картостроителям, так и тем, кто проходит подобные карты.

Решение ИИ при обороне о невыходе его войсками за пределы городских стен основывается на 4 условиях:

1. Фрагменты верхней и средней-нижней стены не разрушены.
2. Все войска ИИ располагаются за крепостными стенами справа.
3. Все войска противника располагаются перед крепостными стенами слева.
4. Армия ИИ имеет преимущество в дальнем бою.

Если с первыми термя пунктами всё понятно без разъяснений, то последний – требует более подробного разбора.

Алгоритм определения преимущества в дальнем бою делится на 2 части: расчёт ценности армии и расчёт ценности лучшего ударного заклинания.

1. Расчёт ценности армии ведётся как сумма ценностей каждого отряда, без учёта выведенных из боя существ (Ослеплённых, Парализованных, Окаменённых и Замороженных), боевых машин и призванных элементалей. Ключевой ценностью обладают стрелковые отряды, которые могут стрелять (не заблокированы, имеют выстрелы и не находятся под действием Забывчивости выше Базового уровня). Лук снайпера учитывается, т.е. заблокированные стрелки с Луком снайпера считаются стрелковыми отрядами.

Ценность одного существа в отряде считается по формуле:

$$\mathbf{Value1 = sqrt(K_y * M_{щ} * M_{вщ} * M_2 * M_д * MD) * FightValue}$$

где, K_y – коэффициент урона, равный текущему урону, делённому на средний урон. Текущий урон зависит от наличия Проклятия или Благословения на отряде, иначе он равен среднему и $K_y = 1$.

$M_{щ}$ – модификатор заклинания Щит на отряде, равный 0,85 или 0,7 для Базового и Продвинутого Щита соответственно. Без Щита или при расчёте ценности стрелкового отряда, который может стрелять $M_{щ} = 1$.

$M_{вщ}$ – модификатор заклинания Воздушный щит на отряде, равный 0,75 или 0,5 для Базового и Продвинутого Воздушного щита соответственно. Без Воздушного щита или при расчёте ценности отряда ближнего боя $M_{вщ} = 1$.

M_2 – модификатор двойного выстрела, равный 2, если рассчитывается ценность стрелкового отряда, который может стрелять, и имеющего Двойной выстрел, даже если он имеет всего 1 выстрел в боезапасе. Иначе $M_2 = 1$.

$M_д$ – модификатор навыка Доспехи, равный 0,95, 0,9 или 0,85 в зависимости от уровня навыка. Специализация уменьшает этот модификатор в зависимости от уровня героя. Без Доспехов $M_д = 1$.

MD – модификатор атаки и защиты отряда, равный **(ΔA*0,05+1) * (Δ3*0,05+1)** , где ΔA и Δ3 – разница между текущей атакой/защитой отряда и его базовой атакой/защитой. При этом бонус атаки/защиты от навыков героя сокращается на количество защиты/атаки вражеского героя, вплоть до 0. Например, герой с 30 атаки и 20 защиты против героя с 20 атаки и 15 защиты, даст к текущим параметрам отряда только +15 к атаке и 0 к защите.

Жажда крови не учитывается для стрелковых отрядов, которые могут стрелять. Точность учитывается только для стрелковых отрядов, которые могут стрелять. Палач учитывается только, если у противника в армии есть войска 7 уровня, против которых он действует.

FightValue – стандартная боевая ценность существа.

Ценность отряда **Value** вычисляется как Value1, умноженное на количество существ в отряде и, если он является Клоном, делённое на 5. Если отряд ранен, то количество существ в отряде считается равным общему здоровью отряда, делённому на полное здоровье 1 существа.

Например, для отряда из 5 Ангелов, получившим 50 урона, количество существ для расчёта будет равно 950/200 = 4,75.

В итоге, по формуле выше мы можем рассчитать общую ценность армии **ValueОбщ** и ценность всех стрелковых отрядов в армии **ValueСтр**.

Пример:

Армия **красного** нападает на Темницу, под обороной **синего**.

Армии героев:
- **красного**: 80 Копейщиков, 50 Тяжёлых арбалетчиков и 2 Ангела.
- **синего**: 25 Гарпий-ведьм, 20 Бехолдеров и 20 Медуз.

Навыки героев:
- **красный**: 7-2-3-3, Продвинутые Доспехи, Продвинутая Магия воздуха, Экспертная Магия воды.
- **синий**: 3-4-5-5, Экспертная Магия огня

Заклинания героев:
- **красный**: Молния и Ледяная молния.
- **синий**: Волшебная стрела и Взрыв.

Value каждого отряда:

	sqrt(0,9*1,15)*100*80 = 8138
	sqrt(2*0,9*1,15)*115*50 = 8272
	sqrt(0,9*1,15)*3585*2 = 7294
	sqrt(1,05)*196*25 = 5021
	sqrt(1,05)*240*20 = 4918
	sqrt(1,05)*379*20 = 7767

ValueОбщ для:
- **красного** = 23704
- **синего** = 17706

ValueСтр для:
- **красного** = 8272
- **синего** = 12685

2. Расчёт ценностей заклинаний ведётся для каждого ударного заклинания, кроме Цепной молнии, Инферно и Армагеддона. После чего выбирается наибольшее **ValueЗакл**.

Ценность точечного ударного заклинания **Value2** считается по формуле его урона и умножается на 10. В формуле учитывается только множитель силы магии, т.е. без постоянной величины. Сила магии в формуле урона увеличивается на 0...3 единицы, в зависимости от уровня соответствующей Магии стихии у героя. Например, для Волшебной стрелы (формула СМ*10+10) берётся только СМ*10. При этом если герой имеет Продвинутую Магию стихии, то СМ*10 модифицируется как (СМ+2)*10.

Ценность площадного ударного заклинания **Value2** считается считается как СМ*12 для Кольца холода, СМ*15 для Огненного шара, и СМ*37 для Метеоритного дождя. Умножение на 10 и учёт Магии стихии аналогичны точечным заклинаням.

Также учитываются все прочие магические модификаторы – специализация, Волшебство и т.д.

Далее Value2 модифицируется значениями $\mathbf{M_{cast}}$ и $\mathbf{M_{army}}$.

$\mathbf{M_{cast}}$ зависит от возможного количества использования данного заклинания **Cast**, рассчитываемого как количество маны героя, делённое на стоимость использования заклинания. Округление вниз. Максимальное значение ограничено 13. В зависимости от значения **Cast** выбирается $\mathbf{M_{cast}}$ по таблице:

Cast	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
$\mathbf{M_{cast}}$	0,00	0,83	1,53	2,11	2,59	2,99	3,33
Cast	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**
$\mathbf{M_{cast}}$	3,60	3,84	4,03	4,19	4,33	4,44	4,53

Value2(а) **= Value2 * $\mathbf{M_{cast}}$**

$\mathbf{M_{army}}$ зависит от общей ценности армии **ValueОбщ** и рассчитывается по следующему алгоритму:

- **K_1 = Value2 / ValueОбщ**
- **K** берётся по таблице, как ближайшее меньшее к K_1:

K	4,8	1,557	0,752	0,433	0,275	0,186	0,131
$\mathbf{M_{army}}$	0	0,5	0,987	1,452	1,888	2,291	2,657
A	4	1,6	0,842	0,492	0,303	0,192	0,124
K	0,095	0,071	0,054	0,041	0,032	0,025	0
$\mathbf{M_{army}}$	2,986	3,277	3,353	3,755	3,947	4,112	4,53
A	0,081	0,053	0,035	0,023	0,016	0,01	0

A – дополнительный коэффициент, который имеет весомое значение только при крайне малом войске и уроне, поэтому в большинстве случаев им можно пренебречь.

Value2(б) **= Value2 * $\mathbf{M_{army}}$ + A**

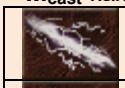
Итоговая ценность заклинания **ValueЗакл** выбирается как наибольшее из **Value2**(а) и **Value2**(б).

Таким образом, если **ValueСтр+ValueЗакл** армии ИИ выше, чем у противника, то ИИ имеет преимущество в дальнем бою, и не станет выходить отрядами за стены города.

Value2 каждого заклинания:

	10 * (3+2)*25 = **1250**
	10 * (3+3)*20 = **1200**
	10 * (5+3)*10 = **800**
	10 * (5+0)*75 = **3750**

$\mathbf{M_{cast}}$ каждого заклинания:

	30 / 8 = 3,75 => **2,11**
	30 / 6 = 5 => **2,99**
	50 / 4 = 12,5 => **4,44**
	50 / 30 = 1,67 => **0,83**

$\mathbf{M_{army}}$ каждого заклинания:

	K_1 = 1250/23704 = 0,053 M_{army} = **3,755** A = 0,023
	K = 1200/23704 = 0,05 M_{army} = **3,755** A = 0,023
	K_1 = 800/17706 = 0,045 M_{army} = **3,755** A = 0,023
	K_1 = 3750/17706 = 0,211 M_{army} = **2,291** A = 0,192

Итоговое ValueЗакл:

	(а) **=** 1250*2,11 = 2637 (б) = 1250*3,755+0,023 = **4693**
	(а) **=** 1200*2,99 = 3588 (б) = 1200*3,755+0,023 = 4506
	(а) = 800*4,44 = 3552 (б) = 800*3,755+0,023 = 3004
	(а) = 3750*0,83 = 3112 (б) = 3750*2,291+0,192 = **8591**

Т.о. преимущество:
- **красный**: 8272 + 4693 = 12965
- **синий**: 12685 + 8591 = 21276

Преимущество имеет синий герой, и ИИ не станет выходить за стены города, пока оно выше, чем у красного.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Некоторые особенности:

- Как видно из формул – Щит, Воздушный щит и навык Доспехов, внезапно, уменьшают ценность ваших войск и шанс того, что ИИ выведет свои войска в поле боя.
- Извлекать корень из множества модификаторов в формуле расчета ценности существ крайне неудобно без подручных средств, поэтому, для приблизительно равных значений Атаки и Защиты, можно грубо взять их среднее значение, умноженное на 0,05, и прибавить 1.
- Если получилось прикинуть **ValueОбщ** и вы видите, что маны героя не хватает на 13 самых сильных заклинаний (обычно Взрыв), то, если **ValueОбщ** выше в 40 раз урона этого заклинания, то модификатор для Value2 будет равен 4,53. Верно и обратное, если маны хватает на 13 заклинаний, то модификатор также будет равен 4,53.
- При расчёте ценности заклинаний учитывается наличие навыка Сопротивления у героя, если оно равно 100% или выше, и **ValueЗакл** не считается, т.к. заклинания считаются не работающими. Однако, если у героя с таким Сопротивлением появляется новый отряд (призыв Демонов или воскрешение убитого), то ИИ на ближайший ход игнорирует навык, и рассчитывает **ValueЗакл** (баг). Если в этот ход выхода за крепостные стены не происходит, то на следующий – все расчёты становятся корректными и учитывают Сопротивление.
- Загипнотизированные отряды вашего героя при расчётах не считаются вражескими.
- Плащ отречения и Накидка молчания в расчётах учитываются некорректно (баг), в отличие от Сферы запрещения. Они учитываются только для использующего их игрока (не ИИ). Т.е. если вы наденете Плащ отречения и нападёте на город ИИ, то вы исключите из расчётов заклинания 3 уровня и выше только для своего героя. Однакое обратное работает корректно – Плащ отречения у ИИ исключит из расчётов заклинания для обоих героев.

- Если у героя на поле боя нет отрядов, кроме боевых машин и призыванных элементалей, то **ValueОбщ** приравнивается к 0, и, соответственно, **ValueЗакл** и **ValueСтр** также равны 0. Отсюда вытекает тот самый баг оригинальной игры: при осаде города, обороняющиеся войска ИИ ближнего боя «не видят» призванных элементалей противника, вследствие чего они не выходят за пределы городских стен, чтобы атаковать их. Таким образом вызванных элементалей можно использовать для истощения боезапаса стрелков; истощения запаса маны обороняющегося героя (он продолжает накладывать всевозможные заклинания на свои отряды); воскрешения своих погибших существ.

Это интересно! В коде игры прописан неиспользуемый кусок алгоритма, который упоминает призываемых стрелковых существ и учитывается в вышеописанных расчётах. Но ввиду отсутствия таких существ в игре, он никогда не используется. Возможно, он был предназначен для Элементалей шторма и льда, которых планировалось разрешить к призыву, но позже такая идея была отложена.

Вся вышеописанная информация основана на оригинальной игре. В **HotA** есть небольшие нюансы, но все общие принципы остаются прежними. В частности – в **HotA ValueЗакл** перестаёт быть актуальным как только у ИИ не остаётся маны.

Некоторые, приведённые выше расчёты и особенности могут быть не совсем корректными, ввиду недостаточного тестирования и изучения данного вопроса, но, тем не менее, общие принципы протестированы и подтверждены кодом игры, и являются верными и применимыми в игре. Любые дополнения и замечания приветствуются.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Лидер1**, heroesworld.ru, **Sav**, heroesworld.ru, **Zoog**, heroesworld.ru, **Антошка**, heroesworld.ru, **2Coolant**, heroes.ag.ru, **Сергей Куркин**, vk.com, **Roman Romanov**, vk.com, **Илья Индиго**, vk.com, **Dankac**, **void17**, **Денис Кикоть**, vk.com.

9.8 Поведение ИИ на карте приключений. Агрессия. Типы поведения

АГРЕССИЯ

Каждый класс героя, помимо основных и вторичных параметров, их вероятностей и прочих нюансов, описанных в предыдущих разделах, имеет некий неочевидный параметр «Агрессия». Для каждого класса он фиксирован в файлах игры и влияет на решения героев ИИ о нападении/ненападении на нейтральные отряды на карте приключений.

Герой ИИ будет нападать на нейтралов на карте приключений, только если отношение сил армии нейтралов к армии героев соответствует указанному в таблице значению или меньше:

Сила_нейтралов / Сила_армии_героя ≤ Агрессия

При этом сила армии определяется суммарным AI_Value её существ.

Параметр Агрессии для разных классов героев:

Класс	Агрессия	Класс	Агрессия	Класс	Агрессия
Рыцарь	**1**	Одержимый	**1,2**	Варвар	**1,1**
Священник	**0,8**	Еретик	**1,1**	Боевой маг	**1,1**
Рейнджер	**1**	Рыцарь смерти	**1,2**	Повелитель зверей	**0,9**
Друид	**0,8**	Некромант	**1**	Ведьма	**1**
Алхимик	**1**	Лорд	**1**	Воитель стихий	**0,9**
Волшебник	**1**	Чернокнижник	**1**	Элементалист	**1**
				Капитан	**1,1**
				Навигатор	**1**
				Наёмник	**1,1**
				Изобретатель	**1**
				Вождь	**1,1**
				Старейшина	**1**

Стратегические советы и поведение ИИ

Минимальный набор приемов, который дает значительный перевес против ИИ-противника:

1. Главный наш чит – технология **save/load**. Перед битвой сохраниться, в случае неудачного исхода – загрузить игру заново. Полезно вообще делать сейвы каждое утро. Если компьютерный герой сделал что-то нас не устраивающее (украл ресурсы или город и т.п.) полезно также загрузить автосейв – часто помогает.

2. Объединение всех наличных войск в один ударный кулак и передача их между героями (так называемая **цепочка героев**) позволяет за день выполнить гораздо больше действий, чем один герой с могучей армией или, тем более два-три с более слабыми армиями (чем компьютер и грешит).

3. Основные стратегические приемы для минимизации потерь в битвах: использование высокоуровневых существ с большим здоровьем, накопление больших отрядов низкоуровневых существ, использование магии (Воскрешение, вызов элементалей, Медлительность/ Ускорение, ударная магия).

4. Заманивание противника в невыгодные битвы. Два наиболее обычных приема – если враг не решается напасть на город с сильным гарнизоном, выставить в ворота героя со слабым отрядом (тогда враг считает, что главный герой сидит в гарнизоне и нападает, оказываясь лицом к лицу со всей армией), и отправить мощного мага, умеющего вызывать элементалей, в рейд со слабыми скоростными отрядами.

5. Также герои ИИ не видят вашего героя, если тот стоит на карте за нейтралами, мимо которых нет прохода, но которых можно убить. Поэтому не чувствует опасности и не прячется в городе. Этим можно пользоваться, например, ночуя в монолите без сбивания внешней охраны.



6. Герои компьютера не умеют "воровать", т.е. брать ресурсы или артефакты, которые находятся в радиусе 1 клетки от нейтральных существ, которых он не может победить, но которые на самом деле можно подобрать с определённой стороны, не вступая в битву (см.справа). Также герои компьютера не могут посещать объекты, вход в которые находится в радиусе 1 клетки от нейтралов.

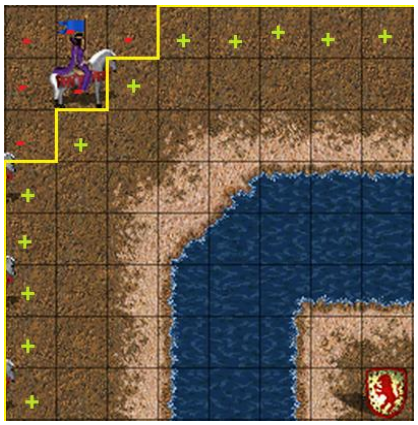
7. Несмотря на распространённое заблуждение, ИИ не видит всю карту приключений открытой. В процессе игры можно заметить, как он проводит разведку, посещает объекты на открытие карты, да и в коде игры имеются проверки на открытие карты. Однако ИИ вполне может знать расположение некоторых ключевых точек – видеть героев противника, города, связи (порталы, верфи, ГО) и т.д. сквозь Терру Инкогнита. Также наблюдения показывают, что герой ИИ не побежит разведывать пустой скрытый коридор, если в конце ничего нет, а у него нет городов. Если город у ИИ есть, то он будет изучать каждый уголок даже пустой карты, открывая Терру Инкогнита. Также, если в конце коридора положить артефакт, то герой ИИ побежит за ним.

Содержимое, например, Сундуков сокровищ ИИ не видит, и всегда рассчитывает на усреднённые золото и опыт. Надетые на других героев артефакты и их точные армии – видит. Также видит охрану и награду в Сокровищницах, но не различает конкретные артефакты в награде и определяет их ценность их количеством.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

8. После битвы двух героев ИИ, артефакты проигравшего остаются у него, а не переходят победителю. Так что, если вы увидели, что вражеский герой подобрал Меч правосудия, а затем его победил другой герой, то попробуйте «выловить» проигравшего в Таверне. Меч правосудия будет у него. ИИ-игрок также может выкупить проигравшего в Таверне. В этом случае гоняться следует именно за ним, а не за победителем, чтобы заполучить меч себе.



9. У ИИ различаются понятия радиуса открытия карты и радиуса видимости объектов. Радиус открытия карты у ИИ аналогичен человеку. Это можно проверить, загрузив игру с компьютерным игроком через мультиплеер. А вот радиус видимости объектов у ИИ на 2 клетки больше, чем радиус открытия карты, т.е. он видит объекты, как точки интереса, через Терру Инкогнита, и использует это для более оптимального построения маршрута. Если точнее – ИИ при поиске путей видит крайние неразведанные клетки и считает допустимой остановку на них. А если он выбирает такую крайнюю клетку возможной целью для разведки, то из-за специфики механизмов (сделанной, скорее всего, непреднамеренно) он получает возможность увидеть и соседние с ней клетки, уточнив ценность маршрута.

На картинке справа синий герой не видит Щит львиной храбрости, т.к. тот находится на расстоянии 8 клеток от него. Если герой будет находится за жёлтой линией (клетки с плюсами) – на расстоянии 7 клеток или менее, то щит он увидит, использует Хождение по воде и пойдёт его забирать.

10. **Разгон героя.** Запас хода всех героев полностью восстанавливается до максимума в начале хода игрока. Таким образом, полезно использовать так называемый «Разгон героя», чтобы получить больше очков хода на следующий день. Для этого герою необходимо оставить в армии только самых быстрых существ (достаточно скорости хотя бы 11, т.к. при ней уже даётся максимальный базовый запас хода). Никакие бонусы к скорости при этом не учитываются для существа, кроме +1 к скорости от специалиста по нему. Более медленных существ можно передать другому герою, оставить в городе, Гарнизоне или на Шахте, а в начале дня забрать обратно. Артефакты, дающие дополнительные очки хода также полезно надеть перед ночёвкой и снять в начале дня. Однако не стоит забывать и об опасности Разгона героя вблизи территорий вражеских героев, которые в свой ход могут атаковать вашего героя без армии и с бесполезными в бою артефактами.

11. **Подпорка**. В каждом городе одновременно могут находиться 2 героя: в гарнизоне и в воротах. Если Вашему главному герою некуда убежать от надвигающегося героя противника, и Вы не сможете одолеть его в битве, то можно войти им в город. В городе необходимо купить второго героя (в гарнизон), а главного оставить в воротах. Противник в свой ход видит главного героя в воротах, но не видит героя в гарнизоне, а так как при осаде города нельзя Сбежать или Откупиться (кроме Цитадели), то он решает раз и навсегда разбить Вашего главного героя. Однако при нападении экран не переходит на поле боя осады города, т.к. присутствует гарнизонный герой. Герой в воротах будет сражаться в чистом поле, где он может легко Сбежать или Откупиться.

Бывают ситуации и наоборот, когда Вы хотите принять бой главным героем на поле боя осады. Для этого покупать второго героя не нужно, а надо просто переместить почти всю свою армию в гарнизон, оставив героя в воротах. Противник в свой ход видит аналогичную предыдущей ситуацию - герой в воротах и какая-то армия в городе. Однако при нападении экран переходит на поле боя осады, а гарнизонная армия сливается с армией героя.

12. **Отманивание**. Путешествуя по карте близ города, Вы обнаружили вражеского героя, которого не сможете победить. Но он в следующий ход может обнаружить Ваш главный город, что имеет последствия. Теперь Вашей главной задачей становится именно его отманивание в сторону. При этом скорость самого медленного существа в Вашей армии должна быть такой же, а желательно большей, чем у вражеского героя. Он попытается догнать Вас и пустится в погоню, но, т.к. запас очков движения рассчитывается по скорости самого медленного существа в армии, не сможет догнать. При этом противник может подумать, что Ваш герой бежит именно в город и погоня поможет отыскать его. Отведя вражеского героя достаточно далеко или зайдя в тупик, Вы всё равно можете вступить с ним в бой. При этом если скорости уже самых быстрых существ в армиях равны, то напасть должны именно Вы. В бою Вы будете иметь право первого хода и можете Сбежать или Откупиться. В итоге враг не обнаружит никакого города, отманится далеко в сторону, а Вы выкупите своего героя в городской Таверне и продолжите своё путешествие.

13. **Разбивка**. Почти аналогичная предыдущему приёму игровая фишка, позволяющая герою перемещаться на очень большие расстояния за золото. Допустим, важный герой оказался очень далеко от нужного направления (или от города), и ему нужно срочно переместиться в другую сторону (или в город, т.к. на горизонте появился вражеский герой). Если рядом с нужной стороной есть город или внешняя Таверна, то это можно сделать при помощи "разбивки". Для этого герой должен передать свою армию второстепенному герою и вступить в любую битву (в сокровищнице или против нейтралов), где он будет иметь первый ход, либо сможет выдержать один раунд атак противников или противники не достанут до его существ в первом раунде (с учётом возможной морали). Теперь он может Сбежать с поля боя и за 2500 золота наняться в любой отдалённой Таверне и уже оттуда двигаться в нужном направлении. Основная армия через цепочку второстепенных героев также передаётся главному.

Также можно разбиваться на любых существах имея Тактику или имея большое количество отрядов (единичек), которые противник не сможет перебить за один раунд.

14. Основные **приоритеты** в поведении ИИ на карте просты: в начале игры он почти всегда выбирает золото в Сундуках сокровищ; он не видит целей на карте за нейтральными отрядами, мимо которых нельзя пройти без боя; он редко посещает платные объекты в начале игры (Школы войны, например), т.к. опять же ценит золото.

Некоторые наблюдения за приоритетами объектов для посещения ИИ:



То есть, при выборе из двух объектов, например, между Обелиском и любым жилищем существ, ИИ всегда выбирает Обелиск для посещения. Некоторые объекты выглядят примерно равноценными, например, Сад откровения и Звёздная ось, и при равном расстоянии до них, ИИ выбирает объект, который находится левее. Остальные объекты требуют уточнения.

15. Герои ИИ всегда видят, есть ли охрана, и какая охрана в Сокровищницах, а также видят, если Сокровищница разграблена, но в ней осталась награда (например, вследствие Армагеддона).

16. **ИИ в домике.** Довольно тонкая тактика на грани бага (или за гранью - для кого как). Суть ее в том, что, если существо ИИ при обороне города встаёт в воротах, и те остаются открытыми, ИИ все равно продолжает считать, что сидит в "домике" (т.е. под защитой стен) и не вылетает за стену. Мы же со своей стороны можем поставить перед воротами существо с безответной атакой и бить вражеский отряд не только безответно, но и безнаказанно. На практике это применялось здесь: https://youtu.be/IeRIxKGWSm0?t=3619

Другое дело, что конкретно в этом бою в таком трюке необходимости не было - вполне можно просто стоять Дьяволами под стенами и бить через ожидание. Однако в ряде случаев подобная тактика действительно может изрядно облегчить жизнь. Например, если ИИ способен вылететь за стены убить наших летунов, но в то же время игнорирует пеших существ. К сожалению, точный алгоритм, по которому существа ИИ решают, вылезать за стены или нет - отсутствует. Однако практика показывает, что на это решение влияют соотношение сил стрелков, набор ударных заклинаний и уровень силы магии - с обеих сторон.

17. ИИ видит точное количество ресурса в кучке, и при равном расстоянии направляется к большему. При разном расстоянии направляется к ближнему. Также ИИ различает ценность ресурсов и может направить героя к более ценному, жертвуя большей «прибылью» от менее ценного ресурса.

18. ИИ видит точное количество существ в охране какой-либо награды, и при необходимости напасть – нападёт на менее слабую. При равной охране надаёт на ближних существ. Если какую-либо охрану можно победить без потерь, то ИИ направит героя к ней, несмотря на большее расстояние и меньшую ценность награды. Если потери неизбежны, то ИИ нападёт на охрану более ценной награды, независимо от размера этих потерь.

19. Если кучка ресурсов находится к герою ближе 300 очков хода (mp), то ИИ обязательно попытается его взять, если его герой способен пробить охрану, несмотря на потери. Это правило не работает, если у ИИ нет городов.

ТИПЫ ПОВЕДЕНИЯ

В игре против компьютерных игроков, ИИ случайным образом получает один из трёх видов поведения: **Строитель**, **Воин** или **Исследователь**. Теоретически, как Строитель, ИИ больше будет действовать в обороне, сосредоточив внимание на развитии городов, ограничивая область исследования. Воин будет стремиться больше воевать с другими игроками и захватывать нейтральные города. У Исследователя основное внимание будет уделено занятости большего числа героев и умеренной агрессии. Он будет последовательно изучать карту. Данное разделение логично, однако в игре этому нет никаких подтверждений. Единственный бонус для ИИ, который прописан в коде игры – герои Исследователя имеют на 50 очков хода (mp) больше в начале каждого дня от стандартного запаса.

Также поведение ИИ может быть определено в Редакторе карт.

Настроенный в Редакторе карт тип поведения для компьютерого игрока не работает, и в игре такой ИИ получает случайный тип поведения (баг)

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ИГРА ПРОТИВ...

Далее приведены нюансы игры, при различной фракционной принадлежности ИИ-противника. Советы актуальны при эффективной игре с максимально быстрым обнаружением противника и нападением на него на начальной стадии игры, а также при обороне захваченного недавно города. Замки рассмотрены в порядке уменьшения опасности для игрока.

1-2. КРЕПОСТЬ

Самая опасная для Вас армия. ИИ почти всегда ставит первым делом Гнездо виверн и тут же скупает их. Поэтому Вас могут встретить 2 летучих отряда (Змии и Виверны) и достаточно мощный стрелковый отряд Ящеров. От такой напасти не всегда удается отбиться даже в Цитадели. Если же у ИИ появляется Розик, то к нему лучше вообще не соваться, ибо к убойной мощи болотных войск добавится еще 120 урона от Волшебной стрелы. ИИ, играющий за Крепость, особенно плох тем, что если не удалось подманить его сразу после захвата города, то потом будут неприятности с обороной. Обычно отбиваются Василисками при отстроенной Цитадели и героем-магом с Волшебной стрелой, но всё равно тяжело. Иногда имеет смысл оставить часть своих войск, которые пожирнее (големы, гномы, огры).

ИИ не строит в Крепости следующие строения: Знаки страха, Обелиск крови, Клетка воителей.

1-2. СОПРЯЖЕНИЕ

Самая опасная для Вас магия. Во-первых, Сопряжение почти всегда ставит первым зданием Гильдию магов, то есть все герои будут бегать с Волшебной стрелой. 7 стрел по 40 урона в исполнении элементалистов это не шутки. В случае с Циэлью всё еще печальнее. Во-вторых, у Фей и Воздушных элементалей в большинстве случаев будет первая скорость (то есть первый удар и первое использование магии). Это осложняет битву с ними. Плюс из Воителей стихий есть четверо со стартовой Тактикой (которая к моменту встречи может прокачаться), особенно опасен Лакус - может первым нанести серьёзный урон к вашему ударному стеку, особенно больно, если им окажутся стрелки. Да и остальные не подарок - могут использовать Ускорение и всё равно достать, Книгу заклинаний то ИИ покупает даже героям-воинам. То есть, если герой ИИ - Элементалист, лучше не лезть без намерения закончить битву в 1-2 раунда. Если герой-воин, то лезть можно, но если у вас стрелки, то желательно биться в городе, там только Феи угрозу представляют, а элементалей можно бить в воротах по одному. Еще вариант - подождать несколько дней, есть хорошая вероятность, что ИИ потратит ману на битвы с нейтралами. Хотя в случае элементалистов маны там много, а Волшебная стрела дешевая.

Особая фишка Сопряжения – Огненные элементали. ИИ их поздно строит, поэтому если не удалось подманить его героя к городу, а убегать уже нужно, то ставим Цитадель с Огненными элементалями, под управлением мага они легко выдерживают осаду за счет иммунности к Волшебной стреле.

ИИ не строит в Сопряжении следующие строения: Университет магии.

3. ЦИТАДЕЛЬ

Основной проблема при игре против Цитадели - Птицы рух. ИИ часто строит их первым ходом и выкупает. А они очень стойкие и наносят большой урон. Да и Налётчики с Гоблинами под управлением варвара с Нападением и 4+ атакой бьют ощутимо. Самый опасный для Вас герой - Гурниссон с Птицами рух, Орками и Баллистой. При наличии Орков, Наездники на волках с Гоблинами могут обступить их, а не идти вперёд, вот и выкуривай их оттуда, пока тебя обстреливают. Отсидеться в городе против Птиц рух сложновато, одних Огров часто не хватает. К счастью, ИИ регулярно забывает построить Башню орков. А 8 Орков и 4 Огра при поддержке стрелковых башен Цитадели вполне держатся. Только строить всё это долго, поэтому героев Цитадели лучше разбивать сразу.

ИИ не строит в Цитадели следующие строения: Чёрный ход, Гильдия наёмников.

4. ТЕМНИЦА

Основная проблема тут - чернокнижники со стартовой ударной магией. Хотя и без них может быть неприятно - войска достаточно сильные, а Бехолдеры с Медузами еще и без штрафа в ближнем бою. Единственная радость - ИИ редко ставит на первой неделе Гильдию магов.

ИИ не строит в Темнице следующие строения: Портал вызова.

5. БАШНЯ

Неулучшенных стрелков нет, войска не очень, поэтому единственная проблема - герои-маги со стартовой ударной магией. А их много. От Солмира лучше убегать сразу, ну или предварительно атаковать его второстепенным героем с единичками - чтобы тот потратил ману на Цепную молнию. Герои с Волшебной стрелой тоже не подарок, плюс еще Грамотность есть. Если героев с Волшебной стрелой не видно, то можно смело лезть, но рекомендуется вылавливать вражескую армию в чистом поле, не давая герою зайти в город - ИИ обычно ставит Гильдию магов на 3-5 день. То есть при битве с Башней всё зависит от того, есть ли у него Волшебная стрела. Довольно часто есть. Также плохо, что обороняться в Башне некем - Магов строить долго и дорого, да и здоровья у них мало.

ИИ не строит в Башне следующие строения: Библиотека.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

6-8. ЗАМОК, ОПЛОТ, ИНФЕРНО

Похожие по набору войск города, опасность тоже примерно равная. Стрелки слабоваты, войска ближнего боя тоже, стартовая ударная магия - редкость, да и магические параметры у героев-магов слабенькие. Замок и Инферно Гильдию магов иногда ставят, но обычно не раньше 3-5 дня. Оплот Гильдию магов на первой неделе обычно не ставит. За Замок обычно отбиваемся Грифонами, за Оплот - дендроидами или Пегасами (ИИ их почти не ставит), за Инферно – Отродьями пропасти или Адскими гончими (кого ИИ не построил). Большой плюс, что у этих рас особо нет летающих войск в начале, а стрелки быстро погибают при обороне от стрелковых башен и Волшебной стрелы.

ИИ не строит в Замке следующие строения: Братство меча.

ИИ не строит в Оплоте следующие строения: Фонтан удачи.

ИИ не строит в Инферно следующие строения: Врата замка, Серные тучи.

9. НЕКРОПОЛИС

Самый слабый город в рассматриваемом контексте (другое дело – Некрополис в руках человека). В начале игры все 4 первых уровня существ - воины ближнего боя (Личей ИИ рано не строит), медленные, поэтому проблем может доставить только ударная магия (Эйслин, Сандро и т.д.).

ИИ не строит в Некрополисе следующие строения: Усилитель некромантии.

10. ПРИЧАЛ, ФАБРИКА и КРОНВЕРК

Новые города **HotA** в данном разделе пока не рассмотрены.

ИИ не строит в Причале следующие строения: Грот, Гильдия воров.

ИИ не строит в Фабрике следующие строения: Банк, Генератор маны.

ОСОБЕННОСТИ НАЙМА ГЕРОЕВ

1. В зависимости от уровня сложности имеются ограничения на общее количество героев на карте приключений, после достижения которых, ИИ-игрок не будет нанимать новых:

- 80% - 9 героев (2 героя на одного ИИ-игрока)
- 100% - 12 героев (3 героя на одного ИИ-игрока)
- 130% - 15 героев (4 героя на одного ИИ-игрока)
- 160% - 18 героев (5 героев на одного ИИ-игрока)
- 200% - 21 герой (6 героев на одного ИИ-игрока).

Ограничения ИИ на количество нанимаемых им героев не учитывает возможность сбегания с поля боя. Т.е. сбежавший и вновь нанятый герой, считается ИИ как новый герой и тратит лимит (баг)

2. Большинство тестов указывает на то, что в общее ограничение включаются герои только игроков-людей, а также герои самого ИИ-игрока. Также помимо стартового героя, ИИ-игрок всегда имеет возможность нанять одного героя, игнорируя ограничение. Требуется уточнение.

3. Расчёт ограничения происходит для каждого ИИ-игрока по отдельности в начале его хода.

4. Ограничения учитывают только героев, находящихся на карте приключений, герои-гости внутри городов не учитываются.

5. ИИ-игрок рассчитывает необходимость найма нового героя исходя из следующих критериев:

- Размер карты. Желание найма снижается с увеличением размера карты, вплоть до XL
- Наличие свободно лежащих ресурсов на карте приключений
- Размер армии. Желание найма снижается с увеличением размера армии ИИ-игрока
- Тип поведения. Исследователь нанимает героев чаще, чем Воин, а Воин – чаще, чем Строитель

6. По общим наблюдениям ИИ-игрок не покупает более одного героя в день. Возможно, существуют интервалы по дням в зависимости от сложности. Требуется уточнение.

7. Если у ИИ-игрока Сбегает с поля боя 2 или более героев, то выкупить он сможет только одного, если ещё не превышено общее ограничение.

8. ИИ-игрок наймёт героя, игнорируя ограничение, если у него больше нет других героев.

9. ИИ-игрок всегда освобождает героев из Тюрем, игнорируя ограничения. Герои из Тюрем в дальнейшем учитываются в ограничениях.

10. ИИ-игрок может целенаправленно посадить своего героя внутрь города, чтобы освободить другого героя из Тюрьмы, Лагеря героя или нанять нового в Таверне. При этом он часто неправильно оценивает силу героя, которого садит в город, и может таким образом вывести из игры своего довольно сильного героя. Это связано с тем, что ИИ оценивает возможность героев достать до города, а у сильных героев часто имеется более развитая Логистика или заклинания Дверь измерений, Городской портал, Полёт. Однако из нескольких героев, способных достать до города, ИИ посадит в город того, кто слабее, а не того, кто ближе.

Большинство пунктов основаны на наблюдениях и тестировании. Требуется уточнение.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Neoandy**, heroesportal.net, **ThatOne**, heroes.ag.ru, **Сергей Куркин**, vk.com, **Roman Romanov**, vk.com, группы **Paragon**, vk.com/paragon_homm3, **泰坦 LC**, vk.com/liszt_h3m, **Aeternus**, forum.df2.ru, **Sav**, heroesworld.ru, **heroes.thelazy.net**, **Marina Waāagh**, vk.com, **Вова Ануфриев**, vk.com.

X ПРОЧЕЕ

10.1 Количество очков за игру. Ранги

Очки, набранные игроком за игру, рассчитываются по следующей формуле:

Очки = [200 – (D + 10) / (Z + 5) + B + G] * R

где **D** – количество дней, затраченных на игру; **Z** – количество захваченных городов; **B** – бонус за победу над всеми врагами, равный 25 (если на карте не было указано условие «Победить всех врагов», то этого бонуса не будет); **G** – бонус за выкопанный Грааль, равный 25 (не обязательно его где-то строить); **R** – коэффициент сложности игры от 0,8 (80%) до 2 (200%).

Дробь **(D+10)/(Z+5)** округляется вниз, так что получается максимум в 500 очков.

Если вы прошли карту быстрее чем кто-то, но он получил больше очков, то вы:

- не убили всех врагов, а он убил
- не выкопали Грааль, а он не поленился
- вы взяли меньше городов, чем он.

Что касается бонуса за уничтожение всех, то он дается не всегда. В игре имеются сценарии двух типов: с одним условием победы или двумя. В тех, что имеют два условия, вторым обязательно будет – «Уничтожить всех врагов». Так вот. Во всех сценариях, где есть такое условие (или сценариях с единственным условием такой победы) бонус даётся! А если в сценарии такого условия победы нет, то извините - бонус не полагается! Например, в сценарии с условием победы «Захватить город» - уничтожать всех врагов, с точки зрения результата, не имеет никакого смысла.

Если играющий стремится к большому результату, то в сценариях с двумя условиями нужно всегда выполнять второе (уничтожить всех). Конечно, предварительно откопав Грааль. Тогда он будет иметь два бонуса. Препятствием к такому раскладу могут служить сценарии, где первым условием является «Получить (откопать) Грааль». Но тут уж ничего не поделаешь - приходится выбирать один бонус из двух.

Если перед вами карта, на которой N городов, то для получения максимума баллов нужно завершить ее за N-6 дней (выполнив все указанные выше условия). Можно, конечно же, не захватывать все города, но каждый оставленный нейтральным город снижает допустимый срок прохождения карты на один день. Города союзников приравниваются к нейтральным на момент завершения игры. Максимальное время, которое можно затратить на прохождение карты и, тем не менее, получить 500 очков (в теории) равно 42 дням. Всё зависит от количества городов, а их максимум на карте – 48.

Это интересно! В игре можно получить и отрицательное количество очков за прохождение. Для этого надо пройти карту более чем за 995 дней на минимальной сложности и не захватить ни одного города.

Расчёт количества очков за кампанию

Результат успешно проведенной кампании рассчитывается следующим образом:

- Подсчитываются результаты каждого отдельного сценария (карты) по формуле, приведенной выше.
- Вычисляется среднее значение отдельного сценария: сумма всех результатов делится на количество сценариев.
- Определяется результат кампании: среднее значение отдельного сценария умножается на 5.

Внимание! В **HotA** изменена формула подсчёта очков для рекордов. Обновлённая формула более справедливая, достичь высших значений стало труднее: значительно увеличен штраф за время, добавлена зависимость от сложности и размера карты, уменьшен бонус за Грааль. Точная формула не публикуется, но, как и раньше, чтобы получить больше очков, нужно пройти карту как можно быстрее и захватить как можно больше городов. Максимум, как и в оригинальной игре, составляет 500 очков, но он достижим не в каждом сценарии.

Далее приведена таблица очков за игру, получаемых при прохождении сценария с определённым количеством городов у игрока, за определённое количество дней, для версии **SoD**.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Дни	Дата	Количество городов под управлением игрока																							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	111	498	498	498	498	498	498	**500**																	
2	112	496	498	498	498	498	498	498	**500**																
3	113	496	498	498	498	498	498	498	498	**500**															
4	114	496	496	498	498	498	498	498	498	498	**500**														
5	115	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**													
6	116	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**												
7	117	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**											
8	121	494	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**										
9	122	494	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**									
10	123	494	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**								
11	124	494	494	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**							
12	125	494	494	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**						
13	126	494	494	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**					
14	127	492	494	494	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**				
15	131	492	494	494	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**			
16	132	492	494	494	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**		
17	133	492	494	494	494	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**	
18	134	492	492	494	494	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**
19	135	492	492	494	494	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
20	136	490	492	494	494	494	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
21	137	490	492	494	494	494	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
22	141	490	492	492	494	494	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
23	142	490	492	492	494	494	494	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
24	143	490	492	492	494	494	494	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
25	144	490	490	492	494	494	494	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
26	145	488	490	492	492	494	494	494	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
27	146	488	490	492	492	494	494	494	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
28	147	488	490	492	492	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
29	211	488	490	492	492	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
30	212	488	490	490	492	492	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498
31	213	488	490	490	492	492	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498
32	214	486	488	490	492	492	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498
33	215	486	488	490	492	492	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498
34	216	486	488	490	492	492	492	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498
35	217	486	488	490	490	492	492	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

36	221	486	488	490	490	492	492	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498
37	222	486	488	490	490	492	492	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498
38	223	484	488	488	490	492	492	492	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498
39	224	484	486	488	490	492	492	492	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498	498
40	225	484	486	488	490	490	492	492	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498
41	226	484	486	488	490	490	492	492	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498	498
42	227	484	486	488	490	490	492	492	492	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498
43	231	484	486	488	490	490	492	492	492	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	496	496	498	498	498
44	232	482	486	488	488	490	492	492	492	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	496	498	498
45	233	482	486	488	488	490	490	492	492	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	496	498	498
46	234	482	484	486	488	490	490	492	492	492	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	496	496	498
47	235	482	484	486	488	490	490	492	492	492	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	496	498
48	236	482	484	486	488	490	490	492	492	492	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	496	496
49	237	482	484	486	488	490	490	492	492	492	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	496	496
50	241	480	484	486	488	488	490	490	492	492	492	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	496
51	242	480	484	486	488	488	490	490	492	492	492	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	496
52	243	480	484	486	488	488	490	490	492	492	492	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496	496
53	244	480	482	486	486	488	490	490	492	492	492	494	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496
54	245	480	482	484	486	488	490	490	492	492	492	492	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496
55	246	480	482	484	486	488	490	490	490	492	492	492	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496	496
56	247	478	482	484	486	488	488	490	490	492	492	492	494	494	494	494	494	494	496	496	496	496	496	496	496

Дни	Дата	Количество городов под управлением игрока																							
		25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
19	135	**500**																							
20	136	498	**500**																						
21	137	498	498	**500**																					
22	141	498	498	498	**500**																				
23	142	498	498	498	498	**500**																			
24	143	498	498	498	498	498	**500**																		
25	144	498	498	498	498	498	498	**500**																	
26	145	498	498	498	498	498	498	498	**500**																
27	146	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**															
28	147	498	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**														

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

29	**211**	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**													
30	**212**	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**												
31	**213**	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**											
32	**214**	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**										
33	**215**	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**									
34	**216**	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**								
35	**217**	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**							
36	**221**	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**						
37	**222**	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**					
38	**223**	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**				
39	**224**	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**			
40	**225**	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**		
41	**226**	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**	
42	**227**	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	**500**
43	**231**	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
44	**232**	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
45	**233**	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
46	**234**	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
47	**235**	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
48	**236**	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
49	**237**	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
50	**241**	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
51	**242**	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
52	**243**	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
53	**244**	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
54	**245**	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
55	**246**	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498
56	**247**	496	496	496	496	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498	498

Каждому количеству баллов, отображаемому в таблице рекордов игры, соответствует определённый ранг, обозначаемый изображением одного из игровых существ. Далее представлена таблица соответствия очков за игру и рангов в виде существ.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Существо	Очки	Существо	Очки	Существо	Очки
Архангел	**398…500**	Джинн	**278…280**	Змий	**149…152**
Чёрный дракон	**395…397**	Лич	**275…277**	Страж	**145…148**
Золотой дракон	**392…394**	Минотавр	**272…274**	Каменный голем	**141…144**
Титан	**389…391**	Дендроид-солдат	**269…271**	Орк-вождь	**137…140**
Архидьявол	**386…388**	Вампир-лорд	**266…268**	Магог	**133…136**
Древнее чудище	**383…385**	Алмазный голем	**263…265**	Гарпия-ведьма	**129…132**
Гидра хаоса	**380…382**	Порождение зла	**260…262**	Лесной эльф	**125…128**
Дьявол	**377…379**	Фанатик	**257…259**	Боевой гном	**121…124**
Ангел	**374…376**	Великий василиск	**254…256**	Налётчик	**117…120**
Зелёный дракон	**371…373**	Архимаг	**251…253**	Обсидиановая горгулья	**113…116**
Красный дракон	**368…370**	Огр-маг	**248…250**	Орк	**109…112**
Дракон-привидение	**365…367**	Золотой голем	**245…247**	Искусный арбалетчик	**105…108**
Гидра	**362…364**	Крестоносец	**242…244**	Каменная горгулья	**101…104**
Гигант	**359…361**	Королева медуз	**239…241**	Гог	**97…100**
Костяной дракон	**356…358**	Маг	**236…238**	Ящер-воин	**93…96**
Чудище	**353…355**	Вампир	**233…235**	Гарпия	**89…92**
Королева наг	**350…352**	Василиск	**230…232**	Гном	**85…88**
Рыцарь смерти	**347…349**	Серебряный пегас	**227…229**	Капитан кентавров	**81…84**
Чемпион	**344…346**	Пегас	**224…226**	Наездник на волке	**77…80**
Чёрный рыцарь	**341…343**	Медуза	**221…223**	Зомби	**73…76**
Боевой единорог	**338…340**	Дендроид-страж	**218…220**	Ящер	**69…72**
Нага	**335…337**	Монах	**215…217**	Арбалетчик	**65…68**
Кавалерист	**332…334**	Рогатый демон	**212…214**	Алебардщик	**61…64**
Султан-ифрит	**329…331**	Королевский грифон	**209…211**	Кентавр	**57…60**
Единорог	**326…328**	Демон	**206…208**	Живой мертвец	**53…56**
Ифрит	**323…325**	Рыцарь	**203…205**	Гнолл-мародёр	**49…52**
Скорпикора	**320…322**	Огр	**200…202**	Скелет-воин	**45…48**
Мантикора	**317…319**	Железный голем	**197…199**	Адский троглодит	**41…44**
Виверна-монарх	**314…316**	Цербер	**194…196**	Копейщик	**37…40**
Король циклопов	**311…313**	Созерцатель	**191…193**	Хобгоблин	**33…36**
Виверна	**308…310**	Адская гончая	**188…190**	Мастер-гремлин	**29…32**
Циклоп	**305…307**	Элементаль воздуха	**185…187**	Гоблин	**25…28**
Адское отродье	**302…304**	Грифон	**181…184**	Скелет	**21…24**
Птица грома	**299…301**	Элементаль огня	**177…180**	Чёрт	**17…20**
Могущественный лич	**296…298**	Бехолдер	**173…176**	Троглодит	**13…16**
Король минотавров	**293…295**	Великий эльф	**169…172**	Гнолл	**9…12**
Могучая горгона	**290…292**	Элементаль земли	**165…168**	Гремлин	**5…8**
Птица рух	**287…289**	Элементаль воды	**161…164**	Бес	**< 5**
Мастер-джинн	**284…286**	Привидение	**157…160**		
Горгона	**281…283**	Стрекоза	**153…156**		

Следует отметить некоторые особенности:

- Реальные боевые качества существ могут не соответствовать рангу этой таблицы.
- Нейтральные существа, кроме Золотых и Алмазных големов, и существа Сопряжения, кроме Элементалей воздуха, воды, огня и земли, не входят в таблицу.
- Соответствие уровня существа уровню игры – условное, но вполне реальное.
- В игре можно получить и отрицательное количество очков за прохождение. Для этого надо пройти карту более чем за 995 дней на минимальной сложности и не захватить ни одного города.
- Если внимательно посмотреть на таблицу рангов, можно заметить, что последовательность существ практически идентична таблице AI_Value. Единственное несоответствие - поменянные местами Бес и Гремлин.
- Не стоить забывать и о том, что компьютер не очень благосклонен к игроку, использующему чит-коды. Во всяком случае, после набора кода на экране появляется надпись о том, что Вы мошенник, а также по факту завершения прохождения карты Ваш результат будет добавлен в таблицу рекордов на последнее место с унизительной записью о том, что Вы мошенник, не зависимо от набранных очков.
- Соответствие существ рангам актуально для оригинальной игры, т.к. в **HotA** изменена формула расчёта очков за игру.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ПРАВИЛА ПЕРЕХОДА ГЕРОЕВ В СЛЕДУЮЩИЙ СЦЕНАРИЙ КАМПАНИИ

В некоторых кампаниях установлена возможность взять в следующий сценарий кампании дополнительных «сильнейших» героев. Сила героев определяется как сумма уровня героя и всех его первичных навыков.

- Если сила нескольких героев равна, то сильнейшим считается тот, у кого выше уровень.
- Если сила и уровень нескольких героев равны, то сильнейшим считается тот, у кого больше очков опыта.
- Если сила, уровень и опыт нескольких героев равны, то сильнейшим считается тот, у кого **больше** порядковый номер (id) в ресурсах игры. Полный список приведён далее, но в общих чертах можно отметить, что:
  1. Среди городов приоритет отдаётся героям из **более дальних** городов цепочки:
     Замок – Оплот – Башня – Инферно – Некрополис – Темница – Цитадель – Крепость – Сопряжение – Причал – Фабрика – Кронверк.
  2. Среди героев одного города приоритет отдаётся сперва магам, затем воинам.
  3. Герои, добавленные в дополнениях, как и герои кампаний, идут в конце списка после Сопряжения и имеют больший приоритет соответственно.
  4. Герои кампании **HotA**, а также дополнительные герои, добавленные позже, идут в конце списка после Причала и имеют больший приоритет соответственно.

id	Герой	id	Герой	id	Герой	id	Герой	id	Герой
0	Оррин	43	Дейрмиф	86	Синка	129	Тунар	172	Бидли
1	Валеска	44	Теодор	87	Шакти	130	Игнисса	173	Тарк
2	Эдрик	45	Солмир	88	Аламар	131	Лакус	174	Элмор
3	Сильвия	46	Кира	89	Ягар	132	Монер	175	Беатрис
4	Лорд Хаарт	47	Айне	90	Малекит	133	Эрдамон	176	Кинкерия
5	Сорша	48	Фиона	91	Джеддит	134	Фьюр	177	Ранлу
6	Кристиан	49	Рашка	92	Геон	135	Кальт	178	Жизель
7	Тирис	50	Мариус	93	Димер	136	Луна	179	Генриетта
8	Рион	51	Игнат	94	Сефинрот	137	Брисса	180	Сэм
9	Адель	52	Октавия	95	Даркторн	138	Циель	181	Танкред
10	Катберт	53	Калх	96	Йог	139	Лабета	182	Мельхиор
11	Аделаида	54	Пайр	97	Гурниссон	140	Интей	183	Флорибер
12	Инхам	55	Нимус	98	Жабаркас	141	Анаин	184	Вайнона
13	Сания	56	Айден	99	Шива	142	Джелар	185	Дьюри
14	Лойнис	57	Ксирон	100	Гретчин	143	Гриндан	186	Мортон
15	Кейтлин	58	Аксис	101	Креллион	144	Сэр Мюллих	187	Селестина
16	Мефала	59	Олема	102	Крэг Хэк	145	Адриен	188	Тодд
17	Уфретин	60	Калид	103	Тираксор	146	Катерина	189	Агар
18	Енова	61	Аш	104	Гирд	147	Дракон	190	Бертрам
19	Риланд	62	Зидар	105	Вей	148	Джелу	191	Расмонт
20	Торгрим	63	Ксарфакс	106	Десса	149	Килгор	192	Зиф
21	Ивор	64	Стракер	107	Терек	150	Хаарт Лич	193	Виктория
22	Клэнси	65	Вокиал	108	Зубин	151	Мутаре	194	Энсвита
23	Киррь	66	Моандор	109	Гундула	152	Роланд	195	Тавин
24	Короний	67	Чарна	110	Орис	153	Мутаре Дрейк	196	Мёрдок
25	Уланд	68	Тамика	111	Сауруг	154	Борагус	197	Фредерик
26	Эллешар	69	Исра	112	Брон	155	Ксерон	198	Дуин
27	Джем	70	Клавий	113	Дрэйкон	156	Коркес	199	Ойдана
28	Мальком	71	Галтран	114	Вистан	157	Джереми	200	Нэя
29	Мелодиа	72	Септиенна	115	Тазар	158	Иллор	201	Эйктурн
30	Алагар	73	Эйслин	116	Алкин	159	Дерек	202	Крейле
31	Аэрис	74	Сандро	117	Корбак	160	Лина	203	Спадум
32	Пикедрам	75	Нимбус	118	Гервульф	161	Анабель	204	Кинр
33	Тан	76	Тант	119	Брохильд	162	Кассиопея	205	Эргон
34	Жозефина	77	Кси	120	Мирланда	163	Мириам	206	Крив
35	Нила	78	Видомина	121	Розик	164	Касметра	207	Глаций
36	Торосар	79	Нагаш	122	Вой	165	Эоваций	208	Сияль
37	Фафнер	80	Лорелей	123	Вердиш	166	Спинт	209	Далтон
38	Ризза	81	Арлах	124	Мерист	167	Андал	210	Биарма
39	Иона	82	Дас	125	Стиг	168	Манфред	211	Акка
40	Астрал	83	Аджит	126	Андра	169	Зилар	212	Вехр
41	Халон	84	Дамакон	127	Тива	170	Астра	213	Аллора
42	Серена	85	Гуннар	128	Пасис	171	Даргем	214	Гаугир

Благодарности за помощь в написании раздела: **Catch**, heroesportal.net, **astralwizard.com**, Gus Smedstad through Maranthea through Quebec Dragon, **Серж Хао**, vk.com, **Максим Бойко**, vk.com.

10.2 Рейтинги существ

Данный рейтинг составлен на основе математических вычислений, отражает видение автора статьи, и не несёт особой полезной нагрузки. Пожелания и замечания приветствуются.

– минимальный и максимальный урон; и – атака и защита соответственно; – здоровье; – скорость; **Пр** – прирост; **Ц** – цена найма; **Сп** – баллы за способности. Проценты по каждому параметру относительны среднего (100%). Рейтинг равен среднему от всех параметров.

1 Уровень:

Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Цена	%	Сп	%	Рейтинг
Копейщик	1	87	3	126	4	116	5	167	10	191	4	87	14	90	60	61	10	54	**109**
Кентавр	2	173	3	126	5	144	3	100	8	153	6	130	14	90	70	38	10	54	**112**
Гремлин	1	87	2	84	3	87	3	100	4	76	4	87	16	102	30	130	10	54	**90**
Бес	1	87	2	84	2	58	3	100	4	76	5	108	15	96	50	84	10	54	**83**
Скелет	1	87	3	126	5	144	4	133	6	115	4	87	12	77	60	61	35	190	**113**
Троглодит	1	87	3	126	4	116	3	100	5	96	4	87	14	90	50	84	15	81	**96**
Гоблин	1	87	2	84	4	116	2	67	5	96	5	108	15	96	40	107	10	54	**90**
Гнолл	2	173	3	126	3	87	5	167	6	115	4	87	12	77	50	84	10	54	**108**
Пикси	1	87	2	84	2	58	2	67	3	57	7	152	20	128	25	142	25	135	**101**
Нимфа	1	87	2	84	5	144	2	67	4	76	6	130	16	102	35	119	30	163	**108**
Полурослик	1	87	3	126	4	116	2	67	4	76	5	108	15	96	40	107	45	244	**114**
Кобольд	1	87	2	84	3	87	4	133	8	153	3	65	15	96	40	107	20	108	**102**
Крестьянин	1	87	1	42	1	29	1	33	1	19	3	65	25	160	10	177	10	54	**74**
СРЕДНЕЕ:	**1,2**		**2,4**		**3,5**		**3,0**		**5,2**		**4,6**		**15,6**		**43,1**		**18,5**		**100**

1+ Уровень:

Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Цена	%	Сп	%	Рейтинг
Алебардщик	2	150	3	113	6	124	5	128	10	171	5	80	14	94	75	74	13	54	**110**
Капитан кентавров	2	150	3	113	6	124	3	77	10	171	8	128	14	94	90	49	10	41	**105**
Гремлин-мастер	1	75	2	75	4	83	4	102	4	69	5	80	16	108	40	133	40	165	**99**
Чёрт	1	75	2	75	4	83	4	102	4	69	7	112	15	101	60	99	20	82	**89**
Скелет-воин	1	75	3	113	6	124	6	153	6	103	5	80	12	81	70	83	30	124	**104**
Троглодит-охотник	1	75	3	113	5	103	4	102	6	103	5	80	14	94	65	91	15	62	**91**
Хобгоблин	1	75	2	75	5	103	3	77	5	86	7	112	15	101	50	116	10	41	**87**
Гнолл-мародёр	2	150	3	113	4	83	6	153	6	103	5	80	12	81	70	83	10	41	**98**
Фея	1	75	3	113	2	41	2	51	3	51	9	144	20	135	30	150	50	206	**107**
Океанида	1	75	3	113	6	124	2	51	4	69	8	128	16	108	45	124	20	82	**97**
Полурослик-гренадёр	2	150	3	113	5	103	2	51	4	69	6	96	15	101	60	99	55	227	**112**
Кобольд-старшина	1	75	2	75	5	103	6	153	8	137	5	80	15	101	60	99	18	74	**100**
СРЕДНЕЕ:	**1,3**		**2,7**		**4,8**		**3,9**		**5,8**		**6,3**		**14,8**		**59,6**		**24,3**		**100**

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

2 Уровень:

Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Цена	%	Сп	%	Рейтинг
Арбалетчик	2	94	3	75	6	92	3	58	10	67	4	77	9	108	100	121	65	174	96
Гном	2	94	4	100	6	92	7	135	20	134	3	58	8	96	120	105	40	107	102
Каменная горгулья	2	94	3	75	6	92	6	115	16	107	6	115	9	108	130	97	30	80	98
Гог	2	94	4	100	6	92	4	77	13	87	4	77	8	96	125	101	65	174	100
Ходячий мертвец	2	94	3	75	5	77	5	96	15	100	3	58	8	96	100	121	35	94	90
Гарпия	1	47	4	100	6	92	5	96	14	94	6	115	8	96	130	97	55	147	98
Наездник на волке	2	94	4	100	7	107	5	96	10	67	6	115	9	108	100	121	10	27	93
Ящер	2	94	3	75	5	77	6	115	14	94	4	77	9	108	110	113	65	174	103
Воздушный элементаль	2	94	8	200	9	138	9	173	25	167	7	135	6	72	250	3	20	54	115
Матрос	2	94	4	100	7	107	4	77	15	100	5	96	9	108	110	113	10	27	91
Механик	3	141	4	100	6	92	5	96	14	94	6	115	8	96	140	89	50	134	106
Горный баран	3	141	4	100	7	107	6	115	18	121	7	135	9	108	135	93	10	27	105
Вор	2	94	4	100	8	122	3	58	10	67	6	115	8	96	100	121	45	121	99
Наездник на кабане	2	94	3	75	6	92	5	96	15	100	6	115	8	96	150	82	10	27	86
Лепрекон	3	141	5	125	8	122	5	96	15	100	5	96	9	108	100	121	50	134	116
СРЕДНЕЕ:	**2,1**		**4,0**		**6,5**		**5,2**		**14,9**		**5,2**		**8,3**		**126,7**		**37,3**		**100**

2+ Уровень:

Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Цена	%	Сп	%	Рейтинг
Искусный арбалетчик	2	89	3	71	6	86	3	51	10	63	6	89	9	108	150	108	60	180	94
Боевой гном	2	89	4	94	7	100	7	118	20	125	5	74	8	96	150	108	25	75	98
Обсидиановая горгулья	2	89	3	71	7	100	7	118	16	100	9	133	9	108	160	102	20	60	98
Магог	2	89	4	94	7	100	4	68	13	81	6	89	8	96	175	93	40	120	92
Зомби	2	89	3	71	5	71	5	85	20	125	4	59	8	96	125	124	20	60	87
Гарпия-ведьма	1	44	4	94	6	86	6	101	14	88	9	133	8	96	170	96	50	150	99
Налётчик	3	133	4	94	8	114	5	85	10	63	8	119	9	108	140	115	40	120	106
Ящер-воин	2	89	5	118	6	86	8	135	15	94	5	74	9	108	140	115	30	90	101
Элементаль шторма	2	89	8	188	9	129	9	152	25	156	8	119	6	72	275	32	35	105	116
Головорез	3	133	4	94	8	114	6	101	15	94	6	89	9	108	140	115	10	30	98
Инженер	3	133	5	118	7	100	5	85	16	100	7	104	8	96	170	96	40	120	106
Архар	3	133	4	94	8	114	6	101	18	113	8	119	9	108	170	96	30	90	108
СРЕДНЕЕ:	**2,3**		**4,3**		**7,0**		**5,9**		**16,0**		**6,8**		**8,3**		**163,8**		**33,3**		**100**

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

3 Уровень:

Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Цена	%	Сп	%	Рейтинг
Грифон	3	105	6	106	8	101	8	107	25	109	6	108	7	104	200	107	50	112	**107**
Лесной эльф	3	105	**5**	89	9	114	5	67	**15**	65	6	108	7	104	200	107	65	146	**100**
Каменный голем	**4**	140	**5**	89	7	88	**10**	133	**30**	131	**3**	54	6	89	**150**	131	35	78	**104**
Адская гончая	**2**	70	**7**	124	**10**	126	6	80	25	109	7	126	**5**	74	200	107	10	22	**93**
Дух	3	105	**5**	89	7	88	7	93	18	79	5	90	7	104	200	107	60	134	**99**
Бехолдер	3	105	**5**	89	9	114	7	93	22	96	5	90	7	104	250	84	70	157	**104**
Орк	**2**	70	**5**	89	8	101	**4**	53	**15**	65	4	72	7	104	**150**	131	65	146	**92**
Змий	**2**	70	**5**	89	7	88	9	120	20	87	**9**	162	**8**	119	220	98	45	101	**104**
Водный элементаль	3	105	**7**	124	8	101	**10**	133	**30**	131	5	90	6	89	**300**	61	20	45	**98**
Пират	3	105	**7**	124	8	101	6	80	**15**	65	6	108	7	104	225	96	70	157	**104**
Броненосец	3	105	**5**	89	**5**	63	**10**	133	25	109	4	72	6	89	200	107	10	22	**88**
Снежный эльф	**4**	140	6	106	9	114	8	107	21	92	6	108	7	104	230	94	70	157	**113**
Мумия	3	105	**5**	89	7	88	7	93	**30**	131	5	90	7	104	**300**	61	30	67	**92**
Кочевник	**2**	70	6	106	9	114	8	107	**30**	131	7	126	7	104	200	107	25	56	**102**
СРЕДНЕЕ:	**2,9**		**5,6**		**7,9**		**7,5**		**22,9**		**5,6**		**6,7**		**216,1**		**44,6**		**100**

3+ Уровень:

Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Цена	%	Сп	%	Рейтинг
Королевский грифон	3	103	6	104	9	102	9	105	25	112	9	123	7	105	240	107	50	130	**110**
Благородный эльф	3	103	**5**	87	9	102	5	59	**15**	67	7	96	7	105	225	113	65	169	**100**
Железный голем	**4**	137	**5**	87	9	102	10	117	**35**	157	**5**	68	6	90	200	122	25	65	**105**
Цербер	**2**	68	**7**	121	**10**	113	8	94	25	112	8	109	**5**	75	250	103	45	117	**101**
Привидение	3	103	**5**	87	7	79	7	82	18	81	7	96	7	105	230	111	40	104	**94**
Зловещий глаз	3	103	**5**	87	**10**	113	8	94	22	99	7	96	7	105	280	91	35	91	**98**
Орк-вождь	**2**	68	**5**	87	8	90	**4**	47	20	90	**5**	68	7	105	**165**	136	15	39	**81**
Ядовитый змий	**2**	68	**5**	87	8	90	10	117	20	90	**13**	178	**8**	120	240	107	45	117	**108**
Элементаль льда	3	103	**7**	121	8	90	10	117	30	135	6	82	6	90	**375**	54	20	52	**94**
Корсар	3	103	**7**	121	**10**	113	8	94	**15**	67	7	96	7	105	275	93	40	104	**100**
Морской волк	3	103	**7**	121	**12**	136	**11**	129	**15**	67	8	109	7	105	**375**	54	70	182	**112**
Броненосец-вожак	3	103	**5**	87	**6**	68	**11**	129	25	112	6	82	6	90	230	111	10	26	**90**
Стальной эльф	**4**	137	6	104	9	102	10	117	24	108	7	96	7	105	260	99	40	104	**108**
СРЕДНЕЕ:	**2,9**		**5,8**		**8,8**		**8,5**		**22,2**		**7,3**		**6,7**		**257,3**		**38,5**		**100**

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

4 Уровень:

Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Цена	%	Сп	%	Рейтинг
Мечник	6	98	9	102	10	96	**12**	129	35	108	5	80	4	95	300	107	10	35	**94**
Пегас	5	82	9	102	**9**	86	8	86	30	93	8	128	**5**	119	**250**	122	30	105	**102**
Маг	7	114	9	102	11	105	8	86	25	77	5	80	4	95	350	91	50	174	**103**
Демон	7	114	9	102	10	96	10	107	35	108	5	80	4	95	**250**	122	10	35	**95**
Вампир	5	82	8	90	10	96	9	96	30	93	6	96	4	95	360	88	45	157	**99**
Медуза	6	98	8	90	**9**	86	9	96	25	77	5	80	4	95	300	107	40	140	**97**
Огр	6	98	**12**	135	**13**	124	**7**	75	40	124	**4**	64	4	95	300	107	10	35	**95**
Василиск	6	98	10	113	11	105	11	118	35	108	5	80	4	95	325	99	25	87	**100**
Огненный элементаль	**4**	65	**6**	68	10	96	8	86	35	108	6	96	**5**	119	350	91	20	70	**89**
Дух океана	6	98	9	102	10	96	8	86	30	93	**9**	144	4	95	275	115	20	70	**100**
Автоматон	7	114	7	79	12	115	10	107	30	93	8	128	**5**	119	350	91	40	140	**109**
Йети	7	114	9	102	10	96	8	86	40	124	6	96	4	95	325	99	15	52	**96**
Сатир	6	98	10	113	10	96	11	118	35	108	7	112	4	95	300	107	15	52	**100**
Снайпер	**8**	130	10	113	12	115	10	107	**15**	46	**9**	144	4	95	**400**	76	60	209	**115**
Стальной голем	6	98	8	90	10	96	11	118	**45**	139	6	96	4	95	**400**	76	40	140	**105**
СРЕДНЕЕ:	**6,1**		**8,9**		**10,5**		**9,3**		**32,3**		**6,3**		**4,2**		**322,3**		**28,7**		**100**

4+ Уровень:

Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Цена	%	Сп	%	Рейтинг
Крестоносец	7	112	10	110	12	107	**12**	125	35	94	6	77	4	94	400	96	50	128	**105**
Серебряный пегас	5	80	9	99	**9**	81	10	104	**30**	81	**12**	155	**5**	118	275	128	25	64	**101**
Архимаг	7	112	9	99	12	107	9	94	**30**	81	7	90	4	94	450	83	55	140	**100**
Рогатый демон	7	112	9	99	10	90	10	104	40	108	6	77	4	94	**270**	130	10	26	**93**
Вампир-лорд	5	80	8	88	10	90	10	104	40	108	9	116	4	94	**500**	70	65	166	**102**
Медуза-королева	6	96	8	88	10	90	10	104	**30**	81	6	77	4	94	330	114	45	115	**95**
Огр-маг	6	96	**12**	132	**13**	116	**7**	73	**60**	162	**5**	65	4	94	400	96	15	38	**97**
Великий василиск	6	96	10	110	12	107	**12**	125	40	108	7	90	4	94	400	96	40	102	**103**
Элементаль энергии	**4**	64	**6**	66	12	107	8	83	35	94	8	103	**5**	118	400	96	30	77	**90**
Ассида	6	96	10	110	11	99	8	83	**30**	81	11	142	4	94	325	115	45	115	**104**
Автоматон-часовой	**9**	144	9	99	12	107	10	104	**30**	81	9	116	**5**	118	450	83	55	140	**110**
Йети-рунотворец	7	112	9	99	11	99	9	94	45	121	7	90	4	94	400	96	35	89	**99**
СРЕДНЕЕ:	**6,3**		**9,1**		**11,2**		**9,6**		**37,1**		**7,8**		**4,3**		**383,3**		**39,2**		**100**

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

5 Уровень:

Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Цена	%	Сп	%	Рейтинг
Монах	10	97	12	85	12	101	**7**	66	**30**	66	5	87	3	98	400	120	40	115	**93**
Дендроид	10	97	14	100	**9**	75	12	113	55	121	**3**	52	3	98	**350**	130	35	100	**99**
Джинн	**13**	126	16	114	12	101	12	113	40	88	7	122	3	98	550	90	25	72	**103**
Отродье пропасти	**13**	126	17	121	13	109	13	123	45	99	6	105	3	98	500	100	10	29	**101**
Лич	11	106	13	92	13	109	10	94	**30**	66	6	105	3	98	550	90	65	186	**105**
Минотавр	12	116	**20**	142	**14**	117	12	113	50	110	6	105	3	98	500	100	30	86	**110**
Птица рух	11	106	15	107	13	109	11	104	60	132	7	122	3	98	**600**	80	23	66	**103**
Горгона	12	116	16	114	10	84	**14**	132	**70**	154	5	87	3	98	525	95	10	29	**101**
Земляной элементаль	**4**	39	**8**	57	10	84	10	94	40	88	4	70	**4**	130	400	120	20	57	**82**
Жрица моря	10	97	14	100	12	101	**7**	66	35	77	6	105	3	98	515	97	50	143	**98**
Песчаный червь	12	116	16	114	13	109	12	113	50	110	**8**	140	3	98	575	85	25	72	**106**
Шаман	11	106	13	92	11	92	8	75	35	77	5	87	3	98	450	110	45	129	**96**
Золотой голем	8	77	10	71	11	92	12	113	50	110	5	87	3	98	500	100	45	129	**98**
Тролль	10	97	15	107	**14**	117	**7**	66	40	88	7	122	3	98	500	100	40	115	**101**
Фангарм	8	77	12	85	12	101	12	113	50	110	6	105	3	98	**600**	80	60	172	**105**
СРЕДНЕЕ:	**10,3**		**14,1**		**11,9**		**10,6**		**45,3**		**5,7**		**3,1**		**501,0**		**34,9**		**100**

5+ Уровень:

Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Цена	%	Сп	%	Рейтинг
Фанатик	10	92	12	80	12	97	10	85	**30**	63	7	93	3	97	450	122	55	105	**93**
Дендроид-солдат	10	92	14	93	**9**	73	12	101	65	137	**4**	53	3	97	**425**	127	25	48	**91**
Верховный джинн	**13**	119	16	107	12	97	12	101	40	84	**11**	147	3	97	600	97	45	86	**104**
Властитель пропасти	**13**	119	17	113	13	105	13	110	45	95	7	93	3	97	**700**	79	40	76	**99**
Могущественный лич	11	101	15	100	13	105	10	85	40	84	7	93	3	97	600	97	75	143	**101**
Минотавр-король	12	110	**20**	133	**15**	122	15	127	50	105	8	107	3	97	575	101	30	57	**107**
Птица грома	11	101	15	100	13	105	11	93	60	126	**11**	147	3	97	**700**	79	65	124	**108**
Могучая горгона	12	110	16	107	11	89	**16**	135	**70**	147	6	80	3	97	600	97	80	152	**113**
Элементаль магмы	**6**	55	**10**	67	11	89	11	93	40	84	6	80	**4**	130	500	114	20	38	**83**
Заклинательница	10	92	16	107	12	97	**9**	76	35	74	7	93	3	97	565	103	65	124	**96**
Олгой-хорхой	12	110	16	107	**15**	122	12	101	60	126	10	133	3	97	650	88	70	133	**113**
Великий шаман	11	101	13	87	12	97	11	93	35	74	6	80	3	97	600	97	60	114	**93**
СРЕДНЕЕ:	**10,9**		**15,0**		**12,3**		**11,8**		**47,5**		**7,5**		**3,1**		**580,4**		**52,5**		**100**

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

6 Уровень:

Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Цена	%	Сп	%	Рейтинг
Кавалерист	15	101	25	119	15	100	15	111	100	123	7	104	2	100	1000	88	40	91	**104**
Единорог	18	121	22	105	15	100	14	103	90	111	7	104	2	100	850	105	55	125	**108**
Нага	**20**	135	20	96	16	107	13	96	110	135	**5**	74	2	100	1100	77	70	159	**109**
Ифрит	16	108	24	115	16	107	**12**	88	90	111	**9**	134	2	100	900	100	25	57	**102**
Чёрный рыцарь	15	101	**30**	143	16	107	**16**	118	**120**	147	7	104	2	100	**1200**	66	60	136	**114**
Мантикора	14	94	20	96	15	100	13	96	80	98	7	104	2	100	850	105	23	52	**94**
Циклоп	16	108	20	96	15	100	**12**	88	70	86	6	89	2	100	**750**	116	35	80	**96**
Виверна	14	94	18	86	14	94	14	103	70	86	7	104	2	100	800	111	23	52	**92**
Психический элементаль	**10**	67	20	96	15	100	13	96	75	92	7	104	2	100	950	94	50	114	**96**
Никс	18	121	22	105	13	87	**16**	118	80	98	6	89	2	100	1000	88	45	102	**101**
Стрелок	14	94	24	115	**17**	114	**12**	88	45	55	7	104	2	100	800	111	45	102	**98**
Мамонт	14	94	20	96	**12**	80	**16**	118	**120**	147	**5**	74	2	100	850	105	15	34	**94**
Алмазный голем	**10**	67	**14**	67	13	87	**12**	88	60	74	**5**	74	2	100	**750**	116	50	114	**88**
Чародей	14	94	**14**	67	**17**	114	**12**	88	**30**	37	**9**	134	2	100	**750**	116	80	182	**104**
СРЕДНЕЕ:	**14,9**		**20,9**		**14,9**		**13,6**		**81,4**		**6,7**		**2,0**		**896,4**		**44,0**		**100**

6+ Уровень:

Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Цена	%	Сп	%	Рейтинг
Чемпион	20	115	25	106	16	102	16	108	100	109	9	101	2	100	1200	99	25	53	**99**
Боевой единорог	18	104	22	93	15	95	14	94	110	120	9	101	2	100	**950**	120	45	96	**103**
Нага-королева	**30**	173	**30**	127	16	102	**13**	88	110	120	7	79	2	100	**1600**	65	70	149	**111**
Ифрит-султан	16	92	24	101	16	102	14	94	90	98	**13**	146	2	100	1100	107	55	117	**106**
Рыцарь ужаса	15	87	**30**	127	**18**	114	**18**	121	120	131	9	101	2	100	1500	73	80	170	**114**
Скорпикора	**14**	81	**20**	85	16	102	14	94	80	87	11	123	2	100	1050	111	40	85	**96**
Циклоп-король	16	92	**20**	85	17	108	**13**	88	70	76	8	90	2	100	1100	107	40	85	**92**
Виверна-монарх	18	104	22	93	**14**	89	14	94	70	76	11	123	2	100	1100	107	20	42	**92**
Элементаль магии	15	87	25	106	15	95	**13**	88	80	87	9	101	2	100	1200	99	65	138	**100**
Никс-воин	18	104	22	93	**14**	89	17	115	90	98	7	79	2	100	1300	90	65	138	**101**
Охотник за головами	**14**	81	24	101	**18**	114	14	94	**45**	49	8	90	2	100	1100	107	45	96	**92**
Боевой мамонт	**14**	81	**20**	85	**14**	89	**18**	121	**135**	147	**6**	67	2	100	1000	115	15	32	**93**
СРЕДНЕЕ:	**17,3**		**23,7**		**15,8**		**14,8**		**91,7**		**8,9**		**2,0**		**1183,3**		**47,1**		**100**

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

7 Уровень:

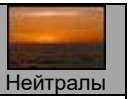
Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Цена	%	Сп	%	Рейтинг
Ангел	**50**	132	50	98	20	90	20	91	200	65	12	109	1	100	3100	152	60	137	**108**
Зелёный дракон	40	105	50	98	18	81	18	82	180	58	10	91	1	100	2500	161	50	114	**99**
Гигант	40	105	**60**	117	19	85	16	73	**150**	48	7	64	1	100	2100	167	25	57	**91**
Дьявол	30	79	40	78	19	85	**21**	96	160	52	11	100	1	100	2800	157	55	126	**97**
Костяной дракон	25	66	50	98	17	76	**15**	68	**150**	48	9	82	1	100	1800	172	20	46	**84**
Красный дракон	40	105	50	98	19	85	19	87	180	58	11	100	1	100	2600	160	50	114	**101**
Чудище	30	79	50	98	17	76	17	77	160	52	6	55	1	100	**1500**	177	30	68	**87**
Гидра	25	66	45	88	**16**	72	18	82	175	57	**5**	45	1	100	2200	166	40	91	**85**
Огненная птица	30	79	40	78	18	81	18	82	**150**	48	15	136	1	100	2000	169	25	57	**92**
Морской змей	30	79	55	107	**22**	99	16	73	180	58	9	82	1	100	2400	163	30	68	**92**
Коатль	25	66	45	88	17	76	17	77	160	52	11	100	1	100	2000	169	35	80	**90**
Дредноут	40	105	50	98	18	81	20	91	200	65	6	55	1	100	2400	163	60	137	**99**
Ётун	40	105	50	98	18	81	18	82	165	53	8	73	1	100	2000	169	45	103	**96**
Сказочный дракон	**20**	53	**30**	59	20	90	20	91	**500**	162	15	136	1	100	**10800**	32	65	148	**97**
Ржавый дракон	**50**	132	50	98	**30**	135	**30**	137	**750**	242	**17**	155	1	100	**16400**	-54	45	103	**116**
Кристальный дракон	**60**	158	**75**	147	**40**	180	**40**	182	**800**	259	**16**	145	1	100	**21000**	-126	35	80	**125**
Лазурный дракон	**70**	184	**80**	156	**50**	225	**50**	228	**1000**	323	**19**	173	1	100	**32000**	-296	75	171	**140**
СРЕДНЕЕ:	**37,9**		**51,2**		**22,2**		**21,9**		**309,4**		**11,0**		**1,0**		**6447,1**		**43,8**		**100**

7+ Уровень:

Существо		%		%		%		%		%		%	Пр	%	Цена	%	Сп	%	Рейтинг
Архангел	**50**	146	50	102	**30**	129	**30**	134	250	97	18	136	1	100	**5300**	65	75	149	**118**
Золотой дракон	40	117	50	102	27	116	27	120	250	97	16	121	1	100	4200	93	25	50	**102**
Титан	40	117	**60**	123	24	103	24	107	**300**	116	11	83	1	100	5200	67	65	129	**105**
Архидьявол	30	88	**40**	82	26	112	28	125	**200**	78	17	128	1	100	4700	80	50	99	**99**
Призрачный дракон	**25**	73	50	102	19	82	**17**	76	**200**	78	14	106	1	100	3100	121	20	40	**86**
Чёрный дракон	40	117	50	102	25	108	25	111	**300**	116	15	113	1	100	4200	93	70	139	**111**
Древнее чудище	30	88	50	102	19	82	19	85	**300**	116	9	68	1	100	3100	121	40	79	**93**
Гидра хаоса	**25**	73	45	92	**18**	77	20	89	250	97	**7**	53	1	100	3600	108	30	60	**83**
Феникс	30	88	**40**	82	21	90	18	80	**200**	78	**21**	159	1	100	3100	121	55	109	**101**
Аспид	30	88	55	113	29	125	20	89	**300**	116	12	91	1	100	4200	93	50	99	**101**
Багровый коатль	**25**	73	45	92	21	90	21	93	**200**	78	15	113	1	100	**2700**	131	45	89	**96**
Джаггернаут	40	117	50	102	23	99	23	102	**300**	116	**7**	53	1	100	3900	100	70	139	**103**
Ётун-воевода	40	117	50	102	20	86	20	89	**300**	116	10	76	1	100	3600	108	60	119	**101**
СРЕДНЕЕ:	**34,2**		**48,8**		**23,2**		**22,5**		**257,7**		**13,2**		**1,0**		**3915,4**		**50,4**		**100**

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

СРЕДНИЙ РЕЙТИНГ ГОРОДОВ

													 Нейтралы
	**102,8**	101,6	101,3	96,5	99,4	99,7	**94,4**	99,4	97,4	100,2	99,4	100,4	102,8
	**102,9**	101,9	101,5	96,5	99,7	99,9	**94,6**	99,5	98,9	-	-	-	**104,0**

СИЛА СУЩЕСТВ В КРЕСТЬЯНАХ

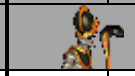
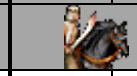
Заслуживает внимания ещё один рейтинг, приведённый далее. Сила существ в Крестьянах показывает, какое количество Крестьян может убить то или иное 1 существо, от минимума (минимальный урон) до максимума (максимальный урон), а также с учётом способностей:

- Крестьяне разделены на несколько отрядов, для максимального использования способностей грифонов, драконов, Магога, Цербера, личей, гидр, Психического и Элементаля магии, Огненной птицы и Феникса, Механика и Инженера, Олгой-хорхоя, Дредноута и Джаггернаута, Фангарма.
- Ослепление единорогов, Смертельный удар Рыцаря ужаса, Окаменение медуз и василисков, Паралич Скорпикоры, Удар молнии Птицы грома, Смертельный взгляд Могучей горгоны, Меткий выстрел Морского волка, Гипноз Фангарма, Кислотное дыхание Ржавого дракона и Страх Лазурного дракона срабатывают 1 раз за битву после первого удара. Удача полурослико в срабатывает на первый выстрел. Замораживание Великого шамана срабатывает в радиусе 10 гексов.
- Пропуск первого хода Пирата и Снежного эльфа для экономии выстрелов.
- Активация Взрыва у автоматонов.
- Максимальный результат при выпадении заклинаний: Чародей (Медлительность 4 раза, Жажда крови 1 раз), Сказочный дракон (Метеоритный дождь 6 раз).
- Экспертная Артиллерия для Баллисты и Пушки.
- Неуязвимость Багровых коатлей применяется первом раунде.
- Пропуск первых трёх ходов Йети-рунотворца для получения 9 уровня рун.
- Использование команды Защищаться для Боевых мамонтов.

Ур.																								
	мин-макс	спец.	мин-макс	спец.	мин-макс	спец.	мин-макс	спец.	мин-макс	спец.	мин-макс	спец.	мин-макс	спец.	мин-макс	спец.	мин-макс	спец.	мин-макс	спец.	мин-макс	спец.	мин-макс	спец.
1	5-8	-	6-7	-	**3-4**	-	**3-4**	-	**3**-6	-	**3**-6	-	**3**-5	-	5-6	-	**3-4**	-	**3-4**	-	**7-13**	**15**	4-6	-
1+	6-8	-	6-8	-	**7**-10	-	**3-4**	-	**3**-6	-	**3**-6	-	**3**-5	-	5-6	-	**3**-6	-	**3**-5	-	**7-23**	**25**	4-6	-
2	12-15	-	10-15	-	8-**10**	-	13-**26**	-	8-**10**	-	**6**-13	-	**6-10**	-	**14**-17	-	11-27	-	8-13	-	9-12	27	11-15	-
2+	**20**-26	-	10-15	-	**9-11**	-	13-26	**120**	10-12	-	10-28	-	11-13	-	14-34	-	16-**60**	-	12-14	-	10-14	32	13-15	-
3	16-23	34	24-36	-	20-21	-	11-24	-	13-**16**	-	30-45	-	14-33	-	**10**-18	-	18-27	-	24-44	**48**	12-22	-	**32-47**	-
3+	16-24	43	**40-63**	-	21-26	-	16-35	**69**	13-**16**	-	30-45	-	14-35	-	**10**-18	-	26-50	-	29-58 30-59	- 60	12-22	-	36-53	-
4	28-37	-	23-30	-	**63-78**	-	31-36	-	33-40	-	49-63	66	30-42	-	30-38	45	**21-27**	-	24-31	-	27-31	**105**	32-37	-
4+	39-46	-	23-31	-	**66-80**	-	36-38	-	49-62	-	51-66	68	36-54	-	32-42	49	**22-29**	-	32-40	-	43-49	**108**	36-42	49
5	80-95	-	47-57	-	47-51	-	52-59	-	**90**-106	**488**	53-67	-	54-63	-	59-71	-	**23-35**	-	87-**115**	-	51-61	-	89-101	-
5+	92-108	-	51-61	-	47-51	-	52-59	-	**95**-129	**594**	58-72	-	54-63	73	64-76	77	**31-41**	-	88-**130**	-	56-69	278	93-109	132

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

6	88-126	-	93-103	155	149-149	-	87-104	-	100-147	-	74-91	-	**156**-191	-	**71-80**	-	86-121	**415**	88-98	-	126-**229**	-	90-110	-
6+	110-133	-	101-115	161	**183**-183	-	102-116	-	106-159	189	**77-94**	150	164-201	-	80-87	-	107-141	**495**	97-111	-	126-**234**	-	105-125	162
7	**287**-287	-	227-247	454	195-233	-	274-**311**	-	**148**-205	-	234-258	472	176-225	-	230-308	**1326**	175-**204**	373	194-255	-	152-215 239-282	- 346	218-236	-
7+	452-452	-	363-409	746	**692-923**	-	407-476	-	**177**-261	-	364-407	741	252-330	-	297-402	**1563**	207-**246**	506	313-417	-	195-283 329-381	336 1114	298-337	-
мин	**516** 735		430 594		485 **1025**		471 629		395 453		449 593		439 534		419 502		337 412		428 575		**623** **778**		476 585	
макс	**591** 797		495 702		546 **1284**		564 754		530 645		543 718		569 701		538 665		445 573		560 776		**865** **1075**		562 687	
сред	**554** 766		463 648		516 **1155**		518 692		463 549		496 656		504 618		479 584		391 493		494 676		**744** **926,5**		519 636	
спец	559 776		592 758		- -		- 756		654 797		605 852		- 623		**991** **1168**		623 800		496 676		812,5 **1425**		- 654,4	
																								

	мин-макс	спец.	мин-макс	спец.	мин-макс	спец.	мин-макс	спец.	мин-макс	спец.	мин-макс	спец.	мин-макс	спец.	мин-макс	спец.	мин-макс	спец.	мин-макс	спец.
																						
	1-1	-	8-**10**	-	**6-10**	-	12-14	-	13-21	-	12-24	-	**74-91**	-	27-37	-	31-37	-	41-47	-
																						
	39-47	-	41-52	63	**53-63**	-	140-140	325	**275-333**	**1251**	**788-788**	**1370**	**976-1107**	-	**1279-1384**	**2661**	**136-179**	460	**52**-97	202

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

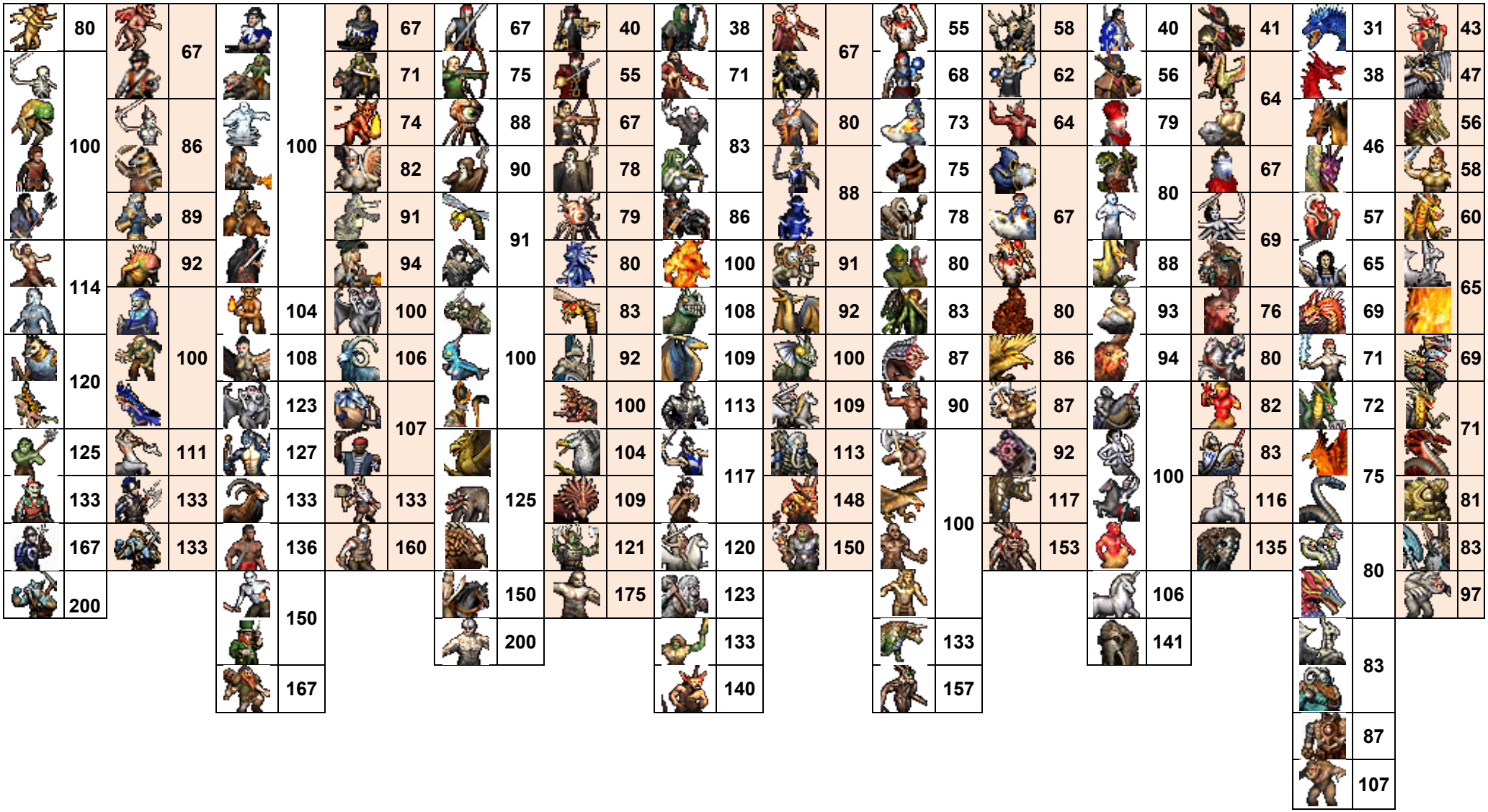
РЕЙТИНГИ ЭФФЕКТИВНОСТИ

- **Эффективность атаки ($А_{эфф}$) –** урон существа с учётом его Атаки, в сравнении с условным существом с Защитой 10. Т.е. если Атака существа больше 10, то урон повышается на 5% за каждый балл Атаки свыше 10, иначе – снижается на 2,5% за каждый балл:



FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- **Эффективность защиты ($З_{эфф}$)** – количество здоровья существа, которое можно купить на условные 1000 золота.



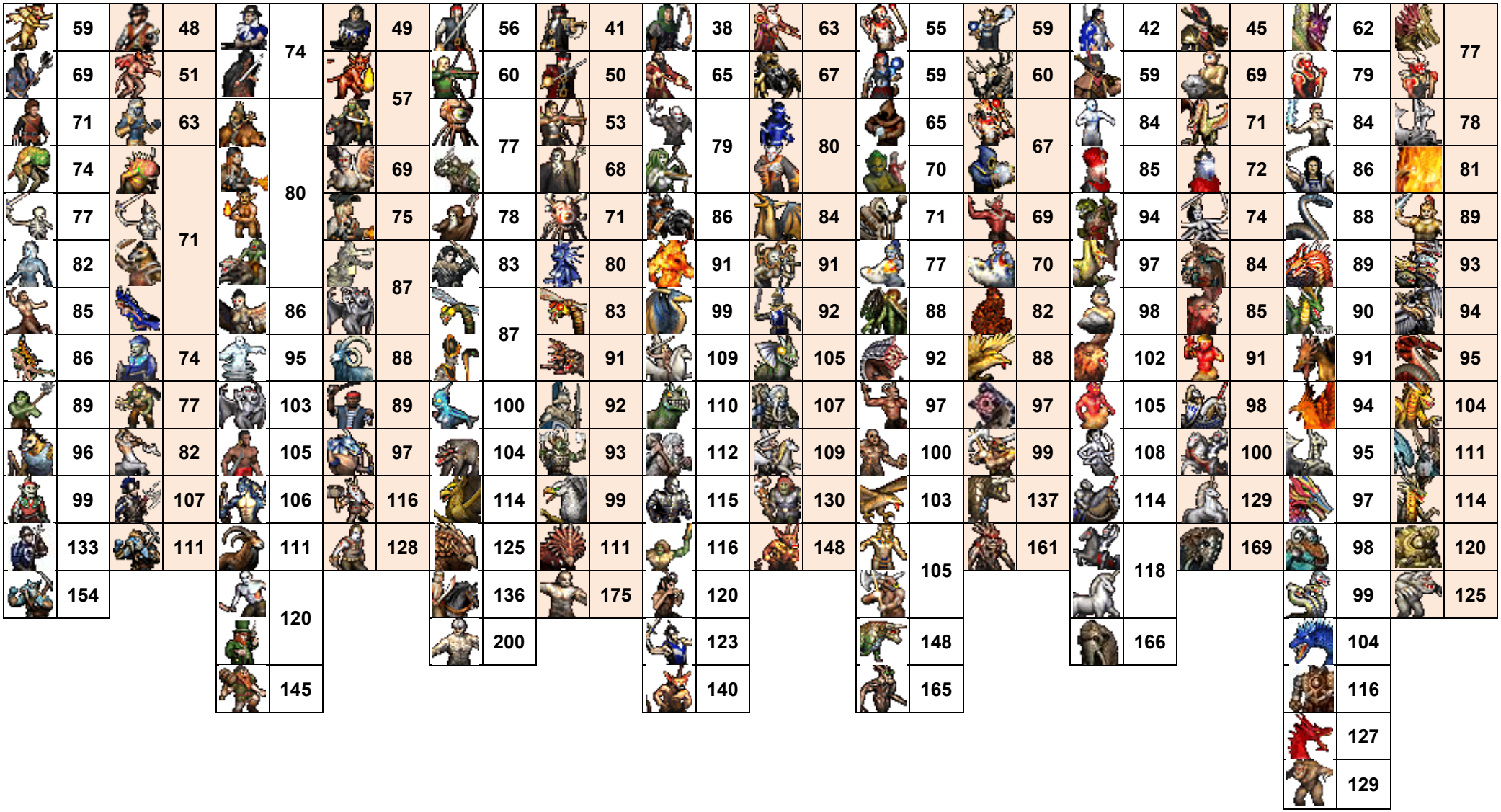
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- **Эффективность удара ($У_{эфф}$)** – количество урона, наносимое отрядом существ на условные 5000 золота.



FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- **Эффективность обороны ($О_{эфф}$)** – количество ударов условного врага с уроном 5 и атакой 10, которое может выдержать отряд на условные 5000 золота.

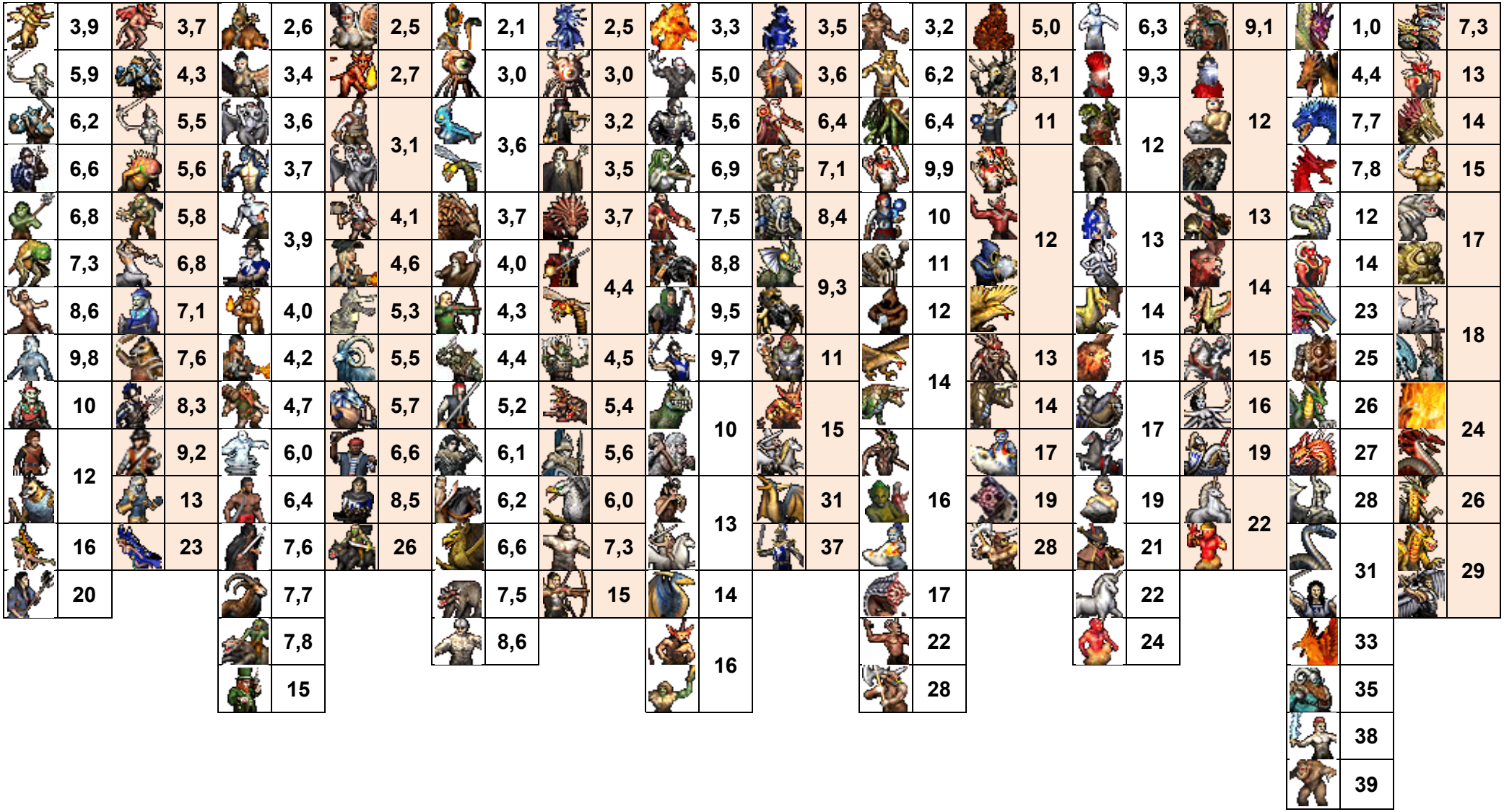


- **Итоговая эффективность существа (ЭФФ):**

$$ЭФФ = У_{эфф}^{2} * (1+Защ.^{0,25}) * (Ск./7)^{0,5} * (1+Зд.^{0,4}) / 20000$$

Если скорость существа >11, то (Ск./7) возводится в степень 0,7 вместо 0,5

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



- **Суммарная эффективность существ по городам:**

неул.	87	95	97	91	74	92	107	70	74	89	90	89
улучш.	120	105	72	74	60	86	89	62	74	102	74	61

Благодарности за помощь в написании раздела: **Rider**, rid-er.narod.ru.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

10.3 Чит-коды

Для того, чтобы ввести код, нажмите кнопку TAB на клавиатуре и в появившемся окне вводите необходимый код.

Внимание! Указанные ниже коды взяты из разных не связанных между собой источников, поэтому возможны ошибки.

Возрождение Эрафии (Restoration of Erathia, RoE)	
Код	**Исполняемая процедура**
NWCONLYAMODEL	Во всех городах игрока строятся все здания
NWCSIRROBIN	Завершение игры. Поражение игрока
NWCTROJANRABBIT	Завершение игры. Победа игрока
NWCAVERTINGOUREYES	Герой получает по 5 Архангелов в каждый свободный слот
NWCANTIOCH	Герой получает Баллисту, Палатку первой помощи и Тележку с боеприпасами
NWCIGOTBETTER	Герой получает новый уровень
NWCCASTLEANTHRAX	Удача героя становится максимальной (+3)
NWCCOCONUTS	Герой получает 1 000 000 очков движения, которые не тратятся при посадке и высадке с корабля
NWCMUCHREJOICING	Боевой дух героя становится максимальным (+3)
NWCALREADYGOTONE	Открывается вся карта-загадка
NWCGENERALDIRECTION	Открывается вся карта приключений
NWCSHRUBBERY	Игрок получает 100 000 золота и по 100 единиц каждого ресурса
NWCTIM	Герой получает 999 маны и все доступные на карте заклинания в Книгу заклинаний
NWCFLESHWOUND	Герой получает по 10 Чёрных рыцарей в каждый свободный слот
NWCPHISHERPRICE*	Увеличивается цветовая насыщенность игры

* - Чит-код, после которого игра не обзовёт вас Мошенником.

Клинок Армагеддона (Armageddon's Blade, AB)	
Код	**Исполняемая процедура**
nwcquigon	Герой получает новый уровень
nwcpadme	Герой получает по 5 Архангелов в каждый свободный слот
nwcdartmaul	Герой получает по 10 Чёрных рыцарей в каждый свободный слот
nwccoruscant	Во всех городах игрока строятся все здания
nwcr2d2	Герой получает Баллисту, Палатку первой помощи и Тележку с боеприпасами
nwcwatto	Игрок получает 100 000 золота и по 100 единиц каждого ресурса
nwcpodracer	Герой получает 1 000 000 очков движения, которые не тратятся при посадке и высадке с корабля
nwcprophecy	Открывается вся карта-загадка
nwcrevealourselves	Открывается вся карта приключений
nwcmidichlorians	Герой получает 999 маны и все доступные на карте заклинания в Книгу заклинаний

Дыхание смерти (Shadow of Death, SoD) + Хроники героев (Heroes Chronicles) + Рог бездны (Horn of the Abyss)	
Код	**Исполняемая процедура**
nwcneo	Герой получает новый уровень
nwcneo X	Герой получает X новых уровней, где X – количество. Например, nwcneo 14
nwcagents	Герой получает по 10 Чёрных рыцарей в каждый свободный слот
nwctrinity	Герой получает по 5 Архангелов в каждый свободный слот
nwclotsofguns	Герой получает Баллисту, Палатку первой помощи и Подводу с боеприпасами
nwcfollowthewhiterabbit	Удача героя становится максимальной (+3)
nwcnebuchadnezzar	Герой получает 1 000 000 очков движения, которые не тратятся при посадке и высадке с корабля
nwcmorpheus	Боевой дух героя становится максимальным (+3)
nwcoracle	Открывается вся карта-загадка

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

nwcwhatisthematrix	Открывается вся карта приключений Открывается территория вокруг выбранного при вводе чит-кода героя или города в радиусе 198 клеток (диаметр 397). На стандартных картах **SoD** это никак не проявляется, поскольку в любом случае этой области хватает для открытия всей карты. Однако в нестандартных пользовательских картах размера **XH** (216*216) и выше, этого может не хватить, и после ввода кода будет видна радиусная граница открытой области
nwcignoranceisbliss	Вся карта приключений скрывается Террой Инкогнита
nwctheconstruct	Игрок получает 100 000 золота и по 100 единиц каждого ресурса
nwcthereisnospoon	Герой получает 999 маны и все доступные на карте заклинания в Книгу заклинаний
nwczion	Во всех городах игрока строятся все здания, кроме Верфи, Корабля и Маяка, если город не находится рядом с водой, а также храма Грааля Строится Верфь, Корабль и Маяк, даже если город не находится рядом с водой (баг), а также храм Грааля. Корабль при этом не появится на карте. Если этим кодом строится здание, увеличивающее прирост (Бастион грифонов, Клетки и т.д.), то количество этих существ (Грифонов, Адских гончих и т.д.), доступных для найма, становится равным 0 (баг). Если сохранить игру и использовать код, а потом загрузить сохранение, то города в нём будут полностью отстроены, а сохранение не будет помечено после победы строкой «Мошенник!» (баг). Если в одиночной игре ввести код и, не заходя в город, выйти в меню и начать новую игру в мультиплеере, то во всех городах будут отстроены все здания (баг)
nwcbluepill	Завершение игры. Поражение игрока
nwcredpill	Завершение игры. Победа игрока
nwctheone (HD-мод)	Открывается вся карта приключений; Герой получает по 5 Архангелов в каждый свободный слот; Герой получает 1 000 000 очков движения, которые не тратятся при посадке и высадке с корабля; Герой получает бесконечный эффект заклинания Полёт
nwcphisherprice*	Увеличивается цветовая насыщенность игры. Повторный ввод уменьшает насыщенность
gosolo (*)	Передать управление игроком компьютеру. Скорости героев выставляются на максимум. Чит-код не работает в сетевой игре **Это интересно!** Передав управление своим героем компьютеру, он сможет совершить некоторые действия, недоступные человеку. Например, находясь на Проклятой земле, ИИ, при определённых условиях, может телепортироваться Дверью измерений или вернуть вашего героя в город при помощи Городского портала. Также, ИИ может активировать вашим героем События, предназначенные только для компьютерных героев, или же наоборот, миновать События, настроенные только для игрока-человека. Отменить выполнение команды можно клавишей **Esc**. Подобные приёмы иногда используются в авторских картах-головоломках
nwcarchitect	Герой получает Грааль в рюкзак

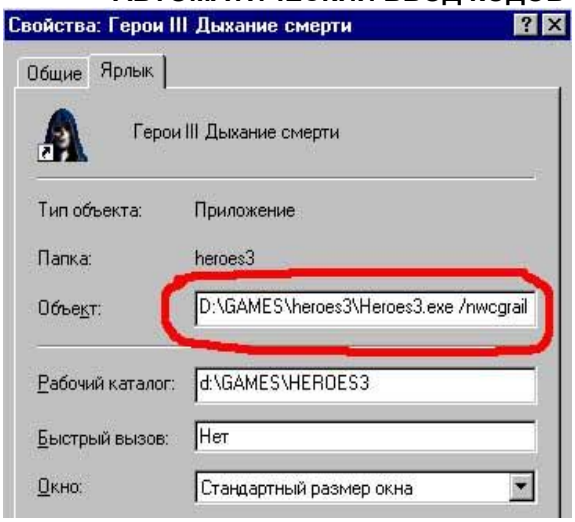
* - Чит-код, после которого игра не обзовёт вас Мошенником.

Во имя Богов (In The Wake Of Gods, WoG) - действуют, начиная с WoG 3.58f, до этого работают коды SoD	
Код	**Исполняемая процедура**
WOGMINASTIRITH	Во всех городах игрока строятся все здания
WOGGALADRIEL	Герой получает по 5 Архангелов в каждый свободный слот
WOGOLIPHAUNT	Герой получает Баллисту, Палатку первой помощи и Тележку с боеприпасами
WOGGANDALFWHITE	Герой получает новый уровень
WOGSHADOWFAX	Герой получает 1 000 000 очков движения, которые не тратятся при посадке и высадке с корабля
WOGPALANTIR	Открывается вся карта-загадка
WOGEYEOFSAURON	Открывается вся карта приключений
WOGISENGARD	Игрок получает 100 000 золота и по 100 единиц каждого ресурса
WOGSARUMAN	Герой получает 999 маны и все доступные на карте заклинания в Книгу заклинаний (на карте)
WOGPATHOFTHEDEAD	Герой получает по 50 Чёрных рыцарей в каждый свободный слот
WOGDARKLORD	Завершение игры. Поражение игрока
WOGONERING	Завершение игры. Победа игрока

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

WOGBILBO	Удача героя становится максимальной (+3)
WOGMORDOR	Вся карта приключений скрывается Террой Инкогнита
WOGFELLOWSHIP	Боевой дух героя становится максимальным (+3)
WOGSARUMANOFMANYCOLORS	Увеличивается цветовая насыщенность игры
WOGGANDALF	Герой получает 999 маны и все доступные на карте заклинания в Книгу заклинаний (в битве)
WOGFRODO	Завершение битвы. Победа игрока (в битве)
WOGDENETHOR	Завершение битвы. Поражение игрока (в битве)

АВТОМАТИЧЕСКИЙ ВВОД КОДОВ



Если вам надоело вводить коды по сто раз, то имеется маленькая хитрость, чтобы облегчить вам жизнь:

- Берём ярлык Heroes на рабочем столе, открываем Свойства по правому клику на нём.
- Добавляем такую надпись: /NWCGRAIL (см.слева). Также не забываем, что между Heroes.exe и **/NWCGRAIL** стоит **пробел**.
- Нажимаем Применить. Это будет работать для **AB**, **SoD** и **HotA**.
- Для **WoG** вместо указанного выше кода набираем **/ZVSSVETA**.
- После, открываем свойства монитора и устанавливаем цветность 16 bit. Потом запускаем игру, выбираем карту, начинаем играть.
- Теперь нажимаем F4 и игра переходит в оконный режим. В левом верхнем углу можно заметить меню под названием Cheat. Теперь не нужно вводить коды, а просто в меню Cheat выбираем то, что нужно.

Имеется ряд других ключей, которые можно использовать в командной строке:

" ?" (он же **" h"** и **" H"**) — причем обязательно с пробелом между двойной кавычкой и знаком вопроса или буквой - игра выдает сообщение, в котором объясняются следующие два ключа:

- **/s0** — отключается музыка и звук
- **/i0** — игра запускается без вступительных роликов (в том числе, роликов «Буки», 3DO и NWC).

Стоит обратить внимание на тот факт, что компьютер не очень-то благосклонен к игроку, использующему чит-коды. Во всяком случае после набора кода на экране появляется надпись о том, что вы мошенник, а также по факту завершения прохождения карты ваш результат будет добавлен в таблицу рекордов на последнее место с унизительной записью о том, что вы мошенник.

Технические коды не будут рассматриваться как мошенничество:

ping	В мультиплеере и возвращает значение времени дозвона до вашего оппонента
nwcphisherprice	Увеличивается цветовая насыщенность игры. Повторный ввод уменьшает насыщенность
gosolo	Передать управление игроком компьютеру. Скорости героев выставляются на максимум

СОПРЯЖЕНИЕ В SOD

По умолчанию Сопряжение и все его элементы не доступны в **SoD**. Для того, чтобы иметь возможность создавать случайные карты, а также выбирать Сопряжение (и новых героев) для игры в версии **SoD** без установленного **AB**, необходимо:

1. Создать в директории \HEROES\DATA 4 пустых файла:
   - h3ab_ahd.vid
   - h3ab_ahd.snd
   - h3ab_spr.lod
   - h3ab_bmp.lod
2. В директории \HEROES надо создать:
   - h3blade.exe - тоже нулевой длины.

После этого Сопряжение будет доступно для игры.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Chortos-2**, forum.df2.ru.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

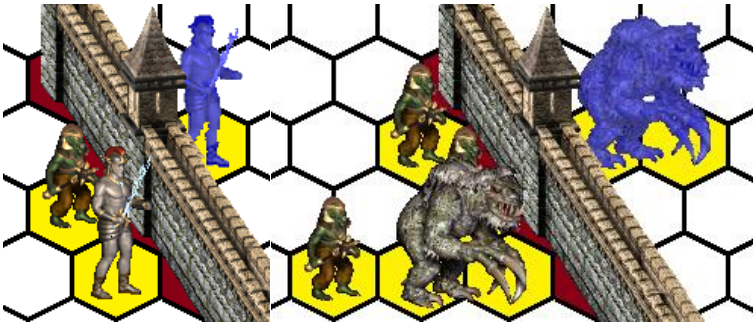
10.4 Известные баги

Изначально, вносить эту тему в справочник не планировалось по причине того, что не хотелось заниматься популяризацией существующих багов в игре. Однако, как показывает практика, баги от этого никуда не делись, и их использование всё равно остаётся на усмотрение игроков. При игре с компьютерным противником использование багов, возможно, облегчает жизнь новичку. Солидные игроки, полагаю, считают использование багов не достойным в принципе. При игре против человека (а также, во время участия в офлайн турнирах), запрет на использование багов оговаривается отдельно. В любом случае, считаю необходимым исключить саму возможность применения багов «по неведению» и, тем самым, поставить всех игроков в равные условия. Чему, собственно, и посвящен данный раздел.

1. БАГИ

К этой категории можно отнести все баги, которые невозможно использовать неумышленно, которыми не пользуется ИИ, которые однозначно дают преимущество игроку, и, как правило, являются запрещенными к применению на турнирах и при игре против человека. Их мы распишем подробно.

1.1. Клон сквозь стену



Этот баг, скорее всего, просто частный случай механики заклинания Клон. Однако же результат его использования выглядит странно и неестественно, а случайно такого эффекта добиться почти невозможно.

Дело в том, что любое существо героя, осаждающего город, может встать прямо перед вражескими городскими стенами на ров (лучше всего это делать в самом нижнем ряду), а другие существа должны закрыть собой все свободные гексы рядом с ним в радиусе 1 гекса, у которых приоритет ниже 5 (для одногексовых) или 14 (для двухгексовых). Например, в нижнем ряду для этого понадобится всего 1 или 3 существа соответственно, т.к. ниже уже нет поля, а спереди закрывает стена. Тогда, если использовать Клон на это окружённое существо, то создавшаяся копия вызовется прямо внутри городских стен, причинив обороняющимся немало хлопот. В реальной игре, конечно, такое провернуть достаточно сложно, а вот в специальных картах на прохождение такой приём может быть предусмотрен автором.

1.2. Помощь колдунам

Если на существо, находящееся под эффектом заклинания Чародея, наложить такое же заклинание героем, то эффект этого заклинания героя будет на Экспертном уровне, даже если у героя не развита школа магии. Т.е. таким образом можно увеличить длительность заклинания Чародея, если у вашего героя высокая сила магии, но не развита школа магии этого заклинания.

Этот же трюк работает и с магией Верховных джиннов, Ядовитых змиев, Огров-магов, Заклинательниц, Лепреконов, Сатиров, Элементалей шторма, льда, энергии и магмы, но имеет меньшую ценность применения, т.к. заклинания этих существ колдуются не на Экспертном уровне.

1.3. Бесплатная торговля

Использовать Торговцев артефактами в городе союзника разрешено. При этом если герой-гость – ваш, и у вас нет Рынков, то покупка артефактов у Торговцев бесплатна, а продать любой артефакт героя-гостя (даже героя союзника) можно за 1 единицу любого ресурса. Исправлено в **HD-моде** с опцией **HD+**.

1.4. Гидра против всех

На сложности 100%, любой герой с 1 Гидрой в армии без потерь может захватить любой Улей змиев, кроме максимального, для которого потребуется 2 Гидры или 1 Гидра хаоса. Баг заключается в том, что в первом раунде все Змии атакуют Гидру, а в остальных раундах просто пропускают ходы, боясь массового ответного удара. Этот же баг применим, например, к взятию максимальной Утопии драконов с 10 Гидрами или победой над 100 Могучими горгонами при помощи 3 Гидр.

На 80% сложности такой баг не повторяется, так как ИИ более слабый и атакует напрямую, не учитывая массовый ответный удар. На сложностях выше 100% баг тоже не повторяется, так как, наоборот, ИИ более «умный» и Змии во втором раунде разлетаются в стороны, чтобы в третьем атаковать снова. Однако этот хитрый ход ИИ не работает в Быстрой битве, при помощи которой 2 Гидры без проблем берут любой Улей змиев и на сложностях выше 100%. Исправлено в **HD-моде**.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ИИ в принципе очень опасается массовых ударов гидр. В частности, когда у вашей гидры очень высокие параметры защиты (например, под руководством Тазара) или у ИИ слабая атака, то он не станет атаковать гидру, которая стоит рядом с другими его существами. Стрелковые отряды, заблокированные гидрой, будут стараться отойти от неё подальше. Частный случай – когда стрелок ИИ находится в первом слоте его армии, а также герой имеет Подводу с боеприпасами (см.справа). В этом случае гидра идеально перекрывает стрелка, не давая ему уйти, и все остальные вражеские отряды просто будут пропускать ходы (кроме других стрелков и боевых машин). Заклинаниями ИИ при этом не перестанет пользоваться.



Работает и обратная ситуация, когда ИИ нападает на вас, а гидрой вы встаёте так, чтобы под удар попадали несколько его отрядов. После этого вражеские существа вообще перестанут бить гидру. **Но** данный баг работает только при осаде, т.к. в этом случае отряды не отступают, чтобы перегруппироваться, а остаются внутри стен города.

1.5. Продажа артефактов по завышенным ценам

Баг, связанный с некорректной работой программы, когда после продажи какого-нибудь артефакта имеется возможность перемещать стрелками другие артефакты в Рюкзаке героя, причём цена возможной продажи остается неизменной. Следственно, игрок имеет возможность сознательно продать дешёвые артефакты по завышенной цене.

1.6. Перемещение и выкапывание Грааля в один день

Скорей всего, недоработка разработчиков, создавших упрощенную проверку момента - двигался ли герой в этот день. По факту - просто проверяется количество оставшихся очков хода и сравнивается с количеством, которое должно быть у героя из расчёта скорости самого медленного существа в его армии. Если передать герою более медленного существа, чем у него был в начале, то герой получит некоторый запас хода, который он может израсходовать в течение дня до того, как копать Грааль. Применение этого приема требует досконального знания принципов логистики, однако, тем не менее, в Мануале указано, что копать Грааль в тот день, когда герой двигался нельзя. Но, оказывается, это возможно! Аплодисменты фанатам, которые нашли способ обойти это ограничение. Во многих турнирах и сообществах данный приём считается багом и запрещён. Подробнее в разделе «Грааль и его получение».

Например, если герой с Фениксом (запас хода в начале дня равен 2000 очков) сделал 5 шагов по прямой (-500 очков хода), а затем при помощи другого героя обменял Феникса на Гнома, то он сможет копать, т.к. расчёт запаса хода при раскопках будет вестись от Гнома (запас хода равен 1500 очков). Однако текущий запас хода и расчётный должны совпадать с точностью до 1. Аналогичный трюк можно провернуть, имея, например, Перчатки всадника, которые позволят сделать несколько шагов, а затем можно будет снять их и произвести раскопки.

Иногда требуется зайти, например, в окно героя или какого-нибудь города, чтобы запас хода пересчитался.

1.7. Невидимость в бою

Частное использование бага Клона, описанного в разделе «Особенности некоторых заклинаний – КЛОН» для двухгексовых существ: если у обороняющегося есть Палатка первой помощи, а атакующее двухгексовое существо встанет «под неё» в нижний-правый угол (см.справа), то ближайшим по приоритету гексом для вызова Клона становится гекс позади этого существа. А так как существо двухгексовое, то Клон вызывается с частичным наложением на оригинал, вследствие чего оригинал становится невидимым и недоступным для вражеских атак, пока находится на этом месте. Хотя сама Палатка не обязательна, достаточно, чтобы этот гекс был занят и другим существом.



Существа, управляемые компьютером, видят невидимку, но не могут его атаковать (кроме Стрелковых башен – они будут стрелять и наносить урон). Поэтому вместо атаки они могут просто **пропускать ходы**, игнорируя другие наши войска и боевые машины (если те имеют более низкий приоритет), а могут встать на его гекс (предварительно убив Клона, если он там), перекрывая нашу невидимку. При этом такое существо начинает восприниматься игрой странно: на него, например, мы можем накладывать Клон (т.е. создавать своего клона из вражеского отряда), а вражеские существа начнут атаковать его. Если вражеский отряд убил таким образом своего, то он остаётся «в шоке», будет стоять на месте и больше никого не атакует. «Шок» спадает, если подойти к нему вплотную.

ИИ может убить невидимку иными способами (например, прожигом драконов). После гибели невидимки или её перемещении (становится видимым), поведение ИИ нормализуется. Игрок-человек может атаковать невидимку (передний её гекс) и встать на него в случае убийства. Однако при этом произойдёт раздвоение графики атаковавшего - на месте гибели появится точно такой же отряд существ, графика которого будет повторять графику оригинала во время его хода (все движения, заклинания и обводки), но не сможет сам получать ход и действовать вообще.

Наличие невидимки на поле боя может изменить механику расчёта Жертвы (срабатывает не всегда) и можно принеся, например, в Жертву Налётчика воскресить Лазурного дракона.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig



Заклинания также видят невидимку, т.е. на него можно колдовать (курсор приобретает соответствующий вид). Если любой из героев колдует Цепную молнию в присутствии невидимки, то происходит ошибка и игра вылетает. Также часто игра вылетает при попытке создать Клон из невидимки. Если ИИ-герой колдует на невидимку не ударное и не восстанавливающее заклинание, обычно действующее на одно существо (Ослепление, Волшебное зеркало, Гипноз, Бешенство и т.д.), то это заклинание колдуется массово (например, массовое Ослепление (см.справа) или массовое Магическое зеркало). Мины, Зыбучие пески, Стены огня и Силовые поля могут ставиться на гекс с невидимкой, при этом Мины и Стена огня корректно наносят невидимке урон.

Для битвы в режиме невидимости очень хорошо подходят Гарпии-ведьмы – бьют безответно и возвращаются на свое место, таким образом можно убить героя почти с любой армией, главное, чтобы мы наносили стабильный урон (будет невозможно выиграть если мы бьем 1 гарпией по дракону, а у врага Эликсир жизни). Можно на месте невидимки поставить и одноклеточных существ, тогда мы можем стрелять из невидимого положения, в этом случае желательно наличие сохраненной Тележки с боеприпасами.

1.8. Многократное посещение Сирен

Если герой, посетивший Сирен, вступит в бой (неважно, с кем, и неважно, чем закончится бой), он сможет посетить их повторно, получив таким образом ещё опыт. Тем не менее в описании сказано, что посещать их можно только 1 раз, и герои компьютера не посещают Сирен повторно.

1.9. Повторение Событий (event)



Баг связан с Событиями (event) на карте приключений в авторских картах. Если такое событие даёт герою существ, то существует способ не отменять его после посещения, а активировать его много раз. Для этого у героя должны быть заполнены все слоты армии, чтобы появилось диалоговое окно, предлагающее выбрать состав армии. В этом окне можно взять существ из события, спокойно зайти в окно героя и закрыть его. При этом событие будет восприниматься игрой как не сработавшее, но существ герой получит. Далее следует отойти героем на клетку в сторону и вернуться на событие, где снова предложат существ. Баг можно использовать, пока у героя не кончатся очки хода. Исправлен в **SoD_SP**.

1.10. Multidefeat – ослабление нейтралов многократными поражениями

Есть одна особенность, которая проявляется в случае, когда герой нападает на армию неулучшенных нейтралов, среди которых появляется один улучшенный отряд. Оказывается, что при любом исходе все оставшиеся в живых улучшенные существа после боя покидают армию нейтралов. Значит, после уничтожения неулучшенных существ, герой может смело сбегать с поля боя, не завершая битву. После сбегания армия нейтралов все равно исчезнет. Это верно и для случая, если герой будет уничтожен армией нейтралов - число существ в этой армии уменьшится на количество улучшенных существ, которые были в ней на момент начала боя. Однако следует учесть, что при следующем нападении на эту армию один отряд улучшенных существ в ней будет все равно (это определяется координатами клетки, на которой расположены нейтралы и генерируется при создании карты), просто общее число существ в армии будет меньше. Подробнее в разделе «Улучшенный отряд среди нейтралов». Исправлен в **SoD_SP**.

1.11. Баг Шляпы адмирала – использование навигационных бонусов на суше

Баг заключается в некорректном пересчёте морских очков хода в сухопутные по прямой пропорции, и наоборот. Например, если сбежать героем с поля боя в битве на воде и нанять его в Таверне, то можно заметить, что запас его хода будет не хуже, чем у любого логиста.

Также в случае, если герой, имеющий Шляпу адмирала, садится на корабль, запас его оставшихся сухопутных очков хода пересчитывается в прямой пропорции. При высадке происходит обратный процесс. Эффект неверного пересчёта усиливается, например, артефактами Логистики, манипуляцией с быстрыми и медленными существами. При сознательном применении этого способа игрок может существенно повысить запас хода, взяв дополнительные очки «из воздуха». Подробнее в разделе «Посадка и высадка с корабля с Шляпой адмирала». Исправлен в **SoD_SP**.

1.12. Прерывание Полёта на недоступных клетках карты

Используя заклинание Полёт или Крылья ангела можно зайти, например, в заблокированный город путём нажатия клавиши пробел в тот момент, когда герой движется над городскими воротами. В случае наличия охраны в городе (без героя противника) - происходит сбой в программе и герою приходится вступать в бой со своей копией (флаг тот же, артефакты и армия дублируются, в армию героя добавляются существа, охраняющие город - в армию противника добавляются существа героя, в случае отсутствия свободных слотов - остаются только наиболее сильные существа по AI_Value). Не зависимо от исхода боя - (если герой выигрывает, то его клон проигрывает или наоборот) - вы теряете своего героя, но он получает опыт. Впоследствии его можно найти в Таверне с увеличенным опытом. Город становится вашим.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

1.13. Пронос нейтралов

Очередной баг, который не вписывается в стандартные правила игры, связан с тем, что имеется способ обойти ограничения, накладываемые на героя штрафом местности. Заключается он в том, что если в армии имеются нейтральные войска (Кочевники, Мумии и пр.), а для остальных войск местность, по которой движется герой, является родной (т.е. штраф местности на них не действует), то можно избежать штрафа и для нейтральных войск. Для этого необходимо разместить отряды существ героя таким образом, чтобы нейтралы были **левее** остальных войск. Баг не работает на Проклятой земле.

1.14. Герой-призрак

Существуют способы обеспечить героя максимальным запасом хода (2000 очков) после ночёвки даже в случае, если нет под рукой ни одного быстрого существа. Для этого достаточно организовать встречу двух дружественных героев. В таком случае имеется недокументированная возможность передачи последнего существа напарнику, тем самым герой, оставшийся без существ, будет иметь на следующий день максимальный запас хода. Герой сможет двигаться без существ по карте, имея каждый день максимальный запас хода. Следует отметить, что штраф любой местности в этом случае сохраняется, так как у героя нет существ, для которых местность родная. К тому же встреча с противником (даже с любым нейтральным войском) завершается мгновенным и безоговорочным поражением. Передавать существо нужно не путем перетаскивания, а используя стрелки при разделении.

Также остаться без существ можно, если уволить последний отряд героя через Обзор королевства, либо отдать последних существ по заданию Хижины провидца или Стража прохода.

1.15. Землетрясением по существам

Если при осаде города с отстроенным Фортом или Цитаделью (не с Замком), у обороняющегося остался последний отряд существ, то атакующий может мгновенно выиграть после использования Землетрясения – бой автоматически завершается победой атакующего. Неубитый отряд не будет числиться в потерях и не принесёт опыт или Скелетов Некромантией. Исправлен в **SoD_SP**.

На самом деле этот баг ещё шире, чем казалось изначально. Он работает даже если в армии обороняющегося несколько отрядов существ. Землетрясение может вывести один отряд из боя – его численность исчезнет, он не сможет действовать. Баг распространяется только на самый левый отряд в армии обороняющегося – верхний в начальной расстановке, независимо от количества отрядов в его армии.

Забагованный таким способом отряд имеет следующие особенности:

- Ход к нему не переходит, а соответственно им никак нельзя действовать
- Его численность на поле боя пропадёт, но в окошке по ПКМ будет отображаться корректно
- Его можно атаковать отрядами атакующего, и он будет отвечать на атаки
- На него действует бонус защиты, если он был забагован в защитной стойке, а при его атаке всегда будет проигрываться анимация защитной стойки
- Он может погибнуть при нанесении достаточного урона и оставит труп. Однако если провести курсором над трупом, то его спрайт заменится обратно спрайтом живого отряда и будет иметь здоровье в соответствии с нанесённым уроном. В окошке по ПКМ уже не будет показываться его численность.
  Например, Архидьявол без численности с 30 здоровья получает 100 урона от Копейщиков. Проигрывается анимация смерти и остаётся труп. Проводим курсором над трупом – на его месте появляется спрайт Архидьявола с 130 здоровья (30–100+200). Далее он будет также умирать от любого урона и не давать сдачи.
- На нём остаются быть наложенными все заклинания, пока не кончится длительность их действия
- На него не действуют ни чьи заклинания, кроме массового Снятия заклинаний и Жертвы. Владелец такого отряда может использовать его в качестве жертвы для воскрешения другого отряда, но только тогда, когда он ещё не умирал и в окошке по ПКМ отображается его численность
- На его место нельзя поставить никакое магическое препятствие, например, Стену огня, или призвать на его гекс элементалей
- На него не действует урон от рва, если он был забагован на его гексе
- Продолжают действовать его способности (например, Страх Лазурного дракона)
- Его также можно забаговать Землетрясением от своего же героя (обороняющегося)
- Если он находился под действием Гипноза или Берсерка, то он также станет бездействовать после бага
- Если обороняющийся герой выигрывает, то забагованный отряд исчезает из его армии.

Замечено, что этот баг срабатывает с определённой вероятностью (зависит от того, на какой фрагмент стены придётся удар Землетрясения – видимо, когда оба удара Землетрясения приходятся в один и тот же фрагмент, либо происходит промах из-за отсутствия других фрагментов).

1.16. Бесконечное Воскрешение у Архангелов

Атака случайной магией Сказочных драконов имеет серьёзный баг. Имея хотя бы одного Сказочного дракона в армии, все остальные существа героя, умеющие колдовать (Архангелы, Властители пропасти, Огры-маги и т.д.), могут использовать свою способность бесконечное количество раз за битву, пока у Сказочного дракона есть такая возможность (он может атаковать случайной магией 5 раз за бой).

Архангелы:

- Во время хода Архангела нужно нажать на Сказочного дракона (курсор будет в виде вопроса; нужно чтобы ни один Сказочный дракон в отряде не был убит, иначе будет курсор Воскрешения), чтобы посмотреть информацию о нём (см.ниже)




- Кнопка колдовства в окне Сказочного дракона будет активна и нужно нажать на неё. В этот момент генерируется случайное заклинание Сказочного дракона, но ход идёт всё ещё Архангела (см.выше)
- Если будет выбрано площадное заклинание (например, Кольцо холода), то нужно направить его центральным гексом на дружественный труп (см.ниже)




- Сработает способность Воскрешения, но колдовство Сказочного дракона и Архангела не будут потрачены (см.выше).
- Если направить заклинание на врага, то ход будет просто пропущен.

Сказочные драконы:

Для этого нужно иметь два отряда Сказочных драконов, одного из которых мы используем для колдовства, а другого в качестве донора кастов. Колдуемые таким образом заклинания Сказочного дракона обрабатываются ИИ странно – предпоказ области действия заклинания рассогласуется с фактическим (например, может показываться область удара Инферно, но на самом деле будет использована Ледяная молния. Поэтому лучше наводить на цель центральным гексом), массовые заклинания работают корректно, а целевые начинают игнорировать любые защиты от магии существ (например, Молния наносит урон Красным драконам). Использование такого колдовства тратит те 5 попыток, которые есть у Сказочного дракона, а после – уходит в отрицательные значения. После этого забагованный Сказочный дракон может самостоятельно использовать своё колдовство по нажатию **F** любое количество раз, т.к. счётчик будет уходить в минус.

Скрытая анимация существ:

Некоторые существа в ресурсах игры имеют неиспользуемую анимацию, которая нигде не применяется, кроме случая далее. К таким существам относятся: Гарпии-ведьмы, Вампиры-лорды, Боевые единороги, Дендроиды-солдаты, Рыцари ужаса, Фанатики, Циклопы-короли, Ифриты и Ифриты-султаны, Минотавры-короли, Василиски и Великие василиски, Мантикоры и Скорпикоры, Кентавры и Капитаны кентавров. Подробнее см.в разделе «Нереализованное».

Так вот, если использовать колдовство Сказочного дракона во время хода любого из этих существ, благодаря вышеописанному багу, и выбрать цель, то будет проиграна их скрытая анимация – нереализованное колдовство, альтернативная атака или стрельба, без какого-либо эффекта. Существа, не имеющие скрытой анимации, будут воспроизводить анимацию обычной атаки перед собой.

Фениксы:

На самом деле Фениксы также, например, как и Архангелы или Властители пропасти, имеют ограниченное количество раз использования своей способности – Восстание из пепла. Если использовать колдовство Сказочного дракона во время хода Феникса, благодаря вышеописанному багу, и выбрать цель, то Феникс потратит свою возможность воскрешения.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

1.17. Нулевой отряд

Частный случай предыдущего бага. Если во время хода Властителей пропасти нажать на Сказочного дракона и его кнопку колдовства (у Сказочного дракона должно быть выбрано площадное заклинание), а затем навести курсор на труп дружественного существа (см.слайд 1, здоровье этого отряда должно быть ниже 35) центральным гексом и использовать, то в нашем распоряжении окажется отряд Демонов, состоящий из 0 существ (см.слайд 2).



Нулевой отряд наносит 1 урон любому противнику и умирает от любого урона, даже нулевого. ИИ он воспринимается корректно, и он будет пытаться убить его. Проблема в том, что игра нам даст только одну возможность походить таким отрядом, далее ход к нему просто не будет приходить. Вторая проблема в том, что дальность хода такого отряда составляет всего 1 гекс (сопровождается графическими багами).

Нулевой отряд можно Телепортировать и Клонировать, причём Клон будет тоже нулевым и будет обладать теми же свойствами. Нулевой отряд нельзя Воскресить или принести в Жертву.

1.18. Уволился – и в бой!

После увольнения и повторного найма героя в тот же день, герой получает стандартный запас хода - 2000 очков, что позволяет иметь практически бесконечный ход при наличии определенного количества денег, ведь «откопать» уволенного героя в Таверне может оказаться проблемой.

При откупе или побеге с поля боя, а также при проигрыше битвы запас хода в тот же день не увеличивается.

Можно предположить, что эту особенность сознательно допустили разработчики - получение полного запаса хода за 2500 золота. Но слишком уж читерским видится этот момент, особенно - на поздних стадиях игры, когда у игрока в наличие много раскачанных героев и практически бесконечное количество финансов, относительно стоимости повторного найма уволенного героя. Сложность ещё заключается и в том, что герой может не попасть в Таверну после увольнения и придётся «искать» его, выкупая других героев.

1.19. Заглянуть в карман на расстоянии



В этом баге необходимо использовать те объекты, при посещении которых герой не встаёт на клетку их входа: Скелет на земле, Пограничные ворота и Страж границы без ключа соответствующего цвета, Страж прохода без выполненного задания, Таверна и Городские врата. Герой с Полётом или Крыльями ангела должен идти к такому объекту через клетку с другим героем, и, после посещения, он останется клетке перед объектом (см.справа). В результате произойдёт наложение графики двух героев на одной клетке и следующие баги:

- Герой с Полётом может: уйти, и больше никаких багов не произойдёт; инициировать обмен при помощи пробела, в результате чего произойдёт его обмен с самим собой, а не с «нижним» героем. В таком обмене особых багов не наблюдается: если передать один артефакт другому герою, то он появится у обоих; если снять артефакт, то он снимется у обоих и окажется в рюкзаке одного из них; если надеть артефакт из рюкзака, то произойдёт графическое раздвоение артефакта, но после выхода из окна обмена артефакт останется только один; боевую машину можно передать, но она будет появляться у обоих героев; если передать отряд существ в пустой слот, то он передастся, но такой же отряд от второго героя передастся обратно первому; если обменять один отряд существ на другой – аналогично; если обменять отряд существ на такой же у другого героя, то эти существа просто исчезнут. В общем практической выгоды – никакой.
- «Нижний» герой может уйти с клетки – при этом «верхний» герой исчезнет с карты приключений, оставив клетку пустой. Но при смене экрана или переключении на исчезнувшего героя, на клетке графически появятся оба героя – и «нижний» и «верхний». Если «верхним» героем отойти с клетки, то на ней также останется копия «нижнего» героя, с которой можно спокойно взаимодействовать и производить обмен. При таком обмене с копией, все переданные войска и артефакты будут фактически оказываться у «нижнего» героя, который может быть уже на далёком расстоянии. Таким образом через копию можно фактически «заглядывать в карман» дружественного героя, который может быть где угодно, и передавать ему армию и артефакты. Переключиться на управление копией героя нельзя.
- «Нижний» герой может инициировать обмен со своей копией с теми же особенностями, описанными выше.
- «Нижний» герой может не уходить с клетки и не может инициировать обмен с «верхним» героем при помощи пробела.
- Если «нижний» герой – вражеский: можно уйти с клетки наложения и избежать любых багов; на пробел инициируется аналогичный обмен с самим собой; вражеский герой может уйти, заставив «верхнего»

героя исчезнуть, но герой вновь появится при передаче к нему хода; также можно оставить копию вражеского героя и взаимодействовать (атаковать) с ней; враг может инициировать обмен со своей копией.

- Если вместо «нижнего» героя будет какой-либо объект, то помимо наложения графики ничего не произойдёт – этот объект посещается при помощи пробела и не раздваивается.

1.20. Сдвинутая охрана

При генерации случайной карты некоторые охраны объектов и групп объектов оказываются сдвинутыми на клетку в сторону, благодаря чему можно с определённой стороны подбирать ресурсы или артефакты без сражения с охраной («воровство»). Герои ИИ не умеют собирать ресурсы или артефакты, находящиеся в области контроля существ, даже если это возможно без сражения.

1.21. Баги not me

Во время хода другого игрока (баги not me) возможен просмотр подсказок по объектам; активна кнопка Следующий герой; просмотр чужого города; просмотр чужого окна постройки; просмотр ресурсов противника при посещении им Торговцев артефактами; просмотр точного количество охраны во вражеских Гарнизонах и др.

1.22. Поиск объектов на слух

При закрытии окна карты-загадки можно слышать звуки объектов за Террой Инкогнита и получать таким образом информацию о скрытой ей местности.

2. УСЛОВНЫЕ БАГИ И ФИШКИ

В этой категории можно отразить те игровые баги, которые вполне можно назвать «фишками», потому как достоверно неизвестно - случайны ли они. Также сюда можно отнести баги, который одинаково работают, как в пользу героев компьютера, так и в пользу человека. Некоторые из них появились исключительно по причине того, что разработчики игры, возможно, не придавали особого значения тонкостям, которые имеются при реализации некоторых игровых моментов, либо по причине некорректного отражения этих тонкостей на программном уровне. Большинство этих условных багов стали общеизвестными исключительно благодаря фанатам, которые неутомимо ищут новые способы ведения игры. Запрещать ли подобные «фишки» во время игры - на усмотрение организаторов турниров.

- **Гидра не бьёт своих:** Если отряд существ с массовой атакой (Гидру, Гидру хаоса, Цербера, Психического или Элементаля магии) атаковать загипнотизированным существом, то оно получит ответный удар с силой 0 урона. Дело в том, что такие массовые атаки запрограммированы не наносить урон своим. Не смотря на наш Гипноз, существо всё ещё считается вражеским и всё ещё не получает урон от своих. Хотя в обратную сторону работает корректно – загипнотизированная гидра наносит урон своим.
- **Город на воде:** Заслуживает упоминания и отдельного описания как интересная механика (баг?):

При помощи некоторых сторонних программ или модифицированных версий Редактора карт можно разрешить установку города на воде (по умолчанию запрещено). В этом случае попасть в город или выйти из него можно только на корабле.

Герой, купленный в таком городе, не имеет корабля и при выходе из города будет стоять в его воротах, не имея возможности переместиться. При помощи Хождения по воде или Полёта он сможет переместиться на видимый участок суши, но обратно попасть не сможет.

С клетки ворот такого города работает Полёт, Хождение по воде, Городской портал и Дверь измерений. Вызвать корабль не работает – показывается сообщение, что герой уже в корабле. Попасть в город можно при помощи Городского портала, но не Дверью измерений, Полётом или Хождением по воде.

Герой на корабле, перемещённый внутрь города, а затем обратно – всё равно останется с кораблём.

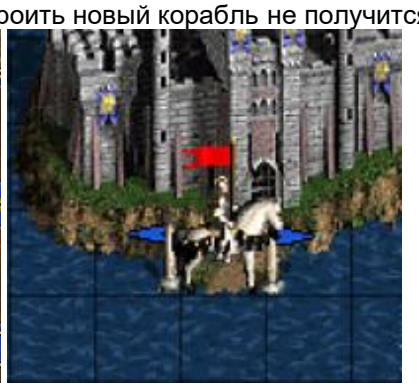
Стартовый герой такого города (или заданный в Редакторе карт гарнизонный герой) будет сразу на корабле.

Герой, уволенный на корабле, после повторного найма в Таверне уже не будет иметь корабля.

Интересно также следующее (см.ниже). Некоторые типы городов имеют среди своих построек Верфь, на которой можно купить корабль. По умолчанию при покупке на внутренней верфи корабль появляется в точке «А». Если точка «А» занята другим кораблём или героем в корабле, то построить новый корабль не получится.







FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Если точка «А» изначально на карте занята каким-то объектом или сушей, то корабль будет появляться в точке «Б». Даже если этот объект подбираемый и уже убран с точки «А», то корабль всё равно будет появляться в точке «Б». Если точка «Б» занята другим кораблём или героем в корабле, то построить новый корабль не получится.

Если обе точки заняты изначально объектами или сушей, то Верфь будет вообще запрещена к строительству. А если Верфь построена в городе через Редактор карт, то она будет разрушена. Даже если оба объекта будут убраны с точек, Верфь всё равно не станет доступной.

Далее. Если атаковать на корабле вражеский город на воде:

1. Если внутри города находится вражеский герой (на корабле или без) или в воротах города на корабле, то произойдёт обычная битва на стандартном поле боя осады.

А вот далее баги:

2. Если в воротах города находится вражеский герой без корабля, то ваш герой заплывёт в ворота города (странно, но флажки города станут серыми – нейтральными) и инициируется обмен героев, при котором ваш герой будет обмениваться с самим собой. При передаче существ в пустой слот эти существа переместятся у обоих героев, но их не станет меньше или больше. При передаче существ в слот этих же существ у «клона» – они исчезнут у обоих героев. При передаче артефактов они появляются и исчезают у обоих героев, но не удваиваются и не пропадают в итоге. При выходе из окна обмена город не будет вашим, а при отплытии герой противника в воротах появится обратно и флажки города вновь станут цветными.

На следующий ход владелец города сможет спокойно взаимодействовать со своим героем в воротах. Вражеский герой в воротах исчезнет. Однако при попытке нанять нового героя в Таверне произойдёт краш игры.

 Дальше больше, но только в **HotA**.

При выходе из окна обмена, вражеский герой в воротах не появляется вновь в отличие от оригинальной игры, а город не меняет цвета флажков. Нажав пробел или посетив город повторно, ваш герой захватит его без боя.

При повторном входе (не в момент захвата) на экран города (без героя) в гарнизоне будет виден вражеский герой, его армия и по ПКМ его окно с информацией (см.выше). С героем никак нельзя взаимодействовать, но можно отдать ему нанятых существ (забрать обратно не получится). Нанять нового героя в Таверне также нельзя. Если внутри города будет вражеский герой, то можно инициировать обмен между героями. Противнику можно передать армию и существ, но забрать обратно нельзя. Также можно увидеть его вторичные навыки. Вывести героя из города, поменять героев местами нельзя.

Ещё?

При завершении хода и его передаче игроку – бывшему владельцу захваченного таким образом города, его герой, который стоял ранее в воротах без корабля, вновь появится. Т.е. он будет стоять на клетке входа вражеского города (см.выше) и сможет захватить его при помощи пробела. Однако, если противник оставил в городе охрану, произойдёт очередной баг и вашему герою придётся сражаться со своей копией (см.баг «Прерывание Полёта на недоступных клетках карты»). Управлять обоими героями будете вы и при любом исходе город останется у противника.

Если противник оставил внутри города героя, то при попытке захвата города произойдёт краш игры.

Если противник оставил в воротах города героя, то захватить город можно будет при помощи пробела без проблем (вражеский герой просто исчезнет).

Далее происходит обратная ситуация при завершении хода и его передаче игроку – бывшему владельцу захваченного таким образом города. Однако тут уже при захвате при помощи пробела произойдёт битва на кораблях.

Возможно это не полная информация по данному багу, и она требует уточнений, но это всё что удалось протестировать и зафиксировать. :)

- **Бешенство на 2 раунда:** Если герой или Верховный джинн колдует Бешенство на отряд, который Ждал (но не в ход этого отряда), то Бешенство будет активно в этом раунде в ход отряда и в следующий его ход, т.е. в сумме 2 хода отряда.
- **Захват Портала вызова:** Захватив Темницу с отстроенным там Порталом вызова, мы сможем купить в нём существ из жилищ противника, захваченных им на карте. Существа в Портале вызова обновятся на наших только в начале следующей недели. Исключение – когда игрок в начале игры захватывает Темницу игрока, который ещё не получал ход, существ в Портале вызова не будет.
- **Различные баги при игре с союзником:** Можно построить Храм Грааля, потратив Грааль из Рюкзака союзного героя-гостя; можно купить боевые машины, Книгу заклинаний и артефакты союзному герою-гостю; можно продать артефакты героя-гостя Торговцам артефактами; графические баги Торговцев артефактами; краш при попытке обмена ресурсов на Рынке (через Торговцев артефактами или Гильдию наёмников), не имея собственных Рынков; управление героем союзника после перемещения его через Врата замка; превращение армии союзника в Скелетов через Преобразователь; выбор вторичных навыков союзному герою при повышении им уровня внутри вашего города; покупка существ в Портале вызова; краш при попытке продать существ в Гильдии наёмников, не имея своих Рынков; покупка навыков союзнику в Университете за его счёт; управление героями, их артефактами и существами союзника в вашем городе; баги после перемены мест вашего героя и гарнизонного героя союзника в городе; ошибки взаимодействия героев на карте приключений; баги управления героем союзника при обороне вашего города и т.д. Часть из них исправлены в **HD-моде**, опцией **HD+** или **HotA**. Подробнее в разделе «Игра с союзником».

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- **Перемещение через Водоворот:** Если одна или несколько клеток другого Водоворота занята вражескими героями, то при посещении Водоворота герой может перенестись прямо поверх вражеского героя на корабле. Произойдёт наложение графики и дальнейшие баги. Особой выгоды от применения этого бага не наблюдается, но такая ситуация может и произойти непреднамеренно. Подробнее в разделе «Водоворот».
- **Жертва Феникса:** Фениксы могут воскреснуть даже после их принесения в Жертву (с Медалью уязвимости). Воскрешение происходит не сразу, а в момент, когда к Фениксам бы перешёл ход (иногда позже, после определённых действий). Если в момент воскрешения на этом же гексе стоит другое существо (одногексовое или двухгексовое «хвостом»), то оно становится невидимым, пока не переместится. Его не могут атаковать вражеские существа. Если другое существо стоит на гексе Феникса частично (двухгексовое «головой»), то летающее существо также исчезает, а для пешего произойдёт просто наложение графики. Баги второго уровня похожи на описанные в п.1.7, но имеют свои особенности – нельзя колдовать на невидимку, игрок-человек не может атаковать его, Стена огня и Мины не наносят вреда невидимке.
- **Скелеты из Клона:** Из Клонов поднимаются Скелеты Некромантией. Учитываются только те Клоны, что отображаются в потерях после боя.
- **Тактика на гекс дальше:** В случае, когда герой имеет вторичный навык Тактика, то управляя расстановкой двухгексовых существ, при желании можно продвинуть существо дополнительно ещё на один гекс вперёд. Для этого при наступлении очереди хода этого отряда нужно включить «Автобой» (нажимаем клавишу «**A**») и тут же отменить его нажатием клавиши «**Esc**». Компьютер автоматически продвинет за это время ваше существо на один гекс вперёд. Герои ИИ также могут пользоваться этим.
- **Боезапас Баллисты:** Согласно Мануалу и боезапасу в параметрах, Баллиста имеет фиксированный запас выстрелов - 24. Однако, при достижении нуля Баллиста продолжает стрелять, а счетчик уходит в минус. Неизвестно, что именно является багом - бесконечная стрельба или счетчик, которого попросту не должно там быть.
- **Посещённые палатки:** В некоторых версиях при нажатии кнопки «Начать заново» (переигрывание этого же сценария) не сбрасывается счётчик посещённых Палаток ключников, и, таким образом в новой игре нет необходимости заново посещать эти Палатки, чтобы пройти Стражей границ и Пограничные ворота. Для героев ИИ счётчик также не сбрасывается. Исправлено опцией **HD+**.
- **Урон от Стрелковых башен:** Применение заклинания Воздушный щит или Окаменения (василиски, медузы) при осаде города к существам нападающего героя приводит к увеличению урона на 33-100%, наносимого городскими башнями по этим существам. По идее должно быть уменьшение. Урон зависит от развития вторичного навыка Магия воздуха у героя - наблюдается увеличение урона на 33,3% при отсутствии или Базовом уровне, на 100% - при Продвинутом или Экспертном. Также при осаде города, существа под Окаменением (на 50%) или существа героя, у которого имеется навык Доспехи (на 5-15%) получают больший урон от Стрелковых башен (присутствует не во всех версиях). Подробнее в разделе «Расчёт урона существ». Исправлен в **SoD_SP**.
- **События на воде:** Если герой использует Хождение по воде или Сапоги левитации, то он может посетить Событие (event), размещённое автором карты на воде. При этом герой остановится прямо на воде, однако собрать или посетить что-либо на соседней клетке он не сможет, но сможет изменить направление движения, если у него будет достаточно очков хода. Если такое Событие имеет охрану и находится на клетке воды, граничащей с сушей, то бой произойдёт на ландшафте песка. Но, если такое Событие с охраной находится дальше, то произойдёт вылет с ошибкой, т.к. нет поля боя для битвы героя без корабля на воде. Однако это относится только к битвам на поверхности. Битвы в подземелье всегда проходят на подземном поле боя, в том числе и на воде или на побережье.
- **Слот Разное 5:** При игре в карты или кампании **RoE** или **AB**, герой не имеет слота Разное 5, но артефакты могут в неё попадать при получении их из объектов или подборе. При этом их становится невозможно оттуда убрать. Также возможна сборка Сборных артефактов, если их части находятся в слоте Разное 5. Исправлены в v.3.2.
- Заклинания Радость, Печаль, Удача и Неудача начинают действовать с хода следующего отряда, т.е. на отряд, во время хода которого они применяются, не действуют.

3. БАГИ ИИ

Сюда можно отнести все баги и искусственные усиления ИИ, которые недоступны игроку под управлением человека.

- Герои под управлением ИИ не теряют войска при перемещении через Водоворот.
- Герои ИИ могут использовать походные заклинания, находясь на клетке входа в Антимагический гарнизон.
- Гарпии могут подлететь вплотную к Баллисте, Пушке или Катапульте не атаковав, т.е. для ИИ эти боевые машины видятся стрелковыми существами, стрельбу которых можно блокировать, хотя на самом деле нельзя.
  В **HotA** Гарпиям и Гарпиям-ведьмам добавлено альтернативное действие (Alt) – перемещение и атака цели без возврата на исходную позицию, и ИИ реже показывает вышеописанное поведение.
- Герои ИИ, которые сбегают из битвы, на самом деле всегда откупаются, причём бесплатно и без вашего разрешения.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- **Условия невыхода:** Если ИИ при обороне города считает, что его стрелковые отряды сильнее стрелковых отрядов осаждающего героя, он не будет выходить своими войсками за пределы городских стен, до тех пор, пока они не разрушены. Однако, даже когда у его стрелков закончится боезапас, он не изменит своего поведения и просто будет пропускать ходы в Защите. Аналогично, если герой ИИ имеет ударные заклинания в Книге заклинаний при обороне города, и они сильнее ударной магии осаждающего героя (не учитывается Армагеддон и Цепная молния), он не будет выходить своими войсками за пределы городских стен, до тех пор, пока они не разрушены, даже если у героя кончится мана. Стоит отметить, что ИИ крайне неохотно применяет Взрыв против призванных элементалей, что позволяет пользоваться этой тактикой чаще. Условие «невыхода» не нарушается даже если разрушены части стены – вторая сверху или нижняя. Подробнее в разделе «Поведение ИИ в бою».



- ИИ не использует артефакты, полученные из Утопий драконов или полученные после победы над другим героем, если у него занят этот слот другим артефактом, даже меньшей ценности. Такие артефакты просто помещаются в рюкзак.
- При расчётах ИИ считает, что Стрелковые башни наносят 1 урон. Именно поэтому башни предпочтут атаковать, например, отряд из 1 существа, чем из 10. Подробнее в разделе «Стрелковые башни под управлением ИИ».
- Если телепортировать ваше существо под Гипнозом врага так далеко, что им некого будет бить, то ИИ перестанет его использовать или начнёт перемещаться им по 1 гексу туда-сюда – альтернатива снятию Гипноза.
- **Опасность Огненного щита:** Баг, связанный с Огненным щитом (заклинанием или способностью Ифритов-султанов) – любые существа с множественной атакой (драконы, Церберы, Психические и Элементали магии, Гидры и Гидры хаоса, Механики и Инженеры) под управлением ИИ, при определённых условиях, вообще не атакуют существ с Огненным щитом (см.справа). К определённым условиям этого бага относятся:

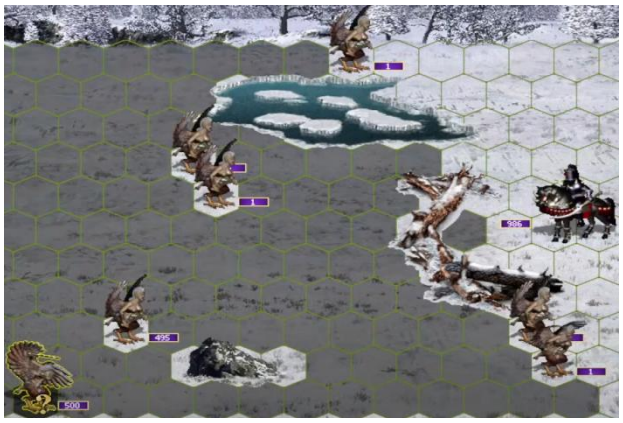


- Высокие первичные навыки вражеского героя (из серии тестов выяснилось, что не менее 69/69/25/12 против 10 Золотых и Чёрных драконов, причём атака и защита могут быть в любом соотношении, но суммарно не менее 138). Параметры нашего героя не имеют значения
- Наличие у противника Книги магии и ударного заклинания (кроме Армагеддона и Цепной молнии), даже если наши существа защищены от него (в тестах у противника – Молния, а у нас – Кулон отрицательности)
- Отряды с щитом должны стоять группами, чтобы всегда попадать под множественную атаку
- Достаточное количество маны у противника.

Суть бага заключается в том, что такие существа сперва выбирают цель удара с обязательным использованием своей множественной атаки (т.к. все пары ифритов для них равноценны, цель выбирается случайно), но по каким-то расчётам они опасаются проводить саму атаку, боясь ответного урона от Огненного щита, поэтому просто перемещаются к цели без атаки. Чтобы продолжать манипулировать ИИ при помощи этого бага после первого раунда, необходимо перемещаться свободными ифритами по полю боя, но вставать также группами. Таким образом, имея стрелков (в тесте использовались Благородные эльфы и Подвода с боеприпасами), можно пройти такие битвы без потерь, водя вражеских существ по полю боя и постепенно расстреливая.

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

- **Баг опасной зоны:** ИИ очень не любит подставлять своих существ под удар вашего крупного отряда, способного нанести значительный урон. При этом он оценивает некую «опасную зону», по границе которой он опасается вставать. Как это можно использовать? См.справа. В нашем отряде должен быть этот самый «крупный» отряд, который будет держать в страхе отряд ИИ (например, 500 Гарпий-ведьм). Также нам нужен 1 менее крупный отряд, который будет наносить урон (например, 495 Гарпий-ведьм). А также нам нужны единички, которые будут ограничивать опасную зону. Единичками гарпий необходимо встать на максимальную дальность хода нашего крупного отряда, перекрыв все пути противника к другим отрядам. В этом случае вражеские Рыцари смерти не будут атаковать и просто пропустят ход, ведь ИИ считает, что убив 1 гарпию, он получит несопоставимый урон от 500 Гарпий-



ведьм. Применение этого бага ограничено из-за необходимости подходящего ландшафта. Крупный отряд не может при этом двигаться даже на 1 гекс в сторону, чтобы не сбить опасность ИИ. Но зато таким образом можно побеждать на некоторых картах, где автор предусмотрел использование этого бага, и проходить казалось бы невозможные бои.

- Существует дополнительное усиление Некромантии для героев компьютера (баг?) - +2% к навыку, т.е. после боя поднимается 7/12/17% Скелетов. Кроме того, Некромантия компьютерного героя срабатывает после окончания боя и получения опыта, т.е. если после боя герой компьютера получил новые уровни и улучшил навык Некромантии, то количество поднимаемых Скелетов уже будет вестись по улучшенному навыку.
- Герои ИИ никогда не завершают задания по уничтожению отрядов с карты и не возвращаются в такие Хижины провидца, к таким Стражам прохода или Вратам задания.

- Крепостные стены 2 (средняя верхняя) и 4 (нижняя) имеют интересные особенности. При осаде города ИИ, вражеские существа продолжают сидеть за стенами города, даже когда стены 2 и 4 разбиты (но если тактика ИИ по ходу боя меняется с отсиживания на атаку, то он воспользуется пробоинами для выхода). Если речь об обороне города вами, то можно своим отрядом встать в пробоине 2 или 4, и вражеские существа ИИ, которые пытались прорваться в город через эту пробоину, перестают видеть такую возможность и пропускают ходы, стоя во рве. Но логика этого бага до конца не понятна.
- **Абуз ворот:** Если существо ИИ при обороне города встаёт в воротах, и те остаются открытыми, ИИ все равно продолжает считать, что сидит «в домике», т.е. под защитой стен, и не вылетает за стену своими летающими существами (см.справа). То есть он оценивает защищённость своей армии стенами по «хвосту» этого отряда. При этом должно соблюдаться условие «невыхода» (см.выше). К такому отряду, открывшему ворота, можно спокойно переместиться и атаковать его (в идеале безответными существами), а он не будет атаковать ваш в свой ход (будет ждать и защищаться). Аналогично баг срабатывает, когда нижняя часть стены города сломана и отряд обороняющегося встаёт в пролом передним гексом.



- Сказочные драконы ИИ не колдуют свои заклинания против призванных элементалей, но зато легко могут атаковать их в ближнем бою. Пользы от этого бага не очень много, но при определённых условиях, этим можно воспользоваться.
- При осаде города, обороняющиеся войска ИИ ближнего боя «не видят» призванных элементалей противника, вследствие чего они не выходят за пределы городских стен, чтобы атаковать их. Но, как только Катапульта пробьёт дыру в одной из стен, они выйдут из обороны и попытаются убить сперва Катапульту, а потом элементалей. Чтобы максимально использовать этот баг Катапульта должна быть уничтожена или управляема, чтобы не стрелять по стенам. Таким образом вызванных элементалей можно использовать для истощения боезапаса стрелков; истощения запаса маны обороняющегося героя (он продолжает накладывать всевозможные заклинания на свои отряды); воскрешения своих погибших существ.
- После битвы двух ИИ-героев, артефакты проигравшего остаются у него, а не переходят победителю. Если один из них Сбегает (с вероятностью 60%), то сбежавший получает все артефакты победителя. Благодаря этому багу можно иногда видеть в Таверне героев с кучей артефактов.
- Существа в бою без героя не могут подвергаться эффекту удачи. Также они не получают бонус к удаче на Клеверном поле, хотя иконка удачи у них изменяется графически.
- Используя заклинание Хождение по воде и имея хотя бы Базовую Магию воздуха, герои под управлением ИИ имеют возможность летать, как при применении Полёта, если им это требуется. Т.е. получая Хождение по воде, ИИ-герой автоматически получает Полёт, хоть он и не отображается у него в Книге магии. Исправлен в **SoD_SP**.
- Навык Некромантии не работает у героев ИИ в боях против нейтральных существ на карте или против других героев ИИ. После любого такого боя он поднимает лишь 1 Скелета вместо соответствующего % от числа убитых. Исправлен в **SoD_SP**.

- Герои ИИ могут использовать походные заклинания выше 1 уровня на Проклятой земле. Исправлен в **SoD_SP**.
- **Баги Берсерка:** Существа под Берсерком иногда ведут себя достаточно странно, а именно: пропускают ход, когда могут атаковать двухгексовое существо. Это связано с тем, что любой отряд, находящийся под действием заклинания Берсерк, может атаковать только правый (для нападающей стороны) / левый (для защищающейся) гекс двухгексовых отрядов (т.е. «хвост» цели). Исправлен в **HD-мод** с опцией HD+. Пропуская таким образом ход, отряд существ не Ждёт и не Защищается, однако ход к нему всё же переходит, т.к., например, продолжают срабатывать эффекты Эликсира жизни, Регенерация или Яд. Лог битвы не показывает никакой информации. Также после такого пропуска у него может сработать положительный Боевой дух. Кроме того, описанный баг может привести к зацикливанию битвы, когда остаются 2 отряда под Берсерком в пределах досягаемости друг друга, но ни одному из отрядов не хватает скорости для удара в "хвост" другого. Берсерк в этом случае спадёт через 255 раундов. Подробнее в разделе «Берсерк».

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- Баг русской версии игры, из-за которого ИИ часто не нападает Священниками, Друидами, Хозяевами зверей и Путешественниками на нейтралов и игрока. Исправлено в **HD-мод**
- Герои под управлением компьютера не видят Торговца артефактами Сопряжения – не строят его и не скупают артефакты, даже если он построен.
- ИИ плохо работает со способностью Гарпий и Гарпий-ведьм против стрелковых отрядов. Они могут подлетать вплотную к вашим стрелкам без атаки, блокируя их. И далее, они будут просто пропускать ходы, оставаясь близи, но и не атакуя. Дело в том, что ИИ анализирует их способность Удар и возврат, и думает, что атаковав отряд, гарпия вернётся на место, поэтому он предпочитает заблокировать стрелка, но он не учитывает, что гарпия уже итак стоит вплотную и блокирует его. Данное поведение работает не всегда, а только при определённом соотношении стрелков и гарпий. Даже Гарпии-ведьмы, которые могут бить безответно – ничего не делают. Помимо этого, ИИ вообще не учитывает наличие Лука снайпера у противника, и то, что блокировка его стрелков никак не помешает им безответно атаковать
- ИИ не знает о том, что при посадке в корабль в области контроля, бой с нейтралами не будет инициирована, а, следовательно, он опасается это делать
- ИИ не учитывает возможность сбегания с поля боя в ограничениях по сложности на количество нанимаемых героев. Т.е. сбежавший и вновь нанятый герой, считается им как новый герой и тратит лимит.
- Различные баги механики патруля для героев ИИ: герой может выйти за пределы установленного радиуса, когда его цель находится в области радиуса, т.е. обойти препятствие; Если герой попадает за пределы радиуса (например, через Монолит), то его точка радиуса меняется от начального положения героя на клетку Монолита; Герой не знает о возможности пройти через объект насквозь через клетку входа в объект и не пользуется этим.
- ИИ некорректно оценивает опасность гексов для Широких существ – считает цель атаки недопустимой, если для удара по ней нужно встать гексом «головы» на более опасный гекс, чем гексом «хвоста», в том числе если гексом «головы» нужно встать на Стену огня для атаки противника за ней (баг Стены огня). Также ИИ может перемещаться к отрядам вплотную без атаки при некоторых специфических расстановках противника (баг Опасной зоны).
- ИИ не учитывает то, что загипнотизированный отряд противника не может блокировать его же стрелков, и продолжает пытаться это сделать в определённых ситуациях.
- Ценность атаки существ под действием навыка Доспехи, заклинаний Щит или Воздушный щит, или Окаменения для ИИ, при сильном эффекте снижается значительно, вплоть до 0, из-за чего ИИ их практически игнорирует.
- ИИ не знает о непрерывании хода существа при телепортации на Зыбучий песок, и не пользуется этим. Также иногда ИИ может телепортировать своё существо на соседний гекс с противником, которого хочет атаковать, но после телепортации ошибочно пересчитать ценность и не провести атаку по нему.

4. МЕЛКИЕ БАГИ И НЕДОРАБОТКИ

В эту категорию можно отнести баги, которые являются просто недоработками игры и их, в большинстве случаев, невозможно целенаправленно применять, чтобы получить какую-то выгоду в игре.

- Доспехи проклятых продолжают колдовать заклинания в Антимагическом гарнизоне, в то время, как герой и существа, умеющие колдовать, лишаются этой возможности. Избежать его применения можно деактивировав артефакт на кукле героя (герой не теряет при этом ни одной единицы из своих первичных навыков). Аналогично работают и Альянс ангелов, и Железный кулак огра.
- Брон имеет в стартовой армии существ 4-7 Василисков вместо отряда существ 2 уровня. Однако в файле HOTRAITS.txt во втором отряде стартовой армии Брона числятся 4-7 Ящеров, а не Василисков.
- Если снять Контрудар с цели, то он всё равно будет работать до конца текущего раунда. Также после воскрешения (любым способом) отряд имеет количество ответных ударов до конца раунда такое же, какое у него было в раунде, в котором он был убит.
- **Коренные гексы:** На некоторые гексы в бою нельзя поставить Силовое поле или Стену огня. На них также не появятся Зыбучие пески и мины. Суть ошибки заключается в том, что все препятствия на поле боя имеют некую «Якорную» ячейку (коренной гекс), относительно которой они располагаются. Иногда из-за сложности конфигурации препятствия на якорной ячейке нет самого препятствия. Однако этот гекс является проходимым для существ. Исправлено в **SoD_SP**.
- **Трансформация в Водовороте:** У Водоворота имеется ограничение по Fight_Value отряда, часть которого может быть потеряна при перемещении через него. Если в самом слабом отряде героя суммарно более 100 000 000 Fight_Value, то в Водовороте ни одно существо не будет потеряно. Кроме того, если у героя все отряды с суммарным FV более 100 млн., то не произойдёт ничего, за исключением ещё одного бага – существа в крайнем правом слоте армии героя (слот 7) непонятным образом трансформируются в других существ в том же количестве. Подробнее в разделе «Водоворот».
- Ход Катапульты (даже если она пропускает ход или Ждёт) «сбрасывает» очерёдность ходов на стадию первого хода в битве, т.е. при равенстве скоростей существ разных игроков преимущество будет всегда у нападающего.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- Если у вашего героя полный рюкзак, но на кукле есть свободные слоты, то вы не получите никакие артефакты врага, если у вас не свободен слот наиболее приоритетного из вражеских артефактов. Приоритеты определяются следующим порядком: Голова – Плечи – Шея – Правая рука – Левая рука – Грудь – Кольцо – Ноги – Разное, где Голова – наивысший приоритет.
- Клетки входа в объект не считаются препятствиями, даже если на эту клетку герой не встаёт при посещении (например, Таверна), и соответственно герой не будет получать штраф при Полёте над ними. Однако имеется неприятный нюанс – клетки входа имеют некую невидимую преграду по верхней своей части. Спокойно перелететь через такую клетку (и эту преграду) можно только снизу-вверх, но не сверху-вниз (см.справа). Некоторые объекты состоят только из клеток входа, и пролетать над ними сверху-вниз становится проблемой. Это ограничение не относится к подбираемым объектам, Гарнизонам и объектам, которые можно посещать сверху.



- К различиям зон игроков на Зеркальных шаблонах можно отнести следующее (незеркальность): Древние лампы, имеющие разный размер; Древо знаний, посещение которого на одном уровне карты приводит к тому, что на другом уровне карты оно также отмечается как посещённое; разные артефакты, находящиеся в Могилах.
- **Отрицательный отряд:** Программно максимальное количество существ, выдаваемое герою, составляет 65535 существ (2 байта). При этом игрой и Редактором карт количество существ в одном отряде ограничивается 4000. Таким образом, если героя получит более 65535 существ в один отряд (Редактор карт не даст это сделать, но картостроители делают это при помощи сторонних программ), то числа перейдут в отрицательные значения, вплоть до минус 4000 существ в отряде. От отрицательного отряда можно отделять единички при помощи горячих клавиш **HD-мода** (в оригинальной игре нельзя – стандартный бегунок разделения неактивен), при этом минус будет только расти, а отделяемые отряды будут вполне реальными. После любой битвы отрицательные отряды исчезают и герой может остаться без армии. Несколько получаемых отрядов одного типа будут сливаться в один и оставаться в количестве -4000.



В битве отрицательный отряд будет отображён корректно, а его физический урон будет равен 1. Все способности существа работают. Для ИИ он будет восприниматься также, как и нулевой отряд, и он будет пытаться его убить. Такой отряд погибает при получении любого урона, даже нулевого. Перед получением урона численность отряда отображается как 0.

Отдельное упоминание – отрицательные Сказочные драконы. Способность Сказочных драконов колдовать ударные заклинания может наносить отрицательный урон, т.е. вместо отнятия здоровья при атаке, этот отряд будет добавлять его – т.е. увеличивать здоровье и численность существ в целевом отряде. Площадные заклинания можно будет использовать на своих существ, тем самым луча и воскрешая их даже сверх начального количества. Хвост Цепной молнии также может попадать в своих существ.

Также, предположительно, отрицательный урон будет наносить Удар молнии от Птиц грома и Кислотное дыхание от Ржавых драконов. Архангелы будут наносить урон, Воскрешая отрицательное количество здоровья, а Властители пропасти – поднимать отрицательное количество Демонов из трупа. Могучие горгоны со Смертельным взглядом и Морские волки с Метким выстрелом получат отрицательные шансы срабатывания их способности, т.е. она не будет работать никогда. Гипноз от Фангармов не будет работать даже на 1 Крестьянина.

Единственное – нам дадут сходить отрицательным отрядом только один раз, после чего к нему просто не будет переходить ход. Летающие существа спокойно перемещаются по полю боя, однако пешие могут сходить только на 1 гекс (сопровождается графическими багами). Но в первом раунде можно Ждать отрицательным отрядом и он получит свой единственный ход в фазе ожидающих. Этот единственный ход может быть пропущен из-за Страха или отрицательного боевого духа, а положительный боевой дух даст отряду сходить ещё раз в этом же раунде.

Отрицательный отряд можно Клонировать, но нельзя Воскресить или принести в Жертву. Его Клон будет также отрицательным, будет иметь только один ход и те же свойства. Огненный щит на такой отряд накладывается, но не срабатывает и не наносит урон атакующему. Огненный щит на цели атаки отрицательного отряда также не срабатывает и не наносит урон. Берсерк накладывается, но от него отряд не атакует ближайшую цель, если уже потратил свой ход. Гипноз накладывается, даже самый слабый с нулевой силой магии.

Властители пропасти не могут вызвать Демонов из отрицательного отряда, Архангелы не могут его воскресить, Некромантия не поднимает из него Скелетов, Рог бездны не призывает из него Фангармов.

На Жертвенном алтаре или Алтаре маны нельзя пожертвовать отрицательный отряд (бегунок не активен). В Гильдии наёмников можно обменять его на отрицательное количество ресурсов, которые по итогу отнимутся от ваших. При этом отрицательное количество золота учитывается корректно, и, например, нельзя улучшить войска даже бесплатно в Форте на холме, а Сокровищница Оплота будет приносить отрицательный процент. В Водовороте существа из такого отряда не теряются, но работает баг с трансформацией существ из слота 7. Подробнее см.в разделе «Водоворот». В Преобразователе скелетов можно превратить в отрицательный отряд Скелетов или Костяных драконов. В Форте на холме

нельзя улучшить отрицательный отряд, т.к. он там не отображается вообще. AI Value такого отряда считается корректно, герой с отрицательным AI Value вообще не показывается в Гильдии воров как Лучший герой, а отрицательный отряд не показывается как Лучший монстр.

При входе в город слот с отрицательным отрядом окажется пустым, но на него можно нажать и увидеть этот отряд без численного количества. Можно менять пустой слот местами с другим отрядом, делить его при помощи горячих клавиш, а также можно улучшить за отрицательное количество ресурсов – при этом ресурсы добавятся к вашим. Таким образом в Некрополисе можно бесконечно получать золото, улучшая отрицательных Скелетов, затем трансформируя их в Преобразователе скелетов и снова улучшая.

Отрицательные отряды можно оставить в Гарнизоне и в качестве охраны в Шахте. При входе в эти объекты слот с таким отрядом не отображается, как в городе, но проводить любые манипуляции с ним можно. В подсказке по ПКМ отображается охрана в количестве 1-4 существ.

Маскировка всё равно считает отрицательнй отряд по AI Value одного существа из него, т.е. положительно. Противник увидит отрицательный отряд как 1-4 существа. Видения правильно видят отрицательные числа.

Противник за победу над отрицательным отрядом получит отрицательное количество опыта. Древо знаний повысит уровень героя с отрицательным опытом до нулевого, дав при этом 105 опыта. Дальнейшие посещения Древ знаний будут давать также по 105 опыта, не меняя уровень 0. На нулевом уровне герой не получает очков первичных навыков за повышение уровня и не улучшает вторичные навыки.

- Различные баги переполнения численных значений. Подробнее в разделе «Опыт и уровень».
- Если определённому герою поменять пол в Редакторе карт, то это никак не отразится в игре и модель героя будет соответствавать изначальному полу этого героя.

- **Выстрел Кольцом холода:** Если наложить Берсерк на Магогов, и они выстрелят в гекс рядом с собой (с Луком снайпера), то может произойти интересный баг – целевое существо на соседнем гексе получит сниженный урон, а все существа вокруг, включая самих Магогов, получат полный от Облака огня. Баг особенно интересен, если Магоги своим собственным выстрелом полностью убивают сами себя – в этом случае целевое существо на соседнем гексе вообще не получит урон. Иногда сопровождается графическими багами – отряд Магогов умирает и пропадает его численность, гекс становится пустым, но на нём всё ещё отображается неактивный спрайт Магогов. Однако объяснение довольно простое. Атака нескольких целей не обрабатывает урон всем отрядам одновременно. Расчёт происходит по очереди (см.справа), начиная с верхнего.



- **Смерть от Огненного щита:** Если отряд атакует цель с Огненным щитом и погибает от него до ответа на эту атаку, то цель всё равно нанесёт ответный удар по пустому гексу. При этом труп такого отряда, погибшего от Огненного щита, невозможно будет воскресить никаким способом. Адские отродья могут призвать из такого трупа Демонов.
- Для изучения заклинания от другого героя при помощи Орлиного глаза необходимо иметь соответствующий уровень Мудрости. Если Мудрости недостаточно или у героя нет Книги заклинаний, то навык всё равно покажет после боя изученное заклинание, но в Книге заклинаний оно не появится, даже если получить Мудрость или Книгу заклинаний позже.
- Свойство Забывчивости снижать урон стрелка и в ближнем бою больше похоже на баг, т.к. ни в описании, ни в Мануале об этом не сказано. Также с этим связана ошибка лога, в котором не учитывается сниженный урон от Забывчивости, но только у стрелков, не имеющих штрафа в ближнем бою.
- Если у циклопа закончился боезапас, то стрелять по стенам всё равно можно, а боезапас станет отрицательным.
- Попытка открыть окно обзора войск при помощи горячей клавиши **T** на ходе Стрелковой башни приводит к вылету.
- Жозефина имеет всегда 2 Каменных голема во втором отряде вместо стандартного диапазона, как у других героев.
- Если отряд умрёт на гексе Врат при осаде города, то его невозможно будет воскресить никаким способом.
- Количество существ в отрядах Ксерона, Мутаре Дрэйк и Борагуса соответствует количеству стандартной стартовой армии героев Замка.
- Иногда, у Демонов, поднятых Адскими отродьями, может сработать отрицательный боевой дух, не смотря на то, что он должен быть положительным.
- Ледяные элементали считаются существами 4 уровня, Энергетические элементали – 5 уровня, а Магмовые элементали – 3 уровня. Уровень любого существа можно проверить, например, действием заклинания от героя-специалиста по нему. Также Магмовые, Ледяные и Энергетические элементали не считаются улучшениями Элементалей земли, воды и огня соответственно, и наоборот.
- Специализация Роланда действует только на Крестоносцев. На Рыцарей не действует.
- Радость Верховных джиннов никак не влияет на шанс срабатывания боевого духа у цели, если она ходит сразу же после этого (после Верховного джинна).

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- Если существо ослеплено (единороги), парализовано (Скорпикоры) или окаменено (медузы, василиски) ответным ударом, то у него всё равно может сработать положительный боевой дух. Он будет анимирован и считается сработавшим, но не даст существу сходить, и не уменьшит длительность эффекта. Однако если снять эффект в этом же раунде, то существо получит право этого дополнительного хода за сработавший положительный боевой дух.
- Элементалисты считаются героями-воинами в обязательных предложениях Магии стихии и Мудрости. Подробнее в разделе «Вероятности получение вторичных навыков».
- Если в процессе использования Полёта герой улучшил Магию воздуха, то повторное колдовство Полёта с целью снижения штрафа, не даёт эффекта.
- Если Силовое поле поставить перед гексом Врат при осаде города (см.справа), то существа всё равно смогут проходить сквозь него в обоих направлениях (существа осаждающего – только при разрушенных Вратах).



- Существа с телепортацией (Дьяволы, Архидьяволы), обороняющие город, могут перемещаться на Врат, при этом не открывая их (см.справа). Тоже самое, если переместить туда любое существо при помощи Телепорта. Происходит наложение графики. Существа осаждающего под Гипнозом также спокойно перемещаются на эти гексы. Вражеские существа этого не могут. Если гекс перед Вратами занят каким-либо существом или трупом, то никому нельзя перемещаться на гексы Врат. Если левый гекс Врат занят, то на правый нельзя перемещаться. Если правый гекс Врат занят, то на левый перемещаться можно, в том числе и атаковать с его стороны. Находясь на одном из гексов Врат невозможно навесить курсор на цель на другом из этих гексов, чтобы атаковать её с места, однако через кнопку «автобой» компьютер спокойно может это сделать за вас. Находясь на правом гексе существо не теряет защиту стен от вражеских выстрелов, а на левом – теряет.



- Похожий баг возникает с гексами Врат при использовании Клона: Одногексовые существа спокойно вызываются на правый гекс с наложением графики. При этом они получают ход и могут двигаться, а при перемещении вперёд, Врата откроются. На левый гекс Клон одногексового существа не вызывается вообще. Двухгексовые существа также вызываются прямо во Врата (см.справа). При этом такой Клон получит ход и не сможет никуда двигаться, а при попытке Ждать или пропуске хода он умрёт от урона рва (если есть). Если двухгексовый отряд вызывается на правый гекс и гекс справа от него, то никаких проблем, кроме наложения графики, это не вызывает, и при попытке перемещения вперёд Врата будут корректно открываться. Если двухгексовый отряд вызывается на левый гекс и гекс слева от него, то это также не вызывает никаких проблем, кроме наложения графики. При пропуске хода в этом положении Клон получит урон от рва и умрёт.



- При посещении Алтаря жертвоприношений кнопка «Положить все артефакты на алтарь» игнорирует слот Разное 5, и не работает, если других артефактов, кроме этого слота у героя нет.
- Кристальные драконы, оставленные в шахте или гарнизоне игрок, не приносят доход их владельцу.
- Палач может использоваться Верховными джиннами только, если на поле боя есть вражеские драконы (включая нейтральных), Огненные птицы, Гидры, Чудища, Морские змеи или их улучшения, даже если эти существа уже уничтожены. Т.е. возможность колдовства Палача проверяется по условиям Базового эффекта, но сам эффект действует и против Ангелов, Дьяволов и их улучшений – Продвинутый эффект.
- При получении очередного 75 уровня герою сразу присваивается 88 уровень. Причём количество опыта остается на уровне 75, герой получает сразу несколько повышений, а его специализация, например, соответствуют уровню 88. Далее, вплоть до 6424 уровня, скачки следуют совершенно бессистемно, причем разница между уровнями существенно снижается. Механизм расчёта ведет себя не стабильно – все зависит от суммы получаемой порции опыта – и при дальнейшем повышении опыта у героя станет либо отрицательное число очков опыта и уровень станет нулевым, т.е. ниже, чем на старте, либо расчёт зацикливается и предлагает герою в принципе бесконечную возможность повышения уровня.
- Древо знаний корректно работает лишь до 75 уровня героя. После 75 уровня оно однократно увеличивает опыт героя на 1 777 278 601 очко и опыт уходит в отрицательные значения, при этом не имеет значения текущий опыт героя (он может лежать в интервале от 1 810 034 207 до 2 147 483 647). Дальнейшее посещение Древ знаний неэффективно, т.к. прирост опыта составляет 105 очков.
- Если использовать заклинание Полёт с надетыми Крыльями ангела, а затем снять их, то эффект заклинания пропадёт, и герой не сможет летать.

- При одновременном использовании Полёта и Хождения по воде, при перемещении над водой будет работать штраф Полёта в соответствии с уровнем Магии воздуха, даже если уровень Хождения по воде позволяет его избежать.
- Если убрать Силовое поле или Стену огня при помощи Снятия заклинаний или Устранения преград, то после того, как закончилась бы длительность действия этого Силового поля, произойдёт аварийное завершение игры.
- Нельзя воскресить двухгексовое существо, на заднем гексе трупа которого лежит другой труп, даже если навести курсор на передний гекс трупа.
- Если Слепота отразится от Волшебного зеркала на ваше существо, во время хода которого она была применена, то этот отряд всё равно сможет походить, после чего останется ослепленным.
- Уже Продвинутая Забывчивость действует массово и запрещает стрелять всем вражеским существам-стрелкам.
- При клонировании двухгексовых существ имеются некоторые гексы могут вызвать частичное наложение Клона на оригинал. При этом сам Клон становится невидим и не интерактивен, в бою не участвует, а клонируемый отряд становится невидимым до первого действия. Также имеются гексы, когда Клон сразу пытается вызваться на гекс клонируемого отряда, при этом он не вызовется, но клонируемый отряд исчезнет по истечении длительности заклинания или после боя.
- Стрельба по стенам циклопами не расходует боезапас.
- Если Гарпия атакует дендроида и тот оплетёт её ответным ударом, то Гарпия всё равно вернётся на исходную позицию, но останется оплетённой и не сможет больше перемещаться.
- Основной целью Цепной молнии от Сказочного дракона по наведению курсора (не по **F**) может быть дружественное существо.
- Полезность и возможность колдовства заклинаний Чародеем проверяется только по первому отряду армии (верхнему в начальной расстановке), т.е., например, если он имеет полный запас здоровья, Чародеи не будут колдовать Лечение, даже если остальные отряды в армии ранены. Исключением является Воздушный щит – он проверяется по всей армии. Исправлен в **SoD_SP**.
- Сказочные драконы могут колдовать площадные заклинания на Проклятой земле или в присутствии Плаща отречения при нажатии F, но они не будут наносить урон.
- При игре на карте, созданной в Редакторе карт Возрождения Эрафии, сборные артефакты и Клинок Армагеддона некорректно отображаются графически. В самом Редакторе карт эти артефакты недоступны (они появились только в Клинке Армагеддона и Дыхании смерти), но они могут сгенерироваться на месте «Случайного артефакта 4» (Реликта) при загрузке карты в Дыхании смерти. В этом случае на карте приключений будет графически отображаться один артефакт, а при его поднятии герой будет получать другой.
- Нельзя продать артефакт Торговцу артефактами из слота Разное 5 – он не отображается в диалоговом окне.
- Банк наг даёт серу в качестве награды, хотя в справке Редактора карт сказано о самоцветах. Исправлено в **WoG** и **HD-моде**.
- На случайных картах в Хижине ведьмы не могут попасться навыки Доспехи, Артиллерия, Магия земли, Первая помощь, Интеллект, Обучение, Навигация, Некромантия, Нападение, Сопротивление, Грамотность, Волшебство, Тактика и Магия воды.
- На случайных картах, если охрана Лагеря беженцев располагается на любой из смежных клеток со входом, то в Лагере всегда доступны для найма только Копейщики по своей цене, но в количестве тех существ, которые должны были быть. Например, если в Лагере доступно 2 Копейщика, значит там должны были быть существа 6 уровня, если б не баг. Исправлен в **HD-моде**.
- Если в условиях победы требуется захватить все шахты ресурсов, то для прохождения такой карты надо захватить также и все Маяки.
- Телепортация при помощи Двери измерений на клетку карты, в области контроля нейтральных существ, не активирует контакт с ними.
- Маяк в Замке, в отличие от Маяка на карте, даёт бонус всем игрокам, а не только владельцу города. Исправлен в **SoD_SP**.
- Если клетки воды рядом с городом заняты другими кораблями, то при постройке Верфи в таком городе всё равно можно будет построить корабль. Он появится поверх другого корабля.
- Генерация случайной карты перед выбором стартовых героев может привести к тому, что некоторые герои будут недоступны в качестве стартовых, т.к. они будут помещены в Тюрьмы на карте приключений.
- Выбор стартовых героев перед генерацией случайной карты может привести к тому, что некоторые герои будут иметь уровень выше 1, вплоть до 20, т.к. они будут взяты из сгенерированных уже Тюрем. В результате этого одна из Тюрем окажется пустой.
- Частота генерации существ Замка в Ящиках Пандоры и награде Хижин провидца на случайных картах слишком завышена. Они появляются примерно в 1/3 случаев. Подробнее в разделе «Основы ГСК».

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- При вводе чит-кода **nwczion** во всех городах игрока строятся все здания, включая Верфь и Корабль, даже если город не находится рядом с водой. Корабль при этом не появится на карте. Если этим кодом строится здание, увеличивающее прирост (Бастион грифонов, Клетки и т.д.), то количество этих существ (Грифонов, Адских гончих и т.д.), доступных для найма, становится равным 0 (баг). Если сохранить игру и использовать код, а потом загрузить сохранение, то города в нём будут полностью отстроены, а сохранение не будет помечено после победы строкой «Мошенник!» (баг). Если в одиночной игре ввести код и, не заходя в город, выйти в меню и начать новую игру в мультиплеере, то во всех городах будут отстроены все здания (баг). Исправлен в **SoD_SP**.
- Иногда при генерации случайной карты возникают багнутые проходы – проходы между зонами, которых по схеме шаблона не должно быть. Отличается отсутствием охраны. Часто возникают при генерации шахты, деревни и т.п. на границе двух зон (при этом охрана шахты может блокировать проход и выглядеть как охрана этого прохода).
- При генерации случайной карты возможны следующие баги: большее количество связей, чем прописано в шаблоне, при наличии нескольких связей между одной и той же парой зон; расположением части зоны в виде узкой полоски вдоль края карты, затонувшими зонами и т.п.
- При получении или надевании артефакта, обзор увеличивается только после шага или сохранения/загрузки игры, а не сразу же.
- Невозможно переместиться двухгексовым существом на 1 гекс назад, относительно текущего положения. Причём ИИ может это делать.
- Невозможно переместиться Архангелами или Адскими отродьями на гекс с трупом существа, который они могут Воскресить / Поднять.
- Когда у существ с Двойной стрельбой остаётся 1 боезапас, то они всё ещё могут выстрелить дважды, при этом их боезапас станет отрицательным. После этого стрелять уже будет нельзя.
- Максимальная мана героя ограничена 999, и при попытке получить ещё маны через Событие, Ящик Пандоры или Хижину провидца, мана будет отнята до 999 единиц и окошко корректно покажет получение отрицательного значения маны. Хотя остальные способы повышения маны работают корректно (Интеллект, Водоворот маны, Магический ручей, Черти).
- Если максимум объектов в бою достигнут, то при попытке поднять демонов Адскими отродьями произойдёт аварийное завершение игры.
- Если область контроля нейтрального отряда на карте приключений перекрывает клетку с Событием, то при атаке этого отряда с такой клетки и поражении, герой всё равно активирует это Событие. Окно с сообщением (если есть) показывается после исчезновения героя, который получает всё содержимое События, в том числе ресурсы и существ (которые, однако, не сохраняются в армии). В Таверне можно «откопать» такого героя, и он будет с полученными в Событии артефактами, навыками, опытом (прокачка вторичных навыков будет проведена автоматически) и т.д. Событие считается посещённым и больше не активируется, если оно не многоразовое. Также после срабатывания такого бага, в игре возможны дальнейшие глюки и аварийное завершение. Если у События настроена стража, то оно не активируется при подобных действиях, но сообщение, настроенное в нём, всё равно показывается.
- После гибели Клона по истечению длительности заклинания, некоторые его способности продолжают действовать. В частности – Страх Лазурных драконов и Кража маны Чертей.
- **Игра за недоступный цвет:** Если на карте для игрока-человека доступны только определённые цвета игрока (например, вы можете играть только за синего), то благодаря багу всё же можно начать карту за другие цвета. Для этого нужно выбрать карту в меню сценариев, затем перейти в Случайные карты, в настройках выбрать игру за нужный цвет, а затем – вернуться в Доступные сценарии на первую карту. В результате вы получите цвет, недоступный для игры по замыслу автора.
- Если все существа на поле боя ослеплены, окаменены или парализованы, и не могут ходить, то произойдёт аварийное завершение игры (баг). Добиться этого можно, например, ослеплением единственных вражеских Сказочных драконов и получением Ослепления на свой единственный отряд от Волшебного зеркала.
- Если Лагерь беженцев расположить на воде, посетить его на корабле и высадиться на сушу на смежную клетку, оставив корабль на клетке входа, то с началом новой недели невыкупленные существа прошлой недели останутся доступны, т.е. не будут заменены новыми. Если все существа выкуплены на прошлой неделе, то на новой – лагерь останется пуст.

5. БАГИ ОПИСАНИЙ, ГРАФИКИ И ЗВУКОВ

- Силовое поле имеет одинаковое геометрическое расположение для атакующего и обороняющегося героев, в отличие от Стены огня, хотя в ресурсах игры есть файлы обратно повёрнутого Силового поля.
- На Проклятой земле не проигрывается анимация при срабатывании Кислотного дыхания на урон, хотя сама способность работает.
- Кавалерийский бонус зависит от количества гексов, пройденных перед атакой, а не от расстояния между начальным и конечным гексом, как показывает расчёт урона в логе перед атакой.
- В информационной строке (в логе) битвы информация о действии Яда появляется раньше информации об ударе, отравившем отряд, хотя эффекты от Яда применяются только после удара.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- Если навести курсор на Труп, Навес или Пирамиду без выделенного героя, то в строке состояния не будет показан их статус (Посещено/Не посещено), даже если они посещены, в отличие от прочих посещаемых объектов, которые не зависят конкретно от героя.
- Клоны, уничтоженные в процессе битвы, не оставляют трупов и не учитываются как объекты на поле боя. Однако Клоны, исчезающие в связи с окончанием длительности (низкая сила магии), подлежат учёту в ограничении в 20 объектов на поле боя для каждой стороны.

При достижении максимума в 20 объектов, любые дальнейшие действия (например, уничтожение вызванных элементалей) не сбрасывает счётчик и не даёт вызывать элементалей ещё. Причём игра отображает сообщение о том, что нельзя вызвать элементалей другого типа вместо сообщения об ограничении в 20 объектов. Т.е. при достижении максимума однажды, счётчик больше не сбрасывается в этом бою

- Баги условий победы:

Условие победы	Баг
Захватить все жилища существ	При захвате последнего Жилища будет показано сообщение о победе, а затем окно найма. Независимо от действий, после выхода с этого окна игра завершится победой
Построить строение Грааля	После строительства Грааля будет показано сообщение о победе, а затем обратно экран города. Независимо от любых действий, в том числе и от перехода в другие города, после выхода на карту приключений игра завершится победой
Достроить город	После строительства последнего здания будет показано сообщение о победе, а затем анимация строительства и обратно экран города. Независимо от любых действий, в том числе и от перехода в другие города, после выхода на карту приключений игра завершится победой
Набрать существ	После получения последнего необходимого существа не будет показано сообщение о победе. Чтобы завершить игру необходимо сделать что-то из следующего: завершить день; войти героем в город и выйти на экран карты приключений; инициировать обмен с другим героем и выйти из него; посетить Гарнизон или Жилище существ и выйти из него и т.д. Если до сообщения о победе потерять необходимых существ или героя, которого терять нельзя, то победа уже не засчитается
Получить артефакт	После получение необходимого артефакта после битвы с вражеским героем, либо от героя, освобождённого из Тюрьмы, не будет показано сообщение о победе, в отличие от других ситуаций. Чтобы завершить игру необходимо завершить день. Если до сообщения о победе потерять необходимый артефакт или героя, которого терять нельзя, то победа уже не засчитается. Если получить необходимый артефакт из События, то будет показано сообщение о победе, а затем сообщение о получении артефакта
Набрать ресурсов	После получения последнего необходимого ресурса через обмен на Рынке не будет показано сообщение о победе. Чтобы завершить игру необходимо сделать что-то из следующего: завершить день; войти героем в город и выйти на экран карты приключений; инициировать обмен с другим героем и выйти из него; посетить Гарнизон или Жилище существ и выйти из него и т.д. Если до сообщения о победе потерять необходимые ресурсы или героя, которого терять нельзя, то победа уже не засчитается
Победить героя	Если необходимый герой сразу принадлежит игроку-человеку, то игра не заканчивается сразу же, даже если уволить этого героя или проиграть им в битве с противником
Захватить все шахты	Если все шахты сразу принадлежат игроку, то игра не заканчивается сразу же, даже после любых манипуляций. Если другой игрок захватит все ваши шахты, то победит он. Если шахты станут нейтральными после поражения игрока, то вы сможете захватить их и победить
Доставить артефакт	Если город назначения – город союзника, то при доставке требуемого артефакта победа не засчитывается. Если противник захватит этот город, то вы сможете захватить его, доставить артефакт и победить

Никакое	Если на карте есть только один игрок, то игра не заканчивается сразу же. Чтобы завершить игру необходимо сделать что-то из следующего: завершить день; войти героем в город и выйти на экран карты приключений; инициировать обмен с другим героем и выйти из него; посетить Гарнизон или Жилище существ и выйти из него и т.д. Если до сообщения о победе потерять последнего героя, не имея городов, или героя, которого терять нельзя, то будет показано сообщение о проигрыше, а после него сообщение о победе и игра будет выиграна
Выжить определённое время (кратно 7 дням)	После завершения недели будет показано сообщение о победе, а затем окно с объявлением новой недели или месяца

- Если условием поражения на карте является Потеря определённого героя или города, то этот герой или город должен принадлежать игроку-человеку. Если на карте выставлены другие игроки-люди, то они сразу же проигрывают и выбывают из игры. Но если начать карту сразу на нескольких игроков-людей, то они не проиграют и останутся в игре.
- Вражеские Чародеи под нашим Гипнозом на Магических равнинах колдуют массовые благословления на все наши войска, а проклятия – на все вражеские. При этом не проигрывается анимация колдовства.
- Ошибки лога битвы: Не отображается количество убитых существ после применения Армагеддона, Упокоить нежить или Волны смерти, в отличие от других ударных заклинаний.

  Также не отображается количество излеченного здоровья после применения Лечения, в отличие от применения Лечения от Палатки первой помощи.
- На Полях славы у Полурослико в бою появляется модификатор удачи «Заклинания: 2» (или +1, если имеются другие модификаторы), как при действии Продвинутой Удачи, но на самом деле он не влияет на удачу. Если на Полурослика наложить Неудачу, то этот модификатор никак не изменится, и удача не снизится ниже +1.
- В окне просмотра существ на поле боя имеются только 3 слота для отображения наложенных на отряд эффектов. Если одновременно действующих эффектов больше, то действуют всё равно все, но отображаются только 3 последних наложенных.
- При снятии/надевании артефактов легиона или сборке/разборке Статуи легиона в городе, численно не изменяется прирост существ, отображаемый в левом-нижнем окне, пока вы не смените экран – зайдёте/выйдете в жилище существ, Гильдию магов, Управу, Форт или не перезайдёте в город. Окна Рынка, Кузницы, Хранилища ресурсов и Храма Грааля не считаются сменой экрана.
- В описании Альянса ангелов, Доспехов проклятых и Железного кулака огра сказано, что заклинания накладываются в начале битвы, а не с первым ходом владельца.
- Если герой не имеет Книги заклинаний, то на карте приключений можно её открыть по специальной кнопке на панели или горячей клавишей **C**. При этом, если герою в Редакторе карт уже заданы походные заклинания, их можно применять без Книги заклинаний. В бою также можно открыть Книгу заклинаний, не имея её, нажав на самого героя во время хода дружественного существа. При этом, если герою в Редакторе карт уже заданы боевые заклинания, их можно просмотреть, увидеть их эффект и стоимость, и даже нажать для использования, но при попытке выбрать цель ничего не произойдёт и будет показано сообщение о том, что заклинание ни на кого не действует. Мана потрачена не будет. Мгновенные заклинания прерываются сразу же при их выборе.
- При клике по иконке удачи или боевого духа, в открывающемся окне помещается только 7 модификаторов, если их больше, то добавляется полоска прокрутки. В бою эта прокрутка не работает, т.к. увидеть модификаторы можно только при зажатой ПКМ на иконке.
- Баги Обзора королевства:

  - Оба вида Опушек единорогов отображаются как малая Опушка единорогов, но считаются как разные жилища
  - Фабрика големов отображается и считается как Утёс чудищ. Исправлено в **HD-моде**
  - Провал отображается и считается как Огненное озеро. Исправлено в **HD-моде**
  - Огненное озеро отображается и считается как Провал. Исправлено в **HD-моде**
  - Волчий загон отображается и считается как Башня орков. Исправлено в **HD-моде**
  - Башня орков отображается и считается как Волчий загон. Исправлено в **HD-моде**
  - Многие жилища существ внешне отличаются от таковых на карте приключений. Например Утёс чудищ (см.справа)



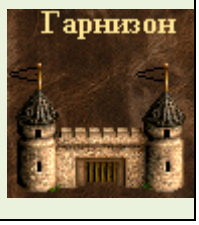
  - Сопряжение стихий отображается и считается как Яма василиска. Исправлено в **HD-моде**
  - Большие Алтари воздуха, огня и земли выглядят как малые Алтари, но считаются как разные жилища
  - Малый Алтарь воды выглядит как большой Алтарь воды, но считается отдельным жилищем
  - Наличие Заброшенных шахт отображается не в шахтах, а в жилищах существ, однако доход от Заброшенной шахты с золотом учитывается в ежедневном доходе.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- В Редакторе карт перепутаны местами Обелиск крови и Клетка богов войны. Т.е. если отметить построенный Обелиска крови, то в игре в городе будет отстроена Клетка богов войны, и наоборот.
- Через окно Просмотр мира, а также через заклинания Просмотр воздуха и Просмотр земли, Заброшенные шахты отображаются как кучка древесины.
- В Редакторе карт Смотровая башня требует наличие Замка в городе, в игре – достаточно Форта.
- В Редакторе карт Мавзолей требует наличие Поместья в городе, в игре – нет.
- В Редакторе карт Обелиск крови и Клетка воителей не требуют наличия Знаков страха в городе, в игре – требуют, а также Обелиск крови считается улучшением Знаков страха. Т.е. в Редакторе карт можно настроить город с Обелиском крови и без Знаков страха. В игре построить Знаки страха в таком городе будет нельзя никаким способом, в окне строительства будет показано будто всё уже построено.
- На Святой земле у минотавров в бою появляется модификатор боевого духа «Заклинания: +1», как при действии Радости, но на самом деле он не влияет на боевой дух. Если на минотавра наложить Печаль, то этот модификатор никак не изменится, и боевой дух не снизится ниже +1.
- На Зловещем тумане у минотавров в бою появляется модификатор боевого духа «Заклинания: -1», как при действии Печали, но на самом деле он не влияет на боевой дух. Если на минотавра наложить Базовую Радость, то модификаторов заклинаний вообще не будет, но боевой дух станет равен +2.
- При снятии/надевании артефактов, меняющих Знания, в окне героя, численно не изменяется максимум маны, отображаемый через «/», пока вы не перезайдёте в это окно.
- В описании свойств Небесного корабля сказано, что он добавляет +15 к Знаниям героя при обороне города. На самом деле это не так, а герою вместо этого даётся +150 маны при обороне.
- В окне покупки корабля в городской Верфи их внешний вид отличается в зависимости от города, но по факту на карте приключений всегда появляется корабль одного вида (коричневое дерево).
- В подсказке по ПКМ в описании специализаций по типу Жажды крови, когда даётся фиксированный бонус существам, сказано, что эффект зависит от уровня героя. На самом деле это не так.
- В описании специализации Аджита сказано, что параметры Бехолдеров и Созерцателей растут после каждого уровня, кратного 2-ому (а не 3-ему).
- Монер и Пасис имеют иконки специализации с улучшенными профильными существами (Магические элементали), в отличие от остальных специалистов по существам.
- В некоторых локализациях биография Дессы написана от женского пола, используются «была» и «она».
- Когда Клон не может быть вызван из-за отсутствия места на поле боя, игра выдаёт сообщение «Заклинание Зеркало не сработало!».
- Иконки Стражей и Привидений в игре перепутаны, но с большими портретами существ всё в порядке.
- Судя по тексту после победы над охраной Кораблекрушения, изначально охранять объект должны были Гарпии вместо Стражей: «*Победив Гарпий, вы очень долго роетесь в обломках и разном хламе, и кое-что находите» или «Победив Гарпий, вы очень долго роетесь в обломках и разном хламе, однако ничего не находите. Подобный результат поисков не может не сказаться на боевом духе и морали войска».*
- В диалоговом окне при посещении Арены присутствует кнопка Отмена, подразумевающая отказ от выбора. Однако она не работает как положено и вместо отказа автоматически делает выбор в пользу получения +2 к атаке героя. Исправлен в **SoD_SP**.
- При генерации зон на Подземном ландшафте используется чёрный Обелиск (как для Песка), хотя в ресурсах игры имеется неиспользуемый нигде красный Обелиск для Подземелья.
- Элементали воды и Элементали земли на карте, в отличие от всех остальных неулучшенных существ, повёрнуты и смотрят влево.
- В подсказке Редактора карт сказано, что Попутный ветер увеличивает навык навигации на 50%, но это не так.
- В справке Редактора карт указано, что Сказочные драконы являются существами 8 уровня, а Ржавые, Кристаллические и Лазурные – существами 10 уровня. На самом деле это не так и не соответствует игровой механике.
- В описании строений Крепости сказано, что Обелиск крови повышает атаку, а Знаки страха – защиту. На самом деле наоборот.
- В подсказке по ПКМ пишется, что Стрелковые башни имеют атаку 10, но на самом деле нет. А в логе по наведению мыши на цель урон пишется с учётом защиты цели, хотя по факту она не учитывается.
- Для Воров использованы звуки Гремлинов. Своих звуков для Воров не было в **RoE**, но они были добавлены в **AB** (однако всё равно не использованы). Исправлен в **SoD_SP**.
- Ифриты и Скелеты имеют некорректную анимацию на карте приключений с чёрным контуром.
- Фениксы на карте приключений не имеют тени. С одной стороны, это логично, ведь Фениксы сами являются источником света, но технически, конечно, является недоработкой.
- В Редакторе карт можно создать город с Капитолием и без Замка. В игре он будет отображаться как город с Замком и Капитолием, т.е. с флагом игрока.
- Справка Редактора карт показывает, что Кольцо странника даёт +2 к скорости, а Накидка скорости – +3 к скорости. Видимо поэтому Кольцо странника имеет более высокий класс, чем Ожерелье стремительности при одинаковых свойствах.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- В описании навыка Первой помощи сказано, что Палатка первой помощи излечивает 50 единиц здоровья, без указания диапазона (баг описания или баг навыка – неизвестно).
- В игре в Книге магии перепутаны иконки Просмотра воздуха и Просмотра земли.
- В окне гарнизона при посещении всегда отображается обычный Гарнизон, а также у него отсутствует цвет флагов владельца (см.справа).
- Находясь на магическом ландшафте (Магические равнины, Огненные поля, Чистые пруды, Магические облака или Скальная земля), герой также использует походные заклинания не по сниженной стоимости, как боевые. Хотя в Книге магии для них указывается сниженная стоимость, но на самом деле тратится полное количество маны.



6. ИСПРАВЛЕННЫЕ БАГИ И ОШИБКИ

В этой категории отражены баги и ошибки, которые были исправлены разработчиками в последующих аддонах (Клинок Армагеддона и/или Дыхание смерти) и патчами, но, тем не менее, некоторые игроки могут использовать старые версии игры и у них всё ещё могут возникать приведённые баги.

- **Doublecast –** в ранних версиях игры была возможность при нажатии определенной комбинации клавиш (зажатие **C + клик** на героя в бою) использовать дважды магию в пределах одного игрового раунда. Исправлено в v.3.2.
- **Грааль в Сопряжении** позволял изучать все заклинания героям, не имеющим достаточного уровня Мудрости. Также Грааль позволял изучить Гром титана. Оба бага исправлены в v.2.2 и v.3.1.
- Артефакт **Голова легиона** приносил бонус городу, в котором находится герой с этим артефактом: +5 к приросту существ 6 уровня вместо +1. Исправлено в v.1.1.
- **Разрушение стен перед боем** – если герой имел навык Тактики, то при осаде города в фазе тактической расстановки его Циклопы и Циклопы-короли могли стрелять по вражеским стенам, башням и воротам, и могли таким образом полностью лишить обороняющегося защиты ещё до начала сражения. Исправлено в v.1.1.
- В некоторых версиях при использовании новых существ, добавленных в AB (нейтралы и существа Сопряжения), в **Преобразователе скелетов**, герой получал Копейщиков вместо Скелетов. Исправлено в v.2.1.
- В бою **летающие** существа под управлением ИИ могли просто пропускать ходы, если на оптимальном пути к цели находилось препятствие, т.е. другие пути обхода не рассматривались. Исправлено в v.1.3.
- Многократное использование **Воскрешения** в бою могло привести к ситуации, когда цена Откупа с поля боя становилась отрицательной. Исправлено в v.1.3.
- Нейтральные отряды на карте приключений, расположенные на воде, не имели область контроля 3*3 клетки, как на суше. Изменено в v.1.3.
- При помощи **Жертвы** можно было жертвовать вражеские войска. Исправлено в v.1.2.
- Базовый **Городской портал** не срабатывал, если герой находился под землёй, а его города – на поверхности, или наоборот. Исправлено в v.1.2.
- В Пирамиде можно получить заклинания Бешенство (4 ур.) и Страх (убрано в v.1.3): Fear, магия земли 4 уровня, стоимость - 16 маны. При попытке колдовать его не происходило никакого эффекта.
- При осаде, если последний отряд был убит выстрелом башни, то остальные башни, если есть, продолжали стрелять (по машинам). И только после этого битва завершалась. Исправлено в v.1.1.
- Если у героя ИИ надеты Крылья ангела, и он встречает несколько артефактов, лежащих вплотную, которые он не может подобрать без приземления, то он будет летать через эти артефакты туда-сюда, так и не подбирая. Если его ход закончится прямо на артефакте, то герой там и останется. Произойдёт наложение графики, но подобрать артефакт герой так и не сможет. Исправлено в v.1.1.
- Каждая новая неделя именовалась «Месяцем» существ, хотя по свойствам не отличалась от Недель существ. Исправлено в v.1.1.
- Дух уныния никак не влияет на нейтральных существ без героя в бою. Исправлено в v.1.1.
- ИИ не оценивает городской ров как угрозу и встаёт на него при целых стенах. Исправлено в v.1.3.
- Можно было атаковать героя в Святилище при перемещении клавишами стрелок. Исправлено в v.1.3.
- Все герои, нанимаемые в Таверне, имели полный состав стартовой армии, а не только первые двое (Gremlin Rush). Исправлено в v.1.2.
- В Таверне на карте приключений доступны другие герои, чем в городской. Исправлено в v.1.3.

Это далеко не полный перечень всех существующих багов игры, но тем не менее, здесь приведены наиболее известные, и потому часто используемые, так что будьте внимательны и думайте сами - нужно вам это или нет.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Roman Romanov**, vk.com, **DmitriyAS**, heroesportal.net, **SAG19330184**, forum.df2.ru, **asm**, forum.df2.ru, **Fallen Angel**, heroesportal.net, **Efrit**, wforum.heroes35.net, **Mortarial**, forum.df2.ru, **Anfis Katechkin**, vk.com.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

10.5 Английская терминология и переводы

За 25 с лишним лет существования, игра претерпела множество изменений и переизданий, включая 2 официальных аддона. Оригинальный язык игры – английский, поэтому в России требовалась локализация. Официальным локализатором в России стала компания Бука, но это не помешало появлению на рынке множества неофициальных и пиратских переводов. К тому же сама Бука меняла свои же варианты переводов с выпуском аддонов и версии **Complete**. Аддон **Horn of the Abyss** также имеет собственную локализацию.

В связи со всеми перечисленными факторами, в геройском сообществе сложилось множество вариаций терминологий игровых элементов, и иногда даже возникает недопонимание при общении в сети.

Именно вариациям терминологий игры и посвящён данный раздел, где мы постарались собрать все известные локализации, включая оригинальную.

Далее представлена таблица вариантов локализации, где зелёным цветом выделены варианты, значительно отличающиеся от официальной локализации Буки (**AB** / **SoD**). В справочнике использована терминология **HotA**, кроме вариантов, выделенных **красным**.

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
ГОРОДА													
Castle	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок
Rampart	Оплот	Долина	Бастион	Бастион	Бастион	Долина	Вал	Оплот / Сторожевой	Оплот	Бастион	Засека	Оплот	Оплот
Tower	Башня	Башня	Башня	Башня	Башня	Башня	Башня	Башня	Башня	Башня	Башня	Башня	Башня
Inferno	Инферно	Инферно	Инферно	Ад	Преисподняя	Инферно	Ад	Инферно / Адский	Инферно	Инферно	Преисподняя	Инферно	Инферно
Necropolis	Некрополис	Город мёртвых	Некрополь	Некрополис	Некрополь	Некрополь	Некрополис	Некрополис Кладбище	Некрополис	Некрополь	Некрополь	Некрополис	Некрополис
Dungeon	Темница / Подземелье	Подземелье	Подземелье	Данжен	Темница	Подземелье	Темница	Темница / Подземелье	Темница / Подземелье	Подземелье	Данжон	Темница	Темница
Stronghold	Цитадель	Твердыня	Цитадель	Цитадель	Цитадель	Твердыня	Цитадель	Цитадель	Цитадель	Цитадель	Твердыня	Цитадель	Цитадель
Fortress	Крепость	Крепость	Крепость	Крепость	Крепость	Болото	Крепость	Крепость	Крепость	Крепость	Крепость	Крепость	Крепость
Conflux	-	-	Колония	Собрание	Слияние	Астрал	Conflux	Сопряжение / Слияние	Сопряжение	Колония	-	Сопряжение	Сопряжение
СТРОЕНИЯ													
Village Hall	Управа	Деревенский холл	Дом старейшин	Деревенский зал	Зал деревни	Ратуша	Деревенский зал	Сельская управа	Сельская управа	Дом старейшин	Сельсовет	Сельская управа	Управа
Town Halle	Префектура	Ратуша	Ратуша	Ратуша	Зал посёлка	Муниципалитет	Сельский зал	Префектура	Префектура	Ратуша	Ратуша	Префектура	Префектура
City Hall	Муниципалитет	Муниципалитет	Магистрат	Здание муниципалитета	Зал города	Мерия	Городской зал	Муниципалитет	Муниципалитет	Магистрат	Мэрия	Муниципалитет	Муниципалитет
Capitol	Капитолий	Капитолий	Капитолий	Капитолий	Капитолий	Капитолий	Капитолий	Капитолий	Капитолий	Капитолий	Капитолий	Капитолий	Капитолий
Fort	Форт	Форт	Форт	Форт	Форт	Форт	Форт	Форт	Форт	Форт	Форт	Форт	Форт
Citadel	Цитадель	Цитадель	Цитадель	Цитадель	Цитадель	Цитадель	Цитадель	Цитадель	Цитадель	Цитадель	Цитадель	Цитадель	Цитадель
Castle	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок	Замок
Tavern	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна
Marketplace	Рынок	Рынок	Рынок	Рынок	Рынок	Рынок	Рынок	Рынок	Рынок	Рынок	Рынок	Рынок	Рынок
Mage Guild	Гильдия магов N уровня	Гильдия магов N-го уровня	N этаж гильдии магов	Гильдия магов уровень N	Гильдия магов уровень N	Гильдия магов N уровня	Гильдия магов уровня N	Гильдия магов N уровня	Гильдия магов N уровня	N этаж гильдии магов	Гильдия волхвов ур.N	Гильдия магов N уровня	Гильдия магов N уровня

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Blacksmith	Кузница	Кузница	Кузница	Кузнец	Кузнец	Кузница	Кузня	Кузница	Кузница	Кузница	Кузница	Кузница	Кузница
Artifact Merchants	Торговцы артефактами	Торговцы артефактами	Торговец артефактами	Продавцы артефактов	Торговец артефактами	Торговцы артефактами	Торговец артефактами	Торговцы артефактами	Торговцы артефактами	Торговец артефактами	Лавки торговцев предметами	Торговцы артефактами	Торговцы артефактами
Resource Silo	Хранилище ресурсов	Склад	Склад ресурсов	Закром	Башня ресурсов	Склад	Башня ресурсов	Хранилище ресурсов	Хранилище ресурсов	Склад ресурсов	Хранилище ресурсов	Хранилище ресурсов	Хранилище ресурсов
Shipyard	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь
Guardhouse	Сторожевой пост	Караулка	Караулка -> Сторожевая	Здание охраны	Башня	Караулка	Сторожка	Сторожевой пост	Сторожевой пост	Караулка -> Сторожевая	Караулка	Сторожевой пост	Сторожевой пост
Archers' Tower	Башня лучников	Башня лучников	Башня стрелков -> Башня лучников	Башня стрельцов	Башня лучников	Тренировочный лагерь	Башня лучников	Башня лучников	Стрелковая башня	Башня стрелков -> Башня лучников	Башня лучников	Башня арбалетчиков	Башня арбалетчиков
Griffin Tower	Грифонова башня	Башня гриффинов	Башня грифонов -> Крепость грифонов	Башня гриффонов	Башня гриффонов	Башня грифонов	Башня гриффонов	Грифонова башня	Башня грифонов	Башня грифонов -> Крепость грифонов	Башня грифонов	Башня грифонов	Грифонова башня
Barracks	Казармы	Бараки	Бараки -> Казармы	Бараки	Бараки	Казармы	Бараки	Казармы	Казармы	Бараки -> Казармы	Казармы	Казармы	Казармы
Monastery	Монастырь	Монастырь	Монастырь -> Храм	Монастырь	Монастырь	Монастырь	Монастырь	Монастырь	Монастырь	Монастырь -> Храм	Монастырь	Монастырь	Монастырь
Training Grounds	Ипподром	Тренировочные загоны	Арена -> Ристалище	Место обучения	Рыцарская арена	Тренировочный лагерь	Ристалище	Ипподром	Ипподром	Арена -> Ристалище	Полигон	Ипподром	Манеж
Portal of Glory	Портал славы	Портал славы	Портал славы -> Портал доблести	Портал славы	Портал славы	Портал славы	Портал славы	Портал славы	Портал славы	Портал славы -> Портал доблести	Врата славы	Портал славы	Портал славы
Brotherhood of the Sword	Братство меча	Братство меча	Братство меча	Братство меча	Братство меча	Братство меча	Братство меча	Братство меча	Братство меча	Братство меча	Братство меча	Братство меча	Братство меча
Griffin Bastion	Бастион грифонов	Бастион грифонов	Бастион грифонов	Бастион грифона	Бастион грифа	Бастион грифонов	Бастион грифонов	Бастион грифонов	Бастион грифонов	Бастион грифонов	Бастион грифона	Бастион грифонов	Бастион грифонов
Lighthouse	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк
Stables	Конюшни	Конюшня	Конюшни	Конюшни	Стойла	Конюшни	Конюшня	Конюшни	Конюшни	Конюшни	Конюшни	Конюшни	Конюшни
Centaur Stables	Конюшни кентавров	Конюшни кентавров	Конюшни кентавров -> Двор кентавров	Конюшни кентавров	Конюшня кентавров	Конюшни кентавров	Конюшни кентавров	Конюшни кентавров	Конюшни кентавров	Конюшни кентавров -> Двор кентавров	Конюшни кентавров	Конюшни кентавров	Конюшни кентавров
Dwarf Cottage	Коттедж гномов	Домик гномов	Избушка гномов -> Хоромы гномов	Дом карлика	Коттедж гномов	Домик гнома	Дом карликов	Коттедж гномов	Коттедж гномов	Избушка гномов -> Хоромы гномов	Дом карликов	Коттедж гномов	Коттедж гномов
Homestead	Усадьба	Усадьба	Усадьба -> Большая усадьба	Ферма	Усадьба	Усадьба	Дом эльфов	Усадьба	Усадьба	Усадьба -> Большая усадьба	Усадьба	Усадьба	Усадьба

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Enchanted Spring	Заколдованный ручей	Заколдованный источник	Волшебный родник -> Волшебный источник	Заколдованный источник	Заколдованный луг	Магический источник	Водопад очарования	Заколдованный ручей	Заколдованный ручей	Волшебный родник -> Волшебный источник	Зачарованный источник	Заколдованный ручей	Зачарованный ручей
Dendroid Arches	Арка дендроидов	Своды древовидных	Роща дендроидов -> Лес дендроидов	Арки дендроидов	Арка дендроидов	Древесная арка	Арка дендроидов	Арка дендроидов	Арка дендроидов	Роща дендроидов -> Лес дендроидов	Арки леших	Арка дендроидов	Арка дендроидов
Unicorn Glade	Лужайка единорогов	Поляна единорогов	Поляна единорогов -> Лужайка единорогов	Поляна единорога	Поляна единорогов	Поляна единорога	Поле единорогов	Лужайка единорогов	Опушка единорогов	Поляна единорогов -> Лужайка единорогов	Поляна единорогов	Лужайка единорогов	Опушка единорогов
Dragon Cliffs	Драконьи скалы	Мыс драконов	Утёсы дракона -> Скала дракона	Утёсы дракона	Утёсы драконов	Утёсы драконов	Утёс дракона	Драконьи скалы	Драконьи скалы	Утёсы дракона -> Скала дракона	Скала дракона	Драконьи скалы	Драконьи скалы
Dendroid Saplings	Молодые дендроиды	Деревца	Роща дендроидов	Побеги дендроидов	Ветвистые деревья	Деревца	Ветвящиеся деревца	Молодые дендроиды	Молодые дендроиды	Роща дендроидов	Деревья леших	Молодые дендроиды	Побеги дендроидов
Fountain of Fortune	Фонтан удачи	Фонтан фортуны	Фонтан удачи	Фонтан удачи	Фонтан фортуны	Фонтан удачи	Фонтан удачи	Фонтан удачи	Фонтан удачи	Фонтан удачи	Фонтан фортуны	Фонтан удачи	Фонтан удачи
Miners' Guild	Гильдия горняков	Гильдия шахтёров	Гильдия горняков	Гильдия шахтёров	Гильдия шахтёров	Гильдия шахтёров	Шахтёрская гильдия	Гильдия горняков	Гильдия горняков	Гильдия горняков	Гильдия горняков	Гильдия горняков	Гильдия горняков
Mystic Pond	Таинственный пруд	Мистический водоём	Волшебный пруд	Мистический омут	Мистический пруд	Мистический водоём	Волшебный водоём	Таинственный пруд	Таинственный пруд	Волшебный пруд	Таинственный пруд	Таинственный пруд	Таинственный пруд
Treasury	Сокровищница	Сокровищница	Сокровищница	Казна	Сокровищница	Сокровищница	Сокровищница	Сокровищница	Сокровищница	Сокровищница	Сокровищница	Сокровищница	Сокровищница
Workshop	Мастерская	Мастерская	Мастерская -> Мануфактура	Мастерская	Мастерская	Мастерская	Мастерская	Мастерская	Мастерская	Мастерская -> Мануфактура	Мастерская	Мастерская	Мастерская
Parapet	Парапет	Парапет	Парапет -> Часовня	Парапет	Парапет	Парапет	Парапет	Парапет	Парапет	Парапет -> Часовня	Башенка	Парапет	Парапет
Golem Factory	Фабрика големов	Завод големов	Фабрика големов -> Завод големов	Фабрика голем	Фабрика големов	Фабрика големов	Завод големов	Фабрика големов	Фабрика големов	Фабрика големов -> Завод големов	Фабрика големов	Фабрика големов	Фабрика големов
Mage Tower	Башня магов	Башня магов	Башня магов -> Оплот магов	Башня магов	Башня магов	Башня магов	Башня магов	Башня магов	Башня магов	Башня магов -> Оплот магов	Башня волхвов	Башня магов	Башня магов
Altar of Wishes	Алтарь желаний	Алтарь желаний	Алтарь грёз -> Алтарь мечты	Алтарь желаний	Алтарь пожеланий	Алтарь желаний	Алтарь желаний	Алтарь желаний	Алтарь желаний	Алтарь грёз -> Алтарь мечты	Алтарь желаний	Алтарь желаний	Алтарь желаний
Golden Pavilion	Золотой павильон	Золотой павильон	Золотой павильон -> Золотой сад	Золотой павильон	Золотогй павильон	Золотой шатёр	Золотой шатёр	Золотой павильон	Золотой павильон	Золотой павильон -> Золотой сад	Золотой павильон	Золотой павильон	Золотой павильон

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Cloud Temple	Заоблачный храм	Небесный храм	Небесный храм -> Небесный чертог	Храм облака	Храм непогоды	Облачный храм	Небесный храм	Заоблачный храм	Заоблачный храм	Небесный храм -> Небесный чертог	Облачный храм	Заоблачный храм	Заоблачный храм
Library	Библиотека	Библиотека	Библиотека	Библиотека	Библиотека	Библиотека	Библиотека	Библиотека	Библиотека	Библиотека	Библиотека	Библиотека	Библиотека
Lookout Tower	Смотровая башня	Смотровая башня	Сторожевая башня	Сторожевая башня	Обзорная башня	Смотровая башня	Обзорная башня	Смотровая башня	Смотровая башня	Сторожевая башня	Дозорная башня	Смотровая башня	Смотровая башня
Sculptor's Wings	Крылья ваятеля	Крылья скульптора	Мастерская скульптора	Крылья скульптора	Крылья скульптора	Крылья скульптора	Крылья ваятеля	Крылья ваятеля	Крылья ваятеля	Мастерская скульптора	Флигель скульптора	Крылья ваятеля	Крылья ваятеля
Wall of Knowledge	Стена знаний	Стена знаний	Стена знаний	Стена знаний	Стена знаний	Стена знаний	Стена знаний	Стена знаний	Стена знаний	Стена знаний	Стена знания	Стена знаний	Стена знаний
Imp Crucible	Котёл бесов	Нора чертей	Тигель бесов -> Котёл бесов	Местообитание импов	Чёртова обитель	Пекло чертей	Котёл	Котёл бесов	Котёл бесов	Тигель бесов -> Котёл бесов	Реторта с зародышами	Котёл бесов	Котёл бесов
Hall of Sins	Дворец пороков	Зал грехов	Зал грехов -> Храм грехов	Зал грехов	Холл грехов	Замок грехов	Зал греха	Дворец пороков	Дворец пороков	Зал грехов -> Храм грехов	Зал грехов	Дворец пороков	Чертоги пороков
Kennels	Псарни	Псарни	Псарни -> Большие псарни	Жилища	Конуры	Псарни	Конура	Псарни	Псарни	Псарни -> Большие псарни	Конура	Псарни	Псарни
Demon Gate	Врата демонов	Врата демона	Врата демонов -> Врата ада	Врата демона	Врата демонов	Демонические врата	Врата демона	Врата демонов	Врата демонов	Врата демонов -> Врата ада	Ворота демонов	Врата демонов	Врата демонов
Hell Hole	Провал	Адская нора	Геенна -> Преисподняя	Адская дыра	Адская яма	Адская дыра	Преисподня	Провал	Провал	Геенна -> Преисподняя	Адская дыра	Провал	Провал
Fire Lake	Огненное озеро	Огненное озеро	Огненное озеро -> Огненное море	Огненное озеро	Огненное озеро	Огненное озеро	Огненное озеро	Огненное озеро	Огненное озеро	Огненное озеро -> Огненное море	Озеро огня	Огненное озеро	Огненное озеро
Forsaken Palace	Покинутый дворец	Покинутый дворец	Заброшенный дворец -> Заброшенный замок	Заброшенный дворец	Заброшенный дворец	Покинутый дворец	Заброшеный замок	Покинутый дворец	Покинутый дворец	Заброшенный дворец -> Заброшенный замок	Заброшенный дворец	Покинутый дворец	Покинутый дворец
Birthing Pools	Инкубатор	Родительские пруды	Инкубатор	Животворящий омут	Пруды рождения	Родительские пруды	Изначальный пруд	Инкубатор	Инкубатор	Инкубатор	Родильня	Инкубатор	Инкубатор
Brimstone Stormclouds	Серные тучи	Серные облака	Облака серы	Серные грозовые тучи	Облака серы	Серные облака	Серная грозовая туча	Серные тучи	Серные тучи	Облака серы	Серные облака	Серные тучи	Серные тучи
Cages	Клетки	Клетки	Клетки	Клети	Пещеры	Клетка	Клетка	Клетки	Клетки	Клетки	Клетки	Клетки	Клетки
Castle Gate	Врата замка	Ворота замка	Врата города	Ворота замка	Врата замка	Ворота замка	Замковые ворота	Врата замка	Врата замка	Врата города	Ворота замка	Портал	Врата замка
Order of Fire	Орден огня	Порядок огня	Орден огня	Орден огня	Орден огня	Порядок огня	Огненный строй	Орден огня	Орден огня	Орден огня	Орден огня	Орден огня	Культ огня
Cursed Temple	Проклятый храм	Храм проклятия	Проклятый храм ->Проклятый чертог	Проклятый храм	Проклятый храм	Проклятый храм	Проклятый храм	Проклятый замок	Проклятый замок	Проклятый храм ->Проклятый чертог	Проклятый храм	Проклятый храм	Проклятый храм

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Graveyard	Кладбище	Кладбище	Кладбище -> Курган	Кладбище	Кладбище	Кладбище	Кладбище	Кладбище	Кладбище	Кладбище -> Курган	Кладбище	Кладбище	Кладбище
Tomb of Souls	Камень душ	Надгробие душ	Гробница душ -> Склеп душ	Могила душ	Гробница душ	Склеп душ	Могилы душ	Пристанище душ	Пристанище душ	Гробница душ -> Склеп душ	Могила душ	Пристанище душ	Пристанище душ
Estate	Поместье	Поместье	Поместье -> Большое поместье	Поместье	Имение	Поместье	Гнездо вампиров	Поместье	Поместье	Поместье -> Большое поместье	Поместье	Поместье	Поместье
Mausoleum	Мавзолей	Мавзолей	Мавзолей -> Старый мавзолей	Мавзолей	Мавзолей	Мавзолей	Мавзолей	Мавзолей	Мавзолей	Мавзолей -> Старый мавзолей	Мавзолей	Мавзолей	Мавзолей
Hall of Darkness	Дворец тьмы	Зал тьмы	Чертог тьмы -> Храм тьмы	Зал тьмы	Холл тьмы	Замок тьмы	Замок тьмы	Дворец тьмы	Дворец тьмы	Чертог тьмы -> Храм тьмы	Зал тьмы	Дворец тьмы	Дворец тьмы
Dragon Vault	Склеп драконов	Логово драконов	Склеп дракона -> Гробница дракона	Хранилище дракона	Склеп дракона	Склеп драконов	Склеп дракона	Склеп драконов	Склеп драконов	Склеп дракона -> Гробница дракона	Грот дракона	Склеп драконов	Склеп драконов
Cover of Darkness	Вуаль тьмы	Покров тьмы	Завеса тьмы	Покрывало тьмы	Покров тьмы	Покров тьмы	Покров тьмы	Вуаль тьмы	Вуаль тьмы	Завеса тьмы	Покров тьмы	Вуаль тьмы	Вуаль тьмы
Necromancy Amplifier	Усилитель чёрной магии	Усилитель некромансии	Усилитель некроманти и	Усилитель некромансии	Усилитель некроманти и	Усилитель некроманти и	Некромантский усилитель	Усилитель чёрной магии	Усилитель некроманти и	Усилитель некроманти и	Усилитель некроманти и	Усилитель чёрной магии	Усилитель некроманти и
Skeleton Transformer	Преобразователь скелетов	Преобразователь скелетов	Машина скелетов	Преобразователь скелетов	Преобразователь скелетов	Преобразователь скелетов	Преобразователь скелетов	Преобразователь скелетов	Преобразователь скелетов	Машина скелетов	Трансформатор скелетов	Преобразователь скелетов	Преобразователь скелетов
Unearthed Graves	Разрытые могилы	Раскопанные могилы	Разрытые могилы	Разрытые могилы	Раскопанные могилы	Раскопанные могилы	Открытые могилы	Разрытые могилы	Разрытые могилы	Разрытые могилы	Не засыпанные могилы	Разрытые могилы	Разрытые могилы
Warren	Загон	Крольчатня	Садок -> Роща	Заповедник	Свод монстров	Троглодитник	Омут	Загон	Загон	Садок -> Роща	Крольчатник	Загон	Питомник
Harpy Loft	Чердак гарпий	Чердак гарпий	Чердак гарпий -> Хоры гарпий	Логово гарпий	Чердак гарпий	Гнёзда гарпий	Чердак гарпий	Чердак гарпий	Чердак гарпий	Чердак гарпий -> Хоры гарпий	Насест гарпий	Чердак гарпий	Гнездовье гарпий
Pillar of Eyes	Камень глаз	Столб глаз	Глазница -> Великая глазница	Колонна глаз	Столп глаз	Колонна глаз	Столп глаз	Камень глаз	Камень глаз	Глазница -> Великая глазница	Колонна глаз	Камень глаз	Камень бехолдеров
Chapel of Stilled Voices	Часовня безмолвия	Храм тишины	Капелла безмолвия -> Капелла тишины	Часовня мёртвых голосов	Часовня безмолвия	Часовня тишины	Часовня шептаний	Часовня безмолвия	Часовня безмолвия	Капелла безмолвия -> Капелла тишины	Часовня застывших голосов	Часовня безмолвия	Зал застывших голосов
Labyrinth	Лабиринт	Лабиринт	Лабиринт -> Великий лабиринт	Лабиринт	Лабиринт	Лабиринт	Лабиринт	Лабиринт	Лабиринт	Лабиринт -> Великий лабиринт	Лабиринт	Лабиринт	Лабиринт

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Manticore Lair	Логово мантикоры	Логово мантикоры	Логово мантикор -> Гнездо мантикор	Логово мантикора	Пещера мантикор	Гнездо мантикор	Логово мантикор	Логово мантикоры	Логово мантикоры	Логово мантикор -> Гнездо мантикор	Насест мантикоров	Логово мантикор	Логово мантикор
Dragon Cave	Пещера дракона	Пещера дракона	Пещера драконов -> Логово драконов	Пещера дракона	Пещера дракона	Пещера драконов	Пещера драконов	Пещера дракона	Пещера дракона	Пещера драконов -> Логово драконов	Пещера дракона	Пещера драконов	Пещера драконов
Battle Scholar Academy	Академия боевых искусств	Академия боевых искусств	Военная академия	Академия военного искусства	Академия битвы	Академия боевых искусств	Боевая академия	Академия боевых искусств	Академия боевых искусств	Военная академия	Академия военных мудрецов	Академия боевых искусств	Академия боевых искусств
Mana Vortex	Вихрь маны	Смерч маны	Вихрь маны	Вихрь маны	Вихрь маны	Смерч маны	Вихрь маны	Водоворот маны	Вихрь маны	Вихрь маны	Фонтан маны	Водоворот маны	Вихрь маны
Mushroom Rings	Грибные кольца	Круг из грибов	Кольца грибов	Грибные кольца	Грибные круги	Круг грибов	Кольцо грибов	Грибные кольца	Грибные кольца	Кольца грибов	Грибные кольца	Грибные кольца	Грибные кольца
Portal of Summoning	Портал вызова	Портал вызова	Портал	Портал вызова	Портал призвания	Портал вызова	Портал вызова	Портал вызова	Портал вызова	Портал	Портал призыва	Портал вызова	Портал вызова
Goblin Barracks	Казармы гоблинов	Бараки гоблинов	Бараки гоблинов -> Казармы гоблинов	Бараки гоблина	Бараки гоблинов	Казармы гоблинов	Бараки гоблинов	Казармы гоблинов	Казармы гоблинов	Бараки гоблинов -> Казармы гоблинов	Казармы гоблинов	Казармы гоблинов	Казармы гоблинов
Wolf Pen	Волчий загон	Волчий загон	Волчье логово -> Волчий загон	Логово волка	Берлога волков	Волчий загон	Волчья нора	Волчий загон	Волчий загон	Волчье логово -> Волчий загон	Волчье логово	Волчий загон	Волчий загон
Orc Tower	Башня орков	Башня орков	Башня орков -> Крепость орков	Башня орков	Орчья башня	Башня орков	Башня орков	Башня орков	Башня орков	Башня орков -> Крепость орков	Башня орков	Башня орков	Башня орков
Ogre Fort	Форт огров	Форт людоедов	Форт огров -> Крепость огров	Форт людоеда	Форт огров	Форт людоедов	Форт людоедов	Форт огров	Форт огров	Форт огров -> Крепость огров	Форт огров	Форт огров	Форт огров
Cliff Nest	Гнездо на скале	Гнездо на скале	Гнездо на утёсе -> Гнездо на скале	Гнездо на утёсе	Гнездо на скалах	Гнездо на утёсе	Гнездо на утёсе	Гнездо на скале	Гнездо на скале	Гнездо на утёсе -> Гнездо на скале	Скальное гнездо	Гнездо на скале	Гнездо на скале
Cyclops Cave	Пещера циклопов	Пещера циклопов	Пещера циклопов -> Логово циклопов	Пещера циклопов	Пещера циклопов	Пещера циклопов	Пещера циклопов	Пещера циклопов	Пещера циклопов	Пещера циклопов -> Логово циклопов	Пещера циклопов	Пещера циклопов	Пещера циклопов
Behemoth Lair	Логово бегемотов	Логово бегемота	Обиталище чудищ -> Логово чудищ	Логово чудовища	Скала бегемотов	Логово бегимотов	Скала чудищ	Утёс чудищ	Утёс чудищ	Обиталище чудищ -> Логово чудищ	Лежбище бегемота	Утёс чудищ	Утёс чудищ
Ballista Yard	Двор баллист	Двор баллисты	Двор баллист	Пушечный двор	Двор баллисты	Двор баллисты	Площадка баллист	Двор баллист	Двор баллист	Двор баллист	Мастерская баллист	Двор баллист	Двор баллист
Escape Tunnel	Чёрный ход	Подземный ход	Подземный ход	Туннель свободы	Туннель побега	Подземный ход	Тоннель спасения	Чёрный ход	Чёрный ход	Подземный ход	Подземный ход	Чёрный ход	Чёрный ход

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Freelancer's Guild	Гильдия наёмных работников	Гильдия уланов	Гильдия наёмников	Гильдия кондотьеров	Гильдия уланов	Гильдия уланов	Гильдия ландскнехтов	Гильдия наёмных работников	Гильдия наёмных рабочих	Гильдия наёмников	Гильдия наёмников	Гильдия наёмников	Гильдия наёмников
Hall of Valhalla	Храм Валгаллы	Зал Валгаллы	Валгалла	Зал Валгаллы	Зал Валгалла	Зал Валгаллы	Зал Валгаллы	Храм Валгаллы	Храм Валгаллы	Валгалла	Зал Валгаллы	Храм Валгаллы	Чертоги Вальгаллы
Mess Hall	Столовая	Зал беспорядка	Трапезная	Зал беспорядка	Зал хаоса	Зал хаоса	Зал беспорядка	Столовая	Столовая	Трапезная	Столовая	Столовая	Столовая
Gnoll Hut	Хижина гноллов	Хижина гноллов	Лачуга гноллов -> Хибара гноллов	Хижина гноллов	Хижина гноллей	Хижина гноллов	Хижина гноллов	Хижина гноллов	Хижина гноллов	Лачуга гноллов -> Хибара гноллов	Дом гномов	Хижина гноллов	Хижина гноллов
Lizard Den	Логово ящериц	Нора ящериц	Пещера ящеров -> Логово ящеров	Логово ящера	Логово ящериц	Нора ящеров	Логово ящеров	Логово ящериц	Логово ящериц	Пещера ящеров -> Логово ящеров	Логово ящериц	Логово ящериц	Шалаши ящеров
Serpent Fly Hive	Улей змия	Улей летающих змей	Змеиное гнездо -> Змеиное логово	Улей мухи-змеи	Улей крыланов	Дупло стрекоз	Улей змеемух	Улей змия	Улей змия	Змеиное гнездо -> Змеиное логово	Улей мух-змей	Улей змиев	Улей змиев
Basilisk Pit	Яма василиска	Яма василиска	Яма василисков -> Логово василисков	Яма василисков	Яма василисков	Яма василисков	Яма василисков	Яма василиска	Яма василиска	Яма василисков -> Логово василисков	Нора василиска	Яма василисков	Яма василисков
Gorgon Lair	Логово горгоны	Логово горгоны	Гнездо горгон -> Логово горгон	Логово горгоны	Своды горгон	Логово горгон	Загон горгон	Логово горгоны	Логово горгоны	Гнездо горгон -> Логово горгон	Логово горгоны	Логово горгон	Логово горгон
Wyvern Nest	Гнездо виверн	Гнездо виверны	Гнездо виверн -> Насест виверн	Гнездо крылатых драконов	Гнездо виверн	Гнездо вайвернов	Гнездо виверн	Гнездо вивернов	Гнездо вивернов	Гнездо виверн -> Насест виверн	Змеиное гнездо	Гнездо вивернов	Гнездо виверн
Hydra Pond	Пруд гидр	Пруд гидр	Пруд гидр -> Озеро гидр	Водоём гидры	Нерестилище гидр	Пруд гидр	Пруд гидр	Пруд гидр	Пруд гидр	Пруд гидр -> Озеро гидр	Пруд гидр	Пруд гидр	Пруд гидр
Cage of Warlords	Клетка богов войны	Клетка воина	Клеть воителя	Клеть полководцев	Клеть воинов	Клетка воина	Клетка военачальника	Клетка богов войны	Клетка богов войны	Клеть воителя	Темница полководцев	Клетка богов войны	Клетка воителей
Captain's Quarters	Квартира капитана	Капитанские бараки	Жильё капитана	Казармы капитана	Казармы капитана	Капитанские бараки	Квартира капитана	Квартира капитана	Квартира капитана	Жильё капитана	Штабквартира	Квартира капитана	Пост капитана
Blood Obelisk	Обелиск крови	Кровавый обелиск	Кровавый обелиск	Кровавый обелиск	Обелиск крови	Кровавый обелиск	Обелиск крови	Обелиск крови	Обелиск крови	Кровавый обелиск	Кровавый обелиск	Обелиск крови	Обелиск крови
Glyphs of Fear	Знаки страха	Глиф страха	Глифы ужаса	Символы страха	Знак страха	Глиф страха	Алтарь страха	Знаки страха	Знаки страха	Глифы ужаса	Знаки страха	Знаки страха	Знаки страха
Magic Lantern	-	-	Волшебный фонарь -> Волшебный омут	Волшебная лампа	Фонарь магии	Магический фонарь	Волшебный сад	Magic Lantern	Волшебный фонарь	Волшебный фонарь -> Волшебный омут	-	Волшебный фонарь	Волшебный фонарь
Altar of Air	-	-	Алтарь воздуха -> Храм грома	Алтарь воздуха	Алтарь воздуха	Алтарь воздуха	Алтарь воздуха	Altar of Air	Алтарь воздуха	Алтарь воздуха -> Храм грома	-	Алтарь воздуха	Алтарь воздуха

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Altar of Water	-	-	Алтарь воды -> Храм льда	Алтарь воды	Алтарь воды	Алтарь воды	Алтарь воды	Altar of Water	Алтарь воды	Алтарь воды -> Храм льда	-	Алтарь воды	Алтарь воды
Altar of Fire	-	-	Алтарь огня -> Храм энергии	Алтарь огня	Алтарь огня	Алтарь огня	Алтарь огня	Altar of Fire	Алтарь огня	Алтарь огня -> Храм энергии	-	Алтарь огня	Алтарь огня
Altar of Earth	-	-	Алтарь земли -> Храм магмы	Алтарь земли	Алтарь земли	Алтарь земли	Алтарь земли	Altar of Earth	Алтарь земли	Алтарь земли -> Храм магмы	-	Алтарь земли	Алтарь земли
Altar of Thought	-	-	Алтарь разума -> Храм магии	Алтарь мысли	Алтарь разума	Алтарь раздумий	Алтарь мысли	Altar of Thought	Алтарь мысли	Алтарь разума -> Храм магии	-	Алтарь мыслей	Алтарь мысли
Pyre	-	-	Погребальный костёр -> Похоронный костёр	Костёр	Костёр	Крематорий	Костёр	Pyre	Погребальный костёр	Погребальный костёр -> Похоронный костёр	-	Костёр	Погребальный костёр
Garden of Life	-	-	Роща жизни	Сад жизни	Уровень 1 полчище тварей	Сад жизни	Сад жизни	Сад жизни	Сад жизни	Роща жизни	-	Сад жизни	Сад жизни
Magic University	-	-	Магический университет	Университет магии	Университет магии	Магический университет	Университет магии	Университет магии	Университет магии	Магический университет	-	Университет магии	Университет магии
ГРААЛЬ													
Colossus	Колосс	Колосс	Колосс	Колосс	Колосс	Колосс	Колосс	Колосс	Колосс	Колосс	-	Колосс	Колосс
Spirit Guardian	Хранитель духа	Спиритуальный страж	Дух-хранитель	Ангел-хранитель	Хранитель духа	Спиритуальный страж	Дух хранителя	Хранитель духа	Хранитель духа	Дух-хранитель	-	Хранитель духа	Хранитель духа
Skyship	Небесный корабль	Небесный корабль	Небесный корабль	Летучий корабль	Небесное судно	Небесный корабль	Небесный корабль	Небесный корабль	Небесный корабль	Небесный корабль	-	Небесный корабль	Небесный корабль
Deity of Fire	Бог огня	Божество огня	Бог огня	Божество огня	Божество огня	Божество огня	Божество огня	Бог огня	Бог огня	Бог огня	-	Бог огня	Огненное божество
Soul Prison	Темница душ	Темница духа	Темница душ	Темница душ	Темница души	Темница духа	Темница души	Темница душ	Темница душ	Темница душ	-	Темница душ	Темница душ
Guardian of Earth	Хранитель земли	Хранитель земли	Страж земли	Хранитель земли	Страж земли	Хранитель земли	Хранитель земли	Хранитель земли	Хранитель земли	Страж земли	-	Хранитель земли	Хранитель земли
Warlords' Monument	Памятник богам войны	Монумент воина	Монумент полководца	Памятник полководцу	Монумент воина	Монумент воина	Статуя главнокомандующего	Памятник богам войны	Памятник богам войны	Монумент полководца	-	Памятник богам войны	Памятник полководцам
Carnivorous Plant	Плотоядное растение	Плотоядное дерево	Плотоядное растение	Хищное растение	Плотоядное растение	Плотоядное дерево	Плотоядный побег	Плотоядное растение	Плотоядное растение	Плотоядное растение	-	Плотоядное растение	Плотоядное растение
Aurora Borealias	-	-	Полярное сияние	Аврора бореалиас	Аврора	Северное сияние	Северная Аврора	Радуга	Полярное сияние	Полярное сияние	-	Радуга	Северное сияние

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
ОБЪЕКТЫ													
Watermill	Водяная мельница	Водяная мельница	Водяная мельница	Водное колесо	Водное колесо	Водяная мельница	Водяное колесо	Водяная мельница	Водяная мельница	Водяная мельница	-	Водяное колесо	Водяное колесо
Lake of the Scarlet Swan	Лебединое озеро	Лебединое озеро	Лебединое озеро	Лебединый пруд	Лебединый пруд	Лебединое озеро	Лебединый пруд	Лебединое озеро	Лебединый пруд	Лебединое озеро	-	Лебединое озеро	Лебединый пруд
Fountain of Fortune	Фонтан удачи	Фонтан удачи	Фонтан удачи	Фонтан благослостояния	Фонтан фортуны	Фонтан удачи	Фонтан фортуны	Фонтан удачи	Фонтан удачи	Фонтан удачи	-	Фонтан удачи	Фонтан удачи
Faerie Ring	Домик фей	Кольцо фей	Кольцо фей	Кольцо фаери	Кольцо феи	Кольцо фей	Волшебный круг	Домик фей	Домик фей	Кольцо фей	-	Домик фей	Грибное кольцо фей
Mystical garden	Мистический сад	Таинственный сад	Таинственный сад	Мистический сад	Мистический сад	Мистические сады	Мистический сад	Мистический сад	Мистический сад	Таинственный сад	-	Мистический сад	Мистический сад
Fountain of Youth	Фонтан молодости	Фонтан юности	Фонтан молодости	Фонтан молодости	Фонтан юности	Источник юности	Фонтан молодости	Фонтан молодости	Фонтан молодости	Фонтан молодости	-	Фонтан молодости	Фонтан молодости
Crypt	Склеп	Крипта	Склеп	Склеп	Склеп	Склеп	Склеп	Склеп	Склеп	Склеп	-	Склеп	Склеп
Hill Fort	Холмовой форт	Форт на холме	Форт на холме	Форт холма	Форт холм	Форт на холме	Форт на холме	Форт на холме	Форт на холме	Форт на холме	-	Форт на холме	Форт на холме
Obelisk	Обелиск	Обелиск	Обелиск	Обелиск	Обелиск	Обелиск	Обелиск	Обелиск	Обелиск	Обелиск	-	Обелиск	Обелиск
Trading Post	Рынок	Торговый пост	Базар	Торговый пост	Торговый пост	Торговый пост	Торговый пост	Рынок	Базар	Базар	-	Рынок	Торговый пост
Sign	Знак	Знак	Указатель	Знак	Знак	Знак	Надпись	Знак	Знак	Указатель	-	Знак	Знак
Stables	Конюшня	Конюшня	Конюшня	Конюшни	Стойла	Конюшни	Конюшни	Конюшня	Конюшня	Конюшня	-	Конюшня	Конюшни
Tree of Knowledge	Древо знаний	Дерево знаний	Древо познания	Дерево знания	Дерево знаний	Дерево знаний	Древо знаний	Древо знаний	Древо знаний	Древо познания	-	Древо знаний	Древо знаний
Magic Well	Колесо магов	Волшебный колодец	Волшебный колодец	Волшебный колодец	Колодец магии	Магический колодец	Волшебный колодец	Колодец мага	Магический колодец	Волшебный колодец	-	Магический колодец	Колодец магии
Campfire	Бивачный костёр	Костёр	Костёр	Походный костёр	Костёр	Костёр	Походный костёр	Бивачный костёр	Бивачный костёр	Костёр	-	Кострище покинутого лагеря	Костёр
Oasis	Оазис	Оазис	Оазис	Оазис	Оазис	Оазис	Оазис	Оазис	Оазис	Оазис	-	Оазис	Оазис
Pyramid	Пирамида	Пирамида	Пирамида	Пирамида	Пирамида	Пирамида	Пирамида	Пирамида	Пирамида	Пирамида	-	Пирамида	Пирамида
Skeleton	Труп	Труп	Скелет	Труп	Труп	Труп	Труп	Труп	Скелет	Скелет	-	Труп	Труп
Lean to	Прислониться к	Навес	Навес	Научиться	Наклон	Жила	Навес	Прислониться к	Сарай	Навес	-	Чей-то погреб	Навес
Windmill	Ветряная мельница	Ветряная мельница	Ветряная мельница	Ветряная мельница	Мельница	Ветряная мельница	Мельница	Ветряная мельница	Ветряная мельница	Ветряная мельница	-	Ветряная мельница	Ветряная мельница
Redwood Observatory	Обсерватория красного дерева	Обсерватория красного дерева	Наблюдательная вышка	Обсерватория красного дерева	Обсерватория	Обсерватория Редвуд	Обсерватория	Обсерватория красного дерева	Обсерватория красного дерева	Наблюдательная вышка	-	Обсерватория красного дерева	Обзорная площадка
Magic Spring	Магический ручей	Волшебный источник	Волшебный источник	Волшебный источник	Энергия магии	Магический источник	Волшебный родник	Магический ручей	Магический ручей	Волшебный источник	-	Магический источник	Магический ручей
Wagon	Телега	Вагон	Повозка	Фургон	Фургон	Повозка	Фургон	Телега	Повозка	Повозка	-	Телега	Брошенная повозка
Watering Hole	Водоём	Водяная дыра	Родник	Водное отверстие	Водная дыра	Родник	Водоём	Водоём	Водоём	Родник	-	Водоём	Водоём

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Cartographer	Картограф	Картограф	Картограф	Картограф	Картограф	Картограф	Картограф	Картограф	Картограф	Картограф	-	Картограф	Картограф
Pillar of Fire	Огненный столп	Колонна огня	Огненный столп	Столб огня	Колонна огня	Колонна огня	Башня огня	Огненный столп	Огненный столп	Огненный столп	-	Огненный столп	Огненный столп
Derelict ship	Ветхий корабль	Древний корабль	Заброшенный корабль	Корабль	Покинутый корабль	Покинутый корабль	Ветхий корабль	Ветхий корабль	Покинутый корабль	Заброшенный корабль	-	Ветхий корабль	Покинутый корабль
Floatsam	Обломки	Плавающие обломки	Обломки	Флотсам	Обломки	Обломки	Обломки	Обломки	Обломки	Обломки	-	Обломки	Обломки
Survivor	Потерпевший кораблекрушение	Выживший в кораблекрушении	Потерпевший кораблекрушение	Оставшийся в живых после кораблекрушения	Уцелевший	Выжившие в крушении	Выживший в караблекрушении	Потерпевший кораблекрушение	Потерпевший кораблекрушение	Потерпевший кораблекрушение	-	Потерпевший кораблекрушение	Потерпевший кораблекрушение
Shipwreck	Кораблекрушение	Кораблекрушение	Разбившийся корабль	Обломки	Кораблекрушение	Обломки корабля	Обломки	Кораблекрушение	Место кораблекрушения	Разбившийся корабль	-	Кораблекрушение	Кораблекрушение
Buoy	Буй	Бакен	Буй	Бакен	Буй	Буй	Бакен	Буй	Буй	Буй	-	Буй	Буй
Boats	Лодка	Лодка	Корабль	Лодка	Лодка	Судно	Лодка	Лодка	Корабль	Корабль	-	Лодка	Корабль
Ocean bottle	Океанская бутыль	Бутылка в океане	Бутылка	Океанская бутылка	Бутылка в океане	Приплывшая бутылка	Бутылка	Океанская бутыль	Океанская бутыль	Бутылка	-	Океанская бутыль	Бутылка с письмом
Seachest	Морской сундук	Сундук в море	Сундук	Морской сундук	Морской ящик	Морской сундук	Плавучий сундук	Морской сундук	Морской сундук	Сундук	-	Морской сундук	Морской сундук
Mermaids	Русалки	Русалки	Русалки	Русалки	Русалки	Русалки	Русалки	Русалки	Русалка	Русалки	-	Русалки	Русалки
Sirens	Сирены	Серены	Сирены	Сирены	Сирены	Сирены	Сирены	Сирены	Сирены	Сирены	-	Сирены	Сирены
Whirlpool	Водоворот	Водоворот	Водоворот	Водоворот	Водоворот	Водоворот	Водоворот	Водоворот	Водоворот	Водоворот	-	Водоворот	Водоворот
Sulfurous Lair	-	-	Сернистое логово	Залежи серы	Логово серы	Серное гнездо	Старая нора	Серная берлога	Серная берлога	Сернистое логово	-	Серная берлога	Серное логово
Air elemental conflux	Место элементов воздуха	Алтарь воздушного элементаля	Колония воздушных элементалей	Природное воздушное соединение	Место слияния водных существ	Логово воздушных элементалей	Свод духов воздуха	Разлом воздушных элементалей	Разлом элементалей воздуха	Колония воздушных элементалей	-	Разлом элементалей воздуха	Алтарь воздуха
Earth elemental conflux	Место элементов земли	Алтарь земного элементаля	Колония земных элементалей	Природное земное соединение	Место слияния земных существ	Логово земных элементалей	Свод духов земли	Разлом элементалей земли	Разлом элементалей земли	Колония земных элементалей	-	Разлом элементалей земли	Алтарь земли
Fire elemental conflux	Место элементов огня	Алтарь огненного элементаля	Колония огненных элементалей	Природное огненное соединение	Место слияния огненных существ	Логово огненных элементалей	Свод духов огня	Разлом огненных элементалей	Разлом элементалей огня	Колония огненных элементалей	-	Разлом элементалей огня	Алтарь огня
Water elemental conflux	Место элементов воды	Алтарь водного элементаля	Колония водных элементалей	Природное водное соединение	Место слияния водных существ	Логово водных элементалей	Свод духов воды	Разлом водных элементалей	Разлом элементалей воды	Колония водных элементалей	-	Разлом элементалей воды	Алтарь воды
Enchanter's Hollow	-	-	Яма заклинателей	Жилище колдуна	Яма чародея	Пещера колдуна	Дупло чародея	Ложбина чародеев	Ложбина чародеев	Яма заклинателей	-	Ложбина чародеев	Лощина чародеев
Treetop Tower	-	-	Башня на деревьях	Башня	Высокая башня	Лесная башня	Лесная башня	Башня на дереве	Башня на дереве	Башня на деревьях	-	Башня на дереве	Башня на дереве

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Frozen Peaks	-	-	Мёрзлые утёсы	Морозные обрывы	Замёрзшие утёсы	Замёрзшие утёсы	Замёрзший утёс	Замороженный утёс	Замороженный утёс	Мёрзлые утёсы	-	Ледяной утёс	Оледеневшие скалы
Crystal Cavern	-	-	Кристальная пещера	Хрустальная пещера	Кристальная пещера	Кристаллическая пещера	Пещера кристаллов	Кристаллическая пещера	Кристаллическая пещера	Кристальная пещера	-	Кристаллическая пещера	Кристаллическая пещера
Lavender Lofts	-	-	Волшебный лес	Волшебный лес	Магический лес	Магический лес	Волшебный лес	Магический лес	Магический лес	Волшебный лес	-	Магический лес	Волшебный лес
Thatched Hut	-	-	Мазанка	Хата	Соломенная хижина	Соломенная хижина	Соломенная хищина	Тростниковая лачуга	Тростниковая лачуга	Мазанка	-	Тростниковая лачуга	Хижина полуросликов
Hovel	-	-	Амбар	Место	Сарай	Сарай	Лачуга	Сарай	Сарай	Амбар	-	Сарай	Лачуга
Boar Glen	-	-	Поляна боровов	Рора боровов	Долина борова	Долина кабанов	Долина кабанов	Кабанья лощина	Кабанья лощина	Поляна боровов	-	Кабанья лощина	Кабанья ложбина
Tomb of Curses	-	-	Гробница проклятых	Гробница проклятий	Могила проклятий	Могила проклятий	Пирамида	Могила проклятых	Гробница проклятых	Гробница проклятых	-	Могила проклятых	Проклятая гробница
Nomad Tent	-	-	Шатёр кочевников	Тент ромад	Палатка кочевника	Палатка странника	Палатка	Палатка кочевников	Палатка кочевников	Шатёр кочевников	-	Палатка кочевников	Палатка кочевников
Hidden Cavern	-	-	Пещера разбойников	Пещера воров	Пещера бандита	Пещера бродяг	Тайная пещера	Убежище воров	Убежище воров	Пещера разбойников	-	Убежище воров	Пещера воров
Troll Bridge	-	-	Мост троллей	Мост троллей	Мост тролля	Мост троллей	Мост троллей	Мост троллей	Мост троллей	Мост троллей	-	Мост троллей	Мост троллей
Elemental conflux	Место элементов	Алтарь элементаля	Колония элементалей	Природное соединение	Место слияния существ	Логово элементалей	Свод духов	Сопряжение	Сопряжение	Колония элементалов	-	Сопряжение	Сопряжение стихий
War machine factory	Фабрика военной техники	Завод военных машин	Мастерская боевых машин	Фабрика военных машин	Фабрика машин войны	Фабрика машин войны	Мастерская боевых машин	Фабрика военной техники	Фабрика военной техники	Мастерская боевых машин	-	Фабрика военной техники	Фабрика военной техники
Refugee Camp	Лагерь беженцов	Лагерь беженцев	Лагерь беженцев	Лагерь беженцев	Лагерь беглецов	Лагерь беженцев	Лагерь беженцев	Лагерь беженцов	Лагерь беженцев	Лагерь беженцев	-	Лагерь беженцев	Лагерь беженцев
Arena	Арена	Арена	Арена	Арена	Арена	Арена	Арена	Арена	Арена	Арена	-	Арена	Арена
Star Axis	Звёздное колесо	Звёздная ось	Звёздная ось	Звёздная ось	Топор звезды	Звёздная ось	Звёздная ось	Звёздное колесо	Звёздное колесо	Звёздная ось	-	Звёздное колесо	Звёздная ось
Garden of Revelation	Сад откровения	Сад откровения	Сад откровения	Сад открытия	Сад откровения	Сады медитации	Сад откровений	Сад откровения	Сад откровения	Сад откровения	-	Сад откровения	Сад откровения
Learning Stone	Камень знаний	Обучающий камень	Камень учёности	Камень учения	Дорожный камень	Камень знаний	Обучающий камень	Камень знаний	Камень учения	Камень учёности	-	Камень знаний	Камень знаний
Idol of Fortune	Идол удачи	Идол удачи	Идол удачи	Идол благосостояния	Идол фортуны	Идол удачи	Идол фортуны	Идол удачи	Идол удачи	Идол удачи	-	Идол удачи	Идол удачи
Library of Enlightenment	Библиотека просвящения	Библиотека просвещения	Библиотека просвящённых	Библиотека просвещения	Библиотека просвещения	Библиотека просвещения	Библиотека просвещения	Библиотека просвящения	Библиотека просвещения	Библиотека просвящённых	-	Библиотека просвящения	Библиотека просвещения
Marletto Tower	Башня Марлетто	Башня Марлетто	Башня ветеранов	Башня Марлетто	Башня Марлетто	Башня испытаний	Башня Марлетто	Башня Марлетто	Башня Марлетто	Башня ветеранов	-	Башня марлетто	Башня марлетто
Mercenary Camp	Лагерь наёмников	Лагерь наёмников	Лагерь наёмников	Лагерь наёмников	Лагерь наёмников	Лагерь наёмников	Лагерь наёмников	Лагерь наёмников	Лагерь наёмников	Лагерь наёмников	-	Лагерь наёмников	Лагерь наёмников
School of Magic	Школа магов	Школа магии	Школа магии	Школа волшебства	Школа магии	Школа магии	Школа магии	Школа магов	Школа магии	Школа магии	-	Школа магии	Школа магии

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
University	Университет	Университет	Университет	Университет	Университет	Университет	Университет	Университет	Университет	Университет	-	Университет	Университет
Temple	Храм	Храм	Храм	Храм	Храм	Храм	Храм	Храм	Храм	Храм	-	Храм	Храм
Dragon Utopia	Утопия драконов	Драконья утопия	Утопия драконов	Утопия	Утопия дракона	Утопия драконов	Логово драконов	Утопия драконов	Драконья утопия	Утопия драконов	-	Утопия драконов	Утопия драконов
School of War	Школа войны	Школа войны	Военная академия	Школа войны	Школа войны	Военная школа	Школа войны	Школа войны	Военная школа	Военная академия	-	Школа войны	Школа войны
Witch Hut	Хижина ведьмы	Хижина ведьмы	Хижина ведьмы	Хижина ведьмы	Хижина ведьмы	Хижина ведьмы	Хижина ведьмы	Хижина ведьмы	Хижина ведьмы	Хижина ведьмы	-	Хижина ведьмы	Хижина ведьмы
Subterranean Gate	Врата подземного мира	Ворота под землю	Подземные врата	Подземные ворота	Подземные врата	Подземные врата	Подземный ход	Врата подземного мира	Врата подземного мира	Подземные врата	-	Врата подземного мира	Врата подземного мира
Altar of Sacrifice	Алтарь жертвоприношения	Алтарь жертвоприношений	Жертвенник	Алтарь жертвы	Жертвенный алтарь	Алтарь жертвоприношения	Жертвенный алтарь	Алтарь жертвоприношения	Алтарь жертвоприношения	Жертвенник	-	Жертвенный алтарь	Жертвенный алтарь
Cyclops Stockpile	Склад циклопов	Куча циклопов	Хранилище циклопов	Жилище циклопов	Cyclops Stockpile	Логово циклопов	Кладовая циклопов	Склады циклопов	Склады циклопов	Хранилище циклопов	-	Склады циклопов	Склады циклопов
Dwarven Treasury	Тайник гномов	Сокровище гномов	Сокровищница гномов	Сокровищница гномов	Dwarven Treasury	Сокровища гномов	Кладовая карликов	Сокровищница гномов	Сокровищница гномов	Сокровищница гномов	-	Сокровищница гномов	Сокровищница гномов
Griffin Conservatory	Консерватория грифонов	Консерватория гриффинов	Консерватория грифонов	Консерватория грифонов	Griffin Conservatory	Консерватория грифонов	Тайник гриффонов	Консерватория грифонов	Консерватория грифонов	Консерватория грифонов	-	Консерватория грифонов	Консерватория грифонов
Imp Cache	Тайник бесов	Кэш чертей	Яма бесов	Склад чертей	Imp Cache	Тайник чертей	Тайник бесов	Тайник бесов	Тайник бесов	Яма бесов	-	Тайник бесов	Тайник бесов
Medusa Stores	Склады медузы	Склады медузы	Склады медуз	Склад медуз	Medusa Stores	Хранилище медуз	Сокравищница медуз	Хранилище медуз	Хранилище медуз	Склады медуз	-	Хранилище медуз	Кладовые медуз
Naga Bank	Банк наги	Банк змеелюдей	Хранилище наг	Банк нага	Naga Bank	Банк змеелюдей	Сокровищница наг	Нага банк	Нага-банк	Хранилище наг	-	Банк наг	Нага-банк
Dragon Fly Hive	Улей стрекозы	Улей летающих драконов	Улей летучих змиев	Улей	Dragon Fly Hive	Дупло стрекоз	Улей драконому х	Улей змиев	Улей змиев	Улей летучих змиев	-	Улей змиев	Улей ядовитых змиев
Cover of darkness	Вуаль тьмы	Покров тьмы	Покров тьмы	Покрытие темноты	Покров тьмы	Покров тьмы	Покров тьмы	Вуаль тьмы	Вуаль тьмы	Покров тьмы	-	Вуаль тьмы	Вуаль тьмы
Den of Thieves	Логово воров	Воровской притон	Притон воров	Логово воров	Логово воров	Притон воров	Логово воров	Логово воров	Логово воров	Притон воров	-	Гильдия воров	Убежище воров
Eye of the Magi	Глаз мага	Глаз мага	Магическое око	Глаз маги	Глаз мага	Магический глаз	Глаз мага	Глаз мага	Глаз мага	Магическое око	-	Глаз мага	Глаз мага
Hut of the Magi	Хижина мага	Хижина мага	Магическое окно	Хижина маги	Хижина мага	Хижина мага	Хижина мага	Хижина мага	Хижина мага	Магическое окно	-	Хижина мага	Хижина мага
Shrine of Magic Incarnation	Святыня магического воплощения	Часовня колдовства	Святилище магических песнопений	Святыня волшебного колдовства	Гробница магического заклятия	Храм магических заклинаний	Алтарь магических навыков	Святыня магического воплощения	Святыня магического воплощения	Святилище магических песнопений	-	Святыня магического воплощения	Святыня магического воплощения
Shrine of Magic Gesture	Святыня магического жеста	Часовня волшебных движений	Святилище магических жестов	Святыня волшебного жеста	Гробница магического жеста	Магический храм жестов	Алтарь магических жестов	Святыня магического жеста	Святыня магического жеста	Святилище магических жестов	-	Святыня магического жеста	Святыня магического жеста
Shrine of Magic Thought	Святыня магической мысли	Часовня волшебных мыслей	Святилище магических мыслей	Святыня волшебной мысли	Гробница магической мысли	Магический храм раздумий	Алтарь магических мыслей	Святыня магической мысли	Святыня магической мысли	Святилище магических мыслей	-	Святыня магической мысли	Святыня магической мысли

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Lighthouse	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	Маяк	-	Маяк	Маяк
Black market	Чёрный рынок	Чёрный рынок	Чёрный рынок	Чёрный рынок	Чёрный рынок	Чёрный рынок	Чёрный рынок	Чёрный рынок	Чёрный рынок	Чёрный рынок	-	Чёрный рынок	Чёрный рынок
Monolith One Way entrance	Монолит входа	Монолит с одним входом	Портал входа	Монолит вход в одну сторону	Монолит одного входа	Монолит с одним входом	Входной однопутный камень	Монолит входа	Монолит входа	Портал входа	-	Монолит входа	Монолит/Портал входа
Monolith One Way exit	Монолит выхода	Монолит с одним выходом	Портал выхода	Монолит выход в одну сторону	Монолит одного выхода	Монолит с одним выходом	Выходной однопутный камень	Монолит выхода	Монолит выхода	Портал выхода	-	Монолит выхода	Монолит/Портал выхода
Monolith Two Way	Двухсторонний монолит	Двусторонний монолит	Портал	Монолит два пути	Монолит двух путей	Двусторонний монолит	Двупутный камень	Двухсторонний монолит	Двухсторонний монолит	Портал	-	Двухсторонний монолит	Двухсторонник монолит/портал
Garrison	Гарнизон	Гарнизон	Гарнизон	Гарнизон	Гарнизон	Гарнизон	Гарнизон	Гарнизон	Гарнизон	Гарнизон	-	Гарнизон	Гарнизон
Anti-Magic garrison	Гарнизон	Защищённый от магии гарнизон	Гарнизон с защитой от магии	Гарнизон	Гарнизон против магии	Анти-магический гарнизон	Гарнизон	Гарнизон антимагии	Гарнизон антимагии	Гарнизон с защитой от магии	-	Гарнизон с антимагией	Антимагический гарнизон
Border Guards	Страж границы	Пограничник	Врата пограничного стража	Пограничник	Страж границ	Сторожевая застава	Пограничник	Страж границы	Страж границы	Врата пограничного стража	-	Страж границы	Страж границы
Quest Guards	Хранитель вопроса	-	Страж задания	Охрана	Страж миссий	Любопытная стража	Охрана задания	Хранитель вопроса	Хранитель вопроса	Страж задания	-	Страж прохода	Страж прохода
Border gates	-	-	Пограничные врата	Врата	Врата	Граничные врата	Пограничные врата	Пограничные ворота	Пограничные ворота	Пограничные врата	-	Пограничные ворота	Пограничные ворота
Freelancer's Guild	-	-	-	Гильдия наёмников	Гильдия наёмников	Гильдия наёмников	Гильдия наёмников	Гильдия свободных работников	Гильдия наёмных рабочих	Гильдия наёмников	-	Гильдия наёмников	Гильдия наёмников
Keymaster's tents	Палатка ключника	Палатка ключника	Шатры хранителя ключей	Палатка ключника	Тент ключника	Палатка хранителя ключа	Палатка ключника	Палатка ключника	Палатка ключника	Шатры хранителя ключей	-	Палатка ключника	Палатка ключника
Prison	Тюрьма	Тюрьма	Тюрьма	Тюрьма	Темница	Тюрьма	Тюрьма	Тюрьма	Тюрьма	Тюрьма	-	Тюрьма	Тюрьма
Rally Flag	Флаг единства	Флаг над полем	Флаг общего сбора	Флаг собрания	Флаг сбора	Флаг памяти	Флаг	Флаг единства	Флаг единства	Флаг общего сбора	-	Флаг единства	Знамя великой битвы
Sanctuary	Святилище	Святилище	Убежище	Святость	Убежище	Святилище	Святыня	Святилище	Святилище	Убежище	-	Святилище	Святилище
Scholar	Учёный	Учёный	Учёный книжник	Учёный	Учёный	Учёный	Учёный	Учёный	Учёный	Учёный книжник	-	Учёный	Учёный
Seer's Hut	Хижина провидца	Хижина сира	Хижина предсказателя	Хижина провидца	Хижина провидца	Хижина пророка	Хижина прорицателя	Хижина провидца	Хижина провидца	Хижина предсказателя	-	Хижина провидца	Хижина провидца
Shipyard	Верфь	Судоверфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	Верфь	-	Верфь	Верфь
Warrior's Tomb	Могила воина	Гробница воина	Гробница воина	Могила воина	Могила воина	Могила воина	Могила воина	Могила воина	Могила воина	Гробница воина	-	Могила воина	Гробница воина
Tavern	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	Таверна	-	Таверна	Таверна
Pandora's Box	Ящик Пандоры	Ящик Пандоры	Ящик Пандоры	Коробка Пандоры	Ящик Пандоры	Ящик Пандоры	Ящик Пандоры	Ящик Пандоры	Ящик Пандоры	Ящик Пандоры	-	Ящик Пандоры	Ящик Пандоры

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Chest	Сундук сокровищ	Сундук с сокровищами	Ларец с сокровищами	Сундук с сокровищами	Ящик сокровищ	Сундук сокровищ	Сундук сокровищ	Сундук сокровищ	Сундук сокровищ	Ларец с сокровищами	-	Сундук с сокровищами	Сундук сокровищ
АРТЕФАКТЫ													
Spell Book	Книга заклинаний	Spell Book	Волшебная книга	Книга заклинаний	Книга заклинаний	Книга заклинаний	Книга мага	Книга заклинаний	Книга заклинаний	Волшебная книга	-	Книга заклинаний	Книга заклинаний
Spell Scroll	Свиток с заклинанием	Свиток заклинания	Волшебный свиток	Свиток заклинаний	Свиток заклинаний	Свиток с заклинанием	Свиток заклинания	Свиток с заклинанием	Свиток с заклинанием	Волшебный свиток	-	Свиток с заклинанием	Свиток с заклинанием
The Grail	Грааль	Грааль	Грааль	Грааль	Грааль	Грааль	Грааль	Грааль	Грааль	Грааль	-	Грааль	Грааль
Catapult	Катапульта	Катапульта	Катапульта	Катапульта	Катапульта	Катапульта	Катапульта	Катапульта	Катапульта	Катапульта	-	Катапульта	Катапульта
Ballista	Баллиста	Баллиста	Баллиста	Баллиста	Баллиста	Баллиста	Баллиста	Баллиста	Баллиста	Баллиста	-	Баллиста	Баллиста
Ammo Cart	Подвода с боеприпасами	Телега с боеприпасами	Обоз	Тележка с боеприпасами	Телега припасов	Телега с боеприпасами	Обоз	Подвода с боеприпасами	Подвода с боеприпасами	Обоз	-	Подвода с боеприпасами	Подвода с боеприпасами
First Aid Tent	Санитарная палатка	Палатка первой помощи	Палатка первой помощи	Палатка первой помощи	Тент перовой помощи	Палатка первой помощи	Палатка первой помощи	Санитарная палатка	Санитарная палатка	Палатка первой помощи	-	Санитарная палатка	Палатка первой помощи
Centaurs Axe	Секира кентавра	Топор центавра	Топор кентавра	Топор кентавров	Топор кентавра	Топор кентавра	Топор кентавра	Секира кентавра	Секира кентавра	Топор кентавра	-	Секира кентавра	Секира кентавра
Blackshard of the Dead Knight	Блэкшард мёртвого рыцаря	Шард мёртвого рыцаря	Чёрный меч мёртвого рыцаря	Тесак мёртвого рыцаря	Латы мёртвого рыцаря	Меч рыцаря смерти	Палаш мёртвого рыцаря	Блэкшард мёртвого рыцаря	Блэкшард мёртвого рыцаря	Чёрный меч мёртвого рыцаря	-	Чёрный клинок мёртвого рыцаря	Клинок мёртвого рыцаря
Greater Gnoll's Flail	Великий гномий кистень	Большой цеп гнолла	Боевой цеп гнолла	Молот великого гнолла	Цепь великого гнолла	Большой цеп гнолла	Цеп великого гнолла	Великий гномий кистень	Великий гномий кистень	Боевой цеп гнолла	-	Великий гноллий кистень	Кистень великого гнолла
Ogre's Club of Havoc	Карающая дубина огра	Дубинка хаоса огров	Огрова дубина разрушения	Дубина хаоса огра	Дубина поражения огров	Дубина хаоса огров	Дубина людоеда Хавока	Карающая дубина орга	Карающая дубина орга	Огрова дубина разрушения	-	Карающая дубина огра	Дубина свирепого огра
Sword of Hellfire	Адский меч	Меч дьявольского огня	Меч адского пламени	Меч адского огня	Меч адского пламени	Меч дьявольского огня	Огненный меч	Адский меч	Адский меч	Меч адского пламени	-	Адский меч	Меч пылающей преисподней
Titan's Gladius	Гладиус титана	Гладиус титана	Боевой меч титана	Меч титана	Титан гладиус	Гладиус титана	Меч титана	Гладиус титана	Гладиус титана	Боевой меч титана	-	Гладиус титана	Гладиус титана
Shield of the Dwarven Lords	Щит гномьих богов	Щит лордов гномов	Щит королей гномов	Щит повелителя гномов	Щит лорда карликов	Щит лордов гномов	Щит лорда карликов	Щит гномьих богов	Щит гномьих богов	Щит королей гномов	-	Щит гномьих героев	Щит владыки гномов
Shield of the Yawning Dead	Щит тоскующих мертвецов	Щит зевающих мертвецов	Щит неупокоенных	Щит живого трупа	Щит зевающей смерти	Щит зевающих мертвецов	Щит зевнувшего мертвеца	Щит тоскующих мертвецов	Щит тоскующих мертвецов	Щит неупокоенных	-	Щит тоскующих мертвецов	Щит тоскующих мертвецов
Buckler of the Gnoll King	Щит короля гноллов	Щит короля гноллов	Щит короля гноллов	Щит короля гноллов	Щит короля гнолла	Щит короля гноллов	Щит короля гноллов	Щит короля гноллов	Щит короля гноллов	Щит короля гноллов	-	Щит короля гноллов	Щит короля гноллов
Targ of the Rampaging Ogre	Щит яростного огра	Щит неистового огра	Щит неистового огра	Щит мстящего огра	Щит неистового огра	Щит неистового огра	Щит дикого людоеда	Щит яростного орга	Щит яростного орга	Щит неистового огра	-	Щит яростного огра	Щит яростного огра

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Shield of the Damned	Щит проклятых	Щит проклятых	Щит проклятых	Щит проклятого	Щит проклятых	Щит проклятых	Щит проклятого	Щит проклятых	Щит проклятых	Щит проклятых	-	Щит проклятых	Щит проклятых
Sentinel's Shield	Щит часового	Щит часового	Щит часового	Щит стража	Щит стража	Щит часового	Щит Сентинела	Щит часового	Щит часового	Щит часового	-	Щит стража	Щит часового
Helm of the Alabaster Unicorn	Шлем белого единорога	Шлем белоснежного единорога	Шлем белого единорога	Шлем алебастрового единорога	Шлем алебастрового единорога	Шлем белоснежного единорога	Алебастровый шлем единорога	Шлем белого единорога	Шлем белого единорога	Шлем белого единорога	-	Шлем белого единорога	Шлем белого единорога
Skull Helmet	Шлем-череп	Головной шлем	Шлем-череп	Шлем череп	Шлем черепа	Головной шлем	Костяной шлем	Шлем-череп	Шлем-череп	Шлем-череп	-	Шлем-череп	Шлем-череп
Helm of Chaos	Шлем хаоса	Шлем хаоса	Шлем хаоса	Шлем хаоса	Шлем хаоса	Шлем хаоса	Шлем хаоса	Шлем хаоса	Шлем хаоса	Шлем хаоса	-	Шлем хаоса	Шлем хаоса
Crown of the Supreme Magi	Корона главного волхва	Корона высшего мага	Корона верховного мага	Корона верзовного мага	Корона верховного мага	Корона высшего мага	Корона сверхмага	Корона главного мага	Корона главного мага	Корона верховного мага	-	Корона главного волхва	Корона великого колдуна
Hellstorm Helmet	Шлем сатанинской ярости	Шлем дьявольского шторма	Шлем адской бури	Адский шлем	Шлем шторма ада	Шлем дьявольского шторма	Шлем адского шторма	Шлем сатанинской ярости	Шлем сатанинской ярости	Шлем адской бури	-	Шлем сатанинской ярости	Шлем бушующего пекла
Thunder Helmet	Шлем небесного грома	Шлем грома	Громовой шлем	Громовой шлем	Шлем грома	Шлем грома	Шлем грома	Шлем небесного грома	Шлем небесного грома	Громовой шлем	-	Шлем небесного грома	Шлем небесного грома
Breastplate of Petrified Wood	Нагрудник из окаменелого дерева	Нагрудник из окаменевшего дерева	Доспехи из окаменевшего древа	Доспех из каменного дерева	Кирасы окаменелого леса	Нагрудник из окаменевшего дерева	Доспехи из древесины	Нагрудник из окаменелого дерева	Нагрудник из окаменелого дерева	Доспехи из окаменевшего древа	-	Нагрудник из окаменелого дерева	Нагрудник из окаменелого дерева
Rib Cage	Рёбра	Скелет	Каркас	Костяной доспех	Клеть	Скелет	Рёбра	Рёбра	Рёбра	Каркас	-	Доспехи из рёбер	Рёбра
Scales of the Greater Basilisk	Кольчуга великого василиска	Чешуй огромного василиска	Чешуя большого василиска	Шкура большого василиска	Чешуя верховного василиска	Чешуи великого василиска	Шкура великого василиска	Кольчуга великого василиска	Кольчуга великого василиска	Чешуя большого василиска	-	Кольчуга великого василиска	Чешуйчатый доспех василиска
Tunic of the Cyclops King	Туника короля циклопов	Туника короля циклопов	Туника короля циклопов	Туника короля циклопов	Туника короля циклопов	Туника короля циклопов	Туника короля циклопов	Туника короля циклопов	Туника короля циклопов	Туника короля циклопов	-	Туника короля циклопов	Кираса короля циклопов
Breastplate of Brimstone	Нагрудник из серного камня	Нагрудник из серы	Доспехи самородной серы	Доспех из серного камня	Кирасы бримстона	Нагрудник из серы	Доспехи из серы	Нагрудник из серного камня	Нагрудник из серного камня	Доспехи самородной серы	-	Нагрудник из серного камня	Нагрудник из огненной серы
Titan's Cuirass	Латы титана	Кираса титанов	Кираса титана	Кираса титана	Кираса титана	Кираса титанов	Кираса титана	Латы титана	Латы титана	Кираса титана	-	Латы титана	Латы титана
Armor of Wonder	Магические доспехи	Чудесные доспехи	Дивный доспех	Чудесные доспехи	Доспехи чуда	Чудесные доспехи	Броня чудес	Магические доспехи	Магические доспехи	Дивный доспех	-	Магические доспехи	Доспехи чудес
Sandals of the Saint	Сандали святых	Сандалии святых	Сандалии святого	Сандалии святого	Сандалии святого	Сандалии святых	Сандалии святого	Сандалии святых	Сандалии святых	Сандалии святого	-	Сандалии святых	Сандалии святого
Celestial Necklace of Bliss	Ожерелье божественной благодати	Божественное ожерелье блаженства	Ожерелье небесного блаженства	Небесное ожерелье счастья	Небесное ожерелье блаженства	Божественное ожерелье блаженства	Ожерелье счастья	Ожерелье божественной благодати	Ожерелье божественной благодати	Ожерелье небесного блаженства	-	Ожерелье божественной благодати	Ожерелье небесной благодати
Lion's Shield of Courage	Щит львиной храбрости	Львиный щит отваги	Щит львиной храбрости	Львиный щит храбрости	Щит отваги льва	Львиный щит отваги	Щит львиной храбрости	Щит львиной храбрости	Щит львиной храбрости	Щит львиной храбрости	-	Щит львиной храбрости	Щит львиной храбрости

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Sword of Judgement	Меч правосудия	Меч правосудия	Меч правосудия	Меч правосудия	Меч правосудия	Меч правосудия	Меч правосудия	Меч правосудия	Меч правосудия	Меч правосудия	-	Меч правосудия	Меч правосудия
Helm of Heavenly Enlightenment	Шлем божественного просвещения	Шлем божественного просвещения	Шлем небесного просветления	Шлем божественного озарения	Шлем небесного просветления	Шлем божественного просвещения	Шлем райского знания	Шлем божественного просвещения	Шлем божественного просвещения	Шлем небесного просветления	-	Шлем божественного просвещения	Шлем божественного просветления
Quiet Eye of the Dragon	Неподвижный глаз дракона	Скрытый глаз дракона	Безмолвный глаз дракона	Тихое око дракона	Спокойный глаз дракона	Скрытый глаз дракона	Тихий глаз дракона	Неподвижный глаз дракона	Неподвижный глаз дракона	Безмолвный глаз дракона	-	Неподвижный глаз дракона	Неподвижный глаз дракона
Red Dragon Flame Tongue	Языки пламени красного дракона	Красный огненный язык дракона	Огненный язык красного дракона	Огненный язык красного дракона	Огненный язык красного дракона	Красный огненный язык дракона	Красный язык пламени дракона	Языки пламени красного дракона	Языки пламени красного дракона	Огненный язык красного дракона	-	Языки пламени красного дракона	Языки пламени красного дракона
Dragon Scale Shield	Щит из чешуи дракона	Щит из чешуи дракона	Щит дракона	Щит из чешуи дракона	Щит чешуи дракона	Щит из чешуи дракона	Щит дракона	Щит из чешуи дракона	Щит из чешуи дракона	Щит дракона	-	Щит из чешуи дракона	Щит из чешуи дракона
Dragon Scale Armor	Доспехи из чешуи дракона	Доспехи из чешуи дракона	Доспех чёрного дракона	Доспехи из чешуи дракона	Доспехи чещуи дракона	Доспехи из чешуи дракона	Броня дракона	Доспехи из чешуи дракона	Доспехи из чешуи дракона	Доспех чёрного дракона	-	Доспехи из чешуи дракона	Доспехи из чешуи дракона
Dragonbone Greaves	Наколенники из драконьей кости	Наголенники из драконьей кости	Поножи из кости дракона	Наколенники из кости дракона	Наголенники дракона	Наколенники из драконьей кости	Костяные наколенники	Наколенники из драконьей кости	Наколенники из драконьей кости	Поножи из кости дракона	-	Наколенники из драконьей кости	Наголенники из драконьей кости
Dragon Wing Tabard	Плащ из крыльев дракона	Плащ из крыла дракона	Плащ из крыла дракона	Плащ из крыльев дракона	Плащ крыла дракона	Плащ из крыла дракона	Крыло дракона	Плащ из драконьих крыльев	Плащ из драконьих крыльев	Плащ из крыла дракона	-	Плащ из драконьих крыльев	Плащ из драконьих крыльев
Necklace of Dragonteeth	Ожерелье из зубов дракона	Ожерелье из зубов дракона	Ожерелье из зубов дракона	Ожерелье из зубов дракона	Ожерелье зубов дракона	Ожерелье из зубов дракона	Ожерелье драконьих зубов	Ожерелье из зубов дракона	Ожерелье из зубов дракона	Ожерелье из зубов дракона	-	Ожерелье из зубов дракона	Ожерелье из зубов дракона
Crown of Dragontooth	Корона из зубов дракона	Корона из зубов дракона	Корона дракона	Корона из зубов дракона	Корона зуба дракона	Корона из зубов дракона	Корона дракона	Корона из зубов дракона	Корона из зубов дракона	Корона дракона	-	Корона из зубов дракона	Корона из зубов дракона
Still Eye of the Dragon	Застывшей глаз дракона	Неподвижный глаз дракона	Неподвижный глаз дракона	Стальное око дракона	Тихий глаз дракона	Неподвижный глаз дракона	Глаз дракона	Застывшей глаз дракона	Застывшей глаз дракона	Неподвижный глаз дракона	-	Застывший глаз дракона	Застывший глаз дракона
Clover of Fortune	Клевер удачи	Перчатки удачи	Клевер фортуны	Счастливый клевер	Клевер фортуны	Клевер удачи	Клевер фортуны	Клевер удачи	Клевер удачи	Клевер фортуны	-	Клевер удачи	Клевер удачи
Cards of Prophecy	Карты пророчества	Карты предсказания	Карты пророчества	Карты предсказаний	Карты предсказания	Карты предсказания	Карты пророчества	Карты пророчества	Карты пророчества	Карты пророчества	-	Карты пророчества	Карты пророчества
Ladybird of Luck	Божья коровка удачи	Птица удачи	Птица счастья	Счастливая божья коровка	Божья коровка удачи	Птица удачи	Птичка удачи	Голубка удачи	Голубка удачи	Птица счастья	-	Голубка удачи	Голубка удачи
Badge of Courage	Значок смелости	Символ отваги	Знак мужества	Значок храбрости	Знак отваги	Символ отваги	Значок храбреца	Значок смелости	Значок смелости	Знак мужества	-	Значок смелости	Значок смелости
Crest of Valor	Герб доблести	Герб мужества	Крест отваги	Крест мужества	Шлем отваги	Герб мужества	Гребень доблести	Герб доблести	Герб доблести	Крест отваги	-	Герб доблести	Герб доблести
Glyph of Gallantry	Глиф отваги	Глиф отваги	Глиф доблести	Символ галантности	Символ храбрости	Глиф отваги	Руна храбрости	Знак отваги	Знак отваги	Глиф доблести	-	Знак отваги	Знак отваги

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Speculum	Зеркало	Спекулум	Телескоп	Отражатель	Зеркало	Телескоп	Глазок	Зеркало	Зеркало	Телескоп	-	Телескоп	Телескоп
Spyglass	Подзорная труба	Подзорная труба	Подзорная труба	Подзорная труба	Подзорная труба	Подзорная труба	Подзорная труба	Подзорная труба	Подзорная труба	Подзорная труба	-	Подзорная труба	Подзорная труба
Amulet of the Undertaker	Амулет гробовщика	Амулет могильщика	Амулет некроманта	Амулет гробовщика	Амулет властелина	Амулет могильщика	Амулет гробовщика	Амулет гробовщика	Амулет гробовщика	Амулет некроманта	-	Амулет гробовщика	Амулет гробовщика
Vampire's Cowl	Мантия вампира	Ряса вампира	Плащ вампира	Одеяние вампира	Сутана вампира	Ряса вампира	Плащ вампира	Мантия вампира	Мантия вампира	Плащ вампира	-	Мантия вампира	Сутана вампира
Dead Man's Boots	Сапоги мертвеца	Сапоги мертвеца	Башмаки мертвеца	Ботинки мертвеца	Башмаки мертвеца	Сапоги мертвеца	Башмаки трупа	Сапоги мертвеца	Сапоги мертвеца	Башмаки мертвеца	-	Сапоги мертвеца	Сапоги мертвеца
Garniture of Interference	Колье неприступности	Орнамент вмешательства	Наследный доспех	Украшение вмешательства	Украшение препятствия	Орнамент вмешательства	Защитная накидка	Колье неприступности	Колье неприступности	Наследный доспех	-	Колье неприступности	Колье нейтрализации
Surcoat of Counterpoise	Мантия равновесия	Мантия равновесия	Плащ равновесия	Накидка равновесия	Одеяние равновесия	Мантия равновесия	Защитная дублёнка	Мантия равновесия	Мантия равновесия	Плащ равновесия	-	Мантия равновесия	Одеяние равновесия
Boots of Polarity	Сапоги противодействия	Сапоги противоположности	Башмаки полярности	Ботинки полярности	Башмаки полярности	Сапоги противоположности	Унты	Сапоги противодействия	Сапоги противодействия	Башмаки полярности	-	Сапоги противодействия	Сапоги противодействия
Bow of Elven Cherrywood	Лук из вишневого дерева эльфов	Вишнёвый лук эльфов	Эльфийский лук из вишнёвого дерева	Лук из эльфийской вишни	Лук Элвена Черривуда	Вишнёвый лук эльфов	Лук шервудского эльфа	Лук из вишневого дерева эльфов	Лук из вишневого дерева эльфов	Эльфийский лук из вишнёвого дерева	-	Эльфийский лук из вишнёвого дерева	Эльфийский вишнёвый лук
Bowstring of the Unicorn's Mane	Тетива из волоса гривы единорога	Тетива из гривы единорога	Тетива из гривы единорога	Тетива из гривы единорога	Тетива из гривы единорога	Тетива из гривы единорога	Тетива из гривы единорога	Тетива из волоса гривы единорога	Тетива из волоса гривы единорога	Тетива из гривы единорога	-	Тетива из волоса гривы единорога	Тетива из волоса гривы единорога
Angel Feather Arrows	Стрелы из ангельских перьев	Стрелы из перьев ангела	Стрелы с перьями ангела	Стрелы из перьев ангела	Стрелы из перьев ангела	Стрелы из перьев ангела	Стрелы с перьями ангела	Стрелы из ангельских перьев	Стрелы из ангельских перьев	Стрелы с перьями ангела	-	Стрелы из ангельских перьев	Стрелы с перьями ангела
Bird of Perception	Птица познания	Птица восприятия	Птица проницательности	Птица проницательности	Птица восприятия	Птица восприятия	Зоркая птица	Птица познания	Птица познания	Птица проницательности	-	Птица познания	Птица восприятия
Stoic Watchman	Бесстрашный хранитель	Стойкий часовой	Стойкий часовой	Наблюдатель стоик	Крепкий дозорный	Стойкий часовой	Стойкий наблюдатель	Бесстрашный хранитель	Бесстрашный хранитель	Стойкий часовой	-	Бесстрашный хранитель	Бдительный страж
Emblem of Cognizance	Символ знаний	Эмблема осведомлённости	Символ знания	Эмблема знания	Эмблема знания	Эмблема осведомлённости	Эмблема знания	Символ знаний	Символ знаний	Символ знания	-	Символ знаний	Символ знаний
Statesman's Medal	Медаль дипломата	Медальон государственного деятеля	Медаль чиновника	Медаль политика	Медаль правителя	Медальон государственного деятеля	Медаль сенатора	Медаль дипломата	Медаль дипломата	Медаль чиновника	-	Медаль дипломата	Медаль чиновника
Diplomat's Ring	Кольцо дипломата	Кольцо дипломата	Кольцо дипломата	Кольцо дипломата	Кольцо дипломата	Кольцо дипломата	Кольцо дипломата	Кольцо дипломата	Кольцо дипломата	Кольцо дипломата	-	Кольцо дипломата	Кольцо дипломата
Ambassador's Sash	Лента посла	Лента посла	Лента посла	Пояс посла	Кушак посла	Лента посла	Пояс посла	Лента посла	Лента посла	Лента посла	-	Лента посла	Лента посла
Ring of the Wayfarer	Кольцо странника	Кольцо странника	Кольцо странника	Кольцо путника	Кольцо путника	Кольцо странника	Кольцо странника	Кольцо странника	Кольцо странника	Кольцо странника	-	Кольцо странника	Кольцо странника

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Equestrian's Gloves	Перчатки всадника	Перчатки всадника	Перчатки всадника	Перчатки наездника	Перчатки всадника	Перчатки всадника	Перчатки всадника	Перчатки всадника	Перчатки всадника	Перчатки всадника	-	Перчатки всадника	Перчатки всадника
Necklace of Ocean Guidance	Ожерелье морского провидения	Ожерелье руководства в океане	Ожерелье навигатора	Ожерелье океана	Ожерелье правления океаном	Ожерелье пути в океане	Ожерелье Нептуна	Ожерелье морского проведения	Ожерелье морского проведения	Ожерелье навигатора	-	Ожерелье морского проведения	Ожерелье морского пути
Angel Wings	Крылья ангела	Крылья ангела	Крылья ангела	Крылья ангела	Крылья ангела	Крылья ангела	Крылья ангела	Крылья ангела	Крылья ангела	Крылья ангела	-	Крылья ангела	Крылья ангела
Charm of Mana	Амулет маны	Амулет маны	Амулет маны	Заговор маны	Очарование маны	Амулет маны	Обаяние магии	Амулет маны	Амулет маны	Амулет маны	-	Амулет маны	Брелок маны
Talisman of Mana	Талисман маны	Талисман маны	Талисман маны	Талисман маны	Талисман маны	Талисман маны	Талисман маны	Талисман маны	Талисман маны	Талисман маны	-	Талисман маны	Талисман маны
Mystic Orb of Mana	Магическая медаль маны	Мистический шар маны	Волшебная сфера маны	Вошлебный шар маны	Мистическая сфера маны	Мистический шар маны	Мистический шар	Магическая медаль маны	Магическая медаль маны	Волшебная сфера маны	-	Магическая медаль маны	Мистическая сфера маны
Collar of Conjuring	Магический ошейник	Ожерелье чародея	Колье заклинателя	Воротник колдовства	Ожерелье заклинаний	Ожерелье чародея	Ожерелье колдовства	Магический ошейник	Магический ошейник	Колье заклинателя	-	Магическое ожерелье	Колдовской шейный обруч
Ring of Conjuring	Магическое кольцо	Кольцо чародея	Кольцо заклинателя	Кольцо колдовства	Кольцо заклинаний	Кольцо чародея	Кольцо колдовства	Магическое кольцо	Магическое кольцо	Кольцо заклинателя	-	Магическое кольцо	Колдовское кольцо
Cape of Conjuring	Магическая накидка	Накидка чародея	Накидка заклинателя	Накидка колдовства	Накидка заклинаний	Накидка чародея	Плащ колдовства	Магическая накидка	Магическая накидка	Накидка заклинателя	-	Магическая накидка	Колдовская накидка
Orb of the Firmament	Медаль небесного свода	Сфера небесного свода	Сфера небесного свода	Шар небесного свода	Сфера небесного свода	Сфера небесного свода	Шар небесного свода	Сфера небесного свода	Сфера небесного свода	Сфера небесного свода	-	Сфера небесного свода	Сфера небесного свода
Orb of Silt	Медаль илистого озера	Шар ила	Сфера тверди земной	Шар из слама	Сфера осадка	Шар ила	Шар ила	Сфера илистого озера	Сфера илистого озера	Сфера тверди земной	-	Сфера илистого озера	Сфера ила
Orb of Tempestuous Fire	Медаль бушующего огня	Шар неистового огня	Сфера буйного пламени	Шар бурного огня	Сфера бушующего огня	Шар неистового огня	Шар бурного огня	Сфера бушующего огня	Сфера бушующего огня	Сфера буйного пламени	-	Сфера бушующего огня	Сфера бушующего огня
Orb of Driving Rain	Медаль проливного дождя	Шар проливного дождя	Сфера проливного дождя	Шар проливного дождя	Сфера сильного огня	Шар проливного дождя	Шар дождя	Сфера проливного дождя	Сфера проливного дождя	Сфера проливного дождя	-	Сфера проливного дождя	Сфера проливного дождя
Recanter's Cloak	Плащ отречения	Плащ отшельника	Накидка отречения	Накидка запрещения	Плащ отречённого	плащ отшельника	Плащ отступника	Плащ отречения	Плащ отречения	Накидка отречения	-	Плащ отречения	Плащ отречения
Spirit of Oppression	Дух уныния	Дух подавления	Дух угнетения	Угнетённый дух	Дух угнетения	Дух подавления	Дух притеснения	Дух уныния	Дух уныния	Дух угнетения	-	Дух уныния	Дух уныния
Hourglass of the Evil Hour	Песочные часы недоброго часа	Песочные часы дьявольского часа	Часы недоброго часа	Песочные часы часа зла	Стекло часа зла	Песочные часы дьявольского часа	Песочные часы злого часа	Песочные часы недоброго часа	Песочные часы недоброго часа	Часы недоброго часа	-	Песочные часы недоброго часа	Песочные часы недоброго часа
Tome of Fire Magic	Книга магии огня	Том огненной магии	Книга магии огня	Свод огненной магии	Книга магии огня	Том огненной магии	Книга огненной магии	Книга магии огня	Книга магии огня	Книга магии огня	-	Фолиант магии огня	Книга магии огня

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Tome of Air Magic	Книга магии воздуха	Том воздушной магии	Книга магии воздуха	Свод воздушной магии	Книга магии воздуха	Том воздушной магии	Книга аэромагии	Книга магии воздуха	Книга магии воздуха	Книга магии воздуха	-	Фолиант магии воздуха	Книга магии воздуха
Tome of Water Magic	Книга магии воды	Том водной магии	Книга магии воды	Свод водяной магии	Книга магии воды	Том водной магии	Книга водной магии	Книга магии воды	Книга магии воды	Книга магии воды	-	Фолиант магии воды	Книга магии воды
Tome of Earth Magic	Книга магии земли	Том магии земли	Книга магии земли	Свод земной магии	Книга магии земли	Том земной магии	Книга земной магии	Книга магии земли	Книга магии земли	Книга магии земли	-	Фолиант магии земли	Книга магии земли
Boots of Levitation	Сапоги левитации	Сапоги левитации	Башмаки левитации	Ботинки левитации	Башмаки возвышения	Сапоги левитации	Ботинки левитации	Сапоги левитации	Сапоги левитации	Башмаки левитации	-	Сапоги левитации	Сапоги левитации
Golden Bow	Золотой лук	Золотой лук	Золотой лук	Золотой лук	Золотой лук	Золотой лук	Золотой лук	Золотой лук	Золотой лук	Золотой лук	-	Золотой лук	Золотой лук
Sphere of Permanence	Шар постоянства	Сфера постоянства	Сфера постоянства	Шар постоянства	Сфера устойчивости	Сфера постоянства	Сфера постоянства	Шар постоянства	Шар постоянства	Сфера постоянства	-	Шар постоянства	Шар постоянства
Orb of Vulnerability	Медаль уязвимости	Шар уязвимости	Сфера уязвимости	Шар уязвимости	Сфера уязвимости	Шар уязвимости	Шар уязвимости	Медаль уязвимости	Медаль уязвимости	Сфера уязвимости	-	Медаль уязвимости	Сфера уязвимости
Ring of Vitality	Кольцо жизненной силы	Кольцо живучести	Кольцо здоровья	Кольцо энергии	Кольцо жизнеспособности	Кольцо живучести	Кольцо живучести	Кольцо жизненной силы	Кольцо жизненной силы	Кольцо здоровья	-	Кольцо жизненной силы	Кольцо жизнестойкости
Ring of Life	Кольцо жизни	Кольцо жизни	Кольцо жизни	Кольцо жизни	Кольцо жизни	Кольцо жизни	Кольцо жизни	Кольцо жизни	Кольцо жизни	Кольцо жизни	-	Кольцо жизни	Кольцо жизни
Vial of Lifeblood	Склянка жизненной силы	Бутылка с кровью жизни	Сосуд с кровью жизни	Флакон крови	Пузырёк крови	Бутылка с кровью жизни	Пузырёк жизненной силы	Склянка жизненной силы	Склянка жизненной силы	Сосуд с кровью жизни	-	Склянка жизненной силы	Склянка жизненной силы
Necklace of Swiftness	Ожерелье стремительности	Ожерелье проворства	Ожерелье скорости	Ожерелье скорости	Ожерелье ловкости	Ожерелье проворства	Ожерелье стремительности	Ожерелье стремительности	Ожерелье стремительности	Ожерелье скорости	-	Ожерелье стремительности	Ожерелье стремительности
Boots of Speed	Сапоги-скороходы	Сапоги скорости	Башмаки скороходы	Сапоги-скороходы	Башмаки скорости	Сапоги скороходы	Ботинки скорости	Сапоги-скороходы	Сапоги-скороходы	Башмаки скороходы	-	Сапоги-скороходы	Сапоги-скороходы
Cape of Velocity	Накидка скорости	Накидка скорости	Накидка скорости	Накидка скорости	Накидка быстроты	Накидка скорости	Плащ скорости	Накидка скорости	Накидка скорости	Накидка скорости	-	Накидка скорости	Накидка скорости
Pendant of Dispassion	Брелок бесстрастия	Подвеска беспристрастия	Кулон бесстрастия	Медальон бесстрастия	Подвеска беспристрастия	Подвеска беспристрастия	Кулон разочарования	Брелок бесстрастия	Брелок бесстрастия	Кулон бесстрастия	-	Брелок бесстрастия	Кулон бесстрастия
Pendant of Second Sight	Брелок ясновидения	Подвеска второго зрения	Кулон внутреннего зрения	Медальон второго зрения	Подвеска второго зрения	Подвеска второго зрения	Кулон второго зрения	Брелок ясновидения	Брелок ясновидения	Кулон внутреннего зрения	-	Брелок ясновидения	Кулон ясновидения
Pendant of Holiness	Священный брелок	Подвеска святости	Кулон святости	Медальон святости	Подвеска святости	Подвеска святости	Кулон святости	Священный брелок	Священный брелок	Кулон святости	-	Священный брелок	Кулон святости
Pendant of Life	Брелок жизни	Подвеска жизни	Кулон жизни	Медальон жизни	Подвеска жизни	Подвеска жизни	Кулон жизни	Брелок жизни	Брелок жизни	Кулон жизни	-	Брелок жизни	Кулон жизни
Pendant of Death	Брелок смерти	Подвеска смерти	Кулон смерти	Медальон смерти	Подвеска смерти	Подвеска смерти	Кулон смерти	Брелок смерти	Брелок смерти	Кулон смерти	-	Брелок смерти	Кулон смерти
Pendant of Free Will	Брелок свободы	Подвеска свободной воли	Кулон свободной воли	Медальон доброй воли	Подвеска свободной воли	Подвеска свободной воли	Кулон доброй воли	Брелок свободы	Брелок свободы	Кулон свободной воли	-	Брелок свободы	Кулон свободной воли

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Pendant of Negativity	Брелок отрицательности	Подвеска отрицания	Кулон отрицания	Медальон отрицательности	Подвеска отрицательности	Подвеска отрицания	Кулон негативности	Брелок отрицательности	Брелок отрицательности	Кулон отрицания	-	Брелок отрицательности	Кулон отрицательности
Pendant of Total Recall	Брелок абсолютной памяти	Подвеска ясной памяти	Кулон твёрдой памяти	Медальон полного воспоминания	Подвеска общего призыва	Подвеска ясной памяти	Кулон полного отзыва	Брелок абсолютной памяти	Брелок абсолютной памяти	Кулон твёрдой памяти	-	Брелок абсолютной памяти	Кулон абсолютной памяти
Pendant of Courage	Брелок смелости	Подвеска отваги	Кулон мужества	Медальон храбрости	Подвеска отваги	Подвеска отваги	Кулон храбрости	Брелок смелости	Брелок смелости	Кулон мужества	-	Брелок смелости	Кулон смелости
Everflowing Crystal Cloak	Плащ бесконечных кристаллов	Кристальный плащ постоянства	Изобильная накидка кристаллов	Хрустальная накидка	Бесконечный плащ кристалла	Кристальный плащ постоянства	Плащ из кристаллов	Плащ бесконечных кристаллов	Плащ бесконечных кристаллов	Изобильная накидка кристаллов	-	Плащ бесконечных кристаллов	Плащ бесчисленных кристаллов
Ring of Infinite Gems	Кольцо драгоценных камней	Кольцо беспредельности самоцветов	Нескончаемое кольцо самоцветов	Кольцо бесконечных драгоценных камней	Кольцо нескончаемых драгоценностей	Кольцо неограниченных самоцветов	Кольцо бесконечных сапфиров	Кольцо драгоценных камней	Кольцо самоцветов	Нескончаемое кольцо самоцветов	-	Кольцо драгоценных камней	Кольцо драгоценных камней
Everpouring Vial of Mercury	Неиссякаемая склянка ртути	Неиссякаемый сосуд ртути	Бездонный сосуд ртути	Неиссякаемый флакон ртути	Неопустошимый пузырёк ртути	Неиссякаемый сосуд ртути	Пузырёк вечной ртути	Неиссякаемая склянка ртути	Неиссякаемая склянка ртути	Бездонный сосуд ртути	-	Неиссякаемая склянка ртути	Неиссякаемая склянка ртути
Inexhaustible Cart of Ore	Неистощимая подвода с рудой	Неистощимая телега руды	Неисчерпаемая вагонетка руды	Неистощимая тележка с рудой	Неистомая телега руды	Неистощимая телега руды	Неистощимая телега руды	Неистощимая подвода с рудой	Неистощимая подвода с рудой	Неисчерпаемая вагонетка руды	-	Неистощимая подвода с рудой	Неистощимая телега руды
Eversmoking Ring of Sulfur	Вечное кольцо серы	Вечнодымящееся кольцо серы	Неиссякаемое кольцо серы	Вечнокурящееся кольцо серы	Вечнодымящееся кольцо серы	Вечнодымящееся кольцо серы	Кольцо серы	Вечное кольцо серы	Вечное кольцо серы	Неиссякаемое кольцо серы	-	Вечное кольцо серы	Кольцо неисчерпаемой серы
Inexhaustible Cart of Lumber	Неистощимая подвода леса	Неиссякаемая телега с дровами	Бесконечная повозка дров	Неистощимая тележка с древесиной	Неистощимая телега брёвен	Неиссякаемая телега с дровами	Неистощимая телега древесины	Неистощимая подвода леса	Неистощимая подвода леса	Бесконечная повозка дров	-	Неистощимая подвода леса	Неистощимая телега древесины
Endless Sack of Gold	Неиссякаемый мешок золота	Неиссякаемый мешок с золотом	Бездонный мешок золота	Бездонный мешок золота	Бесконечная сума золота	Неиссякаемый мешок с золотом	Бесконечный мешок золота	Неиссякаемый мешок золота	Неиссякаемый мешок золота	Бездонный мешок золота	-	Неиссякаемый мешок золота	Бездонный мешок золота
Endless Bag of Gold	Неиссякаемая сума золота	Неиссякаемая сумка с золотом	Бездонная сума золота	Бездонный мешочек золота	Бесконечный мешок золота	Неиссякаемая сумка с золотом	Бесконечный мешочек золота	Неиссякаемая сума золота	Неиссякаемая сума золота	Бездонная сума золота	-	Неиссякаемая сума золота	Бездонная сумка золота
Endless Purse of Gold	Неиссякаемая мошна золота	Неиссякаемый кошелёк с золотом	Бездонный кошель золота	Бездонный кошелёк золота	Бесконечный кошелёк золота	Неиссякаемый кошелёк с золотом	Бесконечный кошелёк золота	Неиссякаемая мошна золота	Неиссякаемая мошна золота	Бездонный кошель золота	-	Неиссякаемая мошна золота	Бездонный кошель золота
Legs of Legion	Ноги легиона	Ноги легиона	Ноги легионера	Ноги легиона	Ноги легиона	Ноги легиона	Ноги легиона	Ноги легиона	Ноги легиона	Ноги легионера	-	Ноги легиона	Ноги легиона
Loins of Legion	Поясница легиона	Поясница легиона	Поясница легионера	Чресла легиона	Поясница легиона	Поясница легиона	Поясница легиона	Поясница легиона	Поясница легиона	Поясница легионера	-	Поясница легиона	Поясница легиона
Torso of Legion	Туловище легиона	Туловище легиона	Торс легионера	Торс легиона	Торс легиона	Туловище легиона	Торс легиона	Туловище легиона	Туловище легиона	Торс легионера	-	Туловище легиона	Туловище легиона

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Arms of Legion	Руки легиона	Руки легиона	Руки легионера	Руки легиона	Руки легиона	Руки легиона	Руки легиона	Руки легиона	Руки легиона	Руки легионера	-	Руки легиона	Руки легиона
Head of Legion	Голова легиона	Голова легиона	Голова легионера	Голова легиона	Голова легиона	Голова легиона	Глава легиона	Голова легиона	Голова легиона	Голова легионера	-	Голова легиона	Голова легиона
Sea Captain's Hat	Шляпа морского капитана	Шляпа морского волка	Шляпа капитана	Шляпа морского волка	Шапка морского капитана	Шляпа морского волка	Шапка морского капитана	Шляпа морского капитана	Шляпа морского капитана	Шляпа капитана	-	Шляпа морского капитана	Шляпа морского капитана
Spellbinder's Hat	Шляпа оратора	Шляпа колдуна	Шляпа заклинателя	Шляпа заклинателя	Шапка оратора	Шляпа колдуна	Шляпа заклинателя	Шляпа оратора	Шляпа великого мага	Шляпа заклинателя	-	Шляпа оратора	Шляпа заклинателя
Shackles of War	Оковы войны	Кандалы войны	Оковы войны	Оковы войны	Кандалы войны	Кандалы войны	Кандалы войны	Оковы войны	Оковы войны	Оковы войны	-	Оковы войны	Оковы войны
Orb of Inhibition	Медаль запрещения	Шар воспламенения	Сфера подавления	Шар запрета	Сфера подавления	Шар воспламенения	Шар запрещения	Сфера запрещения	Сфера запрещения	Сфера подавления	-	Сфера запрещения	Сфера запрещения
Vial of Dragon Blood	-	-	Фиал драконьей крови	Флакон с кровью дракона	Пузырёк с кровью дракона	Сосуд с кровью дракона	Сосуд с кровью дракона	Пузырёк с кровью дракона	Пузырёк с кровью дракона	Фиал драконьей крови	-	Пузырёк с кровью дракона	Пузырёк с кровью дракона
Armageddon 's Blade	-	-	Клинок Армагеддона	Меч Армагеддона	Меч Армагеддона	Меч Армагеддона	Клинок Армагеддона	Клинок Армагеддона	Клинок Армагеддона	Клинок Армагеддона	-	Клинок Армагеддона	Клинок Армагеддона
Angelic Alliance	-	-	Ангельский союз	-	-	-	-	Альянс ангелов	Альянс ангелов	Ангельский союз	-	Альянс ангелов	Альянс ангелов
Cloak of the Undead King	-	-	Накидка мёртвого короля	-	-	-	-	Плащ короля нежити	Плащ короля нечисти	Накидка мёртвого короля	-	Плащ короля нежити	Плащ короля нежити
Elixir of Life	-	-	Фиал с кровью жизни	-	-	-	-	Эликсир жизни	Эликсир жизни	Фиал с кровью жизни	-	Эликсир жизни	Эликсир жизни
Armor of the Damned	-	-	Доспех проклятого	-	-	-	-	Доспехи проклятого	Доспехи проклятого	Доспех проклятого	-	Доспехи проклятого	Доспехи проклятых
Statue of Legion	-	-	Статуя легионера	-	-	-	-	Статуя легиона	Статуя легиона	Статуя легионера	-	Статуя легиона	Статуя легиона
Power of the Dragon Father	-	-	Сила отца драконов	-	-	-	-	Мощь отца драконов	Мощь отца драконов	Сила отца драконов	-	Мощь отца драконов	Могущество отца драконов
Titan's Thunder	-	-	Гром титана	-	-	-	-	Грохот титана	Гром титанов	Гром титана	-	Грохот титана	Грохот титана
Admiral's Hat	-	-	Шляпа адмирала	-	-	-	-	Шляпа адмирала	Шляпа адмирала	Шляпа адмирала	-	Шляпа адмирала	Шляпа адмирала
Bow of the Sharpshooter	-	-	Лук снайпера	-	-	-	-	Лук снайпера	Лук снайпера	Лук снайпера	-	Лук снайпера	Лук снайпера
Wizard's Well	-	-	Источник чародея	-	-	-	-	Колодец волшебника	Колодец волшебника	Источник чародея	-	Колодец волшебника	Колодец волшебника
Ring of the Magi	-	-	Кольцо мага	-	-	-	-	Кольцо мага	Кольцо мага	Кольцо мага	-	Кольцо мага	Кольцо магов
Cornucopia	-	-	Рог изобилия	-	-	-	-	Рог изобилия	Рог изобилия	Рог изобилия	-	Рог изобилия	Рог изобилия

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
СУЩЕСТВА													
Pikemen	Копейщик	Копейщик	Копейщик	Копейщик	Копейник	Копейщик	Копейщик	Копейщик	Копейщик	Копейщик	Копьеносец	Копейщик	Копейщик
Halberdier	Алебардщик	Алебардщик	Алебардщик	Алебардщик	Алебардист	Алебардщик	Алебардист	Алебардщик	Алебардщик	Алебардщик	Воин с алебардой	Алебардщик	Алебардщик
Archer	Лучник	Лучник	Стрелок	Лучник	Лучник	Лучник	Лучник	Лучник	Стрелок	Стрелок	Лучник	Арбалетчик	Арбалетчик
Marksman	Стрелок	Арбалетчик	Лучник	Стрелок	Стрелок	Арбалетчик	Арбалетчик	Стрелок	Элитный стрелок	Лучник	Снайпер	Тяжёлый арбалетчик	Искусный арбалетчик
Griffin	Грифон	Гриффин	Грифон	Грифон	Гриф	Грифон	Гриффон	Грифон	Грифон	Грифон	Грифон	Грифон	Грифон
Royal Griffin	Королевский грифон	Королевский гриффин	Королевский грифон	Кор.грифон	Король гриф	Королевский грифон	Королевский гриффон	Королевский грифон	Королевский грифон	Королевский грифон	Королевский грифон	Королевский грифон	Королевский грифон
Swordsman	Рыцарь	Меченосец	Мечник	Воин	Мечник	Меченосец	Меченосец	Рыцарь	Рыцарь	Мечник	Меченосец	Мечник	Мечник
Crusader	Крестоносец	Крестоносец	Крестоносец	Крестоносец	Крестоносец	Крестоносец	Крестоносец	Крестоносец	Крестоносец	Крестоносец	Крестоносец	Крестоносец	Крестоносец
Monk	Монах	Монах	Монах	Монах	Монах	Монах	Монах	Монах	Монах	Монах	Монах	Монах	Монах
Zealot	Фанатик	Фанатик	Фанатик	Фанатик	Фанатик	Фанатик	Фанатик	Фанатик	Фанатик	Фанатик	Фанатик	Фанатик	Фанатик
Cavalier	Кавалер	Кавалерист	Всадник	Кавалерист	Кавалер	Рыцарь	Кавалерист	Кавалерист	Кавалерист	Всадник	Всадник	Кавалерист	Кавалерист
Champion	Чемпион	Чемпион	Чемпион	Чемпион	Чемпион	Чемпион	Чемпион	Чемпион	Чемпион	Чемпион	Кавалергард	Чемпион	Чемпион
Angel	Ангел	Ангел	Ангел	Ангел	Ангел	Ангел	Ангел	Ангел	Ангел	Ангел	Ангел	Ангел	Ангел
Archangel	Архангел	Архангел	Архангел	Архангел	Архангел	Архангел	Архангел	Архангел	Архангел	Архангел	Архангел	Архангел	Архангел
Centaur	Кентавр	Кентавр	Кентавр	Кентавр	Кентавр	Кентавр	Кентавр	Кентавр	Кентавр	Кентавр	Кентавр	Кентавр	Кентавр
Centaur Captain	Капитан кентавров	Капитан кентавров	Капитан кентавров	Кап.кентавр	Кентавр капитан	Капитан-кентавр	Капитан-кентавр	Капитан кентавров	Капитан кентавров	Капитан кентавров	Командир кентавров	Капитан кентавров	Капитан кентавров
Dwarf	Гном	Гном	Гном	Гном	Карлик	Гном	Карлик	Гном	Гном	Гном	Карлик	Гном	Гном
Battle Dwarf	Боевой гном	Боевой гном	Боевой гном	Гном-воин	Боевой карлик	Боевой гном	Боевой карлик	Боевой гном	Боевой гном	Боевой гном	Боевой карлик	Боевой гном	Боевой гном
Wood Elf	Лесной эльф	Лесной эльф	Лесной эльф	Эльф	Лесной эльф	Лесной эльф	Лесной эльф	Лесной эльф	Лесной эльф	Лесной эльф	Эльф деревьев	Лесной ельф	Лесной эльф
Grand Elf	Королевский эльф	Благородный эльф	Высокий эльф	Гранд-эльф	Гранд эльф	Большой эльф	Великий эльф	Великий эльф	Великий эльф	Высокий эльф	Великий эльф	Благородный эльф	Благородный эльф
Pegasus	Пегас	Пегас	Пегас	Пегас	Пегас	Пегас	Пегас	Пегас	Пегас	Пегас	Пегас	Пегас	Пегас
Silver Pegasus	Серебряный пегас	Серебряный пегас	Серебряный пегас	Серебряный пегас	Серебряный пегас	Серебряный пегас	Серебряный пегас	Серебряный пегас	Серебряный пегас	Серебряный пегас	Серебряный пегас	Серебряный пегас	Серебряный пегас
Dendroid Guard	Страж-дендроид	Древовидный охранник	Дендроид страж	Стражник-дендроид	Дендроид страж	Дендроид страж	Дендроид	Дендроид охранник	Дендроид	Дендроид страж	Леший-хранитель	Дендроид охранник	Дендроид
Dendroid Soldier	Солдат-дендроид	Древовидный солдат	Дендроид воин	Солдат-дендроид	Дендроид солдат	Дендроид солдат	Солдат-дендроид	Дендроид солдат	Дендроид-воин	Дендроид воин	Леший-солдат	Дендроид солдат	Дендроид-солдат
Unicorn	Единорог	Единорог	Единорог	Единорог	Единорог	Единорог	Единорог	Единорог	Единорог	Единорог	Единорог	Единорог	Единорог
War Unicorn	Боевой единорог	Боевой единорог	Боевой единорог	Боевой единорог	Военный единорог	Боевой единорог	Боевой единорог	Боевой единорог	Боевой единорог	Боевой единорог	Боевой единорог	Боевой единорог	Боевой единорог
Green Dragon	Зелёный дракон	Зелёный дракон	Зелёный дракон	Зелёный дракон	Зелёный дракон	Зелёный дракон	Зелёный дракон	Зелёный дракон	Зелёный дракон	Зелёный дракон	Зелёный дракон	Зелёный дракон	Зелёный дракон

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Gold Dragon	Золотой дракон	Золотой дракон	Золотой дракон	Золотой дракон	Золотой дракон	Золотой дракон	Золотой дракон	Золотой дракон	Золотой дракон	Золотой дракон	Золотой дракон	Золотой дракон	Золотой дракон
Gremlin	Гремлин	Гремлин	Гремлин	Гремлин	Гремлин	Гремлин	Гремлин	Гремлин	Гремлин	Гремлин	Гремлин	Гремлин	Гремлин
Master Gremlin	Гремлин-вожак	Гремлин	Мастер гремлин	Мастер-гремлин	Мастер гремлин	Гремлин мастер	Мастер-гремлин	Мастер-гремлин	Мастер-гремлин	Мастер гремлин	Главный гремлин	Мастер-гремлин	Гремлин-мастер
Stone Gargoyle	Каменная гаргулья	Каменная горгуля	Каменная горгулья	Каменная горгулия	Каменный гарголий	Каменная горгулья	Каменная гаргулья	Каменная горгулья	Каменная горгулья	Каменная горгулья	Каменная горгулья	Каменная горгулья	Каменная горгулья
Obsidian Gargoyle	Обсидиановая гаргулья	Обсидианская горгуля	Обсидиановая горгулья	Обсидиановая горгулия	Обсидиановый гарголий	Обсидиановая горгулья	Обсидиановая гаргулья	Обсидиановая горгулья	Обсидиановая горгулья	Обсидиановая горгулья	Обсидиановая горгулья	Обсидиановая горгулья	Обсидиановая горгулья
Stone Golem	Каменный голем	Каменный голем	Каменный голем	Каменный голем	Каменный голем	Каменный голем	Каменный голем	Каменный голем	Каменный голем	Каменный голем	Каменный голем	Каменный голем	Каменный голем
Iron Golem	Железный голем	Железный голем	Железный голем	Железный голем	Железный голем	Железный голем	Железный голем	Стальной голем	Железный голем	Железный голем	Железный голем	Стальной голем	Железный голем
Mage	Маг	Маг	Маг	Маг	Маг	Маг	Маг	Маг	Маг	Маг	Волхв	Маг	Маг
Arch Mage	Верховный маг	Архимаг	Архимаг	Архимаг	Архимаг	Архимаг	Архимаг	Архи-маг	Архимаг	Архимаг	Архиволхв	Архи-маг	Архимаг
Genie	Джин	Джин	Джинн	Джинн	Джин	Джин	Джин	Джин	Джинн	Джинн	Джинн	Джинн	Джинн
Master Genie	Главный джин	Мастер джин	Владыка джиннов	Мастер джинн	Мастер джин	Мастер джин	Мастер-джин	Мастер-джин	Мастер-джинн	Владыка джиннов	Старший джинн	Мастер-джинн	Верховный джинн
Naga	Нага	Змеелюдь	Нага	Рага	Нага	Змеелюдь	Нага	Нага	Нага	Нага	Амазонка	Нага	Нага
Naga Queen	Нага-королева	Королева змеелюдей	Королева наг	Королева рага	Нага королева	Королева змеелюдей	Королева-нага	Королева нага	Королева наг	Королева наг	Королева амазонок	Королева нага	Нага-королева
Giant	Гигант	Гигант	Гигант	Гигант	Гигант	Гигант	Гигант	Гигант	Гигант	Гигант	Гигант	Гигант	Гигант
Titan	Титан	Титан	Титан	Титан	Титан	Титан	Титан	Титан	Титан	Титан	Титан	Титан	Титан
Imp	Бес	Бесёнок	Бес	Чёрт	Имп	Бесёнок	Бес	Бес	Бес	Бес	Имп	Бес	Бес
Familiar	Прилипала	Чёрт	Чёрт	Инквизитор	Знакомый	Чёрт	Чёрт	Чёрт	Чёрт	Чёрт	Прилипала	Чёрт	Чёрт
Gog	Гог	Гог	Гог	Гог	Гог	Гог	Гог	Гога	Гог	Гог	Гог	Гог	Гог
Magog	Магог	Магог	Магог	Магог	Магог	Магог	Магог	Магога	Магог	Магог	Магог	Магог	Магог
Hell Hound	Адская гончая	Адский пёс	Гончая ада	Адская гончая	Пёс ада	Адский пёс	Адский пёс	Адская гончая	Адская гончая	Гончая ада	Собака ада	Адская гончая	Адская гончая
Cerberus	Цербер	Цербер	Цербер	Цербер	Цербер	Цербер	Цербер	Цербер	Цербер	Цербер	Цербер	Цербер	Цербер
Demon	Демон	Демон	Демон	Демон	Демон	Демон	Демон	Демон	Демон	Демон	Демон	Демон	Демон
Horned Demon	Рогатый демон	Рогатый демон	Рогатый демон	Рогатый демон	Рогатый демон	Рогатый демон	Рогатый демон	Рогатый демон	Рогатый демон	Рогатый демон	Рогатый демон	Рогатый демон	Рогатый демон
Pit Fiend	Порождение зла	Высший демон	Демон бездны	Нечисть	Пит дьявол	Высший демон	Злодей	Порождение зла	Порождение зла	Демон бездны	Демон провала	Порождение зла	Отродье пропасти
Pit Lord	Адское отродье	Демон лорд	Владыка бездны	Повелитель	Пит лорд	Лорд демон	Питлорд	Адское отродье	Адское отродье	Владыка бездны	Властитель провала	Адское отродье	Властитель пропасти
Efreet	Эфрит	Ифрит	Ифрит	Эфрит	Эфрит	Ифрит	Ифрит	Эфрит	Ифрит	Ифрит	Ифрит	Ифрит	Ифрит
Efreet Sultan	Султан эфритов	Султан ифритов	Султан ифритов	Султан эфритов	Эфрит султан	Султан ифритов	Султан-ифрит	Эфрит-султан	Султан ифритов	Султан ифритов	Султан ифритов	Ифрит-султан	Ифрит-султан
Devil	Дьявол	Дьявол	Дьявол	Дьявол	Дьявол	Дьявол	Дьявол	Дьявол	Дьявол	Дьявол	Дьявол	Дьявол	Дьявол
Arch Devil	Архидьявол	Архидьявол	Архидьявол	Архдьявол	Архидьявол	Архидьявол	Архидьявол	Архидьявол	Архидьявол	Архидьявол	Архидьявол	Архидьявол	Архидьявол

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Skeleton	Скелет	Скелет	Скелет	Скелет	Скелет	Скелет	Скелет	Скелет	Скелет	Скелет	Скелет	Скелет	Скелет
Skeleton Warrior	Скелет-воин	Воин скелет	Скелет воин	Воин-скелет	Скелет воин	Воин скелет	Скелет-воин	Воин скелет	Скелет-воин	Скелет воин	Скелет-воин	Воин скелет	Скелет-воин
Walking Dead	Живой мертвец	Ходячий труп	Ходячий мертвец	Живой труп	Ходячая смерть	Ходячий труп	Смертоход	Живой мертвец	Живой мертвец	Ходячий мертвец	Ходячий мертвец	Живой мертвец	Ходячий мертвец
Zombie	Зомби	Зомби	Зомби	Зомби	Зомби	Зомби	Зомби	Зомби	Зомби	Зомби	Зомби	Зомби	Зомби
Wight	Страж	Существо	Призрак	Тварь	Нечто	Существо	Дух	Страж	Страж	Призрак	Злой дух	Страж	Дух
Wraith	Привидение	Дух	Привидение	Призрак	Дух	Дух	Призрак	Привидение	Призрак	Привидение	Злой гений	Привидение	Привидение
Vampire	Вампир	Вампир	Вампир	Вампир	Вампир	Вампир	Вампир	Вампир	Вампир	Вампир	Вампир	Вампир	Вампир
Vampire Lord	Лорд вампиров	Лорд вампир	Лорд вампиров	Повелитель вампиров	Вампир лорд	Лорд вампир	Лорд-вампир	Вампир лорд	Вампир лорд	Лорд вампиров	Король вампиров	Вампир лорд	Вампир-лорд
Lich	Лич	Лич	Лич	Лихо	Лич	Лич	Лич	Лич	Лич	Лич	Мумия	Лич	Лич
Power Lich	Повелитель личей	Главный лич	Могучий лич	Могучее лихо	Лич силы	Главный лич	Лич-колдун	Могущественный лич	Могущественный лич	Могучий лич	Супермумия	Могущественный лич	Могущественный лич
Black Knight	Чёрный рыцарь	Чёрный рыцарь	Чёрный рыцарь	Чёрный рыцарь	Чёрный рыцарь	Чёрный рыцарь	Чёрный рыцарь	Чёрный рыцарь	Чёрный рыцарь	Чёрный рыцарь	Чёрный рыцарь	Чёрный рыцарь	Чёрный рыцарь
Dread Knight	Рыцарь смерти	Ужасный рыцарь	Зловещий рыцарь	Ужасный рыцарь	Рыцарь страха	Грозный рыцарь	Рыцарь ужаса	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Зловещий рыцарь	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь ужаса
Bone Dragon	Костяной дракон	Костяной дракон	Костяной дракон	Костлявый дракон	Костяной дракон	Костяной дракон	Костяной дракон	Костяной дракон	Костяной дракон	Костяной дракон	Костяной дракон	Костяной дракон	Костяной дракон
Ghost Dragon	Дракон-дух	Дракон-призрак	Призрачный дракон	Призрачный дракон	Дракон приведение	Дракон-призрак	Дракон-призрак	Дракон-привидение	Дракон-привидение	Призрачный дракон	Дракон-призрак	Дракон-привидение	Призрачный дракон
Troglodyte	Троглодит	Пещерный житель	Троглодит	Троглодит	Троглодит	Троглодит	Троглодит	Троглодит	Троглодит	Троглодит	Троглодит	Троглодит	Троглодит
Infernal Troglodyte	Адский троглодит	Дьявольский пещерный житель	Адский троглодит	Адский троглодит	Адский троглодит	Адский троглодит	Адский троглодит	Адский троглодит	Адский троглодит	Адский троглодит	Адский троглодит	Адский троглодит	Троглодит-охотник
Harpy	Гарпия	Гарпия	Гарпия	Гарпия	Гарпия	Гарпия	Гарпия	Гарпия	Гарпия	Гарпия	Гарпия	Гарпия	Гарпия
Harpy Hag	Карга-гарпия	Ведьма гарпия	Гарпия ведьма	Гарпия-колдунья	Гарпия ведьма	Ведьма гарпия	Ведьма-гарпия	Гарпия-ведьма	Гарпия-ведьма	Гарпия ведьма	Гарпия-ведьма	Гарпия-ведьма	Гарпия-ведьма
Beholder	Созерцатель	Наблюдатель	Бехолдер	Наблюдатель	Зритель	Наблюдатель	Глазастик	Созерцатель	Созерцатель	Бехолдер	Соглядатай	Бехолдер	Бехолдер
Evil Eye	Злой глаз	Глаз зла	Злобоглаз	Злое око	Глаз зла	Глаз зла	Глаз дьявола	Дурной глаз	Дурной глаз	Злобоглаз	Дурной глаз	Злой глаз	Зловещий глаз
Medusa	Медуза	Медуза	Медуза	Медуза	Медуза	Медуза	Медуза	Медуза	Медуза	Медуза	Медуза	Медуза	Медуза
Medusa Queen	Королева медуз	Королева медуз	Королева медуз	Царица медуз	Медуза королева	Королева медуз	Королева-медуза	Королева медуз	Королева медуза	Королева медуз	Королева медуз	Королева медуза	Медуза-королева
Minotaur	Минотавр	Минотавр	Минотавр	Минотавр	Минотавр	Минотавр	Минотавр	Минотавр	Минотавр	Минотавр	Минотавр	Минотавр	Минотавр
Minotaur King	Короли-минотавры	Король минотавров	Королевский минотавров	Король минотавров	Минотавр король	Король минотавров	Король-минотавр	Король минотавр	Король минотавр	Королевский минотавров	Король минотавров	Король минотавр	Минотавр-король
Manticore	Мантикора	Мантикора	Мантикора	Мантикора	Мантикор	Мантикора	Мантигора	Мантикора	Мантикора	Мантикора	Мантикора	Мантикора	Мантикора
Scorpicore	Скорпикора	Скорпикора	Скорпикора	Скорпикора	Скорпикор	Скорпикора	Скорпикорес	Скорпикора	Скорпикора	Скорпикора	Скорпикора	Скорпикора	Скорпикора
Red Dragon	Красный дракон	Красный дракон	Красный дракон	Красный дракон	Красный дракон	Красный дракон	Красный дракон	Красный дракон	Красный дракон	Красный дракон	Красный дракон	Красный дракон	Красный дракон

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Black Dragon	Чёрный дракон	Чёрный дракон	Чёрный дракон	Чёрный дракон	Чёрный дракон	Чёрный дракон	Чёрный дракон	Чёрный дракон	Чёрный дракон	Чёрный дракон	Чёрный дракон	Чёрный дракон	Чёрный дракон
Goblin	Гоблин	Гоблин	Гоблин	Гоблин	Гоблин	Гоблин	Гоблин	Гоблин	Гоблин	Гоблин	Гоблин	Гоблин	Гоблин
Hobgoblin	Хобгоблин	Хобгоблин	Хобгоблин	Хобгоблин	Хобгоблин	Хобгоблин	Гоблин-воин	Хобгоблин	Хобгоблин	Хобгоблин	Большой гоблин	Хобгоблин	Хобгоблин
Wolf Rider	Волчий всадник	Волчий всадник	Наездник на волке	Волчий наездник	Охотник волков	Волчий всадник	Волк	Наездник на волках	Наездник на волках	Наездник на волке	Волчья кавалерия	Наездник на волках	Наездник на волке
Wolf Raider	Волчий воин	Волчий наездник	Разбойник на волке	Волчий всадник	Охотник волков	Волчий наездник	Вожак волков	Налётчик	Налётчик	Разбойник на волке	Волчий рейнджер	Налётчик	Налётчик
Orc	Орк	Орк	Орк	Орк	Орк	Орк	Орк	Орк	Орк	Орк	Орк	Орк	Орк
Orc Chieftain	Орк-вождь	Атаман орков	Вождь орков	Капитан орков	Орк вождь	Атаман орков	Вождь орков	Орк-вождь	Орк-вождь	Вождь орков	Глава орков	Орк-вождь	Орк-вождь
Ogre	Огр	Людоед	Огр	Огр	Огр	Людоед	Людоед	Людоед	Огр	Огр	Огр	Огр	Огр
Ogre Mage	Огр-маг	Маг людоед	Огр-маг	Маг огров	Огр маг	Маг людоед	Маг-людоед	Людоед маг	Огр-шаман	Огр-маг	Огр-волхв	Огр-шаман	Огр-маг
Roc	Рух	Птица	Рух	Птица рок	Рок	Птица рух	Рок	Птица рух	Птица рух	Рух	Птица рок	Птица рух	Птица рух
Thunder Bird	Птица грома	Птица грома	Громовая птица	Птица грома	Питца грома	Птица грома	Громоптица	Птица грома	Птица грома	Громовая птица	Буревестник	Птица-гром	Птица грома
Cyclops	Циклоп	Циклоп	Циклоп	Циклоп	Циклоп	Циклоп	Циклоп	Циклоп	Циклоп	Циклоп	Циклоп	Циклоп	Циклоп
Cyclops King	Король циклопов	Король циклопов	Королевский циклоп	Царь циклопов	Циклоп король	Король циклопов	Король-циклоп	Король циклопов	Король циклопов	Королевский циклоп	Король циклопов	Король циклопов	Циклоп-король
Behemoth	Бегемот	Бегемот	Чудище	Бегемот	Бегемот	Бегемот	Чудище	Чудище	Чудище	Чудище	Бегемот	Чудище	Чудище
Ancient Behemoth	Древний бегемот	Старый бегемот	Древнее чудище	Древний бегемот	Древние бегемоты	Античный бегемот	Древнее чудище	Древнее чудище	Древнее чудище	Древнее чудище	Древний бегемот	Древнее чудище	Древнее чудище
Gnoll	Гнолл	Гнолл	Гнолл	Гнолл	Гнолл	Гнолл	Гнолл	Гнолл	Гнолл	Гнолл	Гнолл	Гнолл	Гнолл
Gnoll Marauder	Гнолл-мародёр	Гнолл марадёр	Гнолл мародёр	Гнолл-мародёр	Гнолл марадёр	Гнолл марадёр	Гнолл-марадёр	Гнолл-мародёр	Гнолл-мародёр	Гнолл мародёр	Гнолл-мародёр	Гнолл-мародёр	Гнолл-мародёр
Lizardman	Человек-ящер	Человекоящер	Ящер	Человекоящерица	Ящер	Человекоящер	Ящер	Ящер	Ящер	Ящер	Человек-ящерица	Ящер	Ящер
Lizard Warrior	Ящер-воин	Воин ящер	Ящер воин	Воин-ящерица	Ящер воин	Воин ящер	Ящер-воин	Ящер-воин	Ящер-воин	Ящер воин	Ящерица-воин	Ящер-воин	Ящер-воин
Dragon Fly	Змий	Летающая змея	Летучий змей	Летающая змея	Полёт змея	Летучая змея	Змеемуха	Змей	Змей	Летучий змей	Муха-змея	Змий	Змий
Serpent Fly	Стрекоза	Летающий дракон	Летучий змий	Стрекоза	Полёт дракона	Стрекоза	Дракономуха	Стрекоза	Стрекоза	Летучий змий	Стрекоза	Змий-дракон	Ядовитый змий
Basilisk	Василиск	Василиск	Василиск	Василиск	Василиск	Василиск	Василиск	Василиск	Василиск	Василиск	Василиск	Василиск	Василиск
Greater Basilisk	Великий василиск	Главный василиск	Великий василиск	Большой василиск	Великий василиск	Великий василиск	Великий василиск	Великий василиск	Великий василиск	Великий василиск	Великий василиск	Великий василиск	Великий василиск
Gorgon	Горгона	Горгона	Горгон	Горгона	Горгона	Горгона	Горгона	Горгона	Горгона	Горгон	Горгона	Горгона	Горгона
Mighty Gorgon	Великая горгона	Мощная горгона	Могучий горгон	Могучая горгона	Сильная горгона	Грозная горгона	Волшебная горгона	Могучая горгона	Могучая горгона	Могучий горгон	Супергоргона	Могучая горгона	Могучая горгона
Wyvern	Виверн	Виверна	Виверна	Виверна	Виверн	Вайверн	Виверна	Виверн	Виверн	Виверна	Змея	Виверн	Виверна
Wyvern Monarch	Король виверн	Монарх виверн	Виверна-монарх	Королева виверн	Виверн монарх	Монарх вайверн	Виверна-монарх	Виверн-монарх	Виверн-монарх	Виверна-монарх	Змея-монарх	Виверн-монарх	Виверна-монарх
Hydra	Гидра	Гидра	Гидра	Гидра	Гидра	Гидра	Гидра	Гидра	Гидра	Гидра	Гидра	Гидра	Гидра

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Chaos Hydra	Гидра хаоса	Хаос гидра	Гидра хаоса	Гидра хаоса	Хаос гидра	Гидра хаоса	Хаос-гидра	Гидра хаоса	Гидра хаоса	Гидра хаоса	Гидра хаоса	Гидра хаоса	Гидра хаоса
Pixie	-	-	Пикси	Фея	Эльф	Фея	Фея	Маленькая фея	Маленькая фея	Пикси	-	Маленькая фея	Пикси
Sprite	-	-	Фея	Спрайт	Феи	Королева фей	Спрайт	Фея	Фея	Фея	-	Фея	Фея
Air Elemental	Элемент воздуха	Воздушный элементаль	Воздушный элементал	Стихия воздуха	Элемент воздуха	Воздушный элементаль	Дух воздуха	Воздушный элементаль	Элементаль воздуха	Воздушный элементал	Дух воздуха	Воздушный элементаль	Воздушный элементаль
Storm Elemental	-	-	Штормовой элементал	Элементал шторма	Элементы шторма	Штормовой элементаль	Дух шторма	Элементаль шторма	Элементаль шторма	Штормовой элементал	-	Элементаль шторма	Элементаль шторма
Water Elemental	Элемент воды	Водный элементаль	Водный элементал	Стихия воды	Элемент воды	Водный элементаль	Дух воды	Элементаль воды	Элементаль воды	Водный элементал	Дух воды	Элементаль воды	Водный элементаль
Ice Elemental	-	-	Ледяной элементал	Элементал льда	Элемент льда	Ледяной элементаль	Дух льда	Ледяной элементаль	Элементаль льда	Ледяной элементал	-	Ледяной элементаль	Элементаль льда
Fire Elemental	Элемент огня	Огненный элементаль	Огненный элементал	Стихия огня	Элемент огня	Огненный элементаль	Дух огня	Огненный элементаль	Элементаль огня	Огненный элементал	Дух огня	Огненный элементаль	Огненный элементаль
Energy Elemental	-	-	Ракшас	Элементал энергии	Элемент энергии	Энергетический элементаль	Дух энергии	Энергетический элементаль	Элементаль энергии	Ракшас	-	Энергетический элементаль	Элементаль энергии
Earth Elemental	Элемент земли	Земной элементаль	Земной элементал	Стихия земли	Элемент земли	Земной элементаль	Дух земли	Элементаль земли	Элементаль земли	Земной элементал	Дух земли	Элементаль земли	Земляной элементаль
Magma Elemental	-	-	Элементал магмы	Элементал магмы	Элемент магмы	Магменный элементаль	Дух магмы	Элементаль магмы	Элементаль магмы	Элементал магмы	-	Элементаль магмы	Элементаль магмы
Psychic Elemental	-	-	Элементал мысли	Психо элементал	Элемент пси	Духовный элементаль	Дух-телепат	Психический элементаль	Элементаль разума	Элементал мысли	-	Психический элементаль	Психический элементаль
Magic Elemental	-	-	Волшебный элементал	Элементал магии	Элемент магии	Магический элементаль	Дух магии	Магический элементаль	Элементаль магии	Волшебный элементал	-	Магический элементаль	Элементаль магии
Firebird	-	-	Жар-птица	Огненная птица	Птица огня	Огненная птица	Огненная птица	Огненная птица	Огненная птица	Жар-птица	-	Огненная птица	Огненная птица
Phoenix	-	-	Феникс	Феникс	Феникс	Феникс	Феникс	Феникс	Феникс	Феникс	-	Феникс	Феникс
Peasant	-	-	Крестьянин	Крестьянин	Крестьянин	Крестьянин	Житель	Крестьянин	Крестьянин	Крестьянин	-	Крестьянин	Крестьянин
Halfling	-	-	Полурослик	Полукровка	Халфлинг	Подросток	Недомерок	Хоббит	Хоббит	Полурослик	-	Хоббит	Полурослик
Boar	-	-	Боров	Боров	Боров	Боров	Кабан	Кабан	Кабан	Боров	-	Орк на кабане	Наездник на кабане
Rogue	-	-	Разбойник	Вор	Бандит	Бродяга	Жулик	Вор	Вор	Разбойник	-	Вор	Вор
Nomad	-	-	Кочевник	Номад	Кочевник	Кочевник	Кочевник	Кочевник	Кочевник	Кочевник	-	Кочевник	Кочевник
Mummy	-	-	Мумия	Мумия	Мумия	Мумия	Мумия	Мумия	Мумия	Мумия	-	Мумия	Мумия
Sharpshooter	-	-	Снайпер	Снайпер	Снайперы	Снайпер	Меткий стрелок	Снайпер	Снайпер	Снайпер	-	Снайпер	Снайпер
Gold Golem	Золотой голем	Золотой голем	Золотой голем	Золотой голем	Золотой голем	Золотой голем	Золотой голем	Золотой голем	Золотой голем	Золотой голем	-	Золотой голем	Золотой голем
Troll	-	-	Тролль	Тролль	Тролль	Тролль	Тролль	Тролль	Тролль	Тролль	-	Тролль	Тролль
Diamond Golem	Алмазный голем	Алмазный голем	Алмазный голем	Алмазный голем	Алмазный голем	Алмазный голем	Алмазный голем	Алмазный голем	Алмазный голем	Алмазный голем	-	Алмазный голем	Алмазный голем
Enchanter	-	-	Колдун	Чародей	Чародей	Чародей	Чародей	Чародей	Чародей	Колдун	-	Чародей	Чародей

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Faerie Dragon	-	-	Сказочный дракон	Фея-дракон	Дракон эльф	Феерический дракон	Волшебный дракон	Сказочный дракон	Сказочный дракон	Сказочный дракон	-	Сказочный дракон	Сказочный дракон
Rust Dragon	-	-	Ржавый дракон	Ржавый дракон	Рыжий дракон	Ржавый дракон	Ржавый дракон	Ржавый дракон	Ржавый дракон	Ржавый дракон	-	Ржавый дракон	Ржавый дракон
Crystal Dragon	-	-	Кристальный дракон	Хрустальный дракон	Кристальный дракон	Кристальный дракон	Хрустальный дракон	Кристальный дракон	Кристальный дракон	Кристальный дракон	-	Кристальный дракон	Кристальный дракон
Azure Dragon	-	-	Лазурный дракон	Радужный дракон	Лазурный дракон	Лазурный дракон	Лазурный дракон	Лазурный дракон	Лазурный дракон	Лазурный дракон	-	Лазурный дракон	Лазурный дракон
КОЛИЧЕСТВО СУЩЕСТВ													
few (1-4)	Немного	Несколько	Мало	Немного	Несколько	Несколько	Мало	Пара	Пара	Мало	Мало	Мало	Пара
several (5-9)	Несколько	Кучка	Кучка	Несколько	Немного	Кучка	Несколько	Мало	Мало	Группа	Несколько	Несколько	Мало
pack (10-19)	Пара десятков	Группа	Группа:	Стая	Отряд	Группа	Кучка	Группа	Группа	Стая	Группа	Немного	Группа
lots (20-49)	Многочисленные	Много	Скопище:	Множество	Толпа	Много	Толпа	Толпа	Толпа	Много	Толпа	Группа	Толпа
horde (50-99)	Толпа	Орда	Банда:	Орда	Орда	Орда	Орда	Орда	Орда	Орда	Орда	Много	Орда
throng (100-249)	Орда	Множество	Орда:	Куча	Множество	Множество	Тьма	Сотня	Сотня	Толпа	Сотня	Орда	Сотня
swarm (250-499)	Туча	Масса	Туча:	Рой	Сонмище	Толпа	Рой	Туча	Туча	Свора	Туча	Стая	Туча
zounds… (500-999)	До черта…	Несметное количество	Тьма:	Тысячи…	Полчища…	Несметное количество	Лавина…	Тьма…	Тьма	Тысячи	Тьма	До…	Тьма
legion (1000+)	Легион	Легион	Легион:	Легион	Легион	Легион	Легион	Легион	Легион	Легион	Легион	Легионы	Легион
ЦВЕТА ИГРОКОВ													
Red	Красный	Красный	Красный	Красный	Красный	Красный	Красный	Красный	Красный	Красный	-	Красный	Красный
Blue	Синий	Синий	Синий	Синий	Синий	Синий	Синий	Синий	Синий	Синий	-	Синий	Синий
Tan	Коричневый	Светло-коричневый	Серый	Коричневый	Коричневый	Коричневый	Коричневый	Коричневый	Коричневый	Серый	-	Коричневый	Коричневый
Green	Зеленый	Зеленый	Зелёный	Зеленый	Зеленый	Зеленый	Зеленый	Зеленый	Зеленый	Зелёный	-	Зеленый	Зелёный
Orange	Оранжевый	Оранжевый	Оранжевый	Оранжевый	Оранжевый	Оранжевый	Оранжевый	Оранжевый	Оранжевый	Оранжевый	-	Оранжевый	Оранжевый
Purple	Багровый	Фиолетовый	Лиловый	Фиолетовый	Фиолетовый	Фиолетовый	Фиолетовый	Багровый	Багровый	Лиловый	-	Пурпурный	Фиолетовый
Teal	Чайный	Бирюзовый	Сизый	Другой	Защитный	Голубой	Белый	Чайный	Чайный	Сизый	-	Бирюзовый	Бирюзовый
Pink	Розовый	Розовый	Розовый	Розовый	Розовый	Розовый	Розовый	Розовый	Розовый	Розовый	-	Розовый	Розовый
ЗАКЛИНАНИЯ													
Haste	Спешка	Скорость	Ускорение	Спешка	Спешка	Ускорение	Спешка	Ускорение	Ускорение	Ускорение	Спешка	Ускорение	Ускорение
Magic Arrow	Волшебная стрела	Магическая стрела	Волшебная стрела	Волшебная стрела	Стрела магии	Магическая стрела	Стрела мага	Волшебная стрела	Волшебная стрела	Волшебная стрела	Волшебная стрела	Волшебная стрела	Волшебная стрела
Lightning Bolt	Удар молнии	Молния	Молния	Удар молнии	Стрела молнии	Молния	Удар молнии	Удар молнии	Удар молнии	Молния	Удар молнии	Удар молнии	Молния
Fortune	Удача	Удача	Фортуна	Удача	Фортуна	Удача	Фортуна	Удача	Удача	Фортуна	Удача	Удача	Удача
Disrupting Ray	Разрушающий луч	Разрушающий луч	Разрушительный луч	Разрушающий луч	Луч разрушения	Луч разрушения	Разрушающий луч	Разрушающий луч	Разрушающий луч	Разрушительный луч	Разрушающий луч	Разрушающий луч	Разрушающий луч

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Protection from Air	Защита от воздуха	Защита от воздуха	Оберег воздуха	Защита от воздуха	Защита от воздуха	Защита от магии воздуха	Защита от воздуха	Защита от воздуха	Защита от воздуха	Оберег воздуха	Защита от воздуха	Защита от воздуха	Защита от воздуха
Precision	Точность	Точность	Меткость	Меткость	Точность	Меткость	Точность	Точность	Точность	Меткость	Точность	Точность	Точность
Air Shield	Воздушный щит	Воздушный экран	Воздушный щит	Воздушный щит	Щит воздуха	Воздушный щит	Воздушный щит	Воздушный щит	Воздушный щит	Воздушный щит	Воздушный щит	Воздушный щит	Воздушный щит
Destroy Undead	Уничтожение живых мертвецов	Истребление мёртвых	Уничтожить нежить	Уничтожение нежитей	Крах бессмертных	Уничтожение нежити	Убить нежить	Уничтожить нечисть	Уничтожение нечисти	Уничтожить нежить	Уничтожение живых мертвецов	Уничтожить нечисть	Упокоить нежить
Hypnotize	Гипноз	Гипноз	Гипноз	Гипноз	Гипноз	Гипноз	Гипноз	Гипноз	Гипноз	Гипноз	Гипноз	Гипноз	Гипноз
Counterstrike	Контрудар	Встречный удар	Ответный удар	Ответный удар	Встречный удар	Контратака	Контрудар	Контрудар	Контрудар	Ответный удар	Контрудар	Контрудар	Контрудар
Chain Lightning	Цепная молния	Цепная молния	Цепь молний	Цепь молний	Цепь молний	Цепь молния	Цепь молний	Цепная молния	Цепная молния	Цепь молний	Цепная молния	Цепная молния	Цепная молния
Air Elemental	Элемент воздуха	Воздушный элементаль	Воздушный элементал	Стихия воздуха	Элемент воздуха	Вызов воздушного элементаля	Дух воздуха	Воздушный элементаль	Элементаль воздуха	Воздушный элементал	Вызов духа воздуха	Воздушный элементаль	Элементаль воздуха
Magic Mirror	Волшебное зеркало	Магическое зеркало	Волшебное зеркало	Волшебное зеркало	Зеркало магии	Магическое зеркало	Волшебное зеркало	Волшебное зеркало	Волшебное зеркало	Волшебное зеркало	Волшебное зеркало	Волшебное зеркало	Волшебное зеркало
Titan's Lightning Bolt	-	-	Молния титана	-	-	-	-	Гром титанов	Гром титанов	Молния титана	-	Гром титанов	Молния титана
Shield	Щит	Экран	Щит	Щит	Щит	Щит	Щит	Щит	Щит	Щит	Щит	Щит	Щит
Slow	Медлительность	Вялость	Замедление	Замедление	Замедление	Замедление	Медлительность	Медлительность	Медлительность	Замедление	Замедлить	Медлительность	Медлительность
Stone Skin	Каменная кожа	Каменная кожа	Каменная кожа	Каменная шкура	Глыба	Каменная кожа	Камнекожа	Каменная кожа	Каменная кожа	Каменная кожа	Каменная кожа	Каменная кожа	Каменная кожа
Death Ripple	Волна смерти	Пульсация смерти	Дрожь смерти	Смертельная дрожь	Волна смерти	Мёртвая зыбь	Смертельная рябь	Волна смерти	Волна смерти	Дрожь смерти	Волна смерти	Волна смерти	Волна смерти
Quicksand	Зыбучий песок	Зыбучий песок	Зыбучие пески	Зыбучие пески	Плывун	Зыбучий песок	Зыбучий песок	Зыбучие пески	Зыбучие пески	Зыбучие пески	Зыбучие пески	Зыбучие пески	Зыбучие пески
Force Field	Силовое поле	Силовое поле	Силовое поле	Силовое поле	Силовое поле	Силовое поле	Силовое поле	Силовое поле	Силовое поле	Силовое поле	Силовое поле	Силовое поле	Силовое поле
Anti-Magic	Анти-магия	АнтиМагия	Антимагия	Анти-магия	Антимагия	Анти-магия	Анти-магия	Анти-магия	Анти-магия	Антимагия	Антимагия	Анти-магия	Антимагия
Animate Dead	Оживление мертвеца	Оживление мёртвых	Поднять мертвецов	Оживление мёртвых	Живой мертвец	Поднятие мёртвых	Оживить нежить	Оживление мертвецов	Поднятие мертвецов	Поднять мертвецов	Оживление мертвецов	Оживление мертвецов	Поднять мертвецов
Protection from Earth	Защита от земли	Защита от земли	Оберег земли	Защита от земли	Защита от земли	Защита от магии земли	Защита от земли	Защита от земли	Защита от земли	Оберег земли	Защита от земли	Защита от земли	Защита от земли
Earthquake	Землетрясение	Землетрясение	Землетрясение	Землетрясение	Землетрясение	Землетрясение	Землетрясение	Землетрясение	Землетрясение	Землетрясение	Землетрясение	Землетрясение	Землетрясение
Resurrection	Восстановление	Воскрешение	Воскрешение	Воскрешение	Воскрешение	Воскрешение	Воскрешение	Восстановление	Восстановление	Воскрешение	Восстановление	Восстановление	Воскрешение
Sorrow	Печаль	Печаль	Печаль	Горесть	Печаль	Печаль	Печаль	Печаль	Печаль	Печаль	Печаль	Печаль	Печаль
Meteor Shower	Метеоритный дождь	Метеоритный дождь	Звездопад	Метеоритный душ	Град метеоров	Метеоритный ливень	Метеоритный дождь	Метеоритный дождь	Метеоритный дождь	Звездопад	Метеоритный дождь	Метеоритный дождь	Метеоритный дождь
Implosion	Взрыв	Имплозия	Удушение	Имплозия	Взрыв	Имплозия	Взрыв	Взрыв	Взрыв	Удушение	Взрыв	Взрыв	Взрыв

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Earth Elemental	Элемент земли	Земляной элементаль	Земной элементал	Стихия земли	Элементы земли	Вызов земного элементаля	Дух земли	Земляной элементаль	Элементаль земли	Земной элементал	Вызов духа земли	Земляной элементаль	Элементаль земли
Curse	Проклятье	Проклятие	Проклятие	Проклятие	Чума	Проклятие	Проклятие	Проклятье	Проклятье	Проклятие	Проклятие	Проклятье	Проклятие
Protection from Fire	Защита от огня	Защита от огня	Оберег огня	Защита от огня	Защита от огня	Защита от магии огня	Защита от огня	Защита от огня	Защита от огня	Оберег огня	Защита от огня	Защита от огня	Защита от огня
Bloodlust	Жажда крови	Жажда крови	Жажда крови	Жажда крови	Кровожаден	Жажда крови	Кровожадность	Жажда крови	Жажда крови	Жажда крови	Жажда крови	Жажда крови	Жажда крови
Blind	Слепота	Слепота	Ослепление	Слепота	Слепота	Слепота	Слепота	Слепота	Слепота	Ослепление	Слепота	Слепота	Ослепление
Fire Wall	Стена огня	Стено огня	Стена огня	Стена огня	Стена огня	Стена огня	Стена огня	Стена огня	Стена огня	Стена огня	Стена огня	Стена огня	Стена огня
Fireball	Шаровая молния	Шар огня	Огненный шар	Огненный шар	Шар огня	Огненный шар	Шаровая молния	Огненный шар	Огненный шар	Огненный шар	Шаровая молния	Огненный шар	Огненный шар
Land Mine	Минное поле	Наземная мина	Мины	Мины	Мина	Мина	Минное поле	Минное поле	Минное поле	Мины	Минное поле	Минное поле	Минное поле
Misfortune	Неудача	Неудача	Неудача	Неудача	Неудача	Неудача	Неудача	Неудача	Неудача	Неудача	Неудача	Неудача	Неудача
Slayer	Убийца	Убийца	Убийца	Убийца	Убийца	Убийца	Убийца	Палач	Палач	Убийца	Скотобой	Палач	Палач
Armageddon	Армагеддон	Армагеддон	Армагеддон	Армагеддон	Армагеддон	Армагеддон	Армагеддон	Армагеддон	Армагеддон	Армагеддон	Армагеддон	Армагеддон	Армагеддон
Inferno	Инферно	Адский огонь	Инферно	Ад	Ад	Адский огонь	Ад	Инферно	Инферно	Инферно	Адская сила	Инферно	Инферно
Fire Shield	Огненный щит	Огненный экран	Огненный щит	Огненный щит	Щит огня	Огненный щит	Огненный щит	Огненный щит	Огненный щит	Огненный щит	Огненный щит	Огненный щит	Огненный щит
Berserk	Берсерк	Бешенность	Берсерк	Неистовство	Берсеркер	Берсерк	Бешенство	Берсерк	Берсерк	Берсерк	Бешенство	Берсерк	Берсерк
Frenzy	Бешенство	Безумие	Бешенство	Бешенство	Безумие	Неистовство	Лихорадка	Бешенство	Бешенство	Бешенство	Налёт	Бешенство	Бешенство
Fire Elemental	Элемент огня	Огненный элементаль	Огненный элементал	Стихия огня	Элементы огня	Вызов огненного элементаля	Дух огня	Огненный элементаль	Элементаль огня	Огненный элементал	Вызов духа огня	Огненный элементаль	Элементаль огня
Sacrifice	Жертва	Жертвоприношение	Жертвоприношение	Жертвоприношение	Жертва	Жертвоприношение	Жертва	Жертва	Жертва	Жертвоприношение	Жертвоприношение	Жертва	Жертва
Cure	Лечение	Лечение	Лечение	Излечение	Лечение	Лечение	Лечение	Лечение	Лечение	Лечение	Исцеление	Лечение	Лечение
Dispel	Снятие заклинания	Снятие магии	Снять чары	Рассеивание заклинаний	Рассеивание	Снятие заклятия	Расколдовать	Снятие заклинаний	Снятие заклинаний	Снять чары	Антизаклинание	Снятие заклинаний	Снятие заклинаний
Protection from Water	Защита от воды	Защита от воды	Оберег воды	Защита от воды	Защита от воды	Защита от магии воды	Защита от воды	Защита от воды	Защита от воды	Оберег воды	Защита от воды	Защита от воды	Защита от воды
Bless	Благословение	Освящение	Благословение	Благословение	Благо	Благословение	Благословение	Благословление	Благословление	Благословение	Благословение	Благословление	Благословление
Weakness	Слабость	Слабость	Слабость	Слабость	Слабость	Слабость	Слабость	Слабость	Слабость	Слабость	Слабость	Слабость	Слабость
Remove Obstacle	Устранение препятствий	Убрать препядствие	Убрать препятствие	Уничтожение препятствия	Убрать преграду	Удаление препятствия	Убрать препятствие	Устранение преград	Устранение преград	Убрать препятствие	Устранение препятствия	Устранение преград	Убрать преграду
Ice Bolt	Ледяная молния	Ледяная стрела	Ледяная стрела	Ледяной болт	Стрела льда	Ледяная стрела	Ледяная молния	Ледяная молния	Ледяная молния	Ледяная стрела	Ледяная молния	Ледяная молния	Ледяная молния

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Mirth	Радость	Радость	Радость	Веселье	Радость	Увеселение	Радость	Радость	Радость	Радость	Подъём духа	Радость	Радость
Teleport	Телепорт	Телепорт	Телепортация	Телепорт	Телепорт	Телепорт	Телепорт	Телепорт	Телепорт	Телепортация	Телепортер	Телепорт	Телепорт
Forgetfulness	Забывчивость	Забывчивость	Забывчивость	Забывчивость	Забвение	Забывчивость	Забвение	Забывчивость	Забывчивость	Забывчивость	Забывчивость	Забывчивость	Забывчивость
Frost Ring	Кольцо холода	Кольцо холода	Кольцо холода	Кольцо холода	Кольцо мороза	Кольцо холода	Кольцо мороза	Кольцо холода	Кольцо холода	Кольцо холода	Ледяное кольцо	Кольцо холода	Кольцо холода
Clone	Клон	Двойник	Фантом	Клон	Двойник	Клонирование	Клон	Клон	Клон	Фантом	Клон	Клон	Клон
Prayer	Молитва	Молитва	Молитва	Молитва	Молитва	Молитва	Мольба	Молитва	Молитва	Молитва	Молитва	Молитва	Молитва
Water Elemental	Элемент воды	Водяной элементаль	Водный элементал	Стихия воды	Элементы воды	Вызов водного элементаля	Дух воды	Водный элементаль	Элементаль воды	Водный элементал	Вызов духа воды	Водный элементаль	Элементаль воды
View Air	Просмотр воздуха	Осмотр воздуха	Небесное око	Видение воздуха	Обзор воздуха	Разведка с воздуха	Вид с воздуха	Просмотр воздуха	Просмотр воздуха	Небесное око	Просмотр воздуха	Просмотр воздуха	Просмотр воздуха
Summon Boat	Вызов корабля	Вызвать лодку	Призвать корабль	Создать лодку	Призвание лодки	Вызов лодки	Вызов лодки	Вызвать корабль	Вызов корабля	Призвать корабль	Вызов лодки	Вызвать корабль	Вызвать корабль
View Earth	Просмотр земли	Осмотр земли	Земное око	Видение земли	Обзор земли	Геологоразведка	Вид земли	Просмотр земли	Просмотр земли	Земное око	Просмотр земли	Просмотр земли	Просмотр земли
Visions	Видения	Видения	Виденье	Зрение	Видения	Видение	Видение	Видения	Видения	Виденье	Прозорливость	Видения	Видения
Disguise	Маскировка	Маскировка	Маскировка	Маскировка	Обман	Маскировка	Дезинформация	Маскировка	Маскировка	Маскировка	Маскировка	Маскировка	Маскировка
Scuttle Boat	Затопление корабля	Затопить лодку	Затопить корабль	Уничтожить лодку	Потопить лодку	Затопление лодки	Затопить лодку	Затопить корабль	Затопление корабля	Затопить корабль	Потопить лодку	Затопить корабль	Затопить корабль
Water Walk	Хождение по воде	Хождение по воде	Движение по воде	Прогулка по воде	Прогулка по воде	Хождение по воде	Ходьба по воде	Хождение по воде	Хождение по воде	Движение по воде	Хождение по водам	Хождение по воде	Хождение по воде
Town Portal	Городские ворота	Портал в город	Портал города	Городской портал	Портал города	Городской портал	Городской портал	Городской портал	Городской портал	Портал города	Городские ворота	Городской портал	Городской портал
Dimension Door	Дверь в измерение	Дверь в пространстве	Пространственные врата	Пространственная дверь	Дверь измерений	Телепорт	Открытая дверь	Дверь измерений	Дверь измерений	Пространственные врата	Телепортация	Дверь измерений	Дверь измерений
Fly	Полет	Полёт	Полет	Полёт	Полёт	Полёт	Полёт	Полет	Полет	Полет	Полёт	Полет	Полёт
ОКНО ГЕРОЯ													
Attack Skill	Атака	Атака	Атака	Атака	Атака	Атака	Атака	Атака	Атака	Атака	Нападение	Атака	Атака
Defense Skill	Защита	Защита	Защита	Защита	Защита	Защита	Защита	Защита	Защита	Защита	Защита	Защита	Защита
Spell Power	Сила магии	Сила	Магия	Сила	Сила	Магическая сила	Сила магии	Сила	Сила магии	Магия	Сила	К.сила	Сила магии
Knowledge	Знания	Знание	Знания	Знание	Знания	Знание	Знания	Знания	Знания	Знания	Знание	Знание	Знания
Specialty	Специальн.	Профессия	Специальность	Специальность	Специальность	Специализ.	Специальность	Специальн.	Специальность	Специальность	Особая возможность	Специальные возможности	Специализация
Morale	Боевой дух	Мораль	Настроение	Нравственность	Дух	Боевой дух	Мораль	Боевой дух	Боевой дух	Мораль	Боевой дух	Боевой дух	Боевой дух

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Luck	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача
Experience	Опыт	Опыт	Опыт	Опыт	Опыт	Опыт	Опыт	Опыт	Опыт	Опыт	Опыт	Опыт	Опыт
Spell points	Баллы заклинаний	Мана	Очки магии	Уровень магии	Мана заклинаний	Мана	Сила заклинаний	Очки заклинаний	Мана	Очки магии	Очки заклинаний	Количество маны	Мана
Basic	Основной	Начальный	1 ступени	Основной	Простой	Начальный	Основн.	Основной	Основной	1 ступени	Основной	Базовое	Базовый
Advanced	Продвинутый	Улучшенный	2 ступени	Продвинутый	Продвинутый	Улучшенный	Учен.	Продв.	Продвинутый	2 ступени	Продвинутый	Продвинутое	Продвинутый
Expert	Эксперт	Развитый	3 ступени	Эксперт	Эксперт	Экспертный	Эксперт	Эксперт	Эксперт	3 ступени	Мастер	Экспертное	Эксперт
ВТОРИЧНЫЕ НАВЫКИ													
Pathfinding	Поиск пути	Следопытство	Следопыт	Следопытство	Следопыт	Следопытство	Следопыт	Поиск пути	Поиск пути	Следопыт	Следопыт	Поиск пути	Поиск пути
Archery	Стрельба	Владение луком	Стрелок	Стрельба из лука	Стрельба	Стрельба	Стрельба	Стрельба	Стрельба	Стрелок	Лучник	Меткость	Стрельба
Logistics	Логистика	Логистика	Логистика	Перевозки	Логистика	Логистика	Снабжение	Логистика	Логистика	Логистика	Топограф	Логистика	Логистика
Scouting	Разведка	Разведка	Разведка	Разведка	Поиск	Разведка	Разведка	Разведка	Разведка	Разведка	Разведчик	Разведка	Разведка
Diplomacy	Дипломатия	Дипломатия	Дипломатия	Диплопатия	Дипломатия	Дипломатия	Дипломатия	Дипломатия	Дипломатия	Дипломатия	Дипломат	Дипломатия	Дипломатия
Navigation	Навигация	Навигация	Навигация	Навигация	Навигация	Навигация	Навигация	Навигация	Навигация	Навигация	Навигация	Навигация	Навигация
Leadership	Лидерство	Лидерство	Лидерство	Лидерство	Лидерство	Лидерство	Лидерство	Лидерство	Лидерство	Лидерство	Лидер	Лидерство	Лидерство
Wisdom	Мудрость	Мудрость	Мудрость	Мудрость	Мудрость	Мудрость	Мудрость	Мудрость	Мудрость	Мудрость	Мудрость	Мудрость	Мудрость
Mysticism	Мистицизм	Мистицизм	Мистицизм	Мистицизм	Мистика	Мистицизм	Мистицизм	Мистицизм	Мистицизм	Мистицизм	Мистик	Мистицизм	Мистицизм
Luck	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача	Удача
Ballistics	Баллистика	Баллистика	Баллистика	Баллистика	Баллистика	Баллистика	Баллистика	Баллистика	Баллистика	Баллистика	Баллистик	Баллистика	Баллистика
Eagle Eye	Зоркость	Глаз орла	Орлиный глаз	Глаз орла	Орлиный глаз	Глаз орла	Глаз орла	Зоркость	Зоркость	Орлиный глаз	Орлиное око	Орлиный глаз	Орлиный глаз
Necromancy	Чародейство	Некромантия	Некромантия	Некромантия	Некромантия	Некромансия	Некромансия	Чародейство	Некромантия	Некромантия	Оживление мертвецов	Чародейство	Некромантия
Estates	Имущество	Имущество	Казначей	Имущество	Финансы	Экономика	Состояние	Имущество	Имущество	Казначей	Финансист	Поместья	Поместья
Fire Magic	Магия огня	Магия огня	Магия огня	Магия огня	Магия огня	Магия огня	Магия огня	Магия огня	Магия огня	Магия огня	Магия огня	Магия огня	Магия огня
Air Magic	Магия воздуха	Магия воздуха	Магия воздуха	Магия воздуха	Магия воздуха	Магия воздуха	Аэромагия	Магия воздуха	Магия воздуха	Магия воздуха	Магия воздуха	Магия воздуха	Магия воздуха
Water Magic	Магия воды	Магия воды	Магия воды	Магия воды	Магия воды	Магия воды	Водная магия	Магия воды	Магия воды	Магия воды	Магия воды	Магия воды	Магия воды
Earth Magic	Магия земли	Магия земли	Магия земли	Магия земли	Магия земли	Магия земли	Земная магия	Магия земли	Магия земли	Магия земли	Магия земли	Магия земли	Магия земли
Scholar	Грамотность	Учёность	Книжник	Образование	Учёный	Учительство	Школа	Грамотность	Грамотность	Книжник	Учёный	Грамотность	Грамотность
Tactics	Тактика	Тактика	Тактика	Стратегия	Тактика	Тактика	Тактика	Тактика	Тактика	Тактика	Тактик	Тактика	Тактика
Artillery	Артиллерия	Артиллерия	Боевая машина	Артиллерия	Артиллерия	Артиллерия	Артиллерия	Артиллерия	Артиллерия	Боевая машина	Артиллерист	Артиллерия	Артиллерия
Learning	Обучение	Обучаемость	Обучение	Обучение	Обучение	Обучение	Обучение	Обучение	Обучение	Обучение	Обучение	Обучаемость	Обучаемость
Offense	Нападение	Нападение	Атака	Нападение	Нападение	Атака	Наступление	Нападение	Оружие	Атака	Сокрушитель	Нападение	Нападение
Armorer	Доспехи	Защита	Защита	Броня	Оружейник	Оружейник	Броня	Доспехи	Доспехи	Защита	Оружейник	Защита	Доспехи

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Intelligence	Интеллект	Разум	Разум	Интеллект	Интеллект	Интеллект	Интеллект	Интеллект	Интеллект	Разум	Сообразительность	Интеллект	Интеллект
Sorcery	Волшебство	Колдовство	Ворожба	Колдовство	Колдовство	Магия	Колдовство	Волшебство	Волшебство	Ворожба	Волшебство	Волшебство	Волшебство
Resistance	Сопротивление	Сопротивляемость	Устойчивость к магии	Сопротивление	Сопротивление	Сопротивление	Сопротивление	Сопротивление	Сопротивление	Устойчивость к магии	Сопротивление	Сопротивление	Сопротивление
First Aid	Первая помощь	Первая помощь	Лечение	Первая помощь	Первая помощь	Первая помощь	Первая помощь	Первая помощь	Первая помощь	Лечение	Палатка первой помощи	Первая помощь	Первая помощь
КЛАССЫ ГЕРОЕВ													
Knight	Рыцарь	Рыцарь	Рыцарь	Рыцарь	Рыцарь	Рыцарь	Рыцарь	Рыцарь	Рыцарь	Рыцарь	Рыцарь	Рыцарь	Рыцарь
Cleric	Священник	Церковник	Клерик	Клерик	Клерик	Клерик	Клерик	Священник	Священник	Клерик	Жрец	Клирик	Священник
Ranger	Рейнджер	Странник	Рейнджер	Рейнджер	Рейнджер	Рейнджер	Рейнджер	Рэйнджер	Рэйнджер	Рейнджер	Рейнджер	Следопыт	Рейнджер
Druid	Друид	Друид	Друид	Друид	Друид	Друид	Друид	Друид	Друид	Друид	Леший	Друид	Друид
Alchemist	Алхимик	Алхимик	Алхимик	Алхимик	Алхимик	Алхимик	Алхимик	Алхимик	Алхимик	Алхимик	Алхимик	Алхимик	Алхимик
Wizard	Маг	Мудрец	Чародей	Волшебник	Волшебник	Волшебник	Волшебник	Маг	Маг	Чародей	Волшебник	Колдун	Волшебник
Demoniac	Демон	Одержимый	Одержимый	Одержимый	Демоньяк	Одержимый	Демоник	Демон	Демон	Одержимый	Одержимый	Демон	Одержимый
Heretic	Еретик	Еретик	Еретик	Еретик	Еретик	Еретик	Еретик	Еретик	Еретик	Еретик	Сатанист	Еретик	Еретик
Death Knight	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти	Рыцарь смерти
Necromancer	Чародей	Некромант	Некромант	Рекромансер	Некромант	Некромансер	Некромант	Некромант	Некромант	Некромант	Некромансер	Некромант	Некромант
Overlord	Лорд	Повелитель	Верховный лорд	Лорд	Оверлорд	Владыка	Оверлорд	Лорд	Лорд	Верховный лорд	Властитель	Лорд	Лорд
Warlock	Чернокнижник	Колдун	Чернокнижник	Колдун	Колдун	Колдун	Колдун	Чернокнижник	Чернокнижник	Чернокнижник	Чародей	Чернокнижник	Чернокнижник
Barbarian	Варвар	Варвар	Варвар	Варвар	Варвав	Варвар	Варвар	Варвар	Варвар	Варвар	Варвар	Варвар	Варвар
Battle Mage	Боевой маг	Боевой маг	Боевой маг	Боевой маг	Боевой маг	Боевой маг	Боевой маг	Боевой маг	Боевой маг	Боевой маг	Волхв-воин	Боевой маг	Боевой маг
Beastmaster	Хозяин зверей	Повелитель зверей	Зверолов	Чудище	Хозяин тварей	Укротитель	Животновод	Хозяин зверей	Хозяин зверей	Зверолов	Тиран	Хозяин зверей	Повелитель зверей
Witch	Ведьма	Ведьма	Ведьма	Ведьма	Ведьма	Колдунья	Ведьма	Ведьма	Ведьма	Ведьма	Ведьма	Ведьма	Ведьма
Planeswalker	-	-	-	Проходимец	Странник	Владыка теней	Путник	Путешественник	Путешественник	Странник	-	Странник	Воитель стихий
Elementalist	-	-	-	Элементалист	Повелитель стихий	Элементалист	Духовник	Элементалист	Элементалист	Элементалист	-	Элементалист	Элементалист
ГЕРОИ													
Orrin	Оррин	Оррин	Орин	Оррин	Оррин	Оррин	Орри	Оррин	Оррин	Орин	Оррин	Оррин	Оррин
Valeska	Валеска	Валеска	Валеска	Валеска	Валеска	Валеска	Веласка	Валеска	Валеска	Валеска	Валеска	Валеска	Валеска
Edric	Эдрик	Эдрик	Эдрик	Эдрик	Эдрик	Эдрик	Эдрик	Эдрик	Эдрик	Эдрик	Эдрик	Эдрик	Эдрик
Sylvia	Сильвия	Сильвия	Сильвия	Сильвия	Сильвия	Сильвия	Сильвия	Сильвия	Сильвия	Сильвия	Сильвия	Сильвия	Сильвия
Sorsha	Сорша	Сорша	Сорша	Сорша	Сорша	Сорша	Сорша	Сорша	Сорша	Сорша	Сорша	Сорша	Сорша
Christian	Кристиан	Кристиан	Кристиан	Кристиан	Кристиан	Кристиан	Кристиан	Кристиан	Кристиан	Кристиан	Кристиан	Кристиан	Кристиан
Tyris	Турис	Тайрис	Тирис	Таурис	Тирис	Тирис	Тирис	Турис	Турис	Тирис	Тира	Турис	Тирис

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Sir Mullich	-	-	-	Сэр Муллих	Сэр Муллих	Сэр Мулич	Сэр Муллич	Сэр Мюллих	Сэр Мюллих	Сэр Мюллич	-	Сэр Мюллих	Сэр Мюллих
Roland (Castle)	Роланд	-	-	Роланд	Роланд	Роланд	Роланд	Роланд	Роланд	Роланд	-	Роланд	Роланд
Catherine	Катерина	-	-	Катарина	Катерина	Екатерина	Катерина	Катерина	Катерина	Катерина	-	Катерина	Катерина
Rion	Рион	Рион	Рион	Район	Рион	Рион	Рион	Рион	Рион	Рион	Рион	Рион	Рион
Adela	Адель	Адела	Адела	Адель	Адела	Адела	Адела	Адель	Адель	Адела	Адела	Адель	Адель
Cuthbert	Катберт	Катберт	Катберт	Катберт	Кутберт	Катберт	Кифберт	Катберт	Катберт	Катберт	Гутберт	Катберт	Катберт
Adelaide	Аделаида	Аделаида	Аделаида	Аделаида	Аделаида	Аделаида	Аделаида	Аделаида	Аделаида	Аделаида	Аделаида	Аделаида	Аделаида
Ingham	Инхам	Инджам	Ингэм	Ингхэм	Ингхэм	Ингам	Ингхам	Инхам	Инхам	Ингэм	Ингам	Инхам	Инхам
Sanya	Саня	Саниа	Соня	Саня	Санйя	Саня	Саня	Саня	Саня	Соня	Саня	Саня	Сания
Loynis	Лоинс	Лойнис	Лойнис	Лойнис	Лоунис	Лойнис	Луинис	Лоинс	Лоинс	Лойнис	Лойнис	Лоинс	Лойнис
Caitlin	Каитлин	Кейтлин	Кейтлина	Кейтлин	Кайтлин	Кайтлин	Кэтлин	Каитлин	Каитлин	Кейтлина	Кэтлин	Каитлин	Кейтлин
Mephala	Мепхала	Мефала	Мефала	Мефала	Мефала	Мефала	Мефала	Мепхала	Мепхала	Мефала	Мефала	Мепхала	Мефала
Ufretin	Уфретин	Уфретин	Уфретин	Уфретин	Уфретин	Уфретин	Юфретин	Уфретин	Уфретин	Уфретин	Уфретин	Уфретин	Уфретин
Jenova	Енова	Дженова	Янова	Йенова	Дженова	Дженова	Дженова	Енова	Енова	Янова	Дженова	Енова	Енова
Ryland (Rampart)	Риланд	Рейлэнд	Риланд	Райланд	Риланд	Риланд	Риланд	Роланд	Роланд	Риланд	Райланд	Роланд	Риланд
Thorgrim	Торгрим	Торгрим	Торгрим	Торгрим	Тонгрим	Торгрим	Торгрим	Торгрим	Торгрим	Торгрим	Торгрим	Торгрим	Торгрим
Ivor	Ивор	Ивор	Ивор	Айвор	Ивор	Ивор	Ивор	Ивор	Ивор	Ивор	Айвор	Ивор	Ивор
Clancy	Кланси	Клэнси	Клэнси	Клэнси	Кленси	Клэнси	Кланси	Кланси	Кланси	Клэнси	Клэнси	Кланси	Клэнси
Kyrre	Киррь	Кайрре	Кайри	Кирр	Кир	Кирре	Кирре	Киррь	Киррь	Кайри	Кирра	Киррь	Киррь
Gelu	-	-	-	Желу	Гелу	Гелу	Гелу	Джелу	Джелу	Гело	-	Джелу	Джелу
Coronius	Корониус	Корониус	Корониус	Корониус	Корониус	Корониус	Корониус	Корониус	Корониус	Корониус	Корониус	Корониус	Короний
Uland	Уланд	Улэнд	Уланд	Уланд	Уланд	Уланд	Уланд	Уланд	Уланд	Уланд	Уланд	Уланд	Уланд
Elleshar	Эллезар	Эдллесар	Эльшар	Эллешар	Эллешар	Эллешар	Эллешар	Эллезар	Эллезар	Эльшар	Эллезар	Эллезар	Эллешар
Gem	Гем	Джем	Жемчужина	Джем	Джем	Гем	Гем	Джем	Джем	Жемчужина	Гем	Джем	Джем
Malcom	Мальком	Малком	Малком	Малком	Малком	Малком	Малком	Мальком	Мальком	Малком	Мальколм	Мальком	Мальком
Melodia	Мелодиа	Мелодиа	Мелодия	Мелодия	Мелодия	Мелодия	Мелодиа	Мелодиа	Мелодиа	Мелодия	Мелодия	Мелодиа	Мелодиа
Alagar	Алагар	Алагар	Алагар	Алавар	Алагар	Алагар	Алагар	Алагар	Алагар	Алагар	Алагар	Алагар	Алагар
Aeris	Аерис	Аэрис	Аэрис	Айрис	Эрис	Аэрис	Аэриш	Аерис	Аерис	Аэрис	Аерис	Аерис	Аэрис
Piquedram	Пигуедрам	Пайкьюэдрам	Пикедрам	Пикедрам	Пикердам	Пикудрам	Пикедрам	Пигуедрам	Пигуедрам	Пикедрам	Пикедрам	Пигуедрам	Пикедрам
Thane	Тан	Тейн	Тан	Тэн	Тайн	Таня	Тане	Тан	Тан	Тан	Тан	Тан	Тан
Josephine	Жосефина	Джозефина	Жозефина	Джозефина	Джозефина	Джозефина	Джозефина	Жосефина	Жосефина	Жозефина	Джозефина	Жосефина	Жозефина
Neela	Нелла	Ниила	Нила	Ниила	Неела	Нила	Ниила	Нелла	Нелла	Нила	Нила	Нелла	Нила
Torosar	Торосар	Торосар	Торосар	Торосар	Торосар	Торосар	Торозар	Торосар	Торосар	Торосар	Торозар	Торосар	Торосар
Fafner	Фафнер	Фафнер	Фафнер	Фафнир	Фафнер	Фафнер	Фафнер	Фафнер	Фафнер	Фафнер	Фафнер	Фафнер	Фафнер

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Rissa	Ризза	Рисса	Рисса	Рисса	Рисса	Рисса	Рисса	Ризза	Ризза	Рисса	Рисса	Ризза	Ризза
Iona	Иона	Иона	Иона	Иона	Иона	Иона	Иона	Иона	Иона	Иона	Иона	Иона	Иона
Astral	Астрал	Астрал	Астрал	Астрал	Астрал	Астрал	Астрал	Астрал	Астрал	Астрал	Астрал	Астрал	Астрал
Halon	Халон	Халон	Халон	Халон	Галон	Галон	Халон	Халон	Халон	Халон	Халон	Халон	Халон
Serena	Серена	Серена	Серена	Серена	Серена	Серена	Серена	Серена	Серена	Серена	Серена	Серена	Серена
Daremyth	Даремиф	Даремит	Дэрмит	Дэрмит	Даремиф	Дэремит	Даремит	Даремиф	Даремиф	Дэрмит	Даремит	Даремиф	Дейрмиф
Theodorus	Теодор	Теодорус	Теодорус	Теодорус	Теодорус	Теодорус	Теодорус	Теодор	Теодор	Теодорус	Теодор	Теодор	Теодор
Solmyr	Солмир	Солмайр	Сольмир	Сольмир	Солмир	Сольмир	Солмир	Солмир	Солмир	Сольмир	Солмир	Солмир	Солмир
Cyra	Кира	Кайра	Сайра	Цира	Кира	Кира	Кира	Кира	Кира	Сайра	Сира	Кира	Кира
Aine	Аин	Айн	Эйне	Аина	Эйн	Айна	Айн	Аин	Аин	Эйне	Эйна	Аин	Айне
Dracon	-	-	-	Дракон	Дракон	Дракон	Дракон	Дракон	Дракон	Дракон	-	Дракон	Дракон
Fiona	Фиона	Фиона	Фиона	Фиона	Фиона	Фиона	Фиора	Фиона	Фиона	Фиона	Фиона	Фиона	Фиона
Rashka	Рашка	Рашк	Рашка	Рашка	Рашка	Рашка	Рашка	Рашка	Рашка	Рашка	Рашка	Рашка	Рашка
Marius	Мариус	Мариус	Мариусса	Мариус	Мариус	Мариус	Мариус	Мариус	Мариус	Мариусса	Мария	Мариус	Мариус
Ignatius	Игнат	Игнатиус	Игнатиус	Игнат	Игнатиус	Игнатиус	Игнатиус	Игнат	Игнат	Игнатиус	Игнатий	Игнат	Игнат
Octavia	Октавия	Октавиа	Октавия	Октавия	Октавиа	Октавия	Октавия	Октавия	Октавия	Октавия	Октавия	Октавия	Октавия
Calh	Калх	Калх	Кэлх	Калх	Калх	Калх	Колх	Калх	Калх	Кэлх	Калх	Калх	Калх
Pyre	Пир	Пайре	Пайра	Пайр	Пир	Пира	Пира	Пир	Пир	Пайра	Пир	Пир	Пайр
Nymus	Нимус	Наймус	Нимусса	Наймус	Нимус	Нимус	Нимус	Нимус	Нимус	Нимусса	Ним	Нимус	Нимус
Xeron	-	-	-	Ксерон	Ксерон	Ксенон	Ксерон	Ксерон	Ксерон	Зерон	-	Ксерон	Ксерон
Ayden	Айден	Айден	Айден	Эйден	Айден	Айден	Аиден	Айден	Айден	Айден	Айден	Айден	Айден
Xyron	Ксирон	Хирон	Ксирон	Ксирон	Ксирон	Ксирон	Ксирон	Ксирон	Ксирон	Ксирон	Ксирон	Ксирон	Ксирон
Axsis	Аксис	Аксис	Аксис	Эксис	Аксис	Аксис	Аксис	Аксис	Аксис	Аксис	Экс	Аксис	Аксис
Olema	Олема	Олема	Олема	Олема	Олема	Олема	Олема	Олема	Олема	Олема	Олема	Олема	Олема
Calid	Калид	Калид	Калида	Калид	Калид	Калид	Калид	Калид	Калид	Калида	Калид	Калид	Калид
Ash	Аш	Аш	Пепелина	Эш	Эш	Эш	Эш	Аш	Аш	Пепелина	Аш	Аш	Аш
Zydar	Зидар	Зейдар	Зидар	Зидар	Зидар	Зидар	Зидар	Зидар	Зидар	Зидар	Зидар	Зидар	Зидар
Xarfax	Ксарфакс	Ксарфакс	Ксарфакс	Харфакс	Ксарфакс	Ксарфакс	Ксарфакс	Ксарфакс	Ксарфакс	Ксарфакс	Ксарфакс	Ксарфакс	Ксарфакс
Straker	Стракер	Стрейкер	Стракер	Стракер	Стракер	Стракер	Стракер	Стракер	Стракер	Стракер	Стракер	Стракер	Стракер
Vokial	Вокиал	Вокиал	Вокиал	Вокиал	Вокиал	Вокиал	Вокиал	Вокиал	Вокиал	Вокиал	Вокиал	Вокиал	Вокиал
Moandor	Моандор	Моандор	Моандор	Моандор	Моандор	Моандор	Моандор	Моандор	Моандор	Моандор	Моандер	Моандор	Моандор
Charna	Чарна	Чарна	Чарна	Шарна	Шарна	Чарна	Чарна	Чарна	Чарна	Чарна	Чарна	Чарна	Чарна
Tamika	Тамика	Тамика	Тамика	Тамика	Тамика	Тамика	Тамика	Тамика	Тамика	Тамика	Тамика	Тамика	Тамика
Isra	Исра	Исра	Изра	Изра	Изра	Изра	Исра	Исра	Исра	Изра	Изра	Исра	Исра
Clavius	Клавиус	Клавиоус	Клавиус	Клавиус	Клавиус	Клавиус	Клавиус	Клавиус	Клавиус	Клавиус	Клавий	Клавиус	Клавий
Galthran	Галтран	Галтран	Галтран	Галтран	Галтран	Гальтран	Галтран	Галтран	Галтран	Галтран	Галтран	Галтран	Галтран

FizMig © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Lord Haart	Лорд Хаарт	Лорд Хаарт	Лорд Хаарт	Лорд Хаарт	Лорд Хаарт	Лорд Хаарт	Лорд Хаарт	Лорд Хаарт	Лорд Хаарт	Лорд Хаарт	Лорд Хаарт	Лорд Хаарт	Хаарт Лич
Septienna	Септиенна	Септиенна	Септинна	Септиенна	Септиенна	Септинна	Септинна	Септиенна	Септиенна	Септинна	Септиэнна	Септиенна	Септиенна
Aislinn	Аислин	Аислинн	Эйслинна	Эйслинн	Аислинн	Айслинн	Аислинн	Аислин	Аислин	Эйслинна	Айслинн	Аислин	Эйслин
Sandro	Сандро	Сандро	Сандро	Сандро	Сандро	Сандро	Сандро	Сандро	Сандро	Сандро	Сандро	Сандро	Сандро
Nimbus	Нимбус	Нимбус	Нимбус	Нимбус	Нимбус	Нимбус	Нимбус	Нимбус	Нимбус	Нимбус	Нимб	Нимбус	Нимбус
Thant	Тант	Тант	Тант	Тант	Тант	Тант	Тант	Тант	Тант	Тант	Тант	Тант	Тант
Xsi	Кси	Кси	Кси	Кси	Икси	Ксси	Кси	Кси	Кси	Кси	Кси	Кси	Кси
Vidomina	Видомина	Видомина	Видомина	Видомина	Видомина	Видомина	Видомина	Видомина	Видомина	Видомина	Видомина	Видомина	Видомина
Nagash	Нагаш	Нагаш	Нагаш	Нагаш	Нагаш	Нагаш	Нагаш	Нагаш	Нагаш	Нагаш	Нагаш	Нагаш	Нагаш
Lorelei	Лорелей	Лорели	Лорилей	Лоелея	Лерелея	Лорелей	Лорелей	Лорелей	Лорелей	Лорилей	Лорелея	Лорелей	Лорелей
Arlach	Арлаш	Арлач	Арлак	Арлаш	Арлах	Арлах	Арлаш	Арлаш	Арлаш	Арлак	Арлах	Арлаш	Арлах
Dace	Дас	Дейс	Дэйс	Дейс	Дейс	Дэйс	Дэйс	Дас	Дас	Дэйс	Дэйс	Дас	Дас
Ajit	Аджит	Аджит	Аджит	Аджит	Аджит	Ажит	Аджит	Аджит	Аджит	Аджит	Айит	Аджит	Аджит
Damacon	Дамакон	Дамакон	Дамакон	Дамакон	Дамакон	Дамакон	Дамакон	Дамакон	Дамакон	Дамакон	Дамакон	Дамакон	Дамакон
Gunnar	Гуннар	Ганнар	Гуннар	Гуннар	Гуннар	Гуннар	Гуннар	Гуннар	Гуннар	Гуннар	Гуннар	Гуннар	Гуннар
Synca	Синка	Синке	Синка	Синка	Синка	Синка	Синка	Синка	Синка	Синка	Синка	Синка	Синка
Shakti	Шакти	Шакти	Шакти	Шакти	Шахти	Шакти	Схакти	Шакти	Шакти	Шакти	Шакти	Шакти	Шакти
Mutare	-	-	-	Мутар	Мутар	Мутари	Мутаре	Мутаре	Мутаре	Мутара	-	Мутаре	Мутаре
Mutare Drake	-	-	-	Мутар Дрейк	Мутар Дрейк	Мутари Дрейк	Мутаре Дрей	Мутаре Дрэйк	Мутаре Дрэйк	Мутара Дрейк	-	Мутаре Дрэйк	Мутаре Дрэйк
Alamar	Аламар	Аламар	Аламар	Аламар	Аламар	Аламар	Аламар	Аламар	Аламар	Аламар	Аламар	Аламар	Аламар
Jaegar	Жаегар	Джаегар	Ягер	Эдгар	Джегар	Егерь	Джегар	Жаегар	Жаегар	Ягер	Джегар	Жаегар	Ягар
Malekith	Малекит	Мейлекит	Малекит	Малекит	Малекти	Малекит	Малекит	Малекит	Малекит	Малекит	Малекит	Малекит	Малекит
Jeddite	Жеддит	Джедитт	Джедитта	Эдита	Джедит	Жедитта	Джеддит	Жеддит	Жеддит	Джедитта	Джедитт	Жеддит	Джеддит
Geon	Геон	Джеон	Геон	Джеон	Геон	Геон	Геон	Геон	Геон	Геон	Геон	Геон	Геон
Deemer	Деемер	Дим	Димер	Димер	Димер	Димер	Диамер	Деемер	Деемер	Димер	Димер	Деемер	Димер
Sephinroth	Сепхиноро ф	Сефинрот	Сефинрот	Сефинрот	Сефинрот	Сефинрот	Сефинроф	Сепхиноро ф	Сепхиноро ф	Сефинрот	Сефинрот	Сепхиноро ф	Сефинрот
Darkstorn	Даркстorн	Даркстorн	Даркстorн	Даркстorн	Даркстorн	Даркстorн	Даркстorн	Даркстorн	Даркстorн	Даркстorн	Даркстorн	Даркстorн	Даркстorн
Yog	Йог	Йодж	Йог	Йог	Йог	Йог	Иог	Йог	Йог	Йог	Йог	Йог	Йог
Gurnisson	Гурниссон	Гарниссон	Гурниссон	Гурниссон	Гурниссон	Гурниссон	Гурниссон	Гурниссон	Гурниссон	Гурниссон	Гэрниссон	Гурниссон	Гурниссон
Jabarkas	Жабаркас	Джабаркас	Ябаркас	Ябаркас	Джабаркас	Йабаркас	Джабаркас	Жабаркас	Жабаркас	Ябаркас	Джабаркас	Жабаркас	Жабаркас
Shiva	Шива	Шайве	Шива	Шива	Шива	Шива	Шива	Шива	Шива	Шива	Шива	Шива	Шива
Gretchin	Гретчин	Гретчин	Гретхен	Гретхен	Гретчин	Гретчин	Гретчин	Гретчин	Гретчин	Гретхен	Гретхен	Гретчин	Гретчин
Krellion	Креллион	Креллион	Крельон	Креллион	Креллион	Креллион	Креллион	Креллион	Креллион	Крельон	Креллион	Креллион	Креллион
Crag Hack	Краг Хак	Крэг Хэк	Крэг Хак	Крэг Хэк	Грэг Хек	Краг Хак	Крэг Хак	Крэг Хэк	Крэг Хэк	Крэг Хак	Крэг Костолом	Крэг Хэк	Крэг Хэк
Tyraxor	Тираксор	Тираксор	Тираксор	Тираксор	Тираксор	Тираксор	Тираксон	Тираксор	Тираксор	Тираксор	Тнраксор	Тираксор	Тираксор

FizMig © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Boragus	-	-	-	Борагус	Борагус	Борагус	Борагус	Борагус	Борагус	Борагус	-	Борагус	Борагус
Kilgor	-	-	-	Килгор	Килгор	Килгор	Килгор	Килгор	Килгор	Килгор	-	Килгор	Килгор
Gird	Гирд	Гирд	Гирда	Гирд	Гирд	Гирд	Герд	Гирд	Гирд	Гирда	Герда	Гирд	Гирд
Vey	Вей	Вей	Вей	Вей	Вей	Вей	Вей	Вей	Вей	Вей	Вей	Вей	Вей
Dessa	Десса	Дэсса	Десса	Десса	Десса	Десса	Десса	Десса	Десса	Десса	Десса	Десса	Десса
Terek	Терек	Терек	Терек	Терек	Терек	Терека	Терек	Терек	Терек	Терек	Терек	Терек	Терек
Zubin	Зубин	Зубин	Зубин	Зублин	Зубин	Зубин	Зубин	Зубин	Зубин	Зубин	Зубин	Зубин	Зубин
Gundula	Гундула	Гундула	Гундула	Гандула	Гундула	Гундула	Гундула	Гундула	Гундула	Гундула	Гундула	Гундула	Гундула
Oris	Орис	Орис	Орис	Орис	Орис	Орис	Ориш	Орис	Орис	Орис	Орис	Орис	Орис
Saurug	Сауруг	Саураг	Соруг	Зауруг	Сауруг	Зауруг	Сауруг	Сауруг	Сауруг	Соруг	Соруг	Сауруг	Сауруг
Bron	Брон	Брон	Брон	Брон	Брон	Брон	Брон	Брон	Брон	Брон	Брон	Брон	Брон
Drakon (Fortress)	Дракон	Дракон	Дракон	Дракон	Дракон	Дракон	Дракон	Дракон	Дракон	Дракон	Дракон	Дракон	Дрэйкон
Wystan	Вистан	Вайстан	Вестан	Вистан	Вистан	Вистан	Вистан	Вистан	Вистан	Вестан	Вистан	Вистан	Вистан
Tazar	Тазар	Тазар	Тазар	Тазар	Тазар	Тазарь	Тазар	Тазар	Тазар	Тазар	Тазар	Тазар	Тазар
Alkin	Алкин	Алкин	Алкин	Алкин	Алкин	Алкин	Алкин	Алкин	Алкин	Алкин	Алкин	Алкин	Алкин
Korbac	Корбак	Корбас	Корбак	Корбак	Корбач	Корбак	Корбас	Корбак	Корбак	Корбак	Корбак	Корбак	Корбак
Gerwulf	Гервульф	Гервулф	Гервульф	Гервульф	Гервульф	Гервульф	Кервулф	Гервульф	Гервульф	Гервульф	Гервульф	Гервульф	Гервульф
Broghild	Брохильд	Брогилд	Брогхильд	Брогхильд	Брогхилд	Брокгилд	Брогхилд	Брохильд	Брохильд	Брогхильд	Брогхилд	Брохильд	Брохильд
Mirlanda	Мирланда	Мирланда	Мирланда	Мирланда	Мирланда	Мирланда	Мирланда	Мирланда	Мирланда	Мирланда	Мирланда	Мирланда	Мирланда
Rosic	Розик	Росик	Росик	Розик	Розич	Розик	Росик	Розик	Розик	Росик	Розик	Розик	Розик
Voy	Вой	Вои	Воя	Вой	Вой	Вой	Вой	Вой	Вой	Воя	Вой	Вой	Вой
Verdish	Вердиш	Вердиш	Вердиш	Вердиш	Вердиш	Вердиш	Вердиш	Вердиш	Вердиш	Вердиш	Вердишь	Вердиш	Вердиш
Merist	Мерист	Мерист	Мериста	Мерист	Мерист	Мерист	Мерист	Мерист	Мерист	Мериста	Мерист	Мерист	Мерист
Styg	Стиг	Стайг	Стиг	Стиг	Стиг	Стиг	Стиг	Стиг	Стиг	Стиг	Стиг	Стиг	Стиг
Andra	Андра	Андра	Андра	Андре	Андра	Андра	Андра	Андра	Андра	Андра	Андра	Андра	Андра
Tiva	Тива	Тива	Тива	Тива	Тива	Тива	Тива	Тива	Тива	Тива	Тива	Тива	Тива
Adrienne	-	-	Адриана	Адриенн	Эдриэнн	Адриен	Адриан	Адриэн	Адриэн	Адриана	-	Адриэн	Адриэн
Pasis	-	-	-	Пасис	Пасис	Пасис	Пасис	Пасис	Пасис	Пасисса	-	Пасис	Пасис
Thunar	-	-	-	Тунар	Тунар	Тунар	Тунар	Тунар	Тунар	Тунар	-	Тунар	Тунар
Ignissa	-	-	-	Игнисса	Игнисса	Игнисса	Агнисса	Игнисса	Игнисса	Игнисса	-	Игнисса	Игнисса
Lacus	-	-	-	Лакус	Лакус	Лакус	Лакус	Лакус	Лакус	Лакусса	-	Лакус	Лакус
Monere	-	-	-	Монер	Монер	Монер	Монере	Монер	Монер	Монер	-	Монер	Монер
Erdamon	-	-	-	Эрдамон	Эрдамон	Эрдамон	Эрдамон	Эрдамон	Эрдамон	Эрдамон	-	Эрдамон	Эрдамон
Fiur	-	-	-	Фиур	Фиур	Фиур	Фьюр	Фьюр	Фьюр	Фиур	-	Фьюр	Фьюр
Kalt	-	-	-	Кальт	Кальт	Калт	Калт	Кальт	Кальт	Кальт	-	Кальт	Кальт

FizMig © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Luna	-	-	-	Луна	Луна	Луна	Луна	Луна	Луна	Луна	-	Луна	Луна
Brissa	-	-	-	Брисса	Брисса	Брисса	Брисса	Брисса	Брисса	Брисса	-	Брисса	Брисса
Ciele	-	-	-	Сиэль	Силь	Сиел	Циель	Циель	Циель	Сийла	-	Циель	Циэль
Labetha	-	-	-	Лабетта	Лабета	Лабета	Лабета	Лабета	Лабета	Лабета	-	Лабета	Лабета
Inteus	-	-	-	Интеус	Интеус	Интеус	Интеус	Интеус	Интеус	Интей	-	Интеус	Интей
Aenain	-	-	-	Аенайн	Энайн	Аэнан	Айнар	Аэнаин	Аэнаин	Эниан	-	Аэнаин	Анаин
Gelare	-	-	-	Желар	Гелар	Гелар	Геларе	Джелар	Джелар	Гелар	-	Джелар	Джелар
Grindan	-	-	-	Гриндан	Гриндан	Гриндан	Гриндан	Гриндан	Гриндан	Гриндан	-	Гриндан	Гриндан
СПОСОБНОСТИ СУЩЕСТВ													
Jousting bonus	Турнирный бонус	Рыцарский бонус	Турнирное преимущество	Турнирный бонус	Бонус поединка	Рыцарский бонус	Бонус разбега	Кавалерийский бонус	Кавалерийский бонус	Турнирное преимущество	-	Кавалерия: +20% урон за клетку	Кавалерийский бонус
Ressurects allies	*(не указано в описании)*	Воскрешает своих	**Воскрешение**	Оживляют союзников	Воскрешают союзников	*(не указано в описании)*	Ressurects allies	Оживляет союзников	Оживляет союзников	**Воскрешение**	-	Оживляет союзников	Колдует воскрешение
Magic damper	Снижает эффект. магии	Магическая губка	Подавитель магии	Погаситель магии	Нейтрализуют магию	Подавляет магию	Поглощают магию	Подавляет магию	Подавляет магию	Подавитель магии	-	Подавляет магию	Увеличивает стоимость заклинаний противника на 2
Binds enemies in place	Удерживает врагов	Притягивает врагов	Путы	Обездвиживает врагов	Охватывают врага	Обездвиживает врагов	Приковывают врага к месту	Приковывает врагов к месту где те стоят	Приковывает врагов к месту где те стоят	Путы	-	Приковывает врагов к месту где те стоят	Связывающие путы
Blinding attack	Ослепляет атакой	Ослепляющая атака. Blindi	Ослепляющая атака	Ослепляющая атака	Атака ослепления	Ослепляет	Ослепляют	Ослепляет врагов	Ослепляет врагов	Ослепляющая атака	-	Ослепляет врагов	Ослепляющая атака
Hero spells cost less	Заклинания героя стоят меньше	*(не указано в описании)*	Низкая стоимость заклинаний	Заклинания гер	Магия стоит меньше	*(не указано в описании)*	Hero spells cost less	Снижает стоимость применения маг	Снижает стоимость применения магии	Низкая стоимость заклинаний	-	Снижает стоимость применения магии	Снижает стоимость заклинаний героя на 2
Spellcaster: random benefit	Заклинатель: Случайная польза	Создатель заклинания: случайная польза	Случайное заклинание	Случайные бонусы	Заклинатель: выгода	Маг: Случайная выгода	Заклинание : случайное полезное	Колдует случайное заклятие	Колдует случайное заклятие	Случайное заклинание	-	Колдует случайное заклятие	Колдует случайное заклинание
Magic channel	Магический канал	Магический канал	Кража магии	Волшебный канал	Канал магии	Магический канал	Магический канал	Создаёт магический канал	Создаёт магический канал	Кража магии	-	Создаёт магический канал	Кража магии
Fireball attack	Атака огненным шаром	Атака огненным шаром	Метает огненный шар	Атака огненными шарами	Атака огнём шара	Атака огненным шаром	Атака шаровой молнией	Атака огненным шаром	Атака огненным шаром	Метает огненный шар	-	Атака огненным шаром	Стреляет огненным шаром
3-headed attack	Атака 3 головами	Атака 3-мя головами	Трёхглавая атака	3-главая атака	3-головая атака	3-головая атака	3-головая атака	Атака тремя головами одновременно	Атака тремя головами одновременно	Трёхглавая атака	-	Атака тремя головами одновременно	Атакует тремя головами

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Summon demons from a dead ally	Создаёт демона из мёртвого союзника	Созывает демонов	Поднимает демонов из тел павших союзников	Призывает демонов из союза смерти	Призыв демонов из союз смерти	Вызывает демонов из мёртвых союзников	Вызывает демонов из павших бойцов	Создаёт демонов из мёртвых союзников	Создаёт демонов из мёртвых союзников	Поднимает демонов из тел павших союзников	-	Создаёт демонов из мёртвых союзников	Поднимает демонов из тел павших союзников
Fire Shield	Огненный щит	Огненная защита	Огненный щит	Огненный щит	Щит огня	Огненный щит	Огненный щит	Имеет защиту огня	Имеет защиту огня	Огненный щит	-	Имеет защиту огня	Огненный щит
Disease	Болезнь	*(не указано в описании)*	Зараза	**Болезнь**	Напасть	Зараза	Disease	*(не указано в описании)*	*(не указано в описании)*	Зараза	-	*(не указано в описании)*	Заражает болезнью
Regenerating (Wright)	Регенерируется	Регенерируется	Восстановление здоровья	Восстанавливающаяся	Восстановление	Регенерирует	Регенерирует	Регенерирует	Регенерирует	Восстановление здоровья	-	Регенерирует	Регенерирует
Drains enemy mana	Высасывает ману врага	*(не указано в описании)*	Кража маны	Выкачи	Крадут ману врага	Ворует ману врага	Поглощает ману врага	Отнимает магическую энергию	Отнимает магическую энергию	Кража маны	-	Отнимает магическую энергию	Кража маны
Drains life	Высасывает жизнь	Высасывает жизнь	Кража здоровья	Выкачивает жизнь	Высасываю т жизнь	Ворует жизнь	Воскрешаются	Высасывает жизнь	Высасывает жизнь	Кража здоровья	-	Высасывает жизнь	Вампиризм
Death cloud attack	Высасывает жизнь	Атака облаком сме	Атака облаком смерти	Нападение облаком смерти	Атака облака смерти	Атакует облаком смерти	Атакуют облаком смерти	Атакует облаком смерти	Атакует облаком смерти	Атака облаком смерти	-	Атакует облаком смерти	Стреляет облаком смерти
Curses enemies	Проклинает врагов	Проклинает врагов	Проклятие	Проклинает врагов	Заражает врагов	Проклинает врагов	Отравляют врага	Проклинает врагов	Проклинает врагов	Проклятие	-	Проклинает врагов	Проклинающая атака
Death blow attack	Атака ударом смерти	*(не указано в описании)*	Смертельный удар	Атака удар смерти	Смертельная атака	Атака ударом смерти	Атакуют дыханием смерти	Наносит удвоенное повреждение	Наносит удвоенное повреждение	Смертельный удар	-	Наносит удвоенное повреждение	Смертельный удар
Attack ages enemies	Атака старит врага	*(не указано в описании)*	Атака старит врага	Атака старит противника	Атака врагов	При атаке враг стареет	*(не указано в описании)*	Атака старит врага	Атака старит врага	Атака старит врага	-	Атака старит врага	Атака старит врага
Strike and return	**Удар и возврат**	Бьёт и возвращается	Возвращается после атаки	Удар и возвращение	**Удар и возврат**	Ударяет и возвращается	Атакуют и возвращаются	Атакует и возвращается	Атакует и возвращается	Возвращается после атаки	-	Атакует и возвращается	Возвращается после атаки
Stone Gaze (Medusa)	Взгляд превращает в камень	*(не указано в описании)*	Окаменяющий взгляд	Окаменяющий	Каменная пещера	*(не указано в описании)*	Вызывают окаменелость	Превращает взглядом в камень	Превращает взглядом в камень	Окаменяющий взгляд	-	Превращает взглядом в камень	Окаменяющий взгляд
Paralyzing venom	Парализующий яд	Парализующий яд	Парализующее жало	Парализующий яд	Яд паралича	Парализующий яд	Парализуют ядом	Парализует ядом	Парализует ядом	Парализующее жало	-	Парализует ядом	Парализующее жало
Spellcaster: bloodlust	Заклинатель: Жажда крови	Создатель заклинания: Жажда крови	Магия: "Жажда крови"	Заклинатель: Жажда крови	Заклинатель: кровожаден	Магия: Жажда крови	Заклинатель: Кровожадность	Колдует заклятие: Жажда крови	Колдует заклятие: Жажда крови	Магия: "Жажда крови"	-	Колдует заклятие: Жажда крови	Колдует Жажду крови
Lighting strike	Удар молнией	Удар молнией	**Удар молнии**	**Удар молнии**	**Удар молнии**	**Удар молнии**	Молния	Наносит удар молнией	Наносит удар молнией	**Удар молнии**	-	Наносит удар молнией	Бьёт молнией
Attacks siege walls	Атакует стены	Атакует стены засады	Атакует крепостные стены	Нападают на осаждаемые стены	Атака стен города	Атакует укреплённые стены	Атакует стены врага	Может атаковать крепостные стены	Может атаковать крепостные стены	Атакует крепостные стены	-	Может атаковать крепостные стены	Может стрелять по крепостным стенам

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Dispels beneficial spells	Нейтрализует лечебные заклинания	Снимает заклинания	Снимает благоприятные заклинания	Развеивают выгодные заклинания	Рассеивание заклинаний лечения	Разрушает положительные заклинания	Рассеивает полезные заклинания	Нейтрализует хорошие заклинания	Нейтрализует хорошие заклинания	Снимает благоприятные заклинания	-	Нейтрализует хорошие заклинания	Снимает полезные чары
(Слабость Стрекоз)	*(нет этой способности)*	*(нет этой способности)*	*(нет этой способности)*	*(нет этой способности)*	*(нет этой способности)*	*(нет этой способности)*	*(нет этой способности)*	Ослабляют противника	Ослабляют противника	*(нет в описании)*	-	Ослабляет противника	Ослабляющая атака
Petrifying attack	Атака страхом	Превращает в камень	Окаменение	Превращает в камень при нападении	Окаменение	Атака закаменение	Атакуют до окаменелости	Приводящая в оцепенение атака	Приводящая в оцепенение атака	Окаменение	-	Приводящая в оцепенение атака	Окаменяющая атака
Death Stare	Смертельный взгляд	Смертельный взгляд	Смертоносный взгляд	Умертвляющий взгляд	Взгляд смерти	Взгляд смерти	Взгляд смерти	Смертельный взгляд	Смертельный взгляд	Смертоносный взгляд	-	Смертельный взгляд	Смертельный взгляд
Poisonous	Ядовитый	Ядовитый	Отравление	Ядовита	Ядовитый	Ядовитый	Отравляют	Отравляет ядом	Отравляет ядом	Отравление	-	Отравляет ядом	Отравляет ядом
-	-	-	-	Возрождение	Обладает способностью возрождения	Возрождение	*(не указано в описании)*	Возрождается	Возрождается	Возрождается	-	Возрождается	Возрождается из пепла
-	-	-	-	Шпионы	Шпионство	Шпион	Шпионит	Шпионит	Шпионит	Шпион	-	Шпионит	Шпионаж
-	-	-	-	Проклинают	Проклятие	Проклятье	Проклинает	Проклинает	Проклинает	Проклинает	-	Проклинает	Проклинающая атака
-	-	-	-	Ходят по песку	Хождение по песку	Пескоходы	Путепроходчики	Передвигается по песку	Передвигается по песку	Быстрое движение по песку	-	Быстро передвигается по песку	Проводник в песках
-	-	-	-	Нет барьеров	Может наносить удары с любого расстояния и через преграды	Нет ограничений на дольность или барьеры	Нет пенальти расстояния и преград	Сила атаки не уменьшается из-за расстояния	Сила атаки не уменьшается из-за расстояния	Нет штрафа за расстояние и препятствия	-	Сила атаки не уменьшается из-за расстояния	Стреляет без штрафов за расстояние и препятствия
Regenerate (Troll)	-	-	-	Регенерируются	Восстановление	Регенерация	Регенерирует	Имеет способность к регенерации	Имеет способность к регенерации	Регенерация	-	Регенерирует после каждого раунда	Регенерация
-	-	-	-	Групповые закл	Произносят заклинания	*(не указано в описании)*	Кастирует групповые заклинания	Колдует на весь отряд	Колдует на весь отряд	Направляет ряд заклинаний	-	Колдует полезную магию на весь отр	Колдует массовые заклинания
-	-	-	-	Пользуются заклинаниями нападения	Произносят заклинания наступления	Атакует заклинаниями	Нападают вызовом заклинания	Колдует наступательную магию	Колдует наступательную магию	Направляет боевые заклинания	-	Колдует наступательную магию	Колдует атакующие заклинания
Acid Breath	-	-	-	Плюются кислотой	Выделяет кислоту	Плюётся кислотой	Плювается ядом	Плюёт кислотой	Плюёт кислотой	Изрыгает кислоту	-	Кислотное дыхание	Кислотное дыхание

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
-	-	-	-	Генерация кристаллов	Создание кристаллов	Генерация кристаллов	Генерируют кристаллы	Производит кристаллы	Производит кристаллы	Приносит кристаллы	-	Производит 1 кристалл за два дня	Приносит кристаллы
Fear	-	-	-	Страх	Страх	Страх	Боязнь	Страх	Страх	Страх	-	Страшит существ	Страх
ШАХТЫ РЕСУРСОВ													
Sawmill	Лесопилка	Лесопилка	Лесопилка	Лесопилка	Лесопилка	Лесопильня	Лесопилка	Лесопилка	Лесопилка	Лесопилка	-	Лесопилка	Лесопилка
Alchemist's Lab	Лаборатория алхимика	Лаборатория алхимика	Лаборатория алхимика	Лаборатория алхимика	Лаборатория алхимика	Лаборатория алхимика	Лаборатория алхимика	Лаборатория алхимика	Лаборатория алхимика	Лаборатория алхимика	-	Лаборатория алхимика	Лаборатория алхимика
Ore Pit	Рудоносная шахта	Каменный карьер	Рудная шахта	Рудная шахта	Яма руды	Шахта	Рудник	Шахта руды	Шахта руды	Рудная шахта	-	Рудоносная шахта	Рудник
Sulfur Dune	Залежи серы	Серная дюна	Серный карьер	Серная дюна	Дюны серы	Серная дюна	Серная дюна	Залежи серы	Залежи серы	Серный карьер	-	Залежи серы	Залежи серы
Crystal Cavern	Пещера кристаллов	Пещера кристаллов	Кристальная пещера	Хрустальная шахта	Пещера кристаллов	Пещера кристаллов	Пещера кристаллов	Пещера кристаллов	Пещера кристаллов	Кристальная пещера	-	Пещера кристаллов	Пещера кристаллов
Gem Pond	Пруд драгоценных камней	Озеро драгоценностей	Россыпь самоцветов	Месторождение драгоценных камней	Хранилище др.камней	Пруд самоцветов	Озеро драгоценностей	Пруд драгоценных камней	Пруд самоцветов	Россыпь самоцветов	-	Пруд драг. камней	Пруд драгоценных камней
Gold Mine	Золотоносная шахта	Золотая шахта	Золотая шахта	Месторождение золота	Золотая шахта	Золотая шахта	Прииск	Золотая шахта	Золотая шахта	Золотая шахта	-	Золотоносная шахта	Золотая шахта
Abandoned Mine	Заброшенная шахта	Заброшенная шахта	Заброшенная шахта	Заброшенная шахта	Заброшенная шахта	Заброшенная шахта	Заброшенная шахта	Заброшенная шахта	Заброшенная шахта	Заброшенная шахта	-	Заброшенная шахта	Заброшенная шахта
РЕСУРСЫ													
Wood	Дерево	Дерево	**Древесина**	Дерево	**Древесина**	Дерево	Лес	Дерево	Дерево	**Древесина**	Дерево	Дерево	Дерево
Mercury	Ртуть	Ртуть	Ртуть	Ртуть	Ртуть	Ртуть	Ртуть	Ртуть	Ртуть	Ртуть	Ртуть	Ртуть	Ртуть
Ore	Руда	Камни	Руда	Руда	Руда	Руда	Руда	Руда	Руда	Руда	Руда	Руда	Руда
Sulfur	Сера	Сера	Сера	Сера	Сера	Сера	Сера	Сера	Сера	Сера	Сера	Сера	Сера
Crystals	Кристаллы	Кристаллы	Кристаллы	Кристаллы	Кристаллы	Кристаллы	Кристаллы	Кристалл	Кристалл	Кристаллы	Кристаллы	Кристаллы	Кристаллы
Gems	Драг камни	Драгоценности	**Самоцветы**	Драгоценные камни	Жемчуг	**Самоцветы**	Драгоценности	Драгоценные камни	**Самоцветы**	**Самоцветы**	**Самоцветы**	Драг. камни	Драгоценные камни
Gold	Золото	Золото	Золото	Золото	Золото	Золото	Золото	Золото	Золото	Золото	Золотые	Золото	Золото
ТИПЫ ЗЕМЛИ													
Dirt	Грязь	Почва	Земля	Грязь	Грязь	Грязь	Грунт	Грязь	Земля	Земля	Грунт	Грязь	Грязь
Desert	Песок	Песок	Песок	Пустыня	Пустыня	Песок	Пустыня	Песок	Песок	Песок	Песок	Песок	Песок
Grass	Трава	Трава	Трава	Трава	Долина	Трава	Трава	Трава	Трава	Трава	Трава	Трава	Трава
Snow	Снег	Снег	Снег	Снег	Снега	Снег	Снег	Снег	Снег	Снег	Снег	Снег	Снег
Swamp	Болото	Болото	Болото	Болото	Болото	Болото	Болото	Болото	Болото	Болото	Болото	Болото	Болото
Rough	Камни	Холм	Камни	Бурьян	Холмы	Грубая	Ухабы	Камни	Камни	Камни	Ухабы	Камни	Камни
Subterranean	**Подземный**	**Подземный**	Подземелье	Подземелье	Подземелье	Подземелье	Подземелье	**Подземный**	Подземелье	Подземелье	Подземелье	**Подземный**	Подземелье
Lava	Лава	Лава	Лава	Лава	Лава	Лава	Лава	Лава	Лава	Лава	Лава	Лава	Лава
Water	Вода	Вода	Вода	Вода	Вода	Вода	Вода	Вода	Вода	Вода	Вода	Вода	Вода

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Оригинал (eng)	RoE – Возрождение Эрафии			AB – Клинок Армагеддона				AB / SoD	Complete	Полное собрание	H3Blade .hlp	WoG / Era	HotA
	v.1.0 Бука	v.1.0 Наша Марка	HD-Edition Ubisoft	v.2.0 Русский проект	v.2.0 XXI век City	v.2.0 Фаргус	v.2.0 7волк	v.2.1 / 3.1 Бука	v.4.0 Бука, 2000	v.4.0 Бука, 2003	Справка к AB Бука	v.3.5x WoG Team	v.1.x HotA Crew
Rock	Камни	Скалы	Камни	Скалы	Горы	Скалы	Камень	Камни	Скалы	Камни	-	Камни	Скала
НАКЛАДНЫЕ ЛАНДШАФТЫ													
Cursed Ground	Проклятая земля	Проклятая земля	Проклятые земли	Проклятая земля	Проклятая земля	Проклятая земля	Проклятая земля	Проклятая земля	Проклятая земля	Проклятые земли	-	Проклятая земля	Проклятая земля
Magic Plains	Равнина магов	Волшебные равнины	Волшебные равнины	Волшебные равнины	Земля магов	Магическая равнина	Волшебные равнины	Равнина магов	Равнина магов	Волшебные равнины	-	Равнина магов	Магические равнины
Fiery Fields	-	-	-	-	-	-	-	Огненные поля	Огненные поля	Огненная земля	-	Огненные поля	Огненные равнины
Lucid Pools	-	-	-	-	-	-	-	Прозрачные пруды	Прозрачные пруды	Прозрачные водоёмы	-	Прозрачные пруды	Прозрачные пруды
Magic Clouds	-	-	-	-	-	-	-	Магические облака	Магические облака	Волшебные облака	-	Волшебные облака	Волшебные облака
Rocklands	-	-	-	-	-	-	-	Скалистая земля	Скалистая земля	Каменистая земля	-	Скалистая земля	Скалистые земли
Clover Field	-	-	-	-	-	-	-	Клеверное поле	Клеверное поле	Клеверное поле	-	Клеверное поле	Клеверное поле
Evil Fog	-	-	-	-	-	-	-	Дьявольский туман	Дьявольский туман	Зловещая мгла	-	Дьявольский туман	Зловещий туман
Holy Ground	-	-	-	-	-	-	-	Святая земля	Святая земля	Святая земля	-	Святая земля	Святая земля
Favorable Winds	-	-	-	-	-	-	-	Попутный ветер	Попутный ветер	Попутные ветры	-	Попутные ветры	Попутные ветры

Существа из бета-версии игры

Отдельного упоминания заслуживают уникальные названия существ из бета-версии игры, сохранившиеся в ресурсных файлах (в формате бета → релиз):

Light Crossbowman → Archer (Лёгкий арбалетчик)	Elite Centaur → Centaur Captain (Элитный кентавр)	Apprentice Gremlin → Gremlin (Гремлин-ученик)	Single-Horned Demon → Demon (Однорогий демон)	Zombie → Walking Dead (Зомби)	Goblin Wolf Rider → Wolf Rider (Гоблин-наездник)	Primitive Lizardman → Lizardman (Примитивный ящер)	Psi Elemental → Psychic Elemental (Пси-элементаль)
Heavy Crossbowman → Marksman (Тяжёлый арбалетчик)	Treefolk → Dendroid Guard (Лесовик/Леший)	Caliph → Master Genie (Халиф)	Dual-Horned Demon → Horned Demon (Двурогий демон)	Zombie Lord → Zombie (Зомби-лорд)	Hobgoblin Wolf Rider → Wolf Raider (Хобгоблин-наездник)	Advanced Lizardman → Lizard Warrior (Продвинутый ящер)	
	Briar Treefolk → Dendroid Soldier (Шипастый лесовик)	Naga Sentinel → Naga (Нага-часовой)	Pit Foe → Pit Lord (Вражеское отродье)	Nosferatu → Vampire Lord (Носферату)	Cyclops Lord → Cyclops King (Циклоп-лорд)	Fire Dragon Fly → Serpent Fly (Огненная стрекоза)	
		Naga Guardian → Naga Queen (Нага-страж)		Black Lord → Dread Knight (Чёрный лорд)	Young Behemoth → Behemoth (Молодое чудище)	Copper Gorgon → Gorgon (Медная горгона)	
		Lesser Titan → Giant (Малый титан)				Bronze Gorgon → Mighty Gorgon (Бронзовая горгона)	
		Greater Titan → Titan (Великий титан)					

FizMig © 2006-2026, vk.com/fizmig

Граали в городах из бета-версии-игры

Оплот: Storytelling Flora → Spirit Guardian (Сказочная флора → Хранитель духа).
Инферно: Eternal Effigy → Deity of Fire (Вечное чучело → Огненное божество).
Некрополис: King of Terror → Soul Prison (Король ужаса → Темница душ).
Темница: River of Blood → Guardian of Earth (Река крови → Хранитель земли).
Цитадель: Weapon Array → Warlords' Monument (Склады вооружения → Памятник полководцам).

Герои из бета-версии игры

<table>
<tr><td>  </td><td>  </td><td>  </td><td>  </td><td>  </td><td>  </td><td>  </td></tr>
<tr><td>Gier → Orrin
(Гир)</td><td>Alagar → Jenova
(Алагар – Рейнджер)</td><td>Rugard → Josephine
(Ругард)</td><td>Fion → Fiona
(Фион)</td><td>Skullreaver → Tamika
(Скулривер)</td><td rowspan="2">Wystan → Oris
(Вистан – Боевой маг)</td><td rowspan="2">Oris → Wystan
(Орис – Повелитель зверей)</td></tr>
<tr><td>Rislav →Valeska
(Рислав)</td><td>Elleshar → Kyrre
(Эллешар – Рейнджер)</td><td>Neelam → Neela
(Нилам)</td><td>Aragorn → Rashka
(Арагорн)</td><td>GalThran → Galthran
(Гал Тран)</td></tr>
<tr><td>Desslock →Edric
(Дослок)</td><td>Clova → Uland
(Клова)</td><td rowspan="2">Khem → Iona
(Хем)</td><td>Xyron → Octavia
(Ксирон – Одержимый)</td><td rowspan="2">ViDomina →Vidomina
(Ви Домина)</td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>Cuthbert → Silvia
(Катберт – Рыцарь)</td><td>Kyriell → Malcom
(Кирилл)</td><td>Rashka →Xyron
(Рашка – Еретик)</td></tr>
<tr><td>Sir Christian → Christian
(Сэр Кристиан)</td><td>Kyrre → Elleshar
(Киррь – Друид)</td><td colspan="5" rowspan="4">• То, что вместо Оррина должен был быть Гир, объясняет несовпадение имён в первой миссии кампании «Да здравствует королева!» (Слух в Таверне про героя в Тюрьме)
• В текстах кампаний Кристиан всегда упоминается как Сэр Кристиан
• Рашка должен был быть Еретиком – это объясняет почему он является единственным героем-воином с Мудростью
• Ругарда с портретом Жозефины и Галдвин с портретом Сани можно увидеть на официальных скринах бета-версии.</td></tr>
<tr><td>Hester → Cuthbert
(Хестер)</td><td rowspan="3">Jenova → Alagar
(Енова – Друид)</td></tr>
<tr><td>Galdwyn → Sanya
(Галдвин)</td></tr>
<tr><td>Engle →Caitlin
(Энгл)</td></tr>
</table>

Заклинания из бета-версии игры

<table>
<tr><td>  </td><td>Tail Wind → Haste
(Попутный ветер)</td><td>Counterstroke → Counterstrike
(синоним)</td><td>Sacred Breath → Destroy Undead
(Священное дыхание)</td><td>Summon Air Elemental → Air Elemental
(Вызов элементаля воздуха)</td><td>Backlash → Magic Mirror
(Обратная реакция)</td><td>Flight → Fly
(синоним)</td><td rowspan="2">Dimension Walk → Dimension Door
(Хождение по измерению)</td></tr>
<tr><td>  </td><td>Tough Skin → Stone Skin
(Жёсткая кожа)</td><td>Muck And Mire → Slow
(Грязь и болото)</td><td>Stone Wall → Force Field
(Каменная стена)</td><td>PortalTown → Portal
(Портал)</td><td>Decay → Implosion
(Разложение)</td><td>Summon Earth Elemental → Earth Elemental
(Вызов элементаля земли)</td></tr>
<tr><td>  </td><td>Spontaneous Combustion → Fireball
(Случайное возгорание)</td><td>Firestorm → Inferno
(Огненный шторм)</td><td>Fireblast → Armageddon
(Огненный взрыв)</td><td>Summon Fire Elemental → Fire Elemental
(Вызов элементаля огня)</td><td colspan="3" rowspan="2">• Название Каменная стена соответствует иконке заклинания в мануале к RoE (см.справа).
• Название Разложение соответствует странной анимации и звукам Взрыва, а также схожестью с эффектом Болезни от Зомби
  </td></tr>
<tr><td>  </td><td>Identify → Visions
(Идентификация)</td><td>Magic Bolt → Magic Arrow
(Волшебная молния)</td><td>Ice Ray → Ice Bolt
(Ледяной луч)</td><td>Summon Water Elemental → Water Elemental
(Вызов элементаля воды)</td></tr>
</table>

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Также интересны некоторые названия из французской версии игры, которые можно посмотреть в архиве официального сайта Ubisoft: https://web.archive.org/web/20020418184203/http://sites.ubisoft.fr:80/heroes3/index.html

Классы героев: Apostat (рус.Отступник, вместо Одержимого), Shaman (рус.Шаман, вместо Боевого мага), Seigneur de guerre и Mage de guerre (рус.Военачальник и Боевой маг, вместо Лорд и Чернокнижник), Belluaire (рус.Гладиатор, вместо Повелитель зверей).

Существа: Ange tenebreux/infernal (рус.Ангел тьмы/ада, вместо Отродья/Властителя пропасти), Demon mineur/majeur (рус.Малый/Большой демон, вместо Демон/Рогатый демон), Furie (рус.Фурия, вместо Гарпия-ведьма), Gorgone de bronze (рус.Бронзовая горгона, вместо Могучая горгона), Homme/Surhomme-lezard (рус.Человек/Сверхчеловек-ящер, вместо Ящер/Ящер-воин), Libellule/Libellule flamboyante (рус.Стрекоза/Огненная стрекоза, вместо Змий/Ядовитый змий).

Благодарности за помощь в написании раздела: **Marek Machberet**, vk.com, **void_17,** forum.df2.ru, **Андрей Арчаков**, vk.com.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

10.6 Горячие кнопки

Для облегчения управления игры и сокращения затрат времени при игре с таймером, полезно знать горячие кнопки и их сочетания, имеющиеся в игре.

Карта приключений	
A	Открыть меню карты приключений
в нём:	**V** - Посмотреть мир
	P - Карта-загадка
	D - Копать (поиск Грааля)
	I - Информация по сценарию
B	Открыть меню Рынка (если имеется хотя бы 1 отстроенный Рынок)
C	Открыть книгу заклинаний
D	Копать (поиск Грааля)
E	Конец хода
G	Открыть Гильдию воров (если имеется хотя бы 1 отстроенная Таверна)
H	Выбрать следующего героя
I	Информация по сценарию
K	Обзор королевства
в нём:	**T** – Переключиться на просмотр городов
	H – Переключиться на просмотр героев
L	Загрузить игру (для одиночной игры)
M	Ходить выбранным героем
N	Новая игра (для одиночной игры)
O	Открыть меню системных опций
в нём:	**M** - Выход в основное меню
	L - Загрузить игру
	R - Переиграть сценарий
	S - Сохранить игру
	Q - Выход из игры
	Esc - Вернуться к игре
P	Карта-загадка
Q	Записная книжка
R	Подсветить стандартную область экрана (квадрат Двери измерений)
S	Сохранить игру
T	Выбрать следующий город
U	Переключить на карту подземного мира и обратно
V	Посмотреть мир
в нём:	**1** – Переключение масштабирование карты на x1
	2 – Переключение масштабирование карты на x2
	4 – Переключение масштабирование карты на x4
W	«Разбудить» героя
Z	«Усыпить» героя
Пробел	Посетить объект, на клетке входа которого стоит герой. В **HD-моде** срабатывает при отпускании клавиши, а не при нажатии
Стрелки / 8, 6, 2, 4 на NumPad	Управлять движением героя (по вертикали и горизонтали) NumPad: вверх, вправо, вниз, влево
Home / 7 NumPad	Управлять движением героя (шаг вверх-влево)
Page Up / 9 NumPad	Управлять движением героя (шаг вверх-вправо)
Page Down / 3 NumPad	Управлять движением героя (шаг вниз-вправо)
End / 1 NumPad	Управлять движением героя (шаг вниз-влево)
Ctrl + Стрелки	Прокрутка карты приключений (скролл)
A + R	Повторный показ хода соперника

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Enter	Центрирует выбранного героя относительно экрана или вход в выбранный город, если выбран город; Открывает окно героя или города при повторном нажатии
TAB	Отправить сообщение (в сетевой игре)
удерж. **Alt**	При наведении курсора на клетку карты приключений пишется подсказка о длине пути текущего героя до этой клетки
удерж. **Shift**	Можно выбирать героя кликом по нему на карте
Esc	Выход из игры
Пробел	Находясь в Дирижабле – высадка по указанным направлениям
затем:	**Стрелки** – высадка по направлению стрелки **1...9** (NUM) – высадка по направлению стрелки, включая диагонали
Alt + Shift	При клике на иконку героя – уволить его
Окно битвы	
A	Переключение в режим автоматической битвы и обратно
D / Пробел	Поставить существо в защиту (пропуск хода)
W	Ждать
C	Открыть книгу заклинаний
R	Сбежать
S	Откупиться (сдаться)
O	Открыть меню опций битвы
T	Открыть окно обзора войск. На ходе Стрелковой башни будет открыто общее окно с той же информацией, что и по ПКМ на Стрелковой башне
	Открытие окна на ходе Стрелковой башни приводит к вылету (баг)
F5	Показать/Скрыть информацию о войсках
F6	Показать/Скрыть сетку
F7	Включить/Отключить тень курсора
F8	Включить/Отключить тень перемещения
Стрелки Вверх/Вниз	Перемещение сообщений (логи) о битве
S	Начало битвы (в режиме тактической фазы)
G	Активация колдовства Сказочных драконов и Прицельного выстрела Магогов и личей
F	
Alt	Переключение между альтернативными действиями стрелков, Гарпий, Гарпий-ведьм, Сказочных драконов, Архангелов, Властителей пропасти, Механиков, Инженеров, Автоматонов, Автоматонов-часовых, Олгой-хорхоев, Коатлей, Багровых коатлей, Дредноутов и Джаггернаутов
E	Открыть книгу заклинаний противника при наличии навыка Орлиный глаз
Окно героя	
T	Рассредоточить боевое соединение
L	Сосредоточить боевое соединение
Окно города	
Стрелка вверх	Предыдущий город
Стрелка вниз	Следующий город
Пробел	Поменять местами героев внутри замка
T	На экране Таверны – открыть Гильдию воров
E	Обмен между героем-гостем и героем в городе
Alt + Shift + клик	При клике на иконку героя – уволить его
Книга заклинаний	
Стрелки Влево/Вправо	Листать страницы
Стрелки Вверх/Вниз	Листать закладки
A	Показать заклинания для карты приключений
C	Показать заклинания для битвы

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

E / P	Переключение на Книгу заклинаний противника / на свою, при наличии навыка Орлиный глаз
Окно выбора вторичного навыка при получении очередного уровня	
1	Левый слот с предлагаемым навыком
2	Правый слот с предлагаемым навыком
Окно просмотра армии	
U	Улучшить отряд
D	Уволить отряд
Любое окно со слотами армии	
Shift + клик	При клике на пустой слот в армии, открывается окно разделения выбранного отряда
цифры	В окне разделения отряда цифрами можно указать, сколько существ нужно отделить. Несколько цифр подряд образуют число (двузначное и более)
Окно найма существ	
M	Нанять максимальное количество существ
Общие	
F1	Help
F4	Переключение в режим окна и обратно в том числе и во время ввода текста в внутриигровом чате
Esc	Отмена, Выход или Нет (в зависимости от ситуации)
Enter	Да
Переговоры в многопользовательском режиме	
Tab	Активация окна сообщения
Enter	Отправка сообщения всем игрокам
F1 / Ctrl+1	Отправка сообщения красному игроку
F2 / Ctrl+2	Отправка сообщения синему игроку
F3 / Ctrl+3	Отправка сообщения коричневому игроку
F4 / Ctrl+4	Отправка сообщения зеленому игроку
F5 / Ctrl+5	Отправка сообщения оранжевому игроку
F6 / Ctrl+6	Отправка сообщения фиолетовому игроку
F7 / Ctrl+7	Отправка сообщения чайному игроку
F8 / Ctrl+8	Отправка сообщения розовому игроку
Удаление файла	
Del	Удаление файла в режиме "Загрузить игру"
Ctrl + Del	Удаление файла в режиме "Сохранить игру"
Редактор карт	
1…9, 0, -, =	Выбор типа местности панели «Инструмент местности»: Грязь, Песок, Трава, Снег, Болото, Камни, Подземелье, Лава, Высокогорье, Пустоши, Вода и Горная порода соответственно
q, w, e, r, t, y, u, I, o, p, [,]	Выбор панели объектов для типом местности: Грязь, Песок, Трава, Снег, Болото, Камни, Подземелье, Лава, Высокогорье, Пустоши, Вода и Разные декорации соответственно
a, s, d, f, g, h, j, k, l, ;	Выбор панели разных объектов: Разные посещаемые объекты, Города, Монстры, Герои, Артефакты, Сокровища, Внешние жилища, Монолиты, Гарнизоны, стражи границы и палатки, и Накладные почвы соответственно
Alt + 1…5	Выбор типа реки панели «Инструмент рек»: Чистая, Замёрзшая, Мутная, Лавовая и Удаление рек соответственно
Shift + 1…4	Выбор типа дороги панели «Инструмент дорог»: Грунтовая, Гравийная, Мощёная и Удаление дорог соответственно
z, x, c, v	Выбор размера кисти панели «Инструмент пестности»: 1x1, 2x2, 4x4 и Заливка соответственно
Shift + z, x, c, v	Выбор размера кисти панели «Ластик»: 1x1, 2x2, 4x4 и Заливка соответственно
Shift + q, w, e, r	Выбор размера кисти панели «Инструмент препятствий»: 1x1, 2x2, 4x4 и Сплошная кисть соответственно
Shift + Alt + q, w, e, r	Выбор размера Размытой кисти панели «Инструмент препятствий»: 1x1, 2x2, 4x4 и Размытая кисть соответственно
Shift + a, s, d, f	Выбор размера Сплошного ластика панели «Инструмент препятствий»: 1x1, 2x2, 4x4 и Сплошной ластик соответственно

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Shift + Alt + a, s, d, f	Выбор размера Размытого ластика панели «Инструмент препятствий»: 1x1, 2x2, 4x4 и Размытый ластик соответственно
F3	Найти следующее
Ctrl + F3	Найти предыдущее
Enter	Свойства выбранного объекта
Ctrl + U	Перейти на подземный уровень
Ctrl + G	Включить/отключить сетку
Ctrl + P	Включить/отключить проходимость объектов
Ctrl + A	Включить/отключить анимацию объектов
Ctrl + T	Включить/отключить анимацию рельефа
Ctrl + Enter	Открыть спецификацию карты
Ctrl + E	Открыть систему событий
M	Проверить карту на ошибки
Ctrl + 0…8	Выбор игрока вкладки «Игрок»: Нет, красный, синий, коричневый, зелёный, оранжевый, фиолетовый, бирюзовый и розовый соответственно
станд. клавиши windows	Новый/Открыть/Сохранить файл, Отмена, Повтор, Вырезать, Копировать, Вставить, Удалить, Найти, Справка, Отмена
Горячие клавиши HD-мода	
Ctrl + Num+	Смена стретч фильтра
F5	В главном меню вызывает окно системных опций
Пробел	Везде, где для кликаемой кнопки установлена горячая клавиша **Enter**, в дополнение установлена ещё и горячая клавиша **Пробел**, кроме окна города и кроме тактики в битве (твиком можно включить и для окна города)
1 или **2**	В любых окнах сообщений с выбором (Сундук сокровищ, Школа магии, Арена и т.д.) – выбор левого или правого предлагаемого слота
Окно обмена между героями/героем и гарнизоном города:	
F10 / Z	Обмен армиями между героями
F11 / X	Обмен всеми артефактами и боевыми машинами между героями
Q	Обмен армиями, всеми артефактами и боевыми машинами между героями
Ctrl+Alt+клик на отряд/портрет или флаг в гарнизоне	Отдать отряд/всю армию другому герою или переместить в гарнизон города. Если свободного слота нет, то объединяет с отрядом того же типа. При передаче приоритет по наибольшему уровню, затем у улучшенных, затем наибольшей численности отряда. Если есть возможность передать всю армию, то у героя остаётся 1 существо 1-4 уровня с наибольшей скоростью. Приоритет по наименьшему уровню, затем у неулучшенных
Ctrl +клик	При клике по стрелке под выбранным отрядом передаёт 1 существо другому герою в свободный слот; При клике по артефакту передаёт его другому герою
Shift +клик	При клике по стрелке под выбранным отрядом передаёт 1 существо другому герою в слот с такими же существами
Alt + клик	При клике по стрелке под выбранным отрядом передаёт всю армию другому герою, кроме 1 существа из этого отряда
Ctrl +клик	При клике по стрелке передачи/обмена артефактов передаёт другому герою только надетые артефакты
Shift +клик	При клике по стрелке передачи/обмена артефактов передаёт другому герою только артефакты из рюкзака
Окно героя (управление артефактами):	
л.Ctrl + 1…9	Запомнить набор артефактов героя на горячую клавишу 1…9
цифры 1…9	Одеть ранее запомненный набор артефактов на горячей клавише 1…9
0	Одеть предыдущие артефакты, которые были перед одетым набором
л.Shift + 0…9	Одеть набор поверх уже одеты артефактов. Занятые слоты не заменяются
Колесо мышки	Прокрутка списка артефактов в рюкзаке героя (скролл)
Alt + клик	При клике по артефакту на кукле героя – снимает артефакт в рюкзак
Shift + клик / сред. кнопка мыши	При клике по слоту под артефакт на кукле героя показываются все артефакты из рюкзака, которые можно надеть на этот слот

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Карта приключений:	
цифры	Одеть ранее запомненный набор артефактов на выбранного героя
0	Одеть предыдущие артефакты, которые были перед одетым набором
л.Shift + 0…9	Одеть набор поверх уже одетых артефактов. Занятые слоты не заменяются
Alt + клик	При клике на портрет героя или города меняет местами его и героя или город в начале списка
Колесо мышки	Прокрутка списка героев или городов при выбранном герое или городе соответственно (скролл)
F5 / сред. кнопка мыши	Открыть дополнительное меню с функциями: Рынок, Гильдия воров, Область Двери измерений (квадрат), Сетка карты приключений, Повтор своего хода
Alt + наведение мыши на клетку карты	В строке информации появятся данные о длине пути выбранного героя до клетки наведения, а также количество очков, которое останется у героя после перемещения на эту клетку
Клик ПКМ	В окне получения нового уровня: при клике по портрету героя посмотреть его текущее окно с навыками, артефактами и войсками
Двойной клик	В окне получения нового уровня: при клике по предлагаемому навыку сразу выбирает его и закрывает окно; В окне выбора при взятии Сундуков: при клике по предлагаемому бонусу сразу выбирает его и закрывает окно
1…4 Пробел	В окне найма существ или боевых машин – выбор соответствующего слота для найма и наём при помощи Пробела, если включен твик <UI.RecruitDlg.AutoSet>
1…4 Enter или **Пробел**	В окне Университета или Академии мореплавания – выбор соответствующего слота для покупки и покупка при помощи Enter или Пробела
Любое окно со слотами армии (управление армией):	
Ctrl + клик	Отделить от выделенного отряда 1 существо в выбранный слот
Ctrl+Shift+клик	Отделить от выделенного отряда по 1 существу в каждый свободный слот
Alt + клик	Собрать в выбранный слот все войска армии того же типа
Alt+Shift+клик	Уволить отряд (кроме последнего)
Shift + клик	Поэтапное разделение выбранного отряда на равные отряды между свободными слотами. 1 клик - поделить на 2 отряда. 2 клика - на 3 и т.д.
Окно битвы:	
Q	Быстрое завершение битвы (Быстрая битва)
Alt	Переключение на альтернативное действие
G	Активация колдовства Сказочных драконов
I	Показывать/скрыть окошко статистики героя
Z	Показать/скрыть панель очерёдности хода
Ctrl / Shift + наведение мыши на существо	Показывает дальность хода существа без учёта / с учётом препятствий и других существ на поле боя
Клик	При клике по отряду существ в Фазе тактической расстановки выбирает этот отряд
Окно города:	
Ctrl + клик	При клике по иконке фортификации скупает всех доступных для найма существ, начиная с более высоких уровней; При клике по иконке существа скупает всех этих существ, доступных для найма
Alt + клик	При клике по иконке фортификации скупает всех неулучшенных и доступных для найма существ, начиная с более высоких уровней; При клике по иконке существа скупает всех этих существ в неулучшенной форме, доступных для найма
Пробел / S	Меняет гарнизонного героя и героя-гостя местами
Пробел	С включённым твиком <UI.Town.SpaceAsEnter> – закрывает окно города, аналогично Enter или Esc
B	Открыть окно Рынка
E	Открыть окно обмена между гарнизонным героем и героем-гостем

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

G	Открыть окно Гильдии воров
T	Открыть окно Таверны
CapsLock	С включённым твиком <UI.CapsAsEnter> – аналогичный функционал клавише Enter. При этом стандартный функционал CapsLock не доступен
Окно Таверны:	
1 или **2**	Выбор левого или правого героя для найма
Пробел	Наём выбранного героя

Благодарности за помощь в написании раздела: **Игорь Кудра**, vk.com.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

10.7 Турнирные правила

ПРАВИЛА HORN OF THE ABYSS

Рекомендуются для онлайн-игр и турниров на **HotA**.

За основу правил взяты правила HeroesWorld: forum.heroesworld.ru/showthread.php?t=10593
Внесены изменения в соответствие со спецификой игрового процесса **HotA**.

Краткий обзор

Действуют следующие запреты:

- Запрет на **hit-and-run**;
- Ограничение на Дверь измерений (как для SoD);
- Запрет на сборку Плаща короля нежити;
- Некоторые дополнительные запреты для отдельных шаблонов.

Разрешено:

- Проводить red-rush на всех шаблонах;
- Присоединять монстров (при помощи дипломатии);
- Использовать Картографы (они не встретятся в игре) и Форты на Холме;
- Обходить любые охраны объектов и проходов (чего сделать не получится в силу механики игры);
- Строить любые строения в любых замках и улучшать любых существ;
- Выбирать произвольного стартового героя за все замки;
- Прокачивать Экспертную Некромантию Исре и Видомине;
- Использовать любые Свитки с заклинаниями;
- Раскапывать и ставить Грааль;
- Использовать баги SoD (все запрещённые баги исправлены или не могут проявиться в используемых в онлайн-играх режимах).

Общее

Правила регламентируют игры двух или более игроков друг против друга на случайных картах.

Используемые обозначения:

- **Замок** (с маленькой буквы) — любой город/деревня на игровой карте.
- **Шаблон** — граф зон, используемый генератором случайных карт как основа создаваемой карты. Перед игрой игроки каким-либо образом договариваются, на каком шаблоне они будут играть, выбрать конкретный шаблон для игры можно в меню настроек случайной карты.
- Под словами «**проход между зонами**» на сгенерированной игровой карте подразумевается промежуток между препятствиями, образующими границы зон, по которому герой имеет возможность пройти в соседнюю зону. В реальной игровой ситуации таких проходов может быть несколько, даже если в схеме шаблона указано, что проход единственный.
- **Багнутый проход** — проход между зонами, которого по схеме шаблона не должно быть. Отличается отсутствием охраны. Часто возникает при генерации шахты, деревни и т.п. на границе двух зон (при этом охрана шахты может блокировать проход и выглядеть как охрана этого прохода). Исправлено в **HotA**.
- **Прирост** — войска, появившиеся в момент начала новой недели в замках игрока или в захваченных в этот день замках соперника-человека и компьютерных игроков.
- **Трежа** = treasure (англ. сокровище) = трежери = treasury (англ. сокровищница) — лучшая по наполнению зона на шаблоне.
- **ГО** — Главная охрана — сильная охрана (Value = 45000) либо между зонами, стартовыми для игроков (2SM4d(3)), либо между стартовой зоной и главной трежей (Jebus Cross, Nostalgia, Mini-Nostalgia).
- **ГМ** — Гильдия магов.
- **Откуп** — возможность капитулировать в бою с выплатой денег противнику, в результате чего герой окажется в Таверне со всей выжившей к тому моменту армией.
- **ОХ** — одновременный ход: опция **HD-мода**, позволяющая игрокам одновременно друг с другом делать несколько первых ходов в игре.

Выбор замков и цветов:

1. Торг

Торг — рекомендуемый способ выбора замков и цветов. Для осуществления необходимо использование HoMM3 HD. Не подходит для игры на сложности 200%.

- В PvP-опциях игрок-сервер нажимает **Случ. vs Случ.**, в результате чего генерируется случайная пара замков и начинается торг.
- Перед торгами возможна перегенерация пары замков. Каждый игрок может заплатить оппоненту 500 золота за то, чтобы заново сгенерировать пару замков. Если при этом в новой паре замков хотя бы один замок совпадает с каким-то замком из старой пары, то инициатор перегенерации имеет право потребовать ещё одну перегенерацию бесплатно (только одну и только сразу после своей платной перегенерации). Каждый игрок может инициировать платную перегенерацию только один раз. Любая пара замков может быть перегенерирована бесплатно по взаимному согласию игроков сколько угодно раз.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- По итогам торга один из игроков будет выбирать замок из выпавшей пары (или будет первым выбирать стартового героя, если замки одинаковые), а его оппонент будет выбирать цвет и играть оставшимся замком из пары (выбирать стартового героя вторым в случае одинаковых замков). Победитель торга получает возможность выбора, что именно выбирать — замок или цвет. В случае игры случайными замками целью торга может являться просто выбор цвета.
- Начинает торг любой игрок (с нулевой или положительной ставки). Игроки по очереди объявляют ставки в золоте, которое они готовы отправить оппоненту из своих стартовых денег в начале игры за победу в торге. Каждая следующая ставка должна быть больше предыдущей, ставка должна быть кратна 100 золота и не может быть больше стартового золота игрока (с учётом платы за перегенерацию).
- Если игрок не желает или не может увеличивать ставку, то его оппонент объявляется победителем в торге и делает свой выбор. В соответствии с ним игроки определяют свои замки (героев) и цвета. Стартовые герои (в случае разных замков) и стартовые бонусы выбираются игроками по собственному желанию.
- Перед стартом игры игрок-сервер должен открыть в PvP-опциях меню Перевод золота и по сумме торга и перегенерации указать игроку, который должен заплатить золото, «-x», а игроку, который должен получить золото, «x», где x — сумма золота, которую один из игроков должен заплатить другому.

2. Вычёркивание

В случае невозможности проведения торга допускается выбор замков **методом вычёркивания**.

- Игроки по очереди вычёркивают (убирают) из полного списка, включающего 10 замков, те, которыми не хотят играть, до тех пор, пока не останется 3 замка. Игрок, который вычёркивал замок вторым, выбирает себе замок из трёх оставшихся, потом другой игрок выбирает себе замок из двух оставшихся и объявляет цвет, которым хочет играть (красный или синий). Стартовые герои и стартовые бонусы выбираются игроками по собственному желанию.
- На шаблонах с компьютерными игроками замки компьютеру выбираются случайным образом.

Основные правила:

1. Рестарты

В описанных ниже ситуациях игроки должны/могут начать новую игру с перегенерацией карты. При наличии HoMM3 HD, чтобы произвести рестарт, сервер может в меню Системные опции нажать кнопку Начать заново.

Обязательные рестарты

Обязательный рестарт брать необходимо. Игроки должны сразу после генерации игры проверить отсутствие оснований для обязательного рестарта и обязаны взять рестарт в течение 1 минуты в случаях:

- если у игрока или компьютера отсутствует стартовый замок;
- если из стартового замка не ведет ни одной дороги;
- если ГО сгенерировалось вплотную к стартовому замку (так, что из стартового замка нельзя выйти или войти туда без битвы с ГО).

Рестарт по встрече

Рестарт по первой встрече берётся при встрече игроков до 115–116–117 включительно для быстрых–средних–медленных дорог соответственно.

- Встречей считается любая битва между игроками (битва между любыми героями, битва с гарнизоном замка или шахты противника). Захват города или шахты без битвы встречей не считается.
- Если в указанный срок произошла встреча, то любой из соперников сразу после неё вправе потребовать рестарт.
- Если оба игрока согласны на продолжение партии, то игра продолжается. Последующие встречи в данной генерации, произошедшие в указанные сроки, основанием для рестарта не являются.
- После первого рестарта по встрече сроки повторного взятия рестарта сокращаются на один день, т.е. второй раз рестарт по встрече берётся до 114–115–116 включительно для быстрых–средних–медленных дорог соответственно. Сроки третьего и всех последующих рестартов по встрече сокращаются еще на один день, т.е. до 113–114–115 включительно для быстрых–средних–медленных дорог соответственно.
- При игре с ОХ прерывание ОХ считается встречей.

Субъективные рестарты

- У каждого игрока есть право без объяснения причин взять рестарт/рестарты не позднее конца своего хода в соответствующий день. Возможно взять либо 3 рестарта на первый день игры (111+111+111), либо 2 рестарта на первый и второй день (111+112 или 112+111), либо один рестарт на третий день (113).
- При игре с ОХ рестарты берутся в следующем порядке:
    - Во время первого хода или до принятия второго хода красный должен написать «111» или «Не беру рестарт». После этого, если красный не взял рестарт, синий, не принимая второй ход, должен тоже написать «111» или «Не беру рестарт».
    - Если игрок принял второй ход, то он уже не может взять рестарт 111. Увидеть, что оппонент принял ход, можно по тому, что для него начала отображаться полоска действий под таймером.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- На втором и третьем ходу можно брать рестарты 112 и 113 по той же схеме. Если игрок не берёт рестарт 112 или 113, он может просто принимать следующий ход и ничего не писать (при этом синий имеет право дождаться принятия хода красным или уточнить, берёт ли тот рестарт).

Рестарт по блоку

- Блок — сильная охрана чего-либо, которую невозможно уничтожить без катастрофических потерь в конкретной раздаче.
- **Рестарт по блоку** берётся по желанию игрока-обладателя блока при невозможности обойти блок, который отрезает замок от основной части стартовой зоны, не оставляя возможности развития до блока.
- Если субъективные рестарты остались, то тратится один день субъективных рестартов (т.е. на 112 берём рестарт 111).
- Если субъективные рестарты закончились, то игрок вправе потребовать дополнительный рестарт.

2. Запрещённые действия

Hit-and-run

Запрещён hit-and-run (хит-н-ран): Ваш герой, атакующий героя соперника, не имеет права отступить в первом раунде боя, если он колдовал любую магию. На героя, который защищается, данный запрет не распространяется.

Дверь Измерений

Заклинание **Дверь измерений**:

- на всех шаблонах, кроме шаблонов размера XL+U, можно использовать каждым героем не более 1 раза в день;
- на шаблонах размера XL+U можно использовать каждым героем 2 раза в день при экспертной магии воздуха и не более 1 раза в ином случае.

Плащ короля нежити

Не работает сборка артефакта Плащ короля нежити, кроме шаблонов Anarchy и Clash of Dragons. Все остальные сборные артефакты собирать разрешено.

3. Разрешённые действия

Действия, не запрещенные/не ограниченные данными правилами, разрешены.

4. Честная игра

Игроки должны играть честно и уважать друг друга.

Бесконечный бой

- На предназначенных для онлайн-игры шаблонах количество раундов боя ограничено и ситуация бесконечного боя возникнуть не может: после определённого числа раундов бой окончится и атакующему будет предложено отступить или откупиться (даже при наличии Оков Войны).
- Если в игре отсутствует ограничение на число раундов боя, следует руководствоваться следующими правилами.
  - Если в бою происходит «патовая» ситуация, то нападающий игрок должен отступить.
  - Например, у нападающего в процессе битвы остается 100 Гномов, а у обороняющегося героя 1 Змий. И 100 Гномов никак не могут догнать Змия. В этом случае нападающий со 100 Гномами должен отступить (либо откупиться).
  - Если на ком-то надеты Оковы Войны, то необходимо загрузить последнюю сохранённую игру, повторить все ходы в точности, как они были сделаны до этого боя, распустить войска, которые были убиты в ходе данного боя. Затем тот игрок, на ком были надеты Оковы Войны, должен их снять, напавший должен напасть и сбежать/откупиться.

Вмешательство в игру

- Запрещено использовать во время партии чит-коды, не разрешённые к применению программы и баги, возникающие в результате использования дополнительных программ и файлов.
- Файлы сохранённых игр незаконченной партии не имеет права вскрывать никто, кроме судьи/ведущего турнира и только при возникновении спорной ситуации в партии. Для этого рекомендуется устанавливать пароли на сохранения при старте игры (функция доступна в HoMM3 HD). Если в момент возникновения спорной ситуации, требующей вскрытия файлов сохранённых игр, нет связи с судьей/ведущим, партия должна быть прервана и сохранена обоими участниками до связи с судьями.
- Запрещён просмотр дерева прокачки героя программными средствами (приравнивается к мапхаку (вскрытию карты)).
- Запрещено открывать в редакторе карту, на которой идет игра, до окончания партии.
- Партия считается оконченной, когда один игрок полностью уничтожил второго либо один из них сдался, о чем должен отдельно сообщить. Только лишь после этого разрешается вскрывать файлы сохранённых игр и смотреть карту в редакторе.

Пароли

При игре с запароленными сохранениями игроки обязаны:

- сразу же после игры предоставить сопернику / соперникам свой пароль;
- предоставлять пароль неоконченной партии по требованию ведущего / судьи турнира при возникновении спорной ситуации.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Рассинхронизация

Если в процессе игры произошел дисконнект (рассинхронизация), то игрок, который ходил в данный момент, сохраняет игру. Затем загружаются с этого файла сохранённой игры и продолжают. Либо загружают autosave (автосохранение) игрока, который был в тот момент неактивный. Если связь прервалась в момент битвы, то после загрузки все ходы боя повторяют максимально приближенно к тем, что были до дисконнекта.

Одновременный ход

- В случае прерывания ОХ синему игроку будет необходимо заново сделать последний ход. При этом необязательно повторять действия, которые делались до момента прерывания.
- В случае вылета или дисконнекта во время действия ОХ следует проделать следующее:
  - Если у красного есть сохранённые игры текущего хода, ему следует загрузить последнюю из них. После этого красный продолжает ход и завершает его. Синий будет вынужден провести текущий ход заново. Одновременный ход возобновится со следующего дня.
  - Если у красного нет сохранённых игр текущего хода, то синему следует загрузить последнее автосохранение. В этом случае обоим игрокам придётся ходить последний ход заново. Одновременный ход начнётся сразу после загрузки автосохранения и передачи хода синим.
  - В любом случае, при загрузке сохранения игроки должны максимально точно повторять свои ходы до момента дисконнекта.
  - Обратите внимание: во время одновременного хода синий не может сохранять игру. Единственные сохранённые игры, которые появляются у синего, — это автосохранения, создаваемые каждый ход после соединения результатов ходов игроков. Красный может сохранять игру в обычном режиме, но позиция синего в его сохранениях всегда будет соответствовать началу хода. Таким образом, действия синего сохраняются только после завершения хода обоими игроками, перед началом следующего хода.

Более подробные и актуальные Правила, а также общие Правила для стандартных шаблонов доступны по ссылке: http://h3hota.com/ru/rules

ПРАВИЛА HEROESWORLD

Рекомендуются для онлайн-игр и турниров на **SoD**. Встроены в Правила **HD-мода**.

I. Общие организационные вопросы.

1. Игры-online проводятся на любой из версий HoMM3 (**SoD** 3.2, 4.0; WT, ...) по взаимной договоренности игроков или по регламенту турнира.

2. Разрешено применение дополнительных программ, ускоряющих процесс игры, в частности:

- Мод для улучшения функциональной части интерфейса - HoMM3 HD
- Ускоритель анимации в битвах - Cranim.

За все баги, возникающие при использовании этих программ и файлов, несет ответственность использующий их игрок.

Запрещено применение любых других дополнительных программ и файлов, влияющих на игровой процесс, без согласования с соперником.

3. Игры проводятся на случайных картах, сгенерированных по шаблонам.

3.1. Выбор шаблона для игры осуществляется по регламенту турнира.

3.2. Выбор шаблона методом вычеркивания: игроки по очереди убирают из списка шаблонов, заявленных в турнире, нежелательные, до тех пор, пока не останется один последний, на котором и происходит игра. В регламенте турнира оговариваются правила, кто из игроков начинает черк.

4. Выбор цвета и городов.

4.1. В турнирах выбор цветов и городов определяется правилами или жеребьевкой.

4.2. Выбор городов методом вычеркивания: игроки по очереди вычеркивают (убирают) из полного списка, включающего 9 городов, те, которыми не хотят играть, до тех пор, пока не останется 3 города. Игрок, который начинал первым черкать, выбирает себе город из трех оставшихся, потом второй игрок выбирает себе город из двух оставшихся и объявляет цвет, которым хочет играть.

4.3. Выбор методом торгов.

При создании игры, хост генерирует случайную пару городов. После чего, игроки по очереди называют сумму, которую они готовы отдать оппоненту за право первым выбрать город. Минимальный шаг торга 100 монет. Аналогичная процедура торга за выбор цвета. Общую сумму (за город и цвет) игрок переводит другому перед стартом.

Если при генерации выпала пара одинаковых городов, торг происходит за право первым выбрать стартового героя. Далее происходит торг за цвет.

У каждого из игроков есть право один раз повторно перегенерировать пару городов по своему желанию, заплатив за это оппоненту 500 монет. При этом игрок, уплативший 500 золота, может наложить запрет на генерацию одного из городов.

4.4. На шаблонах с компьютерными игроками города компьютеру выбираются случайным образом (кроме шаблонов Mini-Nostalgia раздел III.7 и Diamond раздел III.8).

5. Связь между игроками.

5.1. Для общения игроки используют ICQ, по договоренности: Skype, чаты.

5.2. Игроки используют программы (в порядке приоритетности): Hamachi, TeamViewer, GameRanger.

6. Игроки обязаны делать подневные сейвы, хранить их до конца турнира (т.е. до подведения итогов и награждения победителя) и предъявлять их по первому требованию ведущему/судье турнира/члену АК.

Если сейвы по каким-либо причинам отсутствуют, то ведущий/судья/АК исходят из сейвов, предъявленных оппонентом. Претензии к сопернику и судьям в таком случае не принимаются.

При использовании **HD-mod**, игроки обязаны включить опции:

- **HD+**
- Сохранять перед каждой битвой
- Сохранять все дни (для турниров)
- А также плагин **HW_rules**. Настройки HW_rules на усмотрения организатора турнира.

7. Термины в настоящих правилах соответствуют русскому переводу игры Герои Меча и Магии III (версия 4.0), сделанному Компанией «Бука» (Платиновая серия) и условным обозначениям, обще употребляемым при описании шаблонов.

Специфические понятия, употребляемые в игре: названия замков, артефактов, объектов, заклинаний и пр. - в правилах пишутся с большой буквы.

7.1. Основная терминология и аббревиатуры.

Под словом "город" (с маленькой буквы) в настоящих правилах подразумевается любой город/деревня на игровой карте.

Под словами "определенный проход между зонами" на сгенерированной игровой карте подразумевается промежуток между препятствиями, образующими границы зон, по которому герой имеет возможность пройти в соседнюю зону. В реальной игровой ситуации таких проходов может быть несколько, даже если в схеме шаблона указано, что проход единственный.

Багнутый проход - проход между зонами, которого по схеме шаблона не должно быть. Отличается более слабой охраной (или ее отсутствием), несоответствующей схеме шаблона. Часто возникает при генерации шахты, деревни и т.п. на границе двух зон.

Прирост - войска, появившиеся в момент начала новой недели в Жилищах городов (деревень) игрока или в захваченных в этот день городах (деревнях) соперника-человека и компьютерных игроков.

Трежа = treasure (анг. сокровище) = трежери = treasury (анг. сокровищница) - лучшая по наполнению зона на шаблоне.

ГО - Главная Охрана - сильная охрана (value=45000) либо между зонами, стартовыми для игроков (2SM4d(3)), либо между стартовой зоной и главной трежей (Jebus Cross, Mini-Nostalgia).
ГМ - Гильдия магов.

ОХ - Одновременный ход (доступен при игре через лобби **HD-мод**).

7.2. Подробный Словарик терминов.

II. Правила online игр, общие для всех шаблонов (версия SoD).

В данном разделе собраны правила, общие для всех шаблонов.

1. Рестарты. В описанных ниже ситуациях игроки должны/могут начать новую игру с перегенерацией карты.

1.1. Обязательный рестарт брать необходимо. Игроки должны сразу после генерации игры проверить отсутствие оснований для обязательного рестарта и обязаны взять рестарт в течение 1 минуты в случаях:

- если стартовый герой выше первого уровня;
- если у игрока или компьютера отсутствует стартовый город;
- если из стартового города не ведет ни одной дороги;
- если ГО сгенерировалось вплотную к стартовому городу (так, что из стартового города нельзя выйти или войти туда без битвы с ГО).

1.2. Рестарт по первой встрече до 115-116-117 включительно для быстрых-средних-медленных дорог соответственно.

Встречей считается непосредственный контакт игроков друг с другом, т.е. любая битва между ними (битва между любыми героями, битва с гарнизоном города или шахты противника), либо захват города/деревни без боя.

Если в указанный срок произошла встреча, то любой из соперников сразу после неё вправе потребовать рестарт.

Если в процессе ОХ произошла встреча, то игроки обязаны загрузить сейв и переиграть без ОХ. Если без ОХ встречи не произошло - игра продолжается.

Если оба игрока согласны на продолжение партии, то игра продолжается. Последующие встречи в данной генерации, произошедшие в указанные сроки, основанием для рестарта не являются.

После первого рестарта по встрече сроки повторного взятия рестарта сокращаются на один день, т.е. второй раз рестарт по встрече берется до 114-115-116 включительно для быстрых-средних-медленных дорог соответственно. Сроки третьего и всех последующих рестартов по встрече сокращаются еще на один день, т.е. до 113-114-115 включительно для быстрых-средних-медленных дорог соответственно.

1.3. Субъективные рестарты.

У каждого игрока есть право без объяснения причин взять рестарт/рестарты не позднее конца своего хода в соответствующий день. Возможно взять либо 3 рестарта на первый день игры (111+111+111), либо 2 рестарта на первый и второй день (111+112 или 112+111), либо один рестарт на третий день (113).

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

1.4. Рестарт по желанию игрока, у которого единственная дорога ведет в ГО (для шаблонов 2SM4d(3), Jebus Cross, Balance, Nostalgia). Берётся в день обнаружения этого факта, но не позднее 115.

Если субъективные рестарты остались, то тратится один день субъективных рестартов (т.е. на 114 берём рестарт 111).

Если субъективные рестарты закончились, а игрок обнаружил, что единственная дорога от стартового города ведет в ГО, то он вправе потребовать дополнительный рестарт.

1.5. Рестарт по сильному блоку до 112 включительно.

Блок - сильная охрана чего-либо, которую невозможно уничтожить без катастрофических потерь в конкретной раздаче.

Рестарт берется по желанию игрока-обладателя блока при невозможности обойти блок, который отрезает замок от основной части стартовой зоны, не оставляя возможности развития до блока.

Силу блока в первую очередь оценивает игрок, заявивший о блоке, потом его соперник, а при возникновении спора между игроками - ведущий/судья/АК.

Если субъективные рестарты остались, то тратится один день субъективных рестартов (т.е. на 112 берём рестарт 111).

Если субъективные рестарты закончились, то игрок вправе потребовать дополнительный рестарт.

2. Разрешенные действия, запреты и ограничения.

2.1.1. На всех шаблонах, кроме шаблонов размера XL+U запрещен red-rush (ред-раш): игроку, играющему красным цветом, запрещено нападать в первый день недели с приростом (т.е. войсками, появившимися в момент начала новой недели в Жилищах городов (деревень) игрока или в захваченных в этот день городах (деревнях) соперника-человека и компьютерных игроков), купленным в этот день:

а) на город синего (даже, если город не охраняется);

б) на героев или охраняемые шахты синего, если наличие прироста может повлиять на исход битвы или потери в битве у любого из игроков.

2.1.2. Понятие ред-раша не применимо, когда герои игроков-соперников оказываются при нападении по разные стороны Портала или Врат подземного мира, если красный не видит, где стоит синий герой.

2.1.3. При невозможности отличить старые войска от войск прироста (в случае, если они были объединены у героя или в замке) считается, что в боях с нейтралами погибает прирост.

До тех пор, пока прирост не был смешан со старыми войсками, он считается приростом, независимо от потерь старой армии.

2.1.4. При игре, в которой участвуют больше двух игроков-людей, правило последовательно действует и для других цветов (blue-rush, tan-rush ...).

При игре с союзами игроков под приростом понимается также и прирост союзника.

2.1.5 При игре с торгом за цвет ред-раш разрешён на всех шаблонах.

2.2. Запрещен хит-н-ран: Ваш герой, атакующий героя соперника, не имеет права отступить в первом раунде боя, если он колдовал любую магию. На героя, который защищается, данный запрет не распространяется.

2.3. Запрещено брать монстров, желающих присоединиться. Нужно либо убить их, либо разрешить им убежать.

Дипломатия разрешена только для удешевления откупа и понижения необходимого уровня для доступа в Библиотеку просвещения.

2.4. Заклинание Дверь измерений:

- на всех шаблонах, кроме шаблонов размера XL+U, можно использовать каждым героем не более 1 раза в день;
- на шаблонах размера XL+U можно использовать каждым героем 2 раза в день при Экспертной Магии воздуха.

2.5. Запрещено посещать Картографы и Форт на холме.

2.6. Переходы между зонами.

Под словами "определенный проход между зонами" на сгенерированной игровой карте подразумевается промежуток между препятствиями, образующими границы зон, по которому герой имеет возможность пройти в соседнюю зону. В реальной игровой ситуации таких проходов может быть несколько, даже если в схеме шаблона указано, что проход единственный.

На всех шаблонах, кроме шаблонов размера XL+U:

2.6.1. Для того чтобы пройти из одной зоны в другую через определенный проход необходимо ликвидировать охрану этого прохода. Если на проходе стоит несколько охран, достаточно уничтожить любую на выбор.

2.6.2. Можно проникать в охраняемую зону для пробивания охраны прохода, если проникновение в зону и нападение на охрану совершается одним действием, без промежуточных остановок, ночевок и без взаимодействия (посещение, собирание, пробивание) с какими-либо объектами охраняемой зоны.

2.6.3. Разрешено проникать в соседнюю зону без пробития охраны прохода для того, чтобы посетить объект, принадлежащий к той зоне, в которой находится игрок.

2.6.4. При проходе через Портал или Подземные Врата достаточно ликвидировать охрану на входе.

2.6.5. В случае отсутствия охраны прохода разрешается свободно переходить из зоны в зону.

2.6.6. Разрешено проникать в соседние зоны с помощью Крыльев ангела, заклинаний Дверь измерений и Полёт, не уничтожая при этом охрану.

2.6.7. Разрешено проходить мимо охран прохода, не уничтожая их, в случае, если

- игрок уже сам проходил через этот проход (т.е. уничтожил одну из охран);

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- игрок видел, как оппонент уничтожил одну из охран или проходил через этот проход;
- есть еще какие-либо бесспорные свидетельства того, что охрана была уничтожена.

На шаблонах размера XL+U и Diamond разрешено проходить из одной зоны в другую, не пробивая сдвинутую охрану. Также разрешено проникать в соседние зоны с помощью Крыльев ангела, заклинаний Дверь измерений и Полёт, не уничтожая какие-либо охраны.

2.7. Посещение объектов, взятие предметов (ресурсов и артефактов). Под словами "Посетить объект" подразумевается войти в него и получить возможность взять соответствующий бонус.

Объекты и предметы на карте, как правило, охраняются. Возможен вариант, когда несколько объектов, ресурсов, артефактов охраняются одним войском нейтральных монстров. В этом случае объекты и предметы соприкасаются между собой хотя бы одной клеткой, а также хотя бы один из объектов или предметов соприкасается одной клеткой с общей охраной всех сокровищ.

Если возможно забрать охраняемый предмет или посетить охраняемый объект, не уничтожая монстров, охрана называется сдвинутой.

Часть объектов имеет также внутреннюю охрану, например, Склеп, Консерватория грифонов, Улей змиев, Сокровищницы монстров, внешние жилища существ 5-7-го уровней.

2.7.1. Разрешено, не пробивая внешнюю охрану, "вставать" на объекты (т.е. располагать героя непосредственно на входе объекта), для входа в которые и получения бонуса необходимо пробить внутреннюю охрану.

2.7.2. Разрешается, не уничтожая охрану, получать бонусы в Мистических садах, Водяных мельницах, Ветряных мельницах, Навесах, забирать Сундуки, Костры и ресурсы, как из-под сдвинутой охраны, так и с помощью заклинаний Полет, Дверь измерений и артефакта Крыльев ангела.

2.7.3. Прежде чем

- «встать» на входе и посетить любой объект без внутренней охраны (кроме указанных в п.2.7.2),
- войти в любой объект, имеющий внутреннюю охрану, для сражения с охраной и получения возможности взять там соответствующий бонус,
- забрать Ящик Пандоры, Свиток с заклинанием, артефакт любым способом (в т.ч. используя заклинания Полет, Дверь измерений и с помощью артефакта Крылья ангела), необходимо ликвидировать соответствующую охрану.

2.7.4. Страж границы приравнивается к охране объекта или предмета, и, не посетив соответствующую Палатку ключника и убрав Стража границы, забирать Ящики Пандоры, Свитки с заклинаниями, артефакты, посещать всевозможные объекты (кроме указанных в п.2.7.2) за Стражем границы нельзя.

2.8. Ограничения по городам.

2.8.1. В городе Сопряжение запрещено улучшать существ 1, 6, 7 уровня.

При игре за Сопряжение стартовый герой выбирается случайно при генерации карты.

Для использования бонуса Грааля, необходимо отстроить Гильдию магов соответствующего уровня в любом из ваших городов, либо с момента появления у игрока контроля над городом с уже отстроенной ГМ соответствующего уровня (аналогично Свиткам с заклинаниями, но для все уровней магии).

2.8.2. В городе Некрополис запрещено строить Усилитель чёрной магии.

При игре за Некрополис запрещено выбирать стартовым героем Галтрана. Если Галтран приходит не стартовым, развивать его разрешено, причем за любой город.

2.8.3. Если в городе компьютерного игрока сделано улучшение существ 1, 6, 7 уровня в Сопряжении или 4 уровня в Некрополисе, то запрещается улучшать свои войска этих уровней и нанимать улучшенную версию существ. Если отстроен Усилитель чёрной магии, то улучшать Вампиров запрещено, а дополнительных Скелетов распускать не нужно.

2.9. Запрещено собирать сборный артефакт Плащ короля нечисти. Все остальные сборные артефакты собирать разрешено.

2.10. Ограничения по героям Исра и Видомина.

2.10.1. Исре и Видомине разрешено докачивать навык Некромантии до уровня Эксперт только последним предлагаемым навыком или с помощью Учёного. В этом случае ограничений на дальнейшее использование нет.

2.10.2. Исра и Видомина, получившие навык Экспертной Некромантии способом, отличным от указанного в пункте 2.10.1, могут атаковать нейтральных существ только с последующим бегством или откупом. При этом они не имеют права использовать артефакт Оковы войны.

2.10.3. Исра и Видомина, освобождённые из тюрьмы с Экспертной Некромантией, могут быть использованы без ограничений в течение дня, когда они были получены. В дальнейшем использование этих героев ограничивается п.2.10.2.

2.11. Свитки с заклинаниями 4 и 5 уровня разрешено использовать только с момента отстройки игроком Гильдии магов соответствующего уровня в любом из своих городов, либо с момента появления у игрока контроля над городом с уже отстроенной ГМ соответствующего уровня.

2.12. Баги:

2.12.1. Запрещено у Торговца артефактами в городах Башня, Сопряжение и Темница продавать артефакты или Свитки с заклинаниями по ценам, которые не соответствуют их фактической цене (исправлено в **HD-моде**).

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

2.12.2. Запрещено пользоваться багом просмотра героя соперника.

2.12.3. Запрещено использование героя без армии (в армии должен быть хотя бы одно существо). Перед увольнением всю армию можно забрать.

2.12.4. Запрещено использование Шляпы адмирала для получения дополнительных очков хода при многократной посадке/высадке из корабля.

2.12.5. Запрещён баг ежедневной раскопки. Запрещено совершать раскопку, если в этот день герой совершал движение.

2.13. Действия, не запрещенные/не ограниченные данными правилами, разрешены.

III. Нестандартные и спорные ситуации. Судейство.

Честная игра

Самый главный пункт: игроки должны играть честно и уважать друг друга.

- Запрещено использовать во время партии чит-коды, не разрешенные к применению программы и баги, возникающие в результате использования дополнительных программ и файлов.
- Сейвы незаконченной партии не имеет права вскрывать никто, кроме судьи/ведущего турнира или члена АК и только при возникновении спорной ситуации в партии. Если в момент возникновения спорной ситуации, требующей вскрытия сейвов, нет связи с судьей/ведущим/АК, партия должна быть прервана и сохранена обоими участниками до связи с судьями.
- Запрещен просмотр дерева прокачки героя программными средствами (приравнивается к мапхаку).
- Запрещено открывать в редакторе карту, на которой идет игра, до окончания партии. Партия считается оконченной, когда один игрок полностью уничтожил второго либо один из них сдался, о чем должен посредством ICQ это подтвердить. Только лишь после этого разрешается вскрывать сейвы и смотреть карту в редакторе.

За все действия, произошедшие на компьютерах игроков во время партии и/или связанные с неоконченной игрой, несут ответственность игроки, договорившиеся на игру.

При игре с запароленными сейвами игроки обязаны:

- сразу же после игры предоставить сопернику / соперникам свой пароль;
- предоставлять пароль неоконченной партии по требованию ведущего / судьи турнира / АК при возникновении спорной ситуации.

Разное

Если в бою происходит «патовая» ситуация, то нападающий игрок должен отступить. Например, у нападающего в процессе битвы остается 100 гномов, а у обороняющегося героя 1 змий. И 100 гномов никак не могут догнать змия. В этом случае нападающий со 100 гномами должен отступить (либо откупиться). Если на ком-то надеты Оковы войны, то необходимо загрузить последний сейв, повторить все ходы в точности, как они были сделаны до этого боя, распустить войска, которые были убиты в ходе данного боя. Затем тот игрок(и), на ком были надеты оковы, должен их снять, напавший должен напасть и сбежать/откупиться. Если в процессе игры произошел дисконнект, то игрок, который ходил в данный момент дохаживает свой ход и сохраняет игру. Затем загружаются с этого сейва и продолжают. Либо загружают автосейв игрока, который был в тот момент неактивный. Если связь прервалась в момент битвы, то после загрузки все ходы боя повторяют максимально приближенно к тем, что были до дисконнекта.

Более подробные и актуальные Правила, а также общие Правила для стандартных шаблонов доступны по ссылке: http://forum.heroesworld.ru/showthread.php?t=10593

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

10.8 HD-мод для игры

Наверняка, большинство игроков в Героев уже наслышаны об HD-моде, позволяющему играть в любимую игру на больших экранах и с дополнительными функциями, облегчающими трудоёмкие игровые процессы. Многие игроки уже и не играют без этого мода. Поэтому, в данном разделе будет приведено описание этого дополнения и его основные функции.

HoMM 3 HD - это неофициальное дополнение (глобальный функциональный патч) к игре Heroes of Might and Magic 3 (Герои Меча и Магии 3).

Изначально HoMM 3 HD создавался для изменения оригинального разрешения игры 800x600 на большее, но сейчас его функциональность гораздо шире. HoMM 3 HD не затрагивает оригинальный геймплей, а улучшает функциональную часть интерфейса, делает игру гораздо более удобной, исправляет ряд багов оригинальной игры и добавляет незаменимый для онлайн игры функционал.

Все имеющиеся незначительные изменения графики сделаны с сохранением оригинального стиля. HoMM 3 HD абсолютно не затрагивает файлы оригинальной игры, на которую устанавливается (то есть абсолютно не измененный оригинал можно запускать из той же папки, в которую установлен HoMM 3 HD).

Официальный сайт HD-мода: http://sites.google.com/site/heroes3hd/rus/description

ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ



1. Графика

Разрешение (исходный размер):

HoMM3 HD позволяет изменять разрешение игры на любое от 800x600 до 4000x4000.

При изменении разрешения в игре, меняется размер видимой области карты в окне приключений и при просмотре мира/земли/воздуха. Главное меню, вступительные видеоролики, видеоролики победы и поражения, экран загрузки, экран рекордов, меню оригинальных кампаний, выводятся без изменения размеров по центру в рамке. Остальные экраны (города, битвы, обзора королевства, Гильдии воров, и пр.) отображаются без изменения размеров в виде окон.

Расширенная функциональность интерфейса (см.п.2) доступна в полном объеме, если вертикальное разрешение не меньше 664 пикселя.

Цветовой режим 32-bit True (stretchable) GDI (включен по умолчанию) позволяет масштабировать картинку от выбранного разрешения до разрешения вашего монитора, используя различные фильтры, которые отличаются качеством и производительностью. Разрешение (исходный размер), выставляемое по умолчанию в настройках, выбрано не случайно (для 1920x1080 монитора выставляется - 1180x664). С этим разрешением вы получите максимально крупные игровые элементы при полной расширенной функциональности интерфейса.

2. Расширенная функциональность интерфейса и настроек игры

2.1. Окно приключений

- список героев в менеджере приключений увеличен до 8, а список городов до 7 (вертикальное разрешение должно быть >= 664) (см.справа);
- **[Alt]+click** на героя/замок в окне приключений перемещает их в самый верх списка;
- добавлены кнопки из опций приключений (посмотреть мир, карта-загадка, копать, информация о сценарии, посмотреть ход противника) (см.справа);
- можно управлять армией в информационной панели героя/города в правом нижнем углу окна (работает быстрое управление армией);
- колесо мыши прокручивает список городов;
- клавиша **[B]** вызывает окно Рынка (если он построен);
- клавиша **[G]** вызывает Гильдию воров (если построена Таверна);
- можно быстро переодеть героя (см.Костюмы);

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- средняя кнопка мыши (клавиша **[F5]**) вызывает быстрое меню с пунктами: Рынок, Гильдия воров, быстрая битва, границы Двери измерений, посмотреть свой ход, сетка на карте (см.справа).
- доступно числовое значение очков перемещения героя (наведение мыши на портрет героя в списке или щелчок правой кнопкой мыши на зеленый столбик рядом с портретом) (см.ниже).





2.2. Глобальное ускорение взаимодействия с картой

- при посещении/поднятии ряда объектов на карте не выводится стандартное окно сообщения, но информация выводится в информационной панели окна приключений (как при подборе ресурсов);
- время отображения информации в инфо-панели равно 7 сек. (оригинальная инфа о подборе ресурса - 5 сек.).

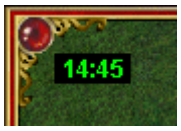
Объекты/события, подвергшиеся нововведению:



Шахты ресурсов, мельницы, Мистический сад, Навес, Тюрьма, Вуаль тьмы, Маяк, Палатка ключника, Буй, Обелиск, Убежище воров, Русалка, Водоём, Обломки, Святилище, Камень знаний, Оазис, Костер, Конюшни, Огненный столп, Обзорная площадка, Заброшенная шахта, магические Святыни, Свитки с заклинаниями, Повозка, Морской сундук (если не артефакт), цветной Страж прохода (если Палатка не посещена), Колодец магии (если восстановил ману, в инфо-панели рисуется не стандартный текст, а иконка очков заклинаний с количеством), Магический источник (если удвоил ману, в инфо-панели рисуется не стандартный текст, а иконка очков заклинаний с количеством), Сирены, Библиотека просвещения, Картограф (если карта уже куплена), Труп, Пирамида, Хижина провидца, Банки существ, Склеп, Улей ядовитых змиев, Консерватория грифонов, Утопия драконов, Гробница воина, Покинутый корабль, Место кораблекрушения (если пустые), Все объекты, изменяющие боевой дух/удачу, Все объекты бесплатно повышающие на +1 первичные навыки, Артефакты, Древо знаний (если повышает бесплатно или уже повышало), Поднятие существ Некромантией после битвы.

2.3. Таймер

Добавлено непрерывное отображение оставшегося времени на ход в формате мм:сс (при игре с таймером), независимо от того, какое окно активно (см.справа).

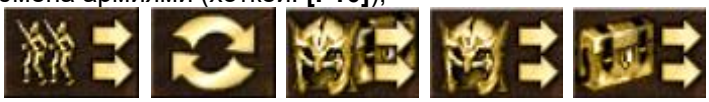


2.4. Окно обмена между героями

- работает быстрое управление армией;
- добавлены 7+7 кнопок односторонней передачи отряда существ от героя к герою. При зажатой [ALT] или [CTRL] или [SHIFT] эти кнопки меняют функциональность (и иконки):
  - **[ALT]** - передается вся армия, кроме единички из отряда над нажатой кнопкой;
  - **[CTRL]** - передает единичку другому герою в свободный слот;
  - **[SHIFT]** - добавляет единичку другому герою в слот с таким же типом существ или в пустой;



- добавлены 1+1 кнопки односторонней передачи всей армии: если при нажатии такой кнопки выделен стек существ, то остается единичка этого стека, иначе - единичка самого низкоуровневого медленного существа;
- добавлена кнопка обмена армиями (хоткей: **[F10]**);



- добавлены 1+1 кнопки односторонней передачи артефактов: предают все артефакты героев. С зажатым **[CTRL]** (меняются иконки) - только артефакты куклы. С зажатым **[SHIFT]** (меняются иконки) - только артефакты рюкзака.
- добавлена кнопка обмена артефактами (хоткей: **[F11]**): меняет все артефакты героев. С зажатым **[CTRL]** меняет только артефакты куклы. С зажатым **[SHIFT]** меняет только артефакты рюкзака;

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- добавлена кнопка передачи фокуса правому герою (хоткей: **[->]**): закрывает окно, как и кнопка **ОК**, но активным становится правый герой;
- колесо мыши прокручивает артефакты в рюкзаках;
- добавлены 1+1 кнопки рюкзака, которые вызывают окно рюкзака героя;
- быстрое управление артефактами: **[CTRL]+клик** передает артефакт другому герою и одевает на куклу, **[SHIFT]+клик** передает другому герою в рюкзак, **[ALT]+клик** одевает артефакт из рюкзака или снимает с куклы в рюкзак. Работает и в новом окне рюкзака.



2.5. Окно битвы

- добавленная панель статуса отображает подсказки по наведению мыши, а лог показывает только историю битвы (вертикальное разрешение должно быть >= 664); - клавиша **[L]** позволяет загрузить сохраненную игру;
- битву можно быстро завершить, нажав **[Q]**. Битва завершится так, как если бы мы нажали кнопку «автобитва» без магии, но мгновенно, без анимации (игра спросит подтверждение);
- тень курсора показывает именно те гексы, куда встанет существо после перемещения (особенно актуально для двухгексовых существ);
- наведение курсора с зажатой клавишей **[Shift]** или **[Ctrl]** на отряд покажет дальность хода существа:
  - **[Shift]** - ход с учетом стоящих на поле существ;
  - **[Ctrl]** - ход без учета стоящих на поле существ;
- в тактическом режиме существо можно выбирать щелчком мыши;
- добавлена Очередь существ в битве. Включается в «Ещё опциях...» при старте карты. Очередь отображается над логом битвы.



2.6. Окно опций битвы

- добавлены кнопки 'Загрузить игру', 'Переиграть сценарий', 'Главное Меню'.



2.7. Окно героя

- работает быстрое управление армией;
- колесо мыши прокручивает артефакты в рюкзаке;
- добавлена кнопка, открывающая рюкзак;
- работает быстрое управление артефактами:

- **[ALT]+клик** одевает артефакт из рюкзака или снимает с куклы в рюкзак. Работает и в новом окне рюкзака;

- **[SHIFT]+клик** (или клик средней кнопкой мыши) открывает список артефактов из рюкзака, которые могут быть надеты в данный слот. Работает и в новом окне рюкзака;

- можно быстро переодевать героя (см.Костюмы).



FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

2.8. Книга заклинаний

- увеличена: на странице помещается в два раза больше заклинаний.

2.9. Окно городского портала

- города в списке в том же порядке, что и в списке игрока, за ними следуют города союзников, если есть;
- отображаются иконки городов;
- в списке отображаются занятые города (название другим цветом);
- при клике на город, он отмечается прямоугольником выделения на мини-карте;
- город, в котором стоит герой, произнесший заклинание отмечается как занятый.

2.10. Окно города

- работает быстрое управление армией;
- клавиша **[B]** вызывает окно Рынка (если он построен хотя бы в одном из городов) - клавиша **[G]** вызывает Гильдию воров (если построена таверна хотя бы в одном из городов);
- клавиша **[F10]** меняет армии у посещающего героя и гарнизона города.
  - **клавиша [пробел]** не только меняет посещающего героя с гарнизонными местами, но и перемещает одного героя вверх-вниз;
- клик по иконке (теперь кнопке) замка - быстрый наем всех доступных существ:
  - с зажатой **[CTRL]** - без подтверждения. С зажатой **[ALT]** - не апгрейды, без подтверждения;
- клик по иконке с приростом существ (теперь кнопке) - наем данного существа:
  - с зажатой **[CTRL]** - без подтверждения. С зажатой **[ALT]** - не апгрейд, без подтверждения;
- вместо прироста существ показывается их количество;
- добавлен чат (как в окне приключений).

2.11. Менеджер сценариев

- доступна навигация по папкам при выборе сценария;
- игры сохраняются в отдельную папку с именем сценария, если включена опция «сохранять все дни (для турниров)»;
- расширена информация о стартовом герое.

2.12. Генератор случайных карт (ГСК)

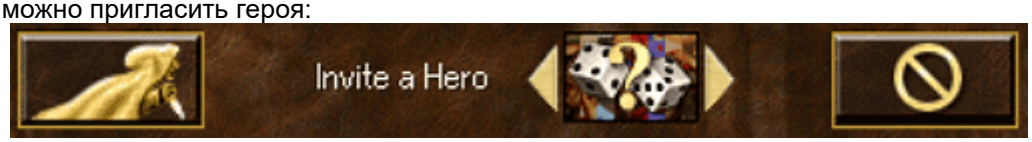


- можно выбрать шаблон:
  - к названию шаблона в списке добавляется информация о количестве игроков-людей и диапазоне размеров карты (информация берется из самого шаблона);
  - при выборе шаблона из списка автоматически корректируются настройки RMG, если они недопустимы для данного шаблона;
  - шаблоны можно редактировать или добавлять свои: _HD3_Data\Templates\название шаблона\rmg.txt ;
- можно удобно и точно настроить союзы между игроками;
- можно выбрать тип дорог: тип дорог может генерироваться случайно из трех, двух, может быть задан точно, можно играть вообще без дорог;
- настройки ГСК и уровень сложности в игре, выбранные в последний раз, запоминаются и автоматически выставляются перед следующей игрой.

2.13. Прочее

- В окне гарнизона работает быстрое управление армией, клавиша **[F10]** меняет армии у посещающего героя и гарнизона;
- В окнах города, гарнизона и обмена при попытке передать последний стек существ - одно существо остается у героя, остальные передаются;
- Все полосы прокрутки в игре управляются колесом мыши.
- Во всех полях ввода текста работают стандартные сочетания **[CTRL]+[C]**, **[CTRL]+[V]**, **[SHIFT]+[INS]**, **[CTRL]+[INS]** для работы с буфером обмена;
- В окне повышения уровня героя, а также в стандартных окнах выбора (золото-опыт, атака-защита и пр.) выбор можно быстро сделать двойным щелчком мыши;
- При посещении жилищ существ (кроме 1го уровня) на карте приключений игра не спрашивает хотите ли вы их нанять, а сразу открывает диалог найма;
- Игра поддерживает ввод русских символов;
- Мини-карта в игре работает корректно с нестандартными размерами карт;

- В таверне можно пригласить героя:



  - только для одиночной игры;
  - приглашенный герой появляется на месте нанятого;
  - эта функция не является читом, или изменением оригинальных правил игры, так как абсолютно того же эффекта можно добиться в оригинале с помощью неопределенного количества загрузок сохраненной игры - покупок героя, с той лишь разницей что в HD это будет сделать быстрее, удобнее и приятнее;
- В главном меню средняя кнопка мыши (клавиша **[F5]**) вызывает системное меню.

3. Быстрое управление армией

Работает в окнах приключений, обмена, героя, города, гарнизонов:

- **[SHIFT] + клик** – «умное» поэтапное пропорциональное разделение. Игнорирует единички, при необходимости выравнивает количество и пропорционально делит стеки. С помощью этой операции можно быстро выровнять по количеству стеки одного типа, поделить стек пополам за 1 клик, поделить на 3 за 2 клика. Эта операция не отменяет стандартное разделение стека с использованием **[SHIFT]**. (чтобы использовать обычное разделение нужно сначала выделить стек, а потом уже нажимать **[SHIFT]**);
- **[ALT] + клик** - собирает в слот войска того же типа из слотов героя/гарнизона;
- **[ALT] + [SHIFT] + клик** - распускает отряд (последний отряд героя не может быть уволен);
- **[CTRL] + клик** - отделяет от отряда в свободный слот одну «единичку»;
- **[CTRL] + [SHIFT] + клик** - отделяет от отряда во все пустые слоты героя/гарнизона по одному существу;
- **[CTRL] + [ALT] + клик** – в окне встречи героев и в окне города перемещает стек другому герою. Оставить героя без армии нельзя, остается хотя бы 1 существо. Так же эта комбинация работает в гарнизоне, и кроме того, работает при щелчке на портрет героя и прямоугольник с флагом в гарнизоне в окнах города и гарнизона, при этом передаются все стеки;
- **[CTRL] + [ALT] + [SHIFT] + клик** - передает всю армию. Если передается армия от героя, то остается единичка от отряда, по которому был сделан щелчок.

4. Костюмы

В игре можно запоминать наборы артефактов (костюмы), одетых на героя и быстро менять их (т.е. переодевать героя) простым нажатием на кнопки клавиатуры:

- Клавиша **[1]**, **[2]**, ..., **[9]** с зажатым **[л.CTRL]** – запоминает «костюм». Работает только в окне героя. Операция сопровождается звуковым оповещением (щелчок);
- **[1]**, **[2]**, ..., **[9]**, **[0]** - одевает ранее сохраненный костюм на героя. Работает в окне героя и в главном окне менеджера приключений. То есть, чтобы переодеть героя необязательно открывать его окно, достаточно просто выделить героя. В менеджере приключений операция сопровождается звуковым оповещением (щелчок). При переодевании героя этим способом предыдущий набор артефактов (костюм) запоминается в слот **[0]**. Таким образом нажатием на **[0]** можно отменить последнее переодевание;
- Если при простом нажатии **[1]**, **[2]**, ..., **[0]** прежде чем одеть новый костюм с героя снимаются все старые артефакты, то с зажатой клавишей **[л.SHIFT]** новый костюм одевается поверх старого;
- При переодевании героя артефакты не появляются из ниоткуда и не исчезают. Все берется из рюкзака героя и складывается туда же. Если не будет хватать каких-либо артефактов для ранее сохраненного костюма, то костюм оденется частично (из того что есть);
- Костюмы запоминаются не для каждого героя в отдельности, а для игрока (для всех его героев) в целом, но переодевается именно активный герой.

5. Опция HD+

HD-мод содержит опцию HD+:

- В сетевой игре добавлена защита паролями сохранённых игр и сгенерированных карт;
- В сетевой игре реализован одновременный ход;
- Реализован шахматный таймер;
- В сетевой игре возможен старт отсчёта игрового таймера только после закрытия окна, сообщающего о передаче игроку хода;
- Возможность переиграть быструю битву вручную 1 раз, если не устроил её результат. В одиночной игре можно переигрывать битвы хоть сколько раз;
- На ход битвы (урон существ, срабатывание боевого духа, удачи, способностей и т.п.) теперь не влияют неигровые события. Т.е. при одних и тех же действиях одна и та же битва на одной и той же карте проходит всегда одинаково, в т.ч. одинакова последовательность выпадения заклинаний у Верховных джиннов, Чародеев и Сказочных драконов;
- Быстрая битва идентична автобитве без магии;

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- Исправление множества багов оригинала, в том числе:
  - Продажа артефактов у Торговцев артефактами по завышенной цене;
  - Оставление героя без армии при обмене между героями;
  - Баги заклинания Клон;
  - Только Копейщики в Лагерях беженцев;
  - Баги быстрой битвы;
- Функция автоматического исправления ошибок карты, возникающих в процессе игры.

Внимание! Сетевая игра с опцией HD+ возможна только, если все игроки используют её. Опция изменяет оригинальные возможности игры, поэтому, если вы, например, играете офлайн турнир, вы должны отключить эту опцию.

6. Совместимость

- HotA - 100%;
- SoD, Complete - 100%;
- WoG 3.58, TE, WT, ERA - не весь функционал доступен, требуются тонкие настройки;
- с RoE, AB, Heroes Chronicles НЕ СОВМЕСТИМ!

Автор мода: Баринов Александр Сергеевич (aka baratorch, Bara, Баря)
E-mail: baratorch@yandex.ru
Официальный сайт с подробным и актуальным описанием:
https://sites.google.com/site/heroes3hd/rus/description

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

10.9 Современные функции в игре

Казалось бы, компьютерной игре 1999 года выпуска совсем не место в 2020 году, но именно Герои Меча и Магии III доказывают обратное. Сейчас игра переживает достаточно бурное развитие, благодаря активному геройскому сообществу, развитию многих проектов, но в особенности - HotA и HD-мод. Именно эти два проекта являются вторым дыханием Героев и привносят в игру значительное количество добавлений, исправлений и изменений. HotA добавляет множество нового контента, новый полноценный город, кампании и правки баланса. HD-мод предоставляет доступ к онлайн-лобби, исправляет множество багов и добавляет удобство геймплея для любого игрока. Однако такое разнообразие и обилие функций может отпугивать новых игроков, которые боятся начинать во всём этом разбираться. В данном разделе собраны наиболее важные моменты в современных Героях, которые нужно знать и главнее всего изучить начинающим игрокам.

1. ЛАУНЧЕР HD-МОДА

HD-мод добавляет в папку с вашими Героями удобный лаунчер для запуска.



1. Сверху окна указано название и версия мода (в примере 5.0 RC58).
2. Всплывающий список всех версий игры, установленных в данной папке.
3. Кнопка создания отдельного ярлыка для выбранной версии игры.
4. Кнопка создания отдельного HD-ярлыка для выбранной версии игры.
5. Кнопка запуска выбранной игры.
6. Кнопка поддержки проекта, перенаправляющая Вас на страничку сайта HD-мода, где перечислены все способы поддержки.
7. Кнопка выхода из лаунчера.
8. Всплывающий список выбора языка лаунчера.
9. Списки выбора различных графических режимов и разрешения экрана. Игровой экран при этом будет автоматически подстроен под выбранное разрешение, но экраны городов, битв и некоторые другие будут открываться в отдельных окнах в оригинальном разрешении. Поскольку оригинальная игра создавалась в разрешении 800x600, размещение некоторых игровых меню происходит не на полный экран, а в отдельных окнах — единственный вариант сохранения их в изначальном масштабе (максимально близким к полноэкранному режиму для стандартных пропорций экрана выглядит разрешение 1066x600, в этом случае добавляются только рамки по бокам).

   В целом, не в зависимости от размера экрана, для стандартных широкоэкранных мониторов (пропорция 16:9) рекомендуется выбирать в HD-лаунчере разрешение 1180x664. Приемлемый масштаб также сохраняется и в 1280x720 (или 1285x723). Настоятельно не рекомендуется выбирать разрешения выше или, тем более, «родное» разрешение дисплея (к примеру, 1920x1080), масштаб игровых элементов будет слишком мелким. Следует также обратить внимание на настройки Стретч фильтров при выборе в лаунчере Режимов 32-bit (stretchable) или 32-bit True (stretchable) GDI. Стретч фильтры позволяют добиться наиболее корректного и эстетичного внешнего вида игры при растягивании.

   Стретч фильтры можно менять прямо в игре через горячие клавиши Ctrl + Num.
10. HD-мод поддерживает сторонние плагины, предназначенные для управления различными возможностями игры.

Создание плагинов в виде dll требует некоторого уровня программирования, однако предоставляет пользователям практически безграничные возможности. Из уже существующих плагинов, например, есть те, которые меняют язык и графическое отображение текстов в игре. Некоторые изменяют свойства вторичных навыков (Орлиный глаз, Обучаемость), формулы расчёта длительности заклинаний и их эффектов, и т.д.

Перечень некоторых плагинов можно найти тут: forum.heroesworld.ru/showthread.php?t=10579
Или, например, здесь: handbookhmm.ru/forum/viewtopic.php?f=56&t=529

2. ТВИКИ HD-МОДА

Твики - особые индивидуальные настройки пользователя HD-мода в виде программного кода с изменяемыми значениями. Здесь, в том числе, перечислены все предыдущие настройки лаунчера в текстовом виде по типу разрешения, языка и т.д.

У большинства твиков можно установить значение 1 (вкл) или 0 (выкл):

Твик	Описание
<UI.AdvMgr.SkipMapMsgs> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл | Пропускает подтверждения при покупке на карте существ и боевых машин; выводит ряд сообщений при взаимодействии с картой в инфо-панели в правом нижнем углу, что избавляет от лишних кликов и ускоряет игру.}

<UI.ClipCursor> = 1	{0 - выкл, 1 - курсор мыши не может покинуть окно игры с зажатой клавишей [Ctrl], 2 - [Ctrl]+[Tab] переключает возможность/невозможность курсору мыши покинуть окно игры. | Используется для прокрутки карты при игре в окне.}
<UI.CombatMgr.CursorShadowAlwaysOn> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл | Тень курсора в битве всегда включена.}
<UI.Ext.AdvMgr> = 1 , 1 , 1	{1 - вкл, 0 - выкл | Расширения менеджера приключений. | 1-е значение - управление армией в инфо-панели, подтверждение при попытке копать, прокручивание списка городов колесом мыши, перемещение героев и городов в списках клавишей [Alt], открытие Рынка по [B], открытие Гильдии воров по [G], быстрое меню по средней кнопке мыши или [F5]. 2-е - расширенные списки героев(8) и городов(7). 3-е - отображение очков перемещения героев и отображение картинки и названия артефакта по ПКМ на карте.}
<UI.Ext.ArtMerchantDlg> = 1 , 1	{1 - вкл, 0 - выкл | Расширения/исправления окна Торговцев артефактами. | 1-е значение - прокручивание колесом мыши рюкзака. 2-е - отображение слота "разное 5" и несброс выделения при продаже артефакта из рюкзака.}
<UI.Ext.CombatMgr> = 1 , 1	{1 - вкл, 0 - выкл | Расширения окна битвы. 1-е значение - разделение нижней инфо-панели на две: лог битвы и строку подсказки. 2-е - тень курсора показывает куда встанет существо при перемещении/атаке, отображение тени перемещения выбранного существа наведением курсора мыши с зажатыми клавишами [Ctrl] (без учета существ на поле) и [Shift] (с учетом существ на поле).}
<UI.Ext.CombatOptionsDlg> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл | Кнопки 'Загрузить игру', 'Переиграть сценарий', 'Главное Меню' в окне опций битвы.}
<UI.Ext.HeroDlg> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл | Расширения окна героя: быстрое управление армией и артефактами, окно рюкзака.}
<UI.Ext.LvlUpDlg> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл | ПКМ на портрет открывает окно героя; выбор навыка двойным кликом.}
<UI.Ext.ScenarioMgr> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл | Расширения окна выбора сценария. RMG: выбор шаблона, союзов, дорог, запоминание последних настроек. Расширенное окно информации о герое. ПКМ на карту в списке показывает имя файла карты.}
<UI.Ext.SpellBook> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл | Расширенная книга заклинаний вмещает 24 заклинания на развороте вместо 12.}
<UI.Ext.SpellScroll> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл | Показывает иконки заклинаний в свитках(артефактах).}
<UI.Ext.SwapMgr> {0,1,2} = 2	{1/2 - вкл, 0 - выкл | Расширенное окно обмена между героями (быстрое управление армией, артефактами и пр.). 1 - со стандартным размером 800x600, 2 - увеличенное.}
<UI.Ext.TextEditBox> = 1 , 1	{1 - вкл, 0 - выкл | Расширенное поле ввода текста. 1-е значение - поддержка ввода русских символов. 2-е - работа с буфером обмена сочетаниями клавиш [Ctrl]+[C], [Ctrl]+[V].}
<UI.Ext.TownMgr> = 1 , 1	{1 - вкл, 0 - выкл | Расширения окна города. 1-е значение - быстрое управление армией, быстрая покупка существ, прокрутка списка городов колесом мыши, открытие Рынка по [B], открытие Гильдии воров по [G]. 2-е - чат.}
<UI.Ext.TownMgr.AvailableInsteadGrowth> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл | Показывает количество доступных существ вместо прироста (прирост доступен по наведению и ПКМ).}
<UI.Ext.TownPortalDlg> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл | Расширенное окно городского портала.}
<UI.MsgBox.DblClickSelect> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл | Выбор двойным кликом в окне сообщения (золото/опыт, атака/защита и пр.).}
<UI.RecruitDlg.AutoSet> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл | Автоматическая установка количества нанимаемых существ/машин на 1/максимум; кнопка 'максимум' устанавливает количество на 1 если уже выбран максимум.}
<UI.RecruitDlg.AutoSet.Max> = 1	{0 - при открытии окна покупки существ/машин количество устанавливается на 1. 1 - на максимум.}
<UI.ShowTimer> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл | отображение таймера в левом верхнем углу экрана.}
UI.Suits> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл | Костюмы (быстрое переодевание героя).}
<UI.Battle.ShowAlwaysHeroInfo> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл | Всегда показывать информацию о герое в битве).}
<UI.Tavern.InviteHero> = 1	{1 - вкл, 0 - выкл | Пригласить героя в таверне.}

Полный перечень: sites.google.com/site/heroes3hd/rus/description/tweaks

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

3. ОНЛАЙН-ЛОББИ ДЛЯ СЕТЕВОЙ ИГРЫ

Онлайн-лобби - игровой сервер, который позволяет игрокам со всего мира играть друг с другом без использования сторонних программ. Для его использования необходима регистрация.



После входа в лобби можно увидеть чат, с доступным выбором различных языков, список игроков онлайн и созданные игры с описаниями.

Рейтинг игрока, создавшего игру в списке, и его ник, отображаются в первых двух колонках.

Колонка после имени хоста обозначает текущее состояние игры. Если отображён "меч", то игра ещё не начата. Если «два скрещенных меча», то игра уже идёт.

Колонка «#» отображает количество присоединившихся игроков и требуемое количество.

Если напротив созданной игры стоит "звёздочка", значит эта игра проводится на рейтинг. Рейтинг всех игроков можно посмотреть по отдельной кнопке. Свой рейтинг отображается в верхнем левом углу экрана.

Если напротив созданной игры стоит "замочек", значит для присоединения к игре будет требоваться пароль.

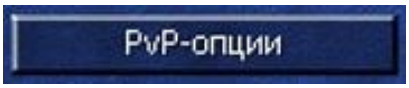
Колонка "Описание" показывает условное описание игры, оставленное хостом. Типовое описание выглядит так:

JC XL 160% 10/6/2 торг 117 300+

где **JC** - название шаблона Jebus Cross (возможны jebus/Джебус/Jeb и другие шаблоны); **XL** - размер карты (возможны XL+U - с подземельем, и другие размеры); **160%** - сложность игры (возможны просто 160 и другие сложности); **10/6/2** - время шахматного таймера: 10 мин старт / 6 мин ход / 2 мин битва (возможны 10.6.2 или 10-6-2); **торг** - метод выбора городов (возможны trade, ТоргТорг - т.е. торг на город и торг за цвет, tt и др.); **117** - время игры с одновременными ходами: месяц 1 неделя 1 день 7 (возможны 1-1-7, sim117, OX117 и др.); **300+** - требуемый рейтинг игроков выше 300 (возможны 300pts и др.).

Возможны и другие обозначения или их отсутствие: PL, ENG, ENG+RUS - язык игроков; roll 500 - перегенерация пары городов по требованию одного из игроков за 500 золота (-500 одному, +500 другому); no rules - игра без Турнирных правил; 2 re - количество рестартов 112 (рестарт на второй день или 2 рестарта на первый) и т.д.

4. PvP-ОПЦИИ



Данные опции возможно настроить перед стартом многопользовательской игры. Кнопка отображается над описанием карты и содержит следующие настройки:

- Выбор доступных городов и запрет любых из них для Метода вычеркивания.
- «**Кинуть монетку**» - один из методов жеребьёвки, например, для выбора цвета или начатия черка городов, шаблонов. При нажатии кнопки в чат выводится сообщение от системы со случайным числом: 0 или 1.
- «**Случайный город**». При нажатии кнопки в чат выводится сообщение от системы с названием случайного города из не вычеркнутых.
- «**Случ. vs Случ.**». При нажатии кнопки в чат выводится сообщение от системы с названиями двух случайных городов из не вычеркнутых.
- «**Перевод золота**». В случае торга или договорённости между игроками можно выбрать определённый цвет или город. За это игрок, получивший, преимущество может отдать часть золота сопернику при помощи этой кнопки. Например, игрок1 выбирает Некрополис в результате торга за 1500 золота. После нажатия этой кнопки и появления списка всех игроков необходимо ввести в поле игрока1 «-1500», а в поле игрока2 «1500».



Типичный диалог перед игрой между оппонентами выглядит так:

<СИСТЕМА>: Башня vs Замок **игрок 2: roll** **игрок 2: бан Башня** **<СИСТЕМА>: Замок vs Сопряжение** **игрок 2: +** **игрок 1: 2000** **игрок 2: 25** **игрок 1: 3** **игрок 2: +** **игрок 1: 500** **игрок 2: 7** **игрок 1: +** **<СИСТЕМА>: красный: -1800 синий +1800** **игрок 2: 2 мин афк и го** **игрок 2: +** **игрок 1: gl hf** **игрок 2: gl**	*хост генерирует пару городов через кнопку **Случ. vs Случ.*** *Игрок 2 просит перегенерировать пару (500 золота)* *Игрок 2 просит вычеркнуть из генерации пары Башню* *хост черкает Башню и генерирует новую пару городов* *Игрок 2 соглашается на эту пару городов* *Игрок 1 предлагает 2000 золота за право выбора города из пары* *Игрок 2 предлагает 2500 золота (сокр.)* *Игрок 1 предлагает 3000 золота (сокр.)* *Игрок 2 соглашается на этот торг* *Игрок 1 предлагает 500 золота за право выбора цвета* *Игрок 2 предлагает 700 золота (сокр.)* *Игрок 1 соглашается на этот торг* *хост через кнопку "Перевод золота" прописывает красному -1800, а синему +1800* *Игрок 2 просит перерыв 2 минуты (афк - away from keyboard) и можно начинать (go)* *Игрок 2 готов начинать* *Игроки желают друг другу удачи (good luck, have fun) и стартуют*

5. ТОРГ

Как известно, торг – дело субъективное. Одни игроки ценят определённые города выше, другие игроки – ниже. Поэтому единственным объективным методом аналитики торгов является статистика.

Коротко проанализируем города и выделим основные аспекты, за которые они ценятся при торгах:

- Средняя пробивная мощь родной армии при отсутствии ценных объектов на получение существ
- Полезность вторичных навыков стартовых героев при отсутствии хороших других других фракций
- Зависимость от количества объектов в стартовой зоне, для выхода в центральную зону
- Средняя скорость взятия первого полезного объекта в игре для начала активного развития
- Рельеф и тип ландшафта в стартовой зоне
- Среднее количество определённых объектов, необходимое для пробития ГО.

Замок. Стабильный, но зависимый от наличия ресурсов в стартовой зоне город. Сила Замка нивелируется с прогрессией среднего навыка игры в онлайне, т.е. чем лучше вы играете, тем слабее выглядит Замок на фоне быстрых городов, которые, имея преимущество в 1-2 дня, практически отбирают всю центральную зону к вашему приходу в неё. Находится на среднем уровне ценности в торгах.

Оплот. Город имеет больший потенциал в объектах со старта, которому не нужно ждать 6 дней для начала активного развития. Родная армия имеет наибольшее суммарное здоровье, но среднюю мощь, а приоритета в отстройке драконов – нет. Т.е. город имеет повышенную зависимость от генерации карты. Финансово Оплот не требователен к дорогим постройкам, легко берёт Склепы без потерь. Находится на среднем уровне ценности в торгах.

Башня. Многие игроки за Башню уповают на Лампы джиннов, но лампы в первый игровой день доступны лишь в 12% карт, во второй день – в 30% карт. Всего в стартовой зоне в среднем генерируется 4,5 лампы, т.е. игроку в среднем доступны 22-23 Верховных джинна в стартовой зоне. Вторым недостатком Башни является снег, замедляющий скорость движения героя с неродными войсками. В целом – очень нестабильный город, зависящий от стартовых условий, но способный к рекордам при наличии одних лишь джиннов. Находится на среднем уровне ценности в торгах.

Темница. Город не может похвастаться темпом развития, если нет внешнего жилища драконов на первые 2-3 дня. Доступная Пещера драконов генерируется в 40% случаев. Очень чувствителен к потерям армии и практически финансово независим в отстройке, как и Оплот, но часто быстрее последнего в темпе. Находится на высоком уровне ценности в торгах.

Некрополис. Стабильный пробивной город, обеспечивающий своих героев постоянным пополнением благодаря Некромантии. Чувствителен к потерям Скелетов, но имеет доступ к их оживлению магией, практически гарантированно. Полная независимость от отстройки города и от генерации карты. Находится в торгах на наивысшем уровне по ценности. Требует определённых навыков темпа для использования всего потенциала.

Инферно. Сложный старт и управление армией при взятии объектов. Проблематичный рельеф лавовой местности создаёт помехи и на карте и в битве. Зачастую доступ к важным объектам перекрыт горами и вулканами. Находится на самом низком уровне ценности в торгах. Однако за счёт этого Инферно почти всегда стартует в плюс к золоту.

Цитадель. Также часто стартует в плюсе по золоту, имеет небольшой штраф местности и высокую вероятность генерации жилищ существ 5-7 уровней. Быстрая и дешёвая отстройка города, наличие полезных объектов на карте. Армия очень уязвима к потерям, мгновенно снижая темп из-за их наличия. Находится на низком уровне ценности в торгах.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Крепость. Город очень зависим от наличия Ульев змиев, с которыми он может легко собрать всю свою стартовую зону и выйти в центр. 64% генераций дают Крепости как минимум 1 Улей ядовитых змиев в доступности 1-2 дней. Недостатками являются медленная местность и дорогая цена, и необходимость улучшения Виверн. Находится на среднем уровне ценности в торгах.

Сопряжение. Многие ассоциируют Сопряжение с Луной, которая может брать практически всё и везде, но которой также нужны опыт, артефакты на силу магии, нужные размеры объектов, прожигаемое ГО, а это - 35 видов ГО из 47. Однако игра Луной не обязательна для Сопряжения. Армия имеет очень низкое здоровье. Находится на высоком уровне ценности в торгах.

Причал. Сильный город со своими тонкостями и сложностями. Имеет сложности с логистикой и частую необходимость в отстройке родной армии, как следствие – зависимость от экономики. Находится на низком уровне ценности в торгах.

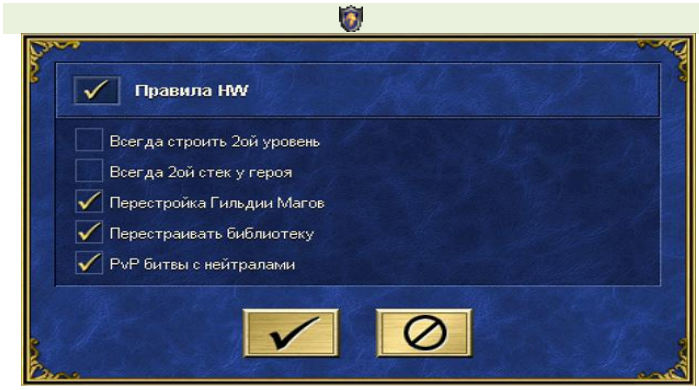
Таким образом, сведя всё вышесказанное в стабильность отыгрыша города, можно заметить, что Башня, Сопряжение и Темница немного переоценены в торгах, что связано с завышенными ожиданиями от генерации. В это же время Причал и Цитадель, в силу своих особенностей, занимают немного заниженные позиции.

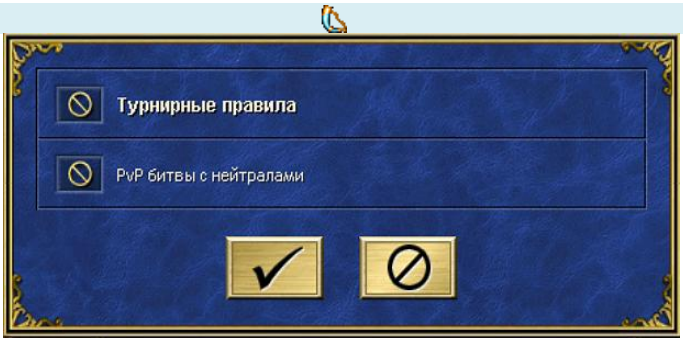
Видео от **MSStudio**: youtube.com/watch?v=wp91cteT06c&ab_channel=HeroesIII%C2%BBMSStudio

6. ЕЩЁ ОПЦИИ...

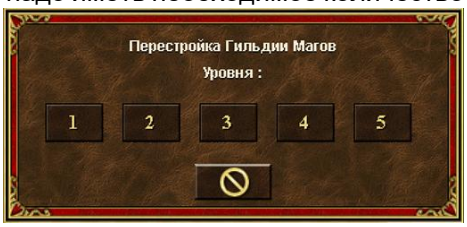


В нижней части экрана под описанием находится ещё одна кнопка дополнительных настроек, включающая следующие пункты:





- «**Всегда строить 2 уровень**». В стартовых городах по умолчанию отстроено жилище существ 2 уровня, а не случайно.
- «**Всегда 2ой стек у героя**». В стартовых армиях героев всегда присутствует два отряда из трёх. Появление третьего остаётся случайным.
- «**Перестройка гильдии магов**». Нововведение, позволяющее перестраивать Гильдию магов, при этом обновляя в ней заклинания соответствующего уровня. Заклинания при перестройке не повторяются до тех пор, пока не останется заклинаний, которые ещё не появлялись. Чтобы перестроить Гильдию магов, необходимо её сначала отстроить до максимального уровня. Также надо иметь необходимое количество ресурсов для повторного строительства. Открытие окна перестройки осуществляется по клику на Гильдии магов с зажатой клавишей **Shift**.



- «**Перестраивать библиотеку**». Аналогична предыдущей функции, но относится только к Башне и отстроенной в ней Библиотеке, которая при включенной опции перестраивается автоматически вместе с Гильдией магов.
- «**PvP битвы с нейтралами**». При активации этой функции в любой битве с нейтралами, взятии сокровищниц или жилищ существ, нейтралами и охраной будет управлять игрок-соперник. Это значительно усложняет игру, но в то же время позволяет противнику видеть вашу армию, героя и потери в боях.
- «**Турнирные правила**» или «**Правила HW**». Функция активирует некоторые автоматические ограничения и запреты, указанные в правилах онлайн-игр:
  - Запрет на hit-n-run: если в битве игроков нападающий герой колдовал в первом раунде, то возможность побега/откупа отключается до конца раунда;
  - Отключение присоединения монстров: всем монстрам выставляется настроение «Кровожадные»;
  - Ограничение на использование заклинания Дверь измерений: каждый герой может колдовать Дверь измерений не более одного раза в день (не более двух раз на карте размера XL+U при наличии экспертной магии Воздуха);
  - Отключение свойств Плаща Короля Нежити: артефакт в собранном виде работает точно так же, как и в разобранном;
  - При выборе уровня сложности игры Невозможно (200%, Король) игрок получает на старте 2500 золота, по 5 древесины и руды, и по 2 ртути, серы, кристалла и самоцвета.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

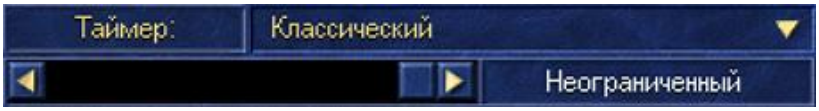
FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

7. ТАЙМЕР

Большинство онлайн-игр проходят с использованием таймера, предназначенного для ускорения игры.

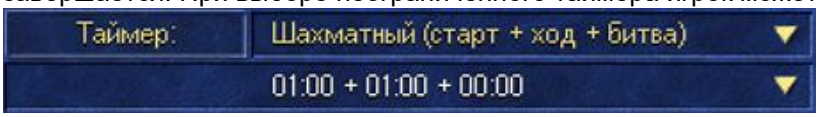
Во время игры ваш остаток таймера и таймеров всех игроков отображается в левом верхнем углу экрана.

В подменю "Показать дополнительные опции" при старте карты можно выбрать один из двух таймеров:



1. Классический: 1, 2, 4, 6, 8, 10, 15, 20, 25, 30 минут, Неограниченная.

В этом таймере независимо ни от чего каждому игроку даётся определённое время на свой ход. Во время битв таймер не идёт. По истечении времени таймера ход игрока автоматически завершается. При выборе неограниченного таймера игрок может ходить любое количество времени.



2. Шахматный (старт + ход + битва). Задаётся тремя параметрами в формате мин:сек.

Первый параметр «старт» определяет количество времени, которое даётся игроку изначально в первый день. Второй параметр «ход» определяет количество времени, которое даётся игроку в начале каждого дня, начиная со второго. Если игрок завершает ход до окончания таймера, то оставшееся время сохраняется и суммируется (накапливается). Третий параметр «битва» определяет количество времени, которое даётся игроку при вступлении им в битву. Если у игрока заканчивается время, отведённое на битву, то начинает тратиться его основной таймер. Если битва закончилась до окончания отведённого на неё времени, то остаток сбрасывается и не суммируется с основным таймером.

По истечении времени таймера ход игрока автоматически завершается. Если таймер заканчивается во время битвы, то её даётся доиграть до конца, после чего ход игрока сразу же завершится.

По истечение 25% времени таймера игра предупреждает игрока об этом при помощи звукового сигнала и сообщения об оставшемся времени. Второй раз оповещение приходит, когда у игрока остаётся 25% времени таймера. Третий раз оповещение приходит, когда остаётся 1 минута. Последние оставшиеся 10 секунд таймера каждую секунду сопровождаются звуковым сигналом и сообщением от системы об окончании таймера.

Также важно уметь наблюдать и анализировать таймер противника и прогресс его хода.

Если таймер противника не идёт в начале дня, значит он ещё не принял ход и ничего не делает (отошёл или думает).

Если таймер противника внезапно увеличивается (с Шахматным таймером), значит противник вступил в битву.

Если противник принял ход и через какое-то время таймер остановился (с Классическим таймером), значит он вступил в битву или завершил ход.

При поочерёдных ходах в правом нижнем окне показывается процентная "шкала" хода противника (в виде пробирки с маной). Показываемый процент рассчитывается от общего количества очков хода (МР) всех героев на карте приключений. Если процент на шкале растёт, значит противник ходит героями и тратит МР.

Если процент на шкале внезапно уменьшился, это значит, что противник нанял или освободил из Тюрьмы нового героя (общий запас МР повысился).

8. РЕСТАРТЫ

Генератор случайных карт (ГСК) не совершенен и в некоторых случаях может генерировать очень неравноценные расклады для игроков или просто некорректно составленную карту. Именно для нивелирования неудачных генераций при проведении онлайн-игр имеется такое понятие, как рестарт, т.е. возможность начать игру заново перегенерировав карту, если кого-либо не устраивает сгенерированный расклад.

Обычно игроки договариваются о количестве рестартов. Обычно в турнирах принято по 3 рестарта, а в мультиплеере - по 2.

Три рестарта позволяют начать игру заново в первый игровой день 3 раза для каждого игрока. Можно начать игру заново и во второй день, потратив при этом 2 рестарта сразу. Или же можно начать игру заново в третий день, потратив при этом все 3 рестарта.

В чате между игроками принято условное обозначение взятия рестарта. Например, если игрок пишет «112» (расшифровывается как 1 месяц 1 неделя 2 день), значит он берёт рестарт на второй день. Если игрок пишет "+" при наличии у него рестартов значит он играет данный расклад.

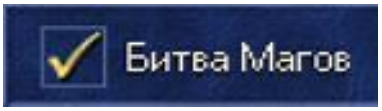
Принято, что в каждом игровом дне решение о рестарте первым принимает Красный игрок, а если он пишет «+» или у него кончились рестарты, то решение принимает Синий.

Также существуют технические рестарты: обязательные; рестарты по ранней встрече; рестарты из-за единственной дороги и рестарты из-за блока.

Подробнее см.в разделе «Турнирные правила».

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

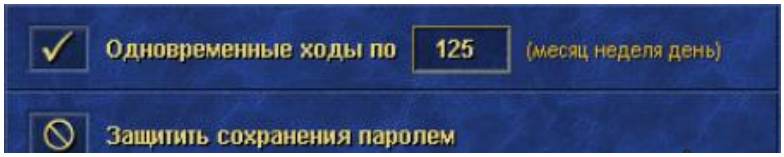
9. БИТВА МАГОВ



В дополнительных опциях можно включить режим «Битва магов». При этом:

- Стартовым героем может быть выбран только герой магического класса;
- Случайный стартовый герой может быть только магического класса;
- Герои-воины не могут повысить свой уровень выше 5-го;
- В Тюрьмах не бывает героев-воинов выше 5-го уровня;
- Запрещены артефакты Сфера запрещения и Плащ отречения.

10. ОДНОВРЕМЕННЫЙ ХОД



HD-мод вводит в игру «Одновременный ход» (ОХ), который в сетевой игре позволяет игрокам одновременно совершать ходы в течение некоторого игрового времени, что значительно сокращает длительность партии.

ОХ активируется при старте/загрузке игры хостом в "Еще опциях" HD+, там же настраивается день (игровая дата) по (включительно) который действует одновременный ход.

ОХ прерывается досрочно, если игроки в один ход изменили одни и те же объекты (проверка идет по окончанию хода обоих игроков). В этом случае игроки получают оповещение, а синий должен переиграть последний день заново. При этом необязательно повторять действия, которые делались до прерывания.

ОХ прерывается досрочно, если игроки начинают взаимодействие друг с другом (проверка идет сразу). Если игроки пытаются напасть на героя / захватить город/шахту друг друга, то состояние игры синего откатывается на начало дня и синий ждет завершения хода красного. Игроки получают оповещения по игровому чату. Красный продолжает ход. Если красный атаковал синего - синий принимает бой.

Новый день начинается и сохраняются автосейвы только после того как оба игрока завершили ход.

Игра может быть загружена от любого игрового дня и продолжена без ОХ. Точно так же можно загрузить игравшуюся без ОХ игру и продолжить ее с ОХ.

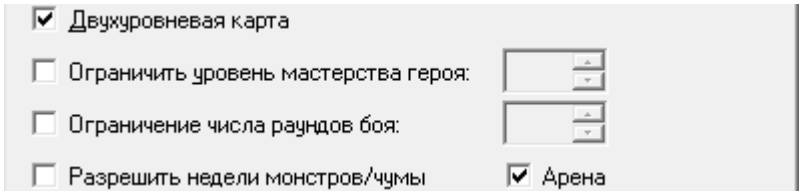
В течение ОХ игроки видят и свой таймер, и таймер оппонента (если игра идет с таймером).

В будущем ОХ будет дорабатываться, могут быть добавлены интеллектуальные алгоритмы прерывания ОХ, предсказывающие взаимодействие игроков. С ними ОХ будет прерываться до конфликтных изменений или контакта (до того, как синему потребуется переигрывать ход).

В случае вылета или дисконнекта во время действия ОХ следует проделать следующее:

- Если у красного есть сохранённые игры текущего хода, ему следует загрузить последнюю из них. После этого красный продолжает ход и завершает его. Синий будет вынужден провести текущий ход заново. Одновременный ход возобновится со следующего дня.
- Если у красного нет сохранённых игр текущего хода, то синему следует загрузить последнее автосохранение. В этом случае обоим игрокам придётся ходить последний ход заново. Одновременный ход начнётся сразу после загрузки автосохранения и передачи хода синим.
- В любом случае, при загрузке сохранения игроки должны максимально точно повторять свои ходы до момента дисконнекта.
- Обратите внимание: во время одновременного хода синий не может сохранять игру. Единственные сохранённые игры, которые появляются у синего, — это автосохранения, создаваемые каждый ход после соединения результатов ходов игроков. Красный может сохранять игру в обычном режиме, но позиция синего в его сохранениях всегда будет соответствовать началу хода. Таким образом, действия синего сохраняются только после завершения хода обоими игроками, перед началом следующего хода.

11. АРЕНА



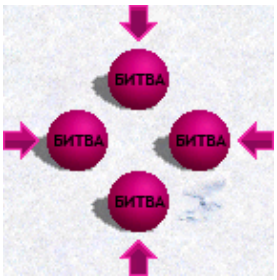
Галочка «Арена» в Редакторе карт включает особый режим игры, предназначенный для карт, где игроки на специально отведённых участках территории готовятся к одной битве, исход которой и является результатом игры. Состав армий героев, их навыки и заклинания и другие параметры боя настраиваются в карте. Карта также может предполагать возможность выбора игроком некоторых настроек своих героев.

Игровой процесс:

1. Первый день игры на карте-Арене — это день подготовки. В этот день игроки посещают объекты на карте, получают или нанимают армию и готовят героев к сражению.

2. Количество очков передвижения у героев не ограничено (1 000 000 МР), и в каждом городе можно строить любое число раз. Для ряда объектов в режимы Арены отображается информация об их содержимом.

3. Правильная карта-Арена должна быть спроектирована так, чтобы игроки не могли взаимодействовать в первый день. При наличии **HD-мода** рекомендуется использовать одновременный ход по первый день. В начале второго дня автоматически происходит сражение.



4. На карте-Арене должно быть настроено одно или несколько мест боя. Место боя имеет основную клетку (на неё можно встать) и клетку атаки (с неё будет произведено нападение). Во время первого дня клетка атаки блокируется препятствием.

5. Предполагается, что один из игроков может встать на места боя (и таким образом выбрать поле битвы), а другой будет телепортирован на клетку атаки (препятствие будет с неё предварительно убрано) и нападёт. Если игрок не встал ни на какое место боя, он будет телепортирован на случайное. Возможны и другие способы использования мест боя.

6. После боя победивший в бою игрок автоматически побеждает в игре.

Создание карты:

1. Для включения режима Арены используется галочка «Арена» во вкладке «Общее» спецификаций карты.

2. При использовании режима Арены невозможно настроить условия победы и поражения, а при его включении их настройки будут удалены.

3. В большинстве случаев для создания карты-Арены используются те же средства, что и для создания обычных карт.

4. На карте-Арене должно быть размещено хотя бы одно место боя, в противном случае она будет считаться содержащей ошибки. При отключении режима Арены все места боя удаляются.

Подробности. Выбор сражающихся героев:

1. Сначала происходит выбор игроков: если на Местах боя никто не стоит, то атакующий является первым в порядке хода игроком, а защищающийся — следующий за ним (кроме его союзников). При этом, если на некоторых местах боя стоят герои, то защищающийся игрок выбирается среди владельцев этих героев.

2. Если выбрать игроков таким образом невозможно (на всех местах боя стоят союзники первого в порядке хода игрока), то защищающимся берётся первый игрок в порядке хода, а атакующий — следующий за ним. Если на карте только один игрок, то он сразу побеждает.

3. Для боя у атакующего игрока выбирается самый сильный герой (по ценности армии с учётом атаки и защиты героя). Если на карте у игрока нет героев, выбирается сильнейший из сидящих в городах.

4. У защищающегося игрока выбирается самый сильный герой среди героев, стоящих на местах боя. Если на местах боя герои не стоят, то герой выбирается так же, как и у атакующего.

5. Если у игрока нет героев, то он автоматически проигрывает (возможен обоюдный проигрыш, если героев нет ни у кого).

Бой:

1. Место боя выбирается то, на котором стоит выбранный герой защищающегося игрока. Если герой защищающегося игрока не стоит на месте боя, то место боя выбирается случайное из всех свободных.

2. Перед боем с клетки атаки места боя убирается препятствие, защищающийся герой телепортируется на клетку боя (если ещё там не стоит), а атакующий на клетку атаки. Если телепортация невозможна из-за того, что герой находится на корабле, а клетка на суше, или наоборот, оба игрока проигрывают.

3. Происходит сражение. Если победителя нет, засчитывается обоюдный проигрыш.

4. После игры на Арене сразу происходит выход в главное меню. Результат не записывается в рекорды.

5. Игра засчитывает порожение обоим игрокам, если герой, выбранный по приоритету для боя, не находится на поверхности, где будет проходить сражение (на воде или на суше).

Прочие детали:

1. Герои имеют практически неограниченный запас единиц передвижения.

2. В городах можно строить здания сколько угодно раз в день.

3. Если у городского события указано, что оно допустимо и для человека, и для ИИ, то оно срабатывает в начале соответствующего дня и для ничейного города, при этом ресурсы никому добавлены не будут, но в городе будут построены здания и добавлены существа. В обычном режиме для ничейного города городские события не работают.

4. Не отображаются сообщения глобальных и городских событий.

5. Стражи прохода, Врата задания и Хижины провидцев считаются посещёнными с момента начала игры (отображаются их цели заданий и пропускаются сообщения первого посещения).

6. Можно видеть заклинания Свитков с Заклинаниями и в магических Святынях, навыки Университетов и содержимое Ящиков Пандоры.

7. Вуаль тьмы в Некрополисе, Вихрь маны в Темнице и Гильдия воров в Причале всегда запрещены.

8. Битвы не приносят опыта.

9. ИИ никогда не сбегает и не откупается.

10. Герои противников всегда отображаются под действием Экспертной Маскировки.

12. Рекомендуется ограничить доступ героев друг к другу, либо же сделать так, чтобы игрок, сделавший ход ранее, не мог попасть к оппоненту, который еще не ходил. В случае нападения на первый день бой будет проведён, но игра не завершится (если в игре ещё остались соперники). Если же соблюсти условия стандартной победы на Арене, игра также будет завершена победой, или поражением в случае выполнения условий

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

оппонентом. При ограниченном доступе к оппонентам можно беспрепятственно пользоваться одновременным ходом. В случае наличия прохода к оппоненту на первый день, стоит также учитывать возможность применения стратегии хит-н-рана при наличии города или Таверны, так как поражение в битве на первый день, отступление или капитуляция не приводят к поражению в игре, если у игрока есть другие герои или город.

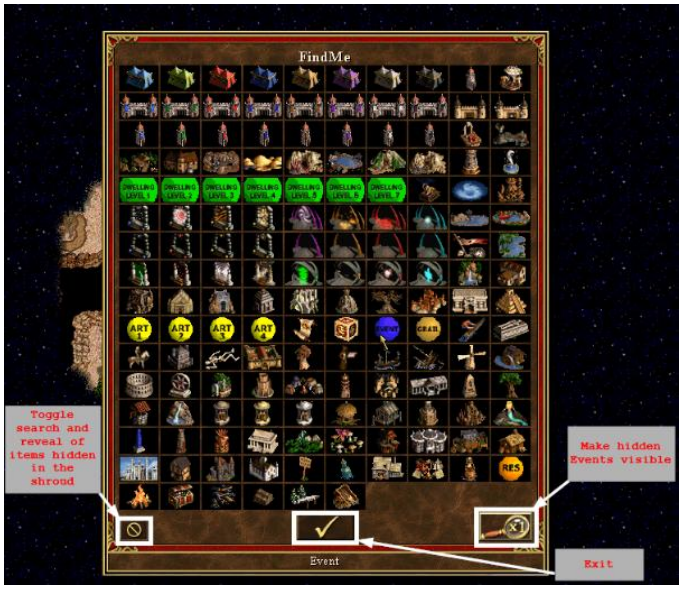
12. ПЛАГИН SOD_SP ДЛЯ HD-МОДА



SoD_SP - это плагин для Heroes of Might and Magic III: Shadow of Death (SoD), который можно подключить с помощью HD-мода. Добавляет ряд функций, направленных на улучшение пользовательского и игрового интерфейса при сохранении оригинальной механики игры, исправляет ряд критических и не очень багов, а также позволяет восстанавливать (опционально) действие некоторых багов игры, исправленных в HD+. Плагин предназначен только для одиночной игры и отключает доступ к мультиплееру.

В любой момент игры вы можете открыть окно настроек опций SoD_SP (F12) и окно цветовых настроек (Ctrl + F12). Настройки также доступны и через редактирование текстового файла «SoD_SP.ini», лежащего в папке с модом. Мод доступен на 5 языках. **Русский язык**: для настройки русского языка после установки откройте файл «SoD_SP.ini», который находится в папке «Ваш_Каталог_Героев3_HD3_Data\Packs\SoD_SP» и отредактируйте твик SoD_SPLanguage = 1 (1 = Русский язык).

Карта приключений:





- возможность быстрого сохранения (горячая клавиша: F9), а также быстрой загрузки игры (горячая клавиша: Shift + F9). Быстрая загрузка возможна в бою;
- возможность отключить Недели и Месяцы существ, а также Месяц чумы;
- отображение динамически рассчитываемых параметров в описания некоторых заклинаний (доступно и в бою);
- возможность установить разделитель при отображении ресурсов в виде запятой между каждыми тремя цифрами для повышения удобочитаемости. А когда для отображения недостаточно места будут используются префиксы «k» и «M» для обозначения тысяч и миллионов;
- быстрое улучшение существ в городе по ЛКМ+A на картинке отряда/героя;
- Врата подземного мира и Монолиты теперь видны через Просмотр земли и Просмотр воздуха;
- опция «Найди Меня»: поиск предметов на карте (Ctrl + F) [только для **SoD**] (см.справа);
- возможность открытия/скрытия Событий в диалоговом окне «Найди Меня» (см.справа)
- возможность просматривать заклинания в Гильдии магов героем, у которого нет Книги магии;
- добавлена подсказка о длине пути до объекта под курсором (с зажатой ALT);
- отображение координат под курсором в формате (x, y, z);
- возможность видеть передвижение вражеских героев на мини-карте на их ходе;
- на карте теперь может располагаться более 255 Гарнизонов и Шахт ресурсов.

Битва:

- добавлена панель очередности хода существ (инициатива) [бета]. **Внимание!** Разрешение игры по горизонтали должно быть не меньше 1076 px;
- возможность настройки «Быстрых заклинаний» (горячие клавиши: 1-2 -...- 9-0), а также назначить цель(и) для немассовых заклинаний (горячие клавиши: Shift + 1 /.../ Shift + 0) (см.ниже);
- добавлена панель для доступа к "Быстрым заклинаниям" (справа от окна битвы) (см.ниже);
- возможность изменить поведение мыши при клике ПКМ на вражеском отряде в бою (окно просмотра отряда не закрывается при отпускании правой кнопки мыши);

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- числовые отображения величины боевого духа и удачи, а также продолжительности действия заклинаний в окно просмотра отряда;
- возможность по Ctrl+Z поставить сразу все отряды в Защитную стойку в текущем раунде - каждый отряд автоматически защищается при получении хода;
- расширенный просмотр всех наложенных заклинаний на отряд (Alt + ПКМ) (см.справа);
- доступен режим очень быстрых анимаций движения, атаки, стрельбы и т.п.



Лог битвы:

- отображение возможного количества убитых существ при показе возможного урона;
- отображение количества убитых существ у одиночной цели при использовании ударной магии, или количество, восстанавливаемое при воскрешении;
- отображение оставшегося здоровья у верхнего существа в отряде;
- отображение позиции (гекса) отряда;
- отображение порядкового номера в таблице очередности хода (инициативы);
- пользователь сам может настроить цвет текста (Ctrl + F12).



Отмена исправлений HD-мода:

Возможность восстановить оригинальные:

- размещение препятствий на поле боя;
- RNG (ГСЧ - генератор случайных чисел);
- разделение нейтралов в бою;
- механику заклинания Берсерк.



Исправление ошибок и багов:

- доступно использование 65 535 объектов вместо 32 767;
- добавлена работающая кнопка «Отмена» в сообщении Арены;
- исправлен баг с возможностью многократно посещать События;
- исправлено редкое появление недоступного для игрока героя в Таверне;
- исправлен неверный расчёт бонусов урона Стрелковых башен;
- добавлено предотвращение возможности переполнения первичных навыков, существ и ресурсов;
- исправлен баг чита «nwczion»;
- Воры теперь используют правильные звуки в битве;
- F1 больше не вызывает меню Справки;
- добавлены дополнительные проверки в расчет максимального запаса хода героев. Запас хода правильно обновляется при получении хода игроком;
- исправлен баг с исчезновением улучшенного отряда нейтральных существ после боя;
- исправлен баг с возможностью получить бесконечные очки передвижения за счёт Шляпы адмирала, а также отсутствие пересчёта очков передвижения при побеге героя на воде;
- Маяк в Замке теперь даёт бонус только героям его владельца;
- исправлен баг с уничтожением отрядов Землетрясением;
- исправлено описание кнопки колдовства Сказочного дракона;
- наличие на карте более 48 Хижин провидца не вызывает критический краш игры;
- исправлена проблема с отрисовкой горизонтальных полос при прокрутке с использованием клавиш стрелок
- разделение отрядов быстрого управления армий (функция HD-мода) теперь не действует на отряды с отрицательным количеством существ;
- исправлена ошибка некорректной привязки боевых препятствий (см.выше).

Исправления ИИ:

- исправлено очень редкое впадение ИИ в бесконечный цикл при воскрешении существ;
- исправлен баг, когда ИИ мог атаковать героем без существ;
- исправлена возможность ИИ использовать Городской портал на Проклятой земле;
- исправлена возможность ИИ использовать Полёт без наличия заклинания;
- исправлено зависание игры при наличии у ИИ огромной армии;
- исправлен баг, когда ИИ с огромной армией мог проигрывать битвы очень слабым противникам;
- исправлено редкое разделение отрядов на нули при инициализации битвы;
- больше не отображаются разнообразные телепортирования ИИ, если включена опция «Не показывать передвижения вражеских героев»;
- исправлена ошибка, когда Некромантия ИИ после победы давала только 1 Скелета.

Подробная документация по плагину доступна по следующей ссылке (**eng**):
https://github.com/RoseKavalier/H3Plugins

Обсуждение на форуме HeroesWorld:
http://forum.heroesworld.ru/showthread.php?t=14278

13. СИСТЕМА СОБЫТИЙ

Расширенная система событий – это новый инструмент в редакторе карт, позволяющий создавать события и задания, ход исполнения которых зависит от сложных условий и включает взаимодействие с переменными.

Окно расширенной системы событий открывается в меню Инструменты – Система событий (горячая клавиша **Ctrl+E**). В нём можно добавлять, просматривать и редактировать расширенные события карты.

Расширенные события могут иметь следующие типы, которые могут использоваться в разных местах и различаются по своим возможностям:

- **События героя** могут исполняться при попадании героя на локальное Событие во время движения или посещении им Ящика Пандоры. В этих событиях доступны эффекты, влияющие на посещающего Событие или Ящик Пандоры героя
- **События игрока** могут исполняться при срабатывании глобального события (в начале хода игрока). В них доступны только эффекты, влияющие на текущего игрока
- **Городские события** могут исполняться при срабатывании события в городе (в начале хода владельца города). В них доступны эффекты, влияющие на этот город
- **События заданий** могут использоваться в качестве заданий в Хижинах провидца, Стражах прохода и Вратах задания. В этих событиях доступны эффекты, влияющие на посещающего объект героя, а также особые функции для организации выдачи заданий. В конце этих событий в большинстве случаев должно быть вызвано действие Завершить задание объекта.

Внимание! Если просто создать расширенное событие в окне Система событий, то оно никогда не будет срабатывать в игре. Для того, чтобы расширенное событие вызывалось в игре, необходимо привязать его к объекту.

Подробное описание возможностей и функций расширенной системы событий можно найти на официальном сайте HotA: h3hota.com/ru/documentation#расширенная-система-событий

Благодарности за помощь в написании раздела: **канал Armag Play**, youtube.com, **MSStudio**.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

10.10 Шестнадцатеричный код игры

Внимание! Приведённые в данной статье сведения и примеры получены в результате ручного редактирования и тестирования возможностей различными пользователями, а потому не могут считаться 100% точными. Любые дополнения и уточнения приветствуются.

Основная информация

Heroes of Might and Magic III в основном написана на языке **Assembly x86**. Каждый байт (набор из двух 16-ричных символов) соответствует либо функции, либо её значению. Исключение – байт **0x90**, который не является кодовым и может использоваться для заполнения пустого пространства.

В данной статье описаны некоторые основы 16-ричного кодирования и редактирования игровых ресурсов. Смещения (и сам код в некоторых местах) могут различаться в зависимости от версии игры.

Большая часть характеристик существ, их способностей и прочего закодирована в исполняемом файле (*.exe). Хотя для неспециалиста это может быть нечитаемо или непонятно, но за короткое время можно понять большую часть кода и найти в нём смысл и логику (или, по крайней мере, в его отдельных частях).

Для открытия и редактирования файлов ***.exe** необходим 16-ричный редактор, например, **fe frhed** или другая подобная программа. Рекомендуется использовать **ImHex**, поскольку он имеет встроенную удобную функцию дизассемблера, а также конвертер базовых файлов и другие полезные инструменты.

Некоторые данные находятся в файлах ***.lod**. Для их открытия необходимо использовать **MMArchive**.

Большинство нововведений **HotA** находятся не непосредственно в файле **h3hota.exe** (или **h3hota HD.exe**), а в файле **Hota.dat** (и частично в **HotA.dll**).

Числа

Почти все числа записываются в формате **Little Endian** – байты располагаются в обратном порядке. Например, 0xA624C (**0x** перед числом означает, что оно в 16-ричном формате) записывается как 4C 62 0A 00. Обратите внимание, что система распознаёт отрицательное число на основании того, что оно больше половины диапазона чисел: больше 0x80 для одного байта и больше 0x80000000 для 4-байтового значения.

Для некоторых чисел используется кодировка **IEE-754**. Рекомендуется использовать калькулятор для таких значений, например, тот, что доступен на сайте **save-editor.com** .

Следует помнить, что большинство (но, как ни странно, не все) списков начинаются с 0, а не с 1, поэтому первый элемент – это элемент 0, а не элемент 1.

Указатели **QWORD** и **DWORD** представляют собой адреса внутри файла ***.exe** в формате **Little Endian**, к которым добавляется **0x400000** из-за способа чтения кода игрой. Поэтому, если вы хотите, чтобы указатель DWORD нашел адрес 0x27e484, вы записываете его как 84 e4 27 00. Указатели DWORD используют стандарт IEE-754, а указатели QWORD – 8-байтовое значение двойной точности IEE-754.

Значения, за которыми следуют нули в одном блоке, представляют собой 4-байтовые числа – это, по сути, расширяет доступный диапазон чисел с 0…127 (в десятичной системе) до 0…2147483647.

ГЕРОИ

Редактировать данные о героях очень легко. Данные о героях, не относящихся к **HotA**, хранятся в **h3hota HD.exe** в виде двух наборов: один содержит общие данные о героях, а другой – только их специализации. Герои, как правило, упорядочены по фракции (Замок, Оплот, Башня и т.д.), а затем по классу (воины или маги). За стандартными героями следуют все герои кампаний.

16-ричная строка героя (от 0x279DD0 до 0x27D5DF, 0x5c – 92 байта на героя)**:**

GG000000 **RR**000000 **HH**000000 **SO**000000 **OL**000000 **ST**000000 **TL**000000 **SB**000000
SP000000 **U1**000000 **U2**000000 **U3**000000 **PS**000000 **PL**000000 **R0** 00 **AS** 00 **CO** 00

GG – пол героя: 00 – мужской, 01 – женский.

RR – раса героя (не имеет внутриигрового отображения или влияния, поэтому разработчики после **RoE** решили не заморачиваться и проставить всем новым героям расу людей, кроме Джелу, которому дали эльфа).

id	Раса	id	Раса	id	Раса	id	Раса	id	Раса
00	Демон	05	Гнолл	0A	Минотавр	12	Никс	17	Ётун
01	Гном	06	Гоблин	0B	Огр	13	Полурослик	18	Йети
02	Ифрит	07	Человек	0C	Троглодит	14	Тёмный эльф	19	Кобольд
03	Эльф	08	Лич	0D	Вампир	15	Гремлин		
04	Джинн	09	Ящер	11	Нимфа	16	Снежный эльф		

HH – класс героя (в порядке фракций; воины следуют перед магами).

id	Город	id	Город	id	Город	id	Город	id	Город
00	Замок	03	Инферно	06	Цитадель	09	Причал	FF	Нейтралы
01	Оплот	04	Некрополис	07	Крепость	0A	Фабрика		
02	Башня	05	Темница	08	Сопряжение	0B	Кронверк		

SO, **ST** – стартовые вторичные навыки героя.

Если второго вторичного навыка нет, то используется FFFFFFFF, полностью заменяя ST000000.

OL, **TL** – уровень развития соответствующего вторичного навыка: 00 – базовый, 01 – продвинутый, 02 – экспертный.

id	Навык	id	Навык	id	Навык	id	Навык	id	Навык
00	Поиск пути	06	Лидерство	0C	Некромантия	12	Грамотность	18	Интеллект
01	Стрельба	07	Мудрость	0D	Поместья	13	Тактика	19	Волшебство
02	Логистика	08	Мистицизм	0E	Магия огня	14	Артиллерия	1A	Сопротивление
03	Разведка	09	Удача	0F	Магия воздуха	15	Обучаемость	1B	Первая помощь
04	Дипломатия	0A	Баллистика	10	Магия воды	16	Нападение	1C	Помехи
05	Навигация	0B	Орлиный глаз	11	Магия земли	17	Доспехи	1D	Руны

SB – наличие Книги магии: 00 – отсутствует, 01 – есть.
SP – стартовое заклинание.
Если стартового заклинания нет, то используется FFFFFFFF, полностью заменяя SP000000.

id	Заклинание	id	Заклинание	id	Заклинание	id	Заклинание
00	Вызвать корабль	12	Взрыв	24	Волшебное зеркало	36	Медлительность
01	Затопить корабль	13	Цепная молния	25	Лечение	37	Палач
02	Видения	14	Кольцо холода	26	Воскрешение	38	Бешенство
03	Просмотр земли	15	Огненный шар	27	Поднять мертвецов	39	Гром титана
04	Маскировка	16	Инферно	28	Жертва	3A	Контрудар
05	Просмотр воздуха	17	Метеоритный дождь	29	Благословение	3B	Берсерк
06	Полёт	18	Волна смерти	2A	Проклятие	3C	Гипноз
07	Хождение по воде	19	Упокоить нежить	2B	Жажда крови	3D	Забывчивость
08	Дверь измерений	1A	Армагеддон	2C	Точность	3E	Ослепление
09	Городской портал	1B	Щит	2D	Слабость	3F	Телепорт
0A	Зыбучие пески	1C	Воздушный щит	2E	Каменная кожа	40	Убрать преграду
0B	Минное поле	1D	Огненный щит	2F	Разрушающий луч	41	Клон
0C	Силовое поле	1E	Защита от воздуха	30	Молитва	42	Элементаль огня
0D	Стена огня	1F	Защита от огня	31	Радость	43	Элементаль земли
0E	Землетрясение	20	Защита от воды	32	Печаль	44	Элементаль воды
0F	Волшебная стрела	21	Защита от земли	33	Удача	45	Элементаль воздуха
10	Ледяная молния	22	Антимагия	34	Неудача	46	Окаменение (?)
11	Молния	23	Снятие заклинаний	35	Ускорение		

U1, **U2**, **U3** – стартовые отряды существ.

id	Существо	id	Существо	id	Существо	id	Существо
00	Копейщик	32	Отродье пропасти	64	Ящер	96	Пушка
01	Алебардщик	33	Власт.пропасти	65	Ящер-воин	97	Морской волк
02	Арбалетчик	34	Ифрит	66	Горгона	98	Громоотвод (?)
03	Иск.арбалетчик	35	Ифрит-султан	67	Могучая горгона	99	Нимфа
04	Грифон	36	Дьявол	68	Змий	9A	Океанида
05	Кор.грифон	37	Архидьявол	69	Ядовитый змий	9B	Матрос
06	Мечник	38	Скелет	6A	Василиск	9C	Головорез
07	Крестоносец	39	Скелет-воин	6B	Великий василиск	9D	Пират
08	Монах	3A	Ходячий мертвец	6C	Виверна	9E	Корсар
09	Фанатик	3B	Зомби	6D	Виверна-монарх	9F	Дух океана
0A	Кавалерист	3C	Дух	6E	Гидра	A0	Ассида
0B	Чемпион	3D	Привидение	6F	Гидра хаоса	A1	Жрица моря
0C	Ангел	3E	Вампир	70	Элементаль воздуха	A2	Заклинательница
0D	Архангел	3F	Вампир-лорд	71	Элементаль земли	A3	Никс
0E	Кентавр	40	Лич	72	Элементаль огня	A4	Никс-воин
0F	Кап.кентавров	41	Могущ.лич	73	Элементаль воды	A5	Морской змей
10	Гном	42	Чёрный рыцарь	74	Золотой голем	A6	Аспид
11	Боевой гном	43	Рыцарь ужаса	75	Алмазный голем	A7	Сатир
12	Лесной эльф	44	Костяной дракон	76	Пикси	A8	Фангарм
13	Благ.эльф	45	Призр.дракон	77	Фея	A9	Лепрекон
14	Пегас	46	Троглодит	78	Псих.элементаль	AA	Стальной голем
15	Сереб.пегас	47	Трогл.-охотник	79	Элементаль магии	AB	Полур.-гренадёр
16	Дендроид	48	Гарпия	7A	-	AC	Механик
17	Дендроид-солдат	49	Гарпия-ведьма	8B	Элементаль льда	AD	Инженер
18	Единорог	4A	Бехолдер	7C	-	AE	Броненосец
19	Боевой единорог	4B	Зловещий глаз	7D	Элементаль магмы	AF	Броненосец-вожак
1A	Зелёный дракон	4C	Медуза	7E	-	B0	Автоматон
1B	Золотой дракон	4D	Медуза-королева	7F	Элементаль шторма	B1	Автом.-часовой
1C	Гремлин	4E	Минотавр	80	-	B2	Песчаный червь

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

1D	Гремлин-мастер	4F	Минотавр-король	81	Элементаль энергии	B3	Олгой-хорхой
1E	Кам.горгулья	50	Мантикора	82	Огненная птица	B4	Стрелок
1F	Обсид.горгулья	51	Скорпикора	83	Феникс	B5	Охот.за головами
20	Каменный голем	52	Красный дракон	84	Лазурный дракон	B6	Коатль
21	Железный голем	53	Чёрный дракон	85	Кристал.дракон	B7	Багровый коатль
22	Маг	54	Гоблин	86	Сказочный дракон	B8	Дредноут
23	Архимаг	55	Хобгоблин	87	Ржавый дракон	B9	Джаггернаут
24	Джинн	56	Наездник на волке	88	Чародей	BA	Кобольд
25	Верх.джинн	57	Налётчик	89	Снайпер	BB	Коб.-старшина
26	Нага	58	Орк	8A	Полурослик	BC	Горный баран
27	Нага-королева	59	Орк-вождь	8B	Крестьянин	BD	Архар
28	Гигант	5A	Огр	8C	Наездник на кабане	BE	Снежный эльф
29	Титан	5B	Огр-маг	8D	Мумия	BF	Стальной эльф
2A	Бес	5C	Птица рух	8E	Кочевник	C0	Йети
2B	Чёрт	5D	Птица грома	8F	Вор	C1	Йети-рунотворец
2C	Гог	5E	Циклоп	90	Тролль	C2	Шаман
2D	Магог	5F	Циклоп-король	91	Катапульта	C3	Великий шаман
2E	Адская гончая	60	Чудище	92	Баллиста	C4	Мамонт
2F	Цербер	61	Древнее чудище	93	Палатка первой помощи	C5	Боевой мамонт
30	Демон	62	Гнолл	94	Тележка с боеприпасами	C6	Ётун
31	Рогатый демон	63	Гнолл-мародёр	95	Стрелковая башня	C7	Ётун-воевода

PS – указатель DWORD на малый портрет героя по текстовому названию в файле **H3bitmap.lod**.
PL – то же, но на большой портрет героя.
R0 – доступность героя на картах **RoE**: 00 – недоступен, 01 – доступен.
AS – доступность героя на остальных картах: 00 – недоступен, 01 – доступен.
CO – доступность героя только в кампаниях: 00 – недоступен, 01 – доступен.

Герои **HotA** закодированы в файле **HotA.dat**. Имена, написанные в кавычках, закодированы в виде обычного текста. Обратите внимание, что для редактирования самого текста лучше использовать такие программы, как **HotA Editor** , а не напрямую редактировать 16-ричный код.

16-ричная строка героя HotA (от 2406 до 0x9886)**:**

<span_stle="color:blue"> "<Length1>" "hero<ref_id>"
<span_stle="color:blue">"<Length2>" "Heroes\hero_<ref_id>.str"
FACTION
<span_stle="color:blue">"<Length3>" "#large_portrait_file_name.pcx"
<span_stle="color:blue">"<Length4>" "#small_portrait_file_name.pcx"
<span_stle="color:blue">"<Length5>" "Specialty_Name"
<span_stle="color:blue">"<Length6>" "Specialty Bonus: Object"
<span_stle="color:blue">"<Length7>" "{Full Object}" 0d 0a 0d 0a "specialty_description"
(количество повторений 0a 0d соответствует межстрочному интервалу в тексте)

"<Length8>" "HeroName"
"<Length9>""Biography" 00 00 00 00 01 5C

GG 000000 **RR** 000000 **HH** 000000 **SO** 000000 **OL** 000000 **ST** 000000 **TL** 000000 **SB** 000000 **SP** 000000 **U1** 000000 **U2** 000000 **U3** 000000 **PS** 000000 **PL** 000000 **R0 AS C0** 00 00000000 00000000 **1m** 000000 **1M** 000000 **2m** 000000 **2M** 000000 **3m** 000000 **3M** 000000 08000000 **I8** 000000 **TT** 000000 **ID** 000000 **AA** 000000 **DD** 000000 **DM** 000000 **U4** 000000 **U5** 000000

Length1 – идентификатор героя. **hero<ref_id>** – id героя в десятичном (!) формате: например, hero154 .
Length2 – идентификатор Heroes\hero_<ref_id>.str .
FACTION – фракция героя: Причал – 09 000000 00000000, Фабрика – 09 000000 00000000 0000, Кронверк – 09 000000 00000000 00000000.
Length3 – большой портрет героя (расширением .pcx): например, #HPLP06.pcx.
Length4 – то же, но для малого портрета героя.
Length5 – специализации героя: например, "Нимфы".
Length6 – краткое описание специализации: например, "Бонус заклинания: Воздушный щит".
Length7 – полное описание специализации. В скобках { } ещё раз указывается специализация.
Length8 – имя героя.
Length9 – биография героя.
GG…CO – параметры, аналогичные оригинальным героям.
1m, **2m**, **3m** – минимальное количество существ в стартовых отрядах.
1M, **2m**, **3M** – максимальное количество существ в стартовых отрядах.
I8 – идентификатор героя +8 (для героев до id 178) или +7 (для героев после id178) – для пропуска 0xb9.
TT – тип специализации.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

ID…U5 – параметры, аналогичные оригинальным героям (см.Специализации далее).

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Специализации героев идут в порядке, в котором появляются герои в списке, имеющие такую специализацию. Некоторые специализации не существуют и просто ничего не будут делать из-за своей специфичности: например, специализация по Тактике, Телепорту и т.п.

16-ричная строка специализации (от 0x00278420 до 0x279C73, 0x28 – 40 байтов на героя)**:**

TT 000000 **ID** 000000 **AA** 000000 **DD** 000000 **DM** 000000 **U4** 000000 **U5** 000000

TT – тип специализации.

Если специализации нет, то используется FFFFFFFF, полностью заменяя TT000000. Это используется для специализации Адриен в оригинальной игре.

id	Специализация	id	Специализация	id	Специализация
00	Навыки (+5% к навыку)	03	Заклинания (+3% к эффекту)	06	Существа (улучшение)
01	Существа (+1 к скорости, +1 к атаке и защите каждые **n** уровней)	04	Существа (фиксированные бонусы)	07	Существа (драконы Мутаре)
02	Ресурсы (+1 в день)	05	Скорость (Сэр Мюллих)	08	Существа (автоматоны Фредерика)

ID – id навыка, существа, ресурса или заклинания (00 – для специализации Мутаре по драконам, 02 – для специализации по Скорости Сэра Мюллиха).

AA – бонус к атаке для фиксированных специализаций на существах.

DD – бонус к защите для фиксированных специализаций на существах.

DM – бонус к урону для фиксированных специализаций на существах.

U4 – id второго типа существ, на которых действует специализация по улучшению существ героем (00 – для прочих героев). Если в U2 указан id неулучшенного существа, то код игры распространяет специализацию и на улучшенную версию. Если же в ID или U2 указать сразу улучшенных существ, то герой не сможет улучшать неулучшенных. Например, для Джелу в U2 закодированы Арбалетчики, а в U4 Лесные эльфы.

U5 – id существа, получаемого при улучшении героем-специалистом.

Код 00 для **Специализации по навыку**:

XXXXXXXX **D805** YYYYYYYY **D8 4D FC**

XXXXXXXX – указатель DWORD на значение 5% (в стандарте IEEE-754).

YYYYYYYY – указатель DWORD на значение 1 (в стандарте IEEE-754).

Это работает как **(N * XXXXXXXX + YYYYYYYY) * B8 4B AC**

N – количество уровней героя.

D8 4D FC – бонус навыка.

Для изменения прироста % от навыка за уровень необходимо изменить значение XXXXXXXX.

Для изменения прироста фиксированного % за уровень необходимо заменить D805 YYYYYYYY на 9090 90909090 и заменить D8 4D FC на D8 45 FC

Кодировки для бонусов специализаций по навыкам:

Навык	Кодировка	Навык	Кодировка	Навык	Кодировка
Стрельба	0x0E4420	Интеллект	0x0E4B69	Некромантия	0x0E3F92
Доспехи	0x0E45C9	Лидерство	0x0E3C81	Нападение	0x0E4569
Дипломатия	0x0E483C	Обучаемость	0x0E4AF9	Сопротивление	0x0E499C
Орлиный глаз	0x0E46E0	Логистика	0x0E4F1E	Разведка	0x0E432E
Поместья	0x0E464F	Удача	0x0E3A2B	Волшебство	0x0E5B61
Первая помощь	0x0E4BD9	Мистицизм	0x0E41FE		

Специализации, дающие фиксированные бонусы (Удача, Логистика, Разведка), действуют только в том случае, если процентный бонус равен целому числу.

Специализация по Дипломатии влияет только на стоимость откупа.

Оригинальная специализация по Обучаемости полностью перезаписывается файлом Hota.dll.

Коды 01, 04 и 06 для **Специализации по существу**:

Коэффициент масштабирования для специализации по существу – указатель DWORD на значение 5% (в стандарте IEEE-754), расположенное по адресу 0x0e6548.

В **HotA** специализация по существу полностью перезаписывается файлом Hota.dll и указатель DWORD заменяется проверкой уровня существа, за которой следует другое значение DWORD для существ 1 уровня, отличное от значений для существ 2-7 уровней 2-7.

По умолчанию специализация работает на существ, указанных по id и их улучшения, но если установить id существа на его улучшенную версию, то специализация не будет работать на неулучшенных существ.

Специализации по Баллисте и Пушке считаются специализации по существам.

Только Ксерон способен увеличить скорость профильных существ.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

Специализация по улучшению существа автоматически рассчитывают стоимость улучшения. Если неулучшенное существо стоит дороже улучшенного, сообщение о необходимости затрат появится, но стоимость указана не будет, и улучшение будет бесплатным.

Код 02 для **Специализации по ресурсу**:

Количество ресурсов, получаемых от специализации по Золоту (350) закодировано по адресу 0x0E4681.

Код для других ресурсов можно редактировать, но он проверяет каждый ресурс одновременно, а затем добавляет 1 к их приросту. Поэтому невозможно изменить количество ресурсов одного типа у конкретного специалиста без существенных изменений в коде.

Код 03 для **Специализации по заклинанию**:

Тип специализации по заклинанию закодирован по адресу с 0x0e6358 (Стена огня). Каждый последующий байт соответствует id следующего заклинания (Землетрясение, Волшебная стрела и т.д.) вплоть до Палача.

id	Тип специализации	id	Тип специализации
00	Луна (+25%)	04	Мелодиа, Дейрмиф. Этот же тип можно использовать для Контрудара для установки количества ответных атак
01	Циель (+50%)	05	Бонус, зависящий от уровня цели (Палач)
02	Бонус, зависящий от уровня цели (Ускорение, Жажда крови, Каменная кожа и т.п., кроме Палача)	06	Уланд, Астра
03	Анаин (+10)		

Файл Hota.dll перезаписывает почти все перечисленные бонусы.

Для остальных заклинаний, не указанных выше, применяется стандартный % масштабирования.

Чтобы изменить тип специализации по какому-либо заклинанию можно расширить таблицу, изменив значение 0x0e6296 (по умолчанию равное 0x2a) на другое, соответствующее количеству заклинаний в таблице минус 1. Если расширить таблицу, тип специализации будет соответствовать следующему заклинанию по id. У нас всего 13 байт, поэтому последняя специализация по заклинанию, которую можно закодировать таким образом – Элементаль воздуха.

Если изменить команду **lea eax, [esi-0Dh]**, расположенную по адресу 0x0e6291, которая находит id Стены огня и выбирает его в качестве первого заклинания в списке специализаций, на **lea eax, [esi-0Bh]**, то можно изменить id первого заклинания на 0x0B (Минное поле Виктории). Таким образом можно сместить список возможных заклинаний до Элементаля земли. Далее нужно расширить таблицу на 2 и сместить все специализации на 2 байта.

В целом типы специализации можно изменить, изменив их команды, как в примере с Минным полем. Каждый тип специализации (00, 01 и так далее) имеет указатель DWORD на соответствующий код, расположенный в таблице длиной 28 байт, начиная с 0x0e633c.

Чтобы увеличить бонус специализации, зависящий от уровня цели, нужно изменить код в таблице бонусов по адресу 0x23eaa8, которая перезаписывается файлом Hota.dll, где каждые 4 байта соответствуют уровню цели. Аналогичная таблица для специализации Корониуса начинается с адреса 0x23eac4 и работает таким же образом.

Фиксированное значение бонуса (Анаин) определяется значением 0x02 по адресу 0x0e62e6.

Для стандартного % масштабирования указатель DWORD находит значение двойной точности IEEE-754 по адресу 0x0e631f. Чтобы подобный бонус не зависел от уровня цели выше 1 нужно заменить значение f7 f9 по адресу 0xe630b на 90 90 (отключив деление).

Следующие специализации по заклинаниям не могут быть работоспособны из-за того, что ни один тип специализации не может увеличить их бонус: Проклятие, Антимагия, Снятие заклинаний, Медлительность, Берсерк, Ослепление, Телепорт и Убрать преграду.

Код 05 для **Специализации по Скорости** (Сэр Мюллих):

Значение бонуса 0x02 находится по адресу 0x0E6669.

СУЩЕСТВА

Большинство параметров существ из оригинальной игры можно редактировать, используя MMArchive для распаковки H3bitmap.lod или HotA_lng.lod. Однако это не относится к **HotA**. Их данные хранятся в начале файла **HotA.dat**. При редактировании исходного кода следует помнить, что все существа **HotA** (а также некоторые оригинальные существа) имеют id выше 80, и поэтому их нельзя проверить с помощью простой команды проверки, например, 83 FA ID. Вместо этого необходимо использовать более длинную команду, которая принимает 4-байтовое значение (для EDX это будет 81 FA ID000000).

16-ричная строка существа HotA:

08 000000 "monst<ref_id>"
17 000000 "Monsters\monster<ref_id>.str"
09 000000 00000000 04 000000 "name_abbreviation"
KK 000000 "<animation_filename>.def"
L1 000000 "Monster_name (singular)"
L2 000000 "Monster name (plural)" 00000000 00000000 00000000 00000000 01 74 0000

TT 000000 **UL** 000000 0c556700 00556700 **F1 F2 F3 F4** 80da9e03 60da9e03 30da9e03
WC 000000 **MC** 000000 **OC** 000000 **SC** 000000 **CC** 000000 **GeC** 000000 **GC** 000000
FV 000000 **AV** 000000 **GV** 000000 **HG** 000000 **HP** 000000 **SP** 000000 **AT** 000000 **DF** 000000
DmgL 000000 **DmgH** 000000 **SH** 000000 **SN** 000000 **OO** 000000 **mm** 000000 **MM** 000000
RR 000000 **VV** 000000 **WW** 000000 **XX** 000000 **YY** 000000 **ZZ** 000000

monst<ref_id> –id существа в десятичном (!) формате: например, monst154 .

name_abbreviation – четырёхбуквенное название существа. Нигде больше не используется и все сокращения состоят только из начальных букв. Например, Аспиды пишутся как «aspi», а Никсы как «nixx». Это сокращение, не обязательно уникально, поскольку у Морских змеев и Аспидов одинаковые 4 буквы. Стоит отметить, что существа из оригинальной игры также используют четырехбуквенные сокращения в аналогичной таблице, расположенной в h3hota HD.exe примерно по адресу 0x275500.

KK – идентификатор файла анимации +4 (расширением .def).

L1, **L2** – названия существа в единственном и множественном числе.

TT – фракция существа: Причал – 0x09, Фабрика – 0x0a, Кронверк – 0x0b. Для нейтралов TT 000000 заменяется на FFFFFFFF.

UL – уровень существа минус 1. Для существ без уровня (Стрелковые башни) TT 000000 заменяется на FFFFFFFF.

0c556700 и 00556700 – указатель на таблицу с анимациями существ, текстом и другими ссылками в **h3hota HD.exe** и, вероятно, используются для вставки таблицы существ из **HotA.dat** в эту часть исполняемого файла.

F1…F4 – способности существа.

	id	Способность	id	Способность	id	Способность	id	Способность
F1	01	Широкое существо	04	Стрельба	10	Живой	40	Боевая машина
	02	Полёт	08	Дыхание дракона	20	Атака стен	80	Палач (Базовый)
F2	01	Палач (Продвинутый)	04	Защита от разума	10	Нет штрафа в б.б.	40	Защита от огня
	02	Палач (Экспертный)	08	Стрельба лучом ?	20	-	80	Двойная атака
F3	01	Безответность	04	Нежить	10	Стрельба облаком	40	-
	02	Не влияет боевой дух	08	Окружающий удар	20	-	80	-
F4	01	-	04	-	10	-	40	-
	02	-	08	-	20	-	80	Дракон

WC…GC – количество древесины, ртути, руды, серы, кристаллов, самоцветов и золота, необходимые для найма. Все величины имеют размер в 4 байта, т.е. вплоть до 2 147 483 647 ресурса за существо.

FV, **AV** – Fight и AI Value существа.

GV, **HG** – прирост существа базовый и от здания, повышающего прирост.

HP, SP, AT, DF, DmgL, DmgH, SH, SN – здоровье, скорость, атака, защита, минимальный и максимальный урон, количество выстрелов и применений заклинаний (способностей).

mm, MM – минимальное и максимальное количество существ в отряде на случайной карте.

Остальные параметры относятся к способностям существ, и занимают вплоть до 28 байт.

Более 9999 существ в Событии

- Создать карту с нужным Событием с нужными существами.
- Установить количество существ на довольно уникальное число, для облегчения поиска, например на 9876.
- Распаковать файл карты через архиватор 7-zip.
- Открыть распакованные файлы в Notepad++.
- Переведите число 9876 в любом калькуляторе в 16-ричный формат: 2694.
- 16-ричные числа хранятся в обратном порядке по парам. Например, число 123456 = 563412 в коде. Для чисел с нечётным количеством цифр добавляется 0 в начале. Например, число 614 – это 269 и 0269 с нулём = 6902 в коде. Наше число 2694 = 9426 в коде.
- Аналогично перевести необходимое для установки количество существ в 16-ричный формат. Например, 20000 = 4E20 = 204E в коде.
- Найти в файле карты значение 9426 и заменить его на 204E.
- Сохранить файл и переименовать его обратно в .h3m.

В результате на карте в Редакторе карт в Событии будет выдаваться 20000 существ. Таким образом можно выдать герою и отрицательное количество существ. Например значение FFFF (65535) даст герою -1 существо в армию.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

СТРОЕНИЯ

Названия и описания городских строений оригинальной игры хранятся в файлах **BldgSpec.txt** и **BldgNeut.txt**. Строения HotA – в **HotA.dat**. Требования к строениям можно изменить, отредактировав их таблицы зависимостей. Таблицы зависимостей находится по адресу:

Город	Адрес	Город	Адрес	Город	Адрес
Замок	0x0EB816	Инферно	0x0EBA39	Цитадель	0x0EBA70
Оплот	0x0EB8B3	Некрополис	0x0EBA48	Крепость	0x0EBA84
Башня	0x0EB971	Темница	0x0EBA5C	Сопряжение	0x0EBA98

Все изменения оригинальных городов и новые города **HotA** хранятся в файле **HotA.dll**.

Стоимость отстройки можно изменить в файле **Building.txt**. Названия строений отображаются перед их стоимостью. Каждая стоимость строения содержит 28 байт, по 4 байта в каждом, представляющих собой 4-байтовое число в формате Little Endian, обозначающее стоимость каждого ресурса (древесина, ртуть, руда, сера, кристалл, самоцветы, золото).

Хранилище ресурсов

Таблицы добычи ресурсов в Хранилищах расположены по адресу 0x288F04. Для каждого города указано значение каждого ресурса по отдельности, в виде 4-байтовых значений (порядок ресурсов: древесина, ртуть, руда, сера, кристалл, самоцветы, золото), города перечислены в порядке следования.

Хранилище ресурсов Причала просто копирует Хранилище Темницы, Фабрика копирует Хранилище Оплота, а Кронверк – Хранилище Замка.

Таблица Хранилищ ресурсов несколько раз вызывается в исполняемом файле, но HotA.dll перезаписывает все (или большинство) этих вызовов по адресам 0xd37ae и 0xd37ce.

АРТЕФАКТЫ

Все характеристики, предоставляемые артефактами, хранятся в таблице по адресу 0x23e758, по 4 байта на каждый артефакт (Атака, Защита, Сила магии, Знания).

Характеристики артефактов указаны в файле **artraits.txt**, а события подбора артефактов – в файле **artevent.txt** (оба файла находятся в Hota_lng.lod).

Например, величина Помех от Лат гаснущих светил задаётся в виде значения с плавающей запятой стандарта IEE-754 по адресу 0x1d40c8 в файле Hota.dll.

Новые артефакты **HotA** закодированы в файле **Hota.dat**. Для редактирования их свойств необходимо изменить их текст (или использовать 16-ричные значения для ASCII, чтобы сопоставить текст в 16-ричном редакторе). Артефакты закодированы следующим образом:

```
#Artifact Name
<ref_ID>
X Y Z # Description:
P Q R # Dif abl, S points
-1
```

<ref_ID> - идентификатор артефакта в десятичной системе счисления.

X Y Z – коды бонуса артефакта, где X – тип бонуса, Y – величина бонуса, Z – дополнительный параметр.

id	Тип бонуса	id	Тип бонуса	id	Тип бонуса
0	Повышение атаки / защиты	7	Различные способности	16	Добавление ресурсов Y – количество, Z – тип ресурса (от 0 – древесина, до 6 – золото)
1	Повышение силы магии	8	Бонус к передвижению	24	Бонус к боевому духу противника
2	Повышение знаний	13	Ограничения заклинаний Y=1 для Накидки молчания, Y=4 для Кольца забвения	25	Бонус к удаче противника

P Q R – коды второго бонуса артефакта, аналогично X Y Z.

Эта часть файла также содержит определения всех сборных артефактов и их компонентов.
Например:
Мантия дипломата
12 141 3 66 67 68

12 – это номер сборного артефакта (включая артефакты оригинальной игры).
141 – это десятичный идентификатор Мантии дипломата.
3 – это количество компонентов.
66 67 68 – это идентификаторы компонентов (в десятичном формате).

Записи типа **art<ref_ID>** в файле **HotA.dat** (видимые в Hota.editor.exe) могут использоваться для изменения названия артефакта, текста события на карте приключений, описания, типа слота и класса редкости (сокровище, малый, великий, реликт). Здесь также закодированы данные о бонусах артефакта. Идентификатор указывается в десятичном формате.

gold_price # cost – стоимость артефакта (стоимость 0 используется, если артефакт обычно не может появиться в продаже, например, если это сборный артефакт).

slot # slot type – тип слота на кукле героя (0 – нет, 1 – голова, 2 – плечи, 3 – шея, 4 – правая рука, 5 – левая рука, 6 – грудь, 7 – кольцо, 8 – ноги, 9 – разное, 10 – Баллиста, 11 – Тележка с боеприпасами, 12 – Палатка первой помощи, 13 – Катапульта, 14 – Книга магии).

class # type – класс артефакта (1 – нет, 2 – сокровище, 4 – малый, 8 – великий, 16 – реликт).

0 # disabled as defaults – отключен по умолчанию (0 – нет, 1 – да)

0 # add new spells – добавляет новые заклинания (0 – нет, 1 – да)

0 # attack bonus – бонус к атаке (_int8_)

0 # defense bonus – бонус к защите (_int8_)

0 # spell power bonus – бонус к силе магии (_int8_)

0 # knowledge bonus – бонус к знаниям (_int8_)

СОКРОВИЩНИЦЫ

Сокровищницы представлены по id в следующем порядке: 1 – Склады циклопов, 2 – Сокровищница гномов, 3 – Консерватория грифонов, 4 – Тайник бесов, 5 – Кладовые медуз, 6 – Банк наг, 7 – Улей ядовитых змиев, 8 – Кораблекрушение, 9 – Покинутый корабль, 10 – Склеп, 11 – Утопия драконов.

Сокровищницы HotA хранятся в файле **Hota.dat** как crbank21, 22 и так далее.

16-ричная строка сокровищницы (от 0x2702A0)**:**

U1 000000 **U2** 000000 **U3** 000000 **U4** 000000 ... FFFFFFFF 00000000 00000000 00000000

U1, **U2**, **U3**, **U4** – id существ охраны, причём U2…U4 не обязательны.

Для Сокровищниц с наградой в виде существ далее закодирована эта награда:

FFFFFFFF **R**1000000 **R**2000000 **R**3000000 ...

R1, **R2**, **R3**… **-** id существ в награду.

Пирамида

Пирамида закодирована отдельно в формате:

0xa3fa2:6a **02** 6a **14** 6a **7d** (52 8d4508 53 50) 6a **74** ;

0xa3fb6: **28** 00 00 00

где 02 – количество отрядов Алмазных големов, 14 – общее количество Алмазных големов, 7d – id Алмазных големов, 74 – id Золотых големов, 28 – общее количество Золотых големов.

СТАРТОВЫЕ РЕСУРСЫ

Таблица с начальными ресурсами начинается с адреса 0x278170. Каждые 4 байта соответствуют следующему ресурсу (древесина, ртуть, руда, сера, кристаллы, самоцветы, золото). Каждые 28 байтов соответствуют следующему уровню сложности – лёгкий, нормальный, экспертный и т.д. На адресе 0x2781FC ресурсы ИИ запускаются в том же порядке и с теми же уровнями сложности. Таким образом, вся таблица занимает 280 байт.

ВТОРИЧНЫЕ НАВЫКИ

В оригинальной игре принцип работы вторичных навыков определяется только исполняемым файлом (.exe, например, heroes3.exe). В **HotA** навыки находятся как в файле **h3hota.exe**, так и в файле **HotA.dll**. Первый обычно используется в одиночных играх, а второй – в мультиплеере. При запуске многопользовательской игры загружается DLL-файл HotA, который переопределяет части исполняемого файла hota.exe.

В этом разделе описано, как изменять работу дополнительных навыков в многопользовательском режиме **HotA**.

Поместья

Ежедневное количество золота, приносимое Поместьями, находится в файле **HotA.dll**, смещение 19A100, там указана последовательность байтов:

63 00 **FA 00 00 00** C7 05 20 EA 63 00 **F4 01 00 00**

C7 05 24 EA 63 00 **E8 03 00 00** D9 15 8C EA 63 00

Выделенные значения представляют собой суммы в 16-ричном формате (FA == 250, F401 == 500 и C803 == 1000). Сообщение, которое вы получаете при щелчке правой кнопкой мыши по навыку Поместья, не связано с фактически начисленными деньгами из кода. Поэтому, если изменить код, то в описании по-прежнему будет указано 250 в день, поскольку текстовая справка находится в других файлах.

Мистицизм

Процент максимального восстановления маны с помощью Мистицизма находится по адресу 0x001EC46C в файле HotA.dll. Он хранится в виде четырех 32-битных чисел с плавающей запятой IEEE в формате little endian:

00 00 00 00 CD CC CC 3D CD CC 4C 3E 9A 99 99 3E

где первые четыре байта соответствуют проценту восстановления без навыка, следующие четыре байта – Базовому уровню, а затем – Продвинутому и Экспертному.

00 00 00 00 == 0.0 (0%)

CD CC CC 3D == 0.1 (10%)

CD CC 4C 3E == 0.2 (20%)

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

9A 99 99 3E == 0.3 (30%)

Фиксированное количество маны также находится в файле **HotA.dll**, смещения hota.dll: Базовый уровень – 0x19a15E (05); Продвинутый уровень – 0x19a16a (0A); Экспертный уровень – 0x19a174 (0F).

Поиск пути

Поиск пути распределен по нескольким частям кода. Часть, позволяющая тратить менее 100 mp на каждый участок местности, в основном находится в файле HotA.dll.

Чтобы изменить затраты хода Для Поиска пути, необходимо изменить значения для каждого типа местности и для каждого уровня навыка. Новые типы местности, введённые в **HotA**, такие как Пустоши и Высокогорье, этим не затрагиваются. Затраты хода для них хранятся в виде обычного ASCII-текста в файле HotA.dat.

Запрет всех вторичных навыков на карте

Редактор карт не позволяет установить для карты доступность менее, чем 4 вторичных навыков. Однако для специфических карт этого много, и для полного контроля над случайностями, некоторым авторам требуется вообще отключить все навыки, чтобы они не предлагались в объектах и при повышении уровня героя.

Вот как можно это сделать при помощи 16-ричного редактирования:

- Создать карту, запретив на ней Мудрость, Интеллект, Грамотность, Логистику, Магию огня, воды, воздуха и земли.
- Распаковать файл карты через архиватор 7-zip.
- Открыть распакованные файлы в Notepad++.
- Найти значение 84C00701, отвечающее за разрешённые навыки.
- Заменить значение на FFFFFF0F, что означает отсутствие навыков.
- Сохранить файл и переименовать его обратно в .h3m.

В результате на карте в Редакторе карт на вкладке вторичных навыков будут сняты все галочки, т.е. ни один из навыков не будет доступен в игре.

СТАРТОВЫЕ БОНУСЫ

Золото

Начальный бонус золота выбирает случайное число между значением, записанным по адресу 0x0C0002, и значением по адресу 0x0BFFFD, а затем умножает его на 100. Чтобы изменить умножение, просто отредактируйте значения по адресам 0x0C000B (умножение на 25) и 0x0C0016 (перемещение значения на 2 бита, то есть умножение на 4).

Ресурсы

В качестве начального бонуса ресурсов используются указатели типа DWORD для поиска соответствующего кода для выполнения:

Древесина и руда – AF FF 4B 00
Кристаллы – D6 FF 4B 00
Самоцветы – E1 FF 4B 00
Ртуть – EC FF 4B 00
Сера – F4 FF 4B 00

Указатели типа DWORD расположены по следующим адресам:
Замок – 0x0C01B4
Оплот – 0x0C01B8
Башня – 0x0C01BC
Инферно – 0x0C01C0
Некрополис – 0x0C01C4
Темница – 0x0C01C8
Цитадель – 0x0C01CC
Крепость – 0x0C01D0
Сопряжение – 0x0C01D4

Необходимо отредактировать файл **ScnrStar.def**, чтобы отразить все изменённые ресурсы.
Количество каждого редкого ресурса, скорее всего, определяется функцией по адресу 0xc009e:
минимум: c745f0 33333333 (mov [ebp-0x10], 0x33333333) c745f0 3333EB3F (mov [ebp-0x1c], 0x3feb3333)
разрыв между ними: eb 0e (jmp 0x0e)
максимум: c745f0 66666666 (mov [ebp-0x10], 0x66666666) c745f0 6666E63F (mov [ebp-0x10], 0x3FE66666)

Количество древесины и руды, скорее всего, указывается по адресу 0xbffaf: BA 0a000000 (mov edx, 0x0a) B9 05000000 (mov ecx, 0x05).

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

НАПОМИНАНИЕ О НЕПОТРАЧЕННЫХ ОЧКАХ ХОДА

Функция напоминания находится по адресу 0x9c91. Она проверяет, равны ли очки хода передвижения нулю (используя 2-байтовый тест eax, eax), а затем переходит к другому коду, если очки передвижения равны (или не равны) нулю. Если нужно изменить значение на большее (чтобы избежать напоминания), можно использовать следующий код:

0x9c91: a1 c8876900 mov eax, [0x6987c8] e9 849d0d00 (переход в произвольное свободное пространство) 90909090

Свободное пространство: 3D XY000000 cmp eax, XY – сравнение очков хода с значением XY.

7F 0A jg 0x0a – переход на 10 байт, если значение больше.

A1 C4 5d 6A 00 – смещенный код

e9 6f62f2ff – переход к 0x9c9f (или 49C9F)

e9 a462f2ff – переход к 0x9cd9 (или 49CD9).

УСЛОВИЕ ПОРАЖЕНИЯ 1 ДЕНЬ

- Создать карту с условием поражения на 2 дня.
- Создать карту с условием поражения на 3 дня.
- Распаковать файлы карт через архиватор 7-zip.
- Открыть 16-ричный редактор, например, HxD, и загрузить оба файла карт.
- Через функцию Analysis > File-compare > Compare… сравнить файлы.
- Найти различие – 2 значения (02 и 03) в одном и том же месте, и заменитьего в одном из файлов на 01.
- Сохранить этот файл и переименовать его обратно в .h3m.

В результате будет создана карта с условием поражения 1 день, что невозможно сделать в Редакторе карт. Заходить в свойства такой карты в Редакторе на вкладку условий поражения нельзя, иначе он будет аварийно закрыт из-за ошибки, но в игре перед стартом миссии будет корректно указано, что даётся только 1 день.

Этот метод сравнения двух файлов применим для любого редактирования, где требуется найти небольшое и неуникальное значение, которое проблематично найти простым поиском в Notepad++.

ДОБАВЛЕНИЕ НОВЫХ ОБЪЕКТОВ

Для добавления новых объектов в Редактор карт сначала необходимо получить файл **EdObjts.txt**. В **HotA** этот файл зашифрован в **hota.lod**, и вы не можете просто извлечь его.

Для редактирования этого файла рекомендуется использовать текстовый редактор (**TXTeditor**).

Чтобы найти нужные данные, перейдите в раздел «Объекты редактора карт», где содержатся все имена анимаций и идентификаторы объектов.

В **EdObjcts** мы сначала находим нужный вам объект:

avxbor80.def 01111111111111111111111111111111111111111111111111

10000000000000000000000000000000000000000000000000 110111111111 110011111111 215 0 8 0

Теперь можно добавить новый. Копируем существующее изображение. Например, если скопировать бревно (из травы), получим:

AvLdlog.def 01111111111111111111111111111111111111111111111111

10000000000000000000000000000000000000000000000000 110111111111 110011111111 215 0 8 0

Первая часть – это заблокированные ячейки. В данном случае одна ячейка непроходима. Вторая часть – это доступные для посещения ячейки. В данном случае это та же самая ячейка. Третья часть – это типы местности, на которых можно разместить объект. Пустоши, Высокогорье, Пустота, Вода, Лава, Подземелье, Камни, Болото, Снег, Трава, Песок, Грязь. Четвертая часть – это типы местности, на которых может появиться объект. Можно их игнорировать. Пятая часть – это id объекта. Шестая часть – это под-id объекта (0, по умолчанию). Седьмая часть – это категория объекта. Последний параметр указывает, является ли объект особым типом местности на карте (1 – является, 0 – нет).

Полезные ссылки:

- Полная статься по шестнадцатеричному коду
- Большое количество различных идентификаторов
- Редактирование HotA – форум heroescommunity
- Руководство по взлому кода от BTB2
- База данных от void_17

heroes.thelazy.net, **joerginger**, heroescommunity.com, **Baronus**, heroescommunity.com, **BTB2**, btb2.free.fr, **void_17**, handbookhmm.ru, **RoseKavalier**, heroescommunity.com.

10.11 Отличия Возрождения Эрафии (RoE)

Возрождение Эрафии - оригинальная версия игры Герои Меча и Магии III. Данный справочник посвящён игре со всеми изменениями и дополнениями аддонов Клинок Армагеддона, Дыхание Смерти и Рог Бездны, однако, как оказалось, в оригинальную версию любят сыграть довольно много игроков - в основном ради перепрохождения кампаний. К тому же не так давно вышло официальное переиздание **HD-Edition** от Ubisoft, содержащее в себе только аддон Возрождение Эрафии. В этом разделе мы собрали информацию об отличиях Возрождения Эрафии от Дыхания Смерти и Рога Бездны.

Различия параметров существ

Существо	Версия	Базовые параметры							Цена найма	
		Урон		Ат.	Защ.	Здор.	Скор.	Прир.		
		мин	макс						Золото	Ресурсы
Ангел	RoE	50	50	20	20	200	12	1	3000	-
	SoD	50	50	20	20	200	12		3000	1 самоцвет
Архангел	RoE	50	50	**30**	**30**	**250**	**18**		5000	-
	SoD	50	50	**30**	**30**	**250**	**18**		5000	3 самоцвета
Цербер	RoE	2	5	10	**8**	25	**8**	5	250	-
	SoD	2	7	10	**8**	25	**8**		250	-
Ящер	RoE	1	3	5	6	12	4	8	110	-
	SoD	2	3	5	6	14	4	9	110	-
Ящер-воин	RoE	2	3	5	**7**	12	**5**	8	130	-
	SoD	2	**5**	**6**	**8**	**15**	**5**	9	140	-
Змий	RoE	2	5	6	8	20	9	8	220	-
	SoD	2	5	7	9	20	9		220	-
Стрекоза	RoE	2	5	6	8	20	**13**		240	-
	SoD	2	5	**8**	**10**	20	**13**		240	-

* В HD-Edition (**RoE**) урон Цербера исправлен на 2-7, что, пожалуй, является единственным различием между оригинальной **RoE** и **RoE HD-Edition**.

Различия вероятностей получения первичных навыков героями

Класс героя	Версия	уровень 2…9				уровень 10 и выше			
		Атака	Защ.	СМ	Знания	Атака	Защ.	СМ	Знания
Рыцарь	RoE	40%	40%	10%	10%	30%	30%	20%	20%
	SoD	35%	45%	10%	10%	30%	30%	20%	20%
Демон	RoE	30%	30%	20%	20%	20%	20%	30%	30%
	SoD	35%	35%	15%	15%	30%	30%	20%	20%
Еретик	RoE	20%	20%	30%	30%	25%	25%	25%	25%
	SoD	15%	15%	35%	35%	20%	20%	30%	30%
Лорд	RoE	40%	35%	15%	10%	30%	30%	20%	20%
	SoD	35%	35%	15%	15%	30%	30%	20%	20%
Ведьма	RoE	5%	15%	40%	40%	30%	30%	20%	20%
	SoD	5%	15%	40%	40%	20%	20%	30%	30%

Игровые отличия Возрождения Эрафии v.1.0

- Отсутствуют сборные артефакты (добавлены в **SoD**)
- Отсутствует Сопряжение, а, следовательно, и существа: Маленькие феи, Феи, Штормовые элементали, Ледяные элементали, Энергетические элементали, Магмовые элементали, Психические элементали, Магические элементали, Огненные птицы и Фениксы. Также отсутствуют все элементы Сопряжения, включая героев, кампании, объекты на карте приключений (добавлено в **AB**)
- Отсутствуют нейтральные существа: Крестьяне, Полурослики, Воры, Наездники на кабанах, Мумии, Кочевники, Снайперы, Тролли, Чародеи, Сказочные драконы, Ржавые драконы, Кристаллические драконы и Лазурные драконы. Также отсутствуют их жилища на карте приключений (добавлены в AB)
- Герои не имеют слота артефактов «Разное 5» (добавлен в **SoD**)
- На карте приключений не работает горячая клавиша «пробел», для повторного посещения объектов (добавлено в v.1.4)
- Отсутствует герой Сэр Мюллих. Вместо него в Замке доступен Лорд Хаарт (изменено в **AB** v.2.1)
- Отсутствуют артефакты: Клинок Армагеддона, Пузырёк с кровью дракона (добавлены в **AB**)
- На карте приключений отсутствуют: Пограничные ворота, Стражи прохода, Гильдии наёмников, Накладные ландшафты, включая Попутные ветры (есть только Проклятая земля и Магические равнины одного размера, однако Проклятая земля не даёт использовать магию и 1 уровня (изменено в v.1.3)), Порталы (есть только по 3 вида одно- и двусторонних), некоторые декоративные объекты и вариации объектов на разных почвах
- Если в городе построено улучшенное жилище существа, то нанимать неулучшенных существ нельзя (добавлено в v.1.3)

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- Нет возможности оставлять охрану на шахтах ресурсов (добавлено в v.1.3)
- Городской ров не наносит урон, кроме мин Башни (урон считается по другой формуле, чем в **SoD**). У Цитадели рва нет вообще (оба момента изменены в **SoD**)
- Отсутствует возможность управления Стрелковыми башнями при обороне города (с навыком Артиллерии) (добавлено в v.1.3)
- Отсутствует Генератор Случайных Карт (ГСК) (добавлен в **AB**)
- Навык Некромантии (Чародейства) поднимает 1/3 Скелетов-воинов, если в армии нет Скелетов и нет свободных слотов. Также количество поднимаемых Скелетов при помощи Некромантии считается только по количеству убитых существ (изменено в v.1.3)
- Некоторые артефакты на карте приключений можно было подобрать только:
  - Победив "внезапную" охрану (15 Церберов): *Вы натыкаетесь на древний артефакт. Как только вы решаетесь взять его в руки, откуда не возьмись появляются десятка полтора Церберов, которые, похоже, не расстанутся с артефактом без боя.*
  Сквозь листву вы видите древний артефакт на поляне. К сожалению, его охраняет %s. Хотите ли вы ввязаться в бой за обладание этим артефактом?
  Настоящие герои всегда идут в обход и на этот раз вы решаете избежать открытой конфронтации.
  Вы одержали победу и вам достаётся приз, %s.

  - Заплатив "внезапному" стражнику 2000 золота: *Лепрекон хочет совершить обмен. %s идёт за 2000 монет. Вы желаете приобрести артефакт?*
  Вы лезете в карман за деньгами, чтобы заплатить Лепрекону, однако денег нет, и Лепрекон презрительно хмыкает и отворачивается от вас.
  До глубины души оскорбленный вашим отказом, Лепрекон презрительно хмыкает и отворачивается от вас.

  - Заплатив "внезапному" стражнику 2500 золота + 3 древесины: *Лепрекон хочет поменяться. %s за 2500 золотых и 3 %s. Вы желаете приобрести данный артефакт?*
  - Заплатив "внезапному" стражнику 3000 золота + 5 древесины: *Лепрекон хочет поменяться. %s за 3000 золотых и 5 %s. Вы желаете приобрести данный артефакт?*
  - Имея навык Мудрости: *Вы наткнулись на уединённое жилище отшельника. Хозяин лачуги обещает, что %s достанется первому мудрому воину, который посетит его.*
  - Имея навык Лидерства: *На своём пути вам попадается спартанское жилище старого воина. Солдат обещает, что %s достанется первому достойному командиру, который встретится у него на пути.*

  От битвы с охраной можно отказаться. Герои ИИ не подбирают артефакты, за которые надо платить. В справке к Редактору карт сказано, что в начале игры выбирается 10-15% артефактов на карте, которым добавляется одно из перечисленных выше событий.
- В Пирамиде можно получить Бешенство, хоть оно и является заклинанием 4 уровня. Исправлено в v.1.2. На самом деле из-за бага из Пирамид нельзя было получить заклинания с нечётным id, т.е. недоступны заклинания Элементаль земли (id67), Элементаль воздуха (id69). Вместо Элементаля земли герой всегда получает Элементаля огня, а вместо Элементаля воздуха – Элементаля воды, т.е. эти заклинания имели двойной шанс попасться в Пирамиде. Также из Пирамид можно было получить заклинания, не принадлежащие какой-либо школе магии (школа не указана в sptraits.txt), и единственным таким заклинанием был отключенный Страх, но из-за вышеописанного бага вместо Страха (id57) герой получал Бешенство.
- В Пирамиде v.1.2. можно получить заклинания Элементаль земли, Элементаль воздуха и Страх, т.к. предыдущий баг с Бешенством исправлен: Fear, магия земли 4 уровня, стоимость - 16 маны. При попытке колдовать его не происходило никакого эффекта (по сути баг). Исправлено в v.1.3.
- В Редакторе карт отсутствуют некоторые возможности: героям нельзя настраивать Биографию, Первичные навыки, Заклинания и Пол; нельзя настраивать Хижины ведьмы; нельзя ограничивать уровень развития героев; отсутствуют многие настройки особенностей игроков; нельзя настраивать разрешённые на карте артефакты, героев, заклинания и навыки
- Отсутствует Редактор кампаний (добавлен в **AB**)
- В Таверне на карте приключений доступны для найма другие герои, чем в городской (исправлено в v.1.3)
- Ядолвитые змии не накладывали Снятие заклинаний (добавлено в v.1.4) и Слабость (добавлено в v.1.3)
- В Консерватории грифонов охрана состоит из 40/60/80/100 Грифонов вместо 50/100/150/200, а в награду дают 2/3/4/5 Ангелов вместо 1/2/3/4
- Трава не является родной землёй для элементалей (нейтральных и вызванных)
- При осаде, если последний отряд был убит выстрелом башни, то остальные башни, если есть, продолжают стрелять (по боевым машинам). И только после этого битва завершается (баг)
- Если у героя ИИ надеты Крылья ангела, и он встречает несколько артефактов, лежащих вплотную, которые он не может подобрать без приземления, то он будет летать через эти артефакты туда-сюда, так и не подбирая. Если его ход закончится прямо на артефакте, то герой там и останется. Произойдёт наложение графики, но подобрать артефакт герой так и не сможет (баг)
- Сражение с нейтральными существами, расположенными на воде, возможно только на клетке, на которой они стоят. Т.е. нет области контроля радиусом 1 клетку, как у существ на суше (добавлено в v.1.3)
- В Хижинах провидца единственным заданием было Поиск артефакта. А при посещении Хижины провидца был диалог, где надо было согласиться взять задание или отказаться. На возможности для других игроков это никак не влияло

- Каждая новая неделя именовалась «Месяцем» существ, хотя по свойствам не отличалась от Недель существ (баг). Каждый новый месяц именовался и работал как Месяц существ
- Торговый пост на карте работает по курсу 3 Рынков, а не пяти
- Номинантом Месяца существа могло стать любое существо
- Сопряжение стихий не охраняется Элементалями земли. При его посещении можно нанять по 3 элементаля каждого вида в неделю. Аналогично во всех Алтарях стихий можно нанимать только по 3 элементаля в неделю
- Все герои, нанимаемые в Таверне, имели полный состав стартовой армии, а не только первые двое (Gremlin Rush) (исправлено в v.1.2)
- Можно было атаковать героя в Святилище при помощи перемещения клавишами стрелок (исправлено в v.1.3)
- ИИ не оценивает городской ров как угрозу и может встать на него при целых стенах (исправлено в v.1.3)
- В бою можно было использовать заклинания дважды за раунд (баг). При зажатой клавише C и клике на герое, можно было использовать магию без траты колдовства, а второе заклинание применить как обычно через иконку книги на панели (исправлено в v.3.2)
- Дух уныния никак не влияет на нейтральных существ без героя в бою. Исправлено в v.1.1.
- Прирост нейтралов на карте приключений составляет +20% в неделю. Исправлено в v.1.3
- На поле осады Цитадели могли быть препятствия. Убрано в v.1.1. Интересно, что на скринах бета-версии можно увидеть препятствия и при осаде.

Благодарности за помощь в написании раздела: **Miguel Arcanjo**, vk.com, **Антон Усаченко**, vk.com, **Сергей Куркин**, vk.com.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

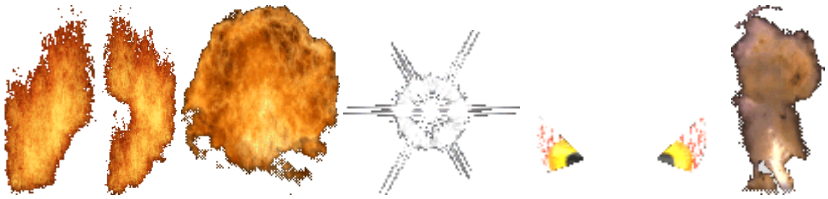
10.12 Нереализованное

За что столько людей любит Героев Меча и Магии III? За их невероятное разнообразие и проработанность? Возможно! Но знаете ли вы, что в игре всё равно использованы не все задумки её разработчиков? Попробуем систематизировать имеющуюся информацию по этому вопросу.

1. Для Воров использованы звуки Гремлинов. Своих звуков для Воров не было в **RoE**, но они были добавлены в **AB** (однако всё равно не использованы).
2. В игре есть все материалы для реализации отрицательной удачи, включая звуки и текстовые описания. Отрицательная удача должна была заставлять отряды наносить половинный урон. Но почему-то этот момент не был реализован. Причём это не баг, и об этом не забыли, а просто не стали доделывать, т.к. в игре и в Мануале сказано только про положительную удачу.
3. Для текстовых обозначений каждого значения Удачи и Боевого духа были придуманы особые "титулы". В игре эти титулы никак не используются.

Удача		Титул	Боевой дух		Титул
	**+3**	«Изумительная удача»		**+3**	«Ярость!»
	**+2**	«Отличная удача»		**+2**	«Отличный боевой дух»
	**+1**	«Хорошая удача»		**+1**	«Хороший боевой дух»
	**0**	«Нормальная удача»		**0**	«Нормальный боевой дух»
	**-1**	«Плохая удача»		**-1**	«Плохой боевой дух»
	**-2**	«Отвратительная удача»		**-2**	«Отвратительный боевой дух»
	**-3**	«Отряд проклят!»		**-3**	«Готовы предать!»

4. В файлах анимаций игры есть альтернативные версии эффектов Стены огня, Огненного шара, Кольца холода, Окаменения (предположительно) медуз и василисков, а также взрыва Мины. Они также не используются игрой.



Также есть варианты для Берсерка, Благословения, Проклятия, Каменной кожи, Лечения, Снятия заклинаний и Забывчивости, но они очень похожи на финальные, только с более медленной анимацией.

5. В файлах игры есть звук ходьбы для Дьяволов и Архидьяволов, наряду со звуками телепортации, хотя в бою они никогда не ходят. Даже при перемещении на 1 гекс Дьяволы используют телепортацию.
6. Некоторые внутриигровые названия соответствующих файлов не совпадают с итоговыми, но звучат довольно интересно и знакомо:

Игровой элемент	Название файлов
Волшебное зеркало	Backlash (Отрицание)
Рыцарь ужаса	Black Lords (Чёрный лорд)
Взрыв	Decay (Распад)
Инферно	Fire Blast (Огненный взрыв)
Армагеддон	Firestorm (Огненный шторм)
Ледяная стрела	Ice Ray (Ледяной луч)
Медлительность	Muck Mire (Грязь)
Упокоить нежить	Sacred Breath (Священное дыхание)
Ускорение	Tail Wind (Попутный ветер)
Каменная кожа	Tough Skin (Жёсткая кожа)

7. У Бехолдеров имеется альтернативный звук гибели; у Гогов имеется альтернативный звук их огненного шара; у Личей имеется альтернативный звук их облака смерти. К сожалению, эти звуки нигде не используются.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

8. У Кентавров и Капитанов кентавров, в оригинале сражающихся только в ближнем бою, имеются специальные звуки выстрела и даже анимация стрельбы.



9. Также звуки колдовства есть у Ифритов-султанов, Гарпий-ведьм, Мантикор и Скорпикор, Королей минотавров, Боевых единорогов, Ядовитых змиев и Сказочных драконов (добавлены в **AB**).
10. У Бехолдеров, Зловещих глаз и Золотых големов имеется альтернативная анимация смерти. Реализованы в **HotA** как анимация смерти от заклинания.



11. У некоторых существ есть дополнительные анимации колдовства: Гарпии-ведьмы, Вампиры-лорды, Боевые единороги, Дендроиды-солдаты, Рыцари ужаса, Фанатики, Циклопы-короли, Ифриты и Ифриты-султаны и Минотавры-короли:



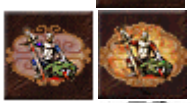
12. Василиски, Великие василиски, Мантикоры и Скорпикоры имеют альтернативную анимацию атаки в ближнем бою:



13. У Личей имеется альтернативный звук атаки в ближнем бою (из Heroes II).
14. Вампиры-лорды именуются в файлах как Носферату (Nosferatu).
15. В ресурсах игры также есть звуки, предназначенные для заклинаний, которых нет в игре: Ледяной луч (Cold Ray), Зеркальное отражение (Mirror Image), Защита (Protect), Элементальный шторм (Elemental Storm) и Ледяное кольцо (Cold Ring), а также для неопознанных заклинаний под названиями DIPMAGK и MNRDEATH.
16. Также существуют альтернативные звуки и для существующих игровых заклинаний, оставшиеся от Heroes II: Армагеддон, Волна смерти, Палач, Огненный шар, Ускорение, Волшебная стрела и Огненный щит. Также есть звук телепортации существа из Heroes I.
17. Звук Ветряной мельницы называется не иначе как «genie». Возможно, изначально вместо мельницы планировался некий джинн с ресурсами, по аналогии с лепреконом в Мистическом саду.
18. В файлах игры есть три необъяснимых звука: PLAYCOME, PLAYEXIT, PLAYTURN. А также есть два звука телепортации, которые должны были звучать после её совершения.
19. Не ясно, по какой причине иконка специализации по Огненному шару отличается от иконки заклинания Огненный шар. У других специализаций по заклинаниям подобного не наблюдается.



20. В ранних версиях игры, судя по иконке специализации Корония, заклинание Палач принадлежало школе Магии воды.



21. В бета-версии игры и в мануале к **RoE** Силовое поле имеет другую иконку.
22. Рынок времени - объект, который планировался в игре, но в финальной версии так и не появился. Однако он остался в некоторых сценариях, например, "Зима Титанов" (Titans Winter.h3m [54;102]) или "Разжигатель войны" (Warmongers.h3m [38:61]). При посещении абсолютно ничего не происходит, но по одной из версий этот объект предназначался для разового увеличения времени хода в мультиплеере с лимитом времени на ход.



По другой версии от George Ruof (старший программист NWC) свойства Рынка времени пересматривались несколько раз. По его предложению это должен был быть Рынок, который появлялся и исчезал с карты приключений по определённому графику.

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

23. Есть альтернативный вариант Хижины гноллов, не используемый в игре и, по-видимому, бывший бета-вариантом жилища, впоследствии доработанным и использованным для одной из Хижин провидца. Однако эту Хижину гноллов можно встретить, например, на карте Клинка Армагеддона "Защитники Гелеи" (Gelea's Champions). Объект не имеет флага при захвате, но по действию ничем не отличается от обычной Хижины гноллов.



24. Есть красный вариант Обелиска для подземной территории. Однако, по непонятным причинам, в игре для подземелья используется чёрный, как для песков (баг). Исправлен в **HotA**.



25. В ресурсах игры имеется альтернативное сообщение о награде после посещения Склепа: «Победив стражу из нежити, вы обыскали могилы, и ваши поиски увенчались успехом!» (Upon defeating the undead guardians, you search the graves and find something!).
26. Планировалось заклинание Страх. Данное заклинание можно было встретить лишь в ранних версиях Возрождения Эрафии и лишь в Пирамидах (в Пирамидах можно было получать некоторые заклинания 4 уровня). По сути это заклинание разработчики вырезали из финальной версии, но про Пирамиды забыли. При попытке использовать это заклинание не происходило никакого эффекта (баг). По описанию оно отбирало у цели способность атаковать и снижала её скорость на 25/50/75%.









27. Среди строений Крепости числилась Водяное колесо с неизвестными свойствами. Имеется даже анимация.

28. Для каждой единицы скорости игровых существ было придумано текстовое название:

Скорость	Название	Скорость	Название	Скорость	Название
1	Неподвижные	**8**	Слишком подвижные	**15**	Ультрабыстрые
2	Сверхмедленные	**9**	Очень подвижные	**16**	Сверхбыстрые
3	Ультрамедленные	**10**	Ультраподвижные	**17**	Стремительные
4	Очень медленные	**11**	Сверхподвижные	**18**	Слишком стремительные
5	Слишком медленные	**12**	Быстрые	**19**	Очень стремительные
6	Медленные	**13**	Слишком быстрые	**20**	Ультрастремительные
7	Подвижные	**14**	Очень быстрые	**21**	Сверхстремительные

29. В файлах есть следы трёх нереализованных сборных артефактов: Костюм дипломата (Diplomat's Suit), Майред нейтральности (Mire of Neutrality) и Железный кулак огра (Ironfist of the Ogre).



30. В файлах есть альтернативные варианты объектов для карты приключений: Ветряная мельница (с флагом захвата), Школа магии, Костёр, Яма (для подземного ландшафта).



31. Смежные гексы Силового поля имеют одинаковое расположение для атакующего и обороняющегося героев, в отличие от Стены огня, хотя в ресурсах игры есть файлы обратно повёрнутого Силового поля.
32. Планировалось существо под названием Banshee. Это один из секретов со времен разработки игры. Никаких сведений или свойств о нём не сохранилось. Существо присутствовало в ранних версиях игры – даже на одном из предрелизных экранов в компании юнитов из Цитадели. На скрине мы видим его в составе войска Крепости, но и скриншот явно постановочный, имеющий множество несоответствий.





FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

33. Улучшенной версией Лесного эльфа должен был быть Эльф-аристократ. Эта модель эльфа, которая была показана как на ранних скриншотах, так и на концептах Might and Magic VII (она даже попала на один из мини-скриншотов на обратной стороне коробки с игрой), но в итоге мы её не увидели ни в одной из этих игр.





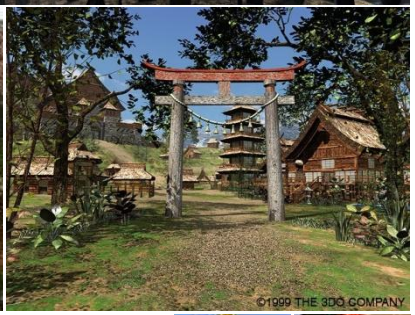
34. Экран города Темницы претерпел значительные изменения и был практически полностью перерисован.
35. Гигантский лобстер планировался для Цитадели на 7 уровень. Модель была отклонена, но всё же его чёрно-белое изображение появлялось на различных страницах об игре во время разработки. Это существо, которое в конечном итоге не попало в игру, и должно было стать так называемым «пасхальным яйцом», представляющим собой нечто скрытое, недоступное в обычном игровом процессе, включенное в шутливых целях.

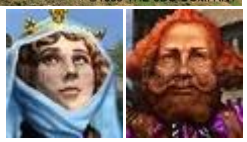


36. Первоначальный вид Некрополиса также притерпел изменения. Можно обратить внимание на жилище Костяных драконов, которое больше похожа на своего аналога из **Heroes II** – Лабораторию и на жилище личей – Мавзолей, который в этой версии выглядит совершенно иначе. Также нет привычных форм Кузницы.
37. Одним из строений в Оплоте была некая Арка в восточном стиле, мелькавшая на различныз 3D-рендерах и видах города. Также жилище Пегасов было в виде некой парящей святыни, с ниспадающим с неё водопадом.
38. Сохранился также ранний портрет Сильвии и портрет неизвестного героя.
39. Различные скриншоты и постановочные кадры со времён разработки игры имеют множество отличий от финальной версии: мини-карта (на самом деле показывающая регион из Might and Magic VI — Castle Ironfist), Ветряная мельница, Обелиск, Лагерь героя (похожий на воссозданный в **HotA**), Обсерватория, Фонтан удачи, иконки кнопок интерфейса, портреты героев и городов, и т.д. и т.п.









Большинство имеющихся материалов можно посмотреть в альбоме группы: https://vk.com/album-19157427_285954433

40. Главной нереализованной идеей, ещё во времена разработки Клинка Армагеддона, на все времена остаётся город Кузница (Forge). =)

Совсем недавно **Грэг Фултон** (дизайнер Героев III) дал комментарии по поводу Кузницы в интервью с **Keel Lorenz**:

"После событий M&M7, прежние «советники» Арчибальда [Айронфиста, которого они свергли с трона некромантского государства — Дейи] восстановили работу древнего чуда под названием Небесная Кузня. Используя Небесную Кузню, эти советники могли создавать любые артефакты или технологии. Возведя футуристический город (Forge) и армию, состоящую из кибернетически улучшенных существ, вооруженных высокотехнологичным оружием, советники решили покорить мир. Очагом вторжения стала Эрафия.

После «Возрождения Эрафии» Катерина поднимает оставшиеся силы нации, чтобы остановить техно-орды городов Кузни. Если линию фронта прорвут, Эрафия будет потеряна. С Катериной и Роландом, командующими линиями фронта, нужен ещё один герой, который найдёт последнюю надежду Эрафии на выживание; легендарный Клинок Армагеддона. Для этого священного задания Катерина выбирает Джелу, получеловека-полуэльфа, командира элитных партизанских воинов Эрафии: Лесной Стражи. Джелу понимает важность своих поисков. А вот чего он не знает — это истинного своего происхождения.

Была создана структура кампании, и Маркус отвечал за то, чтобы связать всё воедино. Насколько я знаю, история кампании проходила примерно так...:

1. *Солдаты Дейи со «странной экипировкой» вторгаются в северные границы Эрафии. Катерина ведёт авангард, чтобы остановить их.*
2. *Джелу привлекают к теневым операциям на эрафийско-дейской границе.*
3. *Роланд ведёт армию, чтобы помочь и укрепить позиции Катерины.*
4. *Джелу поручают найти фрагменты для создания Клинка Армагеддона.*

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

5. *Джелу поручают найти Великого Кузнеца для создания клинка Армагеддона.*
6. *Джелу, Катерина и Роланд возглавляют последний рывок, чтобы уничтожить Небесную Кузню.*

Предполагалось, что будет финальный ролик, в котором Джелу вонзает Клинок Армагеддона в Небесную Кузню, создавая взрывную волну, разрушающую только города и войска Кузни, оставляя землю и народы очищенными от её влияния.

То есть, как вы можете понять из оригинального синопсиса, в конце концов, Клинок Армагеддона должен очистить мир от влияния Forge. По сути, мир был восстановлен до состояния перед активацией Небесной Кузни.

Были дополнительные миссии с участием героя Кузни (так что игроки могли сыграть за эту сторону), но я не могу вспомнить конкретно историю или детали миссии.

У меня также были планы раскрыть информацию, доказывающую, что Катерина и Джелу были связаны кровью. Вы когда-нибудь замечали, что у них обоих рыжие волосы?

...

В принципе, эта информация [о списке существ Кузницы] по большей части уже открыта и достоверна. Пехотинцы, киберзомби, огнемётчики, стингеры (ракетчики), минотавры с прыжковыми ранцами, нага-танки.

Не предавались широкой огласке лишь сведения седьмом уровне. Это должен был быть драконоподобный механизм. Он не летал и определенно не был киборгом. Если память не изменяет, он должен был быть роботизированным, поэтому было больше походил на голема."





Благодарности за помощь в написании раздела: **GreatEmerald**, celestialheavens.com, **Keel Lorenz**, vk.com, **Максим Бойко**, vk.com.

10.13 Полный список изменений HotA



Horn of the Abyss (**HotA**) — это глобальное дополнение к игре Heroes of Might and Magic III (Герои Меча и Магии III), расширяющее классические игровые элементы и добавляющее новые. Данное описание рассказывает об основных нововведениях HotA, касающихся игрового процесса. Подробное описание можно найти в соответствующих разделах

I Три новых типа города – Причал, Фабрика и Кронверк, со всеми элементами

Правило доступности Причала, Фабрики и Кронверка для игрока на картах **RoE**, **AB** и **SoD**: если Замок, Оплот, Инферно, Темница и Цитадель доступны, то доступны также Причал, Фабрика и Кронверк; иначе - недоступны. На картах **HotA** доступность Причала, Фабрики и Кронверка для игрока может быть настроена произвольным образом. По умолчанию они доступны.

- 15 видов нанимаемых существ Причала, включая нововведение – второе улучшение существа 3 уровня (Пират - Корсар - Морской волк)
- 16 видов нанимаемых существ Фабрики, включая 2 типа существ 7 уровня: Коатли и Дредноуты, и их улучшения
- 14 видов нанимаемых существ Кронверка, с улучшениями
- Новая боевая машина – Пушка
- 6 новых классов героев: Капитан (воин Причала), Навигатор (маг Причала), Наёмник (воин Фабрики), Изобретатель (маг Фабрики), Вождь (воин Кронверка) и Старейшина (маг Кронверка)
- 19 героев Причала, включая 2 героев кампаний и героя для карт с водой
- 19 героев Фабрики, включая 3 героев кампаний
- 17 героев Кронверка
- 5 уникальных городских строений Причала, включая храм Грааля – Путеводная звезда
- 4 уникальных городских строений Фабрики, включая храм Грааля – Громоотвод
- 5 уникальных городских строений Кронверка, включая храм Грааля – Духи Праотцев
- Все необходимые Жилища существ и основные строения, а также своё дерево отстройки городов
- 5 новых кампаний, посвящённые Причалу и Фабрике

II Общие нововведения игрового процесса

- Добавлена механика Исследования заклинаний
- В городах игрока с Фортом по умолчанию всегда построено Жилище существ 2 уровня
- Герои всегда имеют все стартовые отряды в армии (включая боевую машину), без случайной возможности отсутствия какого-либо из них
- Внешние Жилища существ, принадлежащие игрокам, копят существ от недели к неделе. Количество существ в никому не принадлежащих Жилищах не накапливается и каждую неделю устанавливается в один прирост
- Удача: Введена отрицательная Удача. При срабатывании отряд имеет шанс нанести половинный урон; В бою существа без героя теперь могут подвергаться эффекту удачи и неудачи; Положительная удача увеличивает полный урон в 2 раза, а не только базовый; Удача/неудача увеличивает/уменьшает урон по всем целям для существ с множественной атакой
- Случайные карты: Отключены месяцы чумы; На большинстве шаблонов установлено ограничение на длительность боя: 100 раундов, после чего атакующий должен бежать, капитулировать или завершить битву быстро. Настраивается в редакторе карт и шаблонов
- Случайные карты без воды: Не генерируются Шляпа морского капитана, Ожерелье морского пути, Сапоги левитации, Вызвать корабль, Затопление корабля, Хождение по воде, Навигация; Сильвию, Вой и Гаугира заменяют новые герои – Беатрис, Кинкерия и Биарма
- Месяцы существ: 3 новых Месяца существ: месяц Фей, месяц Матросов, месяц Духов океана; Существа нового месяца не появляются ближе, чем на расстоянии двух клеток, к уже стоящим на карте существам
- На стандартных шаблонах случайных карт теперь монстры присоединяются только за деньги и присоединяется только половина отряда за цену всего отряда; настраивается в редакторе карт и шаблонов
- Таверна: Добавлен механизм, запрещающий приходить в таверну погибшим сильным героям. Сильные герои могут прийти только если больше никакие недоступны; Запас хода у героев в Таверне рассчитывается по фактической армии; У погибших, уволенных и «затёртых» героев восполняется мана и очки хода (нет 2000-героев), а также сбрасываются все бонусы посещённых объектов; Если в бою умерли оба героя, то они больше не приходят в Таверну (кроме случаев, когда других доступных героев

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

вообще не осталось); Откупившиеся и сбежавшие с поля боя герои появляются в пустом слоте Таверны, если есть
- Запрет на hit-n-run: в битве двух героев атакующему запрещено откупаться или сбегать с поля боя в первом раунде после применения заклинания. Мантия Дипломата позволяет игнорировать этот запрет и ИИ умеет пользоваться этим
- Специализации героев: Увеличены бонусы специализаций по Жажде крови, Каменной кожа, Точности, Слабости, Ускорению, Молитве, Палачу, Разрушающему лучу, Лечению, Метеоритному дождю, Цепной молнии, Воскрешению, Поднять мертвецов, Благословению, Волне смерти, Ледяной молнии, Кольцу холода, Огненному шару, Гипнозу и Инферно; Изменена специализация по Магия огня; Увеличены бонусы специализаций по существам, Баллисте и Пушке

III Нововведения игрового процесса, связанные с городами
- **Замок**: По умолчанию Сэр Мюллих запрещён и заменён на Лорда Хаарта; По умолчанию Сильвия запрещена на картах без воды и заменена на Беатрис; Маяк даёт бонус только героям владельца; Увеличено количество Грифонов в стартовых армиях героев; Лойнис запрещён на зеркальных шаблонах
- **Оплот**: Уменьшено количество Лесных эльфов в стартовых армиях героев; Увеличено количество Гномов в стартовых армиях героев; Уменьшен уровень стартового навыка Мудрости Уланда; Стартовое заклинание Джем на случайных картах без воды заменено с Вызвать корабль на Благословение; По умолчанию Торгрим запрещён и заменён на Жизель; Изменено дерево отстройки
- **Башня**: Изменено дерево отстройки; Уменьшены цены строений; Увеличено количество Каменных горгулий и Каменных големов в стартовых армиях героев
- **Инферно**: Изменено дерево отстройки; Уменьшены цены строений; Увеличено количество Бесов, Гогов и Адских гончих в стартовых армиях героев; Разрешено перемещение через Врата замка в города союзника
- **Некрополис**: Уменьшены цены строений; По умолчанию Галтран запрещён и заменён на Ранлу; Костяные и Призрачные драконы теперь трансформируются в Костяных драконов в Преобразователе скелетов; Увеличено количество Ходячих мертвецов в стартовых армиях героев
- **Темница**: Уменьшено количество Троглодитов в стартовых армиях героев; Увеличено количество Гарпий в стартовых армиях героев; Уменьшен уровень стартового навыка Разведки Димера; Изменено дерево отстройки; Вихрь маны теперь активируется вручную героем-гостем
- **Цитадель**: Изменены цены строений; Увеличено количество Гоблинов и Орков в стартовых армиях героев
- **Крепость**: Увеличено количество Гноллов и Змиев в стартовых армиях героев; По умолчанию Вой запрещена на картах без воды и заменена на Кинкерию
- **Сопряжение**: Добавлено новое строение – Погребальная урна; Изменено дерево отстройки; Увеличены цены строений; Ограничен эффект храма Грааля - даёт заклинания в соответствии с уровнем отстройки Гильдии магов, кроме запрещённых, если они не отмечены как обязательные; Исправлены неверные обязательные интервалы между предложениями взять Мудрость и Магию стихии Элементалиста; Уменьшен бонус специализации Луны; Изменена стоимость навыков в Университете магии; Добавлена новая родная земля - Высокогорье; Увеличено количество Водных элементалей в стартовых армиях героев

IV Нововведения игрового процесса, связанные с навыками
- Добавлены 2 новых вторичных навыка – Помехи и Руны
- Сопротивление: Запрещён по умолчанию. Герои, ранее имевшие стартовый навык Сопротивления (кроме Торгрима), теперь имеют Помехи вместо него
- Некромантия: Уменьшен % поднимаемых Скелетов; Также уменьшены артефактов и Усилителей некромантии; Количество поднимаемых существ считается по всей армии врага в целом, а не по отдельным отрядам как раньше; Скелеты не поднимаются из существ, принесённых в Жертву или использованных для Демонологии
- Разведка: Увеличен бонус к радиусу разведки
- Логистика: Уменьшен бонус к очкам хода
- Интеллект: Уменьшен бонус к максимуму маны
- Мистицизм: Увеличено восстановление маны в день в %; Введён минимум восстанавливаемой маны
- Поместья: Увеличен бонус золота в день
- Орлиный глаз: Увеличен уровень изучаемых заклинаний; Добавлено свойство изучать заклинания в начале боя и в момент их применения; Добавлена возможность просматривать Книгу заклинаний противника;
- Обучаемость: Увеличен бонус получаемого опыта; Добавлено свойство получать дополнительный уровень при получении или улучшении навыка
- Артиллерия, Баллистика и Первая помощь: Добавлены свойства, не позволяющие боевым машинам терять более 40% здоровья за один удар; Увеличен до 100% шанс попадания Катапульты в цель при Экспертной Баллистике; Добавлено свойство Палатке первой помощи увеличивать здоровье существ от навыка; Специализация по Первой помощи повышает бонус здоровья Палатки первой помощи от навыка вместо усиления лечения

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- Поиск пути: Добавлено свойство снижать стандартную цену шага, если его эффект превышает штраф местности
- Волшебство: Увеличен бонус к урону ударных заклинаний

V Нововведения игрового процесса, связанные с заклинаниями

- Полёт, Хождение по воде и Дверь измерений: Изменена механика - теперь нельзя посещать и собирать объекты на случайных картах без сражения с их охраной. Чтобы посетить объект, необходимо сначала приземлиться на свободную клетку рядом с ним и сразиться с её охраной. Добавлен специальный курсор для отображения сражения при телепортации; Полёт нельзя прервать на недоступных другими способами клетках при помощи пробела; Колдовство Полёта работает при надетых Крыльях ангела или при наличии Полёта более низкой ступени; Попытка телепортации с суши на воду или наоборот – не тратит ману героя; Запрещено прерывание Полёта на недоступных клетках или досрочное сражение с охраной; Убран штраф при Полёте над водой, если наложено Хождение по воде большего уровня
- Берсерк: Теперь стрелки стреляют в ближайший гекс ближайшего к себе отряда; В ближнем бою отряд выбирает целью отряд и гекс, до которого ему ближе всего добежать; Отряд всегда выбирает корректную цель и не пропускает ход, если может переместиться или ударить; Нельзя использовать Берсерк, если в области нет существ, на которых он подействует
- Забывчивость: Теперь Продвинутый эффект запрещает стрелять только одному целевому существу, а не всем; В описание добавлено свойство снижения урона и в ближнем бою
- В описаниях заклинаний теперь отображается их текущий эффект, учитывается эффект специализации героя, если он не зависит от параметров цели. Также показывается формула эффективности заклинаний
- Армагеддон: Уменьшен урон
- Стена огня: Увеличен урон
- Призыв элементалей: Уменьшено количество призываемых элементалей земли и огня; Убран запрет на призыв разных элементалей в одном бою
- Защита от воздуха, Защита от огня, Защита от воды и Защита от земли; Увеличен эффект защиты от заклинаний; Против Волшебной стрелы работает наиболее сильный эффект
- Медлительность: Продвинутый и Экспертный эффекты уменьшают скорость на 1 слабее, чем раньше
- Маскировка: Теперь эффект действует до следующего хода
- Просмотр земли и Просмотр воздуха: Теперь эффект сохраняется до конца хода
- Воскрешение: Теперь нельзя остаться без армии из-за Базового Воскрешения
- Радость, Печаль, Удача, Неудача: Теперь эффект действует сразу же, т.е. и на отряд, в ход которого они были применены
- Жертва: Теперь воскрешающая часть жертвы считается как эффект заклинания 5 уровня
- Бешенство: Теперь бонус не становится меньше при атаке по Чудищам и Древним чудищам
- Землетрясение: Исправлен баг с уничтожением отрядов этим заклинанием
- Клон: Теперь способности Клонов Чертей и Лазурных драконом не работают, после их исчезновения по истечению длительности; Вампиры-лорды не восстанавливают здоровье при атаке Клона

VI Нововведения игрового процесса, связанные с артефактами

- Оковы войны: Теперь действуют только в битвах между двумя героями
- Добавлены 4 новых сборных артефакта: Мантия дипломата, Кулон отражения, Железный кулак огра, Золотой гусь
- Добавлены 19 новых артефактов, включая Рог бездны и 3 артефакта, снижающие силу магии противника, а также Хранитель снов, который даёт существам иммунитет к магии разума
- Значок смелости: Теперь не даёт иммунитета к Магии разума
- Шляпы адмирала: Исправлен некорректны пересчёт очков движения по воде в очки движения по суше, и наоборот; Исправлено отсутствие пересчёта очков при побеге героя на воде
- Перчатки всадника и Сапоги-скороходы: Уменьшен бонус очков хода
- Сфера запрещения, Плащ отречения, Колье нейтрализации, Одеяние равновесия, Сапоги противодействия, Кулон отражения и Хранитель снов: Запрещены к генерации по умолчанию
- Плащ короля нечисти: Запрещена сборка по умолчанию, кроме некоторых шаблонов
- Добавлена информация о частях сборного артефакта и запрет на его сборку в описании артефактов

VII Нововведения игрового процесса, связанные с существами

- Добавлены 4 новых нейтральных существа: Лепрекон, Сатир, Фангарм и Стальной голем
- AI Value: Увеличено для Монахов, Скорпикор, Красных драконов, Ящеров, Ящеров-воинов, Призрачных драконов, Ифритов-султанов, Королей циклопов, Сказочных драконов; Уменьшено для Наг, Огненных птиц
- Fight Value: Увеличено для Ифритов-султанов, Ящеров, Ящеров-воинов
- Магоги: Добавлена способность направленного выстрела
- Архидьяволы: Увеличено снижение удачи вражеским существам
- Личи и Могущественные личи: Добавлена способность направленного выстрела
- Психические и Элементали магии: Увеличена цена найма
- Огненные птицы и Фениксы: Уменьшен базовый прирост; Увеличена цена найма

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- Огненные птицы: Убран Иммунитет к магии огня; Добавлено игнорирование 50% урона от магии огня (включая Волшебную стрелу)
- Гарпия: После атаки Дендроида или Дендроида-солдата, получения ответного удара и срабатывания Оплетения не возвращается на исходную позицию из-за своей способности
- Некоторые существа имеют возможность совершить альтернативное действие. Переключение кнопкой в интерфейсе или клавишей **Alt**: стрелки могут атаковать врукопашную вместо выстрела; Гарпии и Гарпии-ведьмы могут атаковать без возврата; Сказочные драконы могут атаковать вместо колдовства; Архангелы, Властители пропасти, Механики и Инженеры могут перемещаться на гекс вместо воскрешения трупа с неё; Циклопы и Короли циклопом могут перемещаться на гекс открытых Врат вместо стрельбы по ним; Олгой-хорхои могут перемещаться на гекс без пожирания трупов на нём
- Добавлена возможность перемещаться двухгексовыми существами на один гекс назад
- Циклопы и Короли-циклопов могут стрелять по Вратам, если на их гексе стоит дружественный отряд; Тратят боезапас при стрельбе по стенам и не могут стрелять по ним, если боезапас закончился
- Боевые машины: Стоимость не включается в стоимость откупа с поля боя
- Баллиста: Уменьшена цена покупки; Изменена формула урона (урон увеличен)
- Баллиста и Пушка: Добавлена формула урона в их свойствах; Запрет на стрельбу при нулевом или отрицательном боезапасе; Показывается урон с учётом Артиллерии, когда бонус имеет 100% шанс
- Палатка первой помощи: Увеличена сила лечения
- Стрелковые башни: Теперь учитывают Атаку обороняющего город героя и его навык Стрельбы. Также, как и в оригинале, они игнорируют Защиту цели при стрельбе; Имеют неограниченный боезапас; Считаются максимально близкими друг к другу и находящимися рядом с крайними фрагментами стен; Добавлена информация об уроне и прочности по ПКМ
- Снайперы: Увеличено стандартное количество на карте
- Сказочные драконы: Изменена кнопка активации колдовства; Убрана возможность колдовать Цепную молнию на дружественный отряд
- Кристаллические драконы: Способность приносит кристаллы, даже если драконы оставлена на шахте или в гарнизоне
- Тяжёлый арбалетчик и Благородный эльф: Теперь не стреляет дважды, если остался 1 боезапас

VIII Нововведения игрового процесса, связанные с объектами на карте

- Типы земли: 2 новых типа земли - Высокогорье (родная земля для Сопряжения) и Пустоши (родная земля для Фабрики). Также добавлены все сопутствующие этому элементы, декорации, поля битв и уникальные объекты; Родная земля в битве на подземном уровне карты теперь зависит от типа земли, на котором проходит бой
- 13 новых сокровищниц и банков существ: Опытный цех, Застава налётчиков, Алая башня, Чёрная башня, Погост, Особняк, Руины, Святилище бехолдеров, Храм моря, Пиратская пещера, Башня из слоновой кости, Вертеп, Древний алтарь
- 5 новых Хижин провидца, включая провидца для воды
- Новый тип объектов: Склад ресурсов
- Картограф: Увеличена цена открытия карт
- Сопряжение стихий: Изменён дополнительный прирост существ в городе владельца
- Склеп, Покинутый корабль и Кораблекрушение: Добавлено отображение примерное количество охраны после посещения; При посещении, если объект был ранее разграблен, боевой дух уменьшается сразу, без окна с вопросом о посещении объекта
- Новые объекты: Форт на холме (деревянный), Пушечный двор, Храм лояльности, Колизей магов, Водопой, Городские врата, Минеральный источник, Лачуга отшельника, Беседка, Старьёвщик, Скважина, Лаборатория чернокнижника, Старатель, Проводник, Могила, Святыня магической тайны, Морская бочка, Потерянный груз, Академия мореплавания, Алтарь маны, Обсерватория, Древняя лампа, Лагерь героя, Врата задания, Заимка
- Новые Гарнизоны (деревянные), их заснеженные, водные, вертикальные и антимагические версии
- Монолиты: 12 новых Двусторонних монолитов; При перемещении через Монолит или Водоворот герой попадает в ранее непосещённый Монолит такого же типа или Водоворот. Если не посещённых больше нет – последовательность фиксируется и соблюдается при дальнейших перемещениях
- Нага-банк: Изменена награда – самоцветы вместо серы
- Конюшни: Уменьшен бонус очков хода
- Лагерь беженцев: Исправлено частое появление Копейщиков
- Университет: Теперь не может предложить к изучению Некромантию
- Сирены: Теперь нельзя посещать повторно после битвы
- Хижина ведьмы и Учёный: Добавлена возможность отказаться от изучения предлагаемого навыка
- Добавлены Дирижабли - аналог кораблей, позволяющий летать, а также объект Верфь Дирижаблей, позволяющий строить Дирижабли (отсутствует на большинстве шаблонов)
- Жертвенный алтарь: Теперь нельзя пожертвовать свитки, Грааль и боевые машины
- Верфь и Верфь дирижаблей: При нехватке ресурсов окно покупки открывается для просмотра цены
- Чёрный рынок: Добавлена возможность просмотра содержимого последнему посетившему его игроку
- Лагерь беженцев: Добавлена возможность просмотра содержимого после посещения в данную неделю

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- Стражи границы и Пограничные ворота: Добавлен статус посещения Палатки ключника
- Волшебные облака, Прозрачные пруды, Огненные поля и Скалистая земля: Теперь влияют на заклинания существ
- Событие: Теперь Событие на воде теперь можно активировать только на корабле; Исправлен баг с многократным получением существ из одноразового События; Событие не срабатывает для героя, если оно находится в зоне контроля нейтралов на карте, и он проигрывает в битве с ними
- Хижины провидца: Можно назначить имя провидца. Также для всех заданий можно настроить текст, отображаемый по истечении времени

IX Изменения генератора случайных карт (ГСК)

- Если существо имеет несколько видов внешних жилищ, то каждое из них будет генерироваться реже (пропорционально количеству вариантов жилищ). Мульти-жилища считаются отдельными объектами в данном случае
- Картографы, Святилища, Древние лампы, Пиратские пещеры, Башни из слоновой кости, Вертеп не генерируются на случайных картах
- Палатка ключника: Теперь не считается сокровищем при генерации карты
- Хижина провидца: Теперь не могут требовать артефакты, являющиеся частями сборных артефактов
- Уменьшена ценность при генерации для Тайника бесов, Обелиска
- Увеличена ценность при генерации для Торгового поста, Свитков с заклинаниями 4 и 5 уровней, Поместья, Лачуги
- Добавлено ограничение по количеству в зоне для Обелиска, Убежища воров, Таверны, Свитков с заклинаниями
- Уменьшена частота генерации для Святыни магического слова, Святыни магической мысли и Навеса
- Свитки с Полётом, Дверью измерений, Хождением по воде и Городским порталом считаются отдельным особо ценным видом Свитков при генерации карт
- Добавлен механизм равномерного распределения заклинаний в Свитках
- Фабрики големов, Сопряжения стихий и Гильдии наёмников генерируются на случайных картах
- Крестьяне: Уменьшено количество в Ящиках Пандоры на случайных картах
- Улучшено соответствие соотношений размеров зон ГСК с указанными в шаблоне размерами
- Исправлен баг со сдвинутой охраной объектов
- Дороги на случайных картах не проходят через багнутые проходы и не блокируются Тюрьмами, а города в пределах одной зоны всегда связаны дорожной сетью внутри этой зоны, если главный город зоны имеет Форт. На дорогах не могут генерироваться не подбираемые объекты
- Сила охран объектов, которые могут преграждать путь по дороге, ограничены 1/3 максимальной ценности наполнения зоны
- Исправлен баг с генерацией большего количества связей, чем прописано в шаблоне, при наличии нескольких связей между одной и той же парой зон
- Исправлены баги ГСК с добавлением некорректных проходов между зонами из-за генерации объектов рядом с границей зон (кроме городов)
- Исправлен баг ГСК с расположением части зоны в виде узкой полоски вдоль края карты, затонувшими зонами и прочие баги генерации зон
- Монолиты: На случайных картах, где при генерации были Односторонние монолиты и не более 4 четырёхсторонних, генерируются только Двухсторонние монолиты
- Исключены ситуации блокирования объектов или проходов при генерации
- Изменены списки возможных фракция для зоны без города
- Максимальное количество городов для зеркального шаблона при генерации карты уменьшено до 24 для избегания вылетов
- Многочисленные улучшения расстановки препятствий и декоративных объектов на случайных картах
- Максимальное количество Событий и Ящиков Пандоры увеличено до 10000

X Изменения редактора карт

- Редактор карт полностью поддерживает все нововведения **HotA**
- Добавлена поддержка новых размеров карт: H (180x180), XH (216x216), G (252x252); Добавлено корректное отображение карт нестандартных размеров в меню выбора карты.
- Изменено оформление и возможности настройки Редактора карт, добавлены горячие клавиши, оптимизирован список поиска
- Карты **HotA** имеют собственный формат
- Добавлены отключаемые возможности: Месяцы существ (кроме эффекта Огненного божества) и чумы; Ограничение длительности боя; Приход в Таверну сильных героев; Допустимые уровни сложности при старте карты; Запрет сборных артефактов; Запрет на наём героев
- Добавлены настройки событий: для определённых уровней сложности; для нейтральных городов; независимая настройка для игрока-человека и компьютера
- Увеличено общее максимальное количество объектов на карте, а также конкретно для Жилищ существ, Шахт, Хижин провидца, Чёрных рынков, Нейтралов с сообщениями и наградой, Ящиков Пандоры, Событий, Знаков и Бутылок с письмом

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- Добавлен режим карты Арена, позволяющий создавать карты, предполагающие единственный бой между игроками с предварительной подготовкой
- Новые условия победы для карт: «Уничтожить всех монстров» и «Выжить определённое время»
- Добавлены настройки содержимого в сокровищницах (охрана и награда), Пирамиде, Гробнице воина, Сундуке сокровищ, Повозке, Навесе, Морском сундуке, Обломках, Потерпевшем кораблекрушение, Древе знаний, Университете, Заброшенной шахте
- Добавлены настройки нейтралов на карте: ценность существ вместо их количества, точное настроение, присоединяется ли только за деньги, процент присоединяющихся монстров, число отрядов, на которое разделяются монстры, наличие улучшенного отряда
- Добавлены настройки героев: произвольный уровень и опыт, отключение получения навыков за стартовый уровень, запрет на получение опыта, радиус патрулирования до 99 клеток, стартовые артефакты и существа для героев кампаний
- Добавлены настройки городов: Спец строения всех типов для случайного города; Убраны лишние требования наличия строений; Запрещённые строения отмечаются серым; Добавлены кнопки «запретить всё» и «разрешить всё»
- Свитки с конкретными заклинаниями можно устанавливать в качестве артефактов у героев, в Ящиках Пандоры, Событиях, заданиях и др.
- Добавлены Врата задания: требует выполнения задания для прохода, не исчезает после посещения; для заданий, требующих оплаты, платить нужно за каждый проход
- Задания: Новые типы заданий для Хижины провидцы, Стража прохода, Врат задания («Принадлежать одному из классов», «Вернуться не раньше даты» и «Уровень сложности»); Возможность настраивать несколько заданий, цепочки заданий и круги заданий; Проверка карты теперь учитывает возможность собирать/разбирать сборные артефакты, когда проверяется артефакт для задания
- При рисовании почвы в редакторе карт или во время генерации карты одинаковые тайлы больше не появляются рядом
- Добавлен новый тип награды для Событий и Ящиков Пандоры: Очки хода (добавить, отнять, установить, восполнить)
- Добавлена возможность включить для артефакта особые условия поднятия (аналогичные условиям из **RoE** и **Heroes II**)
- Разрешено ставить почти все объекты на любые почвы. Исключения: нельзя располагать клетки входа в объект на скалах (пустота); клетки входа в город, Врата подземного мира и Монолитов для суши – на воду; клетки входа Монолитов для воды и Кораблей – на сушу
- Добавлена ранее неиспользуемая Яма для подземелья
- Добавлен редактор кампаний и поддержка пользовательских кампаний, новый фон и карты регионов для кампаний
- Добавлен редактор шаблонов случайных карт
- Добавлены цвета Пограничных ворот, Стражей границы, Палаток ключника и Монолитов
- Гарнизоны: Теперь вид гарнизона на карте и в интерфейсе гарнизона совпадает, также отображаются правильные флаги владельца гарнизона
- Изменён механизм генерации охраны по ценности
- Добавлена вкладка «Разное» в спецификациях карты
- Добавлена расширенная система событий, позволяющая создавать события и задания со сложными условиями

XI Нововведения интерфейса

- Улучшения интерфейса в битвах: Добавлено 5 вариантов выбора скорости в бою; Исправлены недочёты при выборе цели заклинаний; Добавлен показ длительности заклинаний в окно просмотра отряда и всплывающую подсказку при наведении на отряд; Показ возможного количества убитых существ при показе возможного урона; Подсказка при наведении на цель об эффекте ударных заклинаний, заклинаний лечения и воскрешения, об эффекте лечения Палаткой первой помощи, а также о числе оставшихся заклинаний у колдующих существ; В окне боевых машин отображаются все свойства, имеющиеся у них от навыков и специализаций; Информация о числе атак, шансе попадания, уроне и прочности цели при стрельбе по укреплениям; Добавлен показ прочности и игнорирования защиты в подсказке о Стрелковых башнях; Количество воскрешаемых существ и количество погибших существ в отряде при любом восстановлении; Добавлен показ изначального количества существ в отряде
- На ходу противника в онлайн-игре можно строить предполагаемые маршруты героев на следующий ход (как на своём ходу)
- При удержании **Alt** и наведении курсора на клетку карты приключений пишется подсказка о длине пути текущего героя до этой клетки
- При удержании **Shift** можно выбирать героя нажатием по нему на карте (даже если уже выбран другой герой)
- Многочисленные исправления расчёта длины пути и максимальных единиц передвижения героев
- В сообщения при посещении банков существ добавлена информация об их охране, если её можно просмотреть в информации по клику правой кнопкой мыши или наведению

- Добавлены показ доступных для найма существ в окно по клику правой кнопкой мыши, подсказка по наведению мыши и окно при посещении внешнего Жилища существ, принадлежащего себе или союзнику
- Добавлены цифровые количества примерных описаний армий на карте приключений
- Добавлена возможность увольнять героя в городе
- Добавлена возможность обмена между героями в городе по кнопке или горячей клавише E
- Добавлена информация о стоимости улучшения существ для кнопки улучшения в окне существа
- Диалог о покупке Книги заклинаний теперь показывается внутри экрана Гильдии магов. Теперь можно смотреть заклинания в Гильдии магов не покупая Книгу
- Добавлена возможность отключить в настройках карты приключений фоновые звуки: звуки начала нового дня, недели и месяца, звук начала битвы, фоновые звуки и звуки посещения объектов
- Многочисленные исправления меню выбора карты, работы Верфи, просмотра мира, просмотра хода и синхронизации в онлайн-игре
- Добавлена возможность просмотра и увольнения боевых машин (кроме катапульты) в окне героя и обзоре королевства
- Добавлена информация о цене сдачи и доступном золоте в подсказку о кнопке сдачи в бою (даже если она недоступна)
- Клоны и призванные элементали не отображаются в окне результатов боя
- Добавлена новая кнопка на карте приключений: посетить объект / высадиться из дирижабля
- Изменено отображение ресурсов: добавлены пробелы для разделения разрядов, большие значения отображаются в тысячах и миллионах
- Теперь после выполнения задания в Хижине Провидца информация на экране обновляется перед получением следующего задания
- Добавлены подсказки о количестве ресурсов по элементам панели ресурсов в разных окнах игры
- Замедлена прокрутка текста субтитров в катсценах кампаний
- Видео теперь проигрывается при удержании кнопок интерфейса
- Исправлен и сделан более универсальным перенос текстов по дефису
- Исправлены координаты точки целеуказания курсоров в бою
- Убрана подсказка «Постройки» в окне строительства, когда курсор ни на что не наведён
- Добавлен перевод и исправлен ряд недочётов чит-меню
- Расширено описание специализаций героев
- Теперь текст в сообщениях с прокруткой выравнивается по центру
- Галочки пройденных кампаний теперь не сбрасываются при перемещении по меню игры
- Изменена формула расчёта количества очков за игру
- Исправлены баги Врат города: Клон не появляется на гексе закрытых Врат; При телепортации на гекс Врат существ, обороняющих город, они открываются; Силовое поле корректно перекрывает проход через Врата
- В окно просмотра монстров на карте добавлена информация об их уровне и типе атаки
- Теперь в Кузнице можно открыть окно свойств боевой машины правой кнопкой мыши
- Изменения Журнала заданий
- Добавлен новый чит-код на получение Грааля героем – **nwcarchitect**
- Добавлен новый чит-код на получение нескольких уровней героем – **nwcneo X**, где X – количество уровней для получения

XII Исправление багов и недочётов SoD

- Исправлен баг с уровнем стартового героя выше первого
- Исправлены баги в быстрой битве, связанные с существами с множественной атакой, стрелками и др.
- Исправлен баг с продажей артефактов не по своей цене
- Исправлены некоторые баги режима ожидания во время хода другого игрока (not me): просмотр подсказок по объектам, деактивирована кнопка Следующий герой, просмотр чужого города, просмотр чужого окна постройки и др.
- Исправлены баги разделения отряда, в том числе возможность передать последний отряд героя
- Исправлены баги генератора случайных чисел: зацикливание недель и месяцев существ, приход героев в Таверну и т.д.
- Исправлен баг русской версии, из-за которого ИИ не нападал Священниками, Друидами, Повелителями зверей и Воителями стихий на нейтралов и игрока
- Исправлен баг «Пронос нейтралов»
- Исправлен баг «Перемещение и выкапывание Грааля в один день»
- Исправлено переполнение первичных навыков, опыта и количества существ в отряде
- Исправлен баг с исчезновением улучшенного отряда нейтральных монстров после боя
- Исправлен баг с возможностью увольнения последнего отряда через Обзор королевства
- При выкупе героя, получении или продвижении навыка Разведки или надевании артефакта, увеличивающего дальность обзора, новая территория открывается сразу, а не только после шага героем по карте

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- Исправлен баг: если на заднем гексе трупа 2-гексового отряда лежал труп 1-гексового отряда, то воскресить 2-гексовый отряд заклинаниями Воскрешение и Поднять мертвецов было невозможно, даже при наведении на его передний гекс
- Исправлен баг: если при постройке Верфи в городе его место для корабля было занято другим кораблём, то поверх него можно было построить ещё один
- Исправлен баг: специализация Роланда работала только на Крестоносцев и не работала на Мечников
- Повторный ввод чит-кода на изменение контрастности графики возвращает стандартную контрастность
- Исправлен баг Водоворота, когда герои могли в ходе перемещения оказаться на другом герое
- Исправлен вылет при попытке поднять Демонов Властителями пропасти при максимальном количестве отряде в бою
- Исправлен баг с урезанием маны до 999 в Хижине провидца и при использовании читов
- Исправлен баг: невидимые Зыбучие пески подсвечивались как доступная цель для заклинания Убрать преграду
- Исправлен баг: заклинания Берсерк, Разрушающий луч и Оплетение дендроидов снимались с отрядов по прошествии 255 раундов, теперь не снимаются и действуют до конца боя
- Исправлен баг с 0 урона по Золотым и Алмазным големам при атаке Волшебной стрелой с низкой силой магии
- Исправлен баг: Магоги могли убить себя при наложенном Берсерке и Луке снайпера, но не нанести урон стоящему рядом противнику
- Чит-код на отстройку всех зданий больше не строит Верфь в городе не рядом с водой, не строит корабль, храм Грааля, а также не пропускает добавление декоративных зданий и не обнуляет количество существ в жилищах города
- Команда **gosolo** теперь равнозначна использованию чит-кода. Также она отключена для использования в сетевой игре
- Исправлен баг: При переодевании артефактов не менялся максимум маны героя
- Исправлен баг: Нельзя было призывать существ после достижения лимита отрядов в битве и дальнейшего снижения их количества
- Исправлен баг: Можно было слышать звуки объектов за Террой Инкогнита после закрытия окна карты-загадки и получать таким образом информацию о скрытой ей местности
- Исправлен баг: На последнем шаге всегда действовал штраф местности
- Исправлен баг: Верховные джинны могли колдовать Палач, даже если не было живых отрядов, против которых он бы действовал
- Исправлен баг: Заброшенные шахты при Просмотре мире и Просмотре земли отображались как кучка древесины. Добавлен новый значок для незахваченной Заброшенной шахты

XIII Нововведения, связанные с ИИ

- Уменьшено время хода ИИ за счёт прекращения им расчёта магии в битвах, где в ней нет необходимости для победы.
- ИИ-союзник не может использовать Вихрь маны в городе игрока.
- ИИ теперь знает, что при посадке в корабль не инициируется сражение с нейтралами, если корабль находится в их области контроля.
- Переработана механика патруля для героев ИИ: теперь герой ИИ не может выйти за пределы установленного радиуса, когда его цель находится в области радиуса; Если герой ИИ попадает за пределы радиуса (например через Монолит), то он всё равно не сможет перемещаться на клетки за пределами радиуса (точка радиуса не меняется от начального положения героя ИИ), но может посетить этот же Монолит с места, чтобы вернуться назад; ИИ не игнорирует возможность выйти с клетки входа в объект на соседнюю клетку
- ИИ теперь может использовать Берсерк в битвах
- Исправлен баг: ИИ не учитывал эффект Забывчивости при расчёте урона цели
- Исправлен баг: ИИ иногда некорректно определял положение Грааля по карте-загадке
- Исправлен баг: во время осады ИИ больше не отступает при сломанной катапульте, если может продолжать сражаться магией
- Исправлен баг: заклинания героев ИИ не отражались Волшебным зеркалом; ИИ некорректно учитывал ниличие Волшебного зеркала на цели при колдовстве Сказочными драконами или Цепной молнии
- Уменьшена ценность колдовства антимагических заклинаний для ИИ
- Исправлены баги (баг Стены огня, баг Опасной зоны): ИИ некорректно оценивал опасность гексов для Широких существ – считал цель атаки недопустимой, если для удара по ней нужно встать гексом «головы» на более опасный гекс, чем гексом «хвоста», в том числе если гексом «головы» нужно встать на Стену огня для атаки противника за ней. Также ИИ мог перемещаться к отрядам вплотную без атаки при некоторых специфических расстановках противника
- Исправлен баг: ИИ обнулял ценность для призванных элементалей в случае, если не призванных существ у героя не осталось, из-за чего ИИ не атаковал этих элементалей магией
- Исправлен баг: ИИ мог перемещать в тактической фазе двухгексовые отряды на гекс ближе к противнику, чем позволяет уровень навыка (по гексу «хвоста» отряда)

- Исправлен баг: ИИ не учитывал возможность сбегания с поля боя в органичениях по сложности на количество нанимаемых героев. Т.е. сбежавший и вновь нанятый герой, считался им как новый герой и тратит лимит)
- Исправлен баг: ИИ не учитывл эффект Лука снайпера при попытке блокировать стрелка
- Исправлен баг: ИИ не учитывал, что загипнотизированные отряды противника не могут блокировать его же стрелков
- Исправлен баг: Ценность атаки существ под действием навыка Доспехи, заклинаний Щит или Воздушный щит, или Окаменения для ИИ, при сильном эффекте значительно снижалась, вплоть до 0. Теперь ценность не снижается более, чем в 2 раза.
- Исправлен баг: При обороне города ИИ с рвом, если любая из его стен пробита, то он менял своё поведение – мог прекратить оборонительную тактику и выйти за стены для атаки противников и т.д. Теперь он это делает в случае, если вражеский пеший отряд находится в рве и следующим ходом может пройти за стены.
- Исправлен баг: При осаде города, если Катапульта ИИ уничтожена, ни одна из стен не пробита и отсутствии у него летающих существ, он всегда отступал, даже если мог продолжить или выиграть осаду за счёт магии.
- Исправлен баг: Выбирая цель атаки при обороне города, ИИ не учитывал то, что может случайно открыть Врата, встав на определённый гекс.
- Исправлен баг «Абуз ворот», в том числе когда ИИ соблюдал оборонительную тактику при обороне города, когда его отряд стоял в пролом на соседнем гексе с противником за стенами и не атаковал его
- Исправлен баг: Герой ИИ мог летать, используя Хождение по воде
- Исправлен баг: ИИ мог зациклиться из-за некорректной инициализации начала хода отряда, который впервые в бою получил ход только в фазе ожидавших существ
- Исправлены баги Телепорта: ИИ не знал о непрерывании хода при Телепорте своего существа на Зыбучий песок, и не пользовался этим. Также ИИ мог телепортировать своё существо на соседний с противником гекс и не атаковать его из-за ошибочного пересчёта ценности

XIV Многочисленные графические исправления и доработки

В том числе:

- Заменены изображения Сопряжения на карте
- Внешний вид каждого города на карте соответствует его степени отстройки
- Модельки героев на карте приключений и в битве отображают их класс и пол
- Новые стрелки маршрута героя, включая тёмно-красные для определения клеток, до которых можно дойти более, чем за 1 день
- Заменена графика Копейщиков, Алебардщиков, Орков, Орков-вождей и Дендроидов-солдат
- Графика нейтралов на карте приключений отцентрирована относительно их клетки
- Заменена графика Полурослико в, в связи с их принадлежностью к Фабрике

Более подробный и актуальный список изменений **HotA** можно найти по следующим ссылкам:
http://h3hota.com/ru/documentation
http://download.h3hota.com/upd/changelogs/rus.txt

Сравнение изменённых портретов существ: https://vk.com/photo-19157427_457240702

Сравнение изменённых портретов героев: https://vk.com/photo-19157427_457240704

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

10.14 Помощь проекту FizMiG и благодарности

Справочник **FizMiG** – результат работы всего геройского сообщества и компиляция всех имеющихся знаний по игре Heroes of Might and Magic III за более, чем 25 лет существования игры. Несмотря на внушительный объём информации, представленный в данной работе, в игре и Физике Мира Героев всё ещё имеются белые пятна. Ниже мы хотим их перечислить. Если у вас, если желание и возможности, то вы всегда можете помочь проекту по любому из перечисленных и **не** перечисленных вопросов.

Кроме того, любые исправления, уточнения, пояснения и пожелания по поводу более оптимальной формы представления информации – приветствуются.

Направления для дальнейшей работы по проекту:

- Оптимизация формы изложения названий игровых элементов, имеющихся различий в переводе между оригинальной игрой и **HotA**
- Актуализация изменений и дополнений **HotA**
- Добавление гиперссылок – внешних и между разделами, по всему объёму справочника
- Дополнение тактических разделов по новым городам – Причалу, Фабрике и Кронверку
- Изменение формы таблиц и добавление информации по героям-специалистам по существам/боевым машинам, с указанием параметров профильных существ в зависимости от уровня героя
- Статья по манипуляции случайными факторами в оригинальной игре и **HotA** – действия, приводящие к изменению рандома (урон, удача и мораль, срабатывание способностей и т.д.)
- Орфография и пунктуация по всему объёму справочника
- Унификация и единый стиль изложения информации по всему объёму справочника
- Графики увеличения первичных навыков героя с уровнями, в зависимости от класса, с учётом вероятностей их получения
- Перепроверка информации по участию героев в кампаниях в разделе с биографиями
- Дополнение статьи по предельным числовым значениям в игре
- Изменение формы таблиц заклинаний для улучшения читабельности информации
- Исправление статьи о Цепной молнии и направлении её движения между целями
- Дополнение статей о Стене огня и Лунении
- Более оптимальная форма по информации о Телепорте и Стрельбе через стены города
- Сравнительные статьи и расчёты по существам и городам
- Полная таблица координат карты, где появляется улучшенный отряд
- Новая глава по Редактору карт, Редактору кампаний и картостроительству
- Обновление раздела «Основы игры за разные города»
- Обновление раздела «Тактические особенности существ»
- Дополнение раздела «Препятствия на поле боя». Список уникальных полей боя и их координат, имеющих закрытые гексы и «закутки»
- Дополнение раздела «Игра с союзником»
- Разделение исправления багов на «Исправлено **HD-модом**», «Исправлено опцией **HD+**» и «Исправлено в **HotA**» по всему объёму справочника
- Дополнение статьи про управление героем союзника после Врат замка
- Дополнение статьи про баги после перемены мест вашего героя и гарнизонного героя союзника
- Дополнение главы «Шаблоны», описание популярных шаблонов и тактик
- Любые дополнения по поведению ИИ в соответствующей главе
- Наблюдения и тесты ИИ по применению им заклинаний
- Статья по приоритетам посещения объектов героями ИИ на карте приключений
- Наблюдения и тесты по приоритетам ИИ атаки существ в бою
- Уточнение и дополнение раздела «Ценность артефактов для героев ИИ»
- Наблюдения и тесты по расстановке отрядов на поле боя героями ИИ
- Тесты и корректировка таблицы приоритетов стрельбы для Стрелковых башен
- Дополнение статьи «Игра против…», добавление Причала, Фабрики и Кронверка
- Количество очков за игру и Ранги для **HotA**
- Более удобная форма изложения раздела «Известные баги» и дополнение других разделов багами
- Тестирование бага «Невидимость в бою», особенности и возможности «невидимки»
- Тестирование бага «Нулевой отряд», особенности и возможности «нулевого» отряда
- Тестирование бага «Заглянуть в карман на расстоянии»
- Подробное описание «Багов not me» в оригинальной игре
- Тестирование и дополнение багов Водоворота
- Тестирование и дополнение багов при установке города на воде
- Тестирование и дополнение багов Огненного щита и существ с множественной атакой
- Тестирование и дополнение багов с отрицательным количеством существ
- Дополнение подраздела «Исправленные баги и ошибки»
- Проверка и дополнение раздела «Английская терминология и переводы»
- Корректировка и дополнение раздела «Современные функции в игре»
- Дополнение и уточнения в разделе «Нереализованное»

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

FizMiG © 2006-2026, vk.com/fizmig

- **CHM-версия** справочника (hlp, html)
- Дополнение и корректировка справочника **FizMiG_Campaign**
- **Видео-материалы** для группы с демонстрацией багов, фишек и особенностей, описанных в тексте
- Проект **FizMiG_Idea**
- Обновление справочника **WoG-HandBook**
- **FizMiG Online** – сайт с онлайн-версией справочника
- Раздел про мини-карту, её обозначения и использование в игре
- Раздел про декоративные объекты на карте приключений
- Статья про Цепную молнию на вражескую армию в её начальной расстановке
- Статья про баги мультиплеера во время хода другого игрока и союзника
- Формула или расчёт значений AI_Value и Fight Value для существ
- Статья о расчёте ИИ времени побега с поля боя и предложения о побеге для игрока
- Статья об объекте Событие и его особенностях
- Статья о механики патруля для героев ИИ
- Тестирование и дополнение баг Опасной зоны и Огненного щита
- Схема смещения крестика на карте-загадки Кронверка
- Статья об условиях победы и поражения, а также прочих опциях карт.

За подробными разъяснениями и уточнениями всегда можно обратиться в нашу группу: *vk.com/fizmig*

Благодарности всем, кто когда-либо помогал проекту, дополнял и корректировал статьи, оставлял информацию на различных ресурсах, проводил тесты и писал статьи для справочника.

В алфавитном порядке:

2Coolant
Aeternus
AlexSpl
AmberSoler
Anfis Katechkin
Armag Play
Arseniy Shestakov
asm
Ataman
Baoba
Bes
Biobob
Catch
Chortos-2
cyberB
Dan McGraw
Dankac
Dandy
Demyan
Dirty_Player
DmitriyAS
dnaop-wr
(Борис Ровков)
Docent Picolan
Ecoris
Efrit
Fallen Angel
frank0
Franz Liszt
GreatEmerald
HateYou
hippocamus
Horn
huMMer
Ihtiandr
Iriniko
Jerhy Fox
Keel Lorenz
Kirill Gromov
Kluka
LampaRPG
LC
(Hexameronus)
Maciec
Magnus Incognitus
Mantiss
Marek Machberet
Marina Waãagh
Marlo Stanfield
Maximus Tremor
MaximusX
Miguel Arcanjo
Mortarial
(Максим Бойко)
Mrshch
MSStudio
Navuchodonosor
Neoandy
nik312
Pit for LM
Racot
Rainalcar
Rider
Rincewind
Roman Romanov
RoseKavalier
S.E.T.
SAG19330184
Sav
Self-seeking
Shurup
Telder54
Tevye
ThatOne
tolich
Typucm
Wight
vbn
VDV_forever
void_17
Viktor «Coyot»
Vlad Centurion
Vladimir Kazemir
vvaza
Zlatovlas
zoog
Zoom

Адам Музыка
Алан Кайтмазов
Александр Безе
Александр Ивко
Алексей Гринин
Алексей Фоминых
Анатолий Дерябин
Андрей Арчаков
Андрей Губанов
Андрей Девяткин
Андрей Жигалко
Андрей Кучма
Андрей Рубченко
Антон Львов
Антон Семёнов
Антон Усаченко
Антоний Васильев
Антошка
Богомол Валера
Василий Кузнецов
Владимир Мендаль
Владимир Клевцов
Гоша Волков
Григорий Тюхтенко
Данил Войдов
Денис Гончаров
Денис Гончарук
Денис Кикоть
Злой Египтянин
Игорь Кудра
Игорь Романов
Ильдар Галиев
Илья Индиго
Илья Мацнев
Иоанн Кара
Клим Маслов
Костя Бобров
Костя Ковалёв
Леголегс
Леонид Козинский
Лидер1
Лорд Хаарт
Максим Нижник
Максим Савенко
Михаил Захаров
Михаил Лукьянов
Михаил Харчук
Мишель Лоскутов
Не Убивайся
Николай Бурлешин
Николай Кондратьев
Николай Сергеев
Павел Двойников
Павел Федотов
Роман aka Belzer
Роман Егоров
Роман Мельник
Сергій Сидора
Сергей Drake
Сергей Адымканов
Сергей Бобин
Сергей Данилов
Сергей Гатов
Сергей Кошарный
Сергей Куркин
Сергей Назаров
Сергей Хаустов
Сергей Хиревич
Серёжа Малышев
Серж Хао
Степан Разин
Чёрный Ветер
Эрдамон Магманов
Ярослав Гашек
astralwizard.com
celestialheavens.com
forum.df2.ru
gdb.diaspora.ru
h3hota.com
handbookhmm.ru
heroes.ag.ru
heroes.thelazy.net
heroescommunity.com
heroesleague.ru
heroesportal.net
heroesworld.ru
hommbase.ru
msstudio.tv
reddit.com
vk.com/fizmig
vk.com/h3hota
vk.com/homm3
vk.com/hommwog
vk.com/liszt_h3m
vk.com/paragon_homm3
wforum.heroes35.net