

# RTA 2.8.1

## баланс и изменения в механике игры

В карту встроен мод, изменяющий механику игры (т.е. работу умений, специализации героев, характеристики существ и т.д.) PDF-файл с полным описанием механики оригинальной игры (версия Tribes of the East 3.1) можно скачать [здесь](#).

## Общая механика игры

### Удача и мораль

Событие	Эффект	В ориг. игре
Удачная атака	наносит в 1.5 раза больший урон	в 2 раза
Неудачная атака	наносит 66% урона	50%
Положительный Боевой дух	переносит в позицию 0.33 по АТВ-шкале	0.5
Отрицательный Боевой дух	откидывает в позицию 0.6 по АТВ-шкале	0.5

Работа удачи и морали в RTA стабилизирована, даже на коротких дистанциях количество сработавшей морали/дизморали (удачи/неудачи) соответствует количеству единиц Боевого духа/Удачи.

При этом логика выпадения морали и удачи не изменена по сравнению с оригиналом: единица Боевого духа (Удачи) повышает вероятность морали (удачи) на 10%; аналогично для отрицательного Боевого духа (Удачи).

Вероятность выпадения морали и удачи рассчитывается по сложной формуле, которая приведена в конце документа.

**!** По техническим причинам на Баллисту не распространяется работа стабилизатора удачи (но не морали), если игрок не может управлять ей вручную.

### Команда “Оборона”

Герой, применивший “Оборону”, отбрасывается в позицию 0.25 на АТВ-шкале (в ориг. игре: в 0)

### Стихийный урон

Стихийный урон от существ и боевых машин теперь учитывает усилители такого урона (артефакты, ауры уязвимости, Знак Огня).

### Инициатива

Инициатива всех существ и героев в игре умножена на 10. Это никак не влияет на частоту и очередность хода по сравнению с оригинальной игрой, однако позволяет более точно видеть изменения Инициативы во время боя. Например, если раньше 10 и 10,5 Инициативы отображались одинаково (как 10), то теперь они отображаются как 100 и 105 соответственно.

### Разброс стартовой АТВ-шкалы

В оригинальной игре в начале боя существа расставляются на АТВ-шкале не строго в соответствии со своей Инициативой, а с некоторым случайным отклонением от нее в заданных пределах.

В RTA это отклонение уменьшено и составляет **от 0 до 0.15 АТВ** (в ориг. игре: от 0 до 0.25)

### Найм героев в Таверне

В Таверне всегда доступен только один герой. Найм героя в Таверне стоит 7000 золота независимо от текущего количества героев у игрока.

## Арены

### Общее

Существа больше не получают бонуса к Нападению и защите, находясь на родном для них типе местности (например, существа Лиги Теней в подземелье или существа Инферно на лаве) (в ориг. игре: +1 Нападения и Защиты)

На арене всегда есть какое-то количество препятствий (в ориг. игре: могло не выпасть никаких препятствий)  
Препятствия не могут находиться на первых трех линейках арены со стороны каждого игрока (в ориг. игре: на первых двух)

### Лавовая арена

Препятствия 3x2 заменены препятствиями 2x2.

### Каменные залы (Земля Гномов)

На этой арене, как и на большинстве арен в игре, генерируются препятствия (в ориг. игре: всегда без препятствий)  
На этой арене призываются Огненные и Водные элементали (было: Огненные и Каменные)

### Абордаж (Корабли)

На этой арене больше нет препятствий, поле застелено досками по всей ширине арены  
(в ориг. игре: арена имела только два прохода по краям шириной в 2 клетки)

**!** Битва на этой арене происходит, если герой обладает умением «Навигация».

## Навыки и умения

### Общие навыки

 Навыки расположены в том же порядке, что и в Колесе умений, начиная с «Нападения» по часовой стрелке.

### Нападение

Умения	Эффект	В ориг. игре
Атакующий хирд	набрать Нападение отрядам в 2 раза "проще" в 2 раза проще, чем в оригинале (однако ограничение в +20 нп осталось неизменным)	
Воздаяние	урон от атаки существ в армии героя увеличивается на +4% за единицу Боевого духа  ! из-за бага в оригинальной игре эффект «Воздаяния» не распространяется на ответные удары	+5%
Дьявольский удар	прямая атака героя всегда наносит на 50% больше урона	в 2 раза больше урона с вероятностью 50%
Лесная ярость	уменьшает минимальный урон существ в армии героя на -1, но увеличивает максимальный урон на +2	только увеличивает максимальный на +1
Оглушающий удар	при прямой атаке героя отряд отбрасывается на -0.25 по АТВ-шкале	-0.1
Стрельба	стрелковые атаки дружественных существ наносят на +25% больше урона	+20%
Тактика	Доп. эффект: всем существам в армии героя становится доступна активируемая способность "Ротация", позволяющая поменяться местами с дружественным отрядом одного с ним размера, стоящим в пределах его досягаемости.  Если отряд стоит на соседней клетке, то Ротация занимает полхода, если же нет — полный ход.  ! Если «Тактика» есть у обоих игроков, то они могут расставлять войска только на двух рядах, однако войска по-прежнему могут использовать «Ротацию».	
Холодная сталь	дополнительный урон льдом составляет 20% основного урона отрядов	10%

### Защита

#### Изменение навыка:

Вероятность выпадения Защиты у Рейнджеров составляет 15% (в ориг. игре: 10%)

Умения	Эффект	В ориг. игре
Глухая оборона	Маг: требуется «Битва до последнего»	
Готовность	перед началом боя все отряды в армии героя выполняют приказ «Оборона» (таким образом, умение «Готовность» активируется со старта боя)  отряд, обладающий «Готовностью», <u>не наносит</u> ответный удар существам, обладающим способностью «Враг не сопротивляется»	
Защити всех нас	Доп. эффект: команды «Оборона» и «Ожидание» не отнимают у существ очки ярости.  Умение больше не приносит герою Гоблинов (но по-прежнему дает +2 Защиты).	
Могильный холод	возвращает 30% урона	5%
Оборонительный хирд	набрать Защиту отрядам в 2 раза "проще", чем в оригинале (однако ограничение в +20 зщ осталось неизменным)	
Огненное возмездие	Доп. эффект: герой получает +2 кд.	
Сопротивление	перед боем герой получает +3 зщ, а существа получают +5% Здоровья	+2 зщ, +0%

Уклонение	стрелковые атаки противника наносят на -25% меньше урона	-20%
-----------	--	------

## Удача

Умения	Эффект	В ориг. игре
Варварская удача	снижает урон от магии на -20%, если удача героя положительна  ! из-за бага в оригинальной игре сила защиты от магии работает не так, как описано в оригинале	-5%
Покровительство Асхи	Каждое второе действие героя 3 случайных отряда в его армии получают эффекты Руны драконьего обличия, Руны громового раската и Руны неосязаемости (каждый по одному эффекту).  ! Руна драконьего обличия и Руна неосязаемости в соответствии со стандартной механикой игры действуют только до хода существа.  ! Руны накладываются с помощью этого умения как "Постоянные", поэтому их нельзя снять с помощью Снятия чар, Анتماгии или каким-либо другим способом.	
Смертельная неудача	Удача всех воинов противника уменьшается на -2.  ! не понижает удачу героя противника	-1
Трофеи	на 5-й день герой получает доступ в еще одну Лавку артефактов и 11000 золота для их покупки	
Удача в пути	после переноса на арену герой получает 2 малых артефакта + по 1 малому артефакту за наличие у него Развитой и Искусной логистики  артефакты определяются наборами, описанными ниже; герой получает по одному артефакту из <u>каждого</u> набора  <b>Без Логистики</b> (два набора, герой получает по одному артефакту из каждого)  <u>Первый набор</u> - Четырехлистный клевер - Ошейник льва  <u>Второй набор</u> - Плащ Силанны - Кольцо защиты от молний - Тайные защитные покровы - Сапоги магической защиты  <b>Развитая логистика</b> - Меч Мощи - На грани равновесия - Волшебная палочка новичка - Шлем Хаоса - Шлем некроманта - Нагрудник огромной мощи - Свиток чар  <b>Искусная логистика</b> - доспехи бесстрашия - колода Таро	
Удачливый чародей	Теперь эффект распространяется не только на героя, но и на существ.	
Широкие врата ада	численность призванных существ возрастает случайным образом на 0-35% от численности призывающего отряда  верхняя граница возможного бонуса равна $7 * \text{удача\_призывающего\_отряда}$	
Эльфийская удача	Удачный атаки наносят в 2 раза больше урона.	в 2.25 раза

## Лидерство

### Изменение навыка:

Для Некроманта: уменьшает урон существ противника на 1,5% / 3% / 4,5% за каждую единицу их отрицательного Боевого духа (вплоть до -5 Боевого духа).

Умения	Эффект	В ориг. игре
Аура скорости	Маг: для получения требуется "Преданность машин". Остальные: для получения требуется "Воодушевление".	

Вестник смерти	Понижает Боевой дух героя вражеских отрядов на -1 за каждый отрицательный эффект, воздействующий на них.	
Воодушевление	Отряд сдвигается на 67% от <u>оставшейся</u> АТВ-шкалы. Рыцарь: для получения требуется Сбор войск, Надзор. Маг: для получения требуется Дипломатия. Остальные: для получения требуется Сбор войск.	на 33% от всей АТВ-шкалы
Дипломатия	перед боем увеличивает количество существ-колдунов в армии героя на +20% ! Эффект не распространяется на Дриад и Серафимов. ! При расчете эффекта не учитываются существа, полученные от Некромантии.	
Лесной лидер	Герой получает Танцующих со смертью прямо перед боем.	сразу при получении умения
Преданность машин	Доп. эффект: количество Големов в армии героя увеличивается на 20%; они получают +2 Скорости и +20 Инициативы. ! Фактически умению добавлен эффект умения «Марш големов», которое было убрано из игры. ! Исправлен баг, из-за которого на Палатку при наличии этого умения не влиял Боевой дух.	
Сбор войск	перед боем увеличивает количество существ 1, 2 и 3 уровня в армии героя на 15%, 10%, 5% соответственно ! При расчете эффекта не учитываются существа, полученные от Некромантии.	
Сопереживание	Герой сдвигается на 20% от <u>оставшейся</u> АТВ-шкалы. Для Некроманта: герой перемещается по АТВ-шкале, когда на <u>вражеском</u> отряде срабатывает <u>отрицательный</u> Боевой дух.	на 10% от всей АТВ-шкалы
Управление казной	Доп. эффект: увеличивает количество существ каждого уровня в армии героя на +1.	

## Логистика

### Изменения навыка:

Игрок получает денежную компенсацию за каждый платный уровень, который он получил.

Начальная логистика: 1300 за каждый платный уровень

Развитая логистика: 2600

Искусная логистика: 3900

! Действует только на основном герое.

! При сбросе навыка золото будет возвращено; если у игрока не хватает золота для возврата, то сбросить его не получится.

Вероятность выпадения Логистики у Рейнджеров составляет 8% (в ориг. игре: 15%)

Умения	Эффект	В ориг. игре
Бесшумный преследователь	Доп. эффект: на поле боя появляется дополнительная боевая единица, позволяющая ставить капкан. Она имеет Инициативу, равную 70, и как и другие отряды, ходит в свой черед. Если капкан не сработал, боевая единица <u>не теряет</u> инициативу.	
Быстрое открытие врат	Доп. эффект: время до появления призванных войск уменьшается на 50%.	
Внезапная атака	При телепортации отряд сдвигается на 67% от <u>оставшейся</u> АТВ-шкалы. Для всех, кроме Демона: для получения требуется только Навигация. Демон: для получения требуется Нахождение пути и Быстрое открытие врат.	на 50% от всей АТВ-шкалы
Мародерство	В начале боя на полтора хода уменьшает Скорость существ противника на -1, а если их Скорость больше 7, то на -2. ! Эффект не суммируется с артефактами героя, снижающими скорость всех вражеских отрядов (проще говоря, с Кандалами неизбежности и сборником некроманта не суммируется, а с Кольцом предостережения и Штормовым ветром суммируется). Рыцарь, Некромант, Рунный жрец, Чернокнижник, Маг: для получения требуется Путь войны.	Бесшумный преследователь

Марш големов	умение <b>убрано из игры</b> , а его эффект перенесен как дополнительный к «Преданности машин»	
Навигация	Битва будет проходить на арене без препятствий. <b>!</b> Если у героя или противника есть умение «Нахождение пути», то битва также пройдет на арене без препятствий, однако она будет иметь размер 12x12 и не будет «корабельной». <b>!</b> Также несмотря на наличие «Нахождения пути» эта арена будет нейтральной для обеих армий.	
Нахождение пути	Увеличивает размер арены до 12x12 клеток (т.е. арена становится шире на 2 клетки). Увеличивает Нападение и Защиту героя на +1. Битва будет происходить на "родной" для расы (не героя!) земле. <b>!</b> Если умение есть у обоих героев или если хоть у одного из игроков есть умение «Навигация», то битва будет происходить на нейтральной для обеих армий земле. При этом арена в любом случае будет иметь размер 12x12.	
Поступь смерти	перед боем герой получает заклинание «Замедление (общее)» герой-варвар получает клич «Пугающий рык» <b>!</b> Уровень, на котором творится «Замедление», зависит от уровня магии Тьмы героя.	
Путь войны	С течением битвы Нападение и Защита армии героя увеличиваются на +1 (вплоть до +12). Впервые характеристики повышаются спустя 0.3 АТВ после начала боя. Каждое следующее повышение требует на 0.15 АТВ больше, чем предыдущее (0.3, 0.45, 0.6 и т.д.)	
Разведка	Доп. эффект: дарует существам в армии героя активируемую способность. Использующее ее существо увеличивает свои Нападение и Защиту на +5, но уменьшает Скорость на -1 на следующее свое действие. Использование способности отбрасывает в 0.75 по АТВ-шкале. <b>!</b> Во время следующего после активации способности действия на существо не будут действовать любые эффекты регенерации. <b>!</b> Если у героя противника есть умение «Бесшумный преследователь», то оно отменит оригинальный эффект «Разведки» (получение дополнительной информации об армии противника), но активируемая способность по-прежнему будет доступна вашим существам.	
Родные земли	дает +1 скорости войскам на <u>любой</u> земле	+2 скорости, только на траве

## Образование

### Изменение навыка:

Изменена логика распределения получаемых характеристик.

Половина характеристик, получаемых с помощью Образования, распределяется между магическими параметрами героя (с распределением между Колдовством и Знанием в соответствии с распределением расы).

Вторая половина характеристик распределяется между всеми четырьмя параметрами героя в соответствии с распределением расы.

Начальное образование дает герою +1 характеристику за каждые 6 уровней, начиная с первого (было: за каждые 4 уровня)

Умения	Эффект	В ориг. игре
Военное знание	Доп. эффект: перед боем герой выучивает все кличи 1-2 уровня, известные противнику. Доп. эффект: перед боем герой получает +2 знания.	
Выносливость	бонус к здоровью составляет +2% и дается перед боем	+10%
Выпускник	герой получает +2 зн, +1000 золота	+2 зн без изменений +1000 опыта
Лесное коварство	Вражеский отряд, добивший один из отрядов Рейнджера прямой физической атакой (не заклинанием), будет получать увеличенный урон от войск Рейнджера до конца сражения. Бонус к урону равен бонусу против Заклятых врагов. Эффект не распространяется на отряды, состоящие в списке Заклятых врагов Рейнджера.	+10% шанс нанесения критического урона по Заклятым врагам
Менторство	Для колдунов в армии героя мастерство в школе магии увеличивается на 1 уровень, если оно было развитым или ниже.	

Повелитель мертвых	<p>После смерти отряда нежити герой-некромант поднимает 25% его численности в виде призванных; если отряд, к которому они привязаны, был воскрешен "Поднятием мертвых", призванные существа исчезают.</p> <p>Для получения требуется умение "Ученый".</p> <p>! Действие умения распространяется только на нежить (в том числе на Рыцарей смерти).</p> <p>! Умение по-прежнему дает герою +1 знания.</p>	Хранитель тайного
Разгадка тайного	<p>Дарует возможность герою и колдунам обмениваться магической энергией. Герой и колдуны в его армии получают способность «Канал маны», позволяющий передать одному из колдунов или герою 15 ед. маны.</p> <p>При передаче маны колдунам урон, наносимый их заклинаниям, уменьшается на 30%+10% за каждое применение умения.</p> <p>Использование умения отбрасывает применившего в положение 0.75 на АТВ-шкале.</p> <p>Кроме того, это умение позволяет заглянуть в рюкзак вражеского героя.</p> <p>! Если у передающего меньше 15 маны, он передает то количество маны, которое у него есть.</p>	
Темное откровение	<b>навык убран из игры</b>	
Ученый	Доп. эффект: перед боем герой выучивает все заклинания (а герой-гном и руны) 1 и 2 уровня, известные противнику.	
Хранитель тайного	<p>Доп. эффект: перед боем герой учит все заклинания 3 уровня из набора заклинаний <u>противника</u>.</p> <p>! Имеются в виду заклинания, доступные противнику во время прокачки, а не те, которые он выучил по ее итогу.</p> <p>! Герой учит только то заклинание, которое может выучить за счет своей прокачки.</p>	

## Управление машинами

### Изменение навыка:

Перед боем герой получает все виды боевых машин.

Умения	Эффект	В ориг. игре
Баллиста	Доп. эффект: перед боем герой получает баллисту.	
Власть над машинами	<p>Активируемая способность. Позволяет герою на 1 ход взять под контроль любую боевую машину на поле боя (как свою, так и вражескую).</p> <p>Боевая машина под воздействием этого умения становится управляемой, а ее Инициатива увеличивается на 200%.</p> <p>Использование умения отбрасывает героя в положение 0,5 на АТВ-шкале.</p> <p>! Палатка первой помощи по-прежнему не сможет воскрешать существ, если у героя нет "Первая помощь".</p>	
Катапульта	Активируемая способность. Позволяет герою починить боевую машину после ее разрушения, возвращая ей 40*ур.героя единиц жизни. Каждую машину можно починить только 1 раз за бой.	
Первая помощь	Доп. эффект: перед боем герой получает палатку первой помощи.	
Помощь гоблинов	<p>перед боем количество гоблинов в армии героя увеличивается на 20%</p> <p>перед боем герой получает все машины</p>	
Рунные машины	ини боевых машин увеличивается на +5	+3
Серный дождь	Баллиста становится управляемой Инициатива целей Баллисты понижается на 15%, а Урон на 40% на 1 ход	
Сотрясение земли	<p>все нелетающие существа в армии противника со скоростью 6 и выше теряют -1 скорости</p> <p>урон от заклинания «Землетрясение» составляет 50+5*кд</p> <p>оглушающий эффект «Землетрясения» отбрасывает на -0.2 по АТВ-шкале</p>	<p>10+5*кд</p> <p>-0.1 АТВ</p>
Чумная палатка	<p>Доп. эффект: при атаке Чумная палатка также накладывает «Чуму» на 5 ходов, наносящую 100 ед. урона.</p> <p>Доп. эффект: герой учит заклинание «Чума (общее)» (кроме Варвара).</p>	

## Магия Света

### Изменение навыка:

Заклинания всех уровней учатся при наличии базового навыка (аналогично для других школ магии).

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

Вероятность выпадения Магии Света у Рейнджеров составляет 10% (в ориг. игре: 8%)

Умения	Эффект	В ориг. игре
Ангел-хранитель	Архангелы в армии героя получают возможность применить способность «Воскрешение» трижды. Урон способности Серафимов "Божественное возмездие" увеличивается на 20%. Ангелы и их улучшения в армии героя становятся существами 8 уровня. <b>!</b> Фактически это значит, что прямая атака героя наносит им очень низкий урон — 9.9% Здоровья существа 8 уровня на 20 уровне героя (прямая атака героя 20 уровня по существам 7 уровня отнимает 98.7% Здоровья существа).	Воскрешает часть самого сильного отряда героя в конце битвы
Вечный Свет	работает также на заклинания, сотворенные колдунами в армии героя <i>доп. эффект:</i> дает существам героя 50% сопротивление к действию Руны магического надзора (независимо от того, как эффект снимается Руной)	только на заклинания героя
Защита от огня	Снижает эффективность вражеского умения "Повелитель огня" в 2 раза.	полностью нейтрализует "Повелителя огня"
Сумерки	Доп. эффект: уменьшает стоимость заклинаний магии Света и Тьмы на 33%. Для получения умения Рыцарь должен обладать умением "Надзор".	Рыцарь должен обладать умением "Падший рыцарь"
Штормовой ветер	Скорость летающих существ снижается на -15% (и округляется вниз)	-2 Скорости

## Магия Тьмы

### Изменение навыка:

Заклинания всех уровней учатся при наличии базового навыка (аналогично для других школ магии).

Умения	Эффект	В ориг. игре
Повелитель проклятий	Доп. эффект: при наличии заклинания «Скорбь» герой также получает заклинание «Скорбь (общее)» (область действия — 4x4 клетки).	
Проклятая земля	урон составляет 4*ур	3*ур
Сумерки	Доп. эффект: стоимость заклинаний магии Света и Тьмы уменьшается на 5%+10% за каждый изученный героем уровень Магии Тьмы.	
Темное восполнение	Если заклинание было отражено, ход героя наступает раньше на 0.5 АТВ. Доп. эффект: в течение боя герой получает +1 маны за каждые 3 маны, потраченные героем противника.	0.2

## Магия Хаоса

### Изменение навыка:

Заклинания всех уровней учатся при наличии базового навыка (аналогично для других школ магии).

Умения	Эффект	В ориг. игре
Взрыв маны	урон составляет 20*ур	10*ур
Истощение магии	снижает любой магический урон по армии отрядам героя на 30%	только урон Хаосом, на 20%
Огненная ярость	Отряды под командованием героя при атаке накладывают на отряды противника Пирокинез, наносящий 20% урона в течение 3 ходов. Если эффект накладывается на существо, уже подверженное Пирокинезу, то длительность вновь составляет 3 хода, а оставшийся с предыдущего Пирокинеза урона распределяется по действиям вновь наложенного эффекта.  ! Сложение урона Пирокинеза касается только Огненной ярости и не распространяется на эффект, накладываемый умением героя "Пирокинез".	
Пирокинез	наносит 25% урона в течение 3 ходов	33% в теч. 3 ходов
Повелитель бурь	отбрасывает целевой отряд заклинаниями «Молния» и «Цепь молний» по АТВ-шкале на -50% накопленного хода	-30%
Повелитель огня	Доп. эффект: при каждом последующем наложении эффекта отряд теряет еще 50% от оставшейся Защиты.	
Повелитель холода	заморозка длится 0,35 хода	0,3 хода
Тайны Хаоса	Герой учит заклинание, получаемое за счет умения, перед боем.	сразу при получении умения

## Магия Призыва

### Изменение навыка:

Заклинания всех уровней учатся при наличии базового навыка (аналогично для других школ магии).

Умения	Эффект	В ориг. игре
Изгнание	Урон по призванным существам составляет 1/3 изначального суммарного здоровья призванных отрядов.  На применение умения герой тратит полхода.	10*ур+10*ур_призыва  целый ход
Обитаемые шахты	погибший отряд, поднятый с помощью «Поднятия мертвых», встает в позицию 0.8 на АТВ-шкале  перед боем количество Призраков в армии героя увеличивается на +15%  герой получает +2 маны за каждого Призрака, полученного от этого умения	
Повелитель жизни	В дополнение к "Волшебному кулаку" и "Поднятию мертвых" Колдовство также увеличивается на +4 для "Призыва осинового роя" и "Призыва улья".  Перед боем герой получает заклинание "Призыв осинового роя".	
Рунный щит	колдовство для заклинания «Небесный щит» возрастает на +10	+4
Стихийное равновесие	Умение переработано. Позволяет герою призывать элементалей любой стихии на выбор. Начальное положение элементалей на АТВ-шкале увеличивается на 0.4.	
Туманная завеса	Эффект умения теперь также распространяется на Баллисту.	
Хозяин земли	Доп. эффект: перед боем герой получает заклинание «Землетрясение».	

### Приглушение Света

#### Изменение навыка:

На искусном уровне сила заклинаний 4 уровня снижается на -2 уровня (аналогично для приглушения других школ). (-1 уровень)

Умения	Эффект	В ориг. игре
Защита от огня	Снижает эффективность вражеского умения "Повелитель огня" в 2 раза.	полностью нейтрализует "Повелителя огня"
Ослабление света, тьмы, хаоса, призыва	колдовство при сотворении соответствующих заклинаний меньше на -30%	-25%
Удержание света, тьмы, хаоса, призыва	противник дополнительно отбрасывается на -30% по АТВ-шкале	-25%

### Приглушение Тьмы

#### Изменение навыка:

На искусном уровне сила заклинаний 4 уровня снижается на -2 уровня (аналогично для приглушения других школ). (-1 уровень)

Умения	Эффект	В ориг. игре
Ослабление света, тьмы, хаоса, призыва	колдовство при сотворении соответствующих заклинаний меньше на -30%	-25%
Проклятая земля	урон составляет 4*ур	3*ур
Удержание света, тьмы, хаоса, призыва	противник дополнительно отбрасывается на -30% по АТВ-шкале	-25%

### Приглушение Хаоса

#### Изменение навыка:

На искусном уровне сила заклинаний 4 уровня снижается на -2 уровня (аналогично для приглушения других школ). (-1 уровень)

Умения	Эффект	В ориг. игре
Взрыв маны	урон составляет 20*ур	10*ур
Огненная ярость	Отряды под командованием героя при атаке накладывают на отряды противника Пирокинез, наносящий 15% урона в течение 3 ходов. Если эффект накладывается на существо, уже подверженное Пирокинезу, то длительность вновь составляет 3 хода, а оставшийся с предыдущего Пирокинеза урона распределяется по действиям вновь наложенного эффекта.  ! Сложение урона Пирокинеза касается только Огненной ярости и не распространяется на эффект, накладываемый умением героя "Пирокинез".	
Ослабление света, тьмы, хаоса, призыва	колдовство при сотворении соответствующих заклинаний меньше на -30%	-25%
Удержание света, тьмы, хаоса, призыва	противник дополнительно отбрасывается на -30% по АТВ-шкале	-25%

## Приглушение Призыва

### Изменение навыка:

На искусном уровне сила заклинаний 4 уровня снижается на -2 уровня (аналогично для приглушения других школ). (-1 уровень)

Умения	Эффект	В ориг. игре
Ослабление света, тьмы, хаоса, призыва	колдовство при сотворении соответствующих заклинаний меньше на -30%	-25%
Туманная завеса	Эффект умения теперь также распространяется на Баллисту.	
Удержание света, тьмы, хаоса, призыва	противник дополнительно отбрасывается на -30% по АТВ-шкале	-25%

## Чародейство

Умения	Эффект	В ориг. игре
Взрывающиеся трупы	колдовство для «Огненного шара» составляет 20 кд, независимо от того, улучшенный или неулучшенный отряд поглощается героем  Доп. эффект: пожирание трупов тратит только половину хода героя.	1 кд за неулучшенный 2 кд за улучшенный
Восполнение маны	Активируемая способность. Во время боя герой может восстановить 15 ед. маны.  ! Герой не может восстановить ману выше своего максимального значения.	
Защита нежити от магии	снижает любой магический урон по отрядам Некроманта на 30%	только урон Хаосом, на 20%
Контрзаклинание	на блокировку вражеского заклинания герой тратит столько же маны, сколько противник на блокируемое заклинание	на блокировку нужно в 2 раза больше маны
Изменчивая мана	скидка на стоимость заклинания срабатывает всегда  возможная скидка составляет от 10% до 50%	вероятность скидки 50%  скидка от 10% до 40%
Мудрость	позволяет учить заклинания 3-4 уровней без знания соответствующей школы магии	только 3 уровня
Отвлечение	после сотворения заклинания герой противника дополнительно отбрасывается на -0.2 по АТВ-шкале	-0.15
Сумеречный покров новое умение	В начале боя на войска героя накладываются массовые заклинания "Каменная кожа", "Уклонение" и "Немощность".  Заклинания накладываются на развитом уровне, длительность — 2 хода.  Для получения навыка герой должен обладать умением "Изменчивая мана", а Чернокнижник также умением "Восполнение маны".	
Тайное откровение	Герой учит получаемое за счет умения заклинание перед боем.	сразу при получении умения
Тайное преимущество	перед боем герой получает +50 маны и +2 колдовства	+100 маны сразу при получении +2 колдовства (без изменений)

## Боевой клич

Умения	Эффект	В ориг. игре
Могучий клич	при расчете эффекта боевых кличей уровень героя возрастает на +6	+5

## Расовые навыки

! Все расовые суперумения были убраны из игры.

 Навыки расположены в том же порядке, что и расы в левом верхнем меню в Колесе умений.

### Варвар (Гнев крови)

#### Изменение навыка:

Кровь поглощает 40 / 47,5 / 55 / 62,5% урона (в оригинальной игре – 50 / 55 / 60 / 65%)

Все отряды героя получают +10 очков крови за каждую прямую атаку героя (в оригинальной игре не получали за это кровь)

Получая урон от заклинаний, существа героя дополнительно теряют -20 очков крови (в ориг. игре не теряли за это кровь)

Для получения 3 уровня крови существу требуется набрать 800 ед. ярости (ориг. — 1000 ед.)

Умения	Эффект	В ориг. игре
Подмога	больше не увеличивает шанс критического удара при срабатывании «Подмоги»	увеличивает шанс критич. удара на 10%
Сила против магии	Доп. эффект: перед боем герой получает +2 кд.	

### Повелитель демонов (Открытие врат)

#### Изменение навыка:

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

Умения	Эффект	В ориг. игре
Адский огонь	урон составляет 20+20*кд для умения добавлен стабилизатор срабатывания (аналогично стабилизатору для морали и удачи, формулу см. в конце документа)	10+10*кд
Знак проклятого	наносимый героем с помощью умения урон не отличается от обычной прямой атаки	при расчете урона уровень героя повышается на +3
Пожиратель душ	Восстанавливает 1 маны за каждые 60 ед. жизни поглощаемого отряда.	за каждые 30 хп

### Рыцарь (Контрудар)

#### Изменение навыка:

Больше не увеличивает ответный урон отрядов в армии героя.

Существа в армии героя получают пассивную способность: когда вражеский отряд, находящийся на соседней с существом героя клетке, начинает движение, он получает урон от этого существа.

От уровня навыка зависит уровень существ, на которых распространяется эффект, а также количество таких атак между ходами существ.

Начальный: 1 уровень, 1 атака  
Развитый: 1-3 уровень, 2 атаки  
Искусный: 1-5 уровень, 3 атаки  
Совершенный: любой уровень, 4 атаки

Переподготовка переработана: герою даются очки тренировки, которые он может тратить на переподготовку существ (но переподготовка также по-прежнему требует денег).

Чтобы переподготавливать существ, игрок должен возвести в городе «Тренировочные залы» (бесплатно). После их возведения герой не может сбросить Контрудар на Менторе.

В зависимости от уровня Контрудара герою дается 100 / 150 / 200 / 250 ед. тренировки.

Количество ед. тренировки, необходимое на переподготовку 1 существа:

Лучник — 4  
Мечник — 6  
Монах — 8  
Рыцарь — 25

Переподготовка по-прежнему требует денег: 150% / 127,5% / 105% / 87,5% цены существа, в которое производится переподготовка (300% / 255% / 210% / 195%)

Умения	Эффект	В ориг. игре
Молитва	увеличивает нападение, защиту и боевой дух отрядов героя на +2, а инициативу на +15%	+1 и +10%
Надзор	снижает урон, получаемый отрядом в ближнем бою, на 30% герой наносит обычный урон герой наносит удар <u>до атаки</u> противника <i>! Как следствие, умение не срабатывает при применении противником способности «Удар с небес».</i> больше не имеет бонус +3 к уровню героя <i>! Исправлен баг, из-за которого эффект умения не распространялся на удары, нанесенные противником с помощью Руны боевой ярости.</i>	двойной урон после атаки противника
Опытный военачальник	Навык полностью изменен. Урон ответных ударов всех войск в армии героя увеличивается на 50%.	игрок получал скидку на переподготовку

## Некромант (Некромантия)

### Изменение навыка:

Неактуальность навыка на RTA компенсируется возможностью выбрать в начале четвертого дня бонусные войска. Герой-некромант, играющий за свою расу, может выбрать 3 отряда трех разных уровней существ.

Развитая и Искусная некромантия позволяет поднимать на 40% и 80% больше существ соответственно. Совершенная некромантия дает игроку возможность выбрать 4 отряда существ.

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

Некромантия	Скелеты	Зомби	Призраки	Вампиры	Личи	Умертвия	Драконы	Рыц. смерти
Начальная	60	40	21	10	5	3	2	10
Развитая	84	56	29	14	7	4	3	14
Искусная	108	72	38	18	9	5	4	18
Совершенная								

Рыцарей смерти может поднять только герой Николай.

Существа будут выданы непосредственно перед битвой. Улучшение бонусных существ будет таким же, как и в армии героя. Если таких существ в армии героя на начало 5 хода нет, то выдаются существа 2-го улучшения. Если в армии героя несколько стеков одного уровня, но разных улучшений, то бонус будет выдан тем улучшением, которого больше. Если их одинаковое количество, то существа выдаются со следующим приоритетом: улучшение 2 -> улучшение 1 -> неулучшенные существа.

Умения	Эффект	В ориг. игре
Вечное рабство	Активируемая способность. Позволяет поднимать часть отряда живых существ (как вражеского, так и своего) в виде нежити соответствующего уровня и соответствующего улучшения. Количество поднимаемых существ рассчитывается по формуле конвертации нежити из оригинальной игры. Нежить, Элементали и Механизмы поднять нельзя. Герой тратит только половину своего хода на использование этого умения.	
Крик баньши	уменьшает боевой дух и удачу вражеских войск на -2, инициативу на -15%	-1 и -10%

## Рейнджер (Мститель)

### Изменение навыка:

Каждая атака по заклятому врагу наносит на 40% больше урона (ориг. - с вероятностью 40% наносился двойной урон)

При этом прямая атака героя не наносит заклятым врагам увеличенный урон.

Перед боем герой может выбрать некоторые из существ расы противника в качестве заклятых врагов (для этого ему не нужно убивать два недельных прироста этих существ, возможность выбора появляется автоматически на 4 день).

Уровень мстителя	Количество заклятых
Новичок	1
Обученный	2
Искусный	3
Безжалостный	4

Также на уровне «Безжалостный мститель» герой видит вражеского героя и состав его армии на арене перед боем до выбора заклятых врагов.

Умения	Эффект	В ориг. игре
Ливень из стрел	На Ливень из стрел больше не распространяется эффект "Заколдованной стрелы". В Книгу заклинаний вместе с "Ливнем из стрел" добавляется новая способность "Заряд ливня", позволяющая применить "Заколдованную стрелу" к "Ливню из стрел" на 1 действие. После применения "Заряда ливня" нельзя зачаровать стрелы другим заклинанием, пока не будет использован "Ливень из стрел". Использование умений "Заряд ливня" и "Ливень из стрел" перемещает героя в 0.5 на АТВ.  Уровень героя при расчете урона от этой атаки больше не увеличивается.	увеличивался на 3
Смертельный выстрел	Доп. эффект: герой получает возможность выбрать существо 7 уровня в качестве заклятого врага.  Доп. эффект: после прямой атаки герой отбрасывается в положение 0.3 на АТВ-шкале.  <b>! При наличии умения герой по-прежнему наносит заклятым врагам <u>двойной урон</u> (а не на 40% больший).</b>	

## Рунный жрец (Знание рун)

### Изменение навыка:

Руны всех уровней учатся при наличии базового навыка.

Перед боем для сотворения рун герою даются ресурсы в зависимости от уровня навыка:

Знание рун	Дерево и руда	Редкие ресурсы
Начальное	9	6
Развитое	12	8
Искусное	15	10
Абсолютное	—	20

На абсолютном уровне герой дополнительно изучает неизвестную ему руну 4 уровня.

Умения	Эффект	В ориг. игре
Завершенная руна	при использовании Величайшей руны и срабатывании Завершенной руны на сотворение руны тратится x2 ресурсов	x1 ресурсов
Обновленная руна	Доп. эффект: перед боем герой учит 1 руну 1-3 уровня из числа неизвестных герою.	

## Чернокнижник (Неодолимая магия)

### Изменение навыка:

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

На абсолютном уровне герой изучает все заклинания Хаоса 1-3 уровней.

Умения	Эффект	В ориг. игре
Темный ритуал	<p>Активируемая способность. Позволяет герою в бою принести в жертву недельный прирост существ из своего отряда и получить за это ману в размере (здоровье_существ*кол-во_существ/15) ед.</p> <p>Призванных существ в жертву принести нельзя.</p> <p>Герой тратит только половину хода на применение этого умения.</p> <p><b>!</b> Для расчета берется базовое здоровье существ, т.е. не учитываются эффекты, повышающие или понижающие Здоровье.</p> <p><b>!</b> Пожертвованных существ нельзя вернуть с помощью Воскрешения, Поднятия мертвых или Регенерации (как заклинания «Регенерация», так и способности существа).</p> <p><b>!</b> Если количество существ в отряде ниже недельного прироста, то в жертву будет принесено столько существ, сколько есть в отряде. В жертву приносятся существа с полным Здоровьем, т.е. если в отряде есть существо с неполным Здоровьем, то оно в жертву не приносится и остается в отряде. Если же в отряде существ столько, сколько нужно для принесения в жертву или меньше, то пробитое существо все-таки будет принесено в жертву, но герой получит с него ману как за здоровое существо.</p>	

## Маг (Мастер артефактов)

### Изменение навыка:

Мини-артефакт "Сокрушение доспеха", понижающий Защиту, заменен на мини-артефакт "Сокрушение оружия", понижающий Нападение.

Мини-артефакт "Защита" теперь не увеличивает Защиту существа, а снижает получаемый им урон на определенный процент.

**!** Если у героя есть навык "Защита" (который также понижает урон), то его эффект не суммируется с эффектом мини-артефакта. Применяется только тот эффект, который понижает урон сильнее.

Изменены формула расчета эффектов некоторых мини-артефактов:

Эффекты	Формула	В ориг. игре
Нападение	Знание/8+2	Знание/4+1
Защита	снижает урон на $(1-1/(1+0.02*зн))*100\%$	увеличивает Защиту на Знание/4+1
Здоровье	Знание/7+1	Знание/5+1
Удача и Боевой дух	Знание/9+1	Знание/10+1
Скорость	Знание/11+1	Знание/15+1
Снижение Нападения цели	Знание/8+1	Защита снижалась на Знание/15+1
Инициатива	$(2*Знание/3 + 1)\%$	$(1*Знание)\%$
Магическая защита	$(1-0,96^{\wedge}зн)\%$	$85*\sin(\pi/2 * \min\{1; \log_{10}(10*зн)^3\})\%$

Также изменены цены мини-артефактов.

Эффекты мини-артефактов теперь стоят одинаковое количество ресурсов, независимо от их порядка.

Цены на мини-артефакты (серым отмечены цены из оригинальной игры):

	дерево	руда	редкие ресурсы			
			ртуть	кристаллы	сера	самоцветы
защита	5		5 ← (5)			
нападение	5 ← (5)			5		
сокруш. оружия	5 ← (5)				5	
скорость	5 ← (5)		(5) →			5
здоровье	(5) →	5	5 ←			(5)
удача	(5) →	5		5		
боевой дух		5			5	
маг. защита	(5) →	5				5
инициатива	5 ←		(5)	5 ← (5)		

На создание мини-артефактов игрок (на 4 день) получает:

Уровень мастерства	Дерево и Руда	Редкие ресурсы
Ученик мастера артефактов	10	5
Мастер артефактов	20	10
Искусный мастер артефактов	30	15
Величайший мастер артефактов		

Умения	Эффект	В ориг. игре
Волшебное зеркало	Доп. эффект: уменьшает магическое сопротивление вражеских отрядов в 2 раза (только если оно меньше 100%).	

## Заклинания

### Изменения в уровнях заклинаний

#### Магия Света

1. Регенерация, Божественная сила, Каменная кожа
2. Ускорение, Уклонение
3. Карающий удар, Снятие чар
4. Телепорт, Антимагия
5. Воскрешение

! «Регенерация» не выпадает в линейке магии Света, однако может быть получена любым другим способом (в том числе может выпасть среди трех доп. заклинаний 1-3 уровней).

#### Магия Тьмы

1. Ослабление, Разрушающий луч, Скорбь
2. Замедление, Чума
3. Немощность, Рассеянность
4. Слепление, Вампиризм
5. Берсерк, Подчинение

#### Магия Призыва

1. Волшебный кулак, Призыв осинового роя, Огненная ловушка
2. Кристалл тайного, Поднятие мертвых
3. Создание фантома, Стена мечей, Землетрясение
4. Призыв элементалей, Призыв улья
5. Небесный щит, Призыв феникса

! «Призыв осинового роя» не выпадает в линейке магии Призыва, однако может быть получена любым другим способом (в том числе может выпасть среди трех доп. заклинаний 1-3 уровней).

### Забаненные заклинания

Божественная месть  
Святое слово  
Нечестивое слово  
Походные заклинания

### Изменения в механике заклинаний

#### Магия Света

Заклинание	Эффект	Без уровня	Начальный	Развитый	Искусный	В ориг. игре
Божественная сила	разница между мин. и макс. уроном сокращается на:	60%	60%	80%	100%	50% / 65% / 80% / 100%
Каменная кожа	увеличивает зщ на:	6	6	8	12	3 / 6 / 9 / 12
Ускорение	увеличивает ини на:	15%	15%	20%	30%	10% / 20% / 30% / 40%
Регенерация	восст. %хп существа:	60+2*кд	65+2*кд	70+2*кд	75+2*кд	75%+5%*кд на всех уровнях
Уклонение	уменьшает урон от выстрелов на:	40%	40%	55%	70%	25% / 40% / 55% / 70%
Снятие чар	базов. шанс снятия:	50%	50%	80%	100%	40% / 60% / 80% / 100%
Карающий удар	увеличивает нп на:	6	6	9	12	3 / 6 / 9 / 12
Антимагия	Исправлен баг, из-за которого с Антимагией не работали "Возложение рук", "Воодушевление" и "Воскрешение союзников".					
Телепорт	изменяет положение цели на АТБ:	сбрасывает в 0	сбрасывает в 0	не меняет	не меняет	
Божественная месть	урон составляет:	$(0.2 * \text{кд} + 1)X$	$(0.3 * \text{кд} + 3)X$	$(0.4 * \text{кд} + 5)X$	$(0.5 * \text{кд} + 7)X$	$1X * (\text{кд} + 7) / 2X * (\text{кд} + 7) / 3X * (\text{кд} + 7) / 4X * (\text{кд} + 7)$
		$X = \sqrt{(\text{кол-во\_убитых\_существ} * \text{уровень\_убитых\_существ})}$				
Воскрешение	воскрешает хп:	80+10*кд	120+15*кд	160+20*кд	240+30*кд	20+9*кд / 40+12*кд / 60+15*кд / 240+30*кд
	пониж. здоровье на:	15%	15%	15%	10%	10% на всех уровнях

## Магия Тьмы

Заклинание	Эффект	Без уровня	Начальный	Развитый	Искусный	В ориг. игре
Скорбь	уменьшает мораль и удачу на:	-2	-2	-3	-4	-1 / -2 / -3 / -4
Разрушающий луч	уменьшает зщ на:	-4	-4	-5	-6	-3 / -4 / -5 / -6
Ослабление	разница между мин. и макс. уроном сокращается на:	60%	60%	80%	100%	50% / 65% / 80% / 100%
Замедление	уменьшает ини на:	-15%	-15%	-20%	-30%	-25% / -30% / -35% / -40%
Чума	урон составляет:	20+5*кд	24+6*кд	28+7*кд	32+8*кд	32+8*кд на всех уровнях
Немощность	уменьшает нп на:	-6	-6	-9	-12	-3 / -6 / -9 / -12
Рассеянность	уменьшает урон стрелковых атак и ответных ударов на:	50%	50%	75%	100%	50% / 70% / 90% / 100%
Ослепление	действует в течение:	0.1*кд	0.15*кд	0.2*кд	0.25*кд	0.15*кд / 0.2*кд / 0.25*кд / 0.25*кд
	отбрасывает цель:	нет	нет	в 0 по АТВ	в 0 по АТВ	нет
Вампиризм	поглощает % удара:	20+2*кд	30+2*кд	40+2*кд	50+2*кд	10+2*кд / 20+2*кд / 30+2*кд / 50+2*кд
	действует в течение:	0,1*кд	0,25*кд	0.5*кд	1*кд	1*кд на всех уровнях
Подчинение	действует в течение:	0.05*кд	0.1*кд	0.15*кд	0.25*кд	0.15*кд / 0.2*кд / 0.25*кд / 0.25*кд
	ини умножается на:	0.01*кд	0.015*кд	0.02*кд	0.03*кд	0.01*кд / 0.03*кд / 0.03*кд / 0.03*кд

## Магия Хаоса

Заклинание	Без уровня	Начальный	Развитый	Искусный	В оригинальной игре
Магическая стрела	96+7*кд	112+8*кд	128+9*кд	144+10*кд	48+8*кд / 56+8*кд / 64+8*кд / 72+8*кд
Каменные шипы	48+7*кд	64+8*кд	80+9*кд	96+10*кд	24+8*кд / 32+8*кд / 40+8*кд / 48+8*кд
Молния	22+11*кд	28+14*кд	34+17*кд	40+20*кд	11+11*кд / 14+14*кд / 17+17*кд / 20+20*кд
Ледяная глыба	120+9*кд	144+10*кд	168+11*кд	192+12*кд	60+12*кд / 72+12*кд / 84+12*кд / 96+12*кд
Стена огня	22+11*кд	26+13*кд	30+15*кд	34+17*кд	9+9*кд / 11+11*кд / 13+13*кд / 15+15*кд
Огненный шар	22+11*кд	28+14*кд	34+17*кд	40+20*кд	11+11*кд / 14+14*кд / 17+17*кд / 20+20*кд
Кольцо холода	120+9*кд	144+10*кд	168+11*кд	192+12*кд	60+12*кд / 72+12*кд / 84+12*кд / 96+12*кд
Цепь молний	20+10*кд	30+15*кд	40+20*кд	50+25*кд	10+10*кд / 15+15*кд / 20+20*кд / 25+25*кд
	При переходе к каждой следующей цели урон заклинания уменьшается на 25%				уменьшается на 50%
Метеоритный дождь	18+9*кд	24+12*кд	30+15*кд	40+20*кд	9+9*кд / 12+12*кд / 15+15*кд / 20+20*кд
Останавливающий холод	20+10*кд	30+15*кд	40+20*кд	60+30*кд	10+10*кд / 14+14*кд / 15+15*кд / 30+30*кд
Шок земли	24+12*кд	34+17*кд	40+20*кд	80+40*кд	12+12*кд / 17+17*кд / 20+20*кд / 40+40*кд
Армагеддон (20 маны)	12+6*кд	18+9*кд	24+12*кд	30+15*кд	9+9*кд / 12+12*кд / 15+15*кд / 30+30*кд
Урон от камня:	18+9*кд	24+12*кд	30+15*кд	40+20*кд	9+9*кд / 12+12*кд / 15+15*кд / 30+30*кд

## Магия Призыва

Заклинание	Эффект	Без уровня	Начальный	Развитый	Искусный	В ориг. игре
Огненная ловушка	призывает мин:	5	6	7	8	2 / 4 / 6 / 8
	урон составляет:	50+4*кд	50+6*кд	50+8*кд	50+10*кд	50+10*кд на всех уровнях
Поднятие мертвых	поднимает хп:	80+10*кд	120+15*кд	160+20*кд	240+30*кд	120+15*кд / 160+20*кд / 200+25*кд / 240+30*кд
	понижает здоровье:	25%	25%	25%	20%	20% на любом уровне
Волшебный кулак	урон составляет:	40+6*кд	60+8*кд	80+10*кд	100+12*кд	20+4*кд / 30+6*кд / 40+8*кд / 50+10*кд
Призыв осинового роя	урон составляет:	60+2*кд	90+4*кд	120+6*кд	150+8*кд	10+2*кд / 20+4*кд / 30+6*кд / 40+8*кд
	откид. по АТВ на:	0.1	0.1	0.5	0.7	0 / 0.2 / 0.4 / 0.6
Стена мечей	хп сегмента стены:	40+8*кд	60+10*кд	80+12*кд	100+15*кд	20+5*кд / 40+8*кд / 60+10*кд / 96+12*кд
Создание фантома	цена заклинания:	10 маны				18 маны
Призыв улья	хп улья:	80	120	160	200	40 / 60 / 80 / 100
	инициатива улья:	9+0.2*кд	10+0.2*кд	11+0.2*кд	12+0.25*кд	2+0.25*кд / 5+0.25*кд / 5+0.25*кд / 10+0.25*кд
	ур. осинового роя:	развитый				
Призыв элементарей	призывает элементарей:	15+0.25*кд	15+0.5*кд	15+1*кд	15+1.75*кд	0.5*кд / 0.75*кд / 1*кд / 2*кд
Небесный щит	хп щита:	300+50*кд	400+50*кд	500+50*кд	600+60*кд	250+50*кд / 500+50*кд / 600+60*кд / 600+60*кд
	поглощает урона:	30%	35%	40%	50%	25 / 25 / 25 / 50%

## Руны

Руна	Эффект	В ориг. игре
Руна драконьего обличия	перенесена на 4 уровень	5 уровень
Руна воскрешения	воскрешает в отряде 35% убитых существ	40%
	перенесена на 5 уровень	4 уровень

## Боевые кличи

Клич	Эффект	В ориг. игре
Зов крови	дает 15*ур очков ярости	10*ур
Сборный клич	повышает мораль на +1 за каждые 7 уровней героя	1 за 8 уровней
	длительность 5 ходов	4 хода
Слово вождя	Герой наносит существу только 10% своего обычного урона.	полный урон
Боевой клич	увеличивает Нападение отрядов на $1+(ур-1)/3$	$1+(ур-1)/2$
	увеличивает Защиту отрядов на $1+(ур-1)/3$	не увеличивал Защиту
	без изменений: увеличивает Скорость существ на +1	
	стоимость составляет 12 маны	10 маны
Ярость орды	Наносит нестихийный магический урон.  ! Это означает, что: - клич не может быть отражен, даже если на существ противника воздействуют эффекты, дающие шанс отразить заклинание (например, умение «Магическое сопротивление»,	физический урон

	артефакт Сапоги магической защиты или способность Боевых единорогов «Аура магического сопротивления» - <u>ключ не наносит урон</u> по существам, полностью невосприимчивым к магии (например, по отрядам, находящимся под воздействием заклинания «Антимагия» или по Черным драконам, обладающим способностью «Невосприимчивость к магии») - <u>ключ наносит часть урона</u> по существам, обладающим частичной защитой от магии (например, по Джиннам, обладающим способностью «Непробиваемость магией 50%» или по существам, находящимся под воздействием умения «Отражение» или мини-артефакта, снижающего магический урон.	
	стоимость составляет 12 маны	10 маны

## Подробнее о третьем наборе заклинаний

Существует 25% шанс того, что вам придет третий набор магии, непрофильной для вашей расы. Если третий набор заклинаний приходит вам, то он приходит и вашему сопернику.

**Если вам приходит непрофильная магия, это может быть:**

Раса	Школа магии	Вероятность	Школа магии	Вероятность
Лига Теней	Тьма	75%	Свет	25%
Северные кланы	Призыв	100%	Тьма	—
Орден Порядка	Хаос	50%	Призыв	50%
Инферно	Призыв	100%	Свет	—
Некрополис	Свет	100%	Хаос	—
Лесной Союз	Призыв	100%	Тьма	—

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

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

Оркам вместо доп. магии дается два клича 1 уровня.

## Перегенерация заклинаний

Игрок имеет возможность один раз регенерировать набор заклинаний, доступных ему для изучения.

При регенерации заклинаний гарантированно меняется по крайней мере половина (с округлением вверх) тех заклинаний, которым есть, на что меняться (т.е., например, «Немощность» может поменяться на «Рассеянность», а «Воскрешению» меняться не на что, поэтому оно в расчете не участвует).

Таким образом, в линейках Тьмы, Хаоса и Призыва меняется от 3 до 5 заклинаний, а в линейке Света — от 2 до 4. Также у Гнома меняется от 3 до 5 рун.

У Орка меняется от 2 до 3 кличей. Однако если у него выпала «дополнительная линейка», тогда у него есть оба клича 1 уровня, и поменяться могут только кличи 2-3 уровней (один или оба).

Также на количество меняющихся заклинаний влияет взятый в начале игры стартовый бонус «Заклинание». Заклинание, выпавшее в результате взятия этого бонуса, не может выпасть на площадке с заклинаниями. Следовательно, если заклинание, выпавшее с бонуса, является единственной альтернативой заклинанию на стартовой площадке, то это последнее заклинание не будет регенерироваться и не будет участвовать в расчете вероятности пересчета. Например, если в качестве бонусного заклинания игрок получил «Немощность», то в линейке Тьмы на площадке у него будет «Рассеянность». При этом «Рассеянности» меняться не на что, а значит в линейке Тьмы при регенерации поменяется от 2 до 4 заклинаний.

Еще одно исключение — Орк, имеющий в качестве стартового бонуса «Заклинание». За счет этого бонуса он получает оба клича 1 уровня, однако регенерироваться по-прежнему может от 2 до 3 кличей, включая кличи 1 уровня.

## Заклинания, выпадающие Магам

Набор заклинаний, выпадающий Магам, отличается от стандартного:

- 1 линейка магии: заклинания магии Призыва 1-5 уровней (кроме "Призыва осинового роя")
- 2 линейка магии: заклинания одной любой другой школы 1-5 уровней
- 3 линейка магии: заклинания одной любой другой школы 1-5 уровней
- доп. линейка магии (если выпадает): заклинания 1-5 уровня еще одной школы
- доп. заклинания 1-3 уровней: любые, кроме заклинаний, принадлежащих уже выпавшим школам

## Специальный уровень заклинаний

Заклинания, творящиеся на Специальном уровне (на этом уровне творят заклинания некоторые существа-колдуны), при воздействии Приглушения магии больше не "понижаются" до Искусного уровня.

При этом Ослабление, Удержание и Порча магии по-прежнему действуют на такие заклинания.

## Герои

Некоторые стандартные герои были изменены. Также на карту были добавлены некоторые герои кампаний.

**У героев нет стартовых армий.** Вместо стартовой армии они получают 0 (ноль) Воздушных элементарей.

Также у героев нет стартовых боевых машин.

**!** В списке ниже перечислены и полностью описаны **все герои карты**, в том числе неизменные. У измененных героев отмечено, что именно было изменено. Если герой не менялся по сравнению с оригинальной игрой, на это указывает соответствующая пометка.

**!** Если герой взят из кампании, изменения по сравнению с оригинальной игрой не отмечаются. На то, что герой взят из кампании, указывает соответствующая пометка.

**!** Если у героя не указаны стартовые заклинания или машины, значит, их у него нет.

 Расы расположены в том же порядке, что и расы в левом верхнем меню в Колесе умений.

## Варвары

Герой	Эффект
Аргат	перед боем призывает в армию Варгов (Волков) в количестве $ур+3*(кд+зн)$ (в оригинальной игре вместо этой была способность, увеличивающая дальность передвижения героя) База: Основы логистики, Нахождение пути
Гаруна не изменен	каждый убитый отряд противника (включая призванные войска) повышает нападение всех существ в армии героя на $ур/6$ База: Основы логистики, Нахождение пути
Готай герой кампании	стоимость ключей снижается на 1 ед. маны количество очков ярости увеличивается на $1*ур$ База: Развитый гнев крови, Основы боевого клича Клич: Зов крови
Гошак не изменен	нападение и защита убийцы и их улучшений увеличивается на $ур/2$ <b>!</b> Округление вверх. База: Развитый гнев крови, Подмога
Киган	герой является специалистом по Гоблинам: все Гоблины и их улучшения в армии героя получают +1 к Нападению и защите за каждый уровень героя усиливает способности Гоблинов «Установка капканов» и «Порча магии» (для указанных способностей прирост Гоблинов считается равным 15, а не 25) (в оригинальной игре вместо этой была способность, ежедневно увеличивающая количество гоблинов) База: Основы лидерства, Основы нападения
Краг	все прямые удары героя наносят на $+(3*ур)\%$ больше урона (ориг. игра: $+(5*ур)\%$ ) в самом начале боя герой может нанести прямой удар по вражеском отряду на героя не распространяется действие умения «Острый ум» <b>!</b> Применение способности в начале боя не отбрасывает героя в конец АТВ-шкалы. После ее применения он размещается на АТВ как обычный герой, будто он еще не ходил. При этом «Острый ум» на героя не действует. База: Основы нападения, Боевое безумие
Куджин герой кампании	в начале битвы отряды героя получают +100 единиц крови База: Начальное образование, Память нашей крови
Куньяк герой кампании	Чем бóльшая часть отряда погибла, тем медленнее он теряет очки ярости. Очки ярости теряются во столько же раз медленнее, во сколько текущая численность отряда меньше первоначальной. База: Основы защиты, Уклонение

Курак герой кампании	улучшенные Шаманки под командованием героя получают способность "Передача маны", т.е. теперь могут передавать ману герою  все колдуны в армии героя получают 1 ед. маны за каждый уровень героя в начале боя  База: Основы лидерства, Основы нападения
Тилсек не изменен	нападение и защита орочьих бойцов и их улучшений увеличивается на ур/2  ! Округление вверх.  База: Основы управления машинами, Сила против магии
Хаггеш	нападение и защита кентавров и их улучшений увеличивается на ур/2  ! Округление вверх.  (убран бонус к стартовой позиции кентавров на АТВ-шкале)  База: Основы нападения, Память нашей крови
Шак'Карукат	виверны и их улучшения получают дополнительно ур*3 единиц жизни (ориг. игра: ур*2)  База: Основы защиты, Стойкость

## Демоны

Герой	Эффект
Аграил герой кампании	инициатива всех существ в армии героя увеличивается на $(0.4 * \text{ур})\%$  База: Сильная магия Призыва  Заклинания: Кристалл тайного
Аластор	помимо обычного эффекта заклинание «Рассеянность» уменьшает запас маны жертвы на $1 * \text{ур}$ ед.  База: Основы Тьмы, Повелитель разума (в оригинальной игре — Основы чародейства, Восполнение маны)  Заклинания: Рассеянность
Властелин герой кампании	дьяволы и их улучшения получают +100 хп  База: Основы защиты, Стойкость
Грок	перед началом боя герой искажает течение времени, продвигая свои отряды вперед по АТВ-шкале и отбрасывая отряды противника назад; первая цель перемещается по АТВ на $0.012 * \text{ур}$  на героя не распространяется действие умения «Острый ум»  ! Применение способности в начале боя не отбрасывает героя в конец АТВ-шкалы. После ее применения он размещается на АТВ как обычный герой, будто он еще не ходил. При этом «Острый ум» на героя не действует.  ! Для активации способности герой должен выбрать отряд существ (свой или противника), который подвергнется максимальному воздействию умения. Затем каждый следующий отряд будет выбираться по цепочке случайным образом (при этом за своим отрядом всегда идет отряд противника, и наоборот), а эффект умения при каждом переходе будет снижаться в 2 раза (аналогично заклинанию «Цепь молний».)  (в оригинальной игре вместо этого была способность, увеличивающая дальность передвижения героя и удешевляющая заклинание «Телепорт»)  База: Основы логистики, Нахождение пути  Заклинания: Телепорт
Грол	нападение и защита адских гончих и их улучшений увеличивается на ур/2  ! Округление вверх.  База: Сильная магия Хаоса  Заклинания: Огненный шар (ориг. игра: нет стартовых заклинаний)
Джезебет	нападение и защита суккубов и их улучшений увеличивается на ур/2  ! Округление вверх.  База: Основы чародейства, Мудрость

Дэлеб	взрыв Баллисты дополняет заклинание «Огненный шар», творимое с $kd=40+20*(ур/5-2)$ (ориг. игра: $20+20*(ур/5-2)$ )
	База: Развитое управление машинами
Марбас не изменен	все существа в армии героя получают магическое сопротивление $(5+1*ур)\%$
	База: Основы защиты, Отражение
Ниброс	Удача героя увеличивается на +1
	герою доступны все эффекты умения «Тактика», даже если он не обладает этим умением (в оригинальной игре должен был обладать «Тактикой»)
	вражеский герой не может использовать в бою способность «Тактика»
База: Основы нападения, Тактика	
Нимус	Число существ, призываемых «Открытием врат», увеличивается на $(0.8*ур)\%$ (ориг. игра: $(1*ур)\%$ )
	База: Призрачная удача, Магическое сопротивление
Орландо герой кампании	увеличивает вероятность срабатывания Адского огня на $(1*ур/2)\%$
	База: Начальное образование, Адский огонь

## Рыцари

Герой	Эффект
Айрис не изменена	нападение и защита грифонов и их улучшений увеличивается на $ур/2$ ! Округление вверх.
	грифоны (неулучшенные) получают способность «Удар с небес»
	База: Призрачная удача, Магическое сопротивление
Аксель	Все Рыцари их улучшения в армии героя получают +1 Нападения (но не Защиты) за каждые 3 уровня героя.
	Урон от Рыцарского разбега возрастает на $2\%*уровень$ (было: $10\% + 1\%*уровень$ )
	Урон от Надзора больше не увеличивается.
База: Основы нападения, Надзор	
Аларик герой кампании	герой является специалистом по Монахам: все Монахи и их улучшения в армии героя получают +1 к Нападению и защите за каждые 3 уровня героя.
	База: Основы магии Света, Основы магии Тьмы
Валерия герой кампании	перед началом четвертого хода крадет $(5+1*ур)\%$ маны у вражеского героя
	База: Развитое чародейство
Витторио	Нападение Баллисты увеличивается на $3*ур/4$ (ориг. игра: $1*ур$ )
	шанс Катапульты поразить цель увеличивается на $(2*ур)\%$
	Боевые машины в армии героя получают в 2 раза меньший урон от стрелковых атак.
	База: Основы нападения, Надзор
Годрик герой кампании	«Молитва» действует в полтора раза сильнее
	стоимость заклинаний магии Света снижается на 1 ману
	База: Основы магии Света, Молитва
Заклинания: Божественная сила	
Дугал не изменен	нападение и защита лучников и их улучшений увеличивается на $ур/2$ ! Округление вверх.
	База: Основы нападения, Стрельба

Изабель герой кампании	Стоимость «Переподготовки» снижается на $(5+ур/2)\%$ . Дополнительно получает +80 ед. тренировки.
	База: Развитый призыв
	Заклинание: Кристалл тайного
Ласло не изменен	нападение и защита латников и их улучшений увеличивается на $ур/2$ ! Округление вверх.
	База: Основы защиты, Стойкость
Мив	Эффект заклинания «Ускорение» усиливается на $(0.6*ур)\%$ (ориг. игра: $(1*ур)\%$ ) «Ускорение», накладываемое колдунами в армии героя, также усиливается.
	База: Основы нападения, Основы лидерства
	Заклинание: Ускорение
Рутгер	герой удален из игры
Фрида герой кампании	Инквизиторы и Адепты в армии героя получают способность «Канал», т.е. теперь могут повышать Колдовство героя.
	База: Основы магии Света, Основы нападения
Эллайна	нападение и защита крестьян и их улучшений увеличивается на $ур/2$  перед боем герой получает +50 крестьян (в оригинальной игре герой не получал этого бонуса)  ! При расчете нападения и защиты крестьян происходит округление вверх.
	База: Основы лидерства, Сбор войск

## Некроманты

Герой	Эффект
Арантир герой кампании	герой может призвать на поле боя Аватару Смерти, но если она погибнет, герой потеряет всю ману  ! Характеристики Аватары: Нп: $2*ур$ Зщ: $2*ур$ Мин. урон: $5*ур+7*кд$ Макс. урон: $7*ур+10*кд$ Скорость: 6 Ини: $10+(ур/5)$ , округление вниз Ед. жизни: $10+30*ур+15*кд+30*зн$  ! Умения Аватары Смерти зависят от уровня героя: 16 уровень: Нежить, Наложение проклятия 18 уровень: Смертельный взгляд 20 уровень: Удар скорби 22 уровень: Осушение 28 уровень: Смертельный удар  стоимость призыва Аватары составляет $2*ур$ маны
	База: Основы магии Призыва, Духовная связь
	Заклинания: Поднятие мертвых, Замедление
Влад	при расчете эффекта заклинания «Поднятие мертвых» колдовство увеличивается на $ур/3$ (ориг. игра: $ур/5$ )  ! Округление вверх.
	База: Основы магии Призыва, Повелитель жизни
	Заклинания: Поднятие мертвых
Дейдра	«Крик баньши» снижает Боевой дух и Удачу на -3, а Инициативу на -15% и тратит только половину хода героя (ориг. игра: -2, -10%, полный ход)
	База: Основы магии Тьмы, Крик баньши
	Заклинания: Поднятие мертвых, Замедление

Золтан	<p>герой может творить заклинания «Кристалл тайного», «Стена мечей» и «Призыв улья» без затрат маны перед боем получает заклинание «Кристалл тайного»</p> <p>(в ориг. игре имел шанс заблокировать заклинание, которое сотворил противник, до конца сражения)</p> <p>База: Начальное образование, Разгадка тайного</p> <p>Заклинания: Поднятие мертвых</p>
Каспар	<p>Палатка первой помощи исцеляет на 15*ур единиц жизни больше урон умения «Чумная палатка» увеличивается на 15*ур ед.</p> <p>(ориг. игра: сила Палатки первой помощи и «Чумной палатки» увеличивается на 5*ур)</p> <p>База: Основы управления машинами, Первая помощь</p> <p>Заклинания: Поднятие мертвых</p>
Лукреция не изменена	<p>нападение и защита вампиров и их улучшений увеличивается на ур/2</p> <p>! Округление вверх.</p> <p>База: Основы чародейства, Восполнение маны</p> <p>Заклинания: Поднятие мертвых</p>
Маркел герой кампании	<p>в Фабрике нежити герой может поднять на 1 отряд больше, чем позволяет его уровень Некромантии</p> <p>База: Развитое лидерство</p> <p>Заклинания: Поднятие мертвых</p>
Наадир	<p>на месте погибающего вражеского отряда возникает отряд дружественных Призраков (1 привидение за каждый уровень героя, но не выше численности погибшего отряда)</p> <p>(в ориг. игре получал Привидений)</p> <p>База: Основы магии Призыва, Основы магии Тьмы</p> <p>Заклинания: Поднятие мертвых</p>
Николас герой кампании	<p>может выбрать Рыцарей смерти в качестве бонуса за Некромантию (10 Рыцарей на Основах некроантии)</p> <p>! Вечное рабство не влияет на количество Рыцарей смерти, получаемых за Некромантию.</p> <p>! Герой может выбрать бонусных Рыцарей смерти вместо стека самого низкого уровня, которого <u>нет</u> в его армии. Если в армии героя есть существа всех семи уровней, то Рыцари смерти ему <u>не предлагаются</u>.</p> <p>База: Основы нападения, Вечное рабство</p> <p>Заклинания: Поднятие мертвых</p>
Орнелла герой кампании	<p>инициатива всех существ в армии героя возрастает на +10</p> <p>База: Развитая логистика</p> <p>Заклинания: Поднятие мертвых</p>
Орсон не изменен	<p>нападение и защита зомби и их улучшений увеличивается на ур/2</p> <p>! Округление вверх.</p> <p>База: Основы защиты, Стойкость</p> <p>Заклинания: Поднятие мертвых</p>
Равэнна	<p>заклинание «Ослабление» помимо основного эффекта снижает защиту жертвы на ур/3</p> <p>«Ослабление», накладываемое колдунами в армии героя, имеет такой же эффект</p> <p>(ориг. игра - не влияла на «Ослабление» колдунов)</p> <p>База: Основы магии Хаоса, Основы магии Тьмы</p> <p>Заклинания: Поднятие мертвых, Ослабление</p>

## Рейнджеры

Герой	Эффект
Аларон герой кампании	<p>при сотворении заклинания света герой также автоматически творит заклинание «Божественная месть» на случайный отряд противника</p> <p>каждый стек Светлых единорогов в армии героя увеличивает количество одновременно сотворяемых заклинаний на 1</p> <p>База: Основы магии Света, Основы чародейства</p>
Анвэн	<p>урон по заклятым врагам (даже если не сработал критический удар) увеличивается на (1,5*ур)% (ориг. игра: (2*ур)%)</p> <p>База: Основы защиты, Отражение</p>
Вингаэль	<p>стартовая позиция отрядов героя на АТВ-шкале увеличивается на (0,6*ур)% (ориг. игра: (1*ур)%)</p> <p>База: Основы нападения, Тактика</p>
Винраэль	<p>герой качается бесплатно до 18 уровня и, соответственно, может получить на один уровень больше</p> <p>герой получает обратно 10% золота, потраченного на покупку уровней и на ментора (включая полную перепрокачку возле замка)</p> <p>! Деньги возвращаются только после оплаты за <u>полную</u> сумму. Поэтому если у вас не хватает денег на покупку уровня/сброс/перекач за полную стоимость, то вы не сможете этого сделать и со скидкой.</p> <p>(в оригинальной игре герой имел способность, увеличивающую получаемый им опыт)</p> <p>База: Начальное образование, Притяжение магии</p>
Гильраэн не изменен	<p>нападение и защита танцующих с клинками и их улучшений увеличивается на ур/2</p> <p>! Округление вверх.</p> <p>База: Основы защиты, Отражение</p>
Дираэль	<p>урон заклинания «Призыв осинового роя» увеличивается на (4*ур)% (ориг. игра: (5*ур)%)</p> <p>(убран бонус к откидыванию заклинанием «Призыв осинового роя» по АТВ-шкале)</p> <p>База: Основы магии Призыва, Повелитель чар</p> <p>Заклинания: Призыв осинового роя</p>
Ильфина не изменена	<p>нападение и защита единорогов и их улучшений увеличивается на ур/2</p> <p>! Округление вверх.</p> <p>База: Основы магии Света</p>
Оссир не изменен	<p>нападение и защита эльфийских стрелков и их улучшений увеличивается на ур/2</p> <p>! Округление вверх.</p> <p>База: Призрачная удача, Магическое сопротивление</p>
Призрак герой кампании	<p>Друиды и их улучшения в армии героя снижают затраты маны на заклинания героя на 25%, а также получают 50% защиту от магического урона.</p> <p>База: Основы лидерства, Дипломатия</p>
Таланар	<p>все существа в армии героя получают способность «Ярость», которая к тому же в 2 раза сильнее обычной</p> <p>(в ориг. игре давал «Ярость» без усиления и только Танцующим с клинками, Эльфийским стрелкам, Друидам и их улучшениям)</p> <p>База: Основы лидерства, Сбор войск</p>
Файдаэн герой кампании	<p>все стрелки в армии героя понижают каждым своим выстрелом Нападение цели на -3</p> <p>База: Основы лидерства, Ливень из стрел</p>

## Рунные жрецы

Герой	Эффект
Бранд не изменен	вероятность срабатывания умения «Завершенная руна» увеличивается на $(20+1*ур)\%$ База: Развитое знание рун, Завершенная руна
Вульфстен герой кампании	Если Нападение вражеского отряда превышает Защиту отряда героя, то при расчете урона разница между ними уменьшается на 40%. База: Основы лидерства, Управление казной
Ибба не изменена	нападение и защита наездников на медведях и их улучшений увеличивается на $ур/2$ ! Округление вверх. База: Основы нападения, Тактика
Инга	учит все Руны 1-2 уровней <b>(в ориг. игре: при каждом повышении уровня герой с вероятностью 25% учит новую для себя руну)</b> База: Начальное образование, Ученый
Ингвар	нападение и защита защитников гор и их улучшений увеличивается на $ур/2$ <b>(в ориг. игре также увеличивал здоровье защитников гор на <math>ур/5</math>)</b> ! Округление вверх. База: Основы защиты, Стойкость
Карли	нападение и защита метателей копья и их улучшений увеличивается на $ур/2$ ! Округление вверх. База: Основы нападения, Стрельба <b>(ориг. игра: Призрачная удача, Солдатская удача)</b>
Король Толгар герой кампании	Все существа в армии героя могут использовать Руну громового раската неограниченное количество раз за обычную стоимость. База: Основы знания рун, Основы защиты, Величайшая руна Заклинания: Каменные шипы
Рольф герой кампании	увеличивает фактор срабатывания случайных способностей существ в своей армии на 30% База: Призрачная удача, Солдатская удача
Свея	Атакующие заклинания стихии Воздуха, применяемые героем, не могут быть отклонены ! Иммуниет к магии и уменьшение урона от магии по-прежнему будут действовать. учит усиленные варианты заклинаний Воздуха, имеющих у героя <b>(в оригинальной игре не учила усиленные заклинания Воздуха)</b> База: Основы магии Хаоса, Основы чародейства <b>(ориг. игра: Основы магии Хаоса, Повелитель бурь)</b> Заклинания: Молния
Хангвул герой кампании	Каждый ход герой автоматически применяет «Обновленную руну» к одному случайному отряду в своей армии. Способность героя не может сработать на одном и том же отряде чаще, чем раз в 5 действий героя. ! Специализация героя будет работать, даже если сбросить умение «Обновленная руна» на менторе. База: Основы магии Призыва, Завершенная руна
Хельмар	когда герой накладывает на свой отряд заклинание магии Света, он также накладывает на него заклинание «Карающий удар» с вероятностью $(2*ур)\%$ <b>(ориг. игра: <math>(20+3*ур)\%</math>)</b> База: Сильная магия Света Заклинания: — <b>(ориг. игра: Карающий удар)</b>
Эрлинг не изменен	нападение и защита жрецов Рун и их улучшений увеличивается на $ур/2$ ! Округление вверх. База: Основы чародейства, Основы логистики

## Чернокнижники

Герой	Эффект
Вайшан	<p>Нападение и Защита Лазутчиков и их улучшений увеличивается на ур/2</p> <p>Здоровье Лазутчиков и их улучшений увеличивается на ур/5 (в ориг. игре не увеличивал Здоровье) ! Округление вверх.</p> <p>База: Призрачная удача, Солдатская удача</p> <p>Заклинания: Огненная ловушка</p>
Илайя герой кампании	<p>учит заклинания не только из своего набора, но и из набора противника</p> <p>База: Основы чародейства, Волна Аркан</p> <p>Заклинания: Создание фантома</p>
Иранна не изменена	<p>нападение и защита бестий и их улучшений увеличивается на ур/2</p> <p>! Округление вверх.</p> <p>База: Начальное образование, Притяжение магии</p> <p>Заклинания: Замедление</p>
Ирбет	<p>умение «Темный ритуал» дополнительно дает герою 2*ур ед. маны</p> <p>получает +3 маны за каждый уровень противника (в оригинальной игре не было этой способности)</p> <p>База: Основы магии Тьмы, Темный ритуал</p> <p>Заклинания: Магическая стрела, Скорбь (ориг. игра: только Магическая стрела)</p>
Кифра не изменена	<p>нападение и защита минотавров и их улучшений увеличивается на ур/2</p> <p>! Округление вверх.</p> <p>База: Основы лидерства, Управление казной</p> <p>Заклинания: Ледяная глыба</p>
Летос	<p>Чума в начале боя накладывается на фиксированное число отрядов противника.</p> <p>Количество отрядов рассчитывается по формуле <math>ур.героя * количество\_отрядов\_противника * 0,02</math>. Если получается дробное число, например, 2.4, то два отряда будут гарантированно отравлены, и еще один получит чуму с 40% вероятностью.</p> <p>(ориг. игра: вероятность отравления рассчитывается для каждого отряда противника по формуле <math>(10+2*ур)\%</math>)</p> <p>База: Основы магии Тьмы, Повелитель боли (ориг. игра: только Основы магии Тьмы)</p> <p>Заклинания: Чума</p>
Раилаг герой кампании	<p>инициатива существ в армии героя увеличивается, а вражеских уменьшается на <math>0.02\% * ур</math></p> <p>База: Основы логистики, Навигация</p> <p>Заклинания: Каменные шипы</p>
Синитар	<p>стоимость заклинаний магии Хаоса уменьшается на <math>(25+1*ур)\%</math> (ориг. игра: <math>(5+1*ур)\%</math>)</p> <p>! Округление вниз.</p> <p>База: Основы магии Хаоса, Волна Аркан</p> <p>Заклинания: Магическая стрела</p>
Соргал	<p>герой является специалистом по Наездникам на ящерах: все Наездники в армии героя получают +1 к Нападению и защите за каждый уровень героя</p> <p>(ориг. игра: «Укус ящера» наносит <math>(110+0,5*ур)\%</math> от обычной атаки наездников на ящерах)</p> <p>База: Основы нападения, Боевое безумие</p> <p>Заклинания: Ускорение</p>
Тралсай герой кампании	<p>повышает урон от Элементальных цепочек на +10%</p> <p>База: Начальное образование, Чувство стихий</p> <p>Заклинания: Каменные шипы</p>

Шадия герой кампании	отряды в армии героя получают от стрелковых атак на $5\%+1\%*\text{ур}$ меньше урона
	База: Основы защиты, Уклонение
	Заклинания: Каменная кожа
Эрин	Сумеречные ведьмы и их улучшения наносят урон по цели героя по 100% вероятностью (было: с вероятностью $(10+2*\text{ур})\%$ )
	База: Основы магии Хаоса, Основы нападения
	Заклинания: Молния

## Маги

Герой	Эффект
Джалиб	повышает шанс того, что умение «Волшебное зеркало» отразит заклинание в отряд противника; вероятность составляет $(60+2*\text{ур})\%$ (ориг. игра: $(40+2*\text{ур})\%$ )
	Джинны и Султаны джиннов теряют свои способности по наложению случайных заклинаний и получают взамен книгу с заклинаниями. Джинны получают развитую Тьму 1-3 уровня (кроме «Скорби») Султаны джиннов получают развитые Свет и Тьму 1-3 уровня (кроме «Скорби» и «Регенерации») Творить заклинания они могут 3 раза за бой.  «Колесо удачи» Визирей джиннов под командованием героя всегда изменяет удачу на 7.
Зехир герой кампании	всякий раз, когда умирает дружественный отряд, группа элементалей вступает в бой на стороне героя колдовство для заклинаний «Призыв элементалей» и «Призыв феникса» возрастает на $\text{ур}/4$
	База: Основы магии Призыва, Повелитель чар
	Заклинания: Призыв элементалей
Маахир герой кампании	получает дополнительно +10 мер дерева и руды и +5 мер редких ресурсов для изготовления мини-артефактов
	База: Искусный мастер артефактов
	Заклинания: Волшебный кулак
Назир	при расчете эффекта заклинания «Огненный шар» колдовство увеличивается на $\text{ур}/2$ (ориг. игра: $\text{ур}/3$ )  ! Округление вверх.
	База: Основы магии Хаоса, Повелитель огня
	Заклинания: Огненный шар
Нархиз	нападение и защита магов и их улучшений увеличивается на $\text{ур}/2$  ! Округление вверх.
	База: Начальное образование, Притяжение магии
	Заклинания: Волшебный кулак
Нура не изменена	каждый ход герой восстанавливает $\text{ур}/3$ маны
	База: Основы чародейства, Восполнение маны
	Заклинания: Магическая стрела
Ора не изменена	инициатива героя повышается на $0,05*\text{ур}$
	База: Основы чародейства, Тайные знания
	Заклинания: Магическая стрела

Раззак	нападение и защита големов и их улучшений увеличивается на ур/2 ! Округление вверх.
	База: Основы защиты, Стойкость
	Заклинания: Волшебный кулак (ориг. игра: Ускорение)
Сайрус герой кампании	учит все заклинания <u>из своего набора</u> и все заклинания <u>из книги заклинаний противника</u> (кроме массовых и усиленных), даже если не обладает нужными навыками
	База: Основы логистики, Разведка
	Заклинания: Волшебный кулак
Тимхан герой кампании	все существа в армии героя постоянно находятся под действием заклинания «Божественная сила»
	База: Основы магии Света, Дарующий благословение
	Заклинания: Божественная сила
Фаиз	заклинание «Разрушающий луч» помимо основного эффекта наносит отряду 10*ур ед. урона (ориг. игра: 10*ур/3 ед. урона)
	База: Основы магии Тьмы, Повелитель боли
	Заклинания: Разрушающий луч
Хафиз	нападение и защита гремлинов и их улучшений увеличивается на ур/2 ! Округление вверх.
	База: Основы управления машинами, Катапульта (ориг. игра: нет "Катапульти")
	Заклинания: Волшебный кулак (ориг. игра: нет стартовых заклинаний)

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

<b>Люди</b>	Аксель, Валерия, Витторио, Годрик, Изабель, Мив, Рутгер
<b>Инферно</b>	Аграил, Аластор, Грок (не против магов), Дэлеб, Марбас, Ниброс, Орландо
<b>Некрополис</b>	Артас, Влад, Дейдра, Орнелла, Наадир, Равенна
<b>Эльфы</b>	Аларон, Вингаэль, Винраэль, Дираэль, Призрак, Таланар, Файдаэн
<b>Маги</b>	Зехир, Назир, Нура, Сайрус, Тимхан, Фаиз
<b>Лига</b>	Илайя, Ирбет, Раилаг, Эрин, Соргал
<b>Гномы</b>	Бранд, Инга, Рольф, Свея, Толгар, Хельмар, Вульфстен
<b>Орки</b>	Готай, Киган, Куджин

### Некоторые герои не могут выпасть в определенных матч-апах:

**Инферно – Некрополис**                      Инферно недоступен Марбас

## Артефакты

### Изменения в механике артефактов

Артефакт	Эффект
Амулет подавления (выглядит как Амулет Некроманта)	крадет 3 единицы самой большой характеристики героя противника ! Если у противника несколько максимальных характеристик, то приоритет следующий: кд > нап > защ > зн.  новый артефакт; великий; цена - 14500; надевается на шею
Кандалы неизбежности	уменьшают скорость вражеских существ на -1 ! Эффект не суммируется с другими умениями и артефактами героя, снижающими скорость всех вражеских отрядов (проще говоря, с Мародерством и сборником некра не суммируется, а с Кольцом предостережения и Штормовым ветром суммируется).
Кираса Короля гномов	Эффекты, снижающие защиту, работают в 2 раза менее эффективно (было: делает войска невосприимчивыми к "Шоку земли")  Защита героя увеличивается на +4 (без изменений)  Цена: 13500 (было: 15500)
Кольцо родства с машинами	Палатка первой помощи лечит на 100 ед. больше (было: в 2 раза больше) ! Фактически, бонус к лечению получается столько же, сколько раньше, однако фиксированное значение в 100 ед. не позволяет Каспару чрезмерно разогнать свою способность.  переведено из класса Реликвий в класс Великих артефактов
Кольцо Сар-Иссы	снижает в 2 раза стоимость не только заклинаний, но и Боевых ключей Орка
Кольцо стремительности	увеличивает Инициативу существ в армии героя на 7% (было: на 10%)
Корона лидерства	Когда у отряда в армии героя срабатывает положительный Боевой дух, он дополнительно сдвигается на +0.07 по АТБ-шкале (суммарно на +0.4).  увеличивает Боевой дух героя на +1
Корона Льва	переведена из класса Великих артефактов в класс Реликвий
Кулон ледяных объятий	увеличивает весь урон, наносимый стихией Воды на 20% (было: только урон от заклинаний, на 50%)  увеличивает Удачу героя на +2  переведен из класса Малых в класс Великих артефактов
Лук из рога единорога	стрелки и Баллиста после выстрела ходят на 20% раньше (было: уничтожал штраф за дальность стрельбы)  переведен из класса Реликвий в класс Великих артефактов
Маска справедливости	переведена из класса Реликвий в класс Малых артефактов
Ожерелье кровавого когтя	увеличивает <u>только</u> максимальный Урон существ в армии героя на +1 (было: максимальный и минимальный)
Плащ Сандро	Исправлены баги, из-за которых артефакт работал некорректно с подчинением и соблазнением.
Поножи из кости дракона	повышает Инициативу нелетающих существ, способных сражаться только в ближнем бою, на 7% (было: на 10%)
Посох Сар-Иссы	Доп. эффект: повышает Колдовство героя на +2.
Сапоги странника	переведены из класса Малых в класс Великих артефактов
Свиток чар	перед боем дает герою + 30 маны  новый артефакт; малый; цена – 6500; кладется в карман; выглядит как Свиток с заклинанием
Том силы	Если у героя есть способность «Мудрость», он получает возможность изучать заклинания 5 уровня (было: 4)
Трезубец титанов	увеличивает весь урон, наносимый стихией Воздуха, на 20% (было: только урон от заклинаний, на 50%)  увеличивает Нападение героя на +3  переведен из класса Малых в класс Великих артефактов
Шлем горного короля	переведен из класса Реликвий в класс Великих артефактов

## Изменения в сборниках

Руна	Эффект
Воля Ургаша	<p>эффект сборника: увеличивает нападение героя на +4 (было: +5)</p> <p>для Демона: увеличивает количество призываемых с помощью Открытия врат существ на +10%</p> <p>! Из-за бага в оригинальной игре бонус к Открытию врат (который должен был составлять 25%) не работал.</p>
Львиная отвага	для Рыцаря за 2 артефакта: прямая атака героя понижает мораль атакованного на -4 (было: -2)
Доспех гномьих королей	для Жреца Рун за 2 артефакта: колдовство героя увеличивается на +20% (было: +10%)
Мечта лучника	сборник удален из игры
Объятия Смерти	<p>состав изменен: в сборник входят только Череп Маркела и Амулет подавления</p> <p>эффект сборника: сборник уменьшает скорость вражеских существ на -1</p> <p>! эффект не суммируется с другими умениями и артефактами героя, понижающими скорость всех вражеских отрядов (проще говоря, с Мародерством и Кандалами неизбежности не суммируется, а с Кольцом предостережения и Штормовым ветром суммируется)</p> <p>для Некроманта: Крик баньши уменьшает мораль и удачу вражеских войск на -4, а ини на -20%</p> <p>! из-за бага в оригинальной игре Крик баньши всегда отбрасывает творящего его героя в ноль по АТВ-шкале, даже со сборником некроманта</p> <p>для Дейдры: Крик баньши уменьшает мораль и удачу на -6, ини на -20%</p>
Регалии Сар-Иссы	для всех за 2 артефакта: Колдовство существ в армии героя увеличивается в 1,5 раза, а запас маны в 2 раза (было: в 2 раза и Колдовство, и мана)
Сила рун	для Чернокнижника: увеличивает дополнительный урон от умения "Чувство стихий" в 1,3 раза (было: в 2 раза)

## Цены артефактов

Малые артефакты			Великие артефакты			Реликвии		
Артефакт	Цена	Ориг.	Артефакт	Цена	Ориг.	Артефакт	Цена	Ориг.
Волшебная палочка новичка	5000	не изм.	Амулет подавления	14500	новый	Доспехи забытого героя	26000	28000
Доспехи бесстрашия	6000	5500	Гномий кузнечный молот	10000	9500	Кандалы неизбежности	20000	не изм.
Кольцо защиты от молний	4000	не изм.	Доспехи из чешуи дракона	10500	не изм.	Кираса короля гномов	15500	17500
Кольцо предостережения	4500	не изм.	Дубина людоеда	9000	8500	Кольцо Сар-Иссы	15000	20000
Колода Таро	5500	не изм.	Золотая подкова	6000	не изм.	Корона льва	13500	12000
Меч Мощи	5000	не изм.	Изумительный колчан	8500	7000	Корона Сар-Иссы	16000	15000
На грани равновесия	6000	5500	Кольцо Глаз дракона	11000	13000	Кулон мастерства	15000	20000
Нагрудник огромной мощи	5000	не изм.	Кольцо жизненной силы	10000	8000	Кулон поглощения	15000	не изм.
Ошейник льва	4000	3000	Кольцо родства с машинами	10000	20000	Плащ Сандро	15000	20000
Плащ Силанны	6000	4000	Кольцо сломленного духа	10000	7000	Плащ смертоносной тени	17000	13000
Пояс элементарей	5000	6400	Кольцо стремительности	9000	8700	Поножи короля гномов	15500	17000
Сапоги магической защиты	4500	4000	Корона из когтей дракона	9000	10500	Посох Сар-Иссы	17000	20000
Свиток чар	6500	новый	Корона лидерства	10000	7000	Сандалии святого	14500	16000
Тайные защитные покровы	4500	не изм.	Кулон ледяных объятий	10000	6000	Том магии Хаоса	22000	20000
Туника из плоти	6500	4700	Ледяной щит	9500	9000	Том магии Света	22000	20000
Шлем Хаоса	6000	5500	Лук из рога Единорога	9000	12000	Том магии Тьмы	25000	20000
			Лунный клинок	8000	7500	Том магии Призыва	15000	20000
			Мантия из крыльев дракона	10500	не изм.	Трезубец титанов	10000	6000
			Маска справедливости	8000	20000	Халат Сар-Иссы	18000	15000
			Накидка с гривой льва	8000	6000	Череп Маркела	25000	22000
			Ожерелье из зубов дракона	11000	не изм.	Щит короля гномов	15500	17000
			Ожерелье кровавого когтя	6250	8000			
			Ожерелье победы	9500	10000			
			Пламенный язык дракона	14000	не изм.			

			Поножи из кости дракона	10500	не изм.			
			Проклятое кольцо	7000	не изм.			
			Рунная боевая упряжь	8500	10000			
			Рунный боевой топор	9500	10000			
			Сапоги странника	12000	7000			
			Секира горного короля	11000	10000			
			Том силы	14000	9000			
			Шлем короля гномов	13000	17000			
			Щит из чешуи дракона	10500	не изм.			
			Щит людоеда	9000	8500			

## Доступность артефактов

### Изменения в доступности артефактов

**Четырехлистный клевер** и **Ошейник льва** не могут выпасть в Лавке артефактов. Однако они могут быть получены в качестве стартового бонуса, а также с помощью умения "Удача в пути".

### Забаненные артефакты

Изумрудные туфли  
Кольцо изгнания  
Кольцо скорости  
Магические свитки  
Накидка из перьев феникса  
Ошейник льва  
Руна пламени  
Палочки с заклинанием  
Посох преисподней  
Четырехлистный клевер

Также убраны все артефакты, не имеющие на RTA смысла.

## Боевые машины

Цены на машины в городе теперь соответствует ценам на Фабрике.

Машина	Измененные характеристики	В ориг. игре
Баллиста	Здоровье Баллисты увеличено до 450	250
Палатка первой помощи	Защита Палатки первой помощи увеличена до 10	0
	Здоровье Палатки первой помощи увеличено до 250	100
	количество "выстрелов" Палатки увеличено до 12	3
	снимает заклинания 1/2/3 уровня в зависимости от уровня навыка "Управление машинами"	-1/3
	! Исправлен баг: Палатка больше не прожимает ожидание, когда есть кого лечить.	
! Исправлен баг: Палатка больше не может лечить существ с полным здоровьем и без отрицательных эффектов.		
! Исправлен баг: Палатка, как и раньше, не может лечить Колесо удачи и Соблазнение, однако раньше ее можно было применить к существам, находящимся под воздействием этих эффектов, даже если у них полное здоровье, численность и нет других отрицательных эффектов.		

## Бонусы в неравных матч-апах

Для выравнивания баланса некоторым расам в определенных матч-апах даются бонусы в виде дополнительных существ 1-6 уровней (и соответствующего количества денег, чтобы иметь возможность их выкупить). Также в некоторых парах расы получают скидку 50% на регенерацию заклинаний и Лавки артефактов.

Дополнительная армия в процентах:

Раса, получающая бонус	Противник	Бонусные существа	Скидка на регенерацию
Люди	Инферно	—	+
Люди	Эльфы	—	+
Люди	Маги	—	+
Инферно	Гномы	—	+
Инферно	Лига	—	+
Некрополис	Инферно	—	+
Некрополис	Лига	—	+
Некрополис	Маги	—	+
Эльфы	Некрополис	—	+
Эльфы	Гномы	—	+
Эльфы	Орки	—	+
Маги	Эльфы	—	+
Маги	Гномы	—	+
Гномы	Некрополис	—	+
Гномы	Орки	—	+
Орки	Инферно	—	+
Орки	Некрополис	—	+
Орки	Лига	—	+

! Список бонусов можно увидеть непосредственно на карте, щелкнув правой кнопкой мыши по Указателю на площадке выбора рас.

## Существа

### Стоимость и количество существ, доступных для найма

Здесь указаны базовые цифры. Численность существ каждого отдельного уровня (кроме 7-го) может варьироваться в пределах +/-10%. При этом, если существ какого-то уровня стало больше, то существ другого уровня становится меньше, то есть общая сила армии практически не меняется. Количество получаемых денег меняется в соответствии с количеством существ.

Цены улучшенных существ подобраны таким образом, чтобы суммарно армия стоила порядка 126000, и при этом цена самого дешевого стека была приблизительно равна 60% самого дорогого.

<b>Академия волшебства</b>	неул.	ориг.	ул.	ориг.	кол-во	<b>Лига Теней</b>	неул.	ориг.	ул.	ориг.	кол-во
Гремнины	12	22	50	35	280	Ассасины	33	60	125	100	105
Горгульи	29	45	85	70	182	Фурии	81	125	155	175	94
Големы	70	100	165	150	99	Минотавры	105	140	185	200	84
Маги	187	250	350	340	50	Наездники на ящерах	225	300	420	450	44
Джинны	368	460	570	630	35	Гидры	440	550	690	800	30
Ракшасы	1120	1400	1400	1700	16	Владычицы Тени	1120	1400	1250	1700	18
Титаны	2160	2700	2950	3300	7	Черные драконы	2400	3000	3100	3700	7

<b>Орден Порядка</b>	неул.	ориг.	ул.	ориг.	кол-во	<b>Инферно</b>	неул.	ориг.	ул.	ориг.	кол-во
Крестьяне	8	15	25	—	338	Черты	14	25	60	45	224
Лучники	32	50	95	80	156	Демоны	26	40	70	60	207
Мечники	59	85	145	130	110	Адские гончие	77	110	180	160	88
Грифоны	187	250	360	370	50	Демонессы	180	240	350	—	50
Монахи	480	600	750	850	27	Адские жеребцы	440	550	680	780	31
Рыцари	1100	1300	1400	1700	16	Пещерные демоны	1120	1400	1400	1666	16
Ангелы	2240	2800	3000	3500	7	Дьяволы	2132	2666	3000	3666	7

**!** Стоимость улучшений Крестьян составляет 25, однако игроку выдается столько золота, сколько было бы, если бы цена была 40. Это компенсация способности "Налогоплательщик".

<b>Некрополис</b>	неул.	ориг.	ул.	ориг.	кол-во	<b>Лесной союз</b>	неул.	ориг.	ул.	ориг.	кол-во
Скелеты	10	19	45	30	316	Феи	19	35	80	55	164
Зомби	28	40	75	60	195	Танцующие с клинками	45	70	130	120	117
Привидения	70	100	165	140	99	Эльфийские лучники	84	120	210	190	77
Вампиры	187	250	370	380	50	Друиды	240	320	440	—	40
Личи	527	620	760	850	27	Единороги	504	630	760	900	27
Умертвия	1190	1400	1400	1700	16	Энты	1045	1100	1100	1400	20
Костяные драконы	1280	1600	2000	1900	10	Зеленые драконы	2000	2500	2950	3400	7

<b>Северные кланы</b>	неул.	ориг.	ул.	ориг.	кол-во	<b>Великая орда</b>	неул.	ориг.	ул.	ориг.	кол-во
Защитники гор	13	24	60	40	234	Гоблины	5	10	35	20	361
Метатели копья	29	45	90	62	168	Кентавры	32	50	85	70	168
Наездники на медведях	105	130	230	185	70	Вармонгеры	56	80	140	120	110
Берсерки	120	160	260	220	70	Шаманки	195	260	400	360	45
Жрецы Рун	376	470	740	700	28	Палачи	280	350	550	—	40
Таны	1148	1300	1550	1700	15	Виверны	840	1250	1500	1600	15
Огненные драконы	2700	—	3250	3400	6	Циклопы	2400	2900	3400	3450	6

## Изменения улучшенных существ

 Расы расположены в том же порядке, что и расы в левом верхнем меню в Колесе умений.

### Великая Орда

	Траппер	Колдун гоблинов	Кочевой кентавр	Боевой кентавр	Орочий боец	Вармонгер	Дочь неба	Дочь земли
Нападение	1	2	4	4	6	4	7	10
Защита	3	1	4 (2)	4	4	6	9	7
Урон	1-1	1-2	3-6	3-5	4-6	3-5	6-9	7-11
Ед. жизни	7	5	9	10	17 (12)	20	35	35
Скорость	4	5	5	6	5	4	4	5
Инициатива	100	90	110 (100)	100	110	90	130 (120)	120
Выстрелы	-	-	8	6	-	-	-	-
Мана	-	-	-	-	-	-	12	8
Измененные умения			Бурлящая кровь		Бурлящая кровь Оглушающий удар Штурм		Бурлящая кровь Жертвоприношение гоблинами	Жертвоприношение гоблинами

**Бурлящая кровь** (Кочевые кентавры) на 2 уровне крови добавлена способность «Штурм»

**Бурлящая кровь** (Орочий боец) на 1 уровне: +2 ск, +4 зд (+2 ск - без изменений, +5 зд)  
на 2 уровне: +3 урона (без изменений)  
на 3 уровне: получает способность Штурм (Оглушающий удар)

**Бурлящая кровь** (Дочь неба) изменены получаемые заклинания:  
на 1 уровне: также получает заклинание «Уклонение» (развитый уровень)  
на 2 уровне: получает «Снятие чар» и «Разрушающий луч» (развитый уровень)  
на 3 уровне: получает «Телепорт» (развитый уровень)

**Жертвоприношение гоблинами** максимальный бонус к нападению, защите и морали увеличен до +100 (5)

**Оглушающий удар** Орочьему бойцу добавлено это умение

	Палач	Вожак	Темная виверна	Паокаи	Свободный циклоп	Кровоглазый циклоп	Варг
Нападение	15 (14)	13	23 (21)	19	30	28	5
Защита	13 (10)	15	18	21 (19)	27	28	3
Урон	9-13 (8-12)	10-12	22-30 (20-27)	8-18 (20-25)	45-57	35-50	3-5
Ед. жизни	40	48	105	130 (120)	245 (225)	235	25
Скорость	7	7	7	7	5	6	6
Инициатива	120	120	120 (100)	100	110 (90)	100	140
Выстрелы	-	-	-	-	-	-	-
Мана	-	-	-	-	-	-	-
Измененные умения	Бурлящая кровь		Регенерация Токсин	Падальщик Электрическое дыхание	Сокрушающий удар		Бурлящая кровь Вой Охота стаей

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

**Регенерация** отряд каждый ход восстанавливает 75-100 ед. здоровья каждый ход (30-50)

**Токсин** урон составляет 10 ед. за каждую Виверну (5)

**Падальщик** количество поглощаемых единиц здоровья составляет 40% хп мертвого отряда (20%)

**Электрическое дыхание** при прямой атаке наносит полный урон всем целям (урон делился между целями)

**Сокрушающий удар** фактор оглушения составляет 1 (0.8)

**Бурлящая кровь** (Варг) на 1 уровне крови: Непробиваемость магией 25%  
на 2 уровне крови: Ловкость  
на 3 уровне крови: Иммуниет к заклинаниям управления разумом

## Инферно

	Черт	Дьяволенок	Огненный демон	Старший демон	Цербер	Огненная гончая	Демонесса	Искусительница
Нападение	3	3	3	3	4	4	9 (6)	6
Защита	2	3	4	2	2	3	7 (6)	6
Урон	2-3	1-4	1-4	1-4	4-6	3-5	9-13 (6-13)	6-13
Ед. жизни	6	6	15 (13)	13	17 (15)	15	30	32
Скорость	5	6	6 (5)	4	8	8	5 (4)	4
Инициатива	130	130	80	80	130	130	100	90
Выстрелы	-	-	-	-	-	-	6	6
Мана	-	-	-	-	-	-	-	-
Измененные умения	Крадущий ману	Откачивание маны	Взрыв			Атака в три головы		Соблазнение

**Крадущий ману** похищает 1 маны за каждые 7 существ (4 существа)

**Откачивание маны** похищает  $[(0,02 + 0,0003 * M) * \text{кол-во существ}]$  маны, где М - текущее количество маны у вражеского героя (было: 1 маны за каждые 8 существ)

**Взрыв** урон составляет **50+10\*кд\_отряда** (9+9\*кд\_отряда)  
способность можно использовать **неограниченное число раз** (один раз за бой)

**Соблазнение** ослаблено на **25%**  
доп. эффекты: уменьшает Урон цели на 30%, цель перестает отвечать на атаки, а также получать ответ на свои атаки

**Атака в три головы** (только для Огненной гончей) удар наносит по вторичным целям 100% урона (75%)

	Кошмар	Конь преисподней	Пещерный владыка	Пещерное отродье	Архидьявол	Архидемон
Нападение	18	18	22	27	32	32
Защита	21 (18)	17	21	23	29	31
Урон	8-16	10-17	13-31	13-31	36-66	36-66
Ед. жизни	66	66	130 (120)	140	199	211
Скорость	8	8	5 (4)	6	7	6
Инициатива	160	150	80	90	110	100
Выстрелы	-	-	-	-	-	-
Мана	-	-	20	-	-	-
Измененные умения					Аура храбрости Призыв Пещерных владык	

**Аура храбрости** способность добавлена Архидьяволам

**Призыв Пещерных владык** Пещерные владыки могут быть подняты на месте существа любой расы, причем как из трупа дружественного отряда, так и из трупа отряда противника;  
подчиненные Архидьяволы призывают Пещерных владык на сторону своего изначального хозяина, а не подчинившего их героя (было: на сторону подчинившего)

## Орден порядка

	Ополченец	Лендлорд	Арбалетчик	Стрелок	Латник	Ревнитель веры	Королевский грифон	Боевой грифон
Нападение	1	2	4	5	5	8	9	7
Защита	2	1	4	4	9	8	8	12
Урон	1-2	1-2	2-8	2-6 (2-8)	2-5	2-5	5-15	6-12
Ед. жизни	6	6	12 (10)	10	26	26	35	52
Скорость	4	4	4	4	4	4	7	7
Инициатива	80	80	90 (80)	80	80	80	150	100
Выстрелы	-	-	12	10	-	-	-	-
Мана	-	-	-	-	-	-	-	-
Измененные умения	Оглушающий удар		Точный выстрел		Оглушающий удар			Губительное пики Боевое безумие Задира

**Оглушающий удар** работает также на контратаки (прерывая Колуна, Штурм, Трусость, работая с Готовностью и т.д.)  
(ориг: только на атаки)

! Не влияет на срабатывание Боевого духа у атакующего отряда

**Точный выстрел** теперь это активируемая способность; после ее применения на существо вещается эффект, запрещающий использовать ее в течение 1,5 ходов  
радиус действия составляет **4 клетки** (3 клетки)

**Губительное пики** урон составляет **100%** обычного урона (75%)  
способность можно использовать **неограниченное число раз** (один раз за бой)

**Боевое безумие** каждый следующий ответный удар существа сильнее в **1.6 раза** (1.5 раза)

**Задира** способность добавлена Боевым грифонам

	Инквизитор	Адепт	Паладин	Рыцарь Изабель	Архангел	Серафим
Нападение	16	20	24	24	31	35
Защита	16	14	24	24 (20)	31	25
Урон	9-12	9-12	20-30	20-35	50-50	45-75 (25-75)
Ед. жизни	80	80	100	100	220	220
Скорость	5	5	8	8	8	8
Инициатива	100	100	120	120	110	110
Выстрелы	7	7 (5)	-	-	-	-
Мана	12	18 (15)	-	-	-	-
Измененные умения	Перекрестная атака Охотник на ведьм	Очищение		Турнирный удар		Божественное возмездие Колдун

**Божественное возмездие** новая способность; увеличивает все атаки Серафима в зависимости от количества убитых целевым отрядом существ на  $[1.5 * \text{количество\_фрагов}]$ , где  $[\text{количество\_фрагов} = \text{колво\_убитых\_существ} * \text{уровень\_убитых\_существ}]$

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

!  $X = \sqrt{(\text{кол-во\_убитых\_существ} * \text{уровень\_убитых\_существ})}$

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

**Перекрестная атака** умение добавлено Инквизиторам

**Очищение** может снять сразу несколько положительных эффектов; шанс снятия рассчитывается отдельно для каждого эффекта (снялся всегда только один случайный эффект)

**Охотник на ведьм** новая способность; атакуя колдуна, Инквизиторы крадут у него 1 маны за каждые 2 существа в своем отряде и добавляют ее себе

**Турнирный удар**

способность полностью изменена: существо имеет шанс сдвинуть цель на 1 клетку, понизив ее Скорость и Инициативу на 2 хода; вероятность повышается с каждой пройденной клеткой (аналогично "Удару лапой")  
Скорость снижается на -1  
если Инициатива отряда выше 80, то после Турнирного удара она составляет  $80 + 1/3$  от Инициативы, превышающей 80; при этом она всегда снижается не менее, чем на -10  
(было: при прохождении более 2 клеток наносит половину урона существу, стоящему за целью)

**Некрополис**

	Костяной лучник	Костяной воитель	Чумной зомби	Гниющий зомби	Призрак	Дух	Высший вампир	Князь вампиров
Нападение	1	2	2	2	5	6	11 (9)	9
Защита	2	6	2	3	4	5	11 (9)	9
Урон	2-2 (1-2)	1-3	2-3	1-3	4-6	4-6	7-11	5-13
Ед. жизни	6 (5)	5	17	19	19	20	35	40
Скорость	4	5	4	4	5	6	8 (7)	8
Инициатива	100	100	70	70	100	90	120 (110)	110
Выстрелы	8	-	-	-	-	-	-	-
Мана	-	-	-	-	-	-	-	-
Измененные умения		Оглушающий удар	Ослабляющий удар	Отравляющая аура				Оцепенение

**Оглушающий удар**

фактор способности для Костяных воителей равен **1.0 (1.5)**

работает также на контратаки (прерывая Колуна, Штурм, Трусость, работая с Готовностью и т.д.)  
(ориг: только на атаки)

! Не влияет на срабатывание Боевого духа у атакующего отряда

**Ослабляющий удар**

снижает Нападение и Защиту цели на **-4** за удар **(-2)**

**Отравляющая аура**

снижает Нападение и Защиту стоящих рядом существ противника на **-4**, а Боевой дух на **-2 (-2, -1)**

**Оцепенение**

шанс усыпить уменьшен в **2 раза**

	Архилич	Высший лич	Вестник смерти	Баньши	Призрачный дракон	Астральный дракон	Мумия	Рыцарь смерти
Нападение	19	21	26	23	30	31	18	23
Защита	19	19	24	23	28	27	19	23
Урон	17-20	17-21	25-30	25-30 (22-27)	25-35	27-36	15-25	20-30 (25-35)
Ед. жизни	55	55	100	110	160	150	50	90
Скорость	3	4	6	6	7	7	5	7
Инициатива	100	100	110	110	110	110	110	100
Выстрелы	6	5	-	-	-	-	-	-
Мана	16	19	-	-	-	-	13	-
Измененные умения		Колдун	Скорбный вопль				Колдун	Колдовской удар Осушение Смертельный удар

**Колдун (Высший лич)**

добавлено заклинание «Волшебный кулак» на начальном уровне  
«Поднятие мертвых» кастуется **на искусном уровне (на начальном уровне)**

**Скорбный вопль**

базовый урон составляет **(15-боевой\_дух\_цели)\*2 ((10-боевой\_дух\_цели)\*2)**

**Колдун (Мумия)**

«Рассеянность» на развитом уровне  
«Божественная сила» на развитом уровне

**Колдовской удар**

умение добавлено Рыцарям смерти (наложение на цель Ослабления / Замедления / Немощности / Разрушающего луча)

**Осушение**

умение добавлено Рыцарям смерти

**Смертельный удар**

у Рыцарей смерти больше нет этого умения

## Лесной союз

	Дриада	Нимфа	Танцующий со смертью	Танцующий с ветром	Мастер лука	Лесной стрелок	Верховный друид	Старший друид
Нападение	2	2	5	6	5	6	12	12
Защита	1	1	8 (3)	6	4	5	9	8
Урон	2-2	2-3	3-5	4-6	7-8 (5-8)	8-9	9-14	9-14 (10-14)
Ед. жизни	6	6	14 (12)	12	16 (14)	14	33	34
Скорость	7	7	6	7	5	5	4	4
Инициатива	150	140	150	150	110 (100)	110	100	100
Выстрелы	-	-	-	-	16	16	7	7
Мана	10	-	-	-	-	-	15	15
Измененные умения	Колдун	Симбиоз			Останавливающие стрелы	Усиленная стрела	Колдун	Канал

**Колдун (Дриада)** «Призыв осинового роя» отбрасывает по АТВ на  $0.005 * \text{кд\_отряда}$  (на 0.1 АТВ независимо от кд)

**Симбиоз** Энты получают по **8 ед.** жизни за каждую Нимфу, Нимфы - по **40 ед.** жизни за Энта (4 и 20)

**Останавливающие стрелы** отбрасывают цель на **50%** по АТВ (20%)  
шанс срабатывания увеличен **в полтора раза**

**Усиленная стрела** стрелковая атака игнорирует **25%** защиты цели (50%)

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

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

**Канал** существо может повышать колдовство **только герою-эльфу** (герою любой расы)

	Боевой единорог	Светлый единорог	Древний энт	Дикий энт	Изумрудный дракон	Кристаллический дракон
Нападение	17	15	19	21	31	30
Защита	17	15	29	27	27	26
Урон	10-20	9-24	10-20	12-20	33-57	30-60
Ед. жизни	77	80	181	175	200	225 (200)
Скорость	7	7	6	6	9	9
Инициатива	120	120	70	70	140	140
Выстрелы	-	-	-	-	-	-
Мана	-	-	-	-	-	-
Измененные умения		Дитя Света		Ярость леса		

**Дитя Света** способность больше не дублирует заклинания противника

**Ярость леса** увеличивает Инициативу отряда на 40% (на 50%)

## Северные кланы

	Воитель	Горный страж	Мастер копья	Гарпунер	Хозяин медведей	Северный наездник	Берсерк	Воин Арката
Нападение	1	2	4	5	6	8	7	7
Защита	5	6	4	3	14	12	13 (7)	7
Урон	1-2	2-2 (1-2)	2-3	2-5	5-6	5-6	3-8	3-7
Ед. жизни	12	12	12	10	30	30	25	30
Скорость	4	4	4	4	7	7	5	5
Инициатива	90	80	90	90	110	110	120	110
Выстрелы	-	-	4	4	-	-	-	-
Мана	-	-	-	-	-	-	-	-
Измененные умения	Броня	Броня		Броня	Броня	Медвежий рев		Оглушающий удар Убийцы гигантов

**Броня**

исправлена некорректная работа против Усиленной стрелы (больше не игнорирует защиту цели), Ослабляющего удара (вообще не накладывался, теперь понижает Нападение, но не Защиту) и Отравляющей ауры (больше не понижает Защиту, при этом остальные эффекты работают)

**Оглушающий удар**

фактор способности для Воинов Арката равен **1.0 (1.5)**

работает также на контратаки (прерывая Колуна, Штурм, Трусость, работая с Готовностью и т.д.)  
(ориг: только на атаки)

! Не влияет на срабатывание Боевого духа у атакующего отряда

**Медвежий рев**

фактор способности равен **1.0 (0.9)**

фактор способности по маленьким существам равен **1.25 (1.8)**

	Жрец Арката	Жрец пламени	Ярл	Эрл	Лавовый дракон	Дракон Арката
Нападение	9	10	15	16	30	33
Защита	9	9	24	23	40	35
Урон	14-17	17-20	21-26	9-13	40-50	44-55
Ед. жизни	60	65	120	145	280	275
Скорость	3	3	8	8	5	5
Инициатива	100	90	110	100	90	90
Выстрелы	5	5	-	-	-	-
Мана	25	25	-	-	-	-
Измененные умения	Невосприимчивость к магии Огня Знак огня	Невосприимчивость к магии Огня Знак огня Колдун	Удар пламенем			Жидкое пламя

**Жидкое пламя**

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

**Невосприимчивость к магии Огня**

у Жрецов Арката и Жрецов пламени заменена на Непробиваемость Огнем 50%

**Колдун (Жрец Пламени)**

“Стена огня” творится на **начальном** уровне (на развитии)

**Знак огня**

увеличивает **весь** урон, наносимый Огнем, на **50%** (только с заклинаний, на 100%)  
фактор способности равен **2 (1)**

**Знак огня, Удар пламенем**

увеличивает **весь** урон, наносимый Огнем, на **50%** (только с заклинаний, на 100%)

## Лига Теней

	Ассасин	Ловчий	Бестия	Мегера	Минотавр-страж	Минотавр-надсмотрщик	Темный всадник	Проворный наездник
Нападение	4	5	5	5	5	6	10	12
Защита	3	4	3	4	2	5	14 (9)	13 (9)
Урон	2-4	3-5	5-7	3-8	4-7	5-8	7-14	8-15 (7-12)
Ед. жизни	14	15	16	21	35	40	60	60
Скорость	5	6	8	8	6 (5)	5	8	8
Инициатива	120	120	160	140	80	90	110	120
Выстрелы	5	-	-	-	-	-	-	-
Мана	-	-	-	-	-	-	-	-
Измененные умения	Отравление	Отравление				Аура храбрости	Удар с разбега	Случайная атака

**Отравление** (Ассасины) сила яда составляет **1.25** урона за существо (1)

**Отравление** (Ловчие) сила яда составляет **2** урона за существо (1)

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

**Удар с разбега** за каждую клетку, пройденную до цели, игнорируется **12%** защиты цели (20%)

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

	Пещерная гидра	Темная гидра	Владычица тени	Хозяйка ночи	Черный дракон	Красный дракон
Нападение	15	15	20	20	30	30
Защита	15	14	20	20	30	30
Урон	9-14	9-16 (9-12)	17-27	20-30	45-70 (45-60)	45-60 (45-70)
Ед. жизни	125	125	90	100	240	235
Скорость	5	5	4	5	9	9
Инициатива	70	80	100	110	100	110
Выстрелы	-	-	8 (4)	-	-	-
Мана	-	-	14	14	-	-
Измененные умения	Регенерация		Колдун Удар хлыстом	Колдун Удар хлыстом		

**Регенерация** отряд каждый ход восстанавливает **75-100** ед. здоровья каждый ход (30-50)

**Колдун** (Владычица тени) творят "Рассеянность" на начальном уровне (было: без навыка)  
добавлено заклинание "Божественная сила" на развитом уровне

**Колдун** (Хозяйка ночи) творят "Рассеянность" на начальном уровне (было: без навыка)

**Удар хлыстом** теперь работает и на **дистанционные** атаки (только на атаки ближнего боя)  
в наборе накладываемых заклинаний "Берсерк" заменен на "Рассеянность"

## Академия волшебства

	Старший гремлин	Гремлин-вредитель	Обсидиановая горгулья	Стихийная горгулья	Стальной голем	Обсидиановый голем	Архимаг	Боевой маг
Нападение	5 (2)	5	3	2	6	6	10	12
Защита	2	3	5	6	6	4	10	9
Урон	1-2	1-2	1-2	1-2	5-7	5-7	7-7	7-7
Ед. жизни	6	6	20	20	24	20	30	29
Скорость	5	5	7	7	4	4	4	4
Инициатива	110	120	100	110	70	90	100	100
Выстрелы	7	7	-	-	-	-	4	6
Мана	-	-	-	-	-	-	25	10
Измененные умения		Вредительство		Ауры уязвимости к молниям, огню, льду		Зачарованный доспех Магнетизм		

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

**Ауры уязвимости к молниям, огню, льду** увеличивают **весь** урон, наносимый соответствующими стихиями **(только урон от заклинаний)**

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

**Магнетизм** **8%** за каждые **10** существ **(5% за 9 существ)**

	Султан джиннов	Визирь джиннов	Раджа ракшас	Кшатрия ракшас	Титан	Громовержец
Нападение	14	13	25	27	30	30
Защита	14	13	27 (20)	20	30	30
Урон	10-13 (14-19)	10-13 (14-19)	23-30	20-30 (25-35)	40-70	40-70
Ед. жизни	60 (45)	69 (50)	140	135	190	190
Скорость	8	8	6	7	6	6
Инициатива	120	120	80	80	100	100
Выстрелы	-	-	-	-	5	5
Мана	-	-	-	-	-	-
Измененные умения	Случайные чары	Магический надзор			Удар молнией	Призывающий бурю

**Случайные чары** теперь также накладывают заклинания при атаке **(было: только по активируемой способности)**

**Магический надзор** новая способность; работает аналогично Руне магического надзора (как на атаку, так и на ответ) краже эффекта может помешать умение "Вечный свет"

**Призывающий бурю** штраф к стрельбе составляет **5%** за каждого громовержца **(1%)** длительность составляет **5 ходов (3 хода)**

**Удар молнией** исправлен баг, из-за которого на Молнию, творимую Титанами, не работала магическая защита

## Нейтралы

	Огненный элементаль	Водный элементаль	Воздушный элементаль	Земной элементаль
Нападение	10	8	8	8
Защита	5	8	6	11
Урон	9-16 (11-20)	8-12	5-7	12-16 (10-14)
Ед. жизни	43	43	40 (30)	75
Скорость	6	5	8	6 (5)
Инициатива	100 (80)	100	170	70 (50)
Выстрелы	50	-	-	-
Мана	-	12	-	-
Измененные умения		Колдун		

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

## Изменения неулучшенных существ

Изменена способность **Бесов** «Поглотитель маны»: уничтожается 1 маны за каждые 7 существ (за каждые 4 существа)

**Гоблины** потеряли способность «Предательство».

Изменены **Джинны**: их Урон составляет 10-13 (было: 12-14)

Исправлена способность **Защитников гор** «Броня»: исправлена некорректная работа против Усиленной стрелы (больше не игнорирует защиту цели), Ослабляющего удара (вообще не накладывался, теперь понижает Нападение, но не Защиту) и Отравляющей ауры (больше не понижает Защиту, при этом остальные эффекты работают).

Изменена способность **Лучников** «Стрельба навесом»: она наносит обычный урон существа (было: половину урона)

Изменена способность **Мечников** «Оглушающий удар»: оглушение работает также на контратаки (прерывая Колуна, Штурм, Трусость, работая с Готовностью и т.д.) (было: только на атаки)

! Не влияет на срабатывание Боевого духа у атакующего отряда.

Изменены **Рыцари**: скорость равна 7 (было: 8)

Изменена способность «**Бурлящая кровь**»:

Гоблины	на 1-м уровне крови <b>+2</b> ед. здоровья (+1)
Орочьи воины	на 1-м уровне крови <b>+2</b> скорости (+1)
Убийцы	на 1-м уровне крови <b>+3</b> атаки (+2) на 2-м уровне крови <b>+12</b> ед. здоровья (+10)
Шаманки	на 2-м уровне крови <b>+8</b> ед. здоровья (+7)

## Снятие эффектов

Здесь приведен полный список взаимодействия эффектов и способов их снятия, включая не измененные в RTA.

### Проклятия

*! Для Антимагии и Палатки первой помощи при снятии заклинаний Тьмы учитывайте уровень заклинания и уровень соответствующего навыка героя.*

Эффект	Антимагия	Возложение рук	Палатка	Руна экзорцизма	Снятие чар	Очищение
Ослабление	+	+	+	+	+	+
Разрушающий луч	+	-	-	-	-	-
Скорбь	+	+	+	+	+	+
Замедление	+	+	+	+	+	+
Чума	+	+	+	+	+	+
Немощность	+	+	+	+	+	+
Рассеянность	+	+	+	+	+	+
Ослепление	+	+	-	-	+	x
Берсерк	+	+	-	-	-	-
Подчинение	+	+	-	+	+	+
Соблазнение	+	+	-	+	+	+
Оцепенение	-	+	+	x	+	x
Колесо удачи	-	-	-	+	+	+
Сглаз	-	-	-	+	+	+
Животный яд	-	+	+	-	-	-
Яд	-	+	+	-	-	-
Знак огня	-	+	+	+	+	-
Калечащее ранение	-	+ (-)	+ (-)	-	-	-
Ослабляющий удар	-	-	-	-	-	-
Турнирный удар	-	+	+	-	-	-
Повелитель холода	-	+	+	x	+	?
Повелитель огня	-	+	+	+	+	+
Пирокинез	-	+	+	+	+	?
Мародерство	-	-	-	-	-	-
Крик баньши	-	+	+	-	-	-
Сокрушение оружия	-	-	-	-	-	?

### Благословения

*! Для Антимагии при снятии заклинаний учитывайте уровень заклинания и уровень соответствующего навыка героя (магии Света).*

Эффект	Антимагия	Губительная хватка	Руна магического надзора	Снятие чар	Очищение
Регенерация	+	+	+	+	+
Божественная сила	+	+	+	+	+

Каменная кожа	+	+	+	+	+
Ускорение	+	+	+	+	+
Уклонение	+	+	+	+	+
Карающий удар	+	+	+	+	+
Снятие чар	+	+	+	+	+
Антимагия	-	+	+	-	+
Вампиризм	+	+	+	+	+
Небесный щит	+	-	-	-	-
Руна берсеркерства	+	-	-	-	-
Руна магического надзора	-	-	-	-	-
Руна стихийной невосприимчивости	-	-	-	-	-
Руна неосязаемости	+	+	+	+	+
Руна громового раската	+	-	-	-	-
Руна драконьего обличия	+	+	+	+	+
Руна боевой ярости	+	-	-	-	-
Сборный клич	+	+	-	-	-
Боевой клич	+	+	-	-	-
Боевая ярость	-	х	-	-	х
Медвежий рев	-	+	+	+	+
Молитва	-	+	-	-	-
Рунная гармония	-	+	+	+	+

## Факторы срабатывания способностей

Здесь приведен полный список способностей, у которых есть фактор срабатывания, включая не измененные в RTA.

Способность	Фактор	НР цели вычисляется до/после удара	Срабатывает в ответных	Срабатывает в рукопашной (для стрелков)
Атака страхом	0.8	после	нет	—
Волна огня	2	до	да	—
Задира	1.2	до	нет	—
Знак Огня	2 (1)	после	—	нет
Калечащее ранение	0.7	после	да	да
Медвежий рев (по большим)	1 (0.9)	после	нет	—
Медвежий рев (по маленьким)	1.25 (1.8)			
Оглушающий удар (Ополченцы, Мечники, Латники)	1.5	до	нет	—
Оглушающий удар (остальные)	1 (1.5)			
Ослепление	1	после	да	—
Останавливающие стрелы	1	до	—	нет
Оцепенение	1.2 (3)	после	да	—
Очищение	2	после	да	да
Сокрушающий удар	1 (0.8)	до	нет	—
Удар лапой	1	до	нет	—
Удар хлыстом	1.5	после	да	—
Усиленная стрела	2	до	—	нет
Штурм	1	после	нет	—

## Подробнее о принципе расчета срабатывания морали, удачи и Адского огня

### Мораль и удача

Счетчики морали и удачи **отдельны** друг от друга и у каждого игрока они свои (т.е.срабатывание морали и удачи одного игрока не зависит от срабатывания морали и удачи другого игрока).

**Принцип расчета показан на примере морали. Для удачи срабатывание рассчитывается точно так же.**

В начале боя каждый игрок получает счетчик морали (удачи)  $m = 0$ .

Вероятность срабатывания морали/дизморали (удачи/неудачи) равна ( $бд$  обозначает текущий боевой дух / удачу отряда):

$$P(i) = |бд| * 0,1 + m[i-1] * 0,07 * \text{sgn}(бд)$$

$$P(i) \text{ загоняется в отрезок } [0; 0,2 * |бд|]$$

после каждого хода счетчик  $m$  модифицируется:

если мораль/дизмораль сработала

$$m(i) = m[i-1] + бд - 10 * \text{sgn}(бд)$$

если не сработала

$$m(i) = m[i-1] + бд$$

Некоторые юниты при применении особых умений могут дважды бросать кубики на мораль (гарпунеры, белые грифоны, красные драконы).

Выполнение команды «Ожидание» не модифицирует счетчик.

### Адский огонь

$BCO$  – вероятность срабатывания огня

$$P(i) = BCO + m[i-1] * 0,7$$

Если огонь сработал:  $m[i] = m[i-1] + BCO - 1$

Если огонь не сработал:  $m[i] = m[i-1] + BCO$

Если  $P(i) < 0$ , то  $P(i) = 0$ .

Если  $P(i) > 1$ , то  $P(i) = 1$ .