

Тип замка (определяется классом героя)	Книга Знаний расы	Параметры расы					Умения, идущие с Книгой Расы			Умения Специализации героя (берутся дополнительно за книгу знаний)	
		Темпы увеличения популяции [74]	Выпуск сельхоз продукции [75]	Технологичность [75]	Развитость магии [76]	Средняя удельная боевая мощь войск	Умение	Описание	Особенности	Умение	Описание
Рыцарь	Люди (светлый вариант)	5	5	5	5	5					
	Люди (тёмный вариант)	5	5	5	5	5					
Кочевник	Номады	6	5	4	5	5					
	Нетры	7	7	4	3	4					
Варвар	Гоблины	12	8	2	1	2					
	Орки	10	4	2	4	5					
Волшебница	Тролли	1	1	1	5	17					
	Полурослики	8	10	2	1	4	<p>1) Убийцы великанов</p> <p>2) Стрелки</p> <p>3) ВСЕ полурослики под предводительством героя имеют (выбранный пункт отменяет возможность выбора двух других):</p> <p>4) ВСЕ полурослики под предводительством героя имеют (выбранный пункт отменяет возможность выбора двух других):</p>	<p>Улучшает умение "Давид и Голиаф" на 10%. УнСС</p> <p>Дистанционные атаки наносят на 10% больше урона</p> <p>Земледельцы: все юниты имеют один с/х навык, а фермеры - один из двух сразу второго уровня, умение маскировки снижено у всех юнитов на 1</p> <p>Боевой народ: все юниты получают +1 к владению пращей, -1 с/х умения у всех юнитов, урожайность неке на 25%</p> <p>Торговцы: все юниты имеют бонусы к торговле и скрытому передвижению, но минус к СХ и военному делу</p> <p>Ловкость +20%, выносливость и сила -15%</p> <p>Сила +5%, ловкость +5% выносливость -15%</p> <p>Сила и выносливость +5%, ловкость -5%</p>		<p>1. Орлы</p> <p>2. Навздики на пони</p> <p>3. Працники</p> <p>4. Агроном</p>	<p>Орлы получают на 10% больше опыта, вероятность крита при атаке "ударом с небес" +10%. Вероятность, что нейтралы данного типа присоединятся, повышается на 10%. УнСС</p> <p>Боевой дух наездников на пони +1, вероятность крита при атаке с разгона +10%. Вероятность, что нейтралы данного типа присоединятся, повышается на 10%. УнСС</p> <p>Навыки владения пращей повышаются, дальность и точность повышаются на 10%. Вероятность, что нейтралы данного типа присоединятся, повышается на 10%. УнСС</p> <p>Все фермеры приносят урожай на 10% больше. Вероятность, что нейтралы данного типа присоединятся, повышается на 10%. УнСС</p>
Эльфы	1	1	4	10	9	<p>Стрелковый урон и мастерство владения луком увеличены на 10%. УнСС</p> <p>лесник</p> <p>Улучшение от физических и дистанционных атак в лесу улучшено на 10%. УнСС</p> <p>Все юниты получают +1 к стрельбе из лука, но -1 к владению другим оружием. Изучение иного оружия требует вдвое более высокой оплаты и занимает в два раза больше времени.</p> <p>Все юниты получают +1 к маскировке в лесу, но -1 к маскировке на прочем ландшафте</p> <p>Все юниты получают +1 к магии жизни, но иная магия им более недоступна</p> <p>Ловкость +20 %, сила и выносливость -10%</p> <p>Сила +10%, ловкость и выносливость -5%</p> <p>Сила магии +5%, физические характеристики -5%</p>	<p>умения а,б,в исключают друг друга, не повышаемое</p> <p>умения а,б,в исключают друг друга, не повышаемое</p>	<p>Мастер фей</p> <p>Мастер жизни</p> <p>Мастер мечей</p> <p>Мастер луков</p> <p>Мастер воздуха</p>	<p>Увеличивает притор фей на 1 в неделю, увеличивает получаемый опыт на 10%. Вероятность, что нейтралы данного типа присоединятся, повышается на 10%. УнСС</p> <p>Все эльфийские маги жизни получают на 10% больше опыта. Вероятность, что нейтралы данного типа присоединятся, повышается на 10%. УнСС</p> <p>Все мечники имеют владение мечом +1, ловкость +1. Вероятность, что нейтралы данного типа присоединятся, повышается на 10%. УнСС</p> <p>Все эльфийские стрелки стреляют на 10% точнее, вероятность критического урона увеличена на 10%. Вероятность, что нейтралы данного типа присоединятся, повышается на 10%. УнСС</p> <p>Все негасы получают на 10 % опыта больше, скорость полета и выносливость повышаются на 10%. Вероятность, что нейтралы данного типа присоединятся, повышается на 10%. УнСС</p>		
						<p>Все гномы, владеющие шитами, улучшают мастерство владения ими и повышают вероятность принять весь урон на шит на 10%</p>		<p>1) Мощь гор</p>	<p>Повышает статьи ВСЕХ гномов под командованием героя: Сила +5, выносливость +10</p>		
						<p>2) Барук Казал</p>		<p>2) Хирдман</p>	<p>Все инженеры, рабочие и мастерские получают на 10% больше опыта, скорость работы возрастает на 10%, качество выпускаемой в замке продукции +5%. Вероятность, что нейтралы данного типа присоединятся, повышается на 10%. УнСС</p>		
						<p>3) ВСЕ гномы под предводительством героя имеют (выбранный пункт отменяет возможность выбора двух других):</p> <p>а) +1 к горному делу, +1 к каменному ремеслу, +1 к кузнечному делу, но -1 к атакующим умениям</p> <p>б) +1 к атакующим умениям, -1 к горному делу, -1 к каменному ремеслу, -1 к кузнечному делу</p> <p>а) +20% к выносливости, но -10% ловкости</p>	<p>умения а,б,в исключают друг друга, не повышаемое</p>	<p>3) Инженер</p>	<p>Все рунные маги получают на 5% больше опыта. Повышен шанс найти редкие руны. Вероятность, что нейтралы данного типа присоединятся, повышается на 10%. УнСС</p>		
						<p>4) ВСЕ гномы под предводительством героя имеют (выбранный пункт отменяет возможность выбора двух других):</p> <p>а) +10% силы, +5% к ловкости, но -20% к выносливости</p> <p>а) +10% ловкости, но -5% силы и -10% к выносливости</p>	<p>умения а,б,в исключают друг друга, не повышаемое</p>	<p>4) Начертатель</p>			
Чернокнижник	Зверолюди	4	3	4	5	9					
	Чудовища	1	1	2	11	10					
Викинг	->	7	3	3	5	7					
Маг	Гремлинны	2	1	6	10	6					
Некромант	Духи	3	3	5	13	1					
	Мертвяки	3	3	5	9	5					
Демон	Вампиры	1	1	2	11	10					
	Демоны	2	1	4	8	10					
	Прислужники	11	9	2	1	2					
Тёмная волшебница	Тёмные эльфы	1	1	3	10	10					
Инсектомансер	Клаконы	10	10	2	1	2					

эльфы	Особенность ВСЕХ юнитов-эльфов	Очки здоровья снижены на 30% зрение +5, слух + 5, штрафы магии смерти -5%, чёрной - 5%, хаоса - 5%,
	Особенности героя при выборе расы эльфов	Рост 1,5-1,85 м Врожденное умение "эльфийская ловкость" Врожденное умение "лесная дорога" Ловкость +5 каждые 10 уровней Очки здоровья снижены на 30% При повышении уровня прирост выносливости возможен только 1 раз за 25 повышений Продолжительность тренировки выносливости и силы увеличена на 20%. Женский персонаж имеет врожденное умение "Обаяние" Мужской персонаж имеет некий разрешенный лимит на нарушение эльфийских законов и правил зрение +5, слух + 5, штрафы магии смерти -5%, чёрной - 5%, хаоса - 5%, игрок начинает игру с репутационными штрафами с со всеми темными расами -10, нежить - 30
	Мудрость леса	Сила магии +3, ментальная выносливость и устойчивость к откату + 2, +2 ловкости за каждый уровень навыка, герой получает умение: "связь с лесом"
	Житель деревьев	Ловкость +5 за каждый уровень умения
	Эксперт маскировки	Герой получает +2 к маскировке и незаметности за каждый уровень умения, но лишается возможности использовать тяжелую броню и получает штраф на 50% от средней
	Специалист жизни	Герой получает +2 к любому, на выбор, разделу магии жизни (при условии, что магии жизни взята книгой знаний), но остальные разделы магии жизни в дальнейшем герою недоступны. На выбор заклинаний не влияет
	гномы	Особенность ВСЕХ гномов юнитов
Особенность ВСЕХ героев при выборе расы гномов		Рост 1,3-1,7 м При повышении уровня, выносливость выпадает в 2 раза чаще ловкости Не имеет возможности использовать какую-либо магию, кроме рунной Имеет иммунитет к магии 30% Каждые 10 уровней повышает выносливость на 3, силу на 2
Ярость гор		Герой получает умение "убийца драконов" и за каждый уровень умения +2 к силе, +3 к выносливости, +1 к ловкости.

	Сопротивлени е магии (раса гномов)	Повышает сопротивление магии +30 и по 15 за уровень навыка в дальнейшем
	Каменная кровь	За каждый навык +4 к выносливости и +3 к силе, скорость восстановления стамины удвоена
	Тан	Герой получает умение "Боевой клич" и за каждый уровень умения увеличение урона холодным оружием на 5%
полурослики	Особенность ВСЕХ полуросликов	Малый размер, Удача, Из-за маленького роста, полурослики не могут использовать двуручное оружие (двуручные мечи, топоры, палицы, длинные луки, тяжелые арбалеты и т.д.). Короткий лук может использоваться, со штрафом 25% к урону и дальности, но длинный так же не доступен. Легкий (одноручный) арбалет используется без штрафов. Длинномерное одноручное оружие используется как двуручное.
		Рост 0,9-1.5 м Развитие ловкости увеличено на 25%, тяжелый доспех недоступен для использования Лидерство на всех кроме полуросликов - 1, на полуросликов +1 Каждые 10 уровней ловкость +5, доходность замка +10% (далее доходность УпСС за каждые 10 лв)
	Древний род	Доход от замка, а также налоги с крестьян и торговцев +10%, мораль всех юнитов +1
	Плут	Повышает каждый уровень навыка +5 ловкость, скрытность и незаметность +1, герой получает активное умение "проворство"
	Фортуна	Дает умение "Удача" (а если оно уже есть, то повышает его на 1). Каждый уровень навыка повышает Удачу на 1. удача так же минимум 1 раз в день проявляет себя в игровой жизни.
	Бюрократия	Увеличивает эффективность юнитов на 10%, когда дело касается бумагомарательства (нотариус, казначей и т.д.)

[1] Раса игрока, не влекущая штрафы по морали, а так же раса служащих, персонала, владельцев таверн, патриархов гильдий

[2] Человеческие войска и нейтральные юниты присоединяются с большей вероятностью. Есть шанс, что светлые нейтралы не атакуют первыми. Небольшой бонус к известности и способности, как у прелата.

[3] десятипроцентное усиление в бою против демонов и нежити для себя и всей своей армии. И довеском несколько интересных способностей, разной степени полезности: Божественный Кулак, Экзорцизм, Враг Скверны и Чутьё Скверны.

[4] дающее +5% к атаке всем моим войскам, по всем расам, кроме моей фракции, то есть рыцарского замка в светлом варианте

[5] тёмный паладин своей аурой способен сломать слабого духом человека и заставить того встать под свои знамёна. Необходимы очки скверны. Не тратятся при удачном подчинении. Расходятся в том случае, если пленный оказался сильнее и отказался подчиниться. Прогрессируемое умение.

[6] к вожаку оборотни приходят не только через здание найма в замке. Они просто приходят. От одного до трех в неделю. Как повезет.

[7] Способность восстанавливать ману после окончания боя (не позже 30 минут), в котором погибло не менее десяти существ первого ранга, или же меньшее количество существ рангом выше, равных десяти существам первого ранга или сильнее их.

[8] Зов мира - жертвует часть запаса крови и посылает зов в мир, на зов в поселение к концу недели прибудет юнит принявший Зов. Данный юнит может не принадлежать к Нежити, но может быть включён в армию немертвых без штрафов к морали, либо добровольно примет перерождение (откат 2 дня)

Зов войны - тратя запас крови посылается Зов на короткие дистанции, услышавшие зов и не выдержав, его враги (человекоподобные) превращаются в Рабов Крови и подчиняются Лорду, срок "жизни" обращённых ограничен.

[9] Уникальный навык Лордов Вампиров, позволяет передавать при кровавых ритуалах часть своих способностей своим птенцам (жертвует запасом крови, манной, свободным опытом). Также, Клан это одна семья, и ни при каких условиях бунт внутри Клана невозможен. Хотя при низкой морали возможны халатность и частичное игнорирование приказов старших.

[10] возможность разбирать изученные заклинания на составляющие, что позволит впоследствии создавать из них новые

[11] возможность изучать одновременно несочетаемые школы магии

[12] Все улучшения чудовищ стоят на 10% дешевле, все чудовища восстанавливают здоровье на 10% быстрее.

[13] Постепенно раскрывает карту за счет зверей шпионов. Зверей-шпионов можно отличить от обычных, но не сразу.

[14] Увеличивает предел налогообложения без бунта и выход продукции.

[15] за каждого убитого вы получаете +1 ко всем физ статам. Верхней планки нет, но эффект сбросится до нуля если не убить кого либо еще в течение 10 секунд.

[16] +5% к военной добыче.

[17] Свора. Хозяин зверей может подчинять животных 1 животное на каждые 3 уровня. Животные обладают способностями присущие виду, телепатией с игроком и преданностью. Если Игрок накладывает на себя бафф, то его действие распространяется на всех его животных в радиусе 10 метров от него. Игрок может отказаться от животного и взять новое для этого проводится ритуал длительностью 1 час. При желании игрок может воскресить животное через неделю пожертвовав 1 меру редких ресурсов.
Животные качаются со скоростью героев.

[18] Химера - животное спутник сразу обладает способностями присущие его/ее виду, а также телепатию с игроком и абсолютной преданностью.

На каждом уровне можно увеличивать часть тела или все тело на 10% (если часть тела) или на 1% (если все тело) от текущего состояния тела.

К примеру, есть волк ростом в 1 метр, мордой в 10 см и весом 100 кг. Тогда при апе можно увеличить рост волка до 101 см или увеличить пасть до 11 см или вес до 101 кг.

На каждом 5 уровне можно добавить дополнительную конечность, изменить или улучшить внешнее облик. То есть добавить хвост, зубы, когти, шерсть, зазубрить или укрепить их. Улучшение поднимает свойства на 1%. Добавление чего то нового требует, как минимум неделю на освоение, в течение, которой существо будет практически недоступным. После освоения считается, что существо получило первый ранг владения.

К примеру, берем того же волка. Ему мы можем добавить еще один ряд зубов или зазубрить имеющиеся (дает 1% на появление кровотечения), или мы можем улучшить кожный покров (1% сопротивление к реж. Урону).

На каждом 10 уровне можно добавить магическую фишу или совсем не свойственную виду. Добавить сопротивление, яд, урон холодом и т.д. (доп. урон наносится в размере 1% от фактического. Сопротивление также качается по 1%).

К примеру, то му же волку можно дать яд или дать 1% к сопротивлению огню.

Животное можно воскресить через неделю с потерей всего опыта накопленного на этом уровне.

Химера качается со скоростью героя.

[19] позволяют вызывать подкрепление из инферно. Каст не тратит маны. На прохождение существа через врата мана тратится. Призвать можно только родных существ инферно, то есть адских прислужников или демонов, и только те войска, что есть в армии. Все призванный войска будут первого уровня и исчезнут через некоторое время. Количество подкрепления зависит от количества юнитов этого типа, которые есть в армии.

[20] за каждое существо в армии герой увеличивает свою мощь. Чтобы получать бонус, надо назначить для этого конкретных существ, количество не ограничено. Ведёт к понижению морали.

[21] убивая подчинённое существо, можно одновременно восстановить ману или здоровье.

[22] Стоимость призыва элементарей уменьшена на 10%. Все характеристики призванных элементарей увеличены на 10%. Штраф на расстояние уменьшен на 10%, есть шанс разблокировать скрытые умения магии материи.

[23] Ощущая волнения в тонких сферах при собственном колдовстве, маг может извлекать из этих волнений специальную энергию – метаману, которую способен заключать в предметы и механизмы, наделяя их новыми и улучшая имеющиеся свойства.

[24] Бонус к наукам. Мораль гремлинов + 1. Строительство механизмов ускорено на 10%, скорость обучения инженеров-гремлинов увеличена на 10%. Успешность трансмутации элементов + 5%. Отходы при производстве в лаборатории снижены на 10%.

[25] Способность генерировать первоосновы для создания заклинаний

[26] Атака и защита големов + 5%. Характеристики големов + 5%. Скорость ремонта големов + 10%, доступно производство модернизированных големов (у существ доступно дополнительных 20 очков характеристик к распределению). Есть скрытое умение.

[27] Позволяют игроку и его юнитам быстрее путешествовать по миру, уменьшая время движения на 10%. УпСС

[28] Усиливает действие Обаяния, дает возможность перетягивать юнитов на свою сторону, даже если они враждебно настроены, если хватит очков обаяния (только женский персонаж)

[29] Получение первооснов для заклинаний из наблюдений за природой.

[30] позволяющий завести себе спутника-фамильяра, равного по уровню и почти равного по силе.

[31] твои войны изначально будут знать, как вести войну среди деревьев.

[32] дикие животные постараются не атаковать тебя и позволят приручить себя с меньшими усилиями.

[33] Делает покравителем замка Эйлистри

[34] дает бесплатное заклинание "Отравление" из школы черной магии, и каждый уровень героя эффективность всех заклинания на основе яда, а также немагических ядов будет увеличиваться на один процент

[35] увеличивает прирост Священных пауков, а также открывает особую паучью броню

[36] позволит создавать особый вид войск - химер, а также тренировать магигов в химерологов

[37] Эффективность заклинаний, свитков и артефактов Магии Жизни повышена на 20%. Скорость восстановления очков жизни повышена на 20%. Внимание! Владычица Хельхейма уделяет вам внимания чуть больше, чем обычным смертным... исключительно ради сохранения равновесия сил, конечно. Не удивляйтесь, если в вашей жизни отныне будет многовато мертвецов. Вероятность самопроизвольного поднятия погоста на территории владения увеличена на 10%. Ваш персонаж не сможет использовать заклинания, свитки и артефакты Магии Смерти. Любая нежить при сражении против Вас получает +10% к силе атаки. Любая нежить стремится атаковать Вас первым из Вашей армии.

[38] давал, это всего лишь заметное, почти двукратное ускорение движений и все. При выборе некоторых стратегий развития, особенно долгосрочных, данный класс также был неплохим выбором.

[39] Данный класс позволял прямо на старте давать своим юнитам способность как изменять окраску панциря, маскируясь на фоне окружающей среды, так и, при дальнейшем развитии, менять внешность, становясь похожими на противника.

[40] появлялась возможность подсаживать Личинок в тела пленников, и, после того, как они их выносят, получить мутанта со случайными способностями и характеристиками.

[41] увеличивает силу удара союзных войск

[42] ускоряет союзные войска во время боя

[43] те войска, по которым нанесли удар, в течении минуты бьют обидчика с двойной силой, остальных – с половинной,

- [44] если войска, которых ты берешь под личную защиту, получают удар от противника, ты бьешь по нему с утробной силой.
- [45] Не имеют штрафов по морали, репутации у разных существ, использованию различных видов магии, запретов на умение владение чем-бы то ни было - но это всего лишь отсутствие минусов, но не плюс.
- [46] Сила магии +3, ментальная выносливость и устойчивость к откату + 2, +2 ловкости за каждый уровень навыка, герой получает умение: "связь с лесом"
- [47] Ловкость +5 за каждый уровень умения
- [48] Герой получает +2 к маскировке и незаметности за каждый уровень умения, но лишается возможности использовать тяжелую броню и получает штраф на 50% от средней
- [49] Герой получает +2 к любому, на выбор, разделу магии жизни (при условии, что магии жизни взята книгой знаний), но остальные разделы магии жизни в дальнейшем герою недоступны. На выбор заклинаний не влияет
- [50] Сила магии +3, ментальная выносливость и устойчивость к откату + 2
- [51] Ловкость +5
- [52] Ловкость +5 за каждый уровень умения
- [53] Герой получает +2 к маскировке и незаметности, лишается возможности использовать тяжелую броню и получает штраф на 50% от средней
- [54] Герой получает умение "убийца драконов" и за каждый уровень умения +2 к силе, +3 к выносливости, +1 к ловкости.
- [55] За каждый навык +4 к выносливости и +3 к силе, скорость восстановления стамины удвоена
- [56] Герой получает умение "Боевой клич" и за каждый уровень умения увеличение урона холодным оружием на 5%
- [57] Повышает сопротивление магии +30 и по 15 за уровень навыка в дальнейшем
- [58] Дает бонусы к силе и выносливости, если бой происходит в горах или подземельях.
- [59] В горах и подземельях +3 к силе, +5 к выносливости, +2 к ловкости
- [60] +4 к выносливости и +3 к силе, скорость восстановления стамины удвоена
- [61] +25% к скорости восстановления стамины
- [62] Магия Огня и Магия Хаоса
- [63] Низкий болевой порог, возможность передвигаться даже при критических повреждениях, пониженный урон от кровотечений
- [64] Сила +5

[65] При снижении жизни ниже 50% Сила повышается на 5% за уровень навыка

[66] Позволяет орку после получения смертельного удара прожить еще 1 сек за уровень навыка и увеличивает силу последнего удара на 10% за уровень

[67] Юниты Варварского Замка признают над собой власть и становятся более послушными

[68] Юниты Варварского Замка признают над собой власть и становятся более послушными

[69] Скорость увеличения репутации с подчиненными +8%, подчиненные склонны не замечать нарушения традиций их народа

[70] Активируемое. Герой получает буст урона у любой выбранной школы магии 20% взамен увеличение получаемого урона от двух других на 10% (выбираются рандомно). Действует 1 час. Откат - сутки.

[71] Вероятность присоединения нейтральных темных эльфов +18%, репутация со всеми, кроме темных эльфов, -5

[72] Штрафы за нарушения условий сделок/разрывы союзов действуют только в половину силы

[73] Штрафы за нарушения условий сделок/разрывы союзов действуют только в половину силы

[74] как призывом из зданий, так и размножением

[75] количество доступных зданий, определяющие доступные типы юнитов и разные плюшки, вроде осадной машинерии и развития ремёсел

[76] способность некоторых юнитов колдовать во время боя и впрок, развитость Гильдии Магов, Алхимиков, так далее

[77] Не имеют штрафов по морали, репутации у разных существ, использованию различных видов магии, запретов на умение владение чем-бы то ни было - но это всего лишь отсутствие минусов, но не плюс.

[78] В горах и подземельях +3 к силе, +5 к выносливости, +2 к ловкости

[79] Сила +5

[80] Во время боя в горах или подземельях герой может получить разовый бонус в 10% к силе

[81] За каждый уровень +4 к выносливости и +3 к силе, скорость восстановления стамины удвоена

[82] +25% к скорости восстановления стамины

[83] Повышает сопротивление магии на 30 и по 15 за уровень навыка в дальнейшем

[84] Выносливость +5

[85] Дает умение "Удача" (а если оно уже есть, то повышает его на 1). Каждый уровень навыка повышает Удачу на 1. удача так же минимум 1 раз в день проявляет себя в игровой жизни.

[86] В лесу +2 к силе, +3 к выносливости, +5 к ловкости

[87] В лесу сила магии +5

[88] В лесу время отката -10%

[89] В лесу восстановление маны +10

[90] Ловкость +5 за каждый уровень умения

[91] Уменьшенный вес, не оставляют следов и не проваливаются там, где другие (болота, снег, ветви деревьев)

[92] Герой лишается возможности использовать тяжелую броню и получает штраф на 50% от средней

[93] Магия Огня и Магия Хаоса

[94] Низкий болевой порог, возможность передвигаться даже при критических повреждениях, пониженный урон от кровотечений

[95] Сила +5

[96] +20% к естественной

[97] При снижении жизней ниже 50% Сила повышается на 5% за уровень навыка

[98] Позволяет орку после получения смертельного удара прожить еще 1 сек за уровень навыка и увеличивает силу последнего удара на 10% за уровень

[99] Случайный бонус к силе в бою 5-10

[100] Во время боя бонус 10% к выносливости. После боя наступает откат

[101] Юниты Варварского Замка признают над собой власть и становятся более послушными

[102] Скорость увеличения репутации с подчиненными +8%, подчиненные склонны не замечать нарушения традиций их народа

[103] +15% к получаемому опыту от убийства темных эльфов

[104] Уменьшенный вес, не оставляют следов и не проваливаются там, где другие (болота, снег, ветви деревьев)

[105] Активируемое. Герой получает буст урона у любой выбранной школы магии 20% взамен увеличение получаемого урона от двух других на 10% (выбираются рандомно). Действует 1 час. Откат - сутки.

[106] Вероятность присоединение нейтральных темных эльфов +18%, репутация со всеми, кроме темных эльфов, -5

[107] Активируемое. Уменьшает время до воскрешения и дебафф после смерти на 10%, взамен уменьшение морали всех войск на 1. Откат - две недели

[108] Штрафы за нарушения условий сделок/разрывы союзов действуют только в половину силы

[109] Для сравнения

Стоимость и сумма статов базового юнита расы, рост статов при получении уровня

[110] Для сравнения.

Стоимость и сумма статов бойца расы, рост статов при получении уровня

[111] Некий гипотетический человек, имеющий статы игрока в начале и не имеющий специальных навыков

[112] Не имеют штрафов по морали, репутации у разных существ, использованию различных видов магии, запретов на умение владение чем-бы то ни было - но это всего лишь отсутствие минусов, но не плюс.

[113] Бонус к здоровью?

[114] Бонус к выносливости?

[115] Обнаружение пустот, секретов, тайных ходов в земле

[116] Дает умение "Удача" (а если оно уже есть, то повышает его на 1). Каждый уровень навыка повышает Удачу на 1. удача так же минимум 1 раз в день проявляет себя в игровой жизни.

[117] Уменьшенный вес, не оставляют следов и не проваливаются там, где другие (болота, снег, ветви деревьев)

[118] Маг жизни:

1. -2,5% эффективности ко всем школам магии, кроме Магии Жизни
2. +30% эффективности Магии Жизни
3. +2 к любому выбранному направлению Магии Жизни

Лесной боец:

1. в лесу +2 к маскировке и незаметности, и ещё +1 за каждый уровень навыка,
2. в лесу +3 к ловкости, +3 смлы магии, +2 остальным маг.характеристикам, и ещё +1 за каждый уровень навыка,
3. получение умения "связь с лесом", или его усиление

[119] Магия Огня и Магия Хаоса

[120] Низкий болевой порог и способность двигаться даже при серьезных ранениях

[121] Позволяет орку после получения смертельного удара прожить еще 1 сек за уровень навыка и увеличивает урон на 10% за уровень

[122] При снижении жизней ниже 50% Сила повышается на 5% за уровень навыка

[123] Юниты Варварского Замка признают над собой власть и становятся более послушными

[124] Ядрёный бонус к силе

[125] Скорость увеличения репутации с подчиненными +8%, подчиненные склонны не замечать нарушения традиций их народа

[126] +15% к получаемому опыту от убийства темных эльфов

[127] Уменьшенный вес, не оставляют следов и не проваливаются там, где другие (болота, снег, ветви деревьев)

[128] Активируемое. Герой получает буст урона у любой выбранной школы магии 20% взамен увеличение получаемого урона от двух других на 10% (выбираются рандомно). Действует 1 час. Откат - сутки.

[129] Вероятность присоединение нейтральных темных эльфов +18%, репутация со всеми, кроме темных эльфов, -5

[130] Активируемое. Уменьшает время до воскрешения и дебафф после смерти на 10%, взамен уменьшение морали всех войск на 1. Откат - две недели

[131] Штрафы за нарушения условий сделок/разрывы союзов действуют только в половину силы