

Заметка:

+ Бафы

Нерфы

= Смешанные изменения

Краткое резюме

- Многие перки улучшены и сбалансированы, добавлены 3 новых перка.
- Множество изменений врагов, чтобы сделать их более сбалансированными, но при этом более сложными, по крайней мере в с ~60 дней.
- Стратегии мародерства ослаблены во многих отношениях, от проколов ножами до раннего снаряжения врагов.
- Покупка доспехов и некоторого топового оружия стала дешевле
- Улучшенный выбор брони для игрока с новыми перками и балансом брони (в отличие от сборок Battleforged или Nimble)
- Изменения во многих видах оружия, которые раньше не вызывали особого интереса, таких как Спетум, Двуручный цеп, баклеры и многие другие.
- Для двуручного оружия теперь требуется мастерство, чтобы быть таким же эффективным, как в ванили (больше не может быть легко использовано кем-угодно).
- Нейтральные к усталости билды намного менее эффективны
- Защита в дальнем бою стала более привлекательной с некоторыми перками, использующими этот атрибут. Немного скорректировано поведение ИИ некоторых врагов.
- Новые виды стартов.

Билд с Чемпионами (опциональный, выбирается при создании карты)

Вместо уникальных предметов из подземелий выпадают сокровища на ~5000 золота в качестве лута. Также увеличен шанс появления чемпионов на 5%. Стоимость слухов уменьшена.

Полный список изменений Версии 3.1.2 относительно оригинала

Общее

+ Игровые персонажи и человеческие враги получают более слабую версию перка «Восстановление» в качестве навыка по умолчанию, который восстанавливает 25% текущей усталости

* Добавлена сложная легендарная локация орков с легендарным двуручным мечом в качестве награды.

- *Контракт на линдвурмов теперь всегда трёхчерепной, также сами линдвурмы встречаются в меньших количествах как по контрактам, так и просто в мире.
- *Бэкраунду Свордмастер поднято минимальное хп на 5, максимальное на 2.
- * Данжи больше не ослабевают, когда из них выходит отряд.
- * В легендарное подземелье ведьм добавлен один линдвурм и две змеи.
- * Южные алхимики теперь продают счастливый порошок.
- * Требования к предметам Kraken Quest теперь статичны и равны 3, а не на 3 больше, чем в инвентаре, как было в оригинале.
- * Турнирные юниты были немного ослаблены, чтобы соответствовать силе 5 юнитов игрока.
- * Черта Дерзкий дает 5 дополнительных инициатив.
- * Разрушение щита одноручным оружием снижает выносливость цели на 2, а двуручным оружием на 5.
- * При убийстве с фаталити (отрубание/разбивание головы) противники, увидевшие смерть, делают проверку решимости со штрафом -5.
- * В Каперском контракте(кризис войны дворян) вооруженные крестьяне заменены на ополченцев, также немного увеличено количество ополченцев в домах. Рейды в каждой локации приносят на 20% больше золота.
- * С началом Священной/Благородной войны, через 3 дня, отношения со всеми фракциями начинают снижаться вплоть до недружественных настроений, пока вы не выполните 1 кризисный квест.
- * За каждый успешный эффект оглушения или обезоруживания шанс применения последующего такого же эффекта снижается на 75% на три хода (эффект ослабляется в начале хода персонажа).
- * Одноручный топор T2 убран у наемников - "Дровосек".
- * Теперь, если вражеская цель умерла от яда или кровотечения, наложенного игроком (а не союзниками), отряд получает опыт (столько же, как если бы его убила собака)

Событие на свободное место в свите срабатывает только один раз за кампанию.

Скорость появления события увеличена на 30%.

Базовая продолжительность кризиса увеличена на 25 дней.

Разброс вознаграждения некроманта за украденный артефакт теперь составляет 125-250% вместо 100-300% от цены контракта.

Изменен / исправлен AI многих врагов.

Союзники больше не меняются с юнитами игроков.

Временные травмы, влекущие за собой штраф за усталость, также влекут за собой штраф за инициативу с той же ставкой -10%.

«Отравление» и «кровотечение» теперь срабатывают только в конце хода, то есть они не срабатывают, если вы сначала используете действие «ждать». Атака без оружия стоит 16 выносливости. Это изменение сделано, чтобы избежать глупого поведения ИИ при истощении сил.

Наемник «Мастер меча» имеет минимальную и максимальную инициативу на 10 выше.

Спутники

+ Бриганд: Дополнительно увеличивает количество ресурсов, выпадающих с поверженных караванов. Увеличивает частоту появления в городах по найму - Рейдер,

кочевник, вор, убийца в бегах, браконьер, ассасин, дезертир, охотник за людьми.
Снижает их стоимость найма на 20%.

+ Алхимик: требования уменьшены до 5 ремесел, а цена на змеиное масло больше не статична, теперь как у сокровищ.

+ Повар: Требования уменьшились до 6.

+ Менестрель: всегда приносит полезные слухи.

■ Drill Sergeant: Новое условие для получения компаньона - уволенный солдат должен быть не ниже 4 уровня (и с травмой).

+ Агент: теперь становится доступным при достижении дружеских отношений, а не союзников.

+ Квартирмейстер: также увеличивает количество предметов снабжения, которые вы можете купить на рынке.

Стартовые группы

Добавлены новые старты: Охотники за головами, Мастер меча и Расхитители гробниц.

Охотники за людьми: время действия хлыста Охотников на людей было увеличено на 1 ход, а его стоимость уменьшена до 3 AP. Уменьшите необходимое количество рабов вне боя до 50% -1 от общего количества человек.

Гладиаторы: южная дубина t3 была заменен на t2, гладиаторы теперь имеют второй уровень вместо третьего.

Культисты: Изменена механика получения свечей для игры культистами - При жертвоприношении шанс получить первую свечу составляет 80%, а с каждой следующей для персонажа шанс уменьшается на 10%.

*** Новые перки ***

■ "Полная сила"(Full Force): увеличивает минимальный урон в ближнем бою на сумму, равную 33% общего штрафа выносливости от тела, головы, левой и правой руки.

■ "Быстрые рефлексы"(Quick Reflexes): дает шанс перенаправить входящий удар на наиболее защищенную часть тела в зависимости от вашей защиты дальнего боя.
+100% от дальней защиты если шлем целее тела, и +33% если тело целее шлема.
Быстрые рефлексы теперь могут урон от первой успешной атаки за ход на 50% с шансом = 60% инициативы + 100% дальней защиты минус вес брони (тело и голова).

= "Стойкий"(Steadfast): перк для пользователей средней брони. Уменьшает урон по броне на 15% и урон проходящий через броню на 30%. Не работает, если общий вес брони головы и тела превышает 35 ИЛИ если общая прочность брони превышает 450

Ребаланс перков

■ Быстрые руки (Quick Hands): При замене текущего оружия на двуручное, мили скилл снижается на 15% до конца хода.

+ Неудержимость(Indomitable): стоимость AP снижена до 3 (было 5), снижение урона уменьшено до 25% (было 50%)

+ Неумолимость(Relentless): также снижает усталость от полученных ударов на 60%

+ Работа ног(Footwork): Стоимость утомления зависит от текущей инициативы.(15 выносливости при 100+ инициативы)

+ "Удар в спину"(Backstabber): позволяет игнорировать один ответный удар при использовании навыка "протыкания" (puncture).

+ Палач(Executioner): также увеличивает урон на 10%, если у цели есть дебаффы (например, Daze, Стаггер, Стан и песок номадов), но нету травм. Увеличивает урон по нежити с травмой на 20%. Бонусы к урону не суммируются.

+ Калечащие удары(Crippling Strikes): владелец «Калечащей атаки» может нанести особые травмы (дебафф на -15% меткости) нежити. Всегда наносится тяжелая травма если здоровье цели ниже 60% после травмирующего удара.

+ Следопыт(Pathfinder): также дает +1 к восстановлению усталости каждый ход.

+ "В яблочко"(Bullseye):Эффект увеличен на 10%

+ Устойчивость(Resilient): также снимает все негативные эффекты (кроме травм), когда ваше здоровье падает ниже 60%.

+ Насмешка(Taunt): также снижает защиту цели на 5 и увеличивает изменение провокации цели.

+ Мастерство метательного оружия: дает +40% бонус к урону на расстоянии 2 клеток, +30% на расстоянии 3 клетки и +20% на расстоянии 4+ клеток.

+ Одинокый волк(Lone wolf): расстояние до союзных бойцов, необходимое для активации, снижено до 2 (с 3)

+ Устрашающий(Fearsome): также больше не проверяется боевой дух, когда союзники паникуют.

+ Владение мечом: также снижает стоимость Riposte до 2AP (вместо 4).

+ Владение топором(Axe Mastery): также поражает врага Стаггером на 1 ход, когда щит ломается с помощью «Split Shield». Двуручные топоры активируют Стаггер, даже если щит не сломается.

+ Быстрая адаптация: также учитывает умение "Shield Wall" для активации бонуса. Пассивно дает +5 к навыку рукопашного боя, если вы сражаетесь с: Топориком, коротким мечом, деревянным цепом и палкой, ополченским копьем, древним копьем, топором дровосека, ножом для мясника, фальксом, тесаком из рога, дубиной с когтями, дубиной, булавой кочевников или саифом.

+ Укрепленный разум(Fortified Mind): также дает шанс вернуть мораль при получении урона при бегстве. Шанс равен текущей решимости +15.

+ Охотник за головами(Head Hunter): теперь вы можете отменить гарантированное + 100% попадание в голову по желанию.

+ Преимущество дистанции (Reach Advantage): также дает +2 защиты в ближнем бою при промахе, таким образом можно получить до 6 защиты.

+ Предвосхищение(Anticipation): минимальный бонус дальней защиты снижен до 5 (с 10), но дает бонус к ближней защиты, равный 1/4 от базовой дальней защиты.

= Дуэлянт(Duelist): работает с баклерами и щитами гоблинов, больше не работает с метательным оружием

= Мастерство булавы и Владение молотом теперь увеличивает шанс ошеломления(Dazed) и шатания(Stagger) (см. Баланс предметов)

= Перк «Восстановление» заменен на «Глубокое восстановление», которое работает так же, как ванильное «Восстановление». Это изменение применяется, потому что по умолчанию игроку доступна более слабая версия навыка «Восстановление»(Recover).

- Восстановление(Recover) нельзя использовать после любого другого навыка или способности (например, после активации берсерка)

- Адреналин: Дает +150 инициативы, вместо +999 в оригинале.

- Боевое безумие(Killing Frenzy): запускает проверку морали со штрафом -15 резолва в конце следующего хода после появления эффекта, если эффект не обновится. От этого боевой дух не может упасть до паники.

- Steel Brow: больше не дает полную невосприимчивость к бонусному урону в голову. Вместо этого снижает весь бонусный урон по голове до 10% (с 50%). Бонус одноручных топоров также больше не игнорируется, но снижен с 50% до 10% .50%).

-Проворство(Nimble): увеличен штраф при превышении лимита веса брони -15. Также, если ваша инициатива ниже 100, каждый получаемый вами удар снижает ваше снижение урона до конца хода, таким образом, снижение урона не может упасть ниже 20%. суммирование дебаффа от попадания теперь будет зависеть от инициативы в бою: от 1% при инициативе 100 до -5% при 0 инициативе.

+Мастерство копий(Spear Mastery): Мастерство копья теперь дает шанс поджечь клетки при промахе выстрелом Огненного Копья. Этот шанс обратно пропорционален шансу попасть. Например при шансе попадания 70% вы получите 30% на поджог клеток в случае промаха. Также удешевляет на 1ап способности двуручных копий.

=Мастерство ножей(Dagger Mastery): позволяет нанести дополнительный Puncture без возмездия (стакается с backstabber)

Черты

+Персонажи с чертой «Кровожадность»(Bloodthirsty) теперь легче повышают боевой дух при убийстве.

-Черта Огромный(Huge) теперь имеет -10 дальности защиты, вместо -5.

=Черта Пьяница (Drunkard) больше не увеличивает урон, но дает +10 решимости, -5 навыка ближнего боя и только -5 навыка дальности.

Баланс предметов

=Шипастый боллас: Стоимость броска снижена до 3 ап, максимальный урон уменьшен на 5, урон по броне уменьшен на 10%, дальность броска уменьшена на 1, в комплекте теперь 8 единиц. Стоимость выстрела 2 амуниции.

+Улучшения брони на 20 прочности теперь дешевле на 50 крон.

-Накидка из шкур гиен :Ослаблена накидка из гиен на 5 инициативы (с +15 до +10).

+Lindwurm Shield: +1 защита в ближнем бою и +8 прочности.

+Lindwurm Scale Cloak теперь весит 2.

+Serpent Skin Mantle теперь весит 1.

+Дымовая граната: вместо увеличения рендждефа находящихся в нём он снижает ренджскилл на 50% тех, кто пытается попасть по целям в дыму (работает на подобии предвосхищение). Длиться до начала следующего хода персонажа.

+Сабля: спец атака Разрез имеет бонусные 5% игнора брони.

+Изменена Named Noble Mail Armor: теперь диапазон прочности 187 - 212, диапазон веса -10 -13.

+Добавлена третья атака Пике с 8 ап и 20 усталости, имеет +10% к урону, +10% к игнорированию, 5 бонус к точности, дальность 2, нельзя делать в зоне контроля, для использования требуется владение древковым оружием.

=Шлем с черепом и Рогатый шлем с носом стали легче на 1, а прочность снижена на 10.

-Минимальный вес уникального Шлема Волка увеличен на 1.

-Минимальная и максимальная прочность уникального Степного шлема уменьшена на 20, а максимальный вес - на 1.

- + Увеличена прочность многих уникальных нечеловеческих видов оружия.
- + Гоблинский яд: Увеличено количество ядовитых ударов при активации гоблинского яда с 4 до 8.
- + Паучий яд: Когда новый стек паучьего яда применяется к существующему (или обновляется), происходит проверка боевого духа. Увеличено количество ядовитых ударов при активации паучьего яда с 4 до 8.

- Стоимость одежды ассасина увеличена на 600 крон.

- + Длинный меч: "Разрушение щита" длинного меча было заменено рубящей атакой с 45-50 уроном, 80% для брони и 20% игнорированием, 10 усталости с +5 точностью.

- + Двуручный топор: Стаггер всегда активируется при разрушении щита и с перком мастерства - даже если щит не сломался.

- + Бердыш: поднята эффективность игнорирования брони сквозной атакой до стандартных 40%.

- + Именованное оружие больше не может получать дополнительный урон по щитам.

- + Броня варваров
Шлем из грубого металла, облегченный на 1. Грубый большой шлем облегчен на 3. Закрытый шлем из металлолома, облегченный на 4. Прочная чешуйчатая броня, облегчена на 1. Тяжелая железная броня облегчена на 2. Тяжелый рогатый латный шлем, облегчен на 5 ед.

- + Доспех тяжелого гладиатора облегчен на 2, легкий на 1, шлем гладиатора на 1.

- Броня павших героев: Цена Decayed Coat of Scales(240) и Decayed Coat of Plates(260) уменьшена на 1000 золота.
- + Стоимость Barbute (-9/190) снижена до 2000.
- + Стоимость шляпы Цвайхандерса увеличена до 1800, теперь она может появиться у оружейника.

- + Прочность шляпы дуэлянта увеличена с 70 до 80.
- + Усиленный кольчужный капюшон ослаблен на 5 прочности и облегчен до 4 веса.

- + Булавы/дубины: t1-t2 облегчены 1 и 2 веса, возвращено изображение старого Моргенштерна.

- + Полностью экипированные комплекты легендарной брони обеспечивают мощные эффекты.

- + Разбитые сети можно получить после битвы. В Taxidermist доступен новый рецепт для изготовления 2 сломанных сетей в новую.

+ Добавлено новое оружие ** Эсток ** и уникальные версии Эстока.

+ ** Годендаг ** изменен и улучшен.

= Гоблинский нож "Notched Blade" переработан в "Катальный" кинжал низкого уровня.

+ Вся броня теперь стоит на 10% меньше, на некоторое оружие (и его уникальные версии) цены изменены. Снижены цены: Warhammer 1800, Battle Axe 1900, Heavy Southern Mace 1700, Winged Mace 1700, Noble Sword 2500, Shamshir 2200. Повышенные цены: Two-Handed Flanged Mace 1900, Two-Handed Flail 1800.

- Луки: у быстрого выстрела штраф за клетку увеличен до -6% (с -4%) без мастерства. Быстрый выстрел не получает +1 к дальности от владения луком. Меткий выстрел стоит 7ап при наличии перка мастерства.
Это сделано для поощрения использования прицельного выстрела.

+ Композитные луки: дальность стрельбы увеличена на 1, стоимость предмета увеличена на 200.

+ Кирка и военная кирка: увеличен минимальный урон на 5. Вес т2-т3 молотков оружия увеличен до 10, кирки - до 12. Разрушение брони стоит 20 FAT (было 25), но сейчас немного слабее, Batter стоит 12 FAT (вместо 14).

+ Топор лесоруба: минимальный урон увеличен на 10.

- Сеть: теперь зависит от точности дальнего боя с + 40% и -10% на плитку, игнорирует щит. При промахе попадает под врага (ночной дебаф игнорируется). Сети полностью игнорируют как щиты, так и "Shieldwall". Навык метания позволяет игнорировать препятствия, чтобы забросить сеть.

+ Горшок огня: игнорирование брони увеличено до 20% (было 10%). Этот урон нельзя уменьшить броней.

+ Пика: игнорирование брони увеличено на 5%

+ Warbrand и Rhomphaia: минимальный урон увеличен на 10. Прочность Rhomphaia увеличена до 48.

+ Меч фехтования: урон навыка выпада не может быть ниже базового урона

+ Двуручный цеп: дает 100% шанс ошеломить при попадании в голову (вместо оглушения под шансом). Минимальный урон увеличен на 10. Добавлен новый навык: «Дальний удар», дальность которого составляет 2 клетки.

+ Одноручный цеп: минимальный урон увеличен на 5. Увеличен урон брони на + 10%. Удален дополнительный шанс попасть в голову. Навык "Удар" теперь дает + 50% шанс попасть в голову (было 100%). Уникальные цепи больше не могут получить

дополнительный шанс попасть в голову. "Атака в голову" цепями снижается на 5 единиц усталости.

+ Двуручное копье: шанс попасть в цель увеличен до 15% (с 10%), стоимость Spearwall снижена до 5 (с 6). Мастерство снижает стоимость AP всех навыков на 1.

= Одноручные копья: уменьшен бонус меткости до 10% (с 20%), увеличено игнорирование брони с 25% до 35%. Прибавка +5 к точности при двойном хвате, которая удваивается при взятии мастерства копий.

= Одноручные мечи: в среднем увеличен минимальный и максимальный урон на 5, но уменьшена эффективность по броне на 15%.

+ Малые щиты: добавляет +10 защиты от первой атаки ближнего боя один раз за ход. Если взято «Мастерство щита», не отключает двойной захват. Прочность баклера и усиленного гоблинского щита уменьшена до 5, а легкого гоблинского щита — до 3. Усиленный гоблинский щит: Вес уменьшен до 5 (с 8), а легкого до 3.

+ Пращи: теперь считаются одноручным оружием, теперь имеет высокие характеристики против брони, имеют двойной хват. Добавлены уникальные пращи, их можно обнаружить у чемпионов дезерт сталкеров и купить у южного оружейника.

+ Новые боеприпасы для пращей, которые увеличивают пробитие брони, меткость и урон по усталости. Можно купить у Алхимика.

+ Кольчуга с пластинчатым покрытием: прочность увеличена до 180 (с 135). Вес увеличен до -22 (с -15). Цена увеличена до 1350 золотых.

= Метательное копье(Pilum): теперь можно восстановить после боя (использовалось одноразово), стоит 6 патронов. Теперь имеет 2 навыка: Бросок копья и Пронзание щита. Throw Spear: работает как обычное метательное оружие без дополнительного урона по щитам. Пронзающий щит: работает аналогично ванили, со 100% шансом поразить щит, наносит 12 повреждений щитам и применяет новый эффект «Обременения» (-10 ко всем щитам на 2 хода).

= Древковое оружие: умение «Крюк» теперь наносит полный урон от оружия, но больше не имеет Бонуса шанса попасть.

= (Ручница)Handgonne: Максимальный урон снижен до 55 (с 75), игнорирование брони увеличено до 35% (с 25%). Перезарядка всегда стоит 6 очков действий вне зависимости от умения, убрано два крайних боковых тайла из зоны поражения, в начале боя орудия всегда разряжены без перка мастерства, перк позволяет начать бой с заряженным орудием в руках. Теперь может стрелять в упор.

- Двуручное оружие: стоимость усталости всех базовых навыков 6AP (например, Split Map или Overhead Chop) увеличена до 20 (с 15). Атаки за 6АП и 15 выносливости теперь возможны только с владением оружием.

- Whips: навык Disarm теперь имеет штраф, равный весу целевого оружия. (Тяжелое оружие сложнее разоружить), стандартный штраф меньше чем в оригинале.

- Двуручная булава: игнорирование брони снижено до 40% (с 50%). Шанс ошеломить(Dazed)) теперь 75% (Мастерство увеличивает этот шанс до 100%)

- Двуручный молот: шанс на "Stagger" при атаке теперь 75% (Мастерство увеличивает этот шанс до 100%)

+ Кинжалы с проколом: - Уменьшен максимальный урон ножей, кроме гоблинских, на 5. Игнорирование брони увеличено на 15% (до 35%). Увеличен минимальный урон кинжалов t2-d3 на 5. Урон по броне Ронделла уменьшен на 5%. Вес увеличился на 1 до t1, на 2 до t2 и на 3 до t3. (по сравнению с 0)

- Quatal Dagger: уменьшен максимальный урон на 5 и урон по броне на 5%, вес увеличен до 4 (с 0).

- Прокол(Puncture): переработано: теперь при промахе будут срабатывать ответные атаки. Такая атака выполняется при -20 навыка рукопашного боя и -25% штрафа урона. Прокол получает + 15% шанс поразить запаниковавших врагов. Теперь он наносит на 50% меньше урона, однако его урон увеличивается с каждым недостающим процентом здоровья цели (максимальный урон достигается, когда цель теряет 70% своего здоровья). На паникующих целях Puncture всегда наносит полный урон, независимо от количества здоровья.

- Двуручные тесаки: убрано умение "Split Shield". Умение обезглавливать стоит 25 единиц усталости (было 20).

*** Баланс врагов ***

Некоторые изменения противников сделаны для противодействия стратегиям мародерства, когда игрок может получить высокоуровневое снаряжение очень рано, а некоторые изменения противников сделаны, чтобы не отставать от других изменений баланса перков и предметов. Однако было внесено множество изменений для усложнения в поздней игре.

Общий

= Враги дальнего боя: Изменены приоритеты целей. Больше не фокусировать огонь по цели с самым низким Rdef

= Человеческие враги всегда будут использовать Восстановление, когда они истощены.

= Восстановление выносливости для врагов, у которых было 20 или более восстановления выносливости за ход, снижено до 18. Это изменение сделано для предотвращения глупого поведения ИИ, такого как бесконечный щит от Рыцарей и Лидеров, когда они окружены. Все такие враги получили бонус +5 к статусу выносливости.

- + Все древние мертвецы получают Steadfast. Броня Почетной Стражи стала слабее, для активации перка.
- + Усилены безоружные атаки орков: наносят 20-30 урона с 70% эффективностью брони.
- = Убийцы по контракту «Прогоните кочевников» появляются, когда отряд имеет больше известности.
- + Ни один другой юнит больше не расстраивается, когда умирает его союзная собака.
- + Рыцари, лидеры и офицеры больше не защищают отряды дальнего боя.
- = Отключено снижение приоритета ИИ для разрушения щита после первого действия.
- + Падшие Герои заменены на Предателей в мельнице, дополнительно добавлены два призрака (Состав будет обновляться только с новой игрой.)
- + ИИ чаще использует быстрый выстрел из лука на небольших дистанциях.
- + ИИ реже использует ножевой прокол, если может получить ответную атаку.
- + Скорректированы возможные уникальные доспехи для лидеров чемпионов, чтобы они соответствовали их билдам.

Бандиты:

Бандитские головорезы

- + В день 40 получают Dodge и больше не будет появляться с Wooden Stick и Wooden Flail и перестают появляться с броней 5-20, повышенный шанс появления с головным убором (90%)
- + На 60 день получают Backstabber

Бандиты-браконьеры

- + На 20-й день получают мастерство метательного оружия и шанс 50% появится с баклерами, если используют пращу.
- Оружие - до 40 дня имеют владеют коротким луком и пращей. После 40 охотничьим луком и пращей. Щиты - до 40 дня 50% получить либо баклер, либо обычный деревянный. После 40 всегда получают баклер, если с пращей.
- Броня - до 20 дня только Leather Wraps, после 20 Leather Wraps, Leather Tunic или Thick Tunic, после 40 Leather Tunic или Thick Tunic. Шапки - до 20 Mouthpiece или Headscarf, после 20 Mouthpiece, Hunter's Hat или Headscarf, после 40 Hunter's Hat(33%), Open Leather Cap(33%), Mouthpiece(17%), Headscarf(17%).
- Перки - Адаптация с первого дня, с 20 мастерство лука и щита, с 60 овервелл.

Бандит-налётчик

- Не появляется с Pike или Longaxe в первые дни, вместо этого появляются с Warfork
- + Не появляется без головного убора
- = В начале может появиться с: носовым шлемом, подбитым носовым шлемом, головным платком, полной кожаной шапкой, ржавым кольчужным капюшоном. На 20 день добавляем носовую каску с ржавой кольчужой.
- Получает Bullseye только с 20-го дня.
- = Начиная с день 40 может появиться с Вооруженным мечом, warbrand и пикой.
- Цепы заменяются усиленными деревянными цепами до 60 дня.
- + Начиная с 60-го дня не появляются головные уборы с прочностью менее 70 (ржавый кольчужный капюшон) и бронежилет слабее 90 (заплатанная кольчужная рубашка), но появляется шанс появиться с нордическим шлемом (125) и кожаной чешуйчатой

броней (140).

- + На 60 день получают Backstabber и Battle Forged
- + В начале 60-го дня больше не появляются с Short Sword и Woodcutter's Axe. Варфорк заменен на Спетум. Крючкообразный клинок заменен на длинный топор.
- + На 120 день получает Steadfast вместо Battle Forged и Quick Hands.
- = Рейдеры теперь могут владеть кинжалами с мастерством.

Бандит-стрелок

- + Больше не появляется без головного убора и в leather wrap (20).
- + На 40 день получают Crippling strikes.
- + На 120 день получают Предвосхищение.
- Стрелки с арбалетами теперь не имеют перк владения луком, которое увеличивает дальность обзора.
- = Убраны луки, теперь появляются исключительно с арбалетами, т1 до 60 дня, не имеют мастерства с самого начала игры.
- После 20 дня +5 ренджскила. После 40 дня получают мастерство арбалета.
- После 60 дня + 5 ренджскила, получают релентлесс вместо адаптации, замена т1 арбалетов на т2.
- Переписаны отряды бригадиров так, чтобы в них не было больше 4-х марксменов.
- Лишние заменены поачерами без изменения конечной силы отряда.

Лидер бандитов

- + Получают Одинокий волк
- + Получают шанс вернуть мораль при ударе, если убегают
- + Чемпионы получают Стойкость(Steadfast).
- Не появляются с экипировкой 3-го "уровня" до 60-го дня, за исключением т3 меча и цепа.
- Не появляются с броней сильнее 170 и головным убором сильнее 180 до 40 дня.
- = Может появиться с большим количеством типов доспехов и шлемов
- + В 60-й день получают +5 к решимости, Backstabber и Battle Forged.
- + На 60 день т3 меч и цеп заменяются на Благородный меч и Трехголовый цеп.
- Длинный меч заменен на Великий меч. Больше не будет появляться с Деревянным круглым щитом. Минимальная броня и шлем становятся 150.
- + На 120-й день получают Steel Brow и не появится с броней меньше 210 и шлемом меньше 200.
- + Получают только пилумы в качестве метательного оружия.
- + Лидеры рейдеров могут появляться с двуручным цепом и двуручной дубиной через 60 дней.

Кочевники и южане:

Кочевник-пращик

- + На 20 день получают мастерство метательного оружия.
- + На 40 день получают быструю адаптацию.
- + Может появиться со щитом (50%)

Кочевник-лучник

- + Получает мастерство лука на 20 день.

Кочевник-преступник

- Не будет появляться с двуручной дубиной, двуручными тесаками, плетью, скимитаром сипар-щитом до 20-го дня, в вооружении есть сайф до 40 дня.
- + После 60-го дня у кочевников-преступников больше нет т1 дубины номадов и снижен шанс получить хлыст.
- Трехглавые цепи заменяются усиленными деревянными цепами до 60-го дня.
- + Получает Палача на 120 день.

Кочевник-лидер

- + Получает Lone Wolf, Backstabber, Relentless, Steel Brow, R.def до 30 (было 15).
- + Получает шанс повысить мораль при получении удара, если убегает.
- = Будут использоваться только латные доспехи кочевников(105) и южная кольчужная рубашка(110), и шлемы от 105 до 125. Все доспехи имеют мантию из меха гиены.
- = Шлем 200 заменен на шлем 105.
- + На 80 день получает перк быстрые рефлексy
- + Чемпионы получают Battle Forged.
- До 60-го дня имеет оружия меньшего уровня.
- + Получают только пилумы в качестве метательного оружия.
- = Больше не появляется со щитом, если не чемпион.

Палач кочевников

- + Получают Одинокий волк
- + Получите шанс сплотиться при ударе, если убегаете
- = Усиленный шлем кочевника заменен на шлем с закрытой кольчугой.

Ассассин

- + Получение +10 инициативы.
- Не появится с Underdog и Duelist до 60 дня.
- + Ассасины теперь могут стать чемпионами, они имеют уникальный шамшир или катал и всегда в металлической маске.

Танцующий с клинком

- + Усиление +10 инициативы.

Пустынный охотник

- + Нету обычного ножа, он получает мастерство владения оружием, не может появляться без шлема и может появляться с пращей и боеприпасами к ней.

Гладиатор

- + Обретает Стойкость(Steadfast), Quick Reflexes и Relentless.
- + Получают +10 инициативы

Офицер

- + Получают Одинокий волк и Pathfinder.
- + Получают шанс вернуть мораль при ударе, если убегает.

Призывники

- + Призывники не ходят с мечом Саиф, Получают Pathfinder.
- + Призывники ближнего боя имеют 70 хп вместо 55.

Должники

- + Получают +5 ближнего навыка и уклонение день 30.

*** ManHunter (новый юнит в южных армиях с должниками)**

Имеет 55 хп, 65 рукопашный бой, 65 дальнобойных навыков, 10 ближний бой и дальность защиты, 120 усталости, 125 инициативы. Имеет вращение, предвкушение, ловкость, хлыст и метание сети, владение оружием, удар в спину и быстрые руки. Его задача - усилить рабов на максимальный уровень баффа (как начало для охотников за людьми).

Благородные войска:

Пехотинец

- + Battle Forged заменено на Steadfast.
- + Получает шанс вернуть мораль при получении удара

Алебардист

- + Battle Forged заменено на Steadfast.
- + Не будет появляться с броней 50 и всегда будет получать головной убор.

Знаменосец

- + Battle Forged заменено на Steadfast.
- = Будет использовать Rally каждый ход, пока рядом есть убегающие союзники

Арбалетчик

- + Получает быструю адаптацию и командный игрок (50% шанс избежать дружественного огня)
- Появляется с тяжелым арбалетом только с 60 дня
- = Всегда имеют короткие мечи вместо ножей и кинжалов

Сержант

- + Получает +10 дальней защиты., Quick Reflexes и «Inspiring Presense» (увеличивает разрешение ближайших союзников)
- = Будет появляться только с Mail Hauberk и Noble Mail, всегда будет появляться с головными уборами в 20 и 30 прочности.

Цвайхандер

- + Получает Steadfast и Underdog. Убраны Предвосхищение, шляпа дуэлянта и кольчужный хауберк.
- + Получают шанс повысить мораль при получении удара, если в панике
- = Получает +10 дальней защиты. Цвайхандеры имеют 33% шанс получить эсток.
- + Добавлена чемпионская версия Цвайхандера с Battle Forged и уникальным двуручным мечом или Estoc.

Благородный рыцарь

- + Получает перки Full Force, Underdog, Lone Wolf и Devastating Strikes (+ 20% урона)(так же как есть у межевых рыцарей)
- + Больше не будет появляться с усиленным кольчужным хауберком (210) и каплевидным щитом. Вместо этого может появиться с Heavy Lamellar Armor (285).
- + Получает шанс вернуть мораль при ударе, если в панике
- = Может появиться с warbrand

Ополчение

- + Все ополчение получило +10 HP и Решимость и +5 навык рукопашного боя. У всех ополченцев с холодным оружием нет шансов остаться без шляпы. Отредактирована одежда для всех юнитов и оружия. У капитана стойкость, командная работа и мастерство. Ветераны получают те же перки на 60-й день. Убийство капитана или ветерана ополчения дает на 50 опыта больше, остальных ополченцев на 25.

Торговые караваны:

Караванная охрана

- Не появляются с боевым мечом(т3)
- + Не появляется без головного убора
- + Имеет минимальную броню с прочностью 50 и головной убор с 20
- + Увеличено количество охранников для караванов на 1
- + Стражи каравана получают стойкость на 60 день.

Наемники:

Охотник за головами

- + Получают Relentless.
- = Изменена одежда охотников за головами, чтобы она лучше соответствовала их способностям

Ранние наемники

- Больше не появляется с Noble Sword и BillHook, может появляться с Warfork и Hooked Blade.
- + На 80-й день усиление всех характеристик, кроме выносливости, что приводит их в соответствие с обычными наемниками. Они получают те же перки, кроме Стойкого.
- + На 80 день получают Nimble и Relentless.
- + Начиная с 80 дня больше не появляется с древковым оружием и щитами, но сохраняет баклеры (шанс 33%) и может появляться с Fencing Sword и Estoc. Их броня меняется на -115 тела и 95 головы.

Наемники

- + На 20 день получают "Steadfast"
- + На 80 день минимальная прочность брони - 150, а минимальная прочность шлема - 125. Также обновит большую часть своего оружия до более высокого уровня.

- + Больше не появляется без головного убора. Всегда со щитом, если без двуручного оружия..
- + Начиная с 20-го дня получают +10 дальней защиты. Утрачено Предвосхищение. Получают Быстрые рефлексы.
- + На 120 день появляется в шлемах с прочностью 150-190 и в доспехах со 170-190. Может появиться в шляпе Цвайхандера (160) и в шлеме Барбута (190).
- + Добавлены длинный топор, южный двуручный тесак и длинная дубина.

Наемники-лучники

- Не появляются с Warbow до 40 дня
- + Появляются с тяжелым арбалетом после 80-го дня
- + Начиная с дня 150 всегда будет появляться с боевым луком или тяжелым арбалетом (шанс 33%)

Межевой рыцарь

- + Получает Full Force, Андердог и Одинокый волк и Неудержимость.
- + Больше не появляется с усиленным кольчужным хауберком (210), щитами или одноручным оружием. Вместо этого может появиться с Armor Sellsword (260)
- + Получает шанс вернуть мораль при ударе, если убегает
- + Не может появиться с Warbrand

Мастер меча

- + Получает шанс вернуть мораль при ударе, если убегает
- Получает Следопыт, Relentless и +10 Инициативы. Теряет Nasal Helmet(-5/105) и кольчужный капюшон (-4/80), получена шляпа дуэлянта (-3/80). Потерян шанс появиться без шлема. Также удалены все доспехи тяжелее, чем Leather Scale Armor(-16/140). Боевой меч заменен на фехтовальный.

Северные варвары:

- + Champion Barbarian Chosen теперь имеет перк «Преимущество дистанции»(Reach Advantage).

Рабы

- + Получают Неумолимый(Relentless)
- + Шанс не иметь доспехов или головных уборов снижен до 10% и получают перк Overwhelm начиная с 40-го дня.

Разбойники

- Получают Bullseye только с 20-го дня.
- + Получают Relentless.

Король варваров

- + Получает перк «Достижение преимущества» и воодушевляющее присутствие (повышает разрешение ближайших союзников).

Орки:

Молодой

- + Будет появляться с ручным топором(т2) вместо топора(т1).
- + На 60-й день всегда будет появляться с броней и увеличен шанс появления с головным убором до 90%.

Берсерки

- + Получают Deathwish (без проверки морали при потере HP) и Team Player (50% шанс избежать дружеского огня)
- + Получают шанс вернуть мораль при ударе, если убегает. Не отступают, если не в панике.
- = AI изменен на более агрессивный
- + На 60 день получают Relentless
- + На 60-й день увеличиваются шансы появиться с броней(80%) и головным убором (70%)
- + Больше не делают рывок на 1 клетку с двуручным оружием

Воины

- + Получает +10 решимости
- + Больше не проходит проверку морали, когда союзники паникуют.
- + Не отступает из боя без паники

Военачальник

- + Получает «Resilient».
- + Больше не проходит проверку морали, когда союзники паникуют, не убегает из боя без паники.

Гоблины:

- + Усилены уникальные версии оружия гоблинов.

Застрельщик

- + Получает мастерство кинжала и мастерство древкового
- + На 80 день получить Nimble

Гоблин-лучник

- + Имеют черту "TeamPlayer"(на 50% меньше шанс попасть в союзника)
- + Здоровье снижено до 30 (с 40). Дальняя защита увеличена на +5 (до 25). Получают Nimble на 80-й день.

Наездник волка

- = AI изменен на более агрессивный.
- + К укусу волка-гоблина минимальный урон повышен на 10, урон по броне увеличен до 70%.
- + Наездники получают Стойкость "Steadfast" с 80-го дня.
- + На день 120 приобретает перк Overwhelm.

Надзиратель

- + Получает Fearsome и +10 решимости

- + На 80 день приобретает перк Steadfast
- + На 80 день приобретает перк Backstab

Нежить:

Зомби

- + Получают Steadfast

Бронированный зомби

- + Получают Steadfast
- + Может появиться с Warfork после 20 дня.
- Шляпа с прочностью (140) заменена на Ржавый кольчужный капюшон (70).
- + На 40-й день может появиться с Hooked Blade и другим оружием 2-го уровня, добавленным в их пул оружия
- + На 60 день заменяют Bludgeon на Morning Star, Spear на Boar Spear и может появиться с Warbrand.
- + На 60 день может появиться с кольчужной рубашкой (130) и кожаной чешуйчатой броней (140), носовым шлемом (105), носовым шлемом с подкладкой (130), шлемом с плоским верхом (125), нордическим шлемом (125) и носовым шлемом с ржавым койфом (140).
- Зомби получают Battle Forged только с 80-го дня.
- + На 80 день War Fork заменяется на Spetum

Павшие герои

- + Получает Full Force, +5 ближнего боя, Мастерство всех оружий, Shield Expert и Underdog.
 - + Больше не появляется без головного убора
 - + На 60-й день всегда будет появляться с одноручным оружием самого высокого уровня. Также добавлен Великий меч. Длинный меч убран со 120 дня.
 - + +5 к атаке в ближнем бою и + 10% к урону перенесены со дня 90 на день 60.
 - = До 60 дня не появляются с Двуручными: Боевым топором, Крылатой булавой, Большим топором, Двуручным цепом и броней Истлевшим гербом пластин (260), Разложившимся полным шлемом (240), Разложившимся большим шлемом (255)
 - + Падшие герои-чемпионы получают + 2AP и быструю адаптацию.
- Опыт, получаемый за героев, увеличен на 50.

Призраки

- + Дальность крика увеличена до 4 клеток (с 3х) и более аккуратное поведение.
 - Уменьшено количество проверок морали от крика до 3х.
- Опыт, получаемый за призраков, увеличен на 50.

Нахчезеры

- + Получают бонус к храбрости в зависимости от того, сколько осталось нахчезеров
- + Больше не срабатывает проверка на боевой дух при смерти союзников-зомби

Некромант

- + Получают Предвосхищение с 40 дня и бекстаб с 60 дня.
- + Больше не запускают проверки морального духа при смерти союзников

= У некромантов больше нет кинжалов и ножей.

+ Когда некромант-чемпион воскрешает цель, цель получает регенерацию, которая в начале хода цели восстанавливает половину здоровья.

Древние мертвые легионеры

+ Получают новое метательное оружие «Пилум» с броском за Зап(похожее на Метательное копье) и получают Мастерство метательного оружия на 120 день

+ Сломанные мечи заменяются копьями после 60 дня.

+ Легионеры получают перк стедфаст

- Battle Forged удален для Legionnaires и Auxiliaries.

- Легионеры реже получают не сломанную Пикку на малые дни.

Некросаванты(вампиры)

= Всегда будет использовать Darkflight для передвижения (в ванили иногда использовалась обычная прогулка, что приводило к потере действий).

+ Получают специальную атаку без оружия, которая наносит 15-35 урона с 50% эффективностью брони.

+ На 60-й день получают Мастерство тесаков.

+ Раненые вампиры не могут быть с двуручным тесаком до 80-го дня, потом появится с 20%. Вампиры с полным здоровьем изначально имеют 25% шанс получить двуручный тесак, а с 80 дня = 33%.

+ Вампиры с полным запасом здоровья могут стать чемпионом (3% шанс), оснащенного уникальным хопешем или двуручным тесаком. (получает преимущество в досягаемости, дуэлянт, железную голову).

Rachegeist

+ Теперь есть защита от обезоруживания, дуэлянт и быстрая адаптация, и все перки павших героев, также прочность его шлема увеличена с 250 до 350.

+ Теперь перемещается на 4 гекса, но по-прежнему может атаковать один раз за ход.

+ В форме призрака потерял перк Предвосхищение, получил перки железной брови и быстрых рефлексов.

Fallen Betrayer

+ Теперь может появляться только с топовыми версиями оружия.

+ Получил перки Full Force, All WPN masteries, Shield Expert и Underdog.

+ Больше не появляется без головного убора и с испорченным усиленным кольчужным хауберком (170)

Монстры:

Безумец(Medmen)

+ Медмен невосприимчив к ядам.

Ведьма

■ Переработано проклятье ведьм - только половина урона, который получила ведьма, наносится персонажу сразу, а остальное в начале хода ведьмы (если она умерла, то нет).

- Очарование ведьмы вешает эффект на один ход, который снижает урон и инициативу зачарованного на 35%

+ Увеличено количество стражей ведьм в текущих отрядах, а так же добавлены новые отряды противника - ведьмы с варварами.

Лютоволки

+ На 60 день получают бонус к морали в зависимости от того, сколько лютоволков осталось

Пауки(Webknechts)

- Webknechts - Сила пауков в «powerpoints» была немного увеличена, чтобы предотвратить появление большого количества юнитов с яйцами в самом начале игры.

+ Webknechts больше не убегают если не в панике.

+ На 80 день получают перк rotation.

Змеи

- Змеи получают перк "Backstabber" только с 30 дня.

Линдвурмы

Линдвурмы всегда порождают сокровища, когда их убивают.

Иджирок(Ijirok)

+ Увеличено HP до 2500, атака до 100, инициатива до 150.

+ Получает Relentless и Underdog.

+ Его наступательный навык имеет минимальный диапазон 1 и максимум 7.

Kraken

+ Обретает невосприимчивость к панике

+ Его щупальца начинают атаковать после потери 4 из них (вместо 6). Щупальца также начинают атаковать раньше, в зависимости от оставшегося HP.

- Щупальца больше не тянут жертву в начале хода, вместо этого они тянут после того, как захваченный персонаж использует «ожидание» или заканчивает ход.

= Раскрытые щупальца атакуют чаще, чем хватают. Урон щупальца уменьшен до 50-70.

+ Кракен теперь перемещается на 1 гекс, если нет целей для пожирания.