Heroes V Manuál

Tribes of the East



Vytvořeno
mezinárodní HOMM V komunitou



Tento dokument je výsledkem koordinovaného úsilí mezinárodní HoMM komunity vedený týmem Age of Heroes a podporovaný Ubisoftem a Nival Interactive. Chtěli bychom poděkovat přispěvovatelům, překladatelům a korektorům zapojených do této produkce za jejich tvrdou práci. Také chceme poděkovat Nivalu za odhalení vnitřních mechanismů hry.

Na tomto manuálu jsme s velkým nadšením začali pracovat počátkem června 2006 a snažili jsme se ho během různých vydání vylepšovat. Od začátku bylo naším cílem vydat lokalizované verze manuálu, aby ze všech těch informací měli něco i ti hráči, kteří anglicky nemluví. Avšak bychom to nemohli udělat bez koordinovaného a horlivého úsilí celé mezinárodní komunity.

Tento průvodce byl vytvořen pro vás a naslouchámе vašim odezvám, abychom ho udělali lepší:
» v češtině: http://forum.heroes-centrum.com/viewtopic.php?t=610
» v angličtině: http://heroescommunity.com/viewthread.php3?TID=19045
A teď se pojďme ponořit do bohatého a tajuplného světa Heroes V!

Valera Koltsov, Stéphane Fidanza, Paolo Angelo Sossi.

Aktualizace: toto je edice manuálu pro **Tribes of the East** (verze 3.1)! Nejnovější verzi najdete na:
» http://www.heroes-centrum.com/h5/manual
» http://www.heroes-fr.com/en/fan_manuals.php



Tento manuál je chráněn autorskými právy ©2006-2008 Stéphane Fidanza, Valera Koltsov, Paolo Angelo Sossi, Adrien Petri (aka Dridri - Stromy dovedností), Aurelian Jurcoane (aka Aurelain - Kruhy dovedností) a Jaromír Dalecký.

Heroes of Might and Magic V je chráněn autorskými právy ©2006 UbiSoft Entertainment. Might and Magic a Heroes of Might and Magic jsou registrovanými obchodními známkami UbiSoft Entertainment, všechna práva vyhrazena.
Překlad herních textů © 2006 CD Projekt Czech, všechna práva vyhrazena.

Tento manuál je pod **licencí Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivs 3.0** (by-nc-nd). To umožňuje komukoliv manuál kopírovat a distribuovat dokud to autoři nezakážou, avšak jen pro nekomerční účely a v originální podobě. Pro více informací navštivte http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/.

Řádně by měl být také zvýrazněn odkaz na následující webové stránky:
» http://www.heroes-fr.com/en/fan_manuals.php

Pár slov od Ubisoftu

Tento manuál vznikl díky celé komunitě Heroes of Might and Magic. V diskusi s hráči jsem chtěl zjistit, co by podle nich v takové příručce nemělo chybět a zjistil jsem, že jsou to velmi ochotní lidé, kteří se na tvorbě podobného díla vždy nadšeně podílejí. A tak jsem se rozhodl vyzkoušet přímou spolupráci s příznivci hry.

Výsledek svou kvalitou a množstvím podrobností zcela předčil naše očekávání: fanouškové hry do „svého“ manuálu investovali neuvěřitelné množství energie. Za pomoci herních vývojářů odhalovali herní mechaniku a odkrývali samotnou strukturu, kterou Nival vytvořil.

Úpravami obsahu, přidáváním tabulek, pomocí při překladu nebo prostou zpětnou vazbou se zapojila většina komunit a tým Age of Heroes odvedl skvělou práci, když celé toto snažení koordinoval.

UBISOFT

- Fabrice Cambounet
producent Heroes 5, Ubisoft

Potvrzení o schválení

Toto potvrzení o schválení získávají pouze ty nejkvalitnější práce, které komunity nebo fanouškové hry vytvořili a zaslali Ubisoftu. Zde posuzujeme všechny mapy, módy, návody či jiné věci, které jsou dílem příznivců hry z celého světa. Každý vybraný element bude vystaven na oficiálních webových stránkách Might and Magic a bude moci toto potvrzení nosit.



Heroes-fr: www.heroes-fr.com

Stéphane Fidanza — projektový manažer, koordinátor lokalizací, pdf design, psaní.



Age of Heroes: www.HeroesofMightandMagic.com

Valera Koltsov — grafický design.
Paolo Angelo Sossi — psaní, screenshoty, korektura.



Archangel Castle: www.archangelcastle.com

Archangel Castle si vzal na starost francouzskou lokalizaci a jeho výtvorem je také Strom dovedností (str.145) a nějaké screenshoty lokací na mapě.
Autoři: Exeter, Dridri.



Drachenwald: www.drachenwald.net

Drachenwald si vzal na starost německou lokalizaci, stejně jako nápady a data, jako například stránky s hrdinami soubojů (str.71) a tabulky miniartefaktů (str.292).
Autoři: Caleb, Coras Tar, Hans Maulwurf, Moeffz, SolmyrBln, Andrean, Booky, Koni, Lord, Gunnar, MysticPhoenix, Tedil.



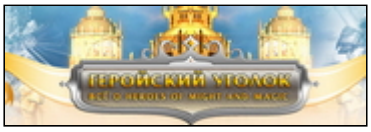
Heroes Centrum: www.heroes-centrum.com

Heroes Centrum si vzalo na starost českou lokalizaci.
Autoři: Jata a pasa (překlad), Jetro (korekce).



Heroic Corner: heroes.ag.ru

Heroic Corner si vzal na starost ruskou lokalizaci a poskytl velmi přesné technické detaily o hře, které jste si přáli znát (speciální poděkování patří za ně alexrom66).
Autoři: LaBoule, Alexey Romanikhin aka alexrom66, V.S.Pavlov.



Jaskinia Behemota: www.jaskiniabehemota.net

Jaskinia Behemota si vzala na starost polskou lokalizaci.
Autoři: Morthi, Matiz123, Daimon_Frey, tým neoficiálního patche pro Heroes V a Ururam Tururam.



La Torre de Marfil: www.torredemarfil.org

La Torre de Marfil si vzal na starost španělskou lokalizaci, stejně jako nápady a odezvy.
Autoři: Vitirr, Namerutan (překlad), Rob_King (screenshoty) Tulkas (korekce).



Italská verze

Italskou lokalizaci řídí Paolo Angelo Sossi.



Čínská verze

Čínskou lokalizaci řídí Ubisoft China.



Speciální poděkování

Aurelain za kruh dovedností (str.352).

Všem, kteří poskytli zpětnou odezvu, nápady nebo informace, zejména Vyse (shromáždění informací o bonusech specializací měst), Pitsu a tým Celestial Heavens (www.celestialheavens.com), Eric Stickland (design tabulek se stvořeními), Alcibiades a VokialBG (design nových tabulek nekromancie).

A samozřejmě také děkujeme Ubisoftu a Nival Interactive za odpovědi na naše otázky a poskytnutí technických dat o hře. A hlavně za vytvoření této nádherné hry!!







Statistiky hrdinů a jednotek

Během čtení v tomto manuálu uvidíte malé ikonky reprezentující různé statistiky hrdinů nebo jednotek:

Útok	Poškození	Štěstí	Mana
Obrana	Životy	Morálka	Týdně
Síla kouzel	Rychlost	Střely	
Znalosti	Iniciativa	Dosah	

Ovládání magických dovedností

Při seslání kouzla se často jeho účinek odvíjí od ovládání dané magické školy sesílatele, hrdiny nebo jednotky. To je reprezentováno následujícími ikonami:

Žádné	Základní	Lepší	Expertní

Například kouzlo Spravedlivá moc je z magie světla a zvyšuje útok cíle. Pokud sesílatel kouzla nemá žádnou znalost dovednosti Magie světla, poté zvýší kouzlo útok o 3. Nicméně pokud má expertní úroveň v Magii světla, tak kouzlo zvýší útok cíle o 12.

V sekci Kouzla (viz str.198), ovládací panel na pravé straně zobrazuje nárůst efektu kouzla s různými úrovněmi ovládání dané magické dovednosti (Destruktivní magie, Magie temnoty, světla a přivolávání).

Některé jednotky mohou sesílat kouzla a každé kouzlo v jejich knize kouzel má specifickou úroveň ovládání. To můžete nají v sekci Herní mechanizmy (str.321).



Hrdinové 11

Akademie - Hrdinové 12
Azyl - Hrdinové 18
Hvozd - Hrdinové 31
Kobka - Hrdinové 37
Nekropole - Hrdinové 45
Peklo - Hrdinové 52
Pevnost - Hrdinové 59
Tvrz - Hrdinové 65

Soubojoví hrdinové 71

Akademie: Galib 72
Akademie: Jhora 73
Akademie: Razzak 74
Azyl: Irina 75
Azyl: Klaus 76
Azyl: Vittorio 77
Hvozd: Anwen 78
Hvozd: Dirael 79
Hvozd: Ossir 80
Kobka: Eruina 81
Kobka: Lethos 82
Kobka: Sinitar 83
Nekropole: Deirdre 84
Nekropole: Orson 85
Nekropole: Raven 86
Peklo: Deleb 87
Peklo: Marbas 88
Peklo: Nymus 89
Pevnost: Ebba 90
Pevnost: Helmar 91
Pevnost: Karli 92
Tvrz: Garuna 93
Tvrz: Hagaš 94
Tvrz: Šak'Karukat 95

Specializace hrdinů 96

Akademie 96
Azyl 97
Hvozd 98
Kobka 99
Nekropole 100
Peklo 102
Pevnost 103
Tvrz 104

Dovednosti 106

Destruktivní Magie 107
Kouzelnictví 109

Logistika ... 111
Magie Přivolávání ... 113
Magie Světla ... 115
Magie Temnoty ... 117
Obrana ... 119
Osvícení ... 121
Osvícení ... 122
Rozbití Destrukce ... 124
Rozbití Světla ... 125
Rozbití Temnoty ... 126
Rozbití Vyvolání ... 127
Štěstí ... 128
Útok ... 130
Válečné Stroje ... 132
Vedení ... 134
Výkřik ... 136
Brána (Pán démonů) ... 137
Krvavá zuřivost (Barbar) ... 138
Mstitel (Hraničář) ... 139
Nekromancie (Nekromant) ... 140
Runové umění (Runový mág) ... 141
Řemeslo (Čaroděj) ... 142
Řetězy elementů (Warlock) ... 143
Výcvik (Rytíř) ... 144

Stromy dovedností ... 145

Strom dovednosti - Akademie ... 146
Strom dovednosti - Azyl ... 148
Strom dovednosti - Hvozd ... 150
Strom dovednosti - Kobka ... 152
Strom dovednosti - Nekropole ... 154
Strom dovednosti - Peklo ... 156
Strom dovednosti - Pevnost ... 158
Strom dovednosti - Tvrz ... 160

Jednotky ... 162

Neutrální jednotky ... 162
Akademie ... 163
Kobka ... 164
Azyl ... 165
Peklo ... 166
Nekropole ... 167
Hvozd ... 168
Pevnost ... 169
Tvrz ... 170

Popisy stvoření ... 171

Akademie ... 171
Azyl ... 172
Hvozd ... 174
Kobka ... 176
Nekropole ... 177
Peklo ... 179
Pevnost ... 180
Tvrz ... 182
Neutrální jednotky ... 183

Schopnosti jednotek ... 185

Kouzla ... 198

Cestovní magie ... 199
Destruktivní magie ... 200
Magie přivolávání ... 202
Magie světla ... 204
Magie temnoty ... 206
Runová magie ... 208
Válečné Pokřiky ... 209

Artefakty ... 210

Zbraň ... 210
Štít ... 211
Kapsa ... 212
Boty ... 212
Inventář ... 212
Helmice ... 213
Kyrys ... 213
Plášť ... 214
Prsten ... 214
Náhrdelník ... 215

Sady artefaktů ... 216

Urgashovo přání ... 216
Zbraně moci ... 216
Brnění trpasličích králů ... 216
Dračí moc ... 217
Lučištníkův sen ... 217
Lví duch ... 217
Objetí smrti ... 218
Roucho osvícení ... 218
Sar-Issovy korunovační klenoty ... 218
Síla run ... 218

Plány měst ... 219

Plán města - Akademie ... 220
Plán města - Azyl ... 221
Plán města - Hvozd ... 222
Plán města - Kobka ... 223
Plán města - Nekropole ... 224
Plán města - Peklo ... 225
Plán města - Pevnost ... 226
Plán města - Tvrz ... 227

Budovy ... 228

Budovy - Akademie ... 228
Budovy - Azyl ... 232
Budovy - Hvozd ... 236
Budovy - Kobka ... 240
Budovy - Nekropole ... 244
Budovy - Peklo ... 248
Budovy - Pevnost ... 252
Budovy - Tvrz ... 256

Specializace měst ... 260

Akademie ... 260
Azyl ... 262
Hvozd ... 264
Kobka ... 266

Nekropole 267
Peklo 270
Pevnost 272
Tvrz 274

Místa na mapě 277

Druhy terénu a efekty 277
Místa na mapě dobrodružství 277
Místa bojů 282
Místa bojů na moři 283
Líhně 284
Doly 286
Poklady 286
Mořské poklady 287

Týdny 288

Týdny ničeho 288
Produkce surovin 288
Toulání 288
V boji 289
Přírůstky stvoření 289
Týdny stvoření 289

Rasové dovednosti 291

Akademie: Řemeslo 291
Kobka: Řetězec elementů 294
Azyl: Výcvik 297
Peklo: Brána 299
Nekropole: Nekromancie 301
Hvozd: Mstitel 305
Pevnost: Runové umění 306
Tvrz: Krvavá zuřivost 308

Vývoj hrdiny 311

Základní statistiky hrdiny 311
Rozvoj dovednosti 311
Získávání zkušeností 315

Herní mechanizmy 317

Nepřesné počty stvoření 317
Pohyb na mapě dobrodružství 317
Škody v boji 319
Iniciativa 328
Štěstí 331
Morálka 332

Rozvinuté herní mechanizmy 334

Rozptýlení účinku kouzla 334
Spouštění schopností jednotek 336
Detaily o místech na mapě 338
Rituální jáma Kobky 340
Kouzla Oživení mrtvých a Vzkříšení 341
Diplomacie 341
Rozdělování neutrálních armád 343
Zuřivost 343
Obrana proti magickým uměním 343
Účinky příkopu Pevnosti 345
Trpasličí formace 345

Zrádné činnosti goblinů 346

Obtížnostní úrovně 347

Hádanky sfingy 349

Příloha: Kruhy dovedností 352



HRDINOVÉ



Akademie - Hrdinové



Faiz - *Ničitel*



Specializace na prokletí zranitelnosti, takže kouzlo bude nejenom snižovat obranu cíle, ale bude mu také způsobovat určité zranění. Závažnost tohoto zranění se odvíjí od úrovně hrdiny.

Životopis

0 2
0 3

Faiz je ve Stříbrných městech znám svým hrůzným zjevem, který se obvykle snaží zakrýt šátkem. Jeho jizvy pocházejí z potyčky s pouštními orky. Po tomto střetu se z dobromyslného mága stal muž, který touží po ničení. Faiz mistrně ovládá tajemnou moc, díky níž na své nepřátele dokáže seslat strašlivou zkázu.

Dovednosti a schopnosti



Základní řemeslo
Umožňuje hrdinovi vytvářet vybavení první úrovně.



Základní magie temnoty
Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu magie temnoty a celkově zvyšuje účinnost magie temnoty.



Mistr bolesti
Kouzla "Hniloba" a "Zranitelnost" mají hromadné účinky, ale cena za jejich seslání se zdvojnásobuje. Pro vyčarování těchto kouzel spotřebuje hrdina pouze polovinu své aktuální iniciativy. Přidává +4 k síle kouzla Nesvaté slovo.

Armáda a kouzla


20-29 Gremlini


8-11 Kamenní chrliči


0-3 Železní golemové


Zranitelnost



Galib - *Kouzelná smršť*



Schopnost kouzelná smršť má větší šanci, že odrazí nepřátelské kouzlo přímo na jednu z nepřátelských jednotek, než aby se jeho cíl volil zcela náhodně.

Životopis

0 2
0 3

Galib je džinem, duchovní bytostí. Mezi mnoha elementálními duchy, kteří poletují sférou magie, má výsadní místo. Necvičené oko jej nezahlédne. Galib není služebníkem mágů ze Stříbrných měst, ale je jejich spojencem a přítelem. Má své místo v kruhu rady čarodějů, kteří zde vládnou, a může tak v radě hájit své zájmy. Mnoho jeho lidských protějšků dokáže náhodně odrážet nepřátelská kouzla, ale Galib díky své magické podstatě dokáže útočná kouzla odrazit přesně tam, kam potřebuje. Nepřátelé proto proti Galibovi magii raději moc nepoužívají, neboť vědí, že by zásah schytali jejich vlastní vojáci.

Dovednosti a schopnosti



Základní řemeslo
Umožňuje hrdinovi vytvářet vybavení první úrovně.



Základní štěstí
Zvyšuje štěstí všech tvorů v armádě hrdiny o 1.



Odrážení magie
Každé ničivé kouzlo nebo prokletí seslané nepřátelským hrdinou může být náhodně odraženo na jiný cíl, včetně nepřátelských jednotek.

Armáda a kouzla


20-29 Gremlini


8-11 Kamenní chrliči


0-3 Železní golemové


Očista



Havez - *Pán gremlinů*



Všichni gremlinové, mistři gremlinové a gremlinové sabotéři v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.



Životopis

Haveze zajímá vše bizarní nebo zvláštní. Jeho svršky sestávají z nejrůznějších věcí, které posbíral v rozličných koutech Ashanu - jeho oblečení ze stínového hedvábí pochází z Ygg-Challu, kožené věci z Irollanu, šperky z trpasličích dolů atd. Jeho zájem o podivné věci se odráží i v jeho vojácích; mnoho desítek let studoval gremliny a na výchovu a výcvik těchto ještěrkoidních humanoidů se specializuje.

Dovednosti a schopnosti



Základní řemeslo

Umožňuje hrdinovi vytvářet vybavení první úrovně.



Základní válečné stroje

Díky této dovednosti jsou válečné stroje mnohem účinnější. Zvyšuje útok, obranu a poškození, které způsobují balisty. Zvyšuje poškození, které způsobují katapulty, a propůjčuje jim 30% šanci na zásah. Stanu první pomoci se posílí léčivé schopnosti. Vozík se střelivem získá schopnost zvýšit útok střeleckých jednotek v armádě hrdiny o +1.

Armáda a kouzla



20-29 Gremlini



20-29 Gremlini



20-29 Gremlini



Vozík se střelivem



Balista



Jhora - *Vládce vichrů*

Hrdina je dříve na tahu v závislosti na jeho úrovni.





Životopis

Jhora je tak pohotová, že dokáže sesílat magické útoky rychlostí, o jaké se žádnému z jejích kolegů mágů ani nesní. První, kdo tuto její schopnost odhalil, byli bandité, kteří se ke své smůle rozhodli napadnout karavanu, v jejímž čele mladičká Jhora stála. Náhlá smršť magických šípů zahnala útočníky na úprk daleko do hor.

Dovednosti a schopnosti



Základní řemeslo

Umožňuje hrdinovi vytvářet vybavení první úrovně.



Základní kouzelnictví

Zvyšuje rychlost kouzlení hrdiny při boji. Interval mezi dvěma po sobě jdoucími kouzly se snižuje o 10 %.



Mystický výcvik

Snižuje cenu všech kouzel o 20 %.

Armáda a kouzla



20-29 Gremlini



8-11 Kamenní chrliči



0-3 Železní golemové



Magický šíp



Narxes - *Rádce*



Všichni mágové, arcimágové a bojoví mágové v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

Životopis



Narxes pevně věří, že kořeny úspěchu tkví v přesnosti, svědomitosti a smyslu pro detail. Tento náročný a pedantský mág je postrachem všech akolytů, kteří se věnují studiím mystických vět. Hodiny strávené pod jeho bdělým dozorem skutečně nejsou příliš záviděníhodné, studenti tím ale poznávají moudrost staré poučky 'těžko na cvičišti, lehko na bojišti'.

Dovednosti a schopnosti



Základní řemeslo

Umožňuje hrdinovi vytvářet vybavení první úrovně.



Základní osvícení

Hrdina obdrží bonus +1 k jedné ze svých primárních vlastností za každé čtyři úrovně včetně úrovní, které už má, a bonus +5% ke získané zkušenosti.



Inteligence

Zvyšuje normální maximum many o 50 %.

Armáda a kouzla



20-29
Gremlini



8-11
Kamenní chrliči



1
Mág



Pěst hněvu

Nathir - *Vládce plamene*



Efektivní síla kouzel je zvýšena, pokud hrdina čaruje kouzla založená na ohni. Modifikátor závisí na hrdinově úrovni.

Životopis



Při Válce šedé aliance byl Nathir zajat démony a donucen k práci v sirných dolech. Byl mezi pouhými třemi zajatci, kteří přežili hromadné povstání vězňů a podařilo se jim uprchnout. Nathir překonal ohnivé pustiny Sheoghu a nakonec se dostal zpátky do Stříbrných měst. Od toho dne prohlašuje, že oheň mu bude navždy jen služebníkem a nikdy více jeho pánem.

Dovednosti a schopnosti



Základní řemeslo

Umožňuje hrdinovi vytvářet vybavení první úrovně.



Základní destruktivní magie

Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu destruktivní magie a celkově zvyšuje účinnost destruktivní magie.



Mistr ohně

Propůjčuje kouzlu ohnivá koule, ohnivá zeď a armagedon účinek poškození brnění. Jednotky, které jsou tímto kouzlem ovlivněny, utrpí ještě postih -50% ke své obraně.

Armáda a kouzla



20-29
Gremlini



8-11
Kamenní chrliči



0-3
Železní golemové



Ohnivá koule



Nur - *Mystik*

Hrdina je schopen si sám postupně obnovovat manu. Rychlost obnovy závisí na jeho úrovni.



0 2
0 3

Životopis

Není divu, že Nur mistrně ovládá magii, vždyť je zrozena z její podstaty. Nur je džin a je to mistryně meditace a mentální koncentrace. V nesčetných bojích s kouzly chaosu na mnoha světech si vypěstovala neskutečné rozumové schopnosti a úžasnou odolnost. Nur je díky soustavnému studiu, praxi a přípravě schopná neustále si doplňovat zásobu své magické energie.

Dovednosti a schopnosti



Základní řemeslo

Umožňuje hrdinovi vytvářet vybavení první úrovně.



Základní kouzelnictví

Zvyšuje rychlost kouzlení hrdiny při boji. Interval mezi dvěma po sobě jdoucími kouzly se snižuje o 10 %.



Regenerace many

Zdvojnásobuje regeneraci many.

Armáda a kouzla



20-29 Gremlini



8-11 Kamenní chrliči



0-3 Železní golemové



Magický šíp



Razzak - *Tvůrce golemů*

Všichni železní golemové, oceloví golemové a magnetičtí golemové v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.



0 2
0 3

Životopis

Občas se stane, že se moudrost s věkem nedostaví. Razzak se po desetiletích studií pokusil provést experiment, který by mu dovolil navždy a bez námahy ovládnout Ashinu magii. Měl štěstí, že přežil, ale zůstal ochrnutý a musí jej přenášet sluhové. Nicméně nezdařený experiment přinesl i jistá pozitiva - tento hrdina se začal specializovat na vyrábění golemů, kteří mu slouží jako poloautomatické ruce a nohy.

Dovednosti a schopnosti



Základní řemeslo

Umožňuje hrdinovi vytvářet vybavení první úrovně.



Základní obrana

Snižuje o 10 % poškození, které tvé jednotky utrpí v boji zblízka.



Vitalita

Zvyšuje počet bodů zdraví všech tvých vojáků o 2. (Zvláště účinné u velkých armád.)

Armáda a kouzla



4-6 Železní golemové



4-6 Železní golemové



4-6 Železní golemové



Zrychlení

Akademie - Hrdinové z kampaní



Cyrus - *Kouzelná smršť*



Schopnost kouzelná smršť má větší šanci, že odrazí nepřátelské kouzlo přímo na jednu z nepřátelských jednotek, než aby se jeho cíl volil zcela náhodně.

Životopis



Cyrus byl k zápisu do dějin předurčen. Již od dětství vykazoval velikou dávku nadání a neustále měl touhu se poměřovat s ostatními a překonávat je. Přesně tak, jak to u vůdců bývá. Cyrus se brzy stal Prvním z kruhu, neboť se na vrchol dral zcela nekompromisně. Cyrus byl celý život velmi mocným mágem, třebaže časem jeho rozumové schopnosti ochably pod tíhou obrovského ega a hrabivosti.

» Cyrus je nepřátelský hrdina ve 3. kampani H5 (C3M3 a C3M4).

Dovednosti a schopnosti



Základní řemeslo
Umožňuje hrdinovi vytvářet vybavení první úrovně.



Základní štěstí
Zvyšuje štěstí všech tvorů v armádě hrdiny o 1.



Odrážení magie
Každé ničivé kouzlo nebo prokletí seslané nepřátelským hrdinou může být náhodně odraženo na jiný cíl, včetně nepřátelských jednotek.

Armáda a kouzla


20-29 Gremlini


8-11 Kamenní chrliči


0-3 Železní golemové


Očista



Maahir - *Mystik*



Hrdina je schopen si sám postupně obnovovat manu. Rychlost obnovy závisí na jeho úrovni.

Životopis



Maahir není mezi mágy výjimkou, co se týče intenzity, s jakou studuje, ale tím, jak studuje. I podle těch nejpřísnějších měřítek je Maahir zkušeným cestovatelem. Své tělo namáhá nekonečným strádáním ve víře, že se psychická odolnost snoubí s odolností fyzickou. Výsledkem jeho psychického i fyzického soustředění je schopnost neobyčejnou rychlostí obnovovat svou zásobu many.

» Maahir je hlavní hrdina ve scénáři pro jednoho hráče v H5 "Maahirův úkol".

Dovednosti a schopnosti



Základní řemeslo
Umožňuje hrdinovi vytvářet vybavení první úrovně.



Základní kouzelnictví
Zvyšuje rychlost kouzlení hrdiny při boji. Interval mezi dvěma po sobě jdoucími kouzly se snižuje o 10 %.



Regenerace many
Zdvojnásobuje regeneraci many.

Armáda a kouzla


20-29 Gremlini


8-11 Kamenní chrliči


0-3 Železní golemové


Magický šíp



Zehir - *Mistr elementů*



Pokaždé, kdy na hrdinově straně padne jedna skupina, je na její místo povoláno několik elementálů, jejichž počet závisí na úrovni hrdiny. Kouzla vyvolání elementálů a fénixe, která takový hrdina sešle, budou také mocnější.

0 2
0 3

Životopis

Starší mágové obvykle Zehira popisují jako vznětlivého, tvrdohlavého a energického. Rozhodl se stát se mistrem elementální magie, neboť se (správně) dovtípil, že díky ovládnutí stvoření tak nestálých a mocných, jakými elementálové jsou, bude připraven čelit takřka čemukoliv. I když byla hodnost prvního z kruhu Zehirovi udělena hlavně proto, aby došlo k uklidnění politické rivality, ostatních osm čarodějů si brzy uvědomilo, že doba, za kterou Zehirovy schopnosti předčí ty jejich, se počítá spíše na měsíce než na roky.

» Zehir je hlavní hrdina 6. kampaně H5 (Mág) a 3. kampaně ToE (Letem na pomoc). Objevuje se také ve scénáři pro jednoho hráče v HoF "Pokušení".

Dovednosti a schopnosti



Základní řemeslo

Umožňuje hrdinovi vytvářet vybavení první úrovně.



Základní magie přivolávání

Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu magie přivolávání a celkově zvyšuje účinnost magie přivolávání.



Mistr zaklínání

Zvyšuje účinnost kouzel "Vyvolání fénixe" a "Přivolání elementála" (účinnost síly kouzel se pro seslání těchto kouzel zvyšuje o 4).

Armáda a kouzla



20-29
Gremlini



8-11
Kamenní chrliči



0-3
Železní golemové



Vyvolání elementálů

Azyl - Hrdinové



Dougal - *Velitel lučištníků*



Všichni lukostřelci, kušníci a mistři kuše v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

Životopis

1 1
2 1

Dougal o síle Gryfí říše, stejně jako jeho spolubojovníci, ani v nejmenším nepochybuje. Jeho věrnost je ale ještě posílena koňskou dávkou pragmatismu. Věří totiž, že nejlepší nepřítel je ten, který padne ještě dříve, než stihne ublížit vojákům Gryfí říše. Dougal se proto mnoho let věnoval výcviku a výbavě svých lučištníků. Ti se mu za to odměňují vírou, že dokud má Dougal velení, nemůže se jim nic stát.

» Dougal je hlavní hrdina ve scénáři pro jednoho hráče v H5 "Stíhací jízda".

Dovednosti a schopnosti



Základní protiúder

Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 5%.



Základní útok

Zvyšuje o 5 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.



Lukostřelba

Zvyšuje o 20 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji na dálku.

Armáda a kouzla



7-9 Lukostřelci



7-9 Lukostřelci



7-9 Lukostřelci



Vozík se střelivem



Ellaine - *Lidem milovaný*



Všichni rolníci, branci a vymahači v hrdinově armádě získají +1 k útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje. Kromě toho navíc odvedou do královské pokladnice o jeden zlaťák denně více, nezávisle na své schopnosti placení daní.

Životopis

1 1
2 1

Ellaine hrdě sloužila v královské armádě za války zapomnění. Po jejím skončení se vrátila ke správě statků svého rodu jako moudrá, soucitná a spravedlivá šlechtična. Přestože její majetek byl zprvu v ubohém stavu, její píle přinesla ovoce: panství se rozrůstalo a prosperovalo. Když se teď Ellaine vrátila zpátky na bojiště, vykonávají její rolníci na bojišti neobyčejně odvážné skutky, neboť nezapomněli na to, jak dobře se měli v časech míru pod její vládou.

Dovednosti a schopnosti



Základní protiúder

Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 5%.



Základní vedení

Zvyšuje morálku všech jednotek v armádě hrdiny o +1.



Verbování

Zvyšuje týdenní přírůstek jednotek první úrovně o +3, druhé úrovně o +2 a třetí úrovně o +1. Aby se efekt uplatnil, musí se hrdina poslední den v týdnu nacházet v přátelském městě.

Armáda a kouzla



22-32 Rolníci



22-32 Rolníci



22-32 Rolníci



Irina - *Cvičitel gryfů*



Všichni gryfové, královští gryfové a bojoví gryfové v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje. Gryfové získají schopnost střemhlavý útok.

1 1
2 1

Životopis

První, co ve svém životě Irina spatřila, byli gryfové; narodila se totiž do rodiny respektovaných gryfích chovatelů. Jak vyrůstala, poznala tyto nebezpečné a hrdé ptáky skrz naskrz. Když ji pak Říše povolala do války, zužitkovala v maximální míře své znalosti gryfů. Irina se tak vždy ujistí, že gryfové, se kterými vyráží do boje, jsou v tom nejlepším stavu a dokáží rychle vykonat veškeré příkazy.

Dovednosti a schopnosti



Základní protiúder

Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 5%.



Základní štěstí

Zvyšuje štěstí všech tvorů v armádě hrdiny o 1.



Odolnost vůči magii

U všech jednotek v hrdinově armádě o 15 % zvyšuje odolnost vůči magii. S mnohem větší pravděpodobností se tak vyhnou účinkům nepřátelských kouzel.

Armáda a kouzla



22-32
Rolníci



7-9
Lukostřelci



1
Gryf



Klaus - *Velitel jízdy*



Jezdci, paladinové a šampióni v hrdinově armádě získají s každou nově nabytou úrovní hrdiny dodatečný bonus ke klání. Posiluje se také hrdinova schopnost "odvetný úder".

1 1
2 1

Životopis

Klaus, jenž si prošel důkladným výcvikem, pochází z chudé šlechtické rodiny z jednoho zapadákova v Gryfí říši. Kdyby se na něj neusmálo štěstí, zůstal by prakticky neznámým. Do rukou se mu však náhodou dostal ztracený pergamen, který mu dovolil zúčastnit se nejtěžšího rytířského turnaje v Říši. Podařilo se mu pak ohromit davy tím, že shodil ze sedla jedny z nejslavnějších rytířů země. Od toho dne jej veškeří jezdci za jeho činy hluboce uznávají.

Dovednosti a schopnosti



Základní protiúder

Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 5%.



Základní útok

Zvyšuje o 5 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.



Odvetný úder

Rytíř získá zvláštní bojovou schopnost střežit jakoukoliv vybranou jednotku ze své armády až do konce souboje tím, že způsobí přímé zranění každému nepříteli, který na střeženou jednotku zaútočí.

Armáda a kouzla



22-32
Rolníci



7-9
Lukostřelci



0-3
Pěšáci



Laszlo - *Velitel pěšáků*



Všichni pěšáci, panoši a zastánci v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

Životopis



Laszlo je neurozeného původu, a když si klestil cestu vzhůru, byl nucen prožít mnohá utrpení, což jej v jeho pevném a takřka zoufalém odhodlání dále posílilo. Jeho srdce ale zahořklo. Do nepřátelských řad seká zuřivě jako přírodní živel, je proto pokryt jizvami a platí za tvrdého a nelítostného. Své pěšáky hrdě nazývá "králové bojiště". Těm nezbývá, než svého velitele poslechnout na slovo. V boji pak - často nedobrovolně - prokazují neuvěřitelnou odvahu.

Dovednosti a schopnosti



Základní protiúder

Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 5%.



Základní obrana

Snižuje o 10 % poškození, které tvé jednotky utrpí v boji zblízka.



Vitalita

Zvyšuje počet bodů zdraví všech tvých vojáků o 2. (Zvláště účinné u velkých armád.)

Armáda a kouzla



5-6 Pěšáci



5-6 Pěšáci



5-6 Pěšáci

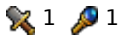


Maeve - *Větrný jezdec*



Účinek zrychlení je zvýšen o 1% za každou hrdinovu úroveň.

Životopis



Maeve je vynikající a tvrdou panovnicí, která se zoufale snaží dostat svou říši řítící se do záhuby ven ze sestupné spirály. Maeve se při snaze o záchranu tříštící se Sokolí říše a současných bojích s armádou démonů může spolehnout pouze na svou oddanost ideálům rytířství a na neochvějnou víru v Draka světla.

Dovednosti a schopnosti



Základní protiúder

Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 5%.



Základní vedení

Zvyšuje morálku všech jednotek v armádě hrdiny o +1.



Základní útok

Zvyšuje o 5 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.

Armáda a kouzla



22-32 Rolníci



7-9 Lukostřelci



0-3 Pěšáci



Zrychlení



Rutger - *Hledač cest*

Pohybové body hrdiny jsou zvýšeny o 1% za každou jeho úroveň.



1 1
2 1

Životopis

Předtím, než byl Rutger povolán do služby Gryfí říše ve Vlčím vévodství, znali ho lidé spíše jako povaleče, tuláka a cestovatele. Rutger dokáže urychlit přesuny svých vojáků tím, že odhalí každou skrytou stezku či zkratku, což se naučil za svých bezstarostných let. Čím dříve válka skončí, tím spíše se může zase vrátit na cesty, které jej očividně pořád lákají ze všeho nejvíc.

Dovednosti a schopnosti



Základní protiúder

Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 5%.



Základní logistika

Zvyšuje rychlost pohybu hrdiny po zemi o 10 %.



Hledání cesty

Snižuje postih za přesun v nerovném terénu o 50 %.

Armáda a kouzla



22-32
Rolníci



7-9
Lukostřelci



0-3
Pěšáci



Shalassina loď



Vittorio - *Konstruktér obléhacích strojů*

Balisty získají za každou úroveň hrdiny bonus +1 k útoku. Šance, že katapult zasáhne hradby, se s každou úrovní hrdiny zvyšuje o 2%.



1 1
2 1

Životopis

Vittorio pamatuje mnoho bojů s bouřlivými Svobodnými městy na jihovýchodní hranici Gryfí říše a jako takový je expertem v umění obléhání. Celá léta strávil zdokonalováním stavby a použití obléhacích strojů, neboť pevně věřil, že vylepšení bitevních technologií zachrání bezpočet gryfích životů. Posádky, které poprvé jeho výtvory testují, mohou zažít nejednu horkou chvilku, přesto se má však všeobecně za to, že se jeho strojům nic nevyrovná.

» Vittorio je hlavní hrdina scénáře pro jednoho hráče v H5 "Dračí rytíř".

Dovednosti a schopnosti



Základní protiúder

Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 5%.



Základní válečné stroje

Díky této dovednosti jsou válečné stroje mnohem účinnější. Zvyšuje útok, obranu a poškození, které způsobují balisty. Zvyšuje poškození, které způsobují katapulty, a propůjčuje jim 30% šanci na zásah. Stanu první pomoci se posílí léčivé schopnosti. Vozík se střelivem získá schopnost zvýšit útok střeleckých jednotek v armádě hrdiny o +1.



Balista

Umožňuje manuální kontrolu balist. Balista získává jeden výstřel navíc. Obnovuje balistu po bitvě, pokud byla zničena.

Armáda a kouzla



22-32
Rolníci



7-9
Lukostřelci



0-3
Pěšáci



Balista

Azyl - Hrdinové z kampaní



Alarik - *Větrný jezdec*

Tribes of the East



Účinek zrychlení je zvýšen o 1% za každou hrdinovu úroveň.



1 1
2 1

Životopis

Tento Elrathův kněz měl vždycky slabost pro velkolepé obřady, kde by mohl projevit svůj fanatický zápal pro věc. Biara proměněná v Isabelu ho proto snadno svedla sliby moci a slávy. Teď už Elrathovi dávno neslouží, přestože si to sám zcela neuvědomuje. Prohnaná sukuba ho již zcela polapila do svých sítí plných pronásledování, vražd a přehnané podezíravosti.

» Alaric je poslední nepřátelský hrdina v 5. misi 2. kampaně ToE (Lov na lovce).

Dovednosti a schopnosti



Základní protiúder

Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 5%.



Expertní útok

Zvyšuje o 15 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.



Bojové šílenství

Minimální a maximální poškození způsobované všemi tvory pod velením hrdiny se zvyšuje o 1. Účinné zejména pro armády jednotek na nízké úrovni.

Armáda a kouzla



22-32
Rolníci



7-9
Lukostřelci



0-3
Pěšáci



Zrychlení



Balista



Andreas - *Konstruktér obléhacích strojů*

Hammers of Fate



Balisty získají za každou úroveň hrdiny bonus +1 k útoku. Šance, že katapult zasáhne hradby, se s každou úrovní hrdiny zvyšuje o 2%.



1 1
2 1

Životopis

Andreas je sice v jádru dobrák, ale je pro něj jednodušší poslouchat rozkazy než o nich pochybovat. Jeho nechuť starat se o etiku a morálku svých pobočníků z něj dělá užitečného velitele, ale na druhou stranu tak kousek po kousku ztrácí svou lidskost.

» Andreas je nepřátelský hrdina v 2. a 3. kampani HoF.

Dovednosti a schopnosti



Základní protiúder

Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 5%.



Základní válečné stroje

Díky této dovednosti jsou válečné stroje mnohem účinnější. Zvyšuje útok, obranu a poškození, které způsobují balisty. Zvyšuje poškození, které způsobují katapulty, a propůjčuje jim 30% šanci na zásah. Stanu první pomoci se posílí léčivé schopnosti. Vozík se střelivem získá schopnost zvýšit útok střeleckých jednotek v armádě hrdiny o +1.



Balista

Umožňuje manuální kontrolu balist. Balista získává jeden výstřel navíc. Obnovuje balistu po bitvě, pokud byla zničena.

Armáda a kouzla



22-32
Rolníci



7-9
Lukostřelci



0-3
Pěšáci



Balista



Benedikt - *Hledač cest*

Tribes of the East



Pohybové body hrdiny jsou zvýšeny o 1% za každou jeho úroveň.


1 
1

2 
1

Životopis

Coby potomek pradávné rodiny, zapletené v dlouholetých sporech, vyrostl Benedikt mezi kletbami a krevní mstou. V boji byl překonán svými sourozenci a v zoufalém pokusu získat moc a respekt přísahal věrnost té nejfanatičtější odnoži nové Alarikovy církve. Nyní je vůdcem vojáků královny Isabely a touha po uznání a postavení již spálila veškeré zbytky jeho duše.

Dovednosti a schopnosti



Základní protiúder

Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 5%.



Lepší logistika

Zvyšuje rychlost pohybu hrdiny po zemi o 20 %.

Armáda a kouzla



22-32
Rolníci



7-9
Lukostřelci



0-3
Pěšáci



Bertrand - *Velitel pěšáků*

Tribes of the East



Všichni pěšáci, panoši a zastánci v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.


1 
1

2 
1

Životopis

Vůdce válečníků Bertrand, který má v oblibě hojné pití a žvýkání tabáku, je nejšťastnější na bitevním poli, když vede své muže do boje s po zuby ozbrojenými nepřáteli. Teologie, náboženství, politika, aristokracie, bohové ani filozofie ho nezajímají - jeho místo je vždy v čele armády nedočkavých vojáků, které pokaždé dovede k vítězství.

Dovednosti a schopnosti



Základní protiúder

Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 5%.



Základní obrana

Snižuje o 10 % poškození, které tvé jednotky utrpí v boji zblízka.



Uhýbání

Snižuje o 20 % poškození, které tvé jednotky utrpí při útocích na dálku.

Armáda a kouzla



5-6
Pěšáci



5-6
Pěšáci



5-6
Pěšáci



Duncan - *Hledač cest*

Hammers of Fate



Pohybové body hrdiny jsou zvýšeny o 1% za každou jeho úroveň.


1

1

2

1

Životopis

Přestože je Duncan ze starobylého rodu, jehož země i krev pocházejí ze Sokolí dynastie, již od mládí ho přepychové komnaty královského paláce příliš nelákaly. Raději bloumal po sluncem zalitých polích, prašných cestách a hledal dobrodružství, která tam na něj čekala. Se šlechtou a šlechtici neměl příliš trpělivost, a proto svůj život raději zasvětil cestování. V celé říši je skutečně jen málo míst, která ještě nenavštívil.

» Duncan se objevuje v 1. kampani HoF (Freydino dilema), v posledních misích 2. a 3. kampaně a ve 2. misi 3. kampaně ToE (Mračna se trhají).

Dovednosti a schopnosti



Základní protiúder

Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 5%.



Základní útok

Zvyšuje o 5 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.



Taktika

Zvyšuje oblast, ve které může hrdina před bojem své jednotky rozmístit.

Armáda a kouzla



22-32 Rolníci



7-9 Lukostřelci



0-3 Pěšáci



Zrychlení



Freyda - *Větrný jezdec*



Účinek zrychlení je zvýšen o 1% za každou hrdinovu úroveň.


1

1

2

1

Životopis

Freyda razí heslo "Udeř jako blesk". Za svých studentských let na Královské vojenské univerzitě často překvapovala své instruktory odvážnými řešeními taktických situací založenými na rychlých pochodech, lstivých útocích a geniálních obchvatech. Freyda se v koutku duše nemůže nikdy dočkat další bitvy, jen aby si mohla vyzkoušet nějaký svůj oblíbený taktický trik. Říká se o ní, že svou hodnost získala díky tomu, že je Godrikovou dcerou, ale série vítězství a příkladné vedení jednotek umlčelo i ty nejcyničtější kritiky.

» Toto je Freyda z H5.

Dovednosti a schopnosti



Základní protiúder

Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 5%.



Základní útok

Zvyšuje o 5 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.



Taktika

Zvyšuje oblast, ve které může hrdina před bojem své jednotky rozmístit.

Armáda a kouzla



22-32 Rolníci



7-9 Lukostřelci



0-3 Pěšáci



Zrychlení



Freyda - *Elrathova loď*

Tribes of the East



Pokaždé, když hrdina sešle nějaké kouzlo ze školy světla, sešle se zároveň i "pomsta bohů" na náhodnou nepřátelskou jednotku, která splňuje předpoklady, aby se mohla stát cílem tohoto kouzla (tj. zabila někoho během boje).

1 1
2 1

Životopis

Freyda pochází ze vznešeného rodu, ale tělem i duší je válečnicí. Její otec Godrik ji odmalička pevně, ale laskavě vedl k tomu, aby žila hlavně pro službu Gryfí říši. Bojovala ve válce královny Isabely, kde na bojišti dobyla zasloužené slávy. Za četné úspěchy vděčí i tomu, že se dokáže rychle pohybovat a pak na protivníka udeřit, když to nejméně čeká. Její vytříbená taktika se může měřit snad jen s jejím neméně ostrým jazykem.

» Toto je Freyda z HoF/ToE. Je to hlavní hrdinka z 1. kampaně HoF (Freydino dilema) a objevuje se ve 2. (Mračna se trhají) a 4. misi (Okázalý odchod) 2. kampaně ToE.

Dovednosti a schopnosti



Základní protiúder

Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 5%.



Základní magie světla

Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu magie světla a celkově zvyšuje účinnost magie světla.



Základní útok

Zvyšuje o 5 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.

Armáda a kouzla



22-32
Rolníci



7-9
Lukostřelci



0-3
Pěšáci



Zrychlení



Gabriela - *Cvičitel gryfů*

Tribes of the East



Všichni gryfové, královští gryfové a bojoví gryfové v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje. Gryfové získají schopnost střemhlavý útok.

1 1
2 1

Životopis

I když Gabriela není kvůli chorobě prodělané v dětství tak fyzicky zdatná, přísahala, že se naučí, jak svému království dobře posloužit v boji. Studiem a tréninkem gryfů dokázala tyto dravé nestvůry zkrotit natolik, že teď vynikají v boji mnohem víc. Našla v tom uspokojení a naplnění svého života, a proto sem tam přimhouří oko nad pověstmi, které kolují o jejích vůdcích.

Dovednosti a schopnosti



Lepší protiúder

Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Snižuje náklady na výcvik o 15%. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 10%.



Základní vedení

Zvyšuje morálku všech jednotek v armádě hrdiny o +1.

Armáda a kouzla



22-32
Rolníci



7-9
Lukostřelci



1
Gryf



Výdrž



Godrik - *Vzorný rytíř*



Účinek kouzla požehnání se s novými úrovněmi hrdiny zvyšuje. Nároky na manu jsou u kouzel magie světla sníženy o 1.

Životopis



Godrik je právem považován za vzorného rytíře a propagátora ryzích rytířských ideálů. Godrik si získává respekt všude, kde se objeví, neboť vyžaduje nejvyšší odvahu a oddanost jak od sebe, tak od svých podřízených. Vojáci pod jeho praporem mu bezmezně důvěřují, jelikož ví o jeho hrdinských činech a o tom, že je s Elrathem zadobře. Proto je jeho samotná přítomnost na bojišti pro některé zárukou vítězství.

» Godric se objevuje v kampaních H5 (C1M5, C3M2 a v posledních 3 misích 6. kampaně). Je také nepřátelský hrdina v C2M1 a C3M5. A k tomu lze ještě za něj hrát ve scénáři pro jednoho hráče v H5 "Diplomat".

Dovednosti a schopnosti



Základní protiúder

Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 5%.



Základní vedení

Zvyšuje morálku všech jednotek v armádě hrdiny o +1.



Základní magie světla

Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu magie světla a celkově zvyšuje účinnost magie světla.



Požehnání

Rytíř získá zvláštní bojovou schopnost dočasně zvyšovat morálku, iniciativu, útok a obranu svých jednotek (nefunguje na nemrtvé a mechanické jednotky).

Armáda a kouzla



22-32 Rolníci



7-9 Lukostřelci



0-3 Pěšáci



Božská síla



Stan první pomoci



Isabel - *Dračí požehnání*

Hammers of Fate



Všechny jednotky v hrdinově armádě budou po dobu souboje pod vlivem kouzla požehnání.

Životopis



Isabela, královna Gryfí říše, se nevědomky stala obětí plánů, jež démonické království spřádalo už několik set let. V posledním okamžiku války, která nese její jméno, ji však jednotky hraničářů, čarodějů, warloků a rytířů zachránily ze samotného Sheoghu. Přestože doslova prošla peklem, zachovala si pevnou víru a své jednotky dokáže posilovat požehnáním.

» Toto je Isabela z HoF. Objevuje se v posledních 2 misích kampaně v HoF (C3M4: Draci a C3M5: Rozdělení).

Dovednosti a schopnosti



Základní protiúder

Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 5%.

Armáda a kouzla



22-32 Rolníci



7-9 Lukostřelci



0-3 Pěšáci



Isabela - *Lenní pán*



Hrdina se podílí na denním příjmu království 250 zlatými denně. Při nákupu vojáků ve městech azylu pak dostává slevu ve výši 2 %.

Životopis

1 1
2 1

Isabela strávila své dětství v odloučení, obklopena chůvami a sluhy, neboť byla ve vládnoucí rodině Greyhoundského vévodství jedináčkem. S vypuknutím války cítí mladá královna potřebu přijít Říši na pomoc. Isabela při cestě za splněním svých cílů bez váhání využívá toho, co je jí vlastní - bohatství a vznešenost.

» Toto je Isabela z H5. Je hlavní hrdinkou 1. kampaně H5 (Královna) a objevuje se v posledních 3 misích 3. kampaně H5 (Nekromant).

Dovednosti a schopnosti



Základní protiúder

Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 5%.



Lepší vedení

Zvyšuje morálku všech jednotek v armádě hrdiny o +2.

Armáda a kouzla



22-32
Rolníci



7-9
Lukostřelci



0-3
Pěšáci



Laszlo - *Velitel pěšáků*

Hammers of Fate



Všichni pěšáci, panoši a zastánci v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

Životopis

1 1
2 1

Laszlo býval věrným kapitánem Gryfí říše, nyní mu však kdysi bystrý úsudek zatemnila touha po slávě a moc sukuby Biary. Jeho láska k boji se změnila v prostou krvežíznivost a touha se nyní upnula jen a pouze na démonickou královnu, která plně ovládá všechny jeho chtíče. Už dávno není tím silným, uznávaným velitelem - stal se z něj krutý a náročný uzurpátor, který by dokázal předhodit psům i své vlastní vojáky.

» Laszlo se objevuje v 1. kampani HoF (Freydino dilema).

Dovednosti a schopnosti



Základní protiúder

Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 5%.



Základní útok

Zvyšuje o 5 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.



Taktika

Zvyšuje oblast, ve které může hrdina před bojem své jednotky rozmístit.

Armáda a kouzla



5-6
Pěšáci



5-6
Pěšáci



5-6
Pěšáci



Zrychlení



Lorenzo - *Velitel lučištníků*

Hammers of Fate



Všichni lukostřelci, kušníci a mistři kuše v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

Životopis


1

1

2

1

Pod maskou pošetilého frajírka a vypravěče vtipů Lorenza se skrývá člověk pocházející z rodiny s temnou minulostí, kterou obklopují tajemné tradice. Svým bezohledným jednáním po Isabelině návratu z Sheogu se její členové rychle dostali na výsluní a i nejbližší příbuzné a známé pobuřuje způsob, jakým dávají na obdiv svou nově získanou moc.

» Lorenzo je nepřátelský hrdina v 2. a 3. kampani HoF.

Dovednosti a schopnosti



Základní protiúder

Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 5%.



Základní útok

Zvyšuje o 5 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.



Lukostřelba

Zvyšuje o 20 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji na dálku.

Armáda a kouzla



7-9 Lukostřelci



7-9 Lukostřelci



7-9 Lukostřelci



Vozík se střelivem



Nikolaj - *Lenní pán*



Hrdina se podílí na denním příjmu království 250 zlatými denně. Při nákupu vojáků ve městech azylu pak dostává slevu ve výši 2 %.

Životopis


1

1

2

1

Nikolaj je králem svaté Gryfí říše.

» Nicolai se objevuje na konci 5. mise 1. kampaně H5 (Králův pád), ale nelze za něj hrát.

Dovednosti a schopnosti



Expertní protiúder

Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Snižuje náklady na výcvik o 30%. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 20%.



Lepší vedení

Zvyšuje morálku všech jednotek v armádě hrdiny o +2.

Armáda a kouzla



22-32 Rolníci



7-9 Lukostřelci



0-3 Pěšáci



Orlando - *Cvičitel gryfů*

Tribes of the East



Všichni gryfové, královští gryfové a bojoví gryfové v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje. Gryfové získají schopnost střemhlavý útok.

1 1
2 1

Životopis

» Orlando je nepřátelský hrdina ve 3. misi 1. kampaně ToE (Probuzení býka).

Dovednosti a schopnosti



Základní protiúder

Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 5%.

Armáda a kouzla



22-32
Rolníci



7-9
Lukostřelci



1
Gryf



Ornella - *Hledač cest*

Tribes of the East



Pohybové body hrdiny jsou zvýšeny o 1% za každou jeho úroveň.

1 1
2 1

Životopis

Lady Ornella je velmi vlivnou šlechtičnou z Býčího vévodství, jež se rozkládá na jihovýchodě Gryfí říše. Vzhledem k tomu, že z jejího panství je to ke Stříbrným městům a k Hereshi co by kamenem dohodil, za války královny Isabely se velmi spřátelila s vůdci těchto frakcí, zvláště s upířím pánem Giovannim. Jejich přátelství přetrvalo, i když se spojenectví mezi Isabelou a Markalem rozpadlo.

» Ornella a nekromant Giovanni jsou hlavní hrdinové scénáře pro jednoho hráče v HoF "Spolek" a objevují se také v 1. misi 1. kampaně ToE (Poslední zůstává).

Dovednosti a schopnosti



Základní protiúder

Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 5%.



Základní vedení

Zvyšuje morálku všech jednotek v armádě hrdiny o +1.



Verbování

Zvyšuje týdenní přírůstek jednotek první úrovně o +3, druhé úrovně o +2 a třetí úrovně o +1. Aby se efekt uplatnil, musí se hrdina poslední den v týdnu nacházet v přátelském městě.

Armáda a kouzla



22-32
Rolníci



7-9
Lukostřelci



0-3
Pěšáci



Valeria - *Velitel jízdy*

Hammers of Fate



Jezdci, paladinové a šampióni v hrdinově armádě získají s každou nově nabytou úrovní hrdiny dodatečný bonus ke klání. Posiluje se také hrdinova schopnost "odvetný úder".

1 1
2 1

Životopis

Valeria je nejstarším potomkem lorda Fulberta z Vlčího vévodství. Byla vychovávána v ušlechtilou válečnici a paladinku Elratha a věrně bojovala po boku armád svaté Isabely a Alarika. Ale když odhalili svou pravou náturu, zabili jejího otce a ukradli jeho země, vzbouřila se proti nim. Když ji zajali a uvrhli do vězení, její zuřivost neznala mezí. Svým věznitelům se chce pomstít a je jí jedno, kdo jí v téhle její touze pomůže.

» Valeria je nepřátelský hrdina v 2. a 3. kampani HoF.

Dovednosti a schopnosti



Základní protiúder

Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 5%.



Základní útok

Zvyšuje o 5 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.



Odvetný úder

Rytíř získá zvláštní bojovou schopnost střežit jakoukoliv vybranou jednotku ze své armády až do konce souboje tím, že způsobí přímé zranění každému nepříteli, který na střeženou jednotku zaútočí.

Armáda a kouzla



22-32
Rolníci



7-9
Lukostřelci



0-3
Pěšáci

V kampaních se také setkáte s:
» **Giar:** má stejnou tvář jako Dougal a stejné speciality a dovednosti jako Klaus.
» **Glen:** má stejnou tvář jako Klaus a stejné speciality a dovednosti jako Vittorio.

Hvozd - Hrdinové



Anwen - *Sylannin meč*



Všechny jednotky z hvozdu pod hrdinovým velením působí za každou jeho úroveň o 2% větší poškození.

Životopis



Anwen brání lesy a jejich obyvatele s odhodlaností, která je pozoruhodná i podle elfských standardů. Žije v dobrovolném vyhnanství v lesích Irollanu, o které se láskyplně stará a je jejich ochránkyní. Utrpení čeká na ty, kdož se odváží poškodit les, ublížit jeho obyvatelům nebo těm, kdož je chrání, neboť když Anwen vyrazí do boje, má po svém boku bohyni Sylannu, jejíž zloba udeří jako blesk na ty, kteří se něčeho tak hanebného dopustí.

Dovednosti a schopnosti



Základní mstitel

Jedinečná dovednost hraničáře. Umožňuje hraničáři, aby si v cechu mstitelů v libovolném městě typu hvozd vybral 1 úhlavního nepřítele (výběr základní jednotky zahrnuje i všechny její vylepšené verze). Všechny jednotky hraničáře získají při útoku na takovouto jednotku 40% šanci na způsobení kritického zásahu, což napadené jednotce způsobí dvojnásobné zranění. Než si hraničář bude moci zvolit nějakou jednotku za svého úhlavního nepřítele, musí vybít dvě celé populace těchto jednotek.



Základní obrana

Snižuje o 10 % poškození, které tvé jednotky utrpí v boji zblízka.



Ochrana

Snižuje o 15 % poškození, které tvé jednotky utrpí při magických útocích.

Armáda a kouzla



10-14 Víly



5-7 Tanečníci meče



0-2 Lovci



Dirael - *Královna roje*



Kouzlo vosí roj je v závislosti na úrovni hrdiny účinnější.

Životopis



Poletující vosy, kroužící sršni, pilné včeličky - všechen tento maličký létající hmyz Dirael fascinoval již od jejího dětství. Považovala jej za nádherné bzučící drahokamy. Zamilovala se do něj tak, že se stala druidkou, aby lépe pronikla do jeho hloubky a pochopila jeho tajemství. Nakonec vyslyšela hlas Harmonie a šla do války po boku Sylanny, jíž pomáhá vyvoláváním svých oblíbených stvoření, která pak obtěžují nepřítele.

Dovednosti a schopnosti



Základní mstitel

Jedinečná dovednost hraničáře. Umožňuje hraničáři, aby si v cechu mstitelů v libovolném městě typu hvozd vybral 1 úhlavního nepřítele (výběr základní jednotky zahrnuje i všechny její vylepšené verze). Všechny jednotky hraničáře získají při útoku na takovouto jednotku 40% šanci na způsobení kritického zásahu, což napadené jednotce způsobí dvojnásobné zranění. Než si hraničář bude moci zvolit nějakou jednotku za svého úhlavního nepřítele, musí vybít dvě celé populace těchto jednotek.



Základní magie přivolávání

Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu magie přivolávání a celkově zvyšuje účinnost magie přivolávání.



Mistr zaklínání

Zvyšuje účinnost kouzel "Vyvolání fénixe" a "Přivolání elementála" (účinnost síly kouzel se pro seslání těchto kouzel zvyšuje o 4).

Armáda a kouzla



10-14 Víly



5-7 Tanečníci meče



0-2 Lovci



Vosí roj



Gilraen - *Mistr meče*



Všichni tanečníci meče, tanečníci války a tanečníci větru v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

Životopis



Zasmušilý a v otázkách cti velmi citlivý Gilraen dlouho a tvrdě studoval styly elfského šermířství. Stal se uznávaným mistrem čepele a je náročným učitelem umění tance meče. Jeho přesnost, sebekázeň a odhodlání sdílí i jeho vojáci, kteří jsou v bitvách obávanými protivníky.

Dovednosti a schopnosti



Základní mstitel

Jedinečná dovednost hraničáře. Umožňuje hraničáři, aby si v cechu mstitelů v libovolném městě typu hvozd vybral 1 úhlavního nepřítele (výběr základní jednotky zahrnuje i všechny její vylepšené verze). Všechny jednotky hraničáře získají při útoku na takovouto jednotku 40% šanci na způsobení kritického zásahu, což napadené jednotce způsobí dvojnásobné zranění. Než si hraničář bude moci zvolit nějakou jednotku za svého úhlavního nepřítele, musí vybít dvě celé populace těchto jednotek.



Základní obrana

Snižuje o 10 % poškození, které tvé jednotky utrpí v boji zblízka.



Ochrana

Snižuje o 15 % poškození, které tvé jednotky utrpí při magických útocích.

Armáda a kouzla



5-7 Tanečníci meče



5-7 Tanečníci meče



5-7 Tanečníci meče



Ossir - *Mistr lovu*



Všichni lovci, mistři lovci a mystičtí střelci v hrdinově armádě získají bonus +1 k útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

Životopis



Ossir je zkušeným a úspěšným lovcem. S lukem dokáže hotové zázraky; patrně je v národě, který je lukostřelbou proslaven, ten nejlepší. Když král Alaron hledal důstojníky, byl Ossir díky svým úžasným dovednostem jasnou volbou, přestože by sám nejraději zůstal ve svých milovaných lesích. Všechny pochybnosti ale vzaly za své již po první bitvě, kdy jeho lučištníci zcela zjevně těžili z jeho vedení.

» Ossir je hlavní hrdina scénáře pro jednoho hráče v H5 "Slza pro Ossira".

Dovednosti a schopnosti



Základní mstitel

Jedinečná dovednost hraničáře. Umožňuje hraničáři, aby si v cechu mstitelů v libovolném městě typu hvozd vybral 1 úhlavního nepřítele (výběr základní jednotky zahrnuje i všechny její vylepšené verze). Všechny jednotky hraničáře získají při útoku na takovouto jednotku 40% šanci na způsobení kritického zásahu, což napadené jednotce způsobí dvojnásobné zranění. Než si hraničář bude moci zvolit nějakou jednotku za svého úhlavního nepřítele, musí vybít dvě celé populace těchto jednotek.



Základní štěstí

Zvyšuje štěstí všech tvorů v armádě hrdiny o 1.



Odolnost vůči magii

U všech jednotek v hrdinově armádě o 15 % zvyšuje odolnost vůči magii. S mnohem větší pravděpodobností se tak vyhnou účinkům nepřátelských kouzel.

Armáda a kouzla



3-4 Lovci



3-4 Lovci



3-4 Lovci



Talanar - *Elfí hněv*

Tanečníci meče, lovci a druidi (plus jejich vylepšené verze) získají schopnost rozlícení.





Životopis

Talanar byl jediným přeživším jednoho z brutálních útoků ze Dne ohnivých slz. Podívaná na stovky mrtvých soukmenovců natolik mladého válečníka poznamenala, že je nyní naplněn nezkrotnou zuřivostí, kdykoliv vidí své bratry umírat. Jeho touha po pomstě je natolik silná, že ji přenáší na všechny poblíž; čím větší ztráty vojáci utrpí, tím urputněji bojují.

Dovednosti a schopnosti



Základní mstitel

Jedinečná dovednost hraničáře. Umožňuje hraničáři, aby si v cechu mstitelů v libovolném městě typu hvozd vybral 1 úhlavního nepřítele (výběr základní jednotky zahrnuje i všechny její vylepšené verze). Všechny jednotky hraničáře získají při útoku na takovouto jednotku 40% šanci na způsobení kritického zásahu, což napadené jednotce způsobí dvojnásobné zranění. Než si hraničář bude moci zvolit nějakou jednotku za svého úhlavního nepřítele, musí vybít dvě celé populace těchto jednotek.



Základní vedení

Zvyšuje morálku všech jednotek v armádě hrdiny o +1.



Verbování

Zvyšuje týdenní přírůstek jednotek první úrovně o +3, druhé úrovně o +2 a třetí úrovně o +1. Aby se efekt uplatnil, musí se hrdina poslední den v týdnu nacházet v přátelském městě.

Armáda a kouzla



10-14 Víly



5-7 Tanečníci meče



0-2 Lovci



Balista



Vinrael - *Bojem zocelený*

Veškeré zkušenosti, které hrdina v bitvě získá, budou zvýšeny o 2% za každou jeho úroveň.





Životopis

Vinrael má dvě schopnosti, díky kterým je pro elfy užitečný - je obvykle pozorný a v bitvách strávil více času než jakýkoliv jiný válečník hvozdu. Jeho oči i oči jeho sokolů při bitvě neustále pozorují všechna zákoutí bojiště. Nic o vojácích, taktice a terénu mu tak neunikne. Jelikož analyzuje akce své i nepřátelské, naučí se z chyb a úspěchu obou stran velmi mnoho.

Dovednosti a schopnosti



Základní mstitel

Jedinečná dovednost hraničáře. Umožňuje hraničáři, aby si v cechu mstitelů v libovolném městě typu hvozd vybral 1 úhlavního nepřítele (výběr základní jednotky zahrnuje i všechny její vylepšené verze). Všechny jednotky hraničáře získají při útoku na takovouto jednotku 40% šanci na způsobení kritického zásahu, což napadené jednotce způsobí dvojnásobné zranění. Než si hraničář bude moci zvolit nějakou jednotku za svého úhlavního nepřítele, musí vybít dvě celé populace těchto jednotek.



Základní osvícení

Hrdina obdrží bonus +1 k jedné ze svých primárních vlastností za každé čtyři úrovně včetně úrovní, které už má, a bonus +5% ke získané zkušenosti.



Inteligence

Zvyšuje normální maximum many o 50 %.

Armáda a kouzla



10-14 Víly



5-7 Tanečníci meče



0-2 Lovci



Wyngaal - *Rychlý útočník*



Jednotky v hrdinově armádě získají na začátku boje za každou jeho úroveň 1% bonus k iniciativě.

Životopis



Wyngaal byl na počátku svého života zvěd a lovec, ale zloba vůči těm, kteří ohrožovali harmonii hvozdu, z něj udělala válečníka. Do značné míry se spoléhá na znalosti ze svých mladých let a neustále je na stráži před pastmi, nástrahami a nemilými překvapeními. Nepřátelé, kteří se Wyngaalovi postaví, nemají příliš velkou šanci na získání převahy, neboť na Wyngaalově straně stojí léta zkušeností a jeho neustálá ostražitost.

Dovednosti a schopnosti



Základní mstitel

Jedinečná dovednost hraničáře. Umožňuje hraničáři, aby si v cechu mstitelů v libovolném městě typu hvozd vybral 1 úhlavního nepřítele (výběr základní jednotky zahrnuje i všechny její vylepšené verze). Všechny jednotky hraničáře získají při útoku na takovouto jednotku 40% šanci na způsobení kritického zásahu, což napadené jednotce způsobí dvojnásobné zranění. Než si hraničář bude moci zvolit nějakou jednotku za svého úhlavního nepřítele, musí vybít dvě celé populace těchto jednotek.



Základní útok

Zvyšuje o 5 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.



Taktika

Zvyšuje oblast, ve které může hrdina před bojem své jednotky rozmístit.

Armáda a kouzla



10-14 Víly



5-7 Tanečníci meče



0-2 Lovci



Ylthin - *Panna jednorožců*



Všichni jednorožci, stříbrní jednorožci a panenští jednorožci v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

Životopis



Ylthin v časech jejího mládí pronásledovala skupina otrokářů temných elfů, před kterými ji zachránil rozzuřený jednorožec. Od té doby tyto tajemné obyvatele lesa uctívá a svůj život zasvětila práci v jejich prospěch. Nikdo jim nerozumí lépe než Ylthin a jedině ona dokáže jejich rychlost a sílu využít v boji nejlépe.

Dovednosti a schopnosti



Základní mstitel

Jedinečná dovednost hraničáře. Umožňuje hraničáři, aby si v cechu mstitelů v libovolném městě typu hvozd vybral 1 úhlavního nepřítele (výběr základní jednotky zahrnuje i všechny její vylepšené verze). Všechny jednotky hraničáře získají při útoku na takovouto jednotku 40% šanci na způsobení kritického zásahu, což napadené jednotce způsobí dvojnásobné zranění. Než si hraničář bude moci zvolit nějakou jednotku za svého úhlavního nepřítele, musí vybít dvě celé populace těchto jednotek.



Základní magie světla

Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu magie světla a celkově zvyšuje účinnost magie světla.



Mistr požehnání

Kouzlo "Božská síla" získá hromadný účinek a kouzlo "Očista" bude mít plošný efekt, cena za jejich seslání se však zdvojnásobuje. Pro vyčarování těchto kouzel spotřebuje hrdina pouze polovinu své aktuální iniciativy.

Armáda a kouzla



10-14 Víly



5-7 Tanečníci meče



1 Jednorožec



Stan první pomoci

Hvozd - Hrdinové z kampaní



Alaron - *Elfí hněv*



Tanečníci meče, lovci a druidi (plus jejich vylepšené verze) získají schopnost rozlícení.

Životopis



Všichni elfové uctívají ideály Harmonie, Alaron je ale uznával až do té míry, že na své nepřátele pohlížel jako na čestné soky. V globálním měřítku to je sice šlechetná filozofie, ale pokud vůdce vojákům nedovolí dorazit poražené útočící vojáky, způsobuje to značné potíže. Alaron chápe politickou nutnost likvidace ostatních v zájmu zachování vlastního království, přesto se takovým okamžikům co nejvíce vyhýbá.

» Alaron se objevuje pouze v dialogových scénách v kampaních H5.

Dovednosti a schopnosti



Základní mstitel

Jedinečná dovednost hraničáře. Umožňuje hraničáři, aby si v cechu mstitelů v libovolném městě typu hvozd vybral 1 úhlavního nepřítele (výběr základní jednotky zahrnuje i všechny její vylepšené verze). Všechny jednotky hraničáře získají při útoku na takovouto jednotku 40% šanci na způsobení kritického zásahu, což napadené jednotce způsobí dvojnásobné zranění. Než si hraničář bude moci zvolit nějakou jednotku za svého úhlavního nepřítele, musí vybít dvě celé populace těchto jednotek.



Základní vedení

Zvyšuje morálku všech jednotek v armádě hrdiny o +1.



Verbování

Zvyšuje týdenní přírůstek jednotek první úrovně o +3, druhé úrovně o +2 a třetí úrovně o +1. Aby se efekt uplatnil, musí se hrdina poslední den v týdnu nacházet v přátelském městě.

Armáda a kouzla



10-14 Víly



5-7 Tanečníci meče



0-2 Lovci



Balista



Findan - *Bouře šípů*



Na začátku bitvy zasype nepřátelské řady salvami šípů. Celkové poškození závisí na úrovni hrdiny. (lze použít pouze na střelecké jednotky hvozdu)

Životopis



Findan je spíše básníkem a diplomatem než válečníkem. Proto se narozdíl od mnohých svých soukmenovců necítí v boji na meče nejlépe. Mnohem více mu sedí tvrdé a rychlé údery zdálky. Nejraději má, může-li nejprve nepřátelské řady oslabit sprškami dobře mířených šípů.

» Findan je hlavní hrdina 5. kampaně H5 (Hraničář) a taky se objevuje v posledních 3 misích 6. kampaně H5. Lze za něj hrát i ve scénáři pro jednoho hráče v HoF "Noví nepřátelé".

Dovednosti a schopnosti



Základní mstitel

Jedinečná dovednost hraničáře. Umožňuje hraničáři, aby si v cechu mstitelů v libovolném městě typu hvozd vybral 1 úhlavního nepřítele (výběr základní jednotky zahrnuje i všechny její vylepšené verze). Všechny jednotky hraničáře získají při útoku na takovouto jednotku 40% šanci na způsobení kritického zásahu, což napadené jednotce způsobí dvojnásobné zranění. Než si hraničář bude moci zvolit nějakou jednotku za svého úhlavního nepřítele, musí vybít dvě celé populace těchto jednotek.



Základní útok

Zvyšuje o 5 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.



Taktika

Zvyšuje oblast, ve které může hrdina před bojem své jednotky rozmístit.

Armáda a kouzla



10-14 Víly



5-7 Tanečníci meče



0-2 Lovci



Vozík se střelivem



Tieru - *Rychlý útočník*

Tribes of the East

Jednotky v hrdinově armádě získají na začátku boje za každou jeho úroveň 1% bonus k iniciativě.



0 1
2 2

Životopis

Tieru je vážený druid, který bezmezně věří v dobrotu svých lidí a mezi jehož silné vlastnosti patří především oddanost a odhodlání. Pevně doufá, že to, co koná, je správné a že by ho Sylanna varovala, kdyby náhodou sešel z cesty. Na rozdíl od ostatních elfů vidí ve všem širší souvislosti a nejen vlastní lesy a domovina mu stojí za záchranu.

» Tieru je hlavní hrdina scénáře pro jednoho hráče v ToE "Ohnivé dny".

Dovednosti a schopnosti



Základní mstitel

Jedinečná dovednost hraničáře. Umožňuje hraničáři, aby si v cechu mstitelů v libovolném městě typu hvozd vybral 1 úhlavního nepřítele (výběr základní jednotky zahrnuje i všechny její vylepšené verze). Všechny jednotky hraničáře získají při útoku na takovouto jednotku 40% šanci na způsobení kritického zásahu, což napadené jednotce způsobí dvojnásobné zranění. Než si hraničář bude moci zvolit nějakou jednotku za svého úhlavního nepřítele, musí vybít dvě celé populace těchto jednotek.



Základní útok

Zvyšuje o 5 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.



Taktika

Zvyšuje oblast, ve které může hrdina před bojem své jednotky rozmístit.

Armáda a kouzla



10
Dryády



16
Tanečníci meče

Kobka - Hrdinové



Eruina - *Paní sabatu*



Čarodějky stínu a matky stínu mají šanci znova vystřelit na aktuální cíl hrdiny. Tato šance se zvyšuje v závislosti na hrdinově úrovni.



Životopis

Ačkoliv je Eruina dcerou legendární královny Tuidhany, na svém skvělém rodokmenu si nezakládá, raději je oceňována na základě svých vlastních skvělých schopností. Tajemné čarodějnice a matky stínu v její armádě nicméně o její matce vědí, a tak za ni bojují s upřímným fanatismem.

» Eruina je hlavní hrdinka ze scénáře pro jednoho hráče v H5 "Odpor".

Dovednosti a schopnosti



Základní kolísání magie
Částečně ruší magickou ochranu a umožňuje hrdinovi způsobit 20 % normálního poškození jednotkám, které jsou jinak proti kouzlu odolné.



Základní destruktivní magie
Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu destruktivní magie a celkově zvyšuje účinnost destruktivní magie.



Základní útok
Zvyšuje o 5 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.

Armáda a kouzla



7-10 Zvědové



3 Krvavé panny



0-2 Minotauři



Blesk



Vozík se střelivem



Kythra - *Pán otroků*



Všichni minotauři, minotauří stráže a vůdcové minotaurů v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.



Životopis

Kythra je jednou z nejbohatších dam Ygg-Challu. Zdroj jejích peněz není vůbec záhadou; své jmění nabyla obchodem s minotauřími otroky, což její rodina provozuje již několik generací. Otroci jsou také páteří její hrozivé armády; ti, kteří jsou vybráni k boji, musí projít krvavou a často smrtící školou gladiátorů.

Dovednosti a schopnosti



Základní kolísání magie
Částečně ruší magickou ochranu a umožňuje hrdinovi způsobit 20 % normálního poškození jednotkám, které jsou jinak proti kouzlu odolné.



Základní vedení
Zvyšuje morálku všech jednotek v armádě hrdiny o +1.



Hospodaření
Hrdina přispívá na vaši věc 250 zlatými denně.

Armáda a kouzla



3-4 Minotauři



3-4 Minotauři



3-4 Minotauři



Ledová střela



Lethos - *Mistr travič*

Existuje jistá šance, že nepřátelské jednotky vstoupí do bitvy již otrávené. Tato šance závisí na úrovni hrdiny.





1 3
0 1

Životopis

Lethos je velmi užitečným spojencem, neboť dokáže bitvu rozhodnout dříve, než vůbec začne. Ve službě už je mnoho desítek let a jeho znalostem cizokrajných jedů a nemocí se nikdo nevyrovná. Lethosovi protivníci pocítí účinek jeho kouzel a lektvarů dříve, než vůbec dorazí na bojiště; ti chytřejší z jeho nepřátel ještě před začátkem bitvy raději vzali nohy na ramena.

Dovednosti a schopnosti



Základní kolísání magie

Částečně ruší magickou ochranu a umožňuje hrdinovi způsobit 20 % normálního poškození jednotkám, které jsou jinak proti kouzlu odolné.



Základní magie temnoty

Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu magie temnoty a celkově zvyšuje účinnost magie temnoty.

Armáda a kouzla



7-10 Zvědové



3 Krvavé panny



0-2 Minotauři



Hniloba



Sinitar - *Katalyzátor*

Manová náročnost mystické vlny se snižuje o 5% + o dalších 1% za hrdinovou úroveň.





1 3
0 1

Životopis

Warlockové Ygg-Challu jsou temní a záhadní čarodějové, a přesto i oni Sinitara považují za záhadného. Nejenže dokáže kouzla posilovat, ale dosáhl v tom takového mistrovství, že spotřebuje daleko méně vlastních sil. Nikdo neví přesně, jak se tuto schopnost naučil, ale podle jizev na jeho obličeji lze usoudit, že v tom mají prsty dohody s draky stínu -- takové dohody, které si vyžádají tvrdou daň na těle i mysli.

Dovednosti a schopnosti



Základní kolísání magie

Částečně ruší magickou ochranu a umožňuje hrdinovi způsobit 20 % normálního poškození jednotkám, které jsou jinak proti kouzlu odolné.



Základní destruktivní magie

Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu destruktivní magie a celkově zvyšuje účinnost destruktivní magie.



Zesílená kouzla

Všechna ničivá kouzla, která hrdina sešle, působí o 50 % větší poškození, ale spotřeba many se zdvojnásobuje.

Armáda a kouzla



7-10 Zvědové



3 Krvavé panny



0-2 Minotauři



Magický šíp



Sorgal - *Chovatel ještěrů*



Specializace na nájezdníky. Zvláštní útok nájezdníka ještěří kousnutí způsobuje větší poškození v závislosti na úrovni hrdiny.


1

3

0

1

Životopis

Sorgalova zručnost při výchově bojových ještěrek temných elfů se nezakládá na laskavosti ani empatii, ale na nemilosrdném vyřazování slabých a výcvikovém režimu, při kterém jde o zdraví i silným jedincům. Když konečně dojde k bitvě, jsou ještěrky zoufalé a hladové; proto koušou oři Sorgalových vojáků do svých nepřátel s takovou vervou.

Dovednosti a schopnosti



Základní kolísání magie

Částečně ruší magickou ochranu a umožňuje hrdinovi způsobit 20 % normálního poškození jednotkám, které jsou jinak proti kouzlu odolné.



Základní útok

Zvyšuje o 5 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.



Bojové šílenství

Minimální a maximální poškození způsobované všemi tvory pod velením hrdiny se zvyšuje o 1. Účinné zejména pro armády jednotek na nízké úrovni.

Armáda a kouzla


7-10 Zvědové


3 Krvavé panny


0-2 Minotauři


Zrychlení



Vayshan - *Černá ruka*



Všichni zvědové, vrahové a stopaři v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.


1

3

0

1

Životopis

Vayshan je znám svými odvážnými výpady do Irollanu, kde provozuje hrůznou kratochvíli spočívající v lovu příbuzných z hvozdu. Důvody jeho nenávisti jsou neznámé, ale takto posedlí jsou i jeho vojáci. Pro jeho temné zvědy a vrahy je ctí přidat se k němu na lovu v zalesněné zemi a získat si tak velitelovu přízeň.

Dovednosti a schopnosti



Základní kolísání magie

Částečně ruší magickou ochranu a umožňuje hrdinovi způsobit 20 % normálního poškození jednotkám, které jsou jinak proti kouzlu odolné.



Základní štěstí

Zvyšuje štěstí všech tvorů v armádě hrdiny o 1.



Vojenské štěstí

Zaručuje, že užitečné bojové schopnosti jednotek v hrdinově armádě (jako např. úder u panoše) se aktivují častěji.

Armáda a kouzla


7-10 Zvědové


7-10 Zvědové


7-10 Zvědové


Ohnivá past



Yrbeth - *Temný mystik*



Schopnost rituál temnoty je silnější, neboť umožňuje hrdinovi regenerovat manu i za hranici, která by obyčejně byla maximální. Množství zregenerované many nad horní hranici závisí na úrovni hrdiny.

1 3
0 1

Životopis

Yrbeth byla dítětem, které bylo na svůj věk nadáno výjimečnými silami a rozumem. Yrbethiny síly vycvičené v umění tajemna se naplno projevily při zemětřesení, kdy dokázala zázračně soustředit tolik magické energie, že by to žádný jiný smrtelník nedokázal. Noc před důležitou bitvou Yrbeth často probdí, není žádným tajemstvím, že ji tráví mnohahodinovými meditacemi.

Dovednosti a schopnosti



Základní kolísání magie
Částečně ruší magickou ochranu a umožňuje hrdinovi způsobit 20 % normálního poškození jednotkám, které jsou jinak proti kouzlu odolné.



Základní magie temnoty
Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu magie temnoty a celkově zvyšuje účinnost magie temnoty.



Rituál temnoty
Speciální schopnost dobrodružství. Hrdina stráví celý den prováděním rituálu a obnoví si plně manu. Může být provedeno pouze na začátku dne.

Armáda a kouzla



7-10
Zvědové



3
Krvavé panny



0-2
Minotauři



Magický šíp



Yrwanna - *Paní krve*



Všechny krvavé panny, krvavé fúrie a krvavé sestry v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

1 3
0 1

Životopis

Kamkoliv se Yrwanna hne, má za sebou družinu nohsledů, kteří obdivují její krásu. Ale za omračujícím zevnějškem se skrývá pronikavý intelekt a Yrwanna dobře ví, jak své nádhery využít k dosažení vlastních cílů. Přestože je o Yrwanně známo, že kvůli vítězství obětovala stovky svých následovníků, věrnost jejích vojáků to nijak neoslabuje.

Dovednosti a schopnosti



Základní kolísání magie
Částečně ruší magickou ochranu a umožňuje hrdinovi způsobit 20 % normálního poškození jednotkám, které jsou jinak proti kouzlu odolné.



Základní osvícení
Hrdina obdrží bonus +1 k jedné ze svých primárních vlastností za každé čtyři úrovně včetně úrovní, které už má, a bonus +5% ke získané zkušenosti.



Inteligence
Zvyšuje normální maximum many o 50 %.

Armáda a kouzla



3
Krvavé panny



3
Krvavé panny



3
Krvavé panny



Zpomalení

Kobka - Hrdinové z kampaní



Agbeth - *Temný mystik*

Tribes of the East



Schopnost rituál temnoty je silnější, neboť umožňuje hrdinovi regenerovat manu i za hranici, která by obyčejně byla maximální. Množství zregenerované many nad horní hranici závisí na úrovni hrdiny.

 1  3
 0  1

Životopis

Agbeth je potomkem krutých lidí žijících v zuřivé době. Byl odtržen od svých sylvanských bratří a zatažen pod zem, kde se stal nedobrovolnou obětí války temných elfů proti trpaslíkům. Přesto je strach to poslední, co by ho trápilo, a i mezi svým pragmatickým národem má pověst chladného, bezcitného a efektivního zabijáka.

» Agbeth je hlavní hrdina scénáře pro jednoho hráče v ToE "Nenávist plodí nenávist".

Dovednosti a schopnosti



Základní kolísání magie
Částečně ruší magickou ochranu a umožňuje hrdinovi způsobit 20 % normálního poškození jednotkám, které jsou jinak proti kouzlu odolné.



Základní magie temnoty
Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu magie temnoty a celkově zvyšuje účinnost magie temnoty.



Rituál temnoty
Speciální schopnost dobrodružství. Hrdina stráví celý den prováděním rituálu a obnoví si plně manu. Může být provedeno pouze na začátku dne.

Armáda a kouzla



35
Vrahové



22
Krvavé fúrie



8
Minotauří stráže



Magický šíp



Raelag - *Zastrašení*



Nepřátelské jednotky získají postih k iniciativě v závislosti na úrovni hrdiny.

 1  3
 0  1

Životopis

O Raelagově minulosti není známo zhola nic. Přestože je v bitvě bezohledný a krutý, jeho bitevní taktika i plány zůstávají stejně tajemné jako minulost jeho samého. Své nepřátele Raelag často přechytračí, obklíčí a vymanévruje, a tak se mu vojáci staví bez přílišné víry ve vítězství. Při boji s tak mazaným a obávaným válečníkem jeho formátu si nepřátelé často nejsou sami sebou vůbec jistí.

» Toto je Raelag z H5. Je hlavní hrdina 4. kampaně H5 (Warlock) a objevuje se v posledních 2 misích 6. kampaně H5 (C6M4 a C6M5).

Dovednosti a schopnosti



Základní kolísání magie
Částečně ruší magickou ochranu a umožňuje hrdinovi způsobit 20 % normálního poškození jednotkám, které jsou jinak proti kouzlu odolné.



Základní obrana
Snižuje o 10 % poškození, které tvé jednotky utrpí v boji zblízka.



Vitalita
Zvyšuje počet bodů zdraví všech tvých vojáků o 2. (Zvláště účinné u velkých armád.)

Armáda a kouzla



7-10
Zvědové



3
Krvavé panny



0-2
Minotauři



Zpomalení



Raelag - *Mistr iniciativy*

Hammers of Fate



Všechny jednotky v hrdinově armádě získají +1 % k iniciativě za každou úroveň hrdiny. Jednotky protivníka naopak obdrží 1% postih.

Životopis

Čím Raelag býval a co dělal, to se asi nikdy nedovíme. Přestože je v boji přímý a nelítostný, své plány a taktiky skrývá stejně dobře jako svou minulost. Snad i proto dokáže své protivníky snadno přelstít, obalamutit, převézt a přechytračit, takže se každý dvakrát rozmyslí, než by se mu postavil v boji.

1 3
0 1

» Toto je Raelag z HoF. Objevuje se ve 4. misi 3. kampaně HoF (Draci).

Dovednosti a schopnosti



Základní kolísání magie

Částečně ruší magickou ochranu a umožňuje hrdinovi způsobit 20 % normálního poškození jednotkám, které jsou jinak proti kouzlu odolné.

Armáda a kouzla





7-10 Zvědové	3 Krvavé panny	0-2 Minotauři

Ranleth - *Chovatel ještěrů*

Tribes of the East



Specializace na nájezdníky. Zvláštní útok nájezdníka ještěří kousnutí způsobuje větší poškození v závislosti na úrovni hrdiny.

Životopis

Nenávist vůči trpaslíkům je stará jak temní elfové a Ygg-Chall samotný. Ranleth pochází z velmi staré rodiny, která střežila svou rodovou linii stejně, jako pěstovala zlobu vůči trpaslíkům. Její rod totiž kdysi téměř dvakrát kvůli trpaslíkům zanikl během válek pod horou a Ranleth touží nejvíce právě po pomstě a odplatě pro ty, kteří její příbuzné zradili.

1 3
0 1

» Ranleth je druhotná nepřátelská hrdinka ve 4. misi 3. kampaně ToE (Okázalý odchod).

Dovednosti a schopnosti



Základní kolísání magie

Částečně ruší magickou ochranu a umožňuje hrdinovi způsobit 20 % normálního poškození jednotkám, které jsou jinak proti kouzlu odolné.



Základní útok

Zvyšuje o 5 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.



Bojové šílenství

Minimální a maximální poškození způsobované všemi tvory pod velením hrdiny se zvyšuje o 1. Účinné zejména pro armády jednotek na nízké úrovni.

Armáda a kouzla





7-10 Zvědové	3 Krvavé panny	0-2 Minotauři



Zrychlení



Shadya - *Temný tanečník*



Útoky zdálky působí menší zranění. Velikost snížení poškození závisí na úrovni hrdiny.

Životopis

1 3
0 1

Shadyina rodina byla vyvražděna již zkraje válek o nadvládu nad klanem Soulscar. Od svého dětství touží po pomstě, neboť ze své rodiny přežila jako jediná. Někdy zmizí na celé měsíce, zdokonaluje se ve všech odvětvích, jež by jí mohla být užitečná, a pak se zase objeví, jen aby odrovnala dalšího nepřítele ze svého seznamu. Shadya ví naprosto vše o infiltraci, úhybných manévrech, útěcích a prohnanosti, neboť vždy stála sama proti všem.

» Shadya je druhotná hrdinka 4. kampaně H5 (Warlock) a objevuje se také v C6M4 (Aliance).

Dovednosti a schopnosti



Základní kolísání magie
Částečně ruší magickou ochranu a umožňuje hrdinovi způsobit 20 % normálního poškození jednotkám, které jsou jinak proti kouzlu odolné.



Základní obrana
Snižuje o 10 % poškození, které tvé jednotky utrpí v boji zblízka.



Uhýbání
Snižuje o 20 % poškození, které tvé jednotky utrpí při útocích na dálku.

Armáda a kouzla



7-10
Zvědové



3
Krvavé panny



0-2
Minotauři



Stan první pomoci



Thralsai - *Temný mystik*

Hammers of Fate



Schopnost rituál temnoty je silnější, neboť umožňuje hrdinovi regenerovat manu i za hranici, která by obyčejně byla maximální. Množství zregenerované many nad horní hranici závisí na úrovni hrdiny.

Životopis

1 3
0 1

Po prohře s Raelagem zůstala rodu Soulscar pouze hrstka věrných. Mezi nimi byl i Thralsai, který ve válce královny Isabely projevoval jen vlažné nadšení a spíše se snažil přežít. Po návratu domů ho však vzpomínky na padlé příbuzné naplnily nezměrnou touhou po pomstě. Proto pomalu upevňoval svou moc a čekal na chvíli, kdy bude moci vyrazit - a pak přišla Shadya.

» Thralsai je hlavní nepřátelský hrdina ve 4. misi 3. kampaně HoF (Draci).

Dovednosti a schopnosti



Základní kolísání magie
Částečně ruší magickou ochranu a umožňuje hrdinovi způsobit 20 % normálního poškození jednotkám, které jsou jinak proti kouzlu odolné.



Základní magie temnoty
Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu magie temnoty a celkově zvyšuje účinnost magie temnoty.



Rituál temnoty
Speciální schopnost dobrodružství. Hrdina stráví celý den prováděním rituálu a obnoví si plně manu. Může být provedeno pouze na začátku dne.

Armáda a kouzla



7-10
Zvědové



3
Krvavé panny



0-2
Minotauři



Ylaya - *Temný mystik*

Hammers of Fate



Schopnost rituál temnoty je silnější, neboť umožňuje hrdinovi regenerovat manu i za hranici, která by obyčejně byla maximální. Množství zregenerované many nad horní hranici závisí na úrovni hrdiny.

1 3
0 1

Životopis

Ylaya je strážkyní zákona, která patří k temným elfům rodu Shadowbrand. Celý svůj život naplnila zbožností, oddaností a výcvikem ve dračí magii. Nyní je uznávanou matkou rodu, která na svých bedrech nese nejen zodpovědnost za svůj lid, ale i službu dračí bohyni Malasse. Jako vojenská velitelka sice příliš zkušeností nemá, ale v této oblasti se plně spoléhá na své sestry a matky z rodu Ygg-Chall.

» Ylaya je hlavní hrdinka 3. kampaně HoF (Ylayin úkol) a objevuje se v poslední misi 3. kampaně ToE (Okázalý odchod).

Dovednosti a schopnosti



Základní kolísání magie
Částečně ruší magickou ochranu a umožňuje hrdinovi způsobit 20 % normálního poškození jednotkám, které jsou jinak proti kouzlu odolné.



Základní útok
Zvyšuje o 5 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.



Rituál temnoty
Speciální schopnost dobrodružství. Hrdina stráví celý den prováděním rituálu a obnoví si plně manu. Může být provedeno pouze na začátku dne.

Armáda a kouzla



7-10
Zvědové



3
Krvavé panny



0-2
Minotauři



Vozík se střelivem

V kampaních se také setkáte s:
» **Segref:** má stejnou tvář jako Sinitar a stejné speciality a dovednosti jako Yrbeth.

Nekropole - Hrdinové



Deirdre - *Bánší*



Účinnost schopnosti kvílení bánší se s novými úrovněmi hrdiny zvyšuje.

Životopis



Deirdre byla přespříliš fanatickou inkvizitorkou Církve světla ve Svaté gryfí říši a mnoho let strávila pronásledováním démonických kultistů ve Svobodných městech na východě. Na okraji území Říše "očišťovala" stejným způsobem nevinné i zločince, žel její morální pochybení i tak umožnilo rozšíření korupce. Nakonec byla svými nepřáteli umučena k smrti. Nicméně její duše nenašla pokoje, neboť ji vyvolal nekromant toužící po jejím umění získávat od živých bytostí informace. Přesvědčil ji, aby se k němu přidala na soukromou trestnou výpravu. Nelze pochybovat o tom, že nikdo neslyšel více výkřiků bolesti než Deirdre.

Dovednosti a schopnosti



Základní nekromancie

Jedinečná dovednost nekromanta. Umožňuje mu oživit 20% padlých nepřátelských živých jednotek do podoby vlastních vojáků (každý týden může být oživen pouze omezený počet jednotek). Zvyšuje počet bodů temné energie.



Základní magie temnoty

Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu magie temnoty a celkově zvyšuje účinnost magie temnoty.



Kvílení bánší

Poskytuje hrdinovi možnost vzývat v boji samotnou smrt. Všechny živé nepřátelské jednotky získají postihy -1 k morálce a štěstí a -10 % k iniciativě.

Armáda a kouzla



20-29 Kostlivci



9-11 Zombie



0-3 Duchové



Oživení mrtvých



Kaspar - *Balzamovač*



Stan první pomoci vyléčí za každou úroveň hrdiny o 5 bodů života více. Poškození, které působí morový stan, je také vyšší.

Životopis



Kaspar býval slavným doktorem a léčitelem, který dokázal vyléčit i ta nejhorší zranění. Kaspar se zavrtával do tajemství života a smrti stále hlouběji, až provedl vcelku nebezpečný experiment, který nevyšel... a přenesl jej do království mrtvých. I když teď stojí v čele nemrtvých armád, stále má znalosti o anatomii a léčení jako nikdo jiný.

Dovednosti a schopnosti



Základní nekromancie

Jedinečná dovednost nekromanta. Umožňuje mu oživit 20% padlých nepřátelských živých jednotek do podoby vlastních vojáků (každý týden může být oživen pouze omezený počet jednotek). Zvyšuje počet bodů temné energie.



Základní válečné stroje

Díky této dovednosti jsou válečné stroje mnohem účinnější. Zvyšuje útok, obranu a poškození, které způsobují balisty. Zvyšuje poškození, které způsobují katapulty, a propůjčuje jim 30% šanci na zásah. Stanu první pomoci se posílí léčivé schopnosti. Vozík se střelivem získá schopnost zvýšit útok střeleckých jednotek v armádě hrdiny o +1.



První pomoc

Umožňuje manuální kontrolu stanu první pomoci. Obnovuje stan první pomoci po bitvě, pokud byl zničen.

Armáda a kouzla



20-29 Kostlivci



9-11 Zombie



0-3 Duchové



Oživení mrtvých



Stan první pomoci



Lucretia - *Upíří princezna*



Všichni upíři, pánové upírů a princové upírů v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

0 3
1 1

Životopis

Tato bývalá hraběnka z Býčího vévodství projevila touhu po krvi i moci krátce poté, co ji na nekromantské scestí svedl samotný Sandro. Lucretia byla nadanou kurtizánou už za svého života, ale přijetí mezi upíry ji umožnilo cvičit se v umění svádění, podrážení a politikaření několik dalších století. Její schopnosti jí nakonec vynesly hodnost princezny nemrtvých. Je duchovní a (ne)morální vůdkyní ostatních upírů, kteří touží po napodobení jejích kousků.

Dovednosti a schopnosti



Základní nekromancie

Jedinečná dovednost nekromanta. Umožňuje mu oživit 20% padlých nepřátelských živých jednotek do podoby vlastních vojáků (každý týden může být oživen pouze omezený počet jednotek). Zvyšuje počet bodů temné energie.



Základní kouzelnictví

Zvyšuje rychlost kouzlení hrdiny při boji. Interval mezi dvěma po sobě jdoucími kouzly se snižuje o 10 %.



Regenerace many

Zdvojnásobuje regeneraci many.

Armáda a kouzla



20-29 Kostlivci



9-11 Zombie



1 Upír



Oživení mrtvých



Naadir - *Lovec duší*



Pokaždé, když zahyne skupina přátelských jednotek, je po zbytek souboje nahrazena skupinou přátelských duchů. Počet duchů závisí na úrovni hrdiny.

0 3
1 1

Životopis

Naadir opovrhuje světem živých ještě více než jeho nekromantští kolegové. Podle něj lze dokonalost nalézt pouze v duchu obnaženém od materiálních nečistot. Na bojišti mu jeho úžasná znalost duchovního světa umožňuje "zachytit" duše nepřátel a použít je jako posily vlastních řad. Netřeba zvlášť popisovat dopady na morálku nepřátel, kteří jsou donuceni bojovat s duchy svých padlých přátel.

» *Naadir je hlavní hrdina ve scénáři pro jednoho hráče v H5 "Odpadlík".*

Dovednosti a schopnosti



Základní nekromancie

Jedinečná dovednost nekromanta. Umožňuje mu oživit 20% padlých nepřátelských živých jednotek do podoby vlastních vojáků (každý týden může být oživen pouze omezený počet jednotek). Zvyšuje počet bodů temné energie.



Základní magie přivolávání

Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu magie přivolávání a celkově zvyšuje účinnost magie přivolávání.



Základní magie temnoty

Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu magie temnoty a celkově zvyšuje účinnost magie temnoty.

Armáda a kouzla



20-29 Kostlivci



9-11 Zombie



0-3 Duchové



Oživení mrtvých



Orson - *Pán zombií*



Všechny zombie, morové zombie a hnijící zombie v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.



Životopis

Orsonovi poněkud chybí charisma a přirozená autorita. Brzy přišel na to, že není příliš schopným vůdcem vojáků, kteří dokáží samostatně myslet. Aby se Orson vyhnul tomu, že někdo bude jeho rozkazy zpochybňovat nebo je nesplní, strávil několik let tvorbou dokonale poslušných zombií. Nemrtvý generál razí myšlenku, že "vše nad krkem je zbytečné".

Dovednosti a schopnosti



Základní nekromancie

Jedinečná dovednost nekromanta. Umožňuje mu oživit 20% padlých nepřátelských živých jednotek do podoby vlastních vojáků (každý týden může být oživen pouze omezený počet jednotek). Zvyšuje počet bodů temné energie.



Základní obrana

Snižuje o 10 % poškození, které tvé jednotky utrpí v boji zblízka.



Vitalita

Zvyšuje počet bodů zdraví všech tvých vojáků o 2. (Zvláště účinné u velkých armád.)

Armáda a kouzla



9-11 Zombie



9-11 Zombie



9-11 Zombie



Oživení mrtvých



Raven - *Požírač duší*



Kouzlo vyčerpávající prokletí nejenže sníží zranění působené jednotkou, ale také sníží její obranu o 1 za každé tři úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.



Životopis

Raven přežila války, které oddělily nekromanty od jejich bývalých přátel, mágů ze Stříbrných měst, a viděla v nich na vlastní oči, jak zhoubné účinky mají kouzla na nemrtvé vojáky. Od té doby se věnovala hledání cest, jak oslabit nepřátelské čaroděje, narušit jejich útoky a zkrátit dobu působení jejich kouzel.

» Raven je hlavní hrdina ve scénáři pro jednoho hráče v H5 "Ostrov jen pro sebe".

Dovednosti a schopnosti



Základní nekromancie

Jedinečná dovednost nekromanta. Umožňuje mu oživit 20% padlých nepřátelských živých jednotek do podoby vlastních vojáků (každý týden může být oživen pouze omezený počet jednotek). Zvyšuje počet bodů temné energie.



Základní destruktivní magie

Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu destruktivní magie a celkově zvyšuje účinnost destruktivní magie.



Základní magie temnoty

Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu magie temnoty a celkově zvyšuje účinnost magie temnoty.

Armáda a kouzla



20-29 Kostlivci



9-11 Zombie



0-3 Duchové



Oživení mrtvých



Slabost



Vladimir - *Oživovač*



Kouzlo oživení mrtvých má zesílený účinek. Síla tohoto kouzla se zvýší o +1 za každých pět úrovní hrdiny, první úrovní počínaje.

Životopis



Vladimir se domnívá, že živí vojáci ve většině případů své nemrtvé protějšky vymanévrují a přechytračí. Proto se soustředí na vybudování obrovských armád a jemnými útoky se vůbec nezabývá. Specializuje se tudíž na výcvik hord nemrtvých bez mozku, kteří své protivníky převálcují naprostou početní převahou.

Dovednosti a schopnosti



Základní nekromancie

Jedinečná dovednost nekromanta. Umožňuje mu oživit 20% padlých nepřátelských živých jednotek do podoby vlastních vojáků (každý týden může být oživen pouze omezený počet jednotek). Zvyšuje počet bodů temné energie.



Základní magie přivolávání

Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu magie přivolávání a celkově zvyšuje účinnost magie přivolávání.



Mistr života

Zvyšuje účinnost kouzel "Vzkříšení" a "Oživení mrtvých" (účinnost síly kouzel se pro seslání těchto kouzel zvyšuje o 4).

Armáda a kouzla



20-29 Kostlivci



9-11 Zombie



0-3 Duchové



Oživení mrtvých



Zoltan - *Vysávač kouzel*



Pokud nepřátelský hrdina sešle jakékoliv kouzlo, existuje šance, že jej až do konce bitvy nebude moci zopakovat. Tato pravděpodobnost roste spolu s novými úrovněmi hrdiny. Čím vyšší je kruh kouzla, tím je menší šance na jeho zablokování.

Životopis



Zoltan patří mezi ty nemrtvé vůdce, kteří považují mágy za své úhlavní nepřátele. Aby je lépe poznal, studoval Zoltan do hloubky tajemnou magii Stříbrných měst. Ve výsledku tak dokáže spojit své vlastní nekromantské schopnosti s těmi tajemnými za jediným účelem: jakmile nepřítel jednou na bojišti použije určité kouzlo, zapomene jej až do doby, kdy Zoltan opustí bojiště.

Dovednosti a schopnosti



Základní nekromancie

Jedinečná dovednost nekromanta. Umožňuje mu oživit 20% padlých nepřátelských živých jednotek do podoby vlastních vojáků (každý týden může být oživen pouze omezený počet jednotek). Zvyšuje počet bodů temné energie.



Základní osvícení

Hrdina obdrží bonus +1 k jedné ze svých primárních vlastností za každé čtyři úrovně včetně úrovní, které už má, a bonus +5% ke získané zkušenosti.



Mystická intuice

Umožní hrdinovi, aby se naučil neznámé kouzlo použité nepřátelským hrdinou nebo jednotkou v souboji (hrdina ale musí mít všechny předpoklady se toto kouzlo naučit vzhledem ke škole magie, úrovni atd.) a prohlédnout si obsah inventáře nepřítele.

Armáda a kouzla



20-29 Kostlivci



9-11 Zombie



0-3 Duchové



Oživení mrtvých

Nekropole - Hrdinové z kampaní



Arantir - *Avatar smrti*

Tribes of the East



Hrdina dokáže vyvolat záhadné stvoření, které se potom na bojišti bije po jeho boku. Síla této bytosti závisí na úrovni hrdiny. Pokud tato jednotka zemře, hrdina přijde o veškerou manu.

0 3
1 1

Životopis

Vládci Hereshe jsou bezcitná, krutá a fanatická skupina. Získat si v jejich hierarchii místo není jen otázkou talentu, ale i neúnavného odhodlání v naplnění plánu jejich boha - což je pavoučí aspekt samotné Ashy. Arantirovi se opravdu podařilo dostat hodně vysoko, je počítán mezi ty nejlepší, co mezi nimi žili - nebo nežili. Jeho horlivost ve víře, uctívání bohyně a zápal při ničení jejích démonických nepřátel z něj dělají úctyhodného velitele.

» Arantir je hlavní hrdina 1. kampaně ToE (Ashina vůle).

Dovednosti a schopnosti



Základní nekromancie

Jedinečná dovednost nekromanta. Umožňuje mu oživit 20% padlých nepřátelských živých jednotek do podoby vlastních vojáků (každý týden může být oživen pouze omezený počet jednotek). Zvyšuje počet bodů temné energie.



Základní magie přivolávání

Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu magie přivolávání a celkově zvyšuje účinnost magie přivolávání.



Základní magie temnoty

Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu magie temnoty a celkově zvyšuje účinnost magie temnoty.

Armáda a kouzla



20-29 Kostlivci



9-11 Zombie



0-3 Duchové



Zpomalení



Oživení mrtvých



Giovanni - *Lovec duší*

Hammers of Fate



Pokaždé, když zahyne skupina přátelských jednotek, je po zbytek souboje nahrazena skupinou přátelských duchů. Počet duchů závisí na úrovni hrdiny.

0 3
1 1

Životopis

Giovanni kdysi býval hrabětem v Býčím vévodství, ale původem byl natolik vzdálený vládnoucímu rodu, že nemohl dosáhnout žádné důležité pozice. Proto začal svou moc hledat jinak a stejně jako jeho sestra Lucretia se i on začal věnovat nekromantským uměním. Nyní je z něj mocný pán upírů, který ovládá důležité území na hranicích Gryfí říše.

» Giovanni a rytířka Ornella jsou hlavní hrdinové scénáře pro jednoho hráče v HoF "Spolek" a objevují se také v 1. misi 1. kampaně ToE (Poslední zůstává).

Dovednosti a schopnosti



Základní nekromancie

Jedinečná dovednost nekromanta. Umožňuje mu oživit 20% padlých nepřátelských živých jednotek do podoby vlastních vojáků (každý týden může být oživen pouze omezený počet jednotek). Zvyšuje počet bodů temné energie.



Základní magie přivolávání

Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu magie přivolávání a celkově zvyšuje účinnost magie přivolávání.



Základní útok

Zvyšuje o 5 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.

Armáda a kouzla



20-29 Kostlivci



9-11 Zombie



0-3 Duchové



Markal - *Vládce mrtvých*



Všechny neutrální nemrtvé jednotky se připojí k hrdinově armádě. Počet, který se do armády přidá, je 50% původního počtu +2% za každou hrdinovu úroveň.



Životopis

Markal pilně nastudoval vše, co o nekromancii nastudovat šlo, a dosáhl nejvyšších met, které lze mezi nekromanty dosáhnout, aniž by u toho jedinec musel zemřít. Markal býval dvorním astrologem a oblíbeným rádcem gryfí královny Fiony a přímo v srdci Svaté říše vybudoval silnou (ale tajnou) síť uctívačů smrti. Nicméně duchovní vůdci Církve světla si jeho hanebných činů povšimli a jakmile Fiona skonala, vyhnali jejího chráněnce na samotný okraj Říše. Markal si uvědomuje, že jakmile přijme polibek pavoučí bohyně, nebude se moci dále volně pohybovat po Ashanu, takže raději dále plní Hereshovy úkoly pomocí diplomacie a samozřejmě podvodů.

0 3
1 1

» Markal je hlavní hrdina 3. kampaně H5 (Nekromant). Objevuje se také jako hlavní nepřátelský hrdina v 3. misi 6. kampaně H5 (Triumvirát), stejně jako ve scénáři pro jednoho hráče v HoF "Pokušení".

Dovednosti a schopnosti



Základní nekromancie

Jedinečná dovednost nekromanta. Umožňuje mu oživit 20% padlých nepřátelských živých jednotek do podoby vlastních vojáků (každý týden může být oživen pouze omezený počet jednotek). Zvyšuje počet bodů temné energie.



Základní vedení

Zvyšuje morálku všech jednotek v armádě hrdiny o +1.



Diplomacie

Umožňuje hrdinovi efektivně vyjednávat s nepřátelskými jednotkami. Zvyšuje šance, že budou chtít vstoupit do tvé armády, a snižuje částku, kterou za to požadují.

Armáda a kouzla



20-29 Kostlivci



9-11 Zombie



0-3 Duchové



Nikolai - *Oživovač*



Kouzlo oživení mrtvých má zesílený účinek. Síla tohoto kouzla se zvýší o +1 za každých pět úrovní hrdiny, první úrovní počínaje.

Životopis

» Nicolai je hlavní nepřátelský hrdina v 5. misi 5. kampaně H5 (Pán upírů).

0 3
1 1

Dovednosti a schopnosti



Základní nekromancie

Jedinečná dovednost nekromanta. Umožňuje mu oživit 20% padlých nepřátelských živých jednotek do podoby vlastních vojáků (každý týden může být oživen pouze omezený počet jednotek). Zvyšuje počet bodů temné energie.



Základní magie přivolávání

Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu magie přivolávání a celkově zvyšuje účinnost magie přivolávání.



Mistr života

Zvyšuje účinnost kouzel "Vzkříšení" a "Oživení mrtvých" (účinnost síly kouzel se pro seslání těchto kouzel zvyšuje o 4).

Armáda a kouzla



20-29 Kostlivci



9-11 Zombie



0-3 Duchové



Oživení mrtvých



Ornella - *Upíří princezna*

Tribes of the East



Všichni upíři, pánové upírů a princové upírů v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

0 3
1 1

Životopis

Ornella byla kdysi okouzlující a smyslná vévodkyně Gryfí říše, ale její zvědavé koketování s nekromanty vyústilo v nezvratnou změnu. Tato žena kdysi plná života teď přestoupila na druhý břeh existence. Pod přísnýma Arantirovýma očima musí dokázat, že je hodná jeho přízně, pomoci mu ve válce s démony a odhalit schopnosti a omezení svého nového bytí.

» Ornella se objevuje jako nekromant ve 3. (Probuzení býka) a 5. misi (Srdce temnoty) 1. kampaně ToE.

Dovednosti a schopnosti



Základní nekromancie

Jedinečná dovednost nekromanta. Umožňuje mu oživit 20% padlých nepřátelských živých jednotek do podoby vlastních vojáků (každý týden může být oživen pouze omezený počet jednotek). Zvyšuje počet bodů temné energie.



Základní magie temnoty

Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu magie temnoty a celkově zvyšuje účinnost magie temnoty.



Padlý rytíř

Díky tomu, že zasvětil svůj život studiu všech tajů magie temnot, se rytíř stává vyvržencem vlastní společnosti. Jednotky, kterým rytíř velí, utrpí postih -1 na morálku, ale všechna kouzla magie temnot, která sešle, jsou nyní silnější (tato zaklínadla se sesílají s účinností odpovídající síle kouzel +5).

Armáda a kouzla



20-29
Kostlivci



9-11
Zombie



1
Upír



Oživení mrtvých

Peklo - Hrdinové



Alastor - *Ničitel myslí*



Kouzla Prokletí a Zmatení navíc snižují manu svého cíle, a to o jeden bod za každou hrdinovu úroveň.

Životopis



Alastor již v útlém věku prokazoval své schopnosti v ovládání mysli druhých tak, že jeho dětští nepřátelé nevysvětlitelně vcházeli do lávových polí. Vládce byl tak nadšen jeho talentem, že mu dovolil studovat umění psychické nadvlády pod vedením nejlepších mistrů Sheoghu a později v nejrůznějších zemích Ashanu. Mnohokrát přešli vojáci fascinováni jeho pohledem na stranu démonů.

Dovednosti a schopnosti



Základní brána

Unikátní schopnost pána démonů. Ďáblíci a démoni (a také jejich vylepšené verze) mají schopnost otevřít bránu na pláně pekelné a přivést na bojiště posily. Každá jednotka může v boji otevřít bránu pouze jednou, přičemž vyčerpá 50 % své aktuální iniciativy. Nově příchozí tvoří 30 % jednotek, které otevíraly bránu, a po boji zmizí.



Základní kouzelnictví

Zvyšuje rychlost kouzlení hrdiny při boji. Interval mezi dvěma po sobě jdoucími kouzly se snižuje o 10 %.



Regenerace many

Zdvojnásobuje regeneraci many.

Armáda a kouzla



16-23 Ďáblíci



9-11 Rohatí démoni



0-3 Pekelní psi



Zmatení



Deleb - *Železná panna*



Střely balisty pod hrdinovým velením mají účinky ohnivých koulí. Jejich účinnost se s každými pěti úrovněmi hrdiny zvyšuje o 1.

Životopis



Démonka Deleb dostala spolu s několika dalšími generály úkol obměnit vybavení Kha-Belethova žaláře tak, aby mu lépe vyhovovalo. Tato démonka dokonale zná všechny své stroje a vyzná se v nich. Mezi pomlouvači má přezdívku "Masomlýnek". Deleb věří spíše svým válečným strojům než nestálým vojákům démonů, jejichž věrnost závisí na rovnováze mezi strachem o vlastní život a strachem z mučení.

Dovednosti a schopnosti



Základní brána

Unikátní schopnost pána démonů. Ďáblíci a démoni (a také jejich vylepšené verze) mají schopnost otevřít bránu na pláně pekelné a přivést na bojiště posily. Každá jednotka může v boji otevřít bránu pouze jednou, přičemž vyčerpá 50 % své aktuální iniciativy. Nově příchozí tvoří 30 % jednotek, které otevíraly bránu, a po boji zmizí.



Lepší válečné stroje

Díky této dovednosti jsou válečné stroje mnohem účinnější. Zvyšuje útok, obranu a poškození, které způsobují balisty. Zvyšuje poškození, které způsobují katapulty, a propůjčuje jim 40% šanci na zásah. Stanu první pomoci se posílí léčivé schopnosti. Vozík se střelivem získá schopnost zvýšit útok střeleckých jednotek v armádě hrdiny o +2.

Armáda a kouzla



16-23 Ďáblíci



9-11 Rohatí démoni



0-3 Pekelní psi



Vozík se střelivem



Balista



Grawl - *Pán psů*



Všichni pekelní psi, kerberové a plamenní psi v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

Životopis

2 1
0 2

Grawla na každém kroku doprovází štěkající a slintající smečka pekelných psů, kerberů nebo ohnivých psů. Jsou to prostě jeho mazlíčci, které má rád a chrání je jako vlastní děti. Zlí jazykové tvrdí, že tomu tak skutečně je, ale nikdo to neřekne hlasitěji než šeptem a na bezpečném místě. Je totiž dobře známo, že každý, kdo se opováží Grawla napadnout nebo se mu jen vysmívat, toho zakrátko roztrhají jako břitva ostré tesáky pánových bestií.

Dovednosti a schopnosti



Základní brána

Unikátní schopnost pána démonů. Ďáblíci a démoni (a také jejich vylepšené verze) mají schopnost otevřít bránu na pláně pekelné a přivést na bojiště posily. Každá jednotka může v boji otevřít bránu pouze jednou, přičemž vyčerpá 50 % své aktuální iniciativy. Nově příchozí tvoří 30 % jednotek, které otevíraly bránu, a po boji zmizí.



Lepší destruktivní magie

Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze čtvrtého kruhu destruktivní magie a celkově zvyšuje účinnost destruktivní magie.

Armáda a kouzla





4-5 Pekelní psi	4-5 Pekelní psi	4-5 Pekelní psi



Grok - *Běžec*



Pohybové body hrdiny jsou zvýšeny o 5% + 1% za každou jeho úroveň. Cena kouzla teleport je o polovinu snížena.

Životopis

2 1
0 2

Za Grokovým rychlým povýšením na Vládcově dvoře nestála jeho inteligence, ale dvě jiné věci: jeho vrozená nezdolnost a Vládcova láska ke krveprolití. Grok je strůjcem krvavých zábav Vládce, kdy pro jeho kratochvíli masakruje nejrůznější stvoření na tisíc a jeden způsob. Vládce ví, že pokud je třeba něco rychle vykonat, nejlépe úkol splní poslušný a brutální Grok.

Dovednosti a schopnosti



Základní brána

Unikátní schopnost pána démonů. Ďáblíci a démoni (a také jejich vylepšené verze) mají schopnost otevřít bránu na pláně pekelné a přivést na bojiště posily. Každá jednotka může v boji otevřít bránu pouze jednou, přičemž vyčerpá 50 % své aktuální iniciativy. Nově příchozí tvoří 30 % jednotek, které otevíraly bránu, a po boji zmizí.



Základní logistika

Zvyšuje rychlost pohybu hrdiny po zemi o 10 %.



Hledání cesty

Snižuje postih za přesun v nerovném terénu o 50 %.

Armáda a kouzla





16-23 Ďáblíci	9-11 Rohatí démoni	0-3 Pekelní psi



Teleportace



Jezebeth - *Pokušitelka*



Všechny sukuby, paní sukub a sukuby svůdkyně v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.



Životopis

Jezebeth je po právu hrdá na to, že se dokázala vypracovat v démoní hierarchii tak vysoko právě díky své úžasné schopnosti svádět. Všechny ctižádostivé sukuby, které ji fanaticky následují, ji považují za svůj zářný vzor a při vraždění a svádění ve jménu Vládce se jí snaží za každou cenu vyrovnat.

» Jezebeth je hlavní hrdina scénáře pro jednoho hráče v H5 "Sokolův poslední let".

Dovednosti a schopnosti



Základní brána

Unikátní schopnost pána démonů. Ďáblíci a démoni (a také jejich vylepšené verze) mají schopnost otevřít bránu na pláně pekelné a přivést na bojiště posily. Každá jednotka může v boji otevřít bránu pouze jednou, přičemž vyčerpá 50 % své aktuální iniciativy. Nově příchozí tvoří 30 % jednotek, které otevíraly bránu, a po boji zmizí.



Základní kouzelnictví

Zvyšuje rychlost kouzlení hrdiny při boji. Interval mezi dvěma po sobě jdoucími kouzly se snižuje o 10 %.



Magický vhled

Umožňuje hrdinovi učit se magická kouzla třetího kruhu bez ohledu na pokročilost v dané škole magie.

Armáda a kouzla



16-23 Ďáblíci



9-11 Rohatí démoni



1 Sukuba



Stan první pomoci



Marbas - *Lamač kouzel*



Všechny jednotky v hrdinově armádě získají 5% odolnost vůči magii a další 1% za každou úroveň hrdiny.



Životopis

Marbas, jenž je již mnoho let tvrdým vůdcem kultu démonů ve Stříbrných městech, do hloubky prostudoval vědění odpadlých mágů, jimž vládne a kteří jej nenávidí. Učil se částečně ze zvědavosti a také v zájmu sebe sama. V případě, že by se jeho poddaní obrátili proti němu, dokáže se ubránit. Ve schopnosti ustát magické útoky se mu vyrovná jedině samotný Vládce démonů.

Dovednosti a schopnosti



Základní brána

Unikátní schopnost pána démonů. Ďáblíci a démoni (a také jejich vylepšené verze) mají schopnost otevřít bránu na pláně pekelné a přivést na bojiště posily. Každá jednotka může v boji otevřít bránu pouze jednou, přičemž vyčerpá 50 % své aktuální iniciativy. Nově příchozí tvoří 30 % jednotek, které otevíraly bránu, a po boji zmizí.



Základní obrana

Snižuje o 10 % poškození, které tvé jednotky utrpí v boji zblízka.



Ochrana

Snižuje o 15 % poškození, které tvé jednotky utrpí při magických útocích.

Armáda a kouzla



16-23 Ďáblíci



9-11 Rohatí démoni



0-3 Pekelní psi



Nebiros - *Vyvolený chaosu*



Štěstí všech hrdinových jednotek je zvýšeno o 1. Nepřátelský hrdina navíc nemůže použít svou schopnost taktiky.

2 1
0 2

Životopis

Nebiros strávil v bitvách více času než jakákoliv jiná bytost z Sheoghu. Nebiros ale spíše než na tisíce hodin prožitého krveprolití spoléhá na své neskutečné štěstí a nepředvídatelnost. Poražení nepřátelé si stěžují, že na jeho straně stojí síly samotného chaosu, které mu zaručují náklonnost fortuny. Což je docela možné, uvážíme-li, že se vypracoval z nejposlednějšího otroka na jednoho z největších mocnářů Sheoghu.

Dovednosti a schopnosti



Základní brána

Unikátní schopnost pána démonů. Ďáblíci a démoni (a také jejich vylepšené verze) mají schopnost otevřít bránu na pláně pekelné a přivést na bojiště posily. Každá jednotka může v boji otevřít bránu pouze jednou, přičemž vyčerpá 50 % své aktuální iniciativy. Nově příchozí tvoří 30 % jednotek, které otevíraly bránu, a po boji zmizí.



Základní útok

Zvyšuje o 5 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.



Taktika

Zvyšuje oblast, ve které může hrdina před bojem své jednotky rozmístit.

Armáda a kouzla



16-23
Ďáblíci



9-11
Rohatí démoni



0-3
Pekelní psi



Nymus - *Strážce brány*



Čas brány všech jednotek pod hrdinovým velením je snížen o 1% za každou úroveň hrdiny.

2 1
0 2

Životopis

Když se Nymus stal svědkem masakru krále Alexeje a jeho věrných rytířů, napadlo jej, že klíčem k vítězství je taktika přečíslení nepřítele. Výsledkem mnoha let jeho výzkumů pekelných bran je, že vyvolaní vojáci dorazí na bojiště daleko rychleji než jednotky ostatních pánů démonů.

Dovednosti a schopnosti



Základní brána

Unikátní schopnost pána démonů. Ďáblíci a démoni (a také jejich vylepšené verze) mají schopnost otevřít bránu na pláně pekelné a přivést na bojiště posily. Každá jednotka může v boji otevřít bránu pouze jednou, přičemž vyčerpá 50 % své aktuální iniciativy. Nově příchozí tvoří 30 % jednotek, které otevíraly bránu, a po boji zmizí.



Základní štěstí

Zvyšuje štěstí všech tvorů v armádě hrdiny o 1.



Odolnost vůči magii

U všech jednotek v hrdinově armádě o 15 % zvyšuje odolnost vůči magii. S mnohem větší pravděpodobností se tak vyhnou účinkům nepřátelských kouzel.

Armáda a kouzla



16-23
Ďáblíci



9-11
Rohatí démoni



0-3
Pekelní psi

Peklo - Hrdinové z kampaní



Agrael - *Aura rychlosti*



Iniciativa všech jednotek v hrdinově armádě se zvýší o 1% za každou úroveň hrdiny.

Životopis



Agrael si rychle proklestil cestu vzhůru mezi kultisty, aby se stal věrnou pravou rukou Vládce démonů. Ti, kdož ho pomlouvají, poukazují na jeho přílišnou ctižádost a krutost, ale právě díky své agresivitě je Agrael v boji uznávaným a obávaným vůdcem. Jakmile se objeví dobrá příležitost, zaútočí, a pokud by výsledek stál za to, nebojí se ani zariskovat.

2 1 0 2

» Agrael je hlavní hrdina 2. kampaně H5 (Kultista) a scénáře pro jednoho hráče "Agraelova zkouška". Také je hlavní nepřátelský hrdina v 5. misi 1. kampaně H5 (Králův pád).

Dovednosti a schopnosti



Základní brána

Unikátní schopnost pána démonů. Ďáblíci a démoni (a také jejich vylepšené verze) mají schopnost otevřít bránu na pláně pekelné a přivést na bojiště posily. Každá jednotka může v boji otevřít bránu pouze jednou, přičemž vyčerpá 50 % své aktuální iniciativy. Nově příchozí tvoří 30 % jednotek, které otevíraly bránu, a po boji zmizí.



Základní útok

Zvyšuje o 5 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.



Bojové šílenství

Minimální a maximální poškození způsobované všemi tvory pod velením hrdiny se zvyšuje o 1. Účinné zejména pro armády jednotek na nízké úrovni.

Armáda a kouzla



16-23 Ďáblíci



9-11 Rohatí démoni



0-3 Pekelní psi



Spravedlivá moc



Biara - *Strážce brány*



Čas brány všech jednotek pod hrdinovým velením je snížen o 1% za každou úroveň hrdiny.

Životopis



Biara je sukuba legendárních schopností, pravděpodobně nejnebezpečnější zbraní v arzenálu Vládce démonů. S rozsáhlými přirozenými dary rozšířenými o téměř masochistickou cílevědomost je její talent pro svádění, vraždění a infiltraci nesrovnatelný v celém Sheoghu. Avšak když to jde ztuha, obrátí se na Biaru i samotný Kha-Beleth.

2 1 0 2

» Biara je nepřátelský hrdina v kampaních H5 (C5M1, C5M4 a C6M5) a poslední nepřátelský hrdina ve 4. misi 3. kampaně ToE (Okázalý odchod).

Dovednosti a schopnosti



Základní brána

Unikátní schopnost pána démonů. Ďáblíci a démoni (a také jejich vylepšené verze) mají schopnost otevřít bránu na pláně pekelné a přivést na bojiště posily. Každá jednotka může v boji otevřít bránu pouze jednou, přičemž vyčerpá 50 % své aktuální iniciativy. Nově příchozí tvoří 30 % jednotek, které otevíraly bránu, a po boji zmizí.



Základní štěstí

Zvyšuje štěstí všech tvorů v armádě hrdiny o 1.



Odolnost vůči magii

U všech jednotek v hrdinově armádě o 15 % zvyšuje odolnost vůči magii. S mnohem větší pravděpodobností se tak vyhnou účinkům nepřátelských kouzel.

Armáda a kouzla



16-23 Ďáblíci



9-11 Rohatí démoni



0-3 Pekelní psi



Guarg - *Ničitel myslí*

Kouzla Prokletí a Zmatení navíc snižují manu svého cíle, a to o jeden bod za každou hrdinovu úroveň.



2 1
0 2

Životopis

Někteří stateční muži, kteří jsou nyní mrtví, říkávali, že Guarg "není úplný démon". Kdo mu pohlédne do očí s roztaženými panenkami o tom může přemýšlet, ale radši by to neměl říkat nahlas, neboť Guarg krutě trestá ty, kdo by se opovážili zbavit jeho magické moci.

Dovednosti a schopnosti



Základní brána

Unikátní schopnost pána démonů. Ďáblíci a démoni (a také jejich vylepšené verze) mají schopnost otevřít bránu na pláně pekelné a přivést na bojiště posily. Každá jednotka může v boji otevřít bránu pouze jednou, přičemž vyčerpá 50 % své aktuální iniciativy. Nově příchozí tvoří 30 % jednotek, které otevíraly bránu, a po boji zmizí.



Základní magie temnoty

Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu magie temnoty a celkově zvyšuje účinnost magie temnoty.



Mistr mysli

Kouzla "Zpomalení" a "Zmatení" mají hromadné účinky, ale cena za jejich seslání se zdvojnásobuje. Pro vyčarování těchto kouzel spotřebuje hrdina pouze polovinu své aktuální iniciativy.

Armáda a kouzla



16-23 Ďáblíci



9-11 Rohatí démoni



0-3 Pekelní psi



Zmatení



Orlando - *Aura rychlosti*

Tribes of the East

Iniciativa všech jednotek v hrdinově armádě se zvýší o 1% za každou úroveň hrdiny.



4 2
2 3

Životopis

Orlando je víc než jen další pán démonů. Když Agrael zradil Vládce démonů a Biaru poslali pryč ochromit Gryfí říši a její spojence, stal se oddaným služebníkem, kterého samotný Kha-Beleth poslal rozdmýchávat nepokoje a najímat nové přisluhovače mezi nekromanty, čaroději i Svobodnými městy. Jeho slizké charisma a svůdná brutalita mu v neklidné hierarchii Sheogu zajistily důvěru a moc.

» *Orlando je nepřátelský hrdina v 5. misi 1. kampaně ToE (Srdce temnoty).*

Dovednosti a schopnosti



Základní brána

Unikátní schopnost pána démonů. Ďáblíci a démoni (a také jejich vylepšené verze) mají schopnost otevřít bránu na pláně pekelné a přivést na bojiště posily. Každá jednotka může v boji otevřít bránu pouze jednou, přičemž vyčerpá 50 % své aktuální iniciativy. Nově příchozí tvoří 30 % jednotek, které otevíraly bránu, a po boji zmizí.



Základní válečné stroje

Díky této dovednosti jsou válečné stroje mnohem účinnější. Zvyšuje útok, obranu a poškození, které způsobují balisty. Zvyšuje poškození, které způsobují katapulty, a propůjčuje jim 30% šanci na zásah. Stanu první pomoci se posílí léčivé schopnosti. Vozík se střelivem získá schopnost zvýšit útok střeleckých jednotek v armádě hrdiny o +1.

Armáda a kouzla



16-23 Ďáblíci



9-11 Rohatí démoni



0-3 Pekelní psi



Veyer - *Lamač kouzel*



Všechny jednotky v hrdinově armádě získají 5% odolnost vůči magii a další 1% za každou úroveň hrdiny.



2 1
0 3

Životopis

Když se Veyer stal svědkem masakru krále Alexeje a jeho věrných rytířů, napadlo jej, že klíčem k vítězství je taktika přečíslení nepřítele. Výsledkem mnoha let jeho výzkumů pekelných bran je, že vyvolaní vojáci dorazí na bojiště daleko rychleji než jednotky ostatních pánů démonů.

» Veyer je nepřátelský hrdina v kampaních H5 (C2M2 a C4M5). Můžete za něj hrát i ve scénáři pro jednoho hráče v HoF "Hledání moci".

Dovednosti a schopnosti



Základní brána

Unikátní schopnost pána démonů. Ďáblíci a démoni (a také jejich vylepšené verze) mají schopnost otevřít bránu na pláně pekelné a přivést na bojiště posily. Každá jednotka může v boji otevřít bránu pouze jednou, přičemž vyčerpá 50 % své aktuální iniciativy. Nově příchozí tvoří 30 % jednotek, které otevíraly bránu, a po boji zmizí.



Základní obrana

Snižuje o 10 % poškození, které tvé jednotky utrpí v boji zblízka.



Ochrana

Snižuje o 15 % poškození, které tvé jednotky utrpí při magických útocích.

Armáda a kouzla



16-23 Ďáblíci



9-11 Rohatí démoni



0-3 Pekelní psi



Pěst hněvu



Stan první pomoci



Vládce démonů - *Aura rychlosti*



Iniciativa všech jednotek v hrdinově armádě se zvýší o 1% za každou úroveň hrdiny.



2 1
0 2

Životopis

» Kha-Beleth je poslední nepřátelský hrdina v 5. misi 6. kampaně H5 (Zehirova naděje).

Dovednosti a schopnosti



Základní brána

Unikátní schopnost pána démonů. Ďáblíci a démoni (a také jejich vylepšené verze) mají schopnost otevřít bránu na pláně pekelné a přivést na bojiště posily. Každá jednotka může v boji otevřít bránu pouze jednou, přičemž vyčerpá 50 % své aktuální iniciativy. Nově příchozí tvoří 30 % jednotek, které otevíraly bránu, a po boji zmizí.



Základní útok

Zvyšuje o 5 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.



Bojové šílenství

Minimální a maximální poškození způsobované všemi tvory pod velením hrdiny se zvyšuje o 1. Účinné zejména pro armády jednotek na nízké úrovni.

Armáda a kouzla



16-23 Ďáblíci



9-11 Rohatí démoni



0-3 Pekelní psi

V kampaních se také setkáte s:
» **Gamor:** má stejnou tvář jako Alastor a stejné speciality a dovednosti jako Grok.

Pevnost - Hrdinové



Brand - *Runový umělec*

Hammers of Fate



Šance na úspěch kouzla precizní runa je zvýšena o 20 % a o další +1 % za každou úroveň.

Životopis



Tento nerudný a samotářský vojevůdce si svou tvář vždy zakrývá červenou látkou. V mládí prý totiž neobratně experimentoval s runami, které ho šeredně popálily. To mu však nezabránilo v jejich dalším studiu. Svým zápalem a bohabojností si nakonec získal přízeň a požehnání samotného ohnivého draka Arkatha, který mu v runové magii propůjčil nadpřirozené schopnosti.

Dovednosti a schopnosti



Lepší runové umění

Na vlastní jednotky lze seslat magické runy 3. a 4. kruhu, které jim propůjčí nové bojové schopnosti a charakteristiky.



Precizní runa

Existuje 50% šance, že se při aktivaci runy nespotřebují žádné suroviny.

Armáda a kouzla



18-26
Obránci



8-11
Kopiníci



0-2
Jezdci na medvědech



Ebba - *Medvědí jezdec*

Hammers of Fate



Všichni jezdci na medvědu, jezdci na černém medvědu a jezdci na bílém medvědu v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

Životopis



Ebba bezpochyby patří mezi největší trpasličí hrdinky. Jako malé dítě ji vychovali medvědi, kteří ji také přinesli mezi její příbuzné. Když ji poprvé spatřili, jen málokdo si všiml, že ta malá a zuřivá bytůstka je vlastně trpaslice. Ebba si však brzy získala slávu i jinak než svou věrností a oddaností drsným medvědím válečníkům.

Dovednosti a schopnosti



Základní runové umění

Na vlastní jednotky lze seslat magické runy 1. a 2. kruhu, které jim propůjčí nové bojové schopnosti a charakteristiky.



Základní útok

Zvyšuje o 5 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.



Taktika

Zvyšuje oblast, ve které může hrdina před bojem své jednotky rozmístit.

Armáda a kouzla



3-4
Jezdci na medvědech



3-4
Jezdci na medvědech



3-4
Jezdci na medvědech



Erling - *Strážce plamene*

Hammers of Fate



Všichni runoví kněží, runoví patriarchové a strážci run v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

0 2
1 2

Životopis

Ochočená bílá sova Trolinga, která mírumilovně dřímá na Erlingově rameni, doprovázela svého pána i na dlouhé výpravě do ledových krajů. Na otázky, co v tak vzdálených končinách dělal, odpovídá jen tajuplným úsměvem. Stejně jako jeho sova se i Erling v těchto zemích naučil runové magii a trpaslíci se jen marně dohadují, kde vlastně byl a s kým se tam setkal.

» Erling je nepřátelský hrdina ve scénáři pro jednoho hráče v ToE "Nenávist plodí nenávist".

Dovednosti a schopnosti



Základní runové umění

Na vlastní jednotky lze seslat magické runy 1. a 2. kruhu, které jim propůjčí nové bojové schopnosti a charakteristiky.



Lepší kouzelnictví

Zvyšuje rychlost kouzlení hrdiny při boji. Interval mezi dvěma po sobě jdoucími kouzly se snižuje o 20 %.

Armáda a kouzla





18-26 Obránci | 8-11 Kopiníci | 1 Runový kněz



Helmar - *Posvátné kladivo*

Hammers of Fate



Pokaždé, když hrdina sešle na přátelskou jednotku kouzlo ze školy magie světla, existuje šance, že se na cílovou jednotku sešle i kouzlo "spravedlivá moc".

0 2
1 2

Životopis

Helmar vstoupil do armády jako bojový runový kněz. Svou zbožností, prostotou, asketismem a fanatickou nenávistí k nepřátelům si rychle získal úctu svých druhů. Jeho nadřízení si schopného kněze brzy všimli a začali mu svěřovat velení menších jednotek. Vojáci, které vedl do bitvy, vždy zuřivě bojovali, jako by se jeho zápal přenesl i na ně. Nyní je Helmar uznávaným vojevůdcem, jehož jednotky prosluly svou zuřivostí a nemilosrdností.

Dovednosti a schopnosti



Základní runové umění

Na vlastní jednotky lze seslat magické runy 1. a 2. kruhu, které jim propůjčí nové bojové schopnosti a charakteristiky.



Lepší magie světla

Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze čtvrtého kruhu magie světla a celkově zvyšuje účinnost magie světla.

Armáda a kouzla





18-26 Obránci | 8-11 Kopiníci | 0-2 Jezdci na medvědech



Spravedlivá moc



Inga - *Mistr run*

Hammers of Fate



Při každém přestupu na novou úroveň se může hrdina spontánně naučit o jedno runové kouzlo více.

Životopis



Tato dcera slavných kameníků se nějak nevyvedla. Namísto tesání do kamene totiž tvrdila, že mu dokáže "naslouchat". V mládí trávila spoustu času s runovými knězi a studovala tajuplné písně, které zaslechla ve skále, již podle svých zabedněných příbuzných měla otesávat. Protože však v tom zvláštním tichém šepotu zněla slova samotného Arkatha, stala se nakonec skvělou velitelkou runových kněží.

Dovednosti a schopnosti



Základní runové umění

Na vlastní jednotky lze seslat magické runy 1. a 2. kruhu, které jim propůjčí nové bojové schopnosti a charakteristiky.



Základní osvícení

Hrdina obdrží bonus +1 k jedné ze svých primárních vlastností za každé čtyři úrovně včetně úrovní, které už má, a bonus +5% ke získané zkušenosti.



Učitel

Umožní hrdinovi, aby ostatní hrdiny naučil různým kouzlům, takže si budou moci vyměňovat kouzla mezi svými knihami kouzel.

Armáda a kouzla



18-26
Obránci



8-11
Kopiníci



0-2
Jezdci na medvědech



Ingvar - *Ochránce*

Hammers of Fate



Všichni obránci, štítonoši a strážcové hor v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny a +1 k počtu životů za každých pět úrovní hrdiny.

Životopis



Za války pod horou musel Ingvar bránit průsmyk Ledového klíče. Byla to lítá řež, kterou přežily sotva tři stovky obránců, většinou právě z jeho jednotky. Od té doby se tento vojevůdce řadí mezi nejlepší velitele Kamenných síní. Zvláště prostí obránci ho ve všech bitvách věrně podporují.

Dovednosti a schopnosti



Základní runové umění

Na vlastní jednotky lze seslat magické runy 1. a 2. kruhu, které jim propůjčí nové bojové schopnosti a charakteristiky.



Základní obrana

Snižuje o 10 % poškození, které tvé jednotky utrpí v boji zblízka.



Vitalita

Zvyšuje počet bodů zdraví všech tvých vojáků o 2. (Zvláště účinné u velkých armád.)

Armáda a kouzla



18-26
Obránci



18-26
Obránci



18-26
Obránci



Karli - *Ostrá čepel*

Hammers of Fate



Všichni kopiníci, záškodníci a harpunáři v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.



Životopis

Karli strávil spoustu let v podzemních kovárnách. Studoval prastaré formule a experimentoval s různými slitinami a přísadami, aby mohl vyrábět ty nejlepší zbraně. Není proto divu, že válečníci, kterým velí, mají takřka dokonalé zbraně, jež jim na bojišti skýtají značné výhody.

Dovednosti a schopnosti



Základní runové umění

Na vlastní jednotky lze seslat magické runy 1. a 2. kruhu, které jim propůjčí nové bojové schopnosti a charakteristiky.



Základní štěstí

Zvyšuje štěstí všech tvorů v armádě hrdiny o 1.



Vojenské štěstí

Zaručuje, že užitečné bojové schopnosti jednotek v hrdinově armádě (jako např. úder u panoše) se aktivují častěji.

Armáda a kouzla



8-11 Kopiníci



8-11 Kopiníci



8-11 Kopiníci



Vozík se střelivem



Svea - *Vyvolávač bouří*

Hammers of Fate



Nepřátelé nemohou odolat hrdinovým bleskovým kouzlům (imunity a magická odolnost stále platí).



Životopis

Svea vyrůstala ve městech Stříbrného spolku, kde patřila k malému vyslanectví, které trpaslíci v zemích čarodějů měli. Avšak zatímco její druhové životem v cizí zemi trpěli a volný čas většinou trávili stýskáním po domově, Svea studovala všechny taje magických umění. Její snažení se vyplatilo a jako jedna z mála příslušnic trpasličího národa se stala mistryní magie blesků.

Dovednosti a schopnosti



Základní runové umění

Na vlastní jednotky lze seslat magické runy 1. a 2. kruhu, které jim propůjčí nové bojové schopnosti a charakteristiky.



Základní destruktivní magie

Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu destruktivní magie a celkově zvyšuje účinnost destruktivní magie.



Mistr bouří

Kouzlům "Blesk" a "Řetězový blesk" (pouze první cíl) dodává omračující účinek.

Armáda a kouzla



18-26 Obránci



8-11 Kopiníci



0-2 Jezdci na medvědech



Blesk

Pevnost - Hrdinové z kampaní



Hangvul - *Strážce plamene*

Tribes of the East



Všichni runoví kněží, runoví patriarchové a strážci run v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

Životopis

0 2
1 2

Hangvul, lhostejný kněz klanu Hlubokého žáru, vyrazil do války proti temným elfům, aby chránil svůj národ. Přestože nechová k nepřátelům stejnou zášť jako jeho bratři, nevyhýbá se žádnému boji a krutostem, které jsou potřebné pro ukončení hrozby ze strany temných elfů.

» Hangvul je nepřátelský hrdina ve 3. misi 3. kampaně ToE (Vyvolání draka) a ve scénáři pro jednoho hráče v ToE "Nenávist plodí nenávist".

Dovednosti a schopnosti



Základní runové umění

Na vlastní jednotky lze seslat magické runy 1. a 2. kruhu, které jim propůjčí nové bojové schopnosti a charakteristiky.



Základní osvícení

Hrdina obdrží bonus +1 k jedné ze svých primárních vlastností za každé čtyři úrovně včetně úrovní, které už má, a bonus +5% ke získané zkušenosti.



Inteligence

Zvyšuje normální maximum many o 50 %.

Armáda a kouzla



18-26
Obránci



8-11
Kopiníci



1
Runový kněz



Slepota



Vozík se střelivem



Král Tolghar - *Král Kamenných síní*

Hammers of Fate



Všechny jednotky v hrdinově armádě mají neustále aktivní účinek "Runy omračení" (obnovuje se na začátku kola jednotky).

Životopis

0 2
1 2

Král Tolghar je v jádru dobrý muž, ale již dlouho žije v neustálém strachu. Bojí se, že není dost dobrý pro svůj lid. Bojí se, že nemá dost čisté srdce, aby na něj mohl jeho bůh milostivě shlížet. Bojí se, že by mohl učinit špatné rozhodnutí. Bojí se, že jednoho krásného dne i jeho zasáhne chaos, který zachvátil všechny okolní země. Není proto příliš s podivem, že ho jeho rádci snadno obalamutí. Ostatní trpaslíci na jeho obavy často hrají jako na "bhak-zad", což jsou jakési trpasličí varhany, které však místo měchů pohání horký vzduch z lávových trhlin.

» Král Tolghar je poslední nepřátelský hrdina v 5. misi 3. kampaně HoF (Rozdělení) a lze za něj hrát ve scénáři pro jednoho hráče v HoF "Železný trůn".

Dovednosti a schopnosti



Lepší runové umění

Na vlastní jednotky lze seslat magické runy 3. a 4. kruhu, které jim propůjčí nové bojové schopnosti a charakteristiky.



Mocná runa

Umožní vyvolat stejnou runu podruhé za trojnásobnou cenu surovin.

Armáda a kouzla



18-26
Obránci



8-11
Kopiníci



0-2
Jezdci na medvědech



Rolf - *Zlato v hrdle*

Hammers of Fate



Zvyšuje pravděpodobnost, že se k tomuto hrdinovi připojí neutrální jednotky. Navíc hrdina získává z vyhraných bojů zlato a další suroviny.

Životopis

0 2
1 2

Pokud se Rolf pohybuje na královském dvoře, je ve svém živlu. Je prvotřídním dvořanem a poměrně slušným, i když nijak skvělým, bojovníkem. Patří k důležitým členům klanu, ale příliš se zabral do politiky, než aby bral ohled na nějaké vnější okolnosti. Řečeno bez obalu, Rolf se chce stát králem. Na to však musí prokázat svou cenu všem šesti klanům, které budou volit Tolgharova nástupce. Nebude to lehký úkol, ale když je jeho nebezpečně schopný bratr Wulfstan kdesi daleko, mohly by mu jeho plány vyjít.

» Rolf je nepřátelský hrdina ve 4. misi 2. kampaně HoF (Bratři) a ve 3. misi 3. kampaně ToE (Vyvolání draka).

Dovednosti a schopnosti



Základní runové umění
Na vlastní jednotky lze seslat magické runy 1. a 2. kruhu, které jim propůjčí nové bojové schopnosti a charakteristiky.



Základní vedení
Zvyšuje morálku všech jednotek v armádě hrdiny o +1.



Diplomacie
Umožňuje hrdinovi efektivně vyjednávat s nepřátelskými jednotkami. Zvyšuje šance, že budou chtít vstoupit do tvé armády, a snižuje částku, kterou za to požadují.

Armáda a kouzla



18-26
Obránci



8-11
Kopiníci



0-2
Jezdci na medvědech



Wulfstan - *Hraniční hlídka*

Hammers of Fate



Hrdina získá bonus k obraně (+1 k obraně za každé dvě hrdinovy úrovně), bojuje-li více než den cesty od vlastního města.

Životopis

0 2
1 2

Wulfstan patří k trpasličímu klanu Zimního větru. Je silný a otužilý, neboť vyrůstal v drsném podnebí trpasličích hor (jen málo jeho příbuzných opouští svá podzemní města). Na svých cestách se spřátelil i s lidmi z jiných národů, takže ho někteří z jeho konzervativnějších druhů považují za "poněkud divného". Svou nevybíravou mluvou a nediplomatickými názory často přivádí do rozpaků i samotného krále. Ten ho nakonec víceméně odklidil až na hranice své říše, kde Wulfstan velí jedné důležité tvrzi.

» Wulfstan je hlavní hrdina 2. kampaně HoF (Wulfstanův vzdor) a objevuje se v poslední misi 3. kampaně HoF a v posledních dvou misích 3. kampaně ToE.

Dovednosti a schopnosti



Základní runové umění
Na vlastní jednotky lze seslat magické runy 1. a 2. kruhu, které jim propůjčí nové bojové schopnosti a charakteristiky.



Základní logistika
Zvyšuje rychlost pohybu hrdiny po zemi o 10 %.



Hledání cesty
Snižuje postih za přesun v nerovném terénu o 50 %.

Armáda a kouzla



18-26
Obránci



8-11
Kopiníci



0-2
Jezdci na medvědech

Tvrz - Hrdinové



Garuna - *Popíječ krve*

Tribes of the East



Každá zabitá nepřátelská jednotka (vyvolané jednotky se mezi ně počítají také) zvýší útok všech jednotek v hrdinově armádě o +1 za každých šest úrovní hrdiny.



3 0
0 1

Životopis

Skřetí historie zná dobu bojovníků, jimž krvavá zuřivost kolovala přímo v žilách coby dědictví dávných démonických předků. Garuna je dcera šamanky, která se účastnila obětních rituálů i přes své pokročilé těhotenství a své dítě na svět přivedla během rituálu ohně a krve. Není tedy divu, že se z ní stala proslulá "Popíječka krve" a pokaždé, když se jí podaří pobít skupinu nepřátel, stanou se její bojovníci ještě silnějšími.

Dovednosti a schopnosti



Základní krvavá zuřivost

Jedinečná dovednost barbara. Umožňuje jednotkám tvrze v hrdinově armádě, aby se v průběhu boje dostaly na první úroveň krvavé zuřivosti, což jim propůjčuje příslušné bonusy v boji.



Základní útok

Zvyšuje o 5 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.



Lukostřelba

Zvyšuje o 20 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji na dálku.

Armáda a kouzla



25-37 Goblini



8-11 Kentauři



0-4 Bojovníci



Goršak - *Chánova čepel*

Tribes of the East



Zabijáci, kati a náčelníci v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, počínaje úrovní první.

3 0
0 1

Životopis

Mezi skřety je málo přirozených vůdců, neboť k získání jejich důvěry je zapotřebí nejen statečnost a inteligence, ale i určitá divokost. Goršak je v tomhle trochu výjimečný - i ostatní velitelé k němu díky jeho dovednostem čas od času vzhlížejí. Během dlouhého sucha roku prašných polí dokázal udržet křehké spojenectví sedmi kmenů navzdory šestiměsíční cestě skrz písek, ohni, útokům rozzuřených bestií, válce s trpasličími odpadlíky a nakonec nečekané povodni. Je náčelníkem mezi náčelníky, kteří bojují s velkým zápalem, když Goršak stojí po jejich boku.

Dovednosti a schopnosti



Pokročilá krvavá zuřivost

Jedinečná dovednost barbara. Umožňuje jednotkám tvrze v hrdinově armádě, aby se v průběhu boje dostaly na druhou úroveň krvavé zuřivosti, což jim propůjčuje příslušné bonusy v boji.



Mocná rána

Spojí hrdinu se zvolenou jednotkou jeho vojska. Pokaždé, když daný oddíl zaútočí, hrdina napadne ten samý cíl. Jeho útok bude o 3 úrovně silnější než obvykle a může způsobit i kritický zásah.

Armáda a kouzla



25-37 Goblini



8-11 Kentauři



1 Zabiják



Hagaš - *Velitel kentaurů*

Tribes of the East



Kentauři, kentauří kočovníci a kentauří nájezdníci v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, první úrovní počínaje. Kromě toho získají za každou úroveň hrdiny +1% ke své počáteční iniciativě.

3 0
0 1

Životopis

Hagaš byla nalezena opuštěná a bloumající ve stepích blízko Quthughu během roku mořské hřívy. Ujal se ji kmen kentaurů, který ji vychoval jako svou vlastní. Nyní je z ní vůdkyně kentauří armády, která je díky ní nejen rychlá, ale i spolehlivá a nebezpečná.

Dovednosti a schopnosti



Základní krvavá zuřivost

Jedinečná dovednost barbara. Umožňuje jednotkám tvrze v hrdinově armádě, aby se v průběhu boje dostaly na první úroveň krvavé zuřivosti, což jim propůjčuje příslušné bonusy v boji.



Základní útok

Zvyšuje o 5 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.



Paměť naší krve

Všechny jednotky tvrze v barbarově armádě získají na začátku boje náhodně 50-100 bodů zuřivosti.

Armáda a kouzla



8-11 Kentauři



8-11 Kentauři



8-11 Kentauři



Kilghan - *Král goblinů*

Tribes of the East



Počet goblinů v hrdinově armádě se každý týden zvýší o množství, které se rovná hrdinově úrovni. Pokud už v armádě nemáš vylepšené gobliny, ti, kteří se připojí, také nebudou vylepšení. Pokud ano, připojivší se goblini se přidají ke goblinům lovcům. Šance, že goblini hrdinu zradí, se s každou hrdinovou úrovní snižuje o 1%.

3 0
0 1

Životopis

Míšení ras je mezi skřety velké tabu. I přesto ale ze spojení goblinů a skřetů vzešla linie gobliních pánů. Ti jsou o něco menší než skřeti a chytřejší než goblini. Kilghan se svým rodem představuje to nejnebezpečnější z obou ras. Goblini pro něj rádi bojují a pod jeho velením je menší pravděpodobnost, že z bitvy utečou.

Dovednosti a schopnosti



Základní krvavá zuřivost

Jedinečná dovednost barbara. Umožňuje jednotkám tvrze v hrdinově armádě, aby se v průběhu boje dostaly na první úroveň krvavé zuřivosti, což jim propůjčuje příslušné bonusy v boji.



Základní vedení

Zvyšuje morálku všech jednotek v armádě hrdiny o +1.



Verbování

Zvyšuje týdenní přírůstek jednotek první úrovně o +3, druhé úrovně o +2 a třetí úrovně o +1. Aby se efekt uplatnil, musí se hrdina poslední den v týdnu nacházet v přátelském městě.

Armáda a kouzla



25-37 Goblini



25-37 Goblini



25-37 Goblini



Vozík se střelivem



Kragh - *První v bitvě*

Tribes of the East



3 0
0 1

Tento hrdina dokáže bezprostředně po začátku souboje uskutečnit jeden zvláštní útok na blízko. Kromě toho způsobí všechny útoky hrdiny o +5% větší zranění za každou jeho úroveň.

Životopis

Kragh byl přirovnáván k "blesku z čistého nebe"; k energii, která prosvětlí neposkvrněnou oblohu náhle a zčistajasna. Tuto přezdívku poprvé dostal, když byl nepřítel, se kterým bojoval, odmrštěn beze zbraně pryč z kruhu ještě dřív, než dokončil svůj rituální řev výzvy. Kragh je prudký a agresivní i na skřetí měřítka a jeho rychlost a horlivost mu umožňují zaútočit ještě dříve než jeho vojákům.

Dovednosti a schopnosti



Základní krvavá zuřivost

Jedinečná dovednost barbara. Umožňuje jednotkám tvrze v hrdinově armádě, aby se v průběhu boje dostaly na první úroveň krvavé zuřivosti, což jim propůjčuje příslušné bonusy v boji.



Základní útok

Zvyšuje o 5 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.



Bojové šílenství

Minimální a maximální poškození způsobované všemi tvory pod velením hrdiny se zvyšuje o 1. Účinné zejména pro armády jednotek na nízké úrovni.

Armáda a kouzla



25-37 Goblini



8-11 Kentauři



0-4 Bojovníci



Šak'Karukat - *Krotitel wyvern*

Tribes of the East



3 0
0 1

Za ~~každé dvě úrovně~~ každou úroveň hrdiny, první úrovní počínaje, získají wyverny, odporné wyverny a paokaiové v hrdinově armádě bonus ~~+1~~ +2 k životům.

Životopis

I když všechny skřetí děti bývají statečné a divoké, Šak'Karukat byl extrém i mezi nimi. Už během dospívání byl naprosto nezvladatelný a jeho kmen se obával, že ho budou muset vyhnat. Naštěstí ho zachránilo setkání s prodejcem wyvern, jejichž moc a krutost mu rázem učarovaly. Zaměřil se tedy na jejich ovládnutí a posílení. Žene-li jeho wyverny oddanost či strach, těžko říct, ale je pravda, že jsou mnohem silnější a v boji vydrží déle.

Dovednosti a schopnosti



Základní krvavá zuřivost

Jedinečná dovednost barbara. Umožňuje jednotkám tvrze v hrdinově armádě, aby se v průběhu boje dostaly na první úroveň krvavé zuřivosti, což jim propůjčuje příslušné bonusy v boji.



Základní obrana

Snižuje o 10 % poškození, které tvé jednotky utrpí v boji zblízka.



Vitalita

Zvyšuje počet bodů zdraví všech tvých vojáků o 2. (Zvláště účinné u velkých armád.)

Armáda a kouzla



25-37 Goblini



8-11 Kentauři



0-4 Bojovníci



Telsek - *Chánova pěst*

Tribes of the East



Bojovníci, bijci a štváči v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, první úrovní počínaje.

Životopis


3

0

0

1

Telsek! Skřetí bojovníci pozvednou hlavy a vzplane v nich oheň, sotva uslyší jeho jméno. Vychován byl pyšnou rodinou bojovníků a svého prvního vlka zabil v šesti letech. Pod jeho velením byly vyhlazeny celé karavany krutých otrokářů ze Svobodných měst - jejich těla pak dlouho hnila podél hlavních obchodních cest jako varování. Je to šampión obyčejných skřetů, kteří se mohou v boji přetrhnout, aby od této žijící legendy zaslechli slovo chvály.

Dovednosti a schopnosti



Základní krvavá zuřivost

Jedinečná dovednost barbara. Umožňuje jednotkám tvrze v hrdinově armádě, aby se v průběhu boje dostaly na první úroveň krvavé zuřivosti, což jim propůjčuje příslušné bonusy v boji.



Základní válečné stroje

Díky této dovednosti jsou válečné stroje mnohem účinnější. Zvyšuje útok, obranu a poškození, které způsobují balisty. Zvyšuje poškození, které způsobují katapulty, a propůjčuje jim 30% šanci na zásah. Stanu první pomoci se posílí léčivé schopnosti. Vozík se střelivem získá schopnost zvýšit útok střeleckých jednotek v armádě hrdiny o +1.



Síla nad magií

Sníží sílu kouzel nepřítele v souboji v závislosti na síle kouzel barbara.

Armáda a kouzla


5-7 Bojovníci


5-7 Bojovníci


5-7 Bojovníci


Balista



Urghat - *Znalec terénu*

Tribes of the East



Zvyšuje počet bodů pohybu hrdiny o 1% za každé jeho tři úrovně. Snižuje postih k pohybu na cizím terénu o 2% za každou úroveň hrdiny.

Životopis


3

0

0

1

Urghat se říkalo "Neviditelná" a také "Neklidná". Její znalosti stopování a cestování v dobách, kdy ještě byla obyčejnou lovkyní, zaručily, že její kmen nikdy netrpěl hladem. Během brutální zimy v roce dlouhého mrazu nejen že zabila mnoho yetiů, kteří se prohánělí mezi stany při hledání jídla, ale dokázala jednoho z nich stopovat po šest dní až k jeho tlupě, kde během dalšího týdne pobila všech třicet sedm jejích členů. Je zvyklá cestovat daleko a svižně po jakémkoliv terénu a vojáci, které vede, se vždy dostanou všude rychleji.

Dovednosti a schopnosti



Základní krvavá zuřivost

Jedinečná dovednost barbara. Umožňuje jednotkám tvrze v hrdinově armádě, aby se v průběhu boje dostaly na první úroveň krvavé zuřivosti, což jim propůjčuje příslušné bonusy v boji.



Základní logistika

Zvyšuje rychlost pohybu hrdiny po zemi o 10 %.



Hledání cesty

Snižuje postih za přesun v nerovném terénu o 50 %.

Armáda a kouzla


25-37 Goblini


8-11 Kentauři


0-4 Bojovníci

Tvrz - Hrdinové z kampaní



Gotai - *Vůdce kmene*

Tribes of the East



Všechny válečné pokřiky spotřebovávají méně many a v závislosti na úrovni hrdiny poskytují více bodů zuřivosti.

Životopis

3 1
0 1

Gotai je mladý slibný vůdce, který se od ostatních skřetů odlišuje hlavně svou děsivou horlivostí. I když svým způsobem sdílel smysl pro loajalitu ke kmeni, byl velmi - skoro až nepochopitelně - oddaný Quroqovi, náčelníkovi, který ho adoptoval, když jeho vlastní rodiče zavraždila skupinka yetiů. Teď, když Quroq zemřel, musí Gotai najít své vlastní místo na světě. A vzhledem k jeho schopnostem zamíří nepochybně vysoko.

» Gotai je hlavní hrdina 2. kampaně ToE (Čest našim otcům) a objevuje se v poslední misi 3. kampaně ToE (Okázalý odchod).

Dovednosti a schopnosti



Pokročilá krvavá zuřivost

Jedinečná dovednost barbara. Umožňuje jednotkám tvrze v hrdinově armádě, aby se v průběhu boje dostaly na druhou úroveň krvavé zuřivosti, což jim propůjčuje příslušné bonusy v boji.



Základní výkřik

Použití aktivované schopnosti z kategorie bojových pokřiků sníží zdržení dalšího tahu hrdiny o 10%.

Armáda a kouzla



25-37 Goblini



8-11 Kentauři



0-4 Bojovníci



Slovo vůdce



Svolání do zbraně



Kudžin - *Lovec démonů*

Tribes of the East



Pokud jsou v souboji přítomny jakékoliv démonické jednotky, jednotky v hrdinově armádě rychleji získají démonickou zuřivost.

Životopis

3 0
0 1

Kudžin je šamanka, skřetí vědma, které pochopení plánů matky Země a otce Nebes umožňuje přístup k mocným vizím a magii. Její vrozená inteligence a schopnost diplomacie z ní učinily uznávanou vůdkyni. Je ohleduplná, moudrá a vzdělaná a skřeti tvrdí, že její jedinou slabostí je nedostatek smyslu pro humor...

» Kujin se objevuje ve 2. kampani ToE (Čest našim otcům).

Dovednosti a schopnosti



Základní krvavá zuřivost

Jedinečná dovednost barbara. Umožňuje jednotkám tvrze v hrdinově armádě, aby se v průběhu boje dostaly na první úroveň krvavé zuřivosti, což jim propůjčuje příslušné bonusy v boji.



Základní osvícení

Hrdina obdrží bonus +1 k jedné ze svých primárních vlastností za každé čtyři úrovně včetně úrovní, které už má, a bonus +5% ke získané zkušenosti.



Paměť naší krve

Všechny jednotky tvrze v barbarově armádě získají na začátku boje náhodně 50-100 bodů zuřivosti.

Armáda a kouzla



25-37 Goblini



8-11 Kentauři



0-4 Bojovníci



Stan první pomoci



Kunyak - *Chánova čepel*

Tribes of the East



Zabijáci, kati a náčelníci v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, počínaje úrovní první.

Životopis

3 0
0 1

Jako dítěti stvořené rasy vře Kunyakovi krev v žilách, když vidí podmínky, v nichž jeho lid žije. Jeho lidé jsou považováni za otroky a pro ostatní nejsou víc lidmi než třeba golemové čarodějů - a takové zacházení nemohou skřeti tolerovat. Přesto sní Kunyak o něčem jiném, chce totiž najít místo, kde by skřetům zařídil domov, v němž by žili podle svých vlastních pravidel. Je přesvědčený, že jedinou nadějí pro jeho lid je proměnit tenhle sen ve skutečnost.

» Kunyak je hlavní hrdina scénářů pro jednoho hráče v ToE "Kalich hromu" a "Bojový pokřik svobody".

Dovednosti a schopnosti



Pokročilá krvavá zuřivost

Jedinečná dovednost barbara. Umožňuje jednotkám tvrze v hrdinově armádě, aby se v průběhu boje dostaly na druhou úroveň krvavé zuřivosti, což jim propůjčuje příslušné bonusy v boji.



Mocná rána

Spojí hrdinu se zvolenou jednotkou jeho vojska. Pokaždé, když daný oddíl zaútočí, hrdina napadne ten samý cíl. Jeho útok bude o 3 úrovně silnější než obvykle a může způsobit i kritický zásah.

Armáda a kouzla



30 Goblini



12 Šamanky



3 Zabijáci



Quroq - *Popíječ krve*

Tribes of the East



Každá zabitá nepřátelská jednotka (vyvolané jednotky se mezi ně počítají také) zvýší útok všech jednotek v hrdinově armádě o +1 za každých šest úrovní hrdiny.

Životopis

3 0
0 1

Quroq, vůdce zneužívaného lidu, se ke svým záměrům nebojí použít nátlak, lest ani krutost. Jak říká, je to jen otázka efektivity a žádný čin pro něj není nepřijatelný, má-li posloužit k dosažení jeho vize skřetí budoucnosti. Je přesvědčen, že lidé a ostatní rasy budou kmeny skřetů vždy pronásledovat a zotročovat, a myšlenka, že nejlepší obrana je útok, mu určitě není cizí.

» Quroq je hlavní hrdina úvodní kampaně ToE (Zuřivost kmenů).

Dovednosti a schopnosti



Základní krvavá zuřivost

Jedinečná dovednost barbara. Umožňuje jednotkám tvrze v hrdinově armádě, aby se v průběhu boje dostaly na první úroveň krvavé zuřivosti, což jim propůjčuje příslušné bonusy v boji.



Základní vedení

Zvyšuje morálku všech jednotek v armádě hrdiny o +1.



Základní útok

Zvyšuje o 5 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.

Armáda a kouzla



25-37 Goblini



8-11 Kentauři



0-4 Bojovníci



Balista

SOUBOJOVÍ HRDINOVÉ



Galib (Akademie) Úroveň 15



2	0
3	0
12	160
16	

Kouzelná smršť
Schopnost kouzelná smršť má větší šanci, že odrazí nepřátelské kouzlo přímo na jednu z nepřátelských jednotek, než aby se jeho cíl volil zcela náhodně.



Hrdina dostane ke svým statistikám díky dovednosti Osvícení bonus +3, který je náhodně použit při každém souboji.

Armáda


30 Arcimágové


30 Arcimágové


10 Rakšasi rajy


3 Titáni


45 Obsidiánoví chrliči


5 Bouřní titáni

Dovednosti a schopnosti


Lepší řemeslo


Základní osvícení


Základní obrana


Lepší logistika


Expertní magie přivolávání


Odražení magie
Každé ničivé kouzlo nebo prokletí seslané nepřátelským hrdinou může být náhodně odraženo na jiný cíl, včetně nepřátelských jednotek.


Mystická intuice
Umožní hrdinovi, aby se naučil neznámé kouzlo použité nepřátelským hrdinou nebo jednotkou v souboji (hrdina ale musí mít všechny předpoklady se toto kouzlo naučit vzhledem ke škole magie, úrovni atd.) a prohlédnout si obsah inventáře nepřítele.


Uhýbání
Snižuje o 20 % poškození, které tvé jednotky utrpí při útocích na dálku.


Průzkumnictví
Hrdina získá +4 k dosahu viditelnosti a získá schopnost vidět přesný počet bojovníků v neutrální jednotce, v armádě nepřítele, hradu a v posádce.


Bystrá mysl
Hrdina obdrží na začátku boje 25% bonus k iniciativě.


Mistr zaklínání
Zvyšuje účinnost kouzel "Vyvolání fénixe" a "Přivolání elementála" (účinnost síly kouzel se pro seslání těchto kouzel zvyšuje o 4).


Mistr zemské krve
Zvyšuje účinnost kouzel "Ohnivá past" a "Zemětřesení" (účinnost síly kouzel se pro seslání těchto kouzel zvyšuje o 4).


Závoj z mlhy
Hrdina vzývá přírodní síly, aby ovlivnily jednotky útočící na dálku. Iniciativa všech nepřátelských střelců se snižuje o 10 % a poškození, které způsobují, se také snižuje o 25 %.

Artefakty


Sar-Issova koruna
Přidává +6 k hrdinovým znalostem.


Toulec pravého střelce
Přidává +4 k útoku všem střeleckým jednotkám v hrdinově armádě a poskytuje jim neomezeně střeliva.


Opasek elementů
Umožňuje používat kouzlo vyvolání elementála. Je-li sesláno, zvyšuje sílu kouzel o 4.


Kniha moci
Přidává +1/+2/+3 k hrdinovým znalostem a síle kouzel v závilosti na jeho dovednosti Osvícení. Má-li hrdina schopnost Magický pohled, může se navíc naučit kouzla čtvrté úrovně.


Sar-Issovo roucho
Přidává +6 k hrdinově síle kouzel.

Kouzla


Kamenné hroty 5


Magický šíp 4


Blesk 5


Ohnivá past 8


Mystický krystal 8


Vosí roj 5


Přízračné síly 18


Vosí hnízdo 15


Mystická zbroj 20


Pěst hněvu 5


Oživení mrtvých 9


Hradba čepelí 12


Zemětřesení 7


Vyvolání elementálů 17

Přivolání fénixe 35

Božská síla 4

Očista 10

Výdrž 6

Spravedlivá moc 6

Teleportace 8

Zrychlení 4

Regenerace 8

Odklon střel 6

Pomsta bohů 14

Zármutek 5

Zpomalení 4

Jhora (Akademie) Úroveň 15



4
9
7
10

0
0
100

Vládce vichrů
Hrdina je dříve na tahu v závislosti na jeho úrovni.



Armáda



150 Gremlini sabotéři



115 Elementální chrliči



90 Magnetičtí golemové



63 Bojoví mágové



29 Džinové vezíři



11 Rakšasi kšatry



Dovednosti a schopnosti



Základní řemeslo



Znamení čaroděje
Zvláštní bojová schopnost. Sesilatel se až do konce souboje sváže s cílem znamení čaroděje, takže účinek jakéhokoliv kouzla, které tento cíl zasáhne, bude dvojnásobný a bude stát takové množství many, která by byla na takovýto dvojnásobný účinek zapotřebí. Kromě toho každé kouzlo, které zasáhne jinou jednotku, zasáhne také tuto cílovou jednotku. Pokud nemá sesilatel dostatek many, účinek kouzla se nezdvojnásobí.



Základní magie temnoty



Lepší magie přivolávání



Mistr zemské krve
Zvyšuje účinnost kouzel "Ohnivá past" a "Zemětřesení" (účinnost síly kouzel se pro seslání těchto kouzel zvyšuje o 4).



Závoj z mlhy
Hrdina vzývá přírodní síly, aby ovlivnily jednotky útočící na dálku. Iniciativa všech nepřátelských střelců se snižuje o 10 % a poškození, které způsobují, se také snižuje o 25 %.



Expertní kouzelnictví



Magický vhled
Umožňuje hrdinovi učit se magická kouzla třetího kruhu bez ohledu na pokročilost v dané škole magie.



Expertní destruktivní magie



Mistr bouří
Kouzlům "Blesk" a "Řetězový blesk" (pouze první cíl) dodává omračující účinek.



Mistr ledu
Kouzlům ledová střela a kruh zimy smrtící mráz propůjčuje mrazící účinek.



Mistr ohně
Propůjčuje kouzlu ohnivá koule, ohnivá zeď a armagedon účinek poškození brnění. Jednotky, které jsou tímto kouzlem ovlivněny, utrpí ještě postih -50% ke své obraně.

Artefakty



Hůlka začátečníka
O +2 zvyšuje sílu kouzel



Prsten z dračího oka
Přidává +1 ke všem primárním vlastnostem hrdiny a zvyšuje iniciativu všech střelců v jeho armádě o 10 %.



Runová válečná zbroj
O +2 zvyšuje hrdinovu obrannou sílu a znalosti.



Oděv z medvědí kůže
O +1 zvyšuje hrdinovu obrannou sílu a přidává dalších +25 % k obraně před mrazivými kouzly.



Sar-Issův prsten
O polovinu snižuje nároky všech hrdinových kouzel na manu.

Kouzla



Kamenné hroty 5



Blesk 5



Kruh zimy 9



Ohnivá zeď 16



Pád meteorů 19



Imploze 18



Magický šíp 4



Ledová střela 6



Ohnivá koule 10



Řetězový blesk 16



Armageddon 20



Smrtící mráz 11



Ohnivá past 8



Mystický krystal 8

Vosí roj 5

Přízračné síly 18

Vosí hnízdo 15

Pěst hněvu 5

Oživení mrtvých 9

Hradba čepelí 12

Zemětřesení 7

Vyvolání elementálů 17

Božská síla 4

Zrychlení 4

Očista 10

Výdrž 6

Odklon střel 6

Spravedlivá moc 6

Slabost 4

Zpomalení 4

Zranitelnost 5

Zmatení 9

Zármutek 5

Hniloba 6

Utrpení 5

Razzak (Akademie) Úroveň 15



6	4
5	0
7	60
6	

Tvůrce golemů
Všichni železní golemové, oceloví golemové a magnetičtí golemové v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.



Armáda


140 Mistři gremlini


140 Mistři gremlini


75 Oceloví golemové


75 Magnetičtí golemové


6 Bouřní titáni


9 Arcimágové



Dovednosti a schopnosti


Lepší řemeslo


Zničení artefaktu
Speciální bojová schopnost. Umožňuje hrdinovi ničit artefakty, jimiž jsou vybaveny přátelské jednotky, a tak je v bitvě léčit nebo oživovat.


Základní válečné stroje


Balista
Umožňuje manuální kontrolu balist. Balista získává jeden výstřel navíc. Obnovuje balistu po bitvě, pokud byla zničena.


Základní obrana


Vitalita
Zvyšuje počet bodů zdraví všech tvých vojáků o 2. (Zvláště účinné u velkých armád.)


Expertní logistika


Hledání cesty
Snižuje postih za přesun v nerovném terénu o 50 %.


Pochod golemů
Všem golemům pod vedením hrdiny se zvyšuje rychlost a iniciativa o +2.


Teleportace v boji
Hrdina získává kouzlo "teleportace" a schopnost sesílat jej v boji, přičemž se zvyšuje iniciativa teleportovaných tvorů.


Lepší vedení


Diplomacie
Umožňuje hrdinovi efektivně vyjednávat s nepřátelskými jednotkami. Zvyšuje šance, že budou chtít vstoupit do tvé armády, a snižuje částku, kterou za to požadují.


Uznání neživého
Na válečné stroje a golemy nyní působí kladné morální efekty (působení negativní morálky se neuplatňuje).

Artefakty


Meč moci
Přidává +2 k hrdinově útočné síle.


Kápě lví hřívy
Zvyšuje morálku o +2.


Prsten vitality
O +2 zvyšuje maximální body zdraví všech bojovníků v hrdinově armádě.


Prsten rychlosti
Zvyšuje iniciativu všech tvých bojovníků o 20%.


Holenice z dračích kostí
Přidávají +3 k hrdinově síle kouzel a o 10% zvyšují iniciativu všech nelítajících jednotek pro boj na blízko v jeho armádě.

Kouzla


Magický šíp 4


Ledová střela 6


Ohnivá past 8


Pěst hněvu 5


Vosí roj 5


Božská síla 4


Zrychlení 4


Očista 10


Výdrž 6


Slabost 4


Zpomalení 4


Zranitelnost 5

Irina (Azyl) Úroveň 15



10	2
12	3
4	50
5	

Cvičitel gryfů
Všichni gryfové, královští gryfové a bojoví gryfové v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje. Gryfové získají schopnost střemhlavý útok.



Armáda


40 Královští gryfové


40 Bojoví gryfové


19 Inkvizitoři


80 Panoši


240 Branci


150 Lukostřelci


2 Andělé

Dovednosti a schopnosti


Základní protiúder


Lepší vedení


Verbování
Zvyšuje týdenní přírůstek jednotek první úrovně o +3, druhé úrovně o +2 a třetí úrovně o +1. Aby se efekt uplatnil, musí se hrdina poslední den v týdnu nacházet v přátelském městě.


Božské vedení
Hrdina získá zvláštní bojovou schopnost, s jejíž pomocí může povzbudit svoje jednotky na bojišti, takže jejich tahy přijdou dříve.


Expertní obrana


Vitalita
Zvyšuje počet bodů zdraví všech tvých vojáků o 2. (Zvláště účinné u velkých armád.)


Lepší útok


Lukostřelba
Zvyšuje o 20 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji na dálku.


Taktika
Zvyšuje oblast, ve které může hrdina před bojem své jednotky rozmístit.


Expertní štěstí


Vojenské štěstí
Zaručuje, že užitečné bojové schopnosti jednotek v hrdinově armádě (jako např. úder u panoše) se aktivují častěji.

Artefakty


Zbroj zapomenutého hrdiny
Přidává +2 ke všem primárním vlastnostem hrdiny a jeho armádě poskytuje 20% odolnost vůči magii.


Náhrdelník krvavého spáru
Přidává +1 k útočné síle všech bojovníků v hrdinově armádě.


Štít křišťálového ledu
Přidává +2 k hrdinově obraně a rovněž skýtá 50% ochranu před ohnivými kouzly.


Ostří rovnováhy
"Dobrým" rasám přidá +3 k hrdinově útoku a odečte -1 od hrdinovy obrany, zatímco "zlým" přidá +3 k hrdinově obraně a odečte -1 od hrdinova útoku.

Kouzla


Kamenné hroty 5


Pěst hněvu 5


Mystický krystal 8


Oživení mrtvých 9


Vosí roj 5


Božská síla 4


Zrychlení 4


Očista 10


Výdrž 6


Slabost 4


Hniloba 6


Zranitelnost 5

Klaus (Azyl) Úroveň 15



8	5
11	2
2	30
3	

Velitel jízdy
Jezdci, paladinové a šampióni v hrdinově armádě získají s každou nově nabytou úrovní hrdiny dodatečný bonus ke klání. Posiluje se také hrdinova schopnost "odvetný úder".



Armáda


4 Archandělé


12 Paladinové


7 Inkvizitoři


70 Panoši


3 Padlí andělé


85 Kušníci


7 Fanatici



Dovednosti a schopnosti


Lepší protiúder


Odvetný úder
Rytíř získá zvláštní bojovou schopnost střežit jakoukoliv vybranou jednotku ze své armády až do konce souboje tím, že způsobí přímé zranění každému nepříteli, který na střeženou jednotku zaútočí.


Požehnání
Rytíř získá zvláštní bojovou schopnost dočasně zvyšovat morálku, iniciativu, útok a obranu svých jednotek (nefunguje na nemrtvé a mechanické jednotky).


Lepší obrana


Ochrana
Snižuje o 15 % poškození, které tvé jednotky utrpí při magických útocích.


Uhýbání
Snižuje o 20 % poškození, které tvé jednotky utrpí při útocích na dálku.


Expertní magie světla


Mistr obranných kouzel
Kouzla "Odklon střely" a "Výdrž" získají hromadný účinek, cena za jejich seslání se však zdvojnásobuje. Pro vyčarování těchto kouzel spotřebuje hrdina pouze polovinu své aktuální iniciativy.


Mistr požehnání
Kouzlo "Božská síla" získá hromadný účinek a kouzlo "Očista" bude mít plošný efekt, cena za jejich seslání se však zdvojnásobuje. Pro vyčarování těchto kouzel spotřebuje hrdina pouze polovinu své aktuální iniciativy.


Strážný anděl
Pokud všechny rytířovy jednotky padnou v bitvě, objeví se po jeho boku anděl, který vzkřísí z mrtvých nejmocnější skupinu bojovníků a zmizí.


Lepší útok


Taktika
Zvyšuje oblast, ve které může hrdina před bojem své jednotky rozmístit.

Artefakty


Meč moci
Přidává +2 k hrdinově útočné síle.


Náhrdelník lva
Zvyšuje morálku o +1.


Kápě lví hřívy
Zvyšuje morálku o +2.


Štít z dračích šupin
Přidává +3 k hrdinově obraně a o 5% zvyšuje iniciativu všech malých jednotek v jeho armádě.


Lví koruna
Zvyšuje hrdinovu morálku a štěstí o 2.

Kouzla


Magický šíp 4


Božská síla 4


Očista 10


Odklon střel 6


Vzkříšení 15


Zrychlení 4


Výdrž 6


Pomsta bohů 14

Vittorio (Azyl) Úroveň 15



6	0
10	0
3	60
6	

Konstruktér obléhacích strojů
Balisty získají za každou úroveň hrdiny bonus +1 k útoku. Šance, že katapult zasáhne hradby, se s každou úrovní hrdiny zvyšuje o 2%.



Armáda



12 Šampioni



125 Mistři kuše



10 Inkvizitoři



40 Bojoví gryfové



75 Zastánci



120 Kušníci



150 Vymahači



Dovednosti a schopnosti



Základní protiúder



Odvetný úder
Rytíř získá zvláštní bojovou schopnost střežit jakoukoliv vybranou jednotku ze své armády až do konce souboje tím, že způsobí přímé zranění každému nepříteli, který na střeženou jednotku zaútočí.



Expertní magie temnoty



Mistr mysli
Kouzla "Zpomalení" a "Zmatení" mají hromadné účinky, ale cena za jejich seslání se zdvojnásobuje. Pro vyčarování těchto kouzel spotřebuje hrdina pouze polovinu své aktuální iniciativy.



Padlý rytíř
Díky tomu, že zasvětil svůj život studiu všech tajů magie temnot, se rytíř stává vyvržencem vlastní společnosti. Jednotky, kterým rytíř velí, utrpí postih -1 na morálku, ale všechna kouzla magie temnot, která sešle, jsou nyní silnější (tato zaklínadla se sesílají s účinností odpovídající síle kouzel +5).



Pečeť temnoty
Nepřátelský hrdina musí na kouzla magie temnoty v boji vynakládat dvakrát více many.



Lepší magie světla



Mistr hněvu
Kouzla "Spravedlivá moc" a "Zrychlení" získají hromadný účinek, cena za jejich seslání se však zdvojnásobuje. Pro vyčarování těchto kouzel spotřebuje hrdina pouze polovinu své aktuální iniciativy. Přidává +4 k síle kouzla Svaté slovo.



Soumrak
Zvyšuje sílu kouzel: +3 ke všem kouzlům magických škol světla a temnot.



Expertní válečné stroje



Balista
Umožňuje manuální kontrolu balist. Balista získává jeden výstřel navíc. Obnovuje balistu po bitvě, pokud byla zničena.



Trojí výstřel z balisty
Balista získá další střelu navíc (až do 3 za sebou jdoucích střel v jednom tahu, dokáže-li hrdina balisty dobře ovládat).

Artefakty



Prsten vitality
O +2 zvyšuje maximální body zdraví všech bojovníků v hrdinově armádě.



Koruna z dračího spáru
Přidává +3 k hrdinovým znalostem a o 10% zvyšuje iniciativu všech válečných strojů v jeho armádě.



Štít křišťálového ledu
Přidává +2 k hrdinově obraně a rovněž skýtá 50% ochranu před ohnivými kouzly.



Prsten spřízněnosti se stroji
Přidává +1 k hrdinově obraně. Balista a katapult získávají jeden výstřel navíc. Stan první pomoci vyléčí dvakrát více životů. Vozík se střelivem zvyšuje útok střeleckých jednotek o +4.



Náhrdelník Iva
Zvyšuje morálku o +1.

Kouzla



Kamenné hroty 5



Vosí roj 5



Božská síla 4



Očista 10



Odklon střel 6



Teleportace 8



Zrychlení 4



Výdrž 6



Spravedlivá moc 6



Vzkříšení 15



Slabost 4



Zpomalení 4



Zranitelnost 5

Zmatení 9

Kletba podsvětí 15

Zármutek 5

Hniloba 6

Utrpení 5

Slepota 10

Vampyrismus 10

Anwen (Hvozd) Úroveň 15



10 0
8 1
2 40
4

Sylannin meč
Všechny jednotky z hvozdu pod hrdinovým velením působí za každou jeho úroveň o 2% větší poškození.



Hrdina dostane ke svým statistikám díky dovednosti Osvícení bonus +5, který je náhodně použit při každém souboji.

Armáda



90 Nymfy



70 Tanečníci Války



70 Tanečníci větru



10 Druidští stařešinové



17 Panenští jednorožci



10 Zuřiví enti



4 Křišťáloví draci

Dovednosti a schopnosti



Expertní mstitel



Déšť šípů
Dává hraničáři možnost zaútočit na všechny nepřátelské jednotky, které má na seznamu úhlavních nepřátel.



Očarování šípu
Umožňuje hraničáři vylepšit své šípy útočnými kouzly nebo kletbami. Jeho útoky (včetně zvláštní schopnosti "déšť šípů") budou nepřátelské jednotky nejen zraňovat, ale také na ně ihned sešlou přiřazené kouzlo, přičemž hraničářovi čerpají manu. Očarování šípu trvá do konce bitvy nebo dokud hrdina nepřijde o všechnu manu.



Ostrostřelba
Zvyšuje újmu, kterou hraničář na bojišti působí útočícím nepřátelům. U jednotek, které má na seznamu úhlavních nepřátel, se uplatní kritický útok, poškození se zdvojnásobuje a vždy je zabito alespoň jedno stvoření.



Lepší útok



Bojové šílenství
Minimální a maximální poškození způsobované všemi tvory pod velením hrdiny se zvyšuje o 1. Účinné zejména pro armády jednotek na nízké úrovni.



Hněv přírody
Všichni tvorové z hvozdu v armádě hraničáře získávají +1 k maximálnímu poškození.



Lepší osvícení



Mystická intuice
Umožní hrdinovi, aby se naučil neznámé kouzlo použité nepřátelským hrdinou nebo jednotkou v souboji (hrdina ale musí mít všechny předpoklady se toto kouzlo naučit vzhledem ke škole magie, úrovni atd.) a prohlédnout si obsah inventáře nepřítele.



Poznej svého nepřítele
Při použití schopnosti "Mstitel" o 10 % vyšší šance na kritický zásah.



Lepší obrana



Vitalita
Zvyšuje počet bodů zdraví všech tvých vojáků o 2. (Zvláště účinné u velkých armád.)

Artefakty



Přívěšek mistrovství
Hrdina získá jednu úroveň ve své primární schopnosti, a to i v případě, že je již v oboru expertem.



Větrné boty
O 1 zvyšují rychlost všech jednotek.



Měsíční čepel
(Levá ruka) Zvyšuje hrdinovu útočnou sílu o +3.



Ostří rovnováhy
"Dobrým" rasám přidá +3 k hrdinově útoku a odečte -1 od hrdinovy obrany, zatímco "zlým" přidá +3 k hrdinově obraně a odečte -1 od hrdinova útoku.



Prsten vitality
O +2 zvyšuje maximální body zdraví všech bojovníků v hrdinově armádě.



Čtyřlístek
Zvyšuje štěstí o +1.

Kouzla



Kamenné hroty 5



Magický šíp 4



Ledová střela 6



Mystický krystal 8



Božská síla 4



Zrychlení 4



Očista 10



Regenerace 8



Výdrž 6



Zármutek 5



Zpomalení 4



Zranitelnost 5

Dirael (Hvozd) Úroveň 15



3 0
8 3
10 60
6

Královna roje
Kouzlo vosí roj je v závislosti na úrovni hrdiny účinnější.



Armáda


230 Dryády


20 Tanečníci větru


40 Mystičtí střelci


14 Druidští stařešinové


20 Stříbrní jednorožci


22 Nejvyšší druidi



5 Smaragdoví draci

Dovednosti a schopnosti


Lepší mstitel


Déšť šípů
Dává hraničáři možnost zaútočit na všechny nepřátelské jednotky, které má na seznamu úhlavních nepřátel.


Očarování šípu
Umožňuje hraničáři vylepšit své šípy útočnými kouzly nebo kletbami. Jeho útoky (včetně zvláštní schopnosti "déšť šípů") budou nepřátelské jednotky nejen zraňovat, ale také na ně ihned sešlou přiřazené kouzlo, přičemž hraničářovi čerpají manu. Očarování šípu trvá do konce bitvy nebo dokud hrdina nepřijde o všechnu manu.


Lepší štěstí


Vojenské štěstí
Zaručuje, že užitečné bojové schopnosti jednotek v hrdinově armádě (jako např. úder u panoše) se aktivují častěji.


Štěstí warlocků
Ničivá kouzla seslaná hrdinou se nyní budou řídit podle šťastných hodů, bude tedy šance na dvojnásobné poškození kouzly.


Lepší kouzelnictví


Magický vhled
Umožňuje hrdinovi učit se magická kouzla třetího kruhu bez ohledu na pokročilost v dané škole magie.


Brilantní mystika
Trvale zvyšuje sílu kouzel o +2. Hrdina dostane také nové kouzlo do kouzelnické knihy.


Lepší destruktivní magie


Expertní magie přivolávání

Artefakty


Kyrys tajemné moci
Přidává +2 k hrdinově síle kouzel.


Náhrdelník z dračích zubů
Přidává +3 k hrdinově síle kouzel a o 10% zvyšuje iniciativu všech kouzlících jednotek v jeho armádě.


Kápě z fénixova peří
Zlepšuje tvá kouzla založená na ohni o 50%.


Balíček tarotů
O +1 zvyšuje hrdinovo štěstí a znalosti.

Kouzla


Kamenné hroty 5


Blesk 5


Ohnivá koule 10


Řetězový blesk 16


Magický šíp 4


Ledová střela 6


Ohnivá zeď 16


Pád meteorů 19


Ohnivá past 8


Mystický krystal 8


Hradba čepelí 12


Vyvolání elementálů 17


Přivolání fénixe 35


Pěst hněvu 5


Vosí roj 5

Přízračné síly 18

Mystická zbroj 20

Božská síla 4

Zrychlení 4

Očista 10

Výdrž 6

Zpomalení 4

Zranitelnost 5

Ossir (Hvozd) Úroveň 15



9 1
10 5
4 40
4

Mistr lovu
Všichni lovci, mistři lovci a mystičtí střelci v hrdinově armádě získají bonus +1 k útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.



Armáda


12 Prastaří enti


90 Nymfy


42 Mistři lovců


27 Stříbrní jednorožci


33 Druidští stařešinové


40 Mystičtí střelci



Dovednosti a schopnosti


Lepší mstitel


Déšť šípů
Dává hraničáři možnost zaútočit na všechny nepřátelské jednotky, které má na seznamu úhlavních nepřátel.


Očarování šípu
Umožňuje hraničáři vylepšit své šípy útočnými kouzly nebo kletbami. Jeho útoky (včetně zvláštní schopnosti "déšť šípů") budou nepřátelské jednotky nejen zraňovat, ale také na ně ihned sešlou přiřazené kouzlo, přičemž hraničářovi čerpají manu. Očarování šípu trvá do konce bitvy nebo dokud hrdina nepřijde o všechnu manu.


Lepší obrana


Lepší magie světla


Mistr požehnání
Kouzlo "Božská síla" získá hromadný účinek a kouzlo "Očista" bude mít plošný efekt, cena za jejich seslání se však zdvojnásobuje. Pro vyčarování těchto kouzel spotřebuje hrdina pouze polovinu své aktuální iniciativy.


Expertní štěstí


Šťastlivec
Hrdina během dobrodružství nachází více zlata a celkově má mnohem větší štěstí.


Vojenské štěstí
Zaručuje, že užitečné bojové schopnosti jednotek v hrdinově armádě (jako např. úder u panoše) se aktivují častěji.


Elfí štěstí
Bonus, kterým štěstí přispívá k poškození, bude o 25 % vyšší.


Základní útok


Taktika
Zvyšuje oblast, ve které může hrdina před bojem své jednotky rozmístit.

Artefakty


Boty ochrany před magií
Hrdina získá 10% odolnost vůči magii.


Zbroj udatnosti
Přidává +1 k hrdinově morálce a obraně.


Toulec pravého střelce
Přidává +4 k útoku všem střeleckým jednotkám v hrdinově armádě a poskytuje jim neomezeně střeliva.


Luk z rohu jednorožce
Neguje všechny postihy za vzdálenost u všech střeleckých jednotek v hrdinově armádě.


Měsíční čepel
(Levá ruka) Zvyšuje hrdinovu útočnou sílu o +3.


Náhrdelník vítězství
Přidává +2 k hrdinově útoku a síle kouzel.


Zlatá podkova
Zvyšuje štěstí o +2.

Kouzla


Kamenné hroty 5


Magický šíp 4


Ledová střela 6


Ohnivá past 8


Božská síla 4


Očista 10


Spravedlivá moc 6


Teleportace 8


Zrychlení 4


Odklon střel 6


Pomsta bohů 14


Zármutek 5

Zpomalení 4

Zranitelnost 5

Eruina (Kobka) Úroveň 15



9 2
4 0
10 40
4

Paní sabatu
Čarodějky stínu a matky stínu mají šanci znova vystřelit na aktuální cíl hrdiny. Tato šance se zvyšuje v závislosti na hrdinově úrovni.



Armáda


14 Děsiví nájezdníci


90 Krvavé fúrie


8 Čarodějky stínu


11 Matky stínu


8 Čarodějky stínu


80 Krvavé sestry


14 Hbití nájezdníci



Dovednosti a schopnosti


Lepší kolísání magie


Elementární vize
Umožní warlockovi na nepřátelských jednotkách vidět elementy, takže hrdinova kouzla ze školy destruktivní magie dokáží způsobit elementální zranění navíc.


Zesílená kouzla
Všechna ničivá kouzla, která hrdina sešle, působí o 50 % větší poškození, ale spotřeba many se zdvojnásobuje.


Lepší vedení


Verbování
Zvyšuje týdenní přírůstek jednotek první úrovně o +3, druhé úrovně o +2 a třetí úrovně o +1. Aby se efekt uplatnil, musí se hrdina poslední den v týdnu nacházet v přátelském městě.


Aura rychlosti
Rychlost pohybu všech jednotek v armádě hrdiny v boji se zvyšuje o 1.


Lepší destruktivní magie


Mistr bouří
Kouzlům "Blesk" a "Řetězový blesk" (pouze první cíl) dodává omračující účinek.


Zeslabení magie
Poškození způsobené nepřátelskými kouzly se snižuje o 20 %.


Expertní útok


Bojové šílenství
Minimální a maximální poškození způsobované všemi tvory pod velením hrdiny se zvyšuje o 1. Účinné zejména pro armády jednotek na nízké úrovni.


Mocné zrychlení
Hrdina získá kouzlo "hromadné zrychlení" pokročilé úrovně.

Artefakty


Přívěsek soutoku
Za každé 2 body many uplatněné nepřítelem získává tvůj hrdina 1 bod many.


Prsten z dračího oka
Přidává +1 ke všem primárním vlastnostem hrdiny a zvyšuje iniciativu všech střelců v jeho armádě o 10 %.


Trojzubec titánů
Zlepšuje tvá kouzla založená na blescích o 50%.


Prsten hbitosti
V boji všem jednotkám poskytuje +10% k iniciativě.


Holenice trpasličích králů
Přidávají +4 k hrdinově útoku a chrání celou jeho armádu před kouzlem Zpomalení.

Kouzla


Magický šíp 4


Ledová střela 6


Ohnivá koule 10


Pád meteorů 19


Blesk 5


Kruh zimy 9


Řetězový blesk 16


Pěst hněvu 5


Zrychlení 4


Očista 10


Slabost 4


Zpomalení 4

Lethos (Kobka) Úroveň 15



8 -1
5 0
11 60
4

Mistr travič
Existuje jistá šance, že nepřátelské jednotky vstoupí do bitvy již otrávené. Tato šance závisí na úrovni hrdiny.



Hrdina dostane ke svým statistikám díky dovednosti Osvícení bonus +5, který je náhodně použit při každém souboji.

Armáda


14 Hlubinné hydry


14 Ohavné hydry


18 Paní stínu


5 Černí draci


79 Vrahové


81 Stopaři


71 Stopaři



Dovednosti a schopnosti


Základní kolísání magie


Lepší osvícení


Inteligence
Zvyšuje normální maximum many o 50 %.


Mystická intuice
Umožní hrdinovi, aby se naučil neznámé kouzlo použité nepřátelským hrdinou nebo jednotkou v souboji (hrdina ale musí mít všechny předpoklady se toto kouzlo naučit vzhledem ke škole magie, úrovni atd.) a prohlédnout si obsah inventáře nepřítele.


Expertní logistika


Hledání cesty
Snižuje postih za přesun v nerovném terénu o 50 %.


Bystrá mysl
Hrdina obdrží na začátku boje 25% bonus k iniciativě.


Teleportace v boji
Hrdina získává kouzlo "teleportace" a schopnost sesílat jej v boji, přičemž se zvyšuje iniciativa teleportovaných tvorů.


Expertní magie temnoty


Mistr mysli
Kouzla "Zpomalení" a "Zmatení" mají hromadné účinky, ale cena za jejich seslání se zdvojnásobuje. Pro vyčarování těchto kouzel spotřebuje hrdina pouze polovinu své aktuální iniciativy.


Mistr prokletí
Kouzla "Slabost" a "Utrpení" mají hromadné účinky, ale cena za jejich seslání se zdvojnásobuje. Pro seslání těchto kouzel spotřebuje hrdina pouze polovinu své aktuální iniciativy.


Obroda temnoty
V případě, že cíl odolá kouzlu magie temnot, získává hrdina zpět veškerou manu, kterou na seslání kouzla vynaložil.

Artefakty


Meč moci
Přidává +2 k hrdinově útočné síle.


Kniha moci
Přidává +1/+2/+3 k hrdinovým znalostem a síle kouzel v závilosti na jeho dovednosti Osvícení. Má-li hrdina schopnost Magický pohled, může se navíc naučit kouzla čtvrté úrovně.


Sandrův plášť
U nepřátelských jednotek neguje imunitu vůči kouzlům postihujícím mysl.


Tunika řezaného těla
O 3 zvyšuje hrdinovu sílu kouzel, ale o 1 snižuje morálku.

Kouzla


Kamenné hroty 5


Magický šíp 4


Blesk 5


Ledová střela 6


Ohnivá past 8


Zrychlení 4


Očista 10


Slabost 4


Zpomalení 4


Zranitelnost 5


Bojové šílenství 15


Kletba podsvětí 15


Vampyrismus 10


Zármutek 5

Hniloba 6

Utrpení 5

Slepota 10

Pán loutek 18

Sinitar (Kobka) Úroveň 15



7 0
5 4
13 70
7

Katalyzátor
Manová náročnost mystické vlny se snižuje o 5% + o dalších 1% za hrdinovou úroveň.



Armáda


70 Stopaři


50 Minotauří stráže


30 Vůdci minotaurů


15 Hlubinné hydry


10 Paní stínu


5 Červení draci



Dovednosti a schopnosti


Lepší kolísání magie


Rituál temnoty
Speciální schopnost dobrodružství. Hrdina stráví celý den prováděním rituálu a obnoví si plně manu. Může být provedeno pouze na začátku dne.


Zesílená kouzla
Všechna ničivá kouzla, která hrdina sešle, působí o 50 % větší poškození, ale spotřeba many se zdvojnásobuje.


Lepší kouzelnictví


Magický vhled
Umožňuje hrdinovi učit se magická kouzla třetího kruhu bez ohledu na pokročilost v dané škole magie.


Nestálá mana
Cena za sesílání kouzel hrdinou se náhodně snižuje až o 50 % (momentální snížení se určuje v průběhu sesílání kouzla).


Expertní štěstí


Odolnost vůči magii
U všech jednotek v hrdinově armádě o 15 % zvyšuje odolnost vůči magii. S mnohem větší pravděpodobností se tak vyhnou účinkům nepřátelských kouzel.


Vojenské štěstí
Zaručuje, že užitečné bojové schopnosti jednotek v hrdinově armádě (jako např. úder u panoše) se aktivují častěji.


Štěstí warlocků
Ničivá kouzla seslaná hrdinou se nyní budou řídit podle šťastných hodů, bude tedy šance na dvojnásobné poškození kouzly.


Expertní destruktivní magie

Artefakty


Runová válečná sekyra
O +2 zvyšuje hrdinovu útočnou sílu a sílu kouzel.


Runová válečná zbroj
O +2 zvyšuje hrdinovu obrannou sílu a znalosti.


Věčně zmrzlý rampouch
Zlepšuje tvá ledová kouzla o 50%.


Kápě z fénixova peří
Zlepšuje tvá kouzla založená na ohni o 50%.


Smaragdové pantoflíčky
O 50% zvyšuje účinnost kouzel magie země.


Balíček tarotů
O +1 zvyšuje hrdinovo štěstí a znalosti.

Kouzla


Kamenné hroty 5


Blesk 5


Kruh zimy 9


Ohnivá zeď 16


Pád meteorů 19


Imploze 18


Magický šíp 4


Ledová střela 6


Ohnivá koule 10


Řetězový blesk 16


Armageddon 20


Smrtící mráz 11


Ohnivá past 8


Pěst hněvu 5

Hradba čepelí 12

Přízračné síly 18

Zrychlení 4

Očista 10

Odklon střel 6

Slabost 4

Zármutek 5

Zpomalení 4

Zranitelnost 5

Utrpení 5

Zmatení 9

Deirdre (Nekropole) Úroveň 15



5 0
7 0
7 60
6

Bánší
Účinnost schopnosti kvílení bánší se s novými úrovněmi hrdiny zvyšuje.



Armáda


12 Bánší


12 Nehmotní draci


9 Přízraky


170 Kostliví lučištníci


56 Páni upírů


85 Hnijící zombie

Dovednosti a schopnosti


Základní nekromancie


Kvílení bánší
Poskytuje hrdinovi možnost vzývat v boji samotnou smrt. Všechny živé nepřátelské jednotky získají postihy -1 k morálce a štěstí a -10 % k iniciativě.


Lepší magie světla


Mistr hněvu
Kouzla "Spravedlivá moc" a "Zrychlení" získají hromadný účinek, cena za jejich seslání se však zdvojnásobuje. Pro vyčarování těchto kouzel spotřebuje hrdina pouze polovinu své aktuální iniciativy. Přidává +4 k síle kouzla Svaté slovo.


Vichřice
Hrdina povolá síly přírody, aby zapůsobily na nepřátelské letecké jednotky. ~~Iniciativa a rychlost všech nepřátelských letců se sníží o 2.~~ Iniciativa všech nepřátelských letců se snižuje o 20 % a rychlost se snižuje o 2.


Expertní kouzelnictví


Magický vhled
Umožňuje hrdinovi učit se magická kouzla třetího kruhu bez ohledu na pokročilost v dané škole magie.


Brilantní mystika
Trvale zvyšuje sílu kouzel o +2. Hrdina dostane také nové kouzlo do kouzelnické knihy.


Rozrušení
Nepřátelský hrdina dostane ~~20%~~ 15 % postih k iniciativě, sešle-li v boji nějaké kouzlo.


Expertní magie temnoty


Mistr bolesti
Kouzla "Hniloba" a "Zranitelnost" mají hromadné účinky, ale cena za jejich seslání se zdvojnásobuje. Pro vyčarování těchto kouzel spotřebuje hrdina pouze polovinu své aktuální iniciativy. Přidává +4 k síle kouzla Nesvaté slovo.


Nečistá půda
Hrdina vzývá přírodní síly, aby ovlivnily jednotky útočící zblízka. Kdykoli se nepřátelská jednotka pohne, utrpí určité poškození. Míra poškození závisí na úrovni hrdiny.

Artefakty


Prsten opatrnosti
O 2 zvyšuje hrdinovu útočnou sílu a obranu, ale rychlost všech bojovníků v jeho armádě o 1 snižuje.


Prokletý prsten
O 2 snižuje protivníkovo štěstí.


Sandrův plášť
U nepřátelských jednotek neguje imunitu vůči kouzlům postihujícím mysl.


Amulet nekromancie
~~Dovednost nekromancie +10%~~ Snižuje cenu oživení o 10 %.


Hůl podsvětí
Snižuje iniciativu nepřátelských bojovníků o 20%.

Kouzla


Magický šíp 4


Ledová střela 6


Ohnivá zeď 16


Pěst hněvu 5


Oživení mrtvých 9


Vosí roj 5


Hradba čepelí 12


Přízračné síly 18


Božská síla 4


Zrychlení 4


Očista 10


Výdrž 6


Odklon střel 6


Spravedlivá moc 6


Slabost 4

Zpomalení 4

Zranitelnost 5

Zmatení 9

Slepota 10

Vampyrismus 10

Zármutek 5

Hniloba 6

Utrpení 5

Bojové šílenství 15

Pán loutek 18

Orson (Nekropole) Úroveň 15



8	0
6	2
10	60
6	

Pán zombií
Všechny zombie, morové zombie a hnijící zombie v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.



Armáda


50 Hnijící zombie


24 Páni lichů


290 Kostliví válečníci


13 Přízraky


71 Poltergeisti


3 Nehmotní draci


50 Morové zombie



Dovednosti a schopnosti


Základní nekromancie


Základní štěstí


Lepší útok


Lepší magie přivolávání


Expertní obrana


Kvílení bánší
Poskytuje hrdinovi možnost vzývat v boji samotnou smrt. Všechny živé nepřátelské jednotky získají postihy -1 k morálce a štěstí a -10 % k iniciativě.


Prokletí mrtvého muže
Hrdina získává schopnost ovlivňovat štěstí nepřátelských jednotek. Štěstí všech nepřátelských jednotek se snižuje o 1.


Bojové šílenství
Minimální a maximální poškození způsobované všemi tvory pod velením hrdiny se zvyšuje o 1. Účinné zejména pro armády jednotek na nízké úrovni.


Mocné zrychlení
Hrdina získá kouzlo "hromadné zrychlení" pokročilé úrovně.


Mistr života
Zvyšuje účinnost kouzel "Vzkříšení" a "Oživení mrtvých" (účinnost síly kouzel se pro seslání těchto kouzel zvyšuje o 4).


Uhýbání
Snižuje o 20 % poškození, které tvé jednotky utrpí při útocích na dálku.


Vitalita
Zvyšuje počet bodů zdraví všech tvých vojáků o 2. (Zvláště účinné u velkých armád.)


Poslední vzepětí
Všichni bojovníci pod velením hrdiny jsou požehnáni obrovskou životaschopností. Pokud nepřátelé zaútočí na jednotky hrdiny a všechny je zabijí, poslední jednotka z každé skupiny přežije útok s jedním bodem zdraví.

Artefakty


Helmice nekromanta
O 2 zvyšuje hrdinovy znalosti.


Opasek elementů
Umožňuje používat kouzlo vyvolání elementála. Je-li sesláno, zvyšuje sílu kouzel o 4.


Prsten vitality
O +2 zvyšuje maximální body zdraví všech bojovníků v hrdinově armádě.


Obrův kyj
O +5 zvyšuje hrdinovu útočnou sílu, ale o 5 % snižuje iniciativu všech jednotek v jeho armádě.


Balíček tarotů
O +1 zvyšuje hrdinovo štěstí a znalosti.


Holenice z dračích kostí
Přidávají +3 k hrdinově síle kouzel a o 10% zvyšují iniciativu všech nelítajících jednotek pro boj na blízko v jeho armádě.

Kouzla


Ohnivá past 8


Mystický krystal 8


Vosí roj 5


Přízračné síly 18


Vosí hnízdo 15


Pěst hněvu 5


Oživení mrtvých 9


Hradba čepelí 12


Zemětřesení 7


Vyvolání elementálů 17


Výdrž 6

Teleportace 8

Slabost 4

Zármutek 5

Zpomalení 4

Hniloba 6

Zranitelnost 5

Utrpení 5

Raven (Nekropole) Úroveň 15



4
7
12
12

-2
0
120

Požírač duší
Kouzlo vyčerpávající prokletí nejenže sníží zranění působené jednotkou, ale také sníží její obranu o 1 za každé tři úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.



Armáda


19 Arcilichové


8 Přízrační draci


170 Kostliví válečníci


50 Princové upírů


30 Spektra


30 Poltergeisti


17 Páni lichů



Dovednosti a schopnosti


Základní nekromancie


Základní útok


Chladná ocel
Hrdina vylepšuje zbraně všech jednotek ve své armádě: dodává jim navíc mrazivou sílu (očarování se týká i jiných jednotek než nemrtvých).


Expertní kouzelnictví


Mystický výcvik
Snižuje cenu všech kouzel o 20 %.


Kouzluvzdorné kosti
Kouzla destruktivní magie budou všem jednotkám pod nekromantovým velením působit o 20 % menší poškození.


Mystická dokonalost
Hrdina nebývale pokročil na poli magických vědomostí, a proto jako jednorázový bonus trvale získává +2 k síle kouzel a dočasně +100 bodů many.


Expertní destruktivní magie


Mistr ledu
Kouzlům ledová střela a kruh zimy smrtící mráz propůjčuje mrazící účinek.


Mrazivá smrt
Posílí hrdinovo sesílání kouzel ledová střela, kruh zimy a smrtící mráz. Tato kouzla kromě běžného zranění navíc vždy uštědří zranění potřebné k zabití alespoň jedné jednotky v cílové skupině (ovšem pouze v případě, že tyto jednotky nejsou imunní vůči chladu).


Lepší magie temnoty


Mistr prokletí
Kouzla "Slabost" a "Utrpení" mají hromadné účinky, ale cena za jejich seslání se zdvojnásobuje. Pro seslání těchto kouzel spotřebuje hrdina pouze polovinu své aktuální iniciativy.

Artefakty


Prsten vyhnanství
Sníží účinnost nepřátelských kouzel magie přivolání. Poskytne hrdinovi schopnost "vyhnanství".


Runová válečná zbroj
O +2 zvyšuje hrdinovu obrannou sílu a znalosti.


Markalova lebka
O +5 zvyšuje hrdinovu sílu kouzel a znalosti, ale morálku o 2 body snižuje.


Prsten podlomené vůle
Snižuje morálku nepřátelských bojovníků o 2.

Kouzla


Kamenné hroty 5


Blesk 5


Kruh zimy 9


Pád meteorů 19


Magický šíp 4


Ledová střela 6


Řetězový blesk 16


Smrtící mráz 11


Pěst hněvu 5


Oživení mrtvých 9


Přízračné síly 18


Výdrž 6


Slabost 4


Zpomalení 4

Zranitelnost 5

Zmatení 9

Zármutek 5

Hniloba 6

Utrpení 5

Deleb (Peklo) Úroveň 15



13		0	
2		0	
4		50	
5			

Železná panna
Střely balisty pod hrdinovým velením mají účinky ohnivých koulí. Jejich účinnost se s každými pěti úrovněmi hrdiny zvyšuje o 1.



Armáda



70 Rohatí veteráni



120 Rarášci



6 Arciďáblové



7 Pekelní řezníci



20 Paní sukub



15 Noční můry



54 Plamenní psi



Dovednosti a schopnosti



Základní brána



Pekelný oheň
Jednotky, které ovládá pán démonů, mají šanci 30 %, že při útoku způsobí další poškození ohněm. Poškození závisí na počtu jednotek ve skupině a na síle kouzel hrdiny. Pekelný oheň odčerpává manu pána démonů.



Základní magie temnoty



Lepší obrana



Uhýbání
Snižuje o 20 % poškození, které tvé jednotky utrpí při útocích na dálku.



Vitalita
Zvyšuje počet bodů zdraví všech tvých vojáků o 2. (Zvláště účinné u velkých armád.)



Expertní útok



Bojové šílenství
Minimální a maximální poškození způsobované všemi tvory pod velením hrdiny se zvyšuje o 1. Účinné zejména pro armády jednotek na nízké úrovni.



Taktika
Zvyšuje oblast, ve které může hrdina před bojem své jednotky rozmístit.



Expertní válečné stroje



Balista
Umožňuje manuální kontrolu balist. Balista získává jeden výstřel navíc. Obnovuje balistu po bitvě, pokud byla zničena.



Trojí výstřel z balisty
Balista získá další střelu navíc (až do 3 za sebou jdoucích střel v jednom tahu, dokáže-li hrdina balisty dobře ovládat).

Artefakty



Meč moci
Přidává +2 k hrdinově útočné síle.



Prsten rychlosti
Zvyšuje iniciativu všech tvých bojovníků o 20%.



Zbroj z dračích šupin
Přidává +3 k hrdinově útoku a o 5% zvyšuje iniciativu všech velkých jednotek v jeho armádě.

Kouzla



Magický šíp 4



Ledová střela 6



Ohnivá past 8



Pěst hněvu 5



Vosí roj 5



Očista 10



Slabost 4



Zármutek 5



Zpomalení 4



Zranitelnost 5



Utrpení 5



Zmatení 9

Marbas (Peklo) Úroveň 15



11	0
6	0
11	90
9	

Lamač kouzel
Všechny jednotky v hrdinově armádě získají 5% odolnost vůči magii a další 1% za každou úroveň hrdiny.



Armáda


70 Rohatí dozorci


75 Rarášci


4 Arciďáblové


10 Pekelní páni


50 Paní sukub


5 Arcidémoni


80 Kerbeři

Dovednosti a schopnosti


Lepší brána


Pekelný oheň
Jednotky, které ovládá pán démonů, mají šanci 30 %, že při útoku způsobí další poškození ohněm. Poškození závisí na počtu jednotek ve skupině a na síle kouzel hrdiny. Pekelný oheň odčerpává manu pána démonů.


Požírání mrtvol
Pán démonů získává speciální schopnost požírání těl padlých tvorů, čímž si doplňuje manu. Sežraná těla z bojiště zmizí.


Expertní obrana


Ochrana
Snižuje o 15 % poškození, které tvé jednotky utrpí při magických útocích.


Uhýbání
Snižuje o 20 % poškození, které tvé jednotky utrpí při útocích na dálku.


Hněv pekel
Hněv pekel vylepšuje schopnost pekelného ohně. Nepřátelské jednotky nyní utrpí zranění ohněm i při odvetných útocích.


Lepší destruktivní magie


Mistr ohně
Propůjčuje kouzlu ohnivá koule, ohnivá zeď a armagedon účinek poškození brnění. Jednotky, které jsou tímto kouzlem ovlivněny, utrpí ještě postih -50% ke své obraně.


Spalující plameny
Spalující plameny zlepšují schopnost pekelného ohně. Takto způsobené poškození se zvyšuje o 50 %.


Lepší magie temnoty


Mistr bolesti
Kouzla "Hniloba" a "Zranitelnost" mají hromadné účinky, ale cena za jejich seslání se zdvojnásobuje. Pro vyčarování těchto kouzel spotřebuje hrdina pouze polovinu své aktuální iniciativy. Přidává +4 k síle kouzla Nesvaté slovo.

Artefakty


Náhrdelník z dračích zubů
Přidává +3 k hrdinově síle kouzel a o 10% zvyšuje iniciativu všech kouzlících jednotek v jeho armádě.


Koruna z dračího spáru
Přidává +3 k hrdinovým znalostem a o 10% zvyšuje iniciativu všech válečných strojů v jeho armádě.


Plamenný dračí jazyk
Přidává +2 k hrdinově obraně a útoku. Zaručuje 50% ochranu před útoky založenými na mrazu.


Plamenná runa
Přidává +1 k hrdinově síle kouzel a poskytuje runové kouzlo.


Holenice z dračích kostí
Přidávají +3 k hrdinově síle kouzel a o 10% zvyšují iniciativu všech nelítajících jednotek pro boj na blízko v jeho armádě.

Kouzla


Kamenné hroty 5


Blesk 5


Ohnivá koule 10


Řetězový blesk 16


Magický šíp 4


Ledová střela 6


Ohnivá zeď 16


Pád meteorů 19


Ohnivá past 8


Pěst hněvu 5


Vosí roj 5


Očista 10


Slabost 4


Zpomalení 4

Utrpení 5

Slepota 10

Zármutek 5

Zranitelnost 5

Bojové šílenství 15

Nymus (Peklo) Úroveň 15



15 2
5 3
3 60
6

Strážce brány
Čas brány všech jednotek pod hrdinovým velením je snížen o 1% za každou úroveň hrdiny.



Armáda



70 Rošťáci



4 Arciďáblové



8 Pekelní páni



24 Paní sukub



16 Pekelní hřebci



50 Kerbeři



50 Rohatí dozorci

Dovednosti a schopnosti



Expertní brána



Základní magie přivolávání



Lepší vedení



Základní logistika



Expertní štěstí



Požírání mrtvol
Pán démonů získává speciální schopnost požírání těl padlých tvorů, čímž si doplňuje manu. Sežraná těla z bojiště zmizí.



Diplomacie
Umožňuje hrdinovi efektivně vyjednávat s nepřátelskými jednotkami. Zvyšuje šance, že budou chtít vstoupit do tvé armády, a snižuje částku, kterou za to požadují.



Pán brány
Schopnost "brána" se zesiluje, přivádí o 20 % více posil než normálně.



Rychlé brány
Další tah jednotky, která přichází bránou, přijde dvakrát rychleji než obvykle.



Odolnost vůči magii
U všech jednotek v hrdinově armádě o 15 % zvyšuje odolnost vůči magii. S mnohem větší pravděpodobností se tak vyhnou účinkům nepřátelských kouzel.



Vojenské štěstí
Zaručuje, že užitečné bojové schopnosti jednotek v hrdinově armádě (jako např. úder u panoše) se aktivují častěji.



Brána davů
Šance 15 - 30 % (v závislosti na štěstí hrdiny), že bude branou přivoláno dvojnásobné množství posil než obvykle.

Artefakty



Helmice chaosu
O 3 zvyšuje hrdinovy znalosti, ale o 1 snižuje jeho obranu.



Přívěšek mistrovství
Hrdina získá jednu úroveň ve své primární schopnosti, a to i v případě, že je již v oboru expertem.



Hůl podsvětí
Snižuje iniciativu nepřátelských bojovníků o 20%.



Zbroj z dračích šupin
Přidává +3 k hrdinově útoku a o 5% zvyšuje iniciativu všech velkých jednotek v jeho armádě.



Prsten podlomené vůle
Snižuje morálku nepřátelských bojovníků o 2.

Kouzla



Kamenné hroty 5



Magický šíp 4



Ledová střela 6



Ohnivá past 8



Pěst hněvu 5



Mystický krystal 8



Vosí roj 5



Hradba čepelí 12



Přízračné síly 18



Božská síla 4



Zrychlení 4



Slabost 4

Ebba (Pevnost) Úroveň 15



12 3
7 0
7 40
4

Medvědí jezdec
Všichni jezdci na medvědu, jezdci na černém medvědu a jezdci na bílém medvědu v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.



Armáda


20 Zuřivci


60 Záškodníci


50 Jezdci na bílých medvědech


50 Jezdci na černých medvědech


40 Berserkři


6 Lávoví draci




Dovednosti a schopnosti


Lepší runové umění


Mocná runa
Umožní vyvolat stejnou runu podruhé za trojnásobnou cenu surovin.


Základní magie světla


Mistr požehnání
Kouzlo "Božská síla" získá hromadný účinek a kouzlo "Očista" bude mít plošný efekt, cena za jejich seslání se však zdvojnásobuje. Pro vyčarování těchto kouzel spotřebuje hrdina pouze polovinu své aktuální iniciativy.


Expertní vedení


Verbování
Zvyšuje týdenní přírůstek jednotek první úrovně o +3, druhé úrovně o +2 a třetí úrovně o +1. Aby se efekt uplatnil, musí se hrdina poslední den v týdnu nacházet v přátelském městě.


Božské vedení
Hrdina získá zvláštní bojovou schopnost, s jejíž pomocí může povzbudit svoje jednotky na bojišti, takže jejich tahy přijdou dříve.


Runové souznění
Na jedno kolo po seslání runy zvyšuje morálku jednotky o +2.


Expertní útok


Taktika
Zvyšuje oblast, ve které může hrdina před bojem své jednotky rozmístit.


Odplata
Pokud je morálka jednotek vedených hrdinou větší než nula, způsobují další zranění na blízko i na dálku (+5% za každý bod morálky).


Útočná formace
Útok trpasličích jednotek v hrdinově armádě se zvyšuje, stojí-li na bojišti blízko sebe.

Artefakty


Větrné boty
O 1 zvyšují rychlost všech jednotek.


Oděv z medvědí kůže
O +1 zvyšuje hrdinovu obrannou sílu a přidává dalších +25 % k obraně před mrazivými kouzly.


Náhrdelník vítězství
Přidává +2 k hrdinově útoku a síle kouzel.


Kladivo trpasličího kováře
Zvyšuje hrdinův útok o +3 a o 25% zvyšuje obranu proti ohnivým kouzlům.


Zbroj z dračích šupin
Přidává +3 k hrdinově útoku a o 5% zvyšuje iniciativu všech velkých jednotek v jeho armádě.

Kouzla


Kamenné hroty 5


Magický šíp 4


Blesk 5


Ledová střela 6


Pěst hněvu 5


Božská síla 4


Očista 10


Výdrž 6


Spravedlivá moc 6


Teleportace 8


Zrychlení 4


Regenerace 8


Odklon střel 6

Pomsta bohů 14

Zármutek 5

Runa berserka 1

Runa výpadu 1

Runa ovládnutí magie 1

Runa vymítání 1

Runa elementální imunity 1

Runa nehmotnosti 1

Helmar (Pevnost) Úroveň 15



11	0
12	0
10	90
9	

Posvátné kladivo
Pokaždé, když hrdina sešle na přátelskou jednotku kouzlo ze školy magie světla, existuje šance, že se na cílovou jednotku sešle i kouzlo "spravedlivá moc".



Hrdina dostane ke svým statistikám díky dovednosti Osvícení bonus +5, který je náhodně použit při každém souboji.

Armáda



3 Sopeční draci



100 Strážci hor



40 Harpunáři



15 Runoví patriarchové



10 Páni ohně



100 Štítonoši



17 Plamenní strážci

Dovednosti a schopnosti



Základní runové umění



Mocná runa
Umožní vyvolat stejnou runu podruhé za trojnásobnou cenu surovin.



Lepší osvícení



Mystická intuice
Umožní hrdinovi, aby se naučil neznámé kouzlo použité nepřátelským hrdinou nebo jednotkou v souboji (hrdina ale musí mít všechny předpoklady se toto kouzlo naučit vzhledem ke škole magie, úrovni atd.) a prohlédnout si obsah inventáře nepřítele.



Runový pramen
Hrdina získá určité množství many (v závislosti na znalostech) pokaždé, když je použita runa.



Základní kouzelnictví



Mystický výcvik
Snižuje cenu všech kouzel o 20 %.



Expertní destruktivní magie



Mistr ohně
Propůjčuje kouzlu ohnivá koule, ohnivá zeď a armagedon účinek poškození brnění. Jednotky, které jsou tímto kouzlem ovlivněny, utrpí ještě postih -50% ke své obraně.



Výbuch many
Hrdina povolá síly ohně, aby zapůsobily na nepřátelské sesilatele. Pokaždé, když nepřátelská jednotka sešle kouzlo, bude jí způsobeno zranění rovnající se desetinásobku úrovně hrdiny.



Vzplanutí
Ohnivá kouzla, která hrdina sešle v souboji, zapálí nepřátele a uštědří cílovým jednotkám v průběhu následujících 3 kol zranění ve výši 100% poškození způsobeného kouzlem.



Lepší magie světla



Mistr požehnání
Kouzlo "Božská síla" získá hromadný účinek a kouzlo "Očista" bude mít plošný efekt, cena za jejich seslání se však zdvojnásobuje. Pro vyčarování těchto kouzel spotřebuje hrdina pouze polovinu své aktuální iniciativy.

Artefakty



Sekyra horských pánů
Přidává +4 k hrdinově útoku.



Oděv z medvědí kůže
O +1 zvyšuje hrdinovu obrannou sílu a přidává dalších +25 % k obraně před mrazivými kouzly.



Plamenná runa
Přidává +1 k hrdinově síle kouzel a poskytuje runové kouzlo.



Kyrys trpasličích králů
Přidává +4 k hrdinově obraně a chrání celou jeho armádu před kouzlem Imploze.



Holenice trpasličích králů
Přidávají +4 k hrdinově útoku a chrání celou jeho armádu před kouzlem Zpomalení.



Helmice trpasličích králů
Přidává +4 k hrdinovým znalostem a chrání celou jeho armádu před kouzlem Slepota.



Štít trpasličích králů
Přidává +4 k hrdinově obraně a chrání celou jeho armádu před kouzlem Šílenství.

Kouzla



Kamenné hroty 5



Blesk 5



Ohnivá zeď 16



Pád meteorů 19



Magický šíp 4



Ohnivá koule 10



Řetězový blesk 16



Imploze 18



Ohnivá past 8



Mystický krystal 8



Božská síla 4

Očista 10

Výdrž 6

Spravedlivá moc 6

Teleportace 8

Zrychlení 4

Regenerace 8

Odklon střel 6

Pomsta bohů 14

Runa berserka 1

Runa výpadu 1

Runa vymítání 1

Karli (Pevnost) Úroveň 15



10 0
11 0
6 50
5

Ostrá čepel
Všichni kopiníci, záškodníci a harpunáři v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.



Armáda


4 Lávoví draci


100 Štítonoši


80 Záškodníci


9 Páni hromů


75 Harpunáři


24 Jezdci na bílých medvědech


12 Runoví patriarchové




Dovednosti a schopnosti


Expertní runové umění


Základní válečné stroje


Expertní obrana


Mocná runa
Umožní vyvolat stejnou runu podruhé za trojnásobnou cenu surovin.


Runové stroje
Zvýší iniciativu všech bojových strojů o +3.


Precizní runa
Existuje 50% šance, že se při aktivaci runy nespotřebují žádné suroviny.


Vitalita
Zvyšuje počet bodů zdraví všech tvých vojáků o 2. (Zvláště účinné u velkých armád.)


Obranná formace
Obrana trpasličích jednotek v hrdinově armádě se zvyšuje, stojí-li na bojišti blízko sebe.


Příprava
Všechny jednotky, které jsou v módu obrana, budou opětovat útok nepřítele, který na ně zaútočí, i když nepřítel bude mít schopnost bez protiútoku. Co více, pokud bránící jednotka má schopnost neomezený protiútok, zaútočí na nepřítele dvakrát - před a po jeho úderu.


Lepší útok


Lukostřelba
Zvyšuje o 20 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji na dálku.


Planoucí šípy
Balista pod hrdinovým vedením sníží nepřátelskou obranu na polovinu a bude působit další zranění v živlu ohně. Bude-li v boji zničena, pak se po bitvě v hrdinově armádě znovu objeví.

Artefakty


Náhrdelník krvavého spáru
Přidává +1 k útočné síle všech bojovníků v hrdinově armádě.


Sekyra horských pánů
Přidává +4 k hrdinově útoku.


Kyrys trpasličích králů
Přidává +4 k hrdinově obraně a chrání celou jeho armádu před kouzlem Imploze.


Prsten z dračího oka
Přidává +1 ke všem primárním vlastnostem hrdiny a zvyšuje iniciativu všech střelců v jeho armádě o 10 %.


Prsten spřízněnosti se stroji
Přidává +1 k hrdinově obraně. Balista a katapult získávají jeden výstřel navíc. Stan první pomoci vyléčí dvakrát více životů. Vozík se střelivem zvyšuje útok střeleckých jednotek o +4.

Kouzla


Kamenné hroty 5


Magický šíp 4


Ledová střela 6


Božská síla 4


Zrychlení 4


Výdrž 6


Zpomalení 4


Runa berserka 1


Runa ovládnutí magie 1


Runa elementální imunity 1


Runa omračení 1 1


Runa draka 1 1

Runa výpadu 1

Runa vymítání 1

Runa nehmotnosti 1

Runa bojové zuřivosti 1 1

Garuna (Tvrz) Úroveň 15



11		3	
8		5	
2		30	
3			

Popíječ krve
Každá zabitá nepřátelská jednotka (vyvolané jednotky se mezi ně počítají také) zvýší útok všech jednotek v hrdinově armádě o +1 za každých šest úrovní hrdiny.



Armáda



110 Goblini medicinmani



42 Kentauří nájezdníci



51 Bijci



31 Dcery země



22 Náčelníci



27 Kati



4 Nezkrotní kyklopi

Dovednosti a schopnosti



Pokročilá krvavá zuřivost



Expertní útok



Mocná rána
Spojí hrdinu se zvolenou jednotkou jeho vojska. Pokaždé, když daný oddíl zaútočí, hrdina napadne ten samý cíl. Jeho útok bude o 3 úrovně silnější než obvykle a může způsobit i kritický zásah.



Bojové šílenství
Minimální a maximální poškození způsobované všemi tvory pod velením hrdiny se zvyšuje o 1. Účinné zejména pro armády jednotek na nízké úrovni.



Omračující úder
Každý standardní útok hrdiny odsune cíl na liště iniciativy trochu dozadu.



Mučivý úder
Mučivý úder zlepší hrdinovu útočnou schopnost. Existuje 30% šance, že hrdinou provedený útok uštědří cíli dvojnásobné zranění než obvykle.



Základní rozbití světla



Expertní štěstí



Narušení světla
Všechna kouzla ze školy magie světla seslaná nepřítelem stojí o 50% many více než obvykle.



Odolnost vůči magii
U všech jednotek v hrdinově armádě o 15 % zvyšuje odolnost vůči magii. S mnohem větší pravděpodobností se tak vyhnou účinkům nepřátelských kouzel.



Vojenské štěstí
Zaručuje, že užitečné bojové schopnosti jednotek v hrdinově armádě (jako např. úder u panoše) se aktivují častěji.



Barbarovo štěstí
Hrdinova armáda získá +5% odolnosti vůči magii za každý bod štěstí.

Artefakty



Boty ochrany před magií
Hrdina získá 10% odolnost vůči magii.



Sekyra horských pánů
Přidává +4 k hrdinově útoku.



Zbroj udatnosti
Přidává +1 k hrdinově morálce a obraně.



Lví koruna
Zvyšuje hrdinovu morálku a štěstí o 2.

Kouzla



Svolání do zbraně 8



Volání krve 5



Děsivý řev 7

Hagaš (Tvrz) Úroveň 15



11	1
6	0
1	60
6	

Velitel kentaurů
Kentauři, kentauří kočovníci a kentauří nájezdníci v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, první úrovní počínaje. Kromě toho získají za každou úroveň hrdiny +1% ke své počáteční iniciativě.



Hrdina dostane ke svým statistikám díky dovednosti Osvícení bonus +3, který je náhodně použit při každém souboji.

Armáda


50 Kentauří kočovníci


60 Kentauří nájezdníci


110 Goblini lovci


55 Štváči


21 Dcery země


30 Náčelníci


5 Nezkrotní kyklopi



Dovednosti a schopnosti


Expertní krvavá zuřivost


Paměť naší krve
Všechny jednotky tvrze v barbarově armádě získají na začátku boje náhodně 50-100 bodů zuřivosti.


Základní rozbití destrukce


Základní rozbití temnoty


Narušení temnoty
Všechna kouzla ze školy magie temnoty seslaná nepřítelem stojí o 50% many více než obvykle.


Základní osvícení


Ohnivá krev
Pokaždé, když jednotka z hrdinovy armády získá zuřivost, získá jí o 50% více než obvykle. Ale pokud jednotka zuřivost ztratí, ztratí jí 1,5násobně více než obvykle.


Expertní výkřik


Znalost pokřiků
Všechny válečné pokřiky stojí o 20% many méně.


Zuřivý výkřik
Ze všech válečných pokřiků, které hrdina použije, získají jednotky dvakrát tolik bodů zuřivosti než obvykle (za válečný pokřik volání krve jen 1,5krát tolik).


Mohutný výkřik
Při výpočtu účinku válečného pokřiku se úroveň barbarského hrdiny považuje o 5 vyšší, než ve skutečnosti je.


Základní útok


Lukostřelba
Zvyšuje o 20 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji na dálku.

Artefakty


Prsten vyhnanství
Sníží účinnost nepřátelských kouzel magie přivolání. Poskytne hrdinovi schopnost "vyhnanství".


Náhrdelník lva
Zvyšuje morálku o +1.


Helmice nekromanta
O 2 zvyšuje hrdinovy znalosti.


Luk z rohu jednorožce
Neguje všechny postihy za vzdálenost u všech střeleckých jednotek v hrdinově armádě.


Zbroj z dračích šupin
Přidává +3 k hrdinově útoku a o 5% zvyšuje iniciativu všech velkých jednotek v jeho armádě.


Prokletý prsten
O 2 snižuje protivníkovo štěstí.

Kouzla


Svolání do zbraně 8


Volání krve 5


Děsivý řev 7


Slovo vůdce 2


Bojový pokřik 10


Zloba hordy 10

Šak'Karukat (Tvrz) Úroveň 15



12 1
13 0
9 30
3

Krotitel wyvern
Za ~~každé dvě úrovně~~ každou úroveň hrdiny, první úrovní počínaje, získají wyverny, odporné wyverny a paokaiové v hrdinově armádě bonus ~~+1~~ +2 k životům.



Armáda



200 Goblini lovci	200 Goblini medicinmani	50 Bijci	22 Dcery nebes	13 Paokai	12 Odporné wyverny	3 Krvežízniví kyklopi

Dovednosti a schopnosti



Pokročilá krvavá zuřivost



Lepší válečné stroje



Lepší vedení



Expertní obrana



Síla nad magií
Sníží sílu kouzel nepřítele v souboji v závislosti na síle kouzel barbara.



První pomoc
Umožňuje manuální kontrolu stanu první pomoci. Obnovuje stan první pomoci po bitvě, pokud byl zničen.



Morový stan
Hrdinův stan první pomoci získává schopnost působit poškození nepřátelským jednotkám.



Verbování
Zvyšuje týdenní přírůstek jednotek první úrovně o +3, druhé úrovně o +2 a třetí úrovně o +1. Aby se efekt uplatnil, musí se hrdina poslední den v týdnu nacházet v přátelském městě.



Aura rychlosti
Rychlost pohybu všech jednotek v armádě hrdiny v boji se zvyšuje o 1.



Uhýbání
Snižuje o 20 % poškození, které tvé jednotky utrpí při útocích na dálku.



Vitalita
Zvyšuje počet bodů zdraví všech tvých vojáků o 2. (Zvláště účinné u velkých armád.)



Poslední vzepětí
Všichni bojovníci pod velením hrdiny jsou požehnáni obrovskou životaschopností. Pokud nepřátelé zaútočí na jednotky hrdiny a všechny je zabijí, poslední jednotka z každé skupiny přežije útok s jedním bodem zdraví.

Artefakty



Prsten vitality
O +2 zvyšuje maximální body zdraví všech bojovníků v hrdinově armádě.



Náhrdelník z dračích zubů
Přidává +3 k hrdinově síle kouzel a o 10% zvyšuje iniciativu všech kouzlících jednotek v jeho armádě.



Oděv z medvědí kůže
O +1 zvyšuje hrdinovu obrannou sílu a přidává dalších +25 % k obraně před mrazivými kouzly.



Prsten spřízněnosti se stroji
Přidává +1 k hrdinově obraně. Balista a katapult získávají jeden výstřel navíc. Stan první pomoci vyléčí dvakrát více životů. Vozík se střelivem zvyšuje útok střeleckých jednotek o +4.



Obrův kyj
O +5 zvyšuje hrdinovu útočnou sílu, ale o 5 % snižuje iniciativu všech jednotek v jeho armádě.



Obrův štít
O +5 zvyšuje hrdinovu obrannou sílu, ale o 5 % snižuje iniciativu všech jednotek v jeho armádě.



Tunika řezaného těla
O 3 zvyšuje hrdinovu sílu kouzel, ale o 1 snižuje morálku.

Kouzla



Svolání do zbraně 8



Slovo vůdce 2



Bojový pokřik 10



Akademie



Kouzelná smršť

Schopnost kouzelná smršť má větší šanci, že odrazí nepřátelské kouzlo přímo na jednu z nepřátelských jednotek, než aby se jeho cíl volil zcela náhodně.

» Hrdinové: Galib, Cyrus.

*Pokud se spustí Odvrácení kouzel, je zde 40%+Úroveň*2% šance, že kouzlo bude odraženo na nepřátelskou jednotku. Jinak je cíl, na který bude kouzlo odraženo, náhodně vybrán (může být jak spřátelený, tak i nepřátelský).*



Mistr elementů

Pokaždé, kdy na hrdinově straně padne jedna skupina, je na její místo povoláno několik elementálů, jejichž počet závisí na úrovni hrdiny. Kouzla vyvolání elementálů a fénixe, která takový hrdina sešle, budou také mocnější.

» Hrdinové: Zehir.

Počet elementálů je roven Úroveň/3 a jejich typ je stejný jako pro kouzlo Vyvolání elementálů. Nezávisí to na původní jednotce.
Pro kouzla Vyvolání elementálů a Přivolání fénixe dostává Zehir bonus k síle kouzel Úroveň/3.
Nezapomeňte, že jsou zvyšovány škody a body zdraví fénixe, ale ne útok či obrana, záleží to na úrovni hrdiny, nikoliv na síle kouzel.



Mystik

Hrdina je schopen si sám postupně obnovovat manu. Rychlost obnovy závisí na jeho úrovni.

» Hrdinové: Nur, Maahir.

Hrdina získá zpět Úroveň/3 many před každou akcí. Například to jsou při čtvrté úrovni 2 many na akci.



Ničitel

Specializace na prokletí zranitelnosti, takže kouzlo bude nejenom snižovat obranu cíle, ale bude mu také způsobovat určité zranění. Závažnost tohoto zranění se odvíjí od úrovně hrdiny.

» Hrdinové: Faiz.

*Škody jsou 10*ceil(Úroveň/3), kde ceil() je zaokrouhlovací funkce. Takže například škody pro úroveň 20 jsou 10*ceil(20/3)=70.*



Pán gremlinů

Všichni gremlinové, mistři gremlinové a gremlinové sabotéři v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

» Hrdinové: Havez.



Rádce

Všichni mágové, arcimágové a bojoví mágové v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

» Hrdinové: Narxes.

Zvyšování je rovno Úroveň/2.



Tvůrce golemů

Všichni železní golemové, oceloví golemové a magnetičtí golemové v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

» Hrdinové: Razzak.



Vládce plamene

Efektivní síla kouzel je zvýšena, pokud hrdina čaruje kouzla založená na ohni. Modifikátor závisí na hrdinově úrovni.

» Hrdinové: Nathir.

Zvýšení síly kouzel je Úroveň/3 a funguje pro Ohnivou kouli.



Vládce vichrů

Hrdina je dříve na tahu v závislosti na jeho úrovni.

» Hrdinové: Jhora.

*Hrdinova iniciativa je 10+0.05*Úroveň (namísto 10).*

Azyl



Cvičitel gryfů

Všichni gryfové, královští gryfové a bojoví gryfové v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje. Gryfové získají schopnost střemhlavý útok.

» Hrdinové: Irina, Gabriela, Orlando.



Dračí požehnání

Všechny jednotky v hrdinově armádě budou po dobu souboje pod vlivem kouzla požehnání.

» Hrdinové: Isabel.



Elrathova loď

Pokaždé, když hrdina sešle nějaké kouzlo ze školy světla, sešle se zároveň i "pomsta bohů" na náhodnou nepřátelskou jednotku, která splňuje předpoklady, aby se mohla stát cílem tohoto kouzla (tj. zabila někoho během boje).

» Hrdinové: Freyda.



Hledač cest

Pohybové body hrdiny jsou zvýšeny o 1% za každou jeho úroveň.

» Hrdinové: Rutger, Duncan, Ornella, Benedikt.

Viz str.319.



Konstruktér obléhacích strojů

Balisty získají za každou úroveň hrdiny bonus +1 k útoku. Šance, že katapult zasáhne hradby, se s každou úrovní hrdiny zvyšuje o 2%.

» Hrdinové: Vittorio, Glen, Andreas.

Základní šance Katapultu zasáhnout je 30 %, resp. 40 % nebo 50 %, závisí na ovládání dovednosti Válečné stroje — viz str.324.



Lenní pán

Hrdina se podílí na denním příjmu království 250 zlatými denně. Při nákupu vojáků ve městech azylu pak dostává slevu ve výši 2 %.

» Hrdinové: Isabela, Nikolaj.

*Ceny Výcviku jsou sníženy o (Úroveň-1)*2%, tento bonus lze sčítat s ostatními, viz str.297.*



Lidem milovaný

Všichni rolníci, branci a vymahači v hrdinově armádě získají +1 k útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje. Kromě toho navíc odvedou do královské pokladnice o jeden zlaťák denně více, nezávisle na své schopnosti placení daní.

» Hrdinové: Ellaine.



Velitel jízdy

Jezdci, paladinové a šampióni v hrdinově armádě získají s každou nově nabytou úrovní hrdiny dodatečný bonus ke klání. Posiluje se také hrdinova schopnost "odvetný úder".

» Hrdinové: Klaus, Giar, Valeria.

*Bonus bodnutí z trysku (5 % za políčko) je celkově zvýšen o 10%+Úroveň*1%. Například při úrovni 15 je bonus pro 4 políčka 1.5=1.25*(1+4*5%). Škody způsobené Odvetným úderem jsou zvýšeny o 1 % každou úroveň.*



Velitel lučištníků

Všichni lukostřelci, kušníci a mistři kuše v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

» Hrdinové: Dougal, Lorenzo.



Velitel pěšáků

Všichni pěšáci, panoši a zastánci v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

» Hrdinové: Laszlo, Laszlo, Bertrand.



Větrný jezdec

Účinek zrychlení je zvýšen o 1% za každou hrdinovu úroveň.

» Hrdinové: Freyda, Maeve, Alarik.

*Účinek kouzla Zrychlení v knihách kouzel jednotek (inkvizitoři) je rovněž zlepšen. Například při 20. úrovni po seslání tohoto kouzla inkvizitory, se zvýší iniciativa o 30%+20*1%=50%.*



Vzorný rytíř

Účinek kouzla požehnání se s novými úrovněmi hrdiny zvyšuje. Nároky na manu jsou u kouzel magie světla sníženy o 1.

» Hrdinové: Godrik.

Účinek Požehnání je zdvojnásoben: útok, obrana a morálka jsou zvýšeny o 2 a iniciativa o 20 %.

Hvozd



Bojem zocelený

Veškeré zkušenosti, které hrdina v bitvě získá, budou zvýšeny o 2% za každou jeho úroveň.

» Hrdinové: Vinrael.

Tento bonus je sčítatelný s jakýmkoliv dalším zkušenostním bonusem.



Bouře šípů

Na začátku bitvy zasype nepřátelské řady salvami šípů. Celkové poškození závisí na úrovni hrdiny. (lze použít pouze na střelecké jednotky hvozdu)

» Hrdinové: Findan.

*Lovci a druidové budou způsobovat 20%+Úroveň*2% jejich normálních škod, rozdělené do dvou střel u lovců/mistrů lovců. Všechny střely se zaměří na nejslabší (nejnižší úrovně) skupinky v nepřátelské armádě (pokud má několik skupinek stejných úrovní, je zaměřen na poslední v seznamu armády). Střely jsou ovlivněny všemi obvyklými faktory (střelecká penalizace lukostřelby, vyhnutí se, štěstí, artefakty ...).*



Elfí hněv

Tanečníci meče, lovci a druidi (plus jejich vylepšené verze) získají schopnost rozlícení.

» Hrdinové: Talanar, Alaron.



Královna roje

Kouzlo vosí roj je v závislosti na úrovni hrdiny účinnější.

» Hrdinové: Dirael.

*Škody jsou zvýšeny o 5 % každou úroveň hrdiny. Základní snížení hodnoty ATB (0.2/0.4/0.6) je násobeno o (1+0.02*Úroveň/3). Například při úrovni 20 s Expertní magií přivolávání jsou škody zvýšeny o 100 % a iniciativa cíle je snížena o (1+0.02*20/3)*0.6 = 0.68.*



Mistr lovu

Všichni lovci, mistři lovci a mystičtí střelci v hrdinově armádě získají bonus +1 k útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

» Hrdinové: Ossir.



Mistr meče

Všichni tanečníci meče, tanečníci války a tanečníci větru v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

» Hrdinové: Gilraen.



Panna jednorožců

Všichni jednorožci, stříbrní jednorožci a panenští jednorožci v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

» Hrdinové: Ylthin.



Rychlý útočník

Jednotky v hrdinově armádě získají na začátku boje za každou jeho úroveň 1% bonus k iniciativě.

» Hrdinové: Wyngaal, Tieru.

Bonus je momentálně 0.01 za úroveň, ten zvyšuje počáteční hodnotu ATB stvoření na bojišti — viz str.329.



Sylannin meč

Všechny jednotky z hvozdu pod hrdinovým velením působí za každou jeho úroveň o 2% větší poškození.

» Hrdinové: Anwen.

Kobka



Černá ruka

Všichni zvědové, vrahové a stopaři v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

» Hrdinové: Vayshan.



Chovatel ještěrů

Specializace na nájezdníky. Zvláštní útok nájezdníka ještěří kousnutí způsobuje větší poškození v závislosti na úrovni hrdiny.

» Hrdinové: Sorgal, Ranleth.

*Škody způsobené ještěřím kousnutím jsou 1.10+0.005*Úroveň -krát regulérní škody (namísto 0.5). Nezapomeňte, že to nedává žádná bonus k útoku či obraně nájezdníků.*



Katalyzátor

Manová náročnost mystické vlny se snižuje o 5% + o dalších 1% za hrdinovou úroveň.

» Hrdinové: Sinitar.

*Ceny many jsou sníženy o 5%+Úroveň*1%.*



Mistr iniciativy

Všechny jednotky v hrdinově armádě získají +1 % k iniciativě za každou úroveň hrdiny. Jednotky protivníka naopak obdrží 1% postih.

» Hrdinové: Raelag.



Mistr travič

Existuje jistá šance, že nepřátelské jednotky vstoupí do bitvy již otrávené. Tato šance závisí na úrovni hrdiny.

» Hrdinové: Lethos.

*Šance jsou 10%+Úroveň*2% pro každou nepřátelskou jednotku. Není čerpána Lethosova mana. Magická ochrana cíle snížená účinkem Otravy a Odvrácení kouzel nefunguje.*



Pán otroků

Všichni minotauři, minotauří stráže a vůdcové minotaurů v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

» Hrdinové: Kythra.



Paní krve

Všechny krvavé panny, krvavé fúrie a krvavé sestry v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

» Hrdinové: Yrwanna.



Paní sabatu

Čarodějky stínu a matky stínu mají šanci znova vystřelit na aktuální cíl hrdiny. Tato šance se zvyšuje v závislosti na hrdinově úrovni.

» Hrdinové: Eruina.

*Šance je 10%+Úroveň*2% pro každou skupinku čarodějek stínu/matek stínu v armádě. Střela spotřebuje pouze jednu střelu a může se dokonce spustit i když se jedná o sousedícího nepřítele. Spouští se pouze pokud Eruina zasáhne cíl kouzlem způsobujícím přímé škody (nikoliv s hromadnými či na oblast působícími kouzly). Jestliže je kouzlo odraženo Odvrácením kouzel, čarodějky střílí na cíl, na který bylo kouzlo odraženo (dokonce i na sebe).*



Temný mystik

Schopnost rituál temnoty je silnější, neboť umožňuje hrdinovi regenerovat manu i za hranici, která by obyčejně byla maximální. Množství zregenerované many nad horní hranici závisí na úrovni hrdiny.

» Hrdinové: Yrbeth, Segref, Ylaya, Thralsai, Agbeth.

*Mana regenerovaná Rituálem temnoty je rovna 2*Úroveň. Nezapomeňte, že hrdina nemůže získávat další manu, jestliže je již na nebo přes normální maximum.*



Temný tanečník

Útoky zdálky působí menší zranění. Velikost snížení poškození závisí na úrovni hrdiny.

» Hrdinové: Shadya.

Škody způsobené střeleckým útokem jsou sníženy o 2 % za každou úroveň hrdiny.



Zastrašení

Nepřátelské jednotky získají postih k iniciativě v závislosti na úrovni hrdiny.

» Hrdinové: Raelag.

Iniciativa nepřátel je snížena o 1 % za každou úroveň Raelaga — viz str.331.

Nekropole



Avatar smrti

Hrdina dokáže vyvolat záhadné stvoření, které se potom na bojišti bije po jeho boku. Síla této bytosti závisí na úrovni hrdiny. Pokud tato jednotka zemře, hrdina přijde o veškerou manu.

» Hrdinové: Arantir.

*Avatar smrti vypadá jako přízračný drak, ale je brán jako stvoření 8. úrovně. Přivolání stojí 2*Úroveň_hrdiny many. Jestliže zemře v boji, po následující dva dny nemůže být znovu vyvolán a hrdina okamžitě ztratí všechnu svou manu. Statistiky Avatara smrti se odvíjejí od sesílatele:*

*8 + 2*Úroveň*	*(5*Úroveň + 7*Síla) - (7*Úroveň + 10*Síla)*	*10+floor(Úroveň/5)*
*8 + 2*Úroveň*	*100 + 20*Úroveň + 10*Síla + 20*Znalosti*	*6*

Dále Avatar smrti získává v závislosti na úrovni hrdiny tyto schopnosti:

- *» Úroveň 1: Nemrtvý, Letec, Velká jednotka*
- *» Úroveň 8: Prokletí*
- *» Úroveň 11: Nehmotnost*
- *» Úroveň 13: Pohled smrti*
- *» Úroveň 16: Závan zoufalství*
- *» Úroveň 21: Vysávání života*
- *» Úroveň 27: Smrtící úder*



Balzamovač

Stan první pomoci vyléčí za každou úroveň hrdiny o 5 bodů života více. Poškození, které působí morový stan, je také vyšší.

» Hrdinové: Kaspar.

*Stan první pomoci v základu ozdravuje 10, 20, 50 nebo 100 bodů zdraví v závislosti na ovládání dovednosti Válečné stroje. Morový stan způsobuje stejné škody nepříteli (nefugunuje na nemrtvé, elemetály a mechanická stvoření — viz str.324), základní ozdravení (poškození) je zvýšeno pro Balzamovače o 5*Úroveň.*



Bánší

Účinnost schopnosti kvílení bánší se s novými úrovněmi hrdiny zvyšuje.

» Hrdinové: Deirdre.

Účinek Kvílení bánší je částečně zdvojnásoben: Štěstí a Morálka sníženy o 2. Iniciativa je normálně snížena o 10 %.



Lovec duší

Pokaždé, když zahyne skupina přátelských jednotek, je po zbytek souboje nahrazena skupinou přátelských duchů. Počet duchů závisí na úrovni hrdiny.

» Hrdinové: Naadir, Giovanni.

Počet duchů je roven úrovni hrdiny, ale je omezen původním počtem stvoření ve skupince.



Oživovač

Kouzlo oživení mrtvých má zesílený účinek. Síla tohoto kouzla se zvýší o +1 za každých pět úrovní hrdiny, první úrovní počínaje.

» Hrdinové: Vladimir, Nikolai.

Síla kouzel je zvýšena o Úroveň/5.



Pán zombií

Všechny zombie, morové zombie a hnijící zombie v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

» Hrdinové: Orson.



Požírač duší

Kouzlo vyčerpávající prokletí nejenže sníží zranění působené jednotkou, ale také sníží její obranu o 1 za každé tři úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

» Hrdinové: Raven.

Obrana cíle(ů) je snížena o Úroveň/3. Snížení obrany trvá po dobu kouzla a není kumulativní. Pokud je kouzlo nahrazeno jiným oslabujícím efektem (kouzlo Slabost u arcilichů nebo schopnost Prokletí přízračných draků), je účinek této schopnosti ztracen.



Upíří princezna

Všichni upíří, pánové upírů a princové upírů v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

» Hrdinové: Lucretia, Ornella.



Vládce mrtvých

Všechny neutrální nemrtvé jednotky se připojí k hrdinově armádě. Počet, který se do armády přidá, je 50% původního počtu +2% za každou hrdinovu úroveň.

» Hrdinové: Markal.

Pouze původní stvoření Nekropole se k němu připojí, temní rytíři a mumie nikoliv.



Vysávač kouzel

Pokud nepřátelský hrdina sešle jakékoliv kouzlo, existuje šance, že jej až do konce bitvy nebude moci zopakovat. Tato pravděpodobnost roste spolu s novými úrovněmi hrdiny. Čím vyšší je kruh kouzla, tím je menší šance na jeho zablokování.

» Hrdinové: Zoltan.

Šance zablokovat kouzlo je: 100/(Úroveň_kouzla+1) + (Úroveň_Zoltana - Úroveň_nepřátelského_hrdiny) Pokud jsou oba hrdinové stejné úrovně, šance je následující: 50% (1. úroveň), 33% (2. úroveň), 25% (3. úroveň), 20% (4. úroveň) a 16% (5. úroveň). Mohou být zablokována kouzla seslaná pouze nepřátelským hrdinou. (Vysávač kouzel byl do verze 1.2 zabugován).

Peklo



Aura rychlosti

Iniciativa všech jednotek v hrdinově armádě se zvýší o 1% za každou úroveň hrdiny.

» Hrdinové: Agrael, Vládce démonů, Orlando.

Viz str.331.



Běžec

Pohybové body hrdiny jsou zvýšeny o 5% + 1% za každou jeho úroveň. Cena kouzla teleport je o polovinu snížena.

» Hrdinové: Grok, Gamor.

Viz str.319.



Lamač kouzel

Všechny jednotky v hrdinově armádě získají 5% odolnost vůči magii a další 1% za každou úroveň hrdiny.

» Hrdinové: Marbas, Veyer.



Ničitel myslí

Kouzla Prokletí a Zmatení navíc snižují manu svého cíle, a to o jeden bod za každou hrdinovu úroveň.

» Hrdinové: Alastor, Guarg.

Funguje pouze pokud hrdina sesílá kouzlo. Při Hromadném zmatení je mana všech nepřátelských sesílatelů kouzel snížena.



Pán psů

Všichni pekelní psi, kerberové a plamenní psi v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

» Hrdinové: Grawl.



Pokušitelka

Všechny sukuby, paní sukub a sukuby svůdkyně v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

» Hrdinové: Jezebeth.



Strážce brány

Čas brány všech jednotek pod hrdinovým velením je snížen o 1% za každou úroveň hrdiny.

» Hrdinové: Nymus, Biara.

Od verze 2.1 jsou všechny bonusy k bráně sčítatelné. Například na úrovni 15 (+15 %) s Expertní bránou (+40 %) a Pánem brány (+20 %), je vyvoláno 40%+20%+15%=75 % původních jednotek.



Vyvolený chaosu

Štěstí všech hrdinových jednotek je zvýšeno o 1. Nepřátelský hrdina navíc nemůže použít svou schopnost taktiky.

» Hrdinové: Nebiros.

Hrdinovo štěstí je rovněž zvýšeno (pro schopnosti jako Brána davu).



Železná panna

Střely balisty pod hrdinovým velením mají účinky ohnivých koulí. Jejich účinnost se s každými pěti úrovněmi hrdiny zvyšuje o 1.

» Hrdinové: Deleb.

*Ohnivá koule je sesílána s expertním ovládáním: Škody=20+20*Síla_kouzel. Síla_kouzel je -2+Úroveň/5, ale minimálně jedna. Delebiny dovednosti (jako například Mistr ohně) nejsou brány v potaz.*

Pevnost



Hraniční hlídka

Hrdina získá bonus k obraně (+1 k obraně za každé dvě hrdinovy úrovně), bojuje-li více než den cesty od vlastního města.

» Hrdinové: Wulfstan.



Král Kamenných síní

Všechny jednotky v hrdinově armádě mají neustále aktivní účinek "Runy omráčení" (obnovuje se na začátku kola jednotky).

» Hrdinové: Král Tolghar.



Medvědí jezdec

Všichni jezdci na medvědu, jezdci na černém medvědu a jezdci na bílém medvědu v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

» Hrdinové: Ebba.



Mistr run

Při každém přestupu na novou úroveň se může hrdina spontánně naučit o jedno runové kouzlo více.

» Hrdinové: Inga.

Hrdina má 25% šanci se naučit nové runové kouzlo.



Ochránce

Všichni obránci, štítonoši a strážcové hor v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny a +1 k počtu životů za každých pět úrovní hrdiny.

» Hrdinové: Ingvar.



Ostrá čepel

Všichni kopiníci, záškodníci a harpunáři v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

» Hrdinové: Karli.



Posvátné kladivo

Pokaždé, když hrdina sešle na přátelskou jednotku kouzlo ze školy magie světla, existuje šance, že se na cílovou jednotku sešle i kouzlo "spravedlivá moc".

» Hrdinové: Helmar.

*Šance je 20%+Úroveň_hrdiny*3%.*



Runový umělec

Šance na úspěch kouzla precizní runa je zvýšena o 20 % a o další +1 % za každou úroveň.

» Hrdinové: Brand.



Strážce plamene

Všichni runoví kněží, runoví patriarchové a strážci run v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, první úrovní počínaje.

» Hrdinové: Erling, Hangvul.



Vyvolávač bouří

Nepřátelé nemohou odolat hrdinovým bleskovým kouzlům (imunity a magická odolnost stále platí).

» Hrdinové: Svea.

Kouzlu nemůže být odoláno (jako v magické odolnosti), ale magická ochrana je stále aplikována (viz str.292).



Zlato v hrdle

Zvyšuje pravděpodobnost, že se k tomuto hrdinovi připojí neutrální jednotky. Navíc hrdina získává z vyhraných bojů zlato a další suroviny.

» Hrdinové: Rolf.

*Hrdina má bonus +10 % za úroveň u výpočtu Síly armády k diplomatickým výpočtům — viz str.341: globální násobitel je (1+0,1*Úroveň).*
Druhý efekt se zdá být stejný jako schopnost Šťastlivec — viz str.128.

Tvrz



Chánova čepel

Zabijáci, kati a náčelníci v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě úrovně hrdiny, počínaje úrovní první.

» Hrdinové: Goršak, Kunyak.



Chánova pěst

Bojovníci, bijci a štváči v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, první úrovní počínaje.

» Hrdinové: Telsek.



Král goblinů

Počet goblinů v hrdinově armádě se každý týden zvýší o množství, které se rovná hrdinově úrovni. Pokud už v armádě nemáš vylepšené gobliny, ti, kteří se připojí, také nebudou vylepšení. Pokud ano, připojivší se goblini se přidají ke goblinům lovcům. Šance, že goblini hrdinu zradí, se s každou hrdinovou úrovní snižuje o 1%.

» Hrdinové: Kilghan.

Schopnost Zbabělost nepřátelských goblinů je také upravena v hrdinův prospěch. Například na úrovni 20 spřátelení gobliny zradí pouze, když je zabito více jak 90 % skupinky (hladina Zbabělosti je 30%-20%=10%), zatímco nepřátelští goblini utečou už, když je jich 50 % zabito (30%+20%=50%).



Krotitel wyvern

Za ~~každé dvě úrovně~~ *každou úroveň* hrdiny, první úrovní počínaje, získají wyverny, odporné wyverny a paokaiové v hrdinově armádě bonus ~~+1~~ *+2* k životům.

» Hrdinové: Šak'Karukat.

*Bonus k bodům zdraví je roven 2*Úroveň-1.*



Lovec démonů

Pokud jsou v souboji přítomny jakékoliv démonické jednotky, jednotky v hrdinově armádě rychleji získají démonickou zuřivost.

» Hrdinové: Kudžin.

*Při každém získání bodů zuřivosti je jejich počet zvýšen o 10+2*Úroveň.*



Popíječ krve

Každá zabitá nepřátelská jednotka (vyvolané jednotky se mezi ně počítají také) zvýší útok všech jednotek v hrdinově armádě o +1 za každých šest úrovní hrdiny.

» Hrdinové: Garuna, Quroq.

Bonus k Útoku je Úroveň/6, zaokrouhleno nahoru.



První v bitvě

Tento hrdina dokáže bezprostředně po začátku souboje uskutečnit jeden zvláštní útok na blízko. Kromě toho způsobí všechny útoky hrdiny o +5% větší zranění za každou jeho úroveň.

» Hrdinové: Kragh.

*První v bitvě začíná boj s hodnotou ATB 1, což mu dává první úder, ale může se jednat pouze o fyzický útok. Škody jsou nejprve spočítány jako obvykle, zaokrouhleny dolů, a pak je aplikován násobitel (1+0.05*Úroveň) a na konec je využito zaokrouhlování Nivalu.*



Velitel kentaurů

Kentauři, kentauří kočovníci a kentauří nájezdníci v hrdinově armádě získají bonus +1 ke svému útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, první úrovní počínaje. Kromě toho získají za každou úroveň hrdiny +1% ke své počáteční iniciativě.

» Hrdinové: Hagaš.



Vůdce kmene

Všechny válečné pokřiky spotřebovávají méně many a v závislosti na úrovni hrdiny poskytují více bodů zuřivosti.

» Hrdinové: Gotai.

Cena všech válečných pokřiků je snížena o 1+Úroveň/4, zaokrouhleno dolů, a může dosáhnout i 0 (Volání krve bude možné využít zadarmo na 16. úrovni). Bonus Zuřivosti z válečných pokřiků je zvýšen o úroveň hrdiny.



Znalec terénu

Zvyšuje počet bodů pohybu hrdiny o 1% za každé jeho tři úrovně. Snižuje postih k pohybu na cizím terénu o 2% za každou úroveň hrdiny.

» Hrdinové: Urghat.

*Hrdinovy body pohybu jsou vynásobeny (1+0.01*Úroveň). Například na 10. úrovni s Lepší logistikou to dává 3300 bodů pohybu (10% bonus).*
*Snížení penalizace za neznámý terén je sčítatelný: výsledná penalizace terénu je rovna Penalizace_terénu*Bonus_Hledání_cest*(1-0.02*Úroveň). Uvážíme-li, že Bonus_Hledání_cest je 50 %, sníží to přímo bonus z Hledání cest o 1 % za každou úroveň. Na 10. úrovni je tedy modifikátor 0.5*0.8=0.4 a cena za pohyb po sněhu je 100+50*0.4=120.*
Viz str.319 pro podrobnější analýzu.

DOVEDNOSTI



Běžné dovednosti

Destruktivní Magie

Není pro barbary — viz "Rozbití Destrukce"



Základní destruktivní magie
Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu destruktivní magie a celkově zvyšuje účinnost destruktivní magie.



Lepší destruktivní magie
Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze čtvrtého kruhu destruktivní magie a celkově zvyšuje účinnost destruktivní magie.



Expertní destruktivní magie
Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům z pátého kruhu destruktivní magie a celkově zvyšuje účinnost destruktivní magie.

Schopnosti



Lítý hněv
Jednotky vedené hrdinou budou při útoku uštědřovat navíc poškození ohněm, jehož síla se rovná 10% zranění způsobeného tímto útokem. (nepřátelé, kteří mají imunitu vůči ohni, žádné poškození navíc neutrpí.)
Škody způsobené elementem ohně odpovídají 10 % původních škod.

» Čaroděj: požaduje Tajemství zkázy (Destruktivní Magie)
» Hraničář: požaduje Tajemství zkázy (Destruktivní Magie)
» Nekromant: požaduje Tajemství zkázy (Destruktivní Magie)
» Pán démonů: požaduje Tajemství zkázy (Destruktivní Magie)
» Runový mág: požaduje Tajemství zkázy (Destruktivní Magie)
» Rytíř: požaduje Expertní výcvik (Výcvik), Mistr ohně (Destruktivní Magie)
» Warlock: požaduje Tajemství zkázy (Destruktivní Magie)



Mistr bouří
Kouzlům "Blesk" a "Řetězový blesk" (pouze první cíl) dodává omračující účinek.
Pro více detailů o omračujícím účinku se podívejte na str.330.



Mistr ledu
Kouzlům ledová střela a kruh zimy smrtící mráz propůjčuje mrazící účinek.
Pro více detailů o mrazícím účinku se podívejte na str.330.



Mistr ohně
Propůjčuje kouzlu ohnivá koule, ohnivá zeď a armagedon účinek poškození brnění. Jednotky, které jsou tímto kouzlem ovlivněny, utrpí ještě postih -50% ke své obraně.
Postih na obranu trvá 1 kolo a nesčítá se.



Mrazivá smrt
Posílí hrdinovo sesílání kouzel ledová střela, kruh zimy a smrtící mráz. Tato kouzla kromě běžného zranění navíc vždy uštědří zranění potřebné k zabití alespoň jedné jednotky v cílové skupině (ovšem pouze v případě, že tyto jednotky nejsou imunní vůči chladu).
Z každé cílové skupinky díky kouzlu zahyne přesně o jedno stvoření více než normálně. Například, způsobí 4 bonusové škody rolníkovi a 220 bonusových škod archandělovi. Pokud má cíl ochranu před chladem, jsou bonusové škody odpovídajícně sníženy.

» Čaroděj: požaduje Mistr ledu (Destruktivní Magie)
» Hraničář: požaduje Mistr ledu (Destruktivní Magie)
» Nekromant: požaduje Mistr ledu (Destruktivní Magie)
» Pán démonů: požaduje Mistr ledu (Destruktivní Magie)
» Runový mág: požaduje Mistr ledu (Destruktivní Magie)
» Rytíř: požaduje Mistr ledu (Destruktivní Magie)
» Warlock: požaduje Mistr ledu (Destruktivní Magie)



Spalující plameny
Spalující plameny zlepšují schopnost pekelného ohně. Takto způsobené poškození se zvyšuje o 50 %.

» Pán démonů: požaduje Mistr ohně (Destruktivní Magie), Pekelný oheň (Brána)



Tajemství zkázy
Hrdina trvale získává +2 ke znalostem a jedno náhodně vybrané ničivé kouzlo prvního až třetího kruhu, které dosud nemá v kouzelnické knize.

» Čaroděj: požaduje Mistr ohně (Destruktivní Magie)
» Hraničář: požaduje Mistr ohně (Destruktivní Magie)
» Nekromant: požaduje Mistr ohně (Destruktivní Magie)
» Pán démonů: požaduje Mistr ohně (Destruktivní Magie)
» Runový mág: požaduje Mistr ohně (Destruktivní Magie)
» Rytíř: požaduje Mistr ohně (Destruktivní Magie)
» Warlock: požaduje Mistr ohně (Destruktivní Magie)



Výbuch many
Hrdina povolá síly ohně, aby zapůsobily na nepřátelské sesilatele. Pokaždé, když nepřátelská jednotka sešle kouzlo, bude jí způsobeno zranění rovnající se desetinásobku úrovně hrdiny.

*Škody = 10*Úroveň_hrdiny*

» Čaroděj: požaduje Mistr ohně (Destruktivní Magie)
» Hraničář: požaduje Mistr ohně (Destruktivní Magie)
» Nekromant: požaduje Mistr ohně (Destruktivní Magie)
» Pán démonů: požaduje Mistr ohně (Destruktivní Magie)
» Runový mág: požaduje Mistr ohně (Destruktivní Magie)
» Rytíř: požaduje Mistr ohně (Destruktivní Magie)
» Warlock: požaduje Mistr ohně (Destruktivní Magie)



Vzplanutí
Ohnivá kouzla, která hrdina sešle v souboji, zapálí nepřátele a uštědří cílovým jednotkám v průběhu následujících 3 kol zranění ve výši 100% poškození způsobeného kouzlem.

Dodatečné škody jsou způsobeny "po" 3 kola, míněno 33.3 % škod každé kolo.

» Čaroděj: požaduje Tajemství zkázy (Destruktivní Magie)
» Hraničář: požaduje Tajemství zkázy (Destruktivní Magie)
» Nekromant: požaduje Tajemství zkázy (Destruktivní Magie)
» Pán démonů: požaduje Tajemství zkázy (Destruktivní Magie)
» Runový mág: požaduje Mistr ohně (Destruktivní Magie)
» Rytíř: požaduje Tajemství zkázy (Destruktivní Magie)
» Warlock: požaduje Tajemství zkázy (Destruktivní Magie)



Zeslabení magie
Poškození způsobené nepřátelskými kouzly se snižuje o 20 %.

» Čaroděj: požaduje Odrážení magie (Řemeslo)
» Hraničář: požaduje Mistr bouří (Destruktivní Magie)
» Nekromant: požaduje Mistr bouří (Destruktivní Magie)
» Pán démonů: požaduje Mistr bouří (Destruktivní Magie)
» Runový mág: požaduje Vzplanutí (Destruktivní Magie), Obnovení runy (Runové umění)
» Rytíř: požaduje Mistr bouří (Destruktivní Magie)
» Warlock: požaduje Mistr bouří (Destruktivní Magie)

Kouzelnictví

Není pro barbary — viz "Výkřik"



Základní kouzelnictví
Zvyšuje rychlost kouzlení hrdiny při boji. Interval mezi dvěma po sobě jdoucími kouzly se snižuje o 10 %.



Lepší kouzelnictví
Zvyšuje rychlost kouzlení hrdiny při boji. Interval mezi dvěma po sobě jdoucími kouzly se snižuje o 20 %.



Expertní kouzelnictví
Zvyšuje rychlost kouzlení hrdiny při boji. Interval mezi dvěma po sobě jdoucími kouzly se snižuje o 30 %.

Schopnosti



Brilantní mystika
Trvale zvyšuje sílu kouzel o +2. Hrdina dostane také nové kouzlo do kouzelnické knihy.
Hrdina se naučí nové náhodné kouzlo první až třetí úrovně, pro které má dovednostní předpoklady.

» Čaroděj: požaduje Magický vhled (Kouzelnictví)
» Hraničář: požaduje Magický vhled (Kouzelnictví)
» Nekromant: požaduje Magický vhled (Kouzelnictví)
» Pán démonů: požaduje Magický vhled (Kouzelnictví)
» Runový mág: požaduje Magický vhled (Kouzelnictví)
» Rytíř: požaduje Magický vhled (Kouzelnictví)
» Warlock: požaduje Magický vhled (Kouzelnictví)



Kouzluvzdorné kosti
Kouzla destruktivní magie budou všem jednotkám pod nekromantovým velením působit o 20 % menší poškození.

» Nekromant: požaduje Mystický výcvik (Kouzelnictví)



Magický vhled
Umožňuje hrdinovi učit se magická kouzla třetího kruhu bez ohledu na pokročilost v dané škole magie.



Mystická dokonalost
Hrdina nebývale pokročil na poli magických vědomostí, a proto jako jednorázový bonus trvale získává +2 k síle kouzel a dočasně +100 bodů many.

» Čaroděj: požaduje Protikouzlo (Kouzelnictví), Zničení artefaktu (Řemeslo)
» Hraničář: požaduje Mystický výcvik (Kouzelnictví)
» Nekromant: požaduje Mystický výcvik (Kouzelnictví)
» Pán démonů: požaduje Mystický výcvik (Kouzelnictví)
» Runový mág: požaduje Mystický výcvik (Kouzelnictví)
» Rytíř: požaduje Mystický výcvik (Kouzelnictví)
» Warlock: požaduje Mystický výcvik (Kouzelnictví), Nestálá mana (Kouzelnictví)



Mystický výcvik
Snižuje cenu všech kouzel o 20 %.



Nestálá mana
Cena za sesílání kouzel hrdinou se náhodně snižuje až o 50 % (momentální snížení se určuje v průběhu sesílání kouzla).
Je zde 50% šance, že cena za kouzlo bude snížena. Skutečná redukce je náhodná, může dosáhnout až 50 %.

» Čaroděj: požaduje Regenerace many (Kouzelnictví)
» Hraničář: požaduje Regenerace many (Kouzelnictví)
» Nekromant: požaduje Regenerace many (Kouzelnictví)
» Pán démonů: požaduje Regenerace many (Kouzelnictví)
» Runový mág: požaduje Regenerace many (Kouzelnictví)
» Rytíř: požaduje Regenerace many (Kouzelnictví)
» Warlock: požaduje Zesílená kouzla (Řetězy elementů)



Oheň duší
Když pán démonů požírá těla, aby si doplnil manu, mohou těla náhle vybuchnout v ohnivé explozi, přičemž poškodí všechny blízké jednotky včetně spojeneckých.
Každé požrání mrtvoly vybouchne v Ohnivou kouli, přesně jako kdyby byla seslána hrdinou, kromě toho, že je síla kouzel pro vypočítání škod změněna: při požrání nevylepšené jednotky je síla kouzel 1 a jestli byla vylepšená, síla kouzel je 2.

» Pán démonů: požaduje Požírání mrtvol (Brána)



Protikouzlo
Speciální bojová schopnost. Anuluje veškeré účinky příštího kouzla, které protivník sešle, ale odčerpá dvojnásobné množství many než dané kouzlo.

» Čaroděj: požaduje Mystický výcvik (Kouzelnictví), Odrážení magie (Řemeslo)
» Hraničář: požaduje Mystický výcvik (Kouzelnictví), Regenerace many (Kouzelnictví)
» Nekromant: požaduje Mystický výcvik (Kouzelnictví), Regenerace many (Kouzelnictví)
» Pán démonů: požaduje Mystický výcvik (Kouzelnictví), Regenerace many (Kouzelnictví)
» Runový mág: požaduje Mystický výcvik (Kouzelnictví), Regenerace many (Kouzelnictví)
» Rytíř: požaduje Mystický výcvik (Kouzelnictví), Regenerace many (Kouzelnictví)
» Warlock: požaduje Mystický výcvik (Kouzelnictví), Regenerace many (Kouzelnictví)



Regenerace many
Zdvojnásobuje regeneraci many.
*Poměr regenerace many je zdvojnásoben na 2*Znalosti bodů many denně.*



Rozrušení
Nepřátelský hrdina dostane ~~20%~~ *15 %* postih k iniciativě, sešle-li v boji nějaké kouzlo.
ATB hodnota nepřátelského hrdiny je po seslání kouzla snížena o 0.15. Výsledná hodnota může být negativní. *Viz str.330.*

» Čaroděj: požaduje Brilantní mystika (Kouzelnictví)
» Hraničář: požaduje Brilantní mystika (Kouzelnictví)
» Nekromant: požaduje Brilantní mystika (Kouzelnictví)
» Pán démonů: požaduje Brilantní mystika (Kouzelnictví)
» Runový mág: požaduje Brilantní mystika (Kouzelnictví)
» Rytíř: požaduje Brilantní mystika (Kouzelnictví)
» Warlock: požaduje Brilantní mystika (Kouzelnictví)

Logistika



Základní logistika
Zvyšuje rychlost pohybu hrdiny po zemi o 10 %.



Lepší logistika
Zvyšuje rychlost pohybu hrdiny po zemi o 20 %.



Expertní logistika
Zvyšuje rychlost pohybu hrdiny po zemi o 30 %.

Schopnosti



Bystrá mysl
Hrdina obdrží na začátku boje 25% bonus k iniciativě.
Bonus je 0.25 k hrdinově počáteční ATB hodnotě, čímž se nachází v intervalu [0.25;0.5] — viz str.328.

» Čaroděj: požaduje Průzkumnictví (Logistika), Mystická intuice (Osvícení)
» Barbar: požaduje Průzkumnictví (Logistika)
» Hraničář: požaduje Průzkumnictví (Logistika)
» Nekromant: požaduje Průzkumnictví (Logistika), Mystická intuice (Osvícení)
» Pán démonů: požaduje Průzkumnictví (Logistika)
» Runový mág: požaduje Průzkumnictví (Logistika), Mystická intuice (Osvícení)
» Rytíř: požaduje Průzkumnictví (Logistika)
» Warlock: požaduje Průzkumnictví (Logistika), Mystická intuice (Osvícení)



Hledání cesty
Snižuje postih za přesun v nerovném terénu o 50 %.



Chňapnutí
Hrdina nespotřebuje žádné body pohybu při sbírání surovin, vstupu do budov a dalších podobných akcích.
Chňapnutí také funguje na moři. Naloďování nestojí žádné pohybové body. Vyloďování stojí normálně (100 nebo 141 bodů — viz str.317).

» Čaroděj: požaduje Hledání cesty (Logistika), Průzkumnictví (Logistika)
» Barbar: požaduje Válečná stezka (Logistika)
» Hraničář: požaduje Hledání cesty (Logistika), Tichý pronásledovatel (Logistika)
» Nekromant: požaduje Hledání cesty (Logistika), Průzkumnictví (Logistika)
» Pán démonů: požaduje Hledání cesty (Logistika), Pekelný oheň (Brána)
» Runový mág: požaduje Hledání cesty (Logistika), Průzkumnictví (Logistika)
» Rytíř: požaduje Hledání cesty (Logistika), Průzkumnictví (Logistika)
» Warlock: požaduje Hledání cesty (Logistika), Průzkumnictví (Logistika)



Navigace
Zvyšuje rychlost pohybu hrdiny po moři o 50 %.



Pochod golemů
Všem golemům pod vedením hrdiny se zvyšuje rychlost a iniciativa o +2.

» Čaroděj: požaduje Hledání cesty (Logistika)



Pochod smrti
Při obléhání nepřátelských hradů získávají hrdinovy jednotky +4 k rychlosti.

» Všechny třídy hrdinů: požaduje Hledání cesty (Logistika)



Průzkumnictví
Hrdina získá +4 k dosahu viditelnosti a získá schopnost vidět přesný počet bojovníků v neutrální jednotce, v armádě nepřítele, hradu a v posádce.
Rozhled hrdiny je 12 polí. U nepřátelských hrdinů se schopností Tichý pronásledovatel jsou zobrazeny obvyklé informace o armádě.



Rychlé brány
Další tah jednotky, která přichází bránou, přijde dvakrát rychleji než obvykle.
Vyvolávající jednotky spotřebují pouze čtvrtinu svého tahu k přivolání posil.

» Pán démonů: požaduje Požírání mrtvol (Brána)



Teleportace v boji
Hrdina získává kouzlo "teleportace" a schopnost sesílat jej v boji, přičemž se zvyšuje iniciativa teleportovaných tvorů.
Cíl nemůže být teleportován za nepřátelské hradby, dokud se hrdina nestane expertem v Magii světla. Hodnota ATB teleportovaného stvoření je zvýšena o 0.5, maximální hodnota je 1 — viz str.330.

» Čaroděj: požaduje Hledání cesty (Logistika)
» Pán démonů: požaduje Hledání cesty (Logistika), Rychlé brány (Logistika)
» Runový mág: požaduje Hledání cesty (Logistika)
» Warlock: požaduje Hledání cesty (Logistika)



Tichý pronásledovatel
Nepřítel uvidí pouze nejsilnější hrdinovu jednotku, a to bez udání počtu. Tato schopnost také umožňuje zjišťovat odvahu neutrálních jednotek a zvětšuje rozhled hrdiny o 12 polí.
Nepřátelští hrdinové se schopností Průzkumnictví uvidí obvyklé informace o armádě.

» Čaroděj: požaduje Průzkumnictví (Logistika)
» Barbar: požaduje Průzkumnictví (Logistika)
» Hraničář: požaduje Ostrostřelba (Mstitel)
» Nekromant: požaduje Průzkumnictví (Logistika)
» Pán démonů: požaduje Průzkumnictví (Logistika)
» Runový mág: požaduje Průzkumnictví (Logistika)
» Rytíř: požaduje Průzkumnictví (Logistika)
» Warlock: požaduje Průzkumnictví (Logistika)



Válečná stezka
Za každé vítězství získá hrdina *250* bodů pohybu po mapě navíc.

» Všechny třídy hrdinů: požaduje Hledání cesty (Logistika)



Známý terén
Všechny jednotky v hrdinově armádě získají bonus +2 k rychlosti pohybu, odehrává-li se bitva na travnatém terénu.

» Hraničář: požaduje Hledání cesty (Logistika), Tichý pronásledovatel (Logistika)
» Rytíř: požaduje Hledání cesty (Logistika)

Magie Přivolávání

Není pro barbary — viz "Rozbití Vyvolání"



Základní magie přivolávání
Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu magie přivolávání a celkově zvyšuje účinnost magie přivolávání.



Lepší magie přivolávání
Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze čtvrtého kruhu magie přivolávání a celkově zvyšuje účinnost magie přivolávání.



Expertní magie přivolávání
Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům z pátého kruhu magie přivolávání a celkově zvyšuje účinnost magie přivolávání.

Schopnosti



Elementální rovnováha
Vynikající znalost magie přivolávání umožňuje hrdinovi vyrovnat v boji situace, v nichž čelí zkušeným přivolávačům. Kdykoli použije nepřítel kouzlo "přivolání elementálů", automaticky se přivolá skupinka elementálů opačného přesvědčení, která bude bojovat po jeho boku.

Počet elementálů je stejný jako počet v sesílatelově skupince. Objeví se ve stejný čas. Pokud nepřítel vyvolá fénixe, je také zdvojen se stejnými charakteristikami.

» Čaroděj: požaduje Mistr zaklínání (Magie Přivolávání)
» Hraničář: požaduje Mistr zaklínání (Magie Přivolávání)
» Nekromant: požaduje Mistr zaklínání (Magie Přivolávání)
» Pán démonů: požaduje Mistr zaklínání (Magie Přivolávání)
» Runový mág: požaduje Mistr zaklínání (Magie Přivolávání)
» Rytíř: požaduje Mistr zaklínání (Magie Přivolávání)
» Warlock: požaduje Mistr zaklínání (Magie Přivolávání)



Mistr zaklínání
Zvyšuje účinnost kouzel "Vyvolání fénixe" a "Přivolání elementála" (účinnost síly kouzel se pro seslání těchto kouzel zvyšuje o 4).



Mistr zemské krve
Zvyšuje účinnost kouzel "Ohnivá past" a "Zemětřesení" (účinnost síly kouzel se pro seslání těchto kouzel zvyšuje o 4).



Mistr života
Zvyšuje účinnost kouzel "Vzkříšení" a "Oživení mrtvých" (účinnost síly kouzel se pro seslání těchto kouzel zvyšuje o 4).



Ohniví válečníci
Hrdina získá kouzlo "přivolání elementála". Bez ohledu na okolnosti bude nyní toto kouzlo přivolávat ohnivé elementály. Počet přivolaných elementálů je o 40 % vyšší než normálně.

» Čaroděj: požaduje Mistr zaklínání (Magie Přivolávání)
» Hraničář: požaduje Mistr zaklínání (Magie Přivolávání)
» Nekromant: požaduje Mistr zaklínání (Magie Přivolávání)
» Pán démonů: požaduje Pekelný oheň (Brána)
» Runový mág: požaduje Mistr zaklínání (Magie Přivolávání)
» Rytíř: požaduje Mistr zaklínání (Magie Přivolávání)
» Warlock: požaduje Mistr zaklínání (Magie Přivolávání)



Runová zbroj
Hrdina získá kouzlo mystická zbroj a bonus +4 k síle kouzel při jeho sesílání.

» Runový mág: požaduje Mistr zemské krve (Magie Přivolávání), Vymítání (Magie Přivolávání)



Strašidelné doly
Když získá nepřátelský důl, může do něj nekromant nasadit strašidla. V posádce dolu se objeví několik duchů; počet přivolaných duchů záleží na počtu týdnů.

*Množství duchů je 5 a zvyšuje se o 5 za každé dva uplynulé týdny: 5*ceil(Počet_týdnů/2), kde ceil() je zaokrouhlovací funkce a Počet_týdnů je počet uplynulých týdnů (Týden 1 Měsíc 2 je celkem 5 týdnů...). Maximální hodnota je 25.*

» Nekromant: požaduje Mistr života (Magie Přivolávání), Posel smrti (Vedení)



Vyhnanství
Zvláštní bojová schopnost. Způsobí všem vyvolaným nebo branou přivolaným jednotkám zranění, jehož výše se odvíjí od hrdinovy úrovně.

Škody jsou rovny 10(Úroveň+Úroveň_ovládání_Magie_přivolávání), kdy úroveň ovládání Magie přivolávání začíná na 0 při žádném ovládání a může se zvýšit až na 3 při Expertní magii přivolávání.*

» Čaroděj: požaduje Odrážení magie (Řemeslo)
» Hraničář: požaduje Mistr zaklínání (Magie Přivolávání)
» Nekromant: požaduje Mistr zaklínání (Magie Přivolávání), Kvílení bánší (Nekromancie), Mistr života (Magie Přivolávání)
» Pán démonů: požaduje Mistr zaklínání (Magie Přivolávání)
» Runový mág: požaduje Mistr zaklínání (Magie Přivolávání)
» Rytíř: požaduje Mistr zaklínání (Magie Přivolávání)
» Warlock: požaduje Mistr zaklínání (Magie Přivolávání)



Vymítání
Všechna kouzla destruktivní magie seslaná na přivolané či branou transportované jednotky způsobují dvojnásobné poškození.

» Čaroděj: požaduje Znamení čaroděje (Řemeslo)
» Hraničář: požaduje Očarování šípu (Mstitel)
» Pán démonů: požaduje Znamení prokletých (Brána)
» Runový mág: požaduje Precizní runa (Runové umění)
» Warlock: požaduje Zesílená kouzla (Řetězy elementů)



Závoj z mlhy
Hrdina vzývá přírodní síly, aby ovlivnily jednotky útočící na dálku. Iniciativa všech nepřátelských střelců se snižuje o 10 % a poškození, které způsobují, se také snižuje o 25 %.

» Čaroděj: požaduje Mistr zemské krve (Magie Přivolávání)
» Hraničář: požaduje Mistr zemské krve (Magie Přivolávání)
» Nekromant: požaduje Mistr zemské krve (Magie Přivolávání)
» Pán démonů: požaduje Mistr zemské krve (Magie Přivolávání)
» Runový mág: požaduje Mistr zemské krve (Magie Přivolávání)
» Rytíř: požaduje Mistr zemské krve (Magie Přivolávání)
» Warlock: požaduje Mistr zemské krve (Magie Přivolávání)

Magie Světla

Není pro barbary — viz "Rozbití Světla"



Základní magie světla
Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu magie světla a celkově zvyšuje účinnost magie světla.



Lepší magie světla
Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze čtvrtého kruhu magie světla a celkově zvyšuje účinnost magie světla.



Expertní magie světla
Umožňuje hrdinovi naučit se kouzla světla pátého kruhu a propůjčuje magii světla maximální sílu.

Schopnosti



Čirá mana
Kouzelníci v armádě hrdiny vynaloží na seslání kouzel jen polovinu požadované many.

» Čaroděj: požaduje Mistr hněvu (Magie Světla)
» Hraničář: požaduje Vichřice (Magie Světla), Očarování šípu (Mstitel)
» Nekromant: požaduje Mistr hněvu (Magie Světla)
» Pán démonů: požaduje Mistr hněvu (Magie Světla)
» Runový mág: požaduje Mistr hněvu (Magie Světla)
» Rytíř: požaduje Mistr hněvu (Magie Světla)
» Warlock: požaduje Mistr hněvu (Magie Světla)



Mistr hněvu
Kouzla "Spravedlivá moc" a "Zrychlení" získají hromadný účinek, cena za jejich seslání se však zdvojnásobuje. Pro vyčarování těchto kouzel spotřebuje hrdina pouze polovinu své aktuální iniciativy. Přidává +4 k síle kouzla Svaté slovo.



Mistr obranných kouzel
Kouzla "Odklon střely" a "Výdrž" získají hromadný účinek, cena za jejich seslání se však zdvojnásobuje. Pro vyčarování těchto kouzel spotřebuje hrdina pouze polovinu své aktuální iniciativy.



Mistr požehnání
Kouzlo "Božská síla" získá hromadný účinek a kouzlo "Očista" bude mít plošný efekt, cena za jejich seslání se však zdvojnásobuje. Pro vyčarování těchto kouzel spotřebuje hrdina pouze polovinu své aktuální iniciativy.



Ohnivzdornost
Jednotky pod hrdinovou kontrolou obdrží pouze 50% zranění způsobeného všemi ohnivými kouzly a stanou se imunní vůči účinku poškození brnění schopnosti mistr ohně.

» Čaroděj: požaduje Mistr obranných kouzel (Magie Světla)
» Hraničář: požaduje Mistr obranných kouzel (Magie Světla)
» Nekromant: požaduje Mistr obranných kouzel (Magie Světla)
» Pán démonů: požaduje Pekelný oheň (Brána)
» Runový mág: požaduje Mistr obranných kouzel (Magie Světla)
» Rytíř: požaduje Mistr obranných kouzel (Magie Světla)
» Warlock: požaduje Mistr obranných kouzel (Magie Světla)



Omezení světla
Nepřátelský hrdina je nucen vynakládat v boji na kouzla magie světla dvojnásobné množství many.

» Čaroděj: požaduje Odrážení magie (Řemeslo)
» Hraničář: požaduje Mistr obranných kouzel (Magie Světla)
» Nekromant: požaduje Mistr obranných kouzel (Magie Světla)
» Pán démonů: požaduje Mistr obranných kouzel (Magie Světla)
» Runový mág: požaduje Mistr obranných kouzel (Magie Světla)
» Rytíř: požaduje Mistr obranných kouzel (Magie Světla)
» Warlock: požaduje Mistr obranných kouzel (Magie Světla)



Soumrak
Zvyšuje sílu kouzel: +3 ke všem kouzlům magických škol světla a temnot.

» Nekromant: požaduje Kvílení bánší (Nekromancie)
» Rytíř: požaduje Padlý rytíř (Magie Temnoty)
» Warlock: požaduje Rituál temnoty (Řetězy elementů)



Strážný anděl
Pokud všechny rytířovy jednotky padnou v bitvě, objeví se po jeho boku anděl, který vzkřísí z mrtvých nejmocnější skupinu bojovníků a zmizí.

*Vzkříšení funguje jako kouzla Vzkříšení a Oživit mrtvé na Expertní úrovni ovládání s úrovní hrdiny namísto síly kouzel: vzkřišené body zdraví odpovídají 240+30*Úroveň_hrdiny. Na rozdíl od kouzla Vzkříšení jsou Strážným andělem vzkřišena všechny stvoření (včetně chrličů, golemů a ohnivých/lávových/sopečných draků) kromě 4 elementálů. Pokud je oživená skupinka poslední zabitou, zachovává si svou hodnotu ATB a pokud je třeba, oplatí úder. Jakýkoliv aktivní účinek je ztracen.*

» Rytíř: požaduje Mistr obranných kouzel (Magie Světla), Požehnání (Výcvik), Mistr požehnání (Magie Světla)



Věčné světlo
Hrdinova kouzla ze školy magie světla je dvojnásobně těžké odčarovat. Protikladná kouzla (jako na příklad zpomalení proti zrychlení), která nepřítel na hrdinovy jednotky sešle, mají 50% šanci na neúspěch.
Viz str.334

» Čaroděj: požaduje Mistr obranných kouzel (Magie Světla)
» Hraničář: požaduje Mistr obranných kouzel (Magie Světla)
» Nekromant: požaduje Mistr obranných kouzel (Magie Světla)
» Pán démonů: požaduje Mistr obranných kouzel (Magie Světla)
» Runový mág: požaduje Mistr obranných kouzel (Magie Světla)
» Rytíř: požaduje Mistr obranných kouzel (Magie Světla)
» Warlock: požaduje Mistr obranných kouzel (Magie Světla)



Vichřice
Hrdina povolá síly přírody, aby zapůsobily na nepřátelské letecké jednotky. ~~Iniciativa a rychlost všech nepřátelských letců se sníží o 2.~~ *Iniciativa všech nepřátelských letců se snižuje o 20 % a rychlost se snižuje o 2.*

» Čaroděj: požaduje Mistr hněvu (Magie Světla)
» Hraničář: požaduje Mistr hněvu (Magie Světla)
» Nekromant: požaduje Mistr hněvu (Magie Světla)
» Pán démonů: požaduje Mistr hněvu (Magie Světla)
» Runový mág: požaduje Mistr hněvu (Magie Světla)
» Rytíř: požaduje Mistr hněvu (Magie Světla)
» Warlock: požaduje Mistr hněvu (Magie Světla)

Magie Temnoty

Není pro barbary — viz "Rozbití Temnoty"



Základní magie temnoty
Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího kruhu magie temnoty a celkově zvyšuje účinnost magie temnoty.



Lepší magie temnoty
Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze čtvrtého kruhu magie temnoty a celkově zvyšuje účinnost magie temnoty.



Expertní magie temnoty
Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům z pátého kruhu magie temnoty a celkově zvyšuje účinnost magie temnoty.

Schopnosti



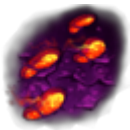
Mistr bolesti
Kouzla "Hniloba" a "Zranitelnost" mají hromadné účinky, ale cena za jejich seslání se zdvojnásobuje. Pro vyčarování těchto kouzel spotřebuje hrdina pouze polovinu své aktuální iniciativy. Přidává +4 k síle kouzla Nesvaté slovo.



Mistr mysli
Kouzla "Zpomalení" a "Zmatení" mají hromadné účinky, ale cena za jejich seslání se zdvojnásobuje. Pro vyčarování těchto kouzel spotřebuje hrdina pouze polovinu své aktuální iniciativy.



Mistr prokletí
Kouzla "Slabost" a "Utrpení" mají hromadné účinky, ale cena za jejich seslání se zdvojnásobuje. Pro seslání těchto kouzel spotřebuje hrdina pouze polovinu své aktuální iniciativy.



Nečistá půda
Hrdina vzývá přírodní síly, aby ovlivnily jednotky útočící zblízka. Kdykoli se nepřátelská jednotka pohne, utrpí určité poškození. Míra poškození závisí na úrovni hrdiny.
*Škody = 3*Úroveň, při každém pohybu nelétající nepřátelské skupinky, nikoliv za políčko.*

» Čaroděj: požaduje Mistr bolesti (Magie Temnoty)
» Hraničář: požaduje Mistr bolesti (Magie Temnoty)
» Nekromant: požaduje Mistr bolesti (Magie Temnoty)
» Pán démonů: požaduje Mistr bolesti (Magie Temnoty), Oslabující úder (Magie Temnoty)
» Runový mág: požaduje Mistr bolesti (Magie Temnoty)
» Rytíř: požaduje Mistr bolesti (Magie Temnoty)
» Warlock: požaduje Mistr bolesti (Magie Temnoty)



Obroda temnoty
V případě, že cíl odolá kouzlu magie temnot, získává hrdina zpět veškerou manu, kterou na seslání kouzla vynaložil.
Nadto, pokud je kouzlu odoláno, hrdina nespotřebuje celý tah: namísto snížení na 0, je jeho hodnota ATB snížena na 0.2/0.3/0.4/0.5 podle ovládání dovednosti Kouzelnictví (žádné/Základní/Lepší/Expertní kouzelnictví). Obroda temnoty se spustí na samotný cíl a plošná kouzla, ale ne na hromadná kouzla.

» Čaroděj: požaduje Mistr prokletí (Magie Temnoty)
» Hraničář: požaduje Mistr prokletí (Magie Temnoty)
» Nekromant: požaduje Mistr prokletí (Magie Temnoty), Mistr bolesti (Magie Temnoty), Znamení nekromanta (Nekromancie)
» Pán démonů: požaduje Mistr prokletí (Magie Temnoty)
» Runový mág: požaduje Mistr prokletí (Magie Temnoty)
» Rytíř: požaduje Mistr prokletí (Magie Temnoty)
» Warlock: požaduje Mistr prokletí (Magie Temnoty)



Oslabující úder
Všechny hrdinovy standardní útoky uvrhnou na cíl oslabující kouzlo.
Utrpení má stejný účinek a trvání jako kdyby byla seslána hrdinou.

» Pán démonů: požaduje Znamení prokletých (Brána)
» Rytíř: požaduje Padlý rytíř (Magie Temnoty)



Padlý rytíř
Díky tomu, že zasvětil svůj život studiu všech tajů magie temnot, se rytíř stává vyvržencem vlastní společnosti. Jednotky, kterým rytíř velí, utrpí postih -1 na morálku, ale všechna kouzla magie temnot, která sešle, jsou nyní silnější (tato zaklínadla se sesílají s účinností odpovídající síle kouzel +5).

» Rytíř: požaduje Odvetný úder (Výcvik)



Pečeť temnoty
Nepřátelský hrdina musí na kouzla magie temnoty v boji vynakládat dvakrát více many.

» Čaroděj: požaduje Odrážení magie (Řemeslo)
» Hraničář: požaduje Mistr mysli (Magie Temnoty)
» Nekromant: požaduje Mistr mysli (Magie Temnoty)
» Pán démonů: požaduje Mistr mysli (Magie Temnoty)
» Runový mág: požaduje Mistr mysli (Magie Temnoty)
» Rytíř: požaduje Mistr mysli (Magie Temnoty)
» Warlock: požaduje Mistr mysli (Magie Temnoty)



Rozehnání temnoty
Nepřátelská kouzla temné magie budou mít jen 50% účinnost.

» Čaroděj: požaduje Mistr mysli (Magie Temnoty)
» Hraničář: požaduje Mistr mysli (Magie Temnoty)
» Nekromant: požaduje Mistr mysli (Magie Temnoty)
» Pán démonů: požaduje Mistr mysli (Magie Temnoty)
» Runový mág: požaduje Mistr mysli (Magie Temnoty)
» Rytíř: požaduje Mistr mysli (Magie Temnoty)
» Warlock: požaduje Mistr mysli (Magie Temnoty)

Obrana



Základní obrana
Snižuje o 10 % poškození, které tvé jednotky utrpí v boji zblízka.



Lepší obrana
Snižuje o 20 % poškození, které tvé jednotky utrpí v boji zblízka.



Expertní obrana
Snižuje o 30 % poškození, které tvé jednotky utrpí v boji zblízka.

Schopnosti



Držet pozice
Jednotky pod hrdinovou kontrolou získají při vykonávání povelu obrana bonus +30% ke své obraně.
Efekt Zakořenění na obranu je také zdvojnásoben a zvýší prastarému entovi obranu o 100 %.
» Všechny třídy hrdinů: požaduje Vitalita (Obrana)



Hněv pekel
Hněv pekel vylepšuje schopnost pekelného ohně. Nepřátelské jednotky nyní utrpí zranění ohněm i při odvetných útocích.
» Pán démonů: požaduje Ochrana (Obrana), Pekelný oheň (Brána)



Mocná odolnost
Hrdina získá kouzlo "hromadná výdrž" na pokročilé úrovni.
Výdrž je seslána na Lepší úrovni ovládání (+9 obrana), dokud se hrdina nestane Expertem v Magii světla (pak +12 obrana).
» Čaroděj: požaduje Vitalita (Obrana)
» Hraničář: požaduje Vitalita (Obrana)
» Nekromant: požaduje Vitalita (Obrana)
» Pán démonů: požaduje Vitalita (Obrana)
» Runový mág: požaduje Vitalita (Obrana)
» Rytíř: požaduje Vitalita (Obrana)
» Warlock: požaduje Vitalita (Obrana)



Mrazivé kosti
Vylepšuje všechny nemrtvé jednotky pod velením nekromanta mocnými ledovými kouzly. Každá nepřátelská jednotka, která se s nimi utká v boji zblízka, utrpí poškození ledem.
Útočník utrpí elementárními škodami vody odpovídající 5% způsobených škod jeho cíli.
» Nekromant: požaduje Ochrana (Obrana)



Obranná formace
Obrana trpasličích jednotek v hrdinově armádě se zvyšuje, stojí-li na bojišti blízko sebe.
Viz str.345.
» Runový mág: požaduje Vitalita (Obrana)



Odolnost
Hrdina trvale získává +2 do obrany.
» Všechny třídy hrdinů: požaduje Ochrana (Obrana)



Ochrana
Snižuje o 15 % poškození, které tvé jednotky utrpí při magických útocích.



Ochraňuj nás
O +2 zvyšuje hrdinovu obranu a přidává mu jednorázovou posilu složenou z goblinů. Jejich počet závisí na aktuálním týdnu.
Připojující goblini jsou, podle vlastního výběru, Goblini lovci, Goblini medicinmani, nebo normální Goblini. Počet goblinů je roven 15ti násobku počtu uběhlých týdnů (15 v týdnu 1, 90 v týdnu 6...). Maximální hodnota je však 120.
» Barbar: požaduje Vitalita (Obrana)



Poslední vzepětí
Všichni bojovníci pod velením hrdiny jsou požehnáni obrovskou životaschopností. Pokud nepřátelé zaútočí na jednotky hrdiny a všechny je zabijí, poslední jednotka z každé skupiny přežije útok s jedním bodem zdraví.

Poslední vzepětí působí na každou skupinku v hrdinově armádě, je poskytnuto každé skupince obsahující nejméně 2 stvoření předtím než zahynula.

» Čaroděj: požaduje Uhýbání (Obrana)
» Barbar: požaduje Uhýbání (Obrana)
» Hraničář: požaduje Uhýbání (Obrana)
» Nekromant: požaduje Uhýbání (Obrana)
» Pán démonů: požaduje Uhýbání (Obrana)
» Runový mág: požaduje Uhýbání (Obrana)
» Rytíř: požaduje Expertní výcvik (Výcvik), Držet pozice (Obrana)
» Warlock: požaduje Uhýbání (Obrana)



Příprava
Všechny jednotky, které jsou v módu obrana, budou opětovat útok nepřítele, který na ně zaúčočí, i když nepřítel bude mít schopnost bez protiútoku. Co více, pokud bránící jednotka má schopnost neomezený protiútok, zaútočí na nepřítele dvakrát - před a po jeho úderu.

Ve standardní situaci (bez neomezeného protiútoku) je obvykle pouze jeden odvetný útok. Ten nastane před útokem místo po něm.
Jestliže má bránící se jednotka neomezený protiútok, poté stále zůstává klasická odplata po útoku, ale první (pouze první) útok je vrácen ještě před ním. To platí i pro prastarého enta (viz schopnost Zakořenění — str.195).

» Čaroděj: požaduje Držet pozice (Obrana), Taktika (Útok)
» Barbar: požaduje Ochraňuj nás (Obrana), Taktika (Útok)
» Hraničář: požaduje Držet pozice (Obrana), Taktika (Útok)
» Nekromant: požaduje Držet pozice (Obrana), Taktika (Útok)
» Pán démonů: požaduje Držet pozice (Obrana), Taktika (Útok)
» Runový mág: požaduje Obranná formace (Obrana), Mocná runa (Runové umění)
» Rytíř: požaduje Držet pozice (Obrana), Taktika (Útok)
» Warlock: požaduje Držet pozice (Obrana), Taktika (Útok)



Uhýbání
Snižuje o 20 % poškození, které tvé jednotky utrpí při útocích na dálku.



Vitalita
Zvyšuje počet bodů zdraví všech tvých vojáků o 2. (Zvláště účinné u velkých armád.)

Osvícení

Pouze pro barbary



Základní osvícení
Hrdina obdrží bonus +1 k jedné ze svých primárních vlastností za každé čtyři úrovně včetně úrovní, které už má, a bonus +5% ke získané zkušenosti.



Lepší osvícení
Hrdina obdrží bonus +1 k jedné ze svých primárních vlastností za každé tři úrovně včetně úrovní, které už má, a bonus +10% ke získané zkušenosti.



Expertní osvícení
Hrdina obdrží bonus +1 k jedné ze svých primárních vlastností za každé dvě úrovně včetně úrovní, které už má, a bonus +15% ke získané zkušenosti.

Schopnosti



Bojové umění
Barbarský hrdina se může naučit válečné pokřiky od ostatních hrdinů dokonce i tehdy, když nesplňuje všechny potřebné předpoklady, a může naučit ostatní hrdiny válečné pokřiky, které zná, splňují-li všechny potřebné předpoklady. Může se rovněž naučit válečné pokřiky, které používají nepřátelští hrdinové v souboji.



Houževnatost
Hrdina získá v dalším souboji bonus +2 k obraně a jednorázové navýšení životů o 10% za všechny jednotky ze své armády.



Inteligence
Zvyšuje normální maximum many o 50 %.
Poměr regenerace many není zvýšen.
» Barbar: požaduje Bojové umění (Osvícení)



Odhalení temnot
Jako jednorázový bonus postoupí hrdina na další úroveň.
» Barbar: požaduje Houževnatost (Osvícení)



Ohnivá krev
Pokaždé, když jednotka z hrdinovy armády získá zuřivost, získá jí o 50% více než obvykle. Ale pokud jednotka zuřivost ztratí, ztratí jí 1,5násobně více než obvykle.



Rádce
Setká-li se tento hrdina s jiným přátelským hrdinou, získá onen rek tolik zkušeností, aby se vyrovnal 25 procentům zkušeností svého učitele (toto funguje jen tehdy, má-li dotyčný hrdina méně zkušeností).
» Barbar: požaduje Inteligence (Osvícení)

Osvícení

Není pro barbary



Základní osvícení
Hrdina obdrží bonus +1 k jedné ze svých primárních vlastností za každé čtyři úrovně včetně úrovní, které už má, a bonus +5% ke získané zkušenosti.



Lepší osvícení
Hrdina obdrží bonus +1 k jedné ze svých primárních vlastností za každé tři úrovně včetně úrovní, které už má, a bonus +10% ke získané zkušenosti.



Expertní osvícení
Hrdina obdrží bonus +1 k jedné ze svých primárních vlastností za každé dvě úrovně včetně úrovní, které už má, a bonus +15% ke získané zkušenosti.

Schopnosti



Inteligence
Zvyšuje normální maximum many o 50 %.
Poměr regenerace many není zvýšen.



Mystická intuice
Umožní hrdinovi, aby se naučil neznámé kouzlo použité nepřátelským hrdinou nebo jednotkou v souboji (hrdina ale musí mít všechny předpoklady se toto kouzlo naučit vzhledem ke škole magie, úrovni atd.) a prohlédnout si obsah inventáře nepřítele.
Za předpokladu, že bude schopen se ho naučit normálně, se hrdina může naučit jakékoliv neznámé kouzlo seslané nepřátelským hrdinou nebo stvořeními (kromě jeho vlastních) se 100% pravděpodobností.



Mystické vytržení
Hrdina probádal hluboká tajemství sesílání kouzel, získává trvale +2 k síle kouzel.
» Čaroděj: požaduje Učitel (Osvícení)
» Hraničář: požaduje Učitel (Osvícení)
» Nekromant: požaduje Učitel (Osvícení)
» Pán démonů: požaduje Učitel (Osvícení)
» Runový mág: požaduje Učitel (Osvícení)
» Rytíř: požaduje Učitel (Osvícení)
» Warlock: požaduje Učitel (Osvícení)



Odhalení temnot
Jako jednorázový bonus postoupí hrdina na další úroveň.
» Nekromant: požaduje Inteligence (Osvícení)
» Pán démonů: požaduje Inteligence (Osvícení)
» Warlock: požaduje Inteligence (Osvícení)



Odměna čarodějů
Hrdina získává trvale +2 k síle kouzel a jednorázovou prémii 1000 zlatých.
» Čaroděj: požaduje Inteligence (Osvícení)
» Hraničář: požaduje Inteligence (Osvícení)
» Nekromant: požaduje Inteligence (Osvícení)
» Pán démonů: požaduje Inteligence (Osvícení)
» Runový mág: požaduje Inteligence (Osvícení)
» Rytíř: požaduje Inteligence (Osvícení)
» Warlock: požaduje Inteligence (Osvícení)



Pán nemrtvých
Díky detailnímu porozumění smrti získává nekromant +1 ke znalostem. Také schopnost nekromancie se zvyšuje o 5 %.
» Nekromant: požaduje Mystické vytržení (Osvícení), Věčné otroctví (Nekromancie)



Poznej svého nepřítele
Při použití schopnosti "Mstitel" o 10 % vyšší šance na kritický zásah.
» Hraničář: požaduje Mystická intuice (Osvícení)



Rádce
Setká-li se tento hrdina s jiným přátelským hrdinou, získá onen rek tolik zkušeností, aby se vyrovnal 25 procentům zkušeností svého učitele (toto funguje jen tehdy, má-li dotyčný hrdina méně zkušeností).

» Čaroděj: požaduje Odměna čarodějů (Osvícení)
» Hraničář: požaduje Inteligence (Osvícení), Učitel (Osvícení)
» Nekromant: požaduje Inteligence (Osvícení), Učitel (Osvícení)
» Pán démonů: požaduje Inteligence (Osvícení), Učitel (Osvícení)
» Runový mág: požaduje Inteligence (Osvícení), Učitel (Osvícení)
» Rytíř: požaduje Inteligence (Osvícení), Učitel (Osvícení)
» Warlock: požaduje Inteligence (Osvícení), Učitel (Osvícení)



Runový pramen
Hrdina získá určité množství many (v závislosti na znalostech) pokaždé, když je použita runa.
*Obnovená mana je rovna 0.5*Znalosti.*

» Runový mág: požaduje Mystická intuice (Osvícení)



Učenec
Hrdina se naučil spoustu věcí, a proto jako jednorázový bonus získá +2 ke znalostem a 1000 bodů zkušeností.

» Čaroděj: požaduje Inteligence (Osvícení)
» Hraničář: požaduje Inteligence (Osvícení)
» Nekromant: požaduje Inteligence (Osvícení)
» Pán démonů: požaduje Inteligence (Osvícení)
» Runový mág: požaduje Inteligence (Osvícení)
» Rytíř: požaduje Inteligence (Osvícení)
» Warlock: požaduje Inteligence (Osvícení)



Učitel
Umožní hrdinovi, aby ostatní hrdiny naučil různým kouzlům, takže si budou moci vyměňovat kouzla mezi svými knihami kouzel.
Kouzla naučená skrze magické knihy nemohou být poskytnuta.

Rozbití Destrukce

Pouze pro barbary — nahrazuje "Destruktivní Magie"



Základní rozbití destrukce
Veškerá kouzla ze školy magie destrukce od prvního až do třetího kruhu seslaná nepřítelem se sníží o jednu úroveň mistrovství (expertní na pokročilé, pokročilé na základní atp.). Síla kouzel seslaných původně bez ohledu na mistrovství úrovně magie se sníží o 25%.



Pokročilé rozbití destrukce
Veškerá kouzla ze školy magie destrukce od prvního až do třetího kruhu seslaná nepřítelem se sníží o dvě úrovně mistrovství (expertní na základní, pokročilé na žádné a základní na žádné a navíc postih -25% k síle kouzel). Síla kouzel seslaných původně bez ohledu na mistrovství úrovně magie se sníží o 50%. Kouzla čtvrtého kruhu seslaná nepřítelem se sníží o jednu úroveň mistrovství.



Expertní rozbití destrukce
Veškerá kouzla ze školy magie destrukce od prvního až do třetího kruhu seslaná nepřítelem se sníží o dvě úrovně mistrovství (expertní na základní, pokročilé na žádné a základní na žádné a navíc postih -25% k síle kouzel). Síla kouzel seslaných původně bez ohledu na mistrovství úrovně magie se sníží o 50%. Kouzla čtvrtého a pátého kruhu seslaná nepřítelem se sníží o jednu úroveň mistrovství.

Schopnosti



Lítý hněv
Jednotky vedené hrdinou budou při útoku uštědřovat navíc poškození ohněm, jehož síla se rovná 10% zranění způsobeného tímto útokem. (nepřátelé, kteří mají imunitu vůči ohni, žádné poškození navíc neutrpí.)

» Barbar: požaduje Narušení destrukce (Rozbití Destrukce), Síla nad magií (Krvavá zuřivost), Mocná rána (Krvavá zuřivost)



Narušení destrukce
Všechna kouzla ze školy magie destrukce seslaná nepřítelem stojí o 50% many více než obvykle.



Oslabení destrukce
Pokud nepřítel sešle jakékoliv kouzlo ze školy magie destrukce, jeho síla kouzel se bude počítat o 25% nižší než je ve skutečnosti.



Výbuch many
Hrdina povolá síly ohně, aby zapůsobily na nepřátelské sesilatele. Pokaždé, když nepřátelská jednotka sešle kouzlo, bude jí způsobeno zranění rovnající se desetinásobku úrovně hrdiny.

» Barbar: požaduje Narušení destrukce (Rozbití Destrukce)



Zadržení destrukce
Pokud nepřítel sešle jakékoliv kouzlo ze školy magie destrukce, jeho další tah se o 25% opozdí.

Rozbití Světla

Pouze pro barbary — nahrazuje "Magie Světla"



Základní rozbití světla
Veškerá kouzla ze školy magie světla od prvního až do třetího kruhu se sníží o jednu úroveň mistrovství (expertní na pokročilé, pokročilé na základní atd.). Síla kouzel seslaných původně bez ohledu na mistrovství úrovně magie se sníží o 25%.



Pokročilé rozbití světla
Veškerá kouzla ze školy magie světla od prvního až do třetího kruhu se sníží o jednu úroveň mistrovství (expertní na pokročilé, pokročilé na základní atd.). Síla kouzel seslaných původně bez ohledu na mistrovství úrovně magie se sníží o 25%.



Expertní rozbití světla
Veškerá kouzla ze školy magie světla od prvního až do třetího kruhu se sníží o jednu úroveň mistrovství (expertní na pokročilé, pokročilé na základní atd.). Síla kouzel seslaných původně bez ohledu na mistrovství úrovně magie se sníží o 25%.

Schopnosti



Čirá mana
Kouzelníci v armádě hrdiny vynaloží na seslání kouzel jen polovinu požadované many.

» Barbar: požaduje Narušení světla (Rozbití Světla)



Narušení světla
Všechna kouzla ze školy magie světla seslaná nepřítelem stojí o 50% many více než obvykle.



Ohnivzdornost
Jednotky pod hrdinovou kontrolou obdrží pouze 50% zranění způsobeného všemi ohnivými kouzly a stanou se imunní vůči účinku poškození brnění schopnosti mistr ohně.

» Barbar: požaduje Síla nad magií (Krvavá zuřivost)



Oslabení světla
Pokud nepřítel sešle jakékoliv kouzlo ze školy magie světla, jeho síla kouzel se bude počítat o 25% nižší, než je ve skutečnosti.



Vichřice
Hrdina povolá síly přírody, aby zapůsobily na nepřátelské letecké jednotky. ~~Iniciativa a rychlost všech nepřátelských letců se sníží o 2.~~ *Iniciativa všech nepřátelských letců se snižuje o 20 % a rychlost se snižuje o 2.*

» Barbar: požaduje Zadržení světla (Rozbití Světla)



Zadržení světla
Pokud nepřítel sešle jakékoliv kouzlo ze školy magie světla, jeho další tah se o 25% opozdí.

Rozbití Temnoty

Pouze pro barbary — nahrazuje "Magie Temnoty"



Základní rozbití temnoty
Veškerá kouzla ze školy magie temnoty od prvního až do třetího kruhu seslaná nepřítelem se sníží o jednu úroveň mistrovství (expertní na pokročilé, pokročilé na základní atp.). Síla kouzel seslaných původně bez ohledu na mistrovství úrovně magie se sníží o 25%.



Pokročilé rozbití temnoty
Veškerá kouzla ze školy magie temnoty od prvního až do třetího kruhu seslaná nepřítelem se sníží o dvě úrovně mistrovství (expertní na základní, pokročilé na žádné a základní na žádné a navíc postih -25% k síle kouzel). Síla kouzel seslaných původně bez ohledu na mistrovství úrovně magie se sníží o 50%. Kouzla čtvrtého kruhu seslaná nepřítelem se sníží o jednu úroveň mistrovství.

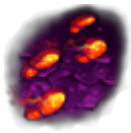


Expertní rozbití temnoty
Veškerá kouzla ze školy magie temnoty od prvního až do třetího kruhu seslaná nepřítelem se sníží o dvě úrovně mistrovství (expertní na základní, pokročilé na žádné a základní na žádné a navíc postih -25% k síle kouzel). Síla kouzel seslaných původně bez ohledu na mistrovství úrovně magie se sníží o 50%. Kouzla čtvrtého a pátého kruhu seslaná nepřítelem se sníží o jednu úroveň mistrovství.

Schopnosti



Narušení temnoty
Všechna kouzla ze školy magie temnoty seslaná nepřítelem stojí o 50% many více než obvykle.



Nečistá půda
Hrdina vzývá přírodní síly, aby ovlivnily jednotky útočící zblízka. Kdykoli se nepřátelská jednotka pohne, utrpí určité poškození. Míra poškození závisí na úrovni hrdiny.
*Škody = 3*Úroveň, při každém pohybu nelétající nepřátelské skupinky, nikoliv za políčko.*
» Barbar: požaduje Narušení temnoty (Rozbití Temnoty)



Oslabení temnoty
Pokud nepřítel sešle jakékoliv kouzlo ze školy magie temnoty, jeho síla kouzel se bude počítat o 25% nižší, než je ve skutečnosti.



Oslabující úder
Všechny hrdinovy standardní útoky uvrhnou na cíl oslabující kouzlo.
Utrpení má stejný účinek a trvání jako kdyby byla seslána hrdinou.
» Barbar: požaduje Narušení temnoty (Rozbití Temnoty), Mocná rána (Krvavá zuřivost)



Zadržení temnoty
Pokud nepřítel sešle jakékoliv kouzlo ze školy magie temnoty, jeho další tah se o 25% opozdí.

Rozbití Vyvolání

Pouze pro barbary — nahrazuje "Magie Přivolávání"



Základní rozbití vyvolání
Veškerá kouzla ze školy magie přivolání od prvního až do třetího kruhu seslaná nepřítelem se sníží o jednu úroveň mistrovství (expertní na pokročilé, pokročilé na základní atd.). Síla kouzel seslaných původně bez ohledu na mistrovství úrovně magie se sníží o 25%.



Pokročilé rozbití vyvolání
Veškerá kouzla ze školy magie destrukce od prvního až do třetího kruhu seslaná nepřítelem se sníží o dvě úrovně mistrovství (expertní na základní, pokročilé na žádné a základní na žádné a navíc postih -25% k síle kouzel). Síla kouzel seslaných původně bez ohledu na mistrovství úrovně magie se sníží o 50%. Kouzla čtvrtého kruhu seslaná nepřítelem se sníží o jednu úroveň mistrovství.



Expertní rozbití vyvolání
Veškerá kouzla ze školy magie přivolání od prvního až do třetího kruhu seslaná nepřítelem se sníží o dvě úrovně mistrovství (Expertní na základní, pokročilé na žádné a základní na žádné a navíc postih -25% k síle kouzel). Síla kouzel seslaných původně bez ohledu na mistrovství úrovně magie se sníží o 50%. Kouzla čtvrtého a pátého kruhu seslaná nepřítelem se sníží o jednu úroveň mistrovství.

Schopnosti



Narušení vyvolání
Všechna kouzla ze školy magie přivolávání seslaná nepřítelem stojí o 50% many více než obvykle.



Oslabení přivolání
Pokud nepřítel sešle jakékoliv kouzlo ze školy magie přivolávání, jeho síla kouzel se posuzuje, jako by byla o 25% nižší než ve skutečnosti.



Zadržení přivolání
Pokud nepřítel sešle jakékoliv kouzlo ze školy magie přivolávání, jeho další tah se o 25% opozdí.



Závoj z mlhy
Hrdina vzývá přírodní síly, aby ovlivnily jednotky útočící na dálku. Iniciativa všech nepřátelských střelců se snižuje o 10 % a poškození, které způsobují, se také snižuje o 25 %.

» Barbar: požaduje Oslabení přivolání (Rozbití Vyvolání)



Zpátky do nicoty
Všechny jednotky vedené hrdinou způsobují všem vyvolaným nepřátelům trojnásobné zranění.

» Barbar: požaduje Síla nad magií (Krvavá zuřivost)

Štěstí



Základní štěstí
Zvyšuje štěstí všech tvorů v armádě hrdiny o 1.



Lepší štěstí
Zvyšuje štěstí všech tvorů v armádě hrdiny o 2.



Expertní štěstí
Zvyšuje štěstí všech tvorů v armádě hrdiny o 3.

Schopnosti



Barbarovo štěstí
Hrdinova armáda získá +5% odolnosti vůči magii za každý bod štěstí.
» Barbar: požaduje Odolnost vůči magii (Štěstí)



Brána davů
Šance 15 - 30 % (v závislosti na štěstí hrdiny), že bude branou přivoláno dvojnásobné množství posil než obvykle.
*Dává přesně 10-35% pravděpodobnost: 10%+Štěstí*5% a 10 % pokud je Štěstí negativní. Brána davů pouze zdvojnásobuje bonus dovednosti Brána, ale už ne ostatní bonusy (Pán brány, Strážce brány).*
» Pán démonů: požaduje Vojenské štěstí (Štěstí)



Elfí štěstí
Bonus, kterým štěstí přispívá k poškození, bude o 25 % vyšší.
» Hraničář: požaduje Vojenské štěstí (Štěstí), Šťastlivec (Štěstí), Déšť šípů (Mstitel)



Odolnost vůči magii
U všech jednotek v hrdinově armádě o 15 % zvyšuje odolnost vůči magii. S mnohem větší pravděpodobností se tak vyhnou účinkům nepřátelských kouzel.



Prokletí mrtvého muže
Hrdina získává schopnost ovlivňovat štěstí nepřátelských jednotek. Štěstí všech nepřátelských jednotek se snižuje o 1.
» Čaroděj: požaduje Vojenské štěstí (Štěstí)
» Barbar: požaduje Vojenské štěstí (Štěstí)
» Nekromant: požaduje Kvílení bánší (Nekromancie)
» Pán démonů: požaduje Vojenské štěstí (Štěstí)
» Runový mág: požaduje Vojenské štěstí (Štěstí)
» Rytíř: požaduje Vojenské štěstí (Štěstí)
» Warlock: požaduje Vojenské štěstí (Štěstí)



Šťastlivec
Hrdina během dobrodružství nachází více zlata a celkově má mnohem větší štěstí.
Šťastlivec zvyšuje o 5 % - 25 % množství surovin a zlata nalezeného na mapě dobrodružství nebo ve Větrném mlýnu, Vodním mlýnu a podobně (minimálně 1 surovina navíc). Truhly dávají stále +500 zlata, respektive dávají 1500/2000/2500 zlata



Štěstí warlocků
Ničivá kouzla seslaná hrdinou se nyní budou řídit podle šťastných hodů, bude tedy šance na dvojnásobné poškození kouzly.
*Šance na dvojnásobné škody je stejná jako obvykle: Štěstí*10%, se žádným špatným Štěstím, pokud je Štěstí negativní.*
» Čaroděj: požaduje Vojenské štěstí (Štěstí), Brilantní mystika (Kouzelnictví)
» Hraničář: požaduje Vojenské štěstí (Štěstí), Brilantní mystika (Kouzelnictví)
» Pán démonů: požaduje Vojenské štěstí (Štěstí), Brilantní mystika (Kouzelnictví)
» Runový mág: požaduje Vojenské štěstí (Štěstí), Brilantní mystika (Kouzelnictví)
» Warlock: požaduje Vojenské štěstí (Štěstí), Odolnost vůči magii (Štěstí), Rituál temnoty (Řetězy elementů)



Trpasličí štěstí
Šance na odolání nepřátelskému kouzlu se zdvojnásobuje.
Trpasličí štěstí funguje na stejném principu jako Vojenské štěstí (viz str.336), dává +2 k šanci na spuštění magické odolnosti.
» Runový mág: požaduje Odolnost vůči magii (Štěstí)



Válečná kořist
Po každém vyhraném souboji hrdina získá určité množství peněz a surovin, úměrné cenám všech zabitých nepřátelských jednotek.
Z každé bitvy je získáno zlato a jeden náhodný druh surovin. Množství je náhodná hodnota mezi 0 a maximální hodnotou. Maximální hodnota se odvíjí z ceny zabitých stvoření.
*MaxZlato = Cena*1,5%, MaxDřevo&Ruda = Cena*0,01%, MaxVzácnéSuroviny = Cena*0,005%.*

» Všechny třídy hrdinů: požaduje Šťastlivec (Štěstí)



Vize Ashiny slzy
Hrdina nyní "cítí" ve svém srdci moc Ashiny slzy. Pátrání po Ashině slze v okolí jejího současného naleziště bude velmi pravděpodobně úspěšné.
Při kopání v oblasti 5x5 okolo grálu má hrdina 100% šanci, že ho nalezne.

» Všechny třídy hrdinů: požaduje Šťastlivec (Štěstí)



Vojenské štěstí
Zaručuje, že užitečné bojové schopnosti jednotek v hrdinově armádě (jako např. úder u panoše) se aktivují častěji.
Schopnostem jednotek je dána šance se pokaždé spustit — viz str.336.

Útok



Základní útok
Zvyšuje o 5 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.



Lepší útok
Zvyšuje o 10 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.



Expertní útok
Zvyšuje o 15 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.

Schopnosti



Bojové šílenství
Minimální a maximální poškození způsobované všemi tvory pod velením hrdiny se zvyšuje o 1. Účinné zejména pro armády jednotek na nízké úrovni.



Hněv přírody
Všichni tvorové z hvozdu v armádě hraničáře získávají +1 k maximálnímu poškození.

» Hraničář: požaduje Bojové šílenství (Útok)



Chladná ocel
Hrdina vylepšuje zbraně všech jednotek ve své armádě: dodává jim navíc mrazivou sílu (očarování se týká i jiných jednotek než nemrtvých).

Cíl obdrží další elementární škody vodou odpovídající 10% původních škod.

» Čaroděj: požaduje Mistr ledu (Destruktivní Magie)
» Hraničář: požaduje Mistr ledu (Destruktivní Magie)
» Nekromant: požaduje Mistr ledu (Destruktivní Magie)
» Pán démonů: požaduje Mistr ledu (Destruktivní Magie)
» Runový mág: požaduje Mistr ledu (Destruktivní Magie)
» Rytíř: požaduje Mistr ledu (Destruktivní Magie)
» Warlock: požaduje Mistr ledu (Destruktivní Magie)



Lukostřelba
Zvyšuje o 20 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji na dálku.



Mocné zrychlení
Hrdina získá kouzlo "hromadné zrychlení" pokročilé úrovně.

Zrychlení je sesláno na Lepší úrovni ovládání (+30 % iniciativa), dokud se hrdina nestane expertem v Magii světla (pak +40 % iniciativa).

» Čaroděj: požaduje Bojové šílenství (Útok)
» Hraničář: požaduje Bojové šílenství (Útok)
» Nekromant: požaduje Bojové šílenství (Útok)
» Pán démonů: požaduje Bojové šílenství (Útok)
» Runový mág: požaduje Bojové šílenství (Útok)
» Rytíř: požaduje Bojové šílenství (Útok)
» Warlock: požaduje Bojové šílenství (Útok)



Mučivý úder
Mučivý úder zlepší hrdinovu útočnou schopnost. Existuje 30% šance, že hrdinou provedený útok uštědří cíli dvojnásobné zranění než obvykle.

» Barbar: požaduje Omračující úder (Útok)
» Pán démonů: požaduje Znamení prokletých (Brána)



Odplata
Pokud je morálka jednotek vedených hrdinou větší než nula, způsobují další zranění na blízko i na dálku (+5% za každý bod morálky).

Škody jsou zvyšovány o 5 % za každý bod morálky větší než 0 (negativní morálka se nepočítá). Bonus je omezen na 25 %.

» Čaroděj: požaduje Bojové šílenství (Útok), Uznání neživého (Vedení), Zničení artefaktu (Řemeslo)
» Barbar: požaduje Bojové šílenství (Útok), Radost z bitvy (Vedení)
» Hraničář: požaduje Bojové šílenství (Útok), Velitel bitvy (Vedení), Déšť šípů (Mstitel)
» Runový mág: požaduje Útočná formace (Útok), Runové souznění (Vedení)
» Rytíř: požaduje Bojové šílenství (Útok), Expertní výcvik (Výcvik)
» Warlock: požaduje Bojové šílenství (Útok), Aura rychlosti (Vedení), Rituál temnoty (Řetězy elementů)



Omračující úder
Každý standardní útok hrdiny odsune cíl na liště iniciativy trochu dozadu.
ATB hodnota cíle je snížena o 0.1.

» Barbar: požaduje Bojové šílenství (Útok), Mocná rána (Krvavá zuřivost)



Planoucí šípy
Balista pod hrdinovým vedením sníží nepřátelskou obranu na polovinu a bude působit další zranění v živlu ohně. Bude-li v boji zničena, pak se po bitvě v hrdinově armádě znovu objeví.
Další elementární škody ohněm jsou 50. Obrana cíle je pro střely balisty snížena na nulu.

» Čaroděj: požaduje Lukostřelba (Útok)
» Barbar: požaduje Lukostřelba (Útok)
» Hraničář: požaduje Lukostřelba (Útok)
» Nekromant: požaduje Lukostřelba (Útok)
» Pán démonů: požaduje Bojové šílenství (Útok), Pekelný oheň (Brána), Mučivý úder (Útok)
» Runový mág: požaduje Lukostřelba (Útok)
» Rytíř: požaduje Lukostřelba (Útok)
» Warlock: požaduje Lukostřelba (Útok)



Taktika
Zvyšuje oblast, ve které může hrdina před bojem své jednotky rozmístit.
Třetí řádek na bojišti je nyní možno využít k rozmístění jednotek. Pokud má nepřátelský hrdina také Taktiku, její efekt je zrušen u obou.



Útočná formace
Útok trpasličích jednotek v hrdinově armádě se zvyšuje, stojí-li na bojišti blízko sebe.
Viz str.345.

» Runový mág: požaduje Taktika (Útok)

Válečné Stroje



Základní válečné stroje
Díky této dovednosti jsou válečné stroje mnohem účinnější. Zvyšuje útok, obranu a poškození, které způsobují balisty. Zvyšuje poškození, které způsobují katapulty, a propůjčuje jim 30% šanci na zásah. Stanu první pomoci se posílí léčivé schopnosti. Vozík se střelivem získá schopnost zvýšit útok střeleckých jednotek v armádě hrdiny o +1.
Každá úroveň dovednosti přidává 100 bodů zdraví válečným strojům. *Viz str.324.*



Lepší válečné stroje
Díky této dovednosti jsou válečné stroje mnohem účinnější. Zvyšuje útok, obranu a poškození, které způsobují balisty. Zvyšuje poškození, které způsobují katapulty, a propůjčuje jim 40% šanci na zásah. Stanu první pomoci se posílí léčivé schopnosti. Vozík se střelivem získá schopnost zvýšit útok střeleckých jednotek v armádě hrdiny o +2.



Expertní válečné stroje
Díky této dovednosti jsou válečné stroje mnohem účinnější. Zvyšuje útok, obranu a poškození, které způsobují balisty. Zvyšuje poškození, které způsobují katapulty, a propůjčuje jim 50% šanci na zásah. Stanu první pomoci se posílí léčivé schopnosti. Vozík se střelivem získá schopnost zvýšit útok střeleckých jednotek v armádě hrdiny o +3.

Schopnosti



Balista
Umožňuje manuální kontrolu balist. Balista získává jeden výstřel navíc. Obnovuje balistu po bitvě, pokud byla zničena.
Body zdraví Balisty jsou zdvojnásobeny.



Dálkové ovládání
Na začátku boje získáš kontrolu nad jedním z válečných strojů nepřítele.
Je náhodně vybrán jeden válečný stroj, katapult nikoliv.
» Čaroděj: požaduje Katapult (Válečné Stroje), Znamení čaroděje (Řemeslo)



Chvění
Hrdina získá kouzlo "zemětřesení" a schopnost seslat je s ničivým efektem, který poškozuje a omračuje všechny jednotky za zdmi pevnosti.
*Škody způsobené jsou 10+5*Síla_kouzel. Omračující účinek způsobuje snížení hodnoty ATB o 0.1. Může zasáhnout také vlastní jednotky.* *Viz str.330.*
» Čaroděj: požaduje Dálkové ovládání (Válečné Stroje)
» Nekromant: požaduje Kvílení bánší (Nekromancie)
» Pán démonů: požaduje Znamení prokletých (Brána)
» Runový mág: požaduje Obnovení runy (Runové umění)
» Warlock: požaduje Zesílená kouzla (Řetězy elementů)



Katapult
Umožňuje manuální kontrolu katapultů. Katapult získává jeden výstřel navíc. Po bitvě obnovuje vozík se střelivem, pokud byl zničen.
Body zdraví Katapultu a Vozíku se střelivem jsou zdvojnásobeny.



Morový stan
Hrdinův stan první pomoci získává schopnost působit poškození nepřátelským jednotkám.
Škody způsobené Morovým stanem vždy odpovídají bodům zdraví, které by vyléčil Stan první pomoci — *viz str.324.*
» Barbar: požaduje První pomoc (Válečné Stroje)
» Nekromant: požaduje První pomoc (Válečné Stroje)
» Pán démonů: požaduje První pomoc (Válečné Stroje)
» Warlock: požaduje První pomoc (Válečné Stroje)



Očarování balisty
Očarování šípu bude od této chvíle účinkovat také na balisty. Všechny střely balist ponesou hraničářova očarování a budou tedy spotřebovávat jeho manu.
» Hraničář: požaduje Balista (Válečné Stroje), Očarování šípu (Mstitel)



Podpora goblinů
Pokud je v hrdinově armádě vozík se střelivem, každý den se k němu přidá jeden goblin.
Když armáda neobsahuje žádné vylepšené gobliny, připojí se alespoň ti standardní. Pokud možno se jinak připojí vylepšený goblin, nejspíše goblin lovec.
» Barbar: požaduje Katapult (Válečné Stroje)



První pomoc
Umožňuje manuální kontrolu stanu první pomoci. Obnovuje stan první pomoci po bitvě, pokud byl zničen.
Body zdraví Stanu první pomoci jsou zdvojnásobeny. Tato schopnost zvyšuje sílu léčení a stan může vzkřísit i již padlé jednotky.



Runové stroje
Zvýší iniciativu všech bojových strojů o +3.

» Runový mág: požaduje Precizní runa (Runové umění)



Sirný déšť
Katapult získá další střelu navíc (až do 3 za sebou jdoucích střel v jednom tahu, dokáže-li hrdina katapulty dobře ovládat).

» Čaroděj: požaduje Katapult (Válečné Stroje)
» Barbar: požaduje Podpora goblinů (Válečné Stroje), Síla nad magií (Krvavá zuřivost)
» Hraničář: požaduje Katapult (Válečné Stroje)
» Nekromant: požaduje Katapult (Válečné Stroje)
» Pán démonů: požaduje Katapult (Válečné Stroje), Pekelný oheň (Brána)
» Runový mág: požaduje Katapult (Válečné Stroje)
» Rytíř: požaduje Katapult (Válečné Stroje)
» Warlock: požaduje Katapult (Válečné Stroje)



Trojí výstřel z balisty
Balista získá další střelu navíc (až do 3 za sebou jdoucích střel v jednom tahu, dokáže-li hrdina balisty dobře ovládat).

» Čaroděj: požaduje Balista (Válečné Stroje)
» Barbar: požaduje Balista (Válečné Stroje)
» Hraničář: požaduje Balista (Válečné Stroje)
» Nekromant: požaduje Balista (Válečné Stroje)
» Pán démonů: požaduje Balista (Válečné Stroje), Pekelný oheň (Brána)
» Runový mág: požaduje Balista (Válečné Stroje)
» Rytíř: požaduje Balista (Válečné Stroje)
» Warlock: požaduje Balista (Válečné Stroje)

Vedení



Základní vedení
Zvyšuje morálku všech jednotek v armádě hrdiny o +1.



Lepší vedení
Zvyšuje morálku všech jednotek v armádě hrdiny o +2.



Expertní vedení
Zvyšuje morálku všech jednotek v armádě hrdiny o +3.

Schopnosti



Aura rychlosti
Rychlost pohybu všech jednotek v armádě hrdiny v boji se zvyšuje o 1.

» Čaroděj: požaduje Uznání neživého (Vedení), Pochod golemů (Logistika)
» Barbar: požaduje Verbování (Vedení)
» Hraničář: požaduje Verbování (Vedení)
» Pán démonů: požaduje Verbování (Vedení)
» Warlock: požaduje Verbování (Vedení)



Božské vedení
Hrdina získá zvláštní bojovou schopnost, s jejíž pomocí může povzbudit svoje jednotky na bojišti, takže jejich tahy přijdou dříve.

Hodnota ATB je zvýšena o 0.33, maximální hodnota je 1 — viz str.330.

» Čaroděj: požaduje Uznání neživého (Vedení), Pochod golemů (Logistika)
» Barbar: požaduje Radost z bitvy (Vedení), Omračující úder (Útok)
» Hraničář: požaduje Velitel bitvy (Vedení)
» Pán démonů: požaduje Verbování (Vedení), Diplomacie (Vedení), Odhalení temnot (Osvícení)
» Runový mág: požaduje Verbování (Vedení), Runové souznění (Vedení)
» Rytíř: požaduje Verbování (Vedení), Odvetný úder (Výcvik)
» Warlock: požaduje Verbování (Vedení), Diplomacie (Vedení), Odhalení temnot (Osvícení)



Diplomacie
Umožňuje hrdinovi efektivně vyjednávat s nepřátelskými jednotkami. Zvyšuje šance, že budou chtít vstoupit do tvé armády, a snižuje částku, kterou za to požadují.

Viz str.341



Empatie
Pokaždé, když se u jakékoliv jednotky v armádě hrdiny projeví pozitivní účinek morálky, hrdina se na liště iniciativy posune o 10% kupředu. A podobně když se projeví negativní účinek morálky, posune se hrdina o 10% dozadu.

» Čaroděj: požaduje Diplomacie (Vedení), Mystické vytržení (Osvícení)
» Barbar: požaduje Diplomacie (Vedení)
» Hraničář: požaduje Diplomacie (Vedení)
» Nekromant: požaduje Diplomacie (Vedení), Mystické vytržení (Osvícení)
» Pán démonů: požaduje Diplomacie (Vedení), Mystické vytržení (Osvícení)
» Runový mág: požaduje Diplomacie (Vedení), Mystické vytržení (Osvícení)
» Rytíř: požaduje Božské vedení (Vedení)
» Warlock: požaduje Diplomacie (Vedení), Mystické vytržení (Osvícení)



Hospodaření
Hrdina přispívá na vaši věc 250 zlatými denně.



Pán brány
Schopnost "brána" se zesiluje, přivádí o 20 % více posil než normálně.

» Pán démonů: požaduje Verbování (Vedení)



Posel smrti
Všechny neutrální jednotky, které se připojí k nekromantově armádě, budou automaticky změněny na nemrtvé tvory příslušné úrovně.

Na rozdíl od Svatyně podsvětí jsou vylepšená stvoření přeměněna za vylepšená nemrtvá stvoření.

» Nekromant: požaduje Věčné otroctví (Nekromancie)



Radost z bitvy
Pokaždé, když se u jakékoliv jednotky v armádě hrdiny projeví účinek morálky, tato jednotka získá 50 bodů zuřivosti.

» Barbar: požaduje Verbování (Vedení), Paměť naší krve (Krvavá zuřivost)



Runové souznění
Na jedno kolo po seslání runy zvyšuje morálku jednotky o +2.

» Runový mág: požaduje Mocná runa (Runové umění)



Uznání neživého
Na válečné stroje a golemy nyní působí kladné morální efekty (působení negativní morálky se neuplatňuje).

» Čaroděj: požaduje Diplomacie (Vedení)



Velitel bitvy
Trvale přidává +2 k hraničářově útoku. Jako jednorázový bonus se k němu přidají tanečníci války. Jejich počet závisí na dni v týdnu.

*Množství Tanečníků války je 10 a zvyšuje se o 10 za každé dva uplynulé týdny: 10*ceil(Počet_týdnů/2), kde ceil() je zaokrouhlovací funkce a Počet_týdnu je počet uplynulých týdnů (Týden 1 Měsíc 2 je celkem 5 týdnů...). Maximální možná hodnota je 50.*

» Hraničář: požaduje Verbování (Vedení)



Verbování
Zvyšuje týdenní přírůstek jednotek první úrovně o +3, druhé úrovně o +2 a třetí úrovně o +1. Aby se efekt uplatnil, musí se hrdina poslední den v týdnu nacházet v přátelském městě.

Výkřik

Pouze pro barbary — nahrazuje "Kouzelnictví"



Základní výkřik
Použití aktivované schopnosti z kategorie bojových pokřiků sníží zdržení dalšího tahu hrdiny o 10%.



Lepší výkřik
Použití aktivované schopnosti z kategorie bojových pokřiků sníží zdržení dalšího tahu hrdiny o 20%.



Expertní výkřik
Použití aktivované schopnosti z kategorie bojových pokřiků sníží zdržení dalšího tahu hrdiny o 30%.

Schopnosti



Mohutný výkřik
Při výpočtu účinku válečného pokřiku se úroveň barbarského hrdiny považuje o 5 vyšší, než ve skutečnosti je.
» Barbar: požaduje Znalost pokřiků (Výkřik)



Regenerace many
Zdvojnásobuje regeneraci many.



Rozrušení
Nepřátelský hrdina dostane ~~20%~~ *15 %* postih k iniciativě, sešle-li v boji nějaké kouzlo.
» Barbar: požaduje Mohutný výkřik (Výkřik)



Znalost pokřiků
Všechny válečné pokřiky stojí o 20% many méně.



Zuřivý výkřik
Ze všech válečných pokřiků, které hrdina použije, získají jednotky dvakrát tolik bodů zuřivosti než obvykle (za válečný pokřik volání krve jen 1,5krát tolik).

Unikátní dovednosti

Brána (Pán démonů)



Základní brána
Unikátní schopnost pána démonů. Ďáblíci a démoni (a také jejich vylepšené verze) mají schopnost otevřít bránu na pláně pekelné a přivést na bojiště posily. Každá jednotka může v boji otevřít bránu pouze jednou, přičemž vyčerpá 50 % své aktuální iniciativy. Nově příchozí tvoří 30 % jednotek, které otevíraly bránu, a po boji zmizí.



Lepší brána
Unikátní schopnost pána démonů. Ďáblíci, démoni, pekelní psi a sukuby (a také jejich vylepšené verze) mají schopnost otevřít bránu na pláně pekelné a přivést na bojiště posily. Každá jednotka může v boji otevřít bránu pouze jednou, přičemž vyčerpá 50 % své aktuální iniciativy. Nově příchozí tvoří 35 % jednotek, které otevíraly bránu, a po boji zmizí.



Expertní brána
Unikátní schopnost pána démonů. Všechny pekelné jednotky kromě ďáblů, arciďáblů a arcidémonů mají schopnost otevřít bránu na pláně pekelné a přivést na bojiště posily. Každá jednotka může v boji otevřít bránu pouze jednou, přičemž vyčerpá 50 % své aktuální iniciativy. Nově příchozí tvoří 40 % jednotek, které otevíraly bránu, a po boji zmizí.



Dokonalá brána
Unikátní schopnost pána démonů. Všechny pekelné jednotky mají schopnost otevřít bránu na pláně pekelné a přivést na bojiště posily. Každá jednotka může v boji otevřít bránu pouze jednou, přičemž vyčerpá 50 % své aktuální iniciativy. Nově příchozí tvoří 45 % jednotek, které otevíraly bránu, a po boji zmizí.

Schopnosti



Pekelný oheň
Jednotky, které ovládá pán démonů, mají šanci 30 %, že při útoku způsobí další poškození ohněm. Poškození závisí na počtu jednotek ve skupině a na síle kouzel hrdiny. Pekelný oheň odčerpává manu pána démonů.
Pekelný oheň způsobuje 10(Síla_kouzel+1) elementárními škodami ohně. Pokaždé když je spuštěn, bere si 5 bodů many z množství Kouzelných bodů pána démonů. Škody se neodvíjí od počtu stvoření.*



Požírání mrtvol
Pán démonů získává speciální schopnost požírání těl padlých tvorů, čímž si doplňuje manu. Sežraná těla z bojiště zmizí.
Jedna mana je obnovena za každých 30 požraných bodů zdraví. Nemůže být překročena maximální mana pána démonů.



Znamení prokletých
Hrdina získá zvláštní bojovou schopnost potrestat cílovou nepřátelskou jednotku mocným znamením prokletých vždy, když se tato jednotka chystá zaútočit, oplatit útok nebo seslat jakékoliv kouzlo. Jakmile je znamení prokletých vyhlášeno, bude aktivní až do konce souboje. Pokud by jednotka zůstala stát nebo se pohybovala bez útoku, účinky znamení se neprojeví.
Způsobené škody jsou stejné jako normální poškození hrdinou s +3 bonusem za úroveň hrdiny — viz str.321. Pán démonů může současně zasáhnout pouze jedno stvoření. Na vybrání cíle je spotřebována pouze polovina tahu pána démonů.



Urgashovo volání
Otevírání bran nastává okamžitě.
» Pán démonů: požaduje Planoucí šípy (Útok), Teleportace v boji (Logistika), Nečistá půda (Magie Temnoty)

Krvavá zuřivost (Barbar)



Základní krvavá zuřivost
Jedinečná dovednost barbara. Umožňuje jednotkám tvrze v hrdinově armádě, aby se v průběhu boje dostaly na první úroveň krvavé zuřivosti, což jim propůjčuje příslušné bonusy v boji.



Pokročilá krvavá zuřivost
Jedinečná dovednost barbara. Umožňuje jednotkám tvrze v hrdinově armádě, aby se v průběhu boje dostaly na druhou úroveň krvavé zuřivosti, což jim propůjčuje příslušné bonusy v boji.



Expertní krvavá zuřivost
Jedinečná dovednost barbara. Umožňuje jednotkám tvrze v hrdinově armádě, aby se v průběhu boje dostaly na třetí úroveň krvavé zuřivosti, což jim propůjčuje příslušné bonusy v boji.



Dokonalá krvavá zuřivost
Jedinečná dovednost barbara. O 25% nižuje počet bodů nutných pro to, aby jednotky dosáhly další úrovně zuřivosti.

Schopnosti



Mocná rána
Spojí hrdinu se zvolenou jednotkou jeho vojska. Pokaždé, když daný oddíl zaútočí, hrdina napadne ten samý cíl. Jeho útok bude o 3 úrovně silnější než obvykle a může způsobit i kritický zásah.
Když propojené stvoření použije střelecký útok, hrdina provede svů obvyklý útok. Když použije útok z blízka, hrdina využije útok, jako kdyby byl na úrovni o 3 více. Hrdina dostává další 10% šanci na učinění kritického zásahu způsobujícího dvojnásobné škody (to dává 40 % s Mučivým úderem a 10 % bez něj). Barbaři spotřebují k umístění propojení pouze polovinu svého tahu.



Paměť naší krve
Všechny jednotky tvrze v barbarově armádě získají na začátku boje náhodně 50-100 bodů zuřivosti.
Bonus bodů zuřivosti je vynásoben 10 a je mezi 50 a 100.



Síla nad magií
Sníží sílu kouzel nepřítele v souboji v závislosti na síle kouzel barbara.
Nepřítelova Síla kouzel je snížena o polovinu té barbarovo.



Absolutní zuřivost
Všechny jednotky tvrze v hrdinově armádě získají na začátku boje 500 bodů zuřivosti navíc.
» Barbar: požaduje Božské vedení (Vedení), Mučivý úder (Útok), Sirný déšť (Válečné Stroje)

Mstitel (Hraničář)



Základní mstitel
Jedinečná dovednost hraničáře. Umožňuje hraničáři, aby si v cechu mstitelů v libovolném městě typu hvozd vybral 1 úhlavního nepřítele (výběr základní jednotky zahrnuje i všechny její vylepšené verze). Všechny jednotky hraničáře získají při útoku na takovouto jednotku 40% šanci na způsobení kritického zásahu, což napadené jednotce způsobí dvojnásobné zranění. Než si hraničář bude moci zvolit nějakou jednotku za svého úhlavního nepřítele, musí vybít dvě celé populace těchto jednotek.



Lepší mstitel
Jedinečná dovednost hraničáře. Umožňuje hraničáři, aby si v cechu mstitelů v libovolném městě typu hvozd vybral 2 úhlavní nepřátele (výběr základní jednotky zahrnuje i všechny její vylepšené verze). Všechny jednotky hraničáře získají při útoku na takovouto jednotku 40% šanci na způsobení kritického zásahu, což napadené jednotce způsobí dvojnásobné zranění. Než si hraničář bude moci zvolit nějakou jednotku za svého úhlavního nepřítele, musí vybít dvě celé populace těchto jednotek.



Expertní mstitel
Jedinečná dovednost hraničáře. Umožňuje hraničáři, aby si v cechu mstitelů v libovolném městě typu hvozd vybral 3 úhlavní nepřátele (výběr základní jednotky zahrnuje i všechny její vylepšené verze). Všechny jednotky hraničáře získají při útoku na takovouto jednotku 40% šanci na způsobení kritického zásahu, což napadené jednotce způsobí dvojnásobné zranění. Než si hraničář bude moci zvolit nějakou jednotku za svého úhlavního nepřítele, musí vybít dvě celé populace těchto jednotek.



Dokonalý mstitel
Jedinečná dovednost hraničáře. Umožňuje hraničáři, aby si v cechu mstitelů v libovolném městě typu hvozd vybral 4 úhlavní nepřátele (výběr základní jednotky zahrnuje i všechny její vylepšené verze). Všechny jednotky hraničáře získají při útoku na takovouto jednotku 40% šanci na způsobení kritického zásahu, což napadené jednotce způsobí dvojnásobné zranění. Než si hraničář bude moci zvolit nějakou jednotku za svého úhlavního nepřítele, musí vybít dvě celé populace těchto jednotek.

Schopnosti



Déšť šípů
Dává hraničáři možnost zaútočit na všechny nepřátelské jednotky, které má na seznamu úhlavních nepřátel.
Způsobené škody jsou stejné jako normální poškození hrdinou s +3 bonusem za úroveň hrdiny — viz str.321.



Očarování šípu
Umožňuje hraničáři vylepšit své šípy útočnými kouzly nebo kletbami. Jeho útoky (včetně zvláštní schopnosti "déšť šípů") budou nepřátelské jednotky nejen zraňovat, ale také na ně ihned sešlou přiřazené kouzlo, přičemž hraničářovi čerpají manu. Očarování šípu trvá do konce bitvy nebo dokud hrdina nepřijde o všechnu manu.
Současně může být očarováno pouze jedno kouzlo. Hraničář při vybrání zpožděného kouzla nespotřebuje žádné ATB a může hned znovu jednat.



Ostrostřelba
Zvyšuje újmu, kterou hraničář na bojišti působí útočícím nepřátelům. U jednotek, které má na seznamu úhlavních nepřátel, se uplatní kritický útok, poškození se zdvojnásobuje a vždy je zabito alespoň jedno stvoření.
Způsobené škody jsou stejné jako normální poškození hrdinou s +3 bonusem za úroveň hrdiny — viz str.321.



Přirozené štěstí
Jednotky v armádě hrdiny mají vždy štěstí při hodu na útok.
Pokud má nepřítel Absolutní ochranu, účinek obou schopností je zrušen.
» Hraničář: požaduje Elfí štěstí (Štěstí), Známý terén (Logistika), Čirá mana (Magie Světla)

Nekromancie (Nekromant)



Základní nekromancie
Jedinečná dovednost nekromanta. Umožňuje mu oživit 20% padlých nepřátelských živých jednotek do podoby vlastních vojáků (každý týden může být oživen pouze omezený počet jednotek). Zvyšuje počet bodů temné energie.



Lepší nekromancie
Jedinečná dovednost nekromanta. Umožňuje mu oživit 30% padlých nepřátelských živých jednotek do podoby vlastních vojáků (každý týden může být oživen pouze omezený počet jednotek). Zvyšuje počet bodů temné energie.



Expertní nekromancie
Jedinečná dovednost nekromanta. Umožňuje mu oživit 40% padlých nepřátelských živých jednotek do podoby vlastních vojáků (každý týden může být oživen pouze omezený počet jednotek). Zvyšuje počet bodů temné energie.



Dokonalá nekromancie
Jedinečná dovednost nekromanta. Umožňuje mu oživit 50% padlých nepřátelských živých jednotek do podoby vlastních vojáků (každý týden může být oživen pouze omezený počet jednotek). Zvyšuje počet bodů temné energie.

Schopnosti



Kvílení bánší
Poskytuje hrdinovi možnost vzývat v boji samotnou smrt. Všechny živé nepřátelské jednotky získají postihy -1 k morálce a štěstí a -10 % k iniciativě.
*Délka působení je 2+0.25*Úroveň_hrdiny tahů.*



Věčné otroctví
Nekromant získává schopnost oživit po boji část padlých nemrtvých jednotek ze své armády.
*Je náhodně vybrána jedna skupinka, která utrpěla ztráty. Mrtvé jednotky v této skupince opět povstanou, jejich celkové body zdraví mohou být až 7+5*Úroveň_hrdiny.*



Znamení nekromanta
Poskytuje nekromantovi schopnost až do konce souboje svázat svou vlastní duši s dušemi jakýchkoliv jednotek na bojišti. Pokud je spojené jednotce způsobeno nějaké zranění, nekromant se na utrpení jednotky nabaží a získá trochu many.
Za každých způsobených 75 škod je obnovena 1 mana (počítadlo je navýšeno o škody a při každém dosažení 75 je obnovena 1 mana). Může být najednou označeno pouze jedno stvoření. Na vybrání cíle je spotřebována pouze polovina tahu nekromanta.



Hrůzné kvílení
Speciální schopnost "kvílení bánší" dále sníží morálku nepřítele o -6.

» Nekromant: požaduje Obroda temnoty (Magie Temnoty), Vyhnanství (Magie Přivolávání), Pán nemrtvých (Osvícení)

Runové umění (Runový mág)



Základní runové umění
Na vlastní jednotky lze seslat magické runy 1. a 2. kruhu, které jim propůjčí nové bojové schopnosti a charakteristiky.



Lepší runové umění
Na vlastní jednotky lze seslat magické runy 3. a 4. kruhu, které jim propůjčí nové bojové schopnosti a charakteristiky.



Expertní runové umění
Na vlastní jednotky lze seslat magické runy 5. kruhu, které jim propůjčí nové bojové schopnosti a charakteristiky.



Dokonalé runové umění
Umožní použití magických run bez vynaložení dřeva a rudy.

Schopnosti



Mocná runa
Umožní vyvolat stejnou runu podruhé za trojnásobnou cenu surovin.



Obnovení runy
Umožní obnovit poslední použitou runu (náhodnou, bylo-li jich víc) na vybrané jednotce, ~~a tím prodloužit její efekt. Tato akce ubere jen 50 % současné iniciativy.~~

Herní popis je nesprávný: hrdina spotřebuje celý svůj tah k obnovení runy. Jakmile je runa na stvoření obnovena, bude znovu dostupná za normální cenu.



Precizní runa
Existuje 50% šance, že se při aktivaci runy nespotřebují žádné suroviny.



Úplná ochrana
Obyčejné útoky proti hrdinovým jednotkám budou vždy nešťastné. Šťastné útoky budou vždy normální. Má-li nepřítel dovednost absolutní štěstí, oba efekty se vyruší.

» Runový mág: požaduje Příprava (Obrana), Runová zbroj (Magie Přivolávání), Zeslabení magie (Destruktivní Magie)

Řemeslo (Čaroděj)



Základní řemeslo
Umožňuje hrdinovi vytvářet vybavení první úrovně.



Lepší řemeslo
Umožňuje hrdinovi vytvářet vybavení druhé úrovně.



Expertní řemeslo
Umožňuje hrdinovi vytvářet vybavení třetí úrovně.



Vše podstatné o řemeslech
Snižuje cenu za tvorbu vybavení pro jednotky na polovinu.

Schopnosti



Odrážení magie
Každé ničivé kouzlo nebo prokletí seslané nepřátelským hrdinou může být náhodně odraženo na jiný cíl, včetně nepřátelských jednotek.

*Šance na odražení ničivého kouzla nebo prokletí je 10%+Úroveň_hrdiny*2%. Pokud je kouzlo odraženo, nový cíl je (rovnoměrně) náhodně vybrán ze všech jednotek na bitevním poli. Nový cíl může odolat kouzlu, ale kouzlo už nebude znovu odraženo. Hromadná kouzla a kouzla s účinkem na určitou oblast nemůžou být odražena.*



Znamení čaroděje
Zvláštní bojová schopnost. Sesilatel se až do konce souboje sváže s cílem znamení čaroděje, takže účinek jakéhokoliv kouzla, které tento cíl zasáhne, bude dvojnásobný a bude stát takové množství many, která by byla na takovýto dvojnásobný účinek zapotřebí. Kromě toho každé kouzlo, které zasáhne jinou jednotku, zasáhne také tuto cílovou jednotku. Pokud nemá sesilatel dostatek many, účinek kouzla se nezdvojnásobí.

Sesílatel může být současně omezen pouze na jeden cíl. Na označení cíle spotřebuje čaroděj pouze polovinu tahu.



Zničení artefaktu
Speciální bojová schopnost. Umožňuje hrdinovi ničit artefakty, jimiž jsou vybaveny přátelské jednotky, a tak je v bitvě léčit nebo oživovat.

*Od verze 1.4 Zničení artefaktu obnovuje zdraví jednotky a křísí je namísto obnovy hrdinovy many. Množství obnovených bodů zdraví je rovno 10*Úroveň_hrdiny*(1+Pt_účinků), kde Pt_účinků je počet účinků obsažených ve zničeném artefaktu.*



Mystická vševědoucnost
Do hrdinovy kouzelnické knihy budou zapsána všechna existující kouzla a hrdina je bude moci sesílat na expertní úrovni.

» Čaroděj: požaduje Rádce (Osvícení), Mystická dokonalost (Kouzelnictví), Chvění (Válečné Stroje)

Řetězy elementů (Warlock)



Základní kolísání magie
Částečně ruší magickou ochranu a umožňuje hrdinovi způsobit 20 % normálního poškození jednotkám, které jsou jinak proti kouzlu odolné.



Lepší kolísání magie
Do značné míry ruší magickou ochranu a umožňuje hrdinovi způsobit 40 % normálního poškození jednotkám, které jsou jinak proti kouzlu odolné.



Expertní kolísání magie
Z poloviny ruší magickou ochranu a umožňuje hrdinovi způsobit 50 % normálního poškození jednotkám, které jsou jinak proti kouzlu odolné.



Dokonalé kolísání magie
Z velké části ruší magickou ochranu a umožňuje hrdinovi způsobit 75 % normálního poškození jednotkám, které jsou jinak proti kouzlu odolné.

Schopnosti



Elementární vize
Umožní warlockovi na nepřátelských jednotkách vidět elementy, takže hrdinova kouzla ze školy destruktivní magie dokáží způsobit elementální zranění navíc.



Rituál temnoty
Speciální schopnost dobrodružství. Hrdina stráví celý den prováděním rituálu a obnoví si plně manu. Může být provedeno pouze na začátku dne.



Zesílená kouzla
Všechna ničivá kouzla, která hrdina sešle, působí o 50 % větší poškození, ale spotřeba many se zdvojnásobuje.



Hněv elementů
Účinek řetězu elementů způsobuje dvojnásobné poškození.

» Warlock: požaduje Štěstí warlocků (Štěstí), Mystická dokonalost (Kouzelnictví), Mistr ledu (Destruktivní Magie), Mistr bouří (Destruktivní Magie), Mistr ohně (Destruktivní Magie), Elementární vize (Řetězy elementů)

Výcvik (Rytíř)



Základní protiúder
Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 5%.



Lepší protiúder
Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Snižuje náklady na výcvik o 15%. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 10%.



Expertní protiúder
Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Snižuje náklady na výcvik o 30%. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami o 20%.



Dokonalý protiúder
Jedinečná dovednost rytíře. Umožňuje každý týden vylepšovat omezený počet lidských jednotek na nejvyšší úroveň. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Snižuje náklady na výcvik o 45%. Kromě toho se zvyšuje zranění způsobené rytířovými jednotkami při odvetném útoku o 25%.

Schopnosti



Expertní výcvik
Výcvik jednotek v azylu stojí o 35% méně než obvykle. Aby tato dovednost účinkovala, musí být rytíř ve městě se cvičištěm.



Odvetný úder
Rytíř získá zvláštní bojovou schopnost střežit jakoukoliv vybranou jednotku ze své armády až do konce souboje tím, že způsobí přímé zranění každému nepříteli, který na střeženou jednotku zaútočí.
Způsobené škody jsou stejné jako normální poškození hrdinou s +3 bonusem za úroveň hrdiny — viz str.321. Rytíř může chránit současně pouze jedno stvoření. Na ochranu cíle je spotřebována pouze polovina tahu rytíře.



Požehnání
Rytíř získá zvláštní bojovou schopnost dočasně zvyšovat morálku, iniciativu, útok a obranu svých jednotek (nefunguje na nemrtvé a mechanické jednotky).
*Požehnání zvyšuje útok, obranu a morálku o +1 a iniciativu o 10 %. Délka působení je 2+0.25*Úroveň_hrdiny tahů.*



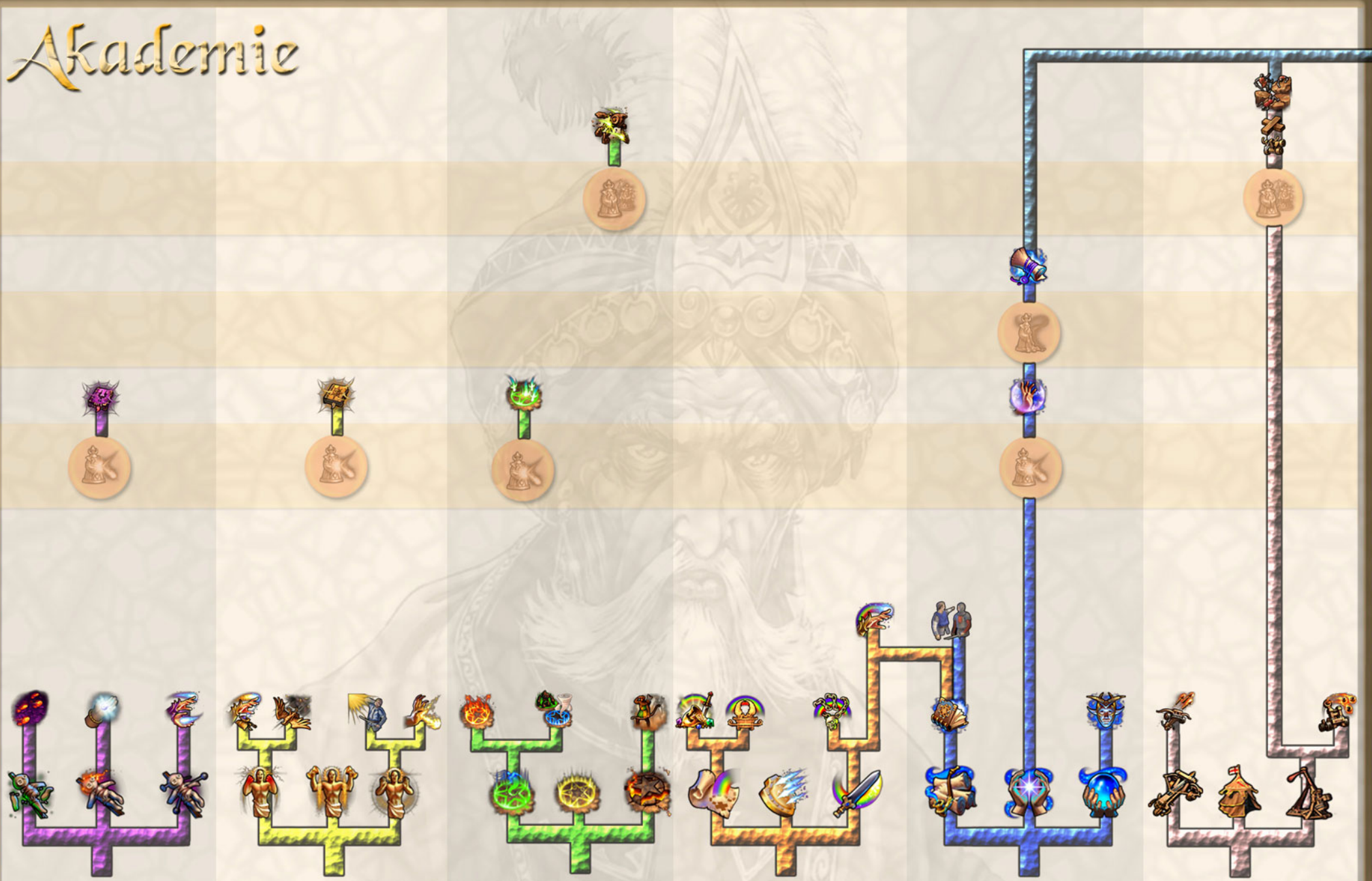
Nezadržitelný výpad
Hrdinova schopnost odvetného útoku způsobuje trojnásobné poškození.

» Rytíř: požaduje Strážný anděl (Magie Světla), Poslední vzepětí (Obrana), Empatie (Vedení)

Stromy dovedností



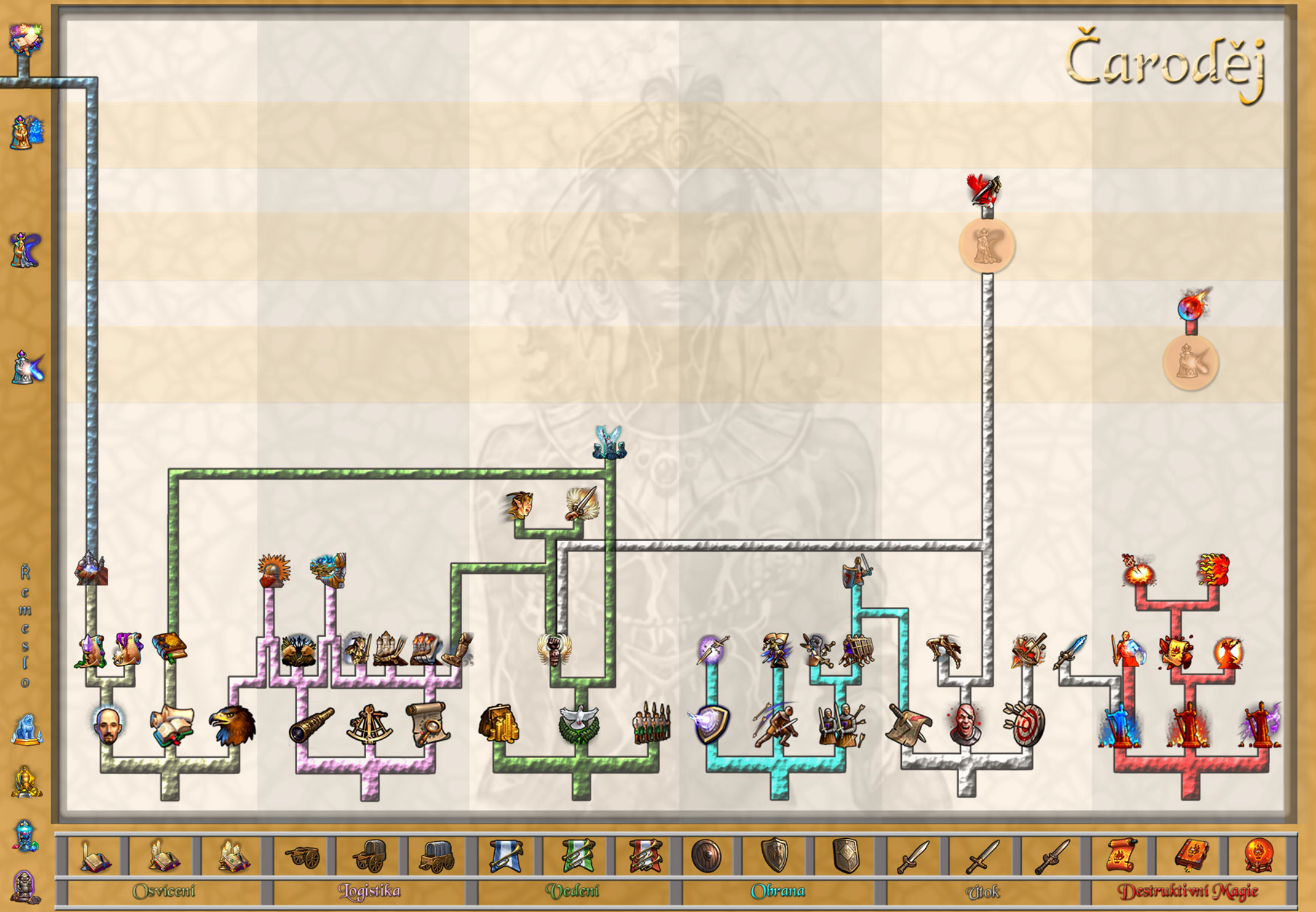
Akademie

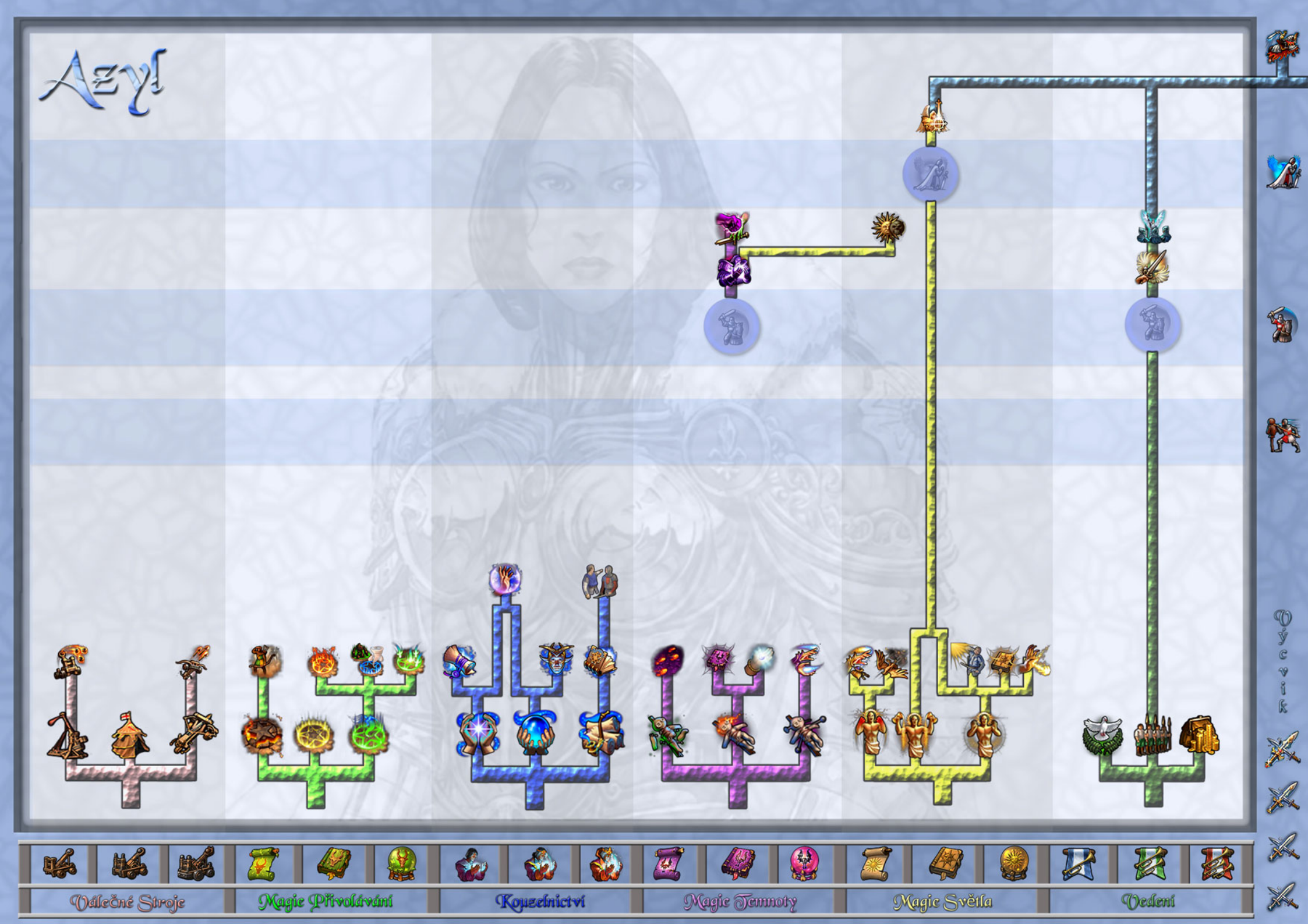


Řemeslo

Magie Temnoty | Magie Světla | Magie Přivolávání | Štěstí | Kouzelnictví | Válečné Stroje

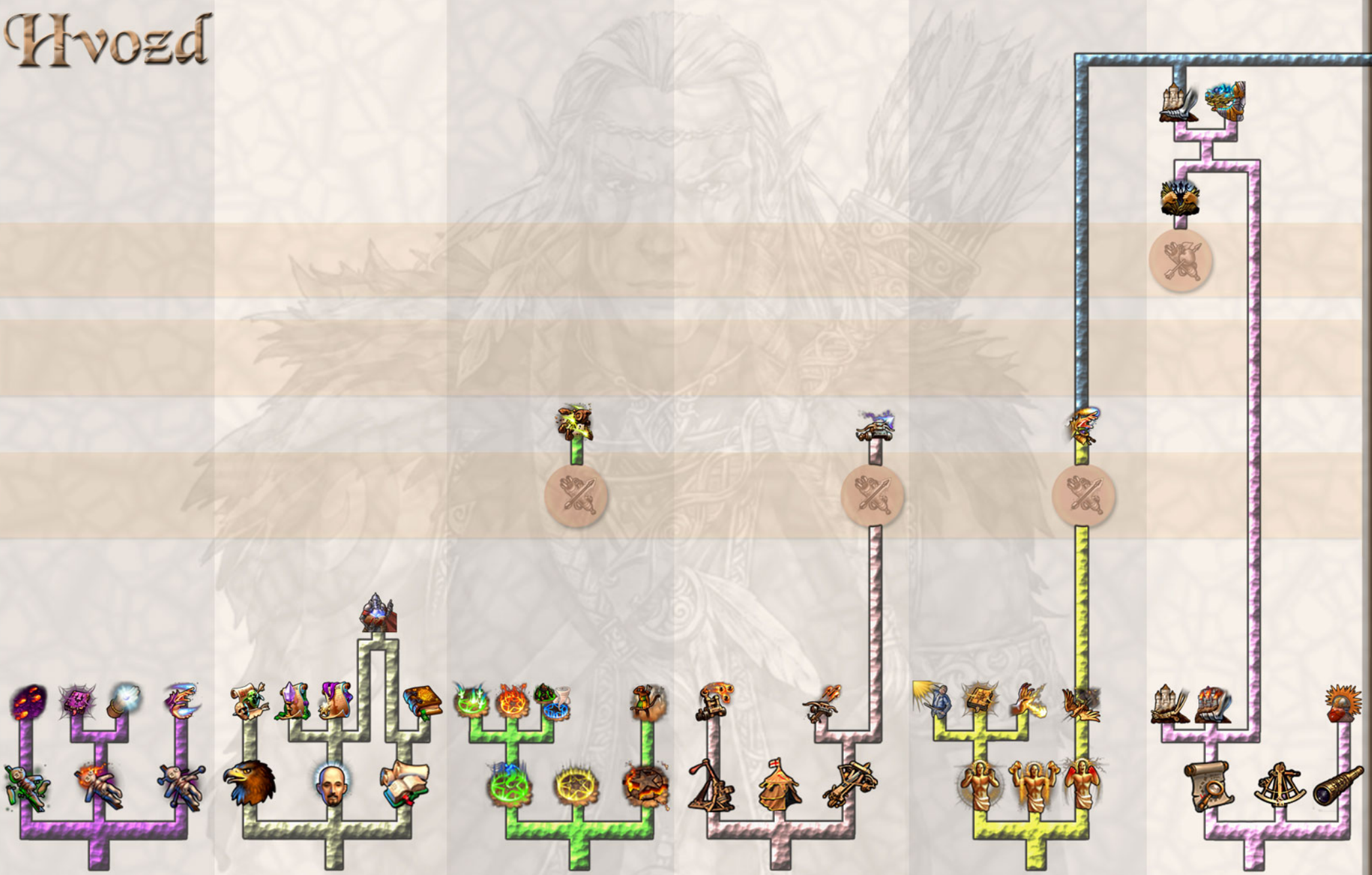
Čaroděj


Řemeslo
Osvícení
Logistika
Vedení
Obrana
Útok
Destruktivní Magie


Azyl
Válečné Stroje
Magie Přivolávání
Kouzelnictví
Magie Temnoty
Magie Světla
Vedení
Výcvik


Rytíř
Výcvik
Obrana
Útok
Destruktivní Magie
Osvícení
Logistika
Štěstí

Hvozd



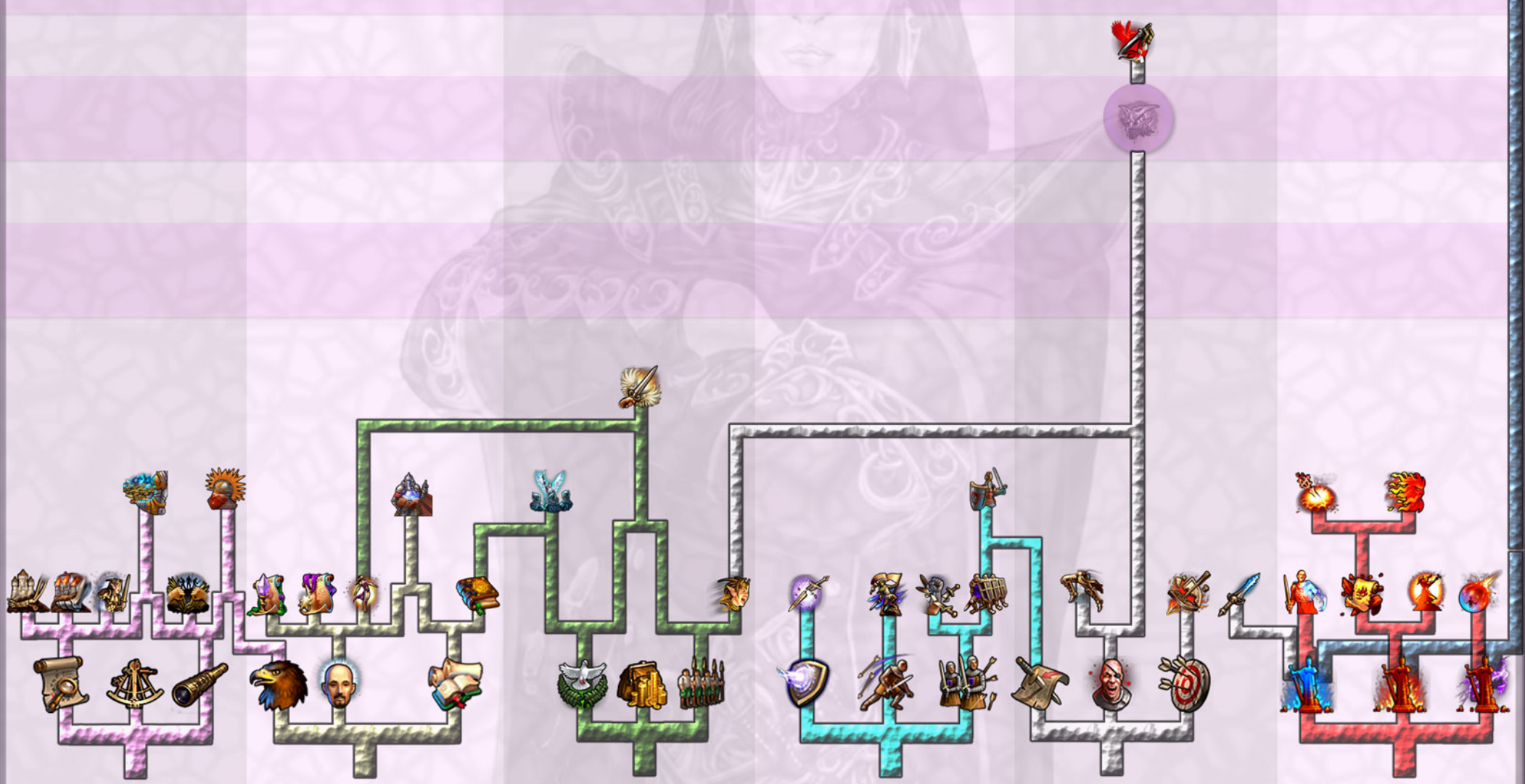
Magie Temnoty | Osvícení | Magie Přivolávání | Válečné Stroje | Magie Světla | Logistika

Mistr

Hraničář


Mistrství
Štěstí
Kouzelnictví
Obrana
Útok
Destruktivní Magie
Vedení

Kobka



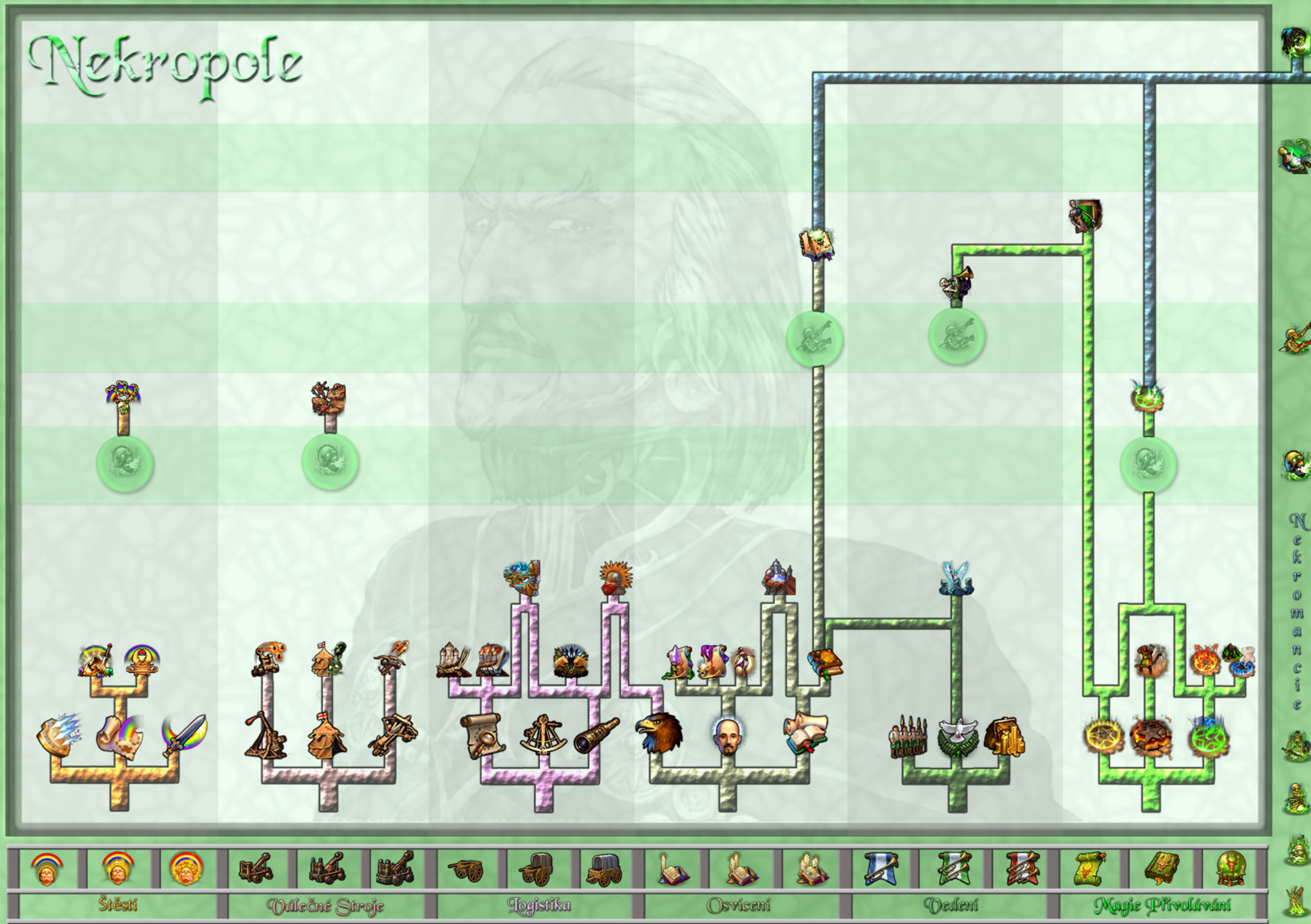
Logistika | Osvícení | Vedení | Obrana | Útok | Destruktivní Magie

Řádek výcviku

Warlock

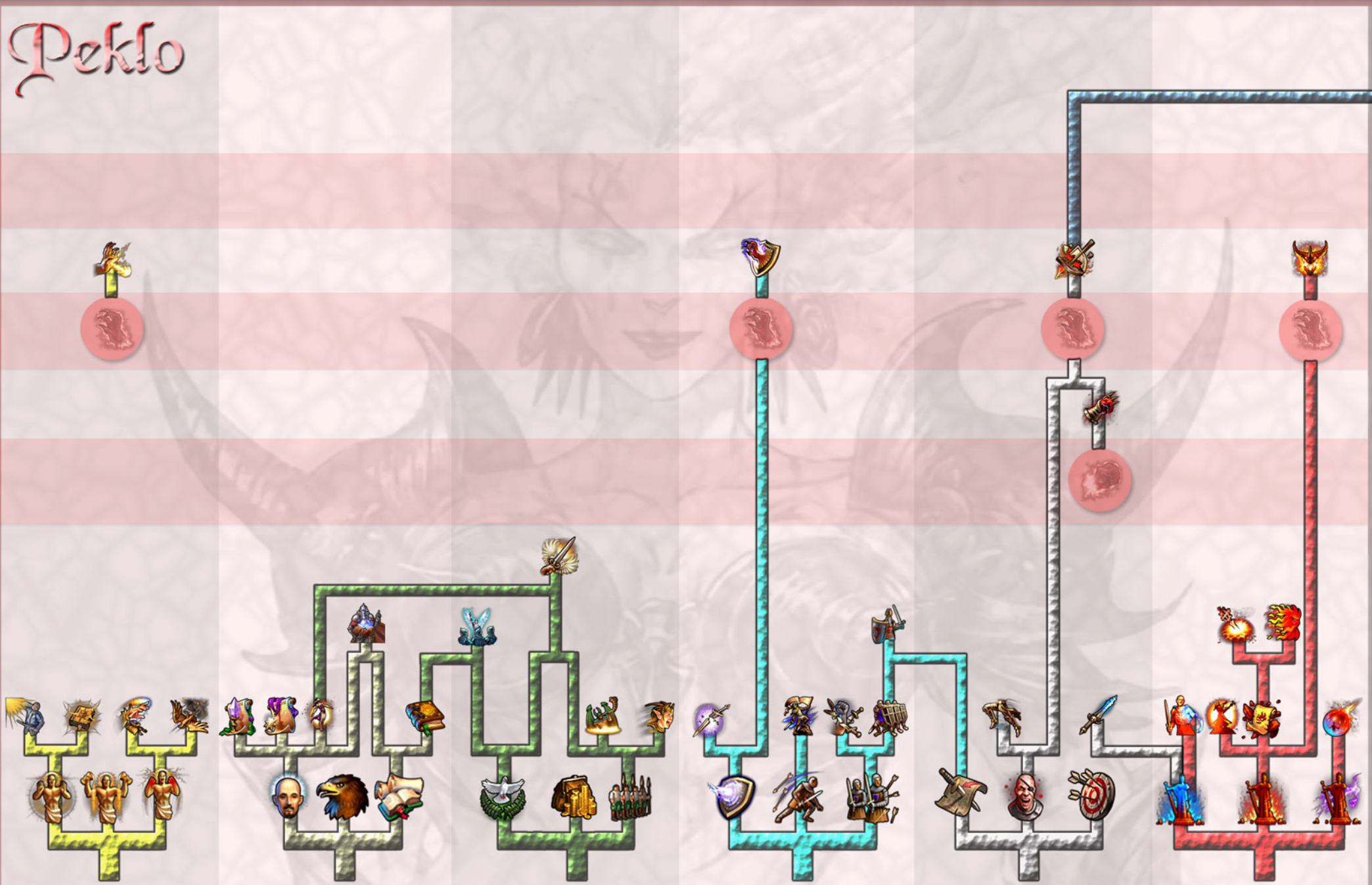

Řádek cyklů mečů
Štěstí
Kouzelnictví
Magie Světla
Válečné Stroje
Magie Přivolávání
Magie Temnoty

Nekropole


Štěstí
Válečné Stroje
Logistika
Osvícení
Vedení
Magie Přivolávání
Nekromancie


Nekromant
Nekromancie
Magie Temnoty
Magie Světla
Obrana
Útok
Destruktivní Magie
Kouzelnictví

Peklo

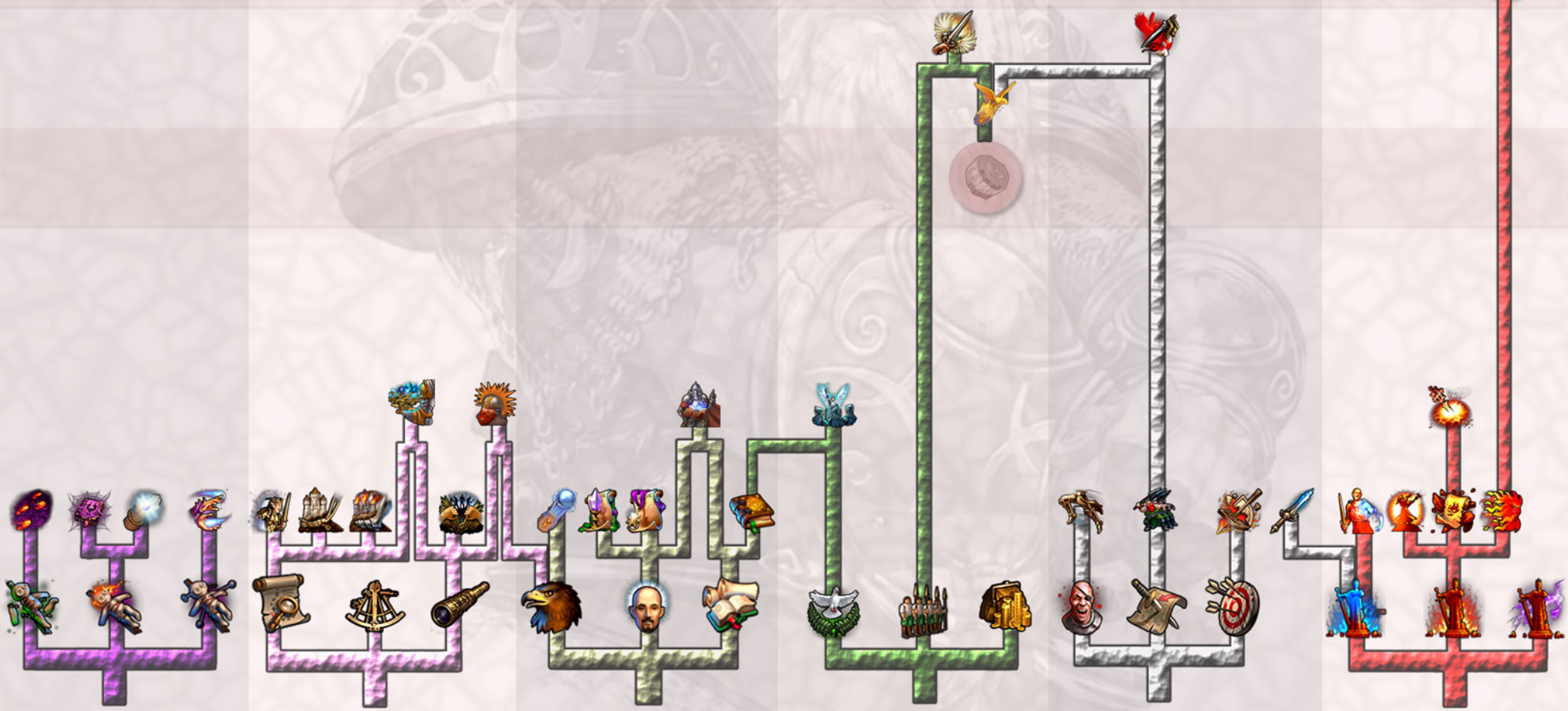


Brána

Magic Světla | Osvícení | Vedení | Ochrana | Útok | Destruktivní Magie


Pán démonů
Brána
Logistika
Magie Temnoty
Štěstí
Kouzelnictví
Válečné Stroje
Magie Přivolávání

Pevnost



Runové umění

Magie Temnoty | Logistika | Osvícení | Vedení | Útok | Destruktivní Magie

Runový mág


Runové umění
Magie Přivolávání
Obrana
Válečné Stroje
Štěstí
Kouzelnictví
Magie Světla

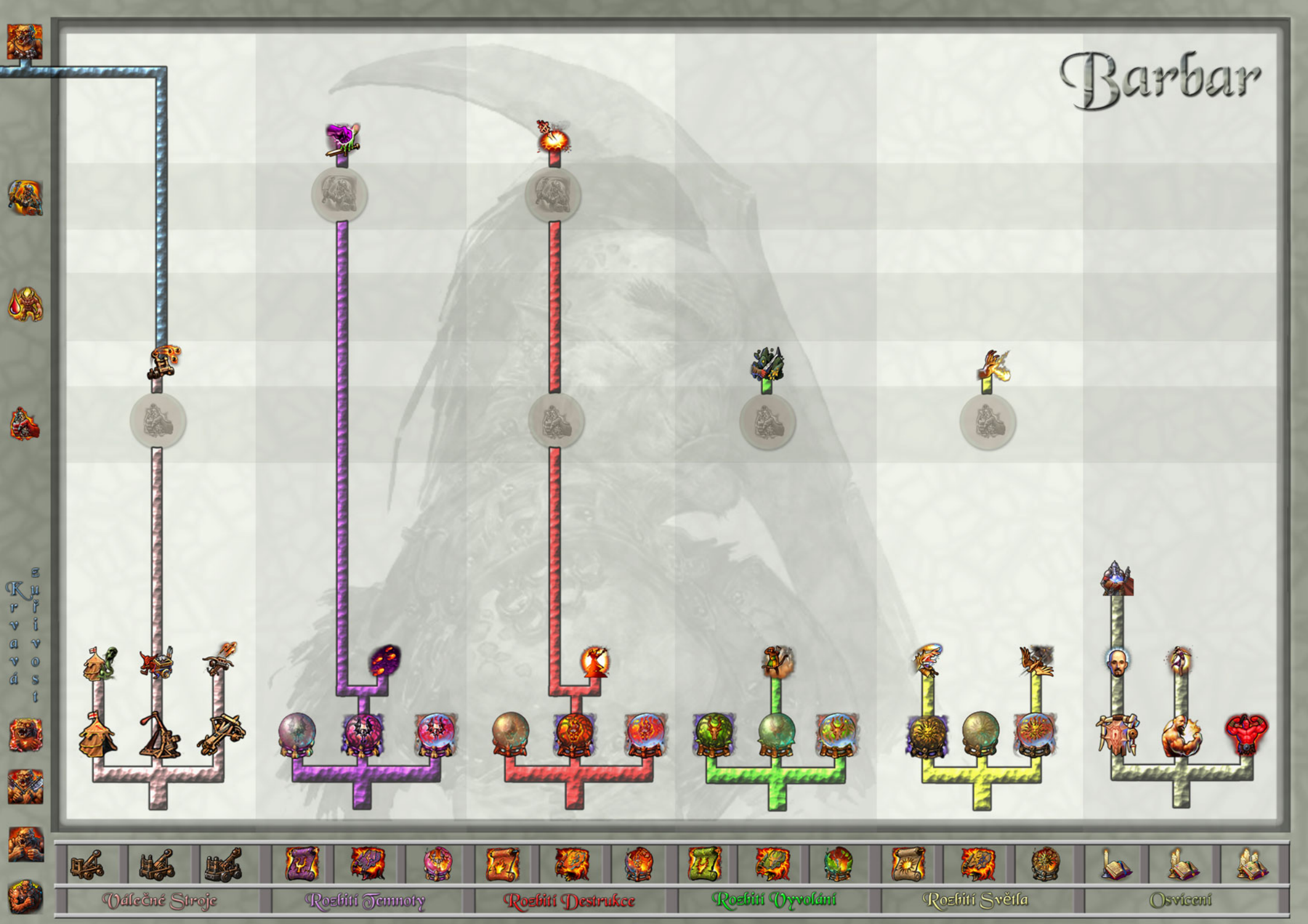
Tvrz



Krvavá šílenost

Výkřik | Štěstí | Logistika | Obrana | Útok | Vedení

Barbar


Krvavá Zuřivost
Válečné Stroje
Rozbití Temnoty
Rozbití Destrukce
Rozbití Vyvolání
Rozbití Světla
Osvícení



V případě, že je ve městě postavena odpovídající vylepšená líheň, je možno základní stvoření vylepšit na jakékoliv ze dvou vylepšení a jakožto vylepšené stvoření může být přecvičeno na jiné vylepšení:
» **cena vylepšení** je rozdíl mezi cenou základní jednotky a vylepšené
» **cena přecvičení** je 10 % z ceny stvoření, na kterou bude jednotka přecvičena

Knihy kouzel kouzlících stvoření jsou detailně zaznamenány v sekci Herní mechanizmy (viz str.321), spolu s úrovní ovládání těchto kouzel a výpočtem síly kouzel.

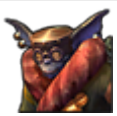
Neutrální jednotky

	Vlk	Ohnivý elementál	Vodní elementál	Vzdušný elementál	Zemský elementál	Mumie	Temný rytíř	Mantikora	Fénix	
										
Útok	5	10	8	8	8	8	23	15	33	Útok
Obrana	3	5	8	6	11	9	23	15	33	Obrana
Poškození	3 - 5	11 - 20	8 - 12	5 - 7	10 - 14	20 - 30	25 - 35	30 - 50	30 - 50	Poškození
Životy	25	43	43	30	75	50	90	120	150	Životy
Rychlost	6	6	5	8	5	3	7	5	10	Rychlost
Iniciativa	14	8	10	17	5	15	10	9	19	Iniciativa
Střely/Mana		50 / -	- / 12			- / 20				Střely/Mana
Schopnosti	Skupinový lovec, Zavytí.	Střelec, Elementál, Im. vůči ohni, Ohnivý štít.	Kouzlí, Elementál, Imunita vůči vodě.	Letec, Žádná odveta, Elementál, Imunita vůči vzduchu.	Neomezený protiútok, Elementál, Imunita vůči zemi, 50% odolnost vůči magii.	Kouzlí, Nemrtvý, Prokletý útok.	Velká jedn., Nemrtvý, Prokletí, Smrtící úder.	Velká jedn., Letec, Otrávený útok.	Velká jedn., Letec, Im. vůči ohni, Ohnivý štít, Znovuzrození.	Schopnosti
Týdně	8	4	4	4	4	3	2	2	1	Týdně
Cena	150	400	400	400	400	900	1200	1800	10000	Cena
Síla / Zkuš	355 / 31	829 / 60	795 / 57	813 / 59	856 / 63	1542 / 112	2560 / 270	2523 / 164	8576 / 700	Síla / Zkuš

Akademie

	Gremlin	Kamenný chrlič	Železný golem	Mág	Džin	Rakšasa rani	Kolos	
								
Útok	2	3	5	10	11	25	27	Útok
Obrana	2	4	5	10	10	20	27	Obrana
Poškození	1 - 2	1 - 1	3 - 5	7 - 7	12 - 14	15 - 23	40 - 70	Poškození
Životy	5	15	18	18	40	120	175	Životy
Rychlost	3	6	4	4	7	5	6	Rychlost
Iniciativa	7	9	7	10	12	9	10	Iniciativa
Střely/Mana	5 / -			3 / 10				Střely/Mana
Schopnosti	Střelec.	Letec, Elementál, Zuřivost, Imunita vůči vzduchu.	Mechanická, Imunita vůči zpomalení, 50% odolnost vůči magii.	Střelec, Kouzlí, Žádný střelecký postih, Magický útok.	Velká jedn., Letec, Náhodné prokletí, 25% odolnost vůči magii.	Velká jedn., Žádná odveta.	Velká jedn., Im. vůči ovládání mysli.	Schopnosti
Týdně	20	14	9	5	3	2	1	Týdně
Cena	22	45	100	250	460	1400	2700+1	Cena
Síla / Zkuš	63 / 6	113 / 10	243 / 21	498 / 36	839 / 55	2108 / 120	4822 / 242	Síla / Zkuš

Vylepšená stvoření - Akademie

	Mistr gremlin	Gremlin sabotér	Obsidiánový chrlič	Elementální chrlič	Ocelový golem	Magnetický golem	Arcimág	Bojový mág	Džin sultán	Džin vezír	Rakšasa raja	Rakšasa Kšatra	Titán	Bouřný titán	
															
Útok	2	**5**	3	**2**	**6**	**6**	10	**12**	**14**	**13**	25	**27**	**30**	**30**	Útok
Obrana	2	**3**	**5**	**6**	**6**	**4**	10	**9**	**14**	**13**	20	20	**30**	**30**	Obrana
Poškození	1 - 2	1 - 2	1 - **2**	1 - **2**	**5 - 7**	**5 - 7**	7 - 7	7 - 7	**14 - 19**	**14 - 19**	**23 - 30**	**25 - 35**	40 - 70	40 - 70	Poškození
Životy	**6**	**6**	**20**	**20**	**24**	**20**	**30**	**29**	**45**	**50**	**140**	**135**	**190**	**190**	Životy
Rychlost	**5**	**5**	**7**	**7**	4	4	4	4	**8**	**8**	**6**	**7**	6	6	Rychlost
Iniciativa	**11**	**12**	**10**	**11**	7	**9**	10	10	12	12	**8**	**8**	10	10	Iniciativa
Střely/Mana	**7** / -	**7** / -					**4 / 25**	**6** / 10					**5** / -	**5** / -	Střely/Mana
Schopnosti	Střelec, Oprava.	Střelec, Sabotáž.	Letec, Elementál, Zuřivost, Imunita vůči vzduchu, Im. vůči ohni, Imunita vůči vodě.	Letec, Aura ohnivé / ledové / bleskové zranitelnosti, Zuřivost, Elementál.	Neomezený protiútok, Mechanická, Imunita vůči zpomalení, 75% odolnost vůči magii.	Mechanická, Očarovaná zbroj, Magnet destrukce.	Střelec, Kouzlí, Žádný střelecký postih, Magický útok, Proud energie.	Střelec, Kouzlí, Utlumení magie, Magický útok, Žádný střelecký postih.	Velká jedn., Letec, Náhodné požehnání, 50% odolnost vůči magii, Imunita vůči vzduchu.	Velká jedn., Letec, Kolo štěstěny, 75% odolnost vůči magii, Imunita vůči vzduchu.	Velká jedn., Žádná odveta, Úprk.	Velká jedn., Smršť, Úprk.	Velká jedn., Střelec, Žádný postih při útoku zblízka, Im. vůči ovládání mysli, Přiv. blesku.	Velká jedn., Střelec, Žádný postih při útoku zblízka, Im. vůči ovládání mysli, Vyvolání bouře.	Schopnosti
Týdně	20	20	14	14	9	9	5	5	3	3	2	2	1	1	Týdně
Cena	35	35	70	70	150	150	340	340	630	630	1700	1700	3300+2	3300+2	Cena
Síla / Zkuš	105 / 12	105 / 12	172 / 18	180 / 19	357 / 34	355 / 34	643 / 50	642 / 50	1126 / 80	1096 / 81	2535 / 160	2581 / 161	6095 / 290	6095 / 291	Síla / Zkuš

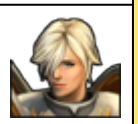
Kobka

	Zvěd	Krvavá panna	Minotaur	Temný nájezdník	Hydra	Čarodějka stínu	Stínový drak	
								
Útok	3	4	5	9	15	18	25	Útok
Obrana	3	2	2	7	12	18	24	Obrana
Poškození	2 - 4	5 - 7	4 - 7	7 - 12	7 - 14	17 - 24	45 - 70	Poškození
Životy	10	16	31	40	80	80	200	Životy
Rychlost	5	7	5	6	5	4	9	Rychlost
Iniciativa	10	14	8	11	7	10	10	Iniciativa
Střely/Mana	5 / -					4 / 11		Střely/Mana
Schopnosti	Střelec, Žádný postih při útoku zblízka, Střelecký postih.	Úder a únik.	Statečnost.	Velká jedn., Útok tryskem.	Velká jedn., Žádná odveta, Zuřivost, Tříhlavý útok.	Střelec, Kouzlí.	Velká jedn., Letec, Ohnivý dech.	Schopnosti
Týdně	7	5	6	4	3	2	1	Týdně
Cena	60	125	140	300	550	1400	3000+1	Cena
Síla / Zkuš	180 / 12	333 / 21	342 / 25	598 / 40	968 / 57	2193 / 136	5234 / 269	Síla / Zkuš

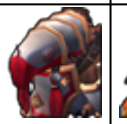
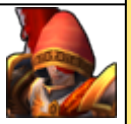
Vylepšená stvoření - Kobka

	Vrah	Stopař	Krvavá fúrie	Krvavá sestra	Minotauří stráž	Vůdce minotaurů	Děsivý nájezdník	Hbitý nájezdník	Hlubinná hydra	Ohavná hydra	Matka stínu	Paní stínu	Černý drak	Červený drak	
															
Útok	**4**	**5**	**5**	**5**	5	**6**	**10**	**12**	15	15	**20**	**20**	**30**	**30**	Útok
Obrana	3	**4**	**3**	**4**	2	**5**	**9**	**9**	**15**	**14**	**20**	**20**	**30**	**30**	Obrana
Poškození	2 - 4	**3** - **5**	5 - 7	**3** - **8**	4 - 7	**5** - **8**	7 - **14**	7 - 12	**9** - 14	**9** - **12**	17 - **27**	**20** - **30**	45 - 70	45 - **60**	Poškození
Životy	**14**	**15**	16	**21**	**35**	**40**	**60**	**60**	**125**	**125**	**90**	**100**	**240**	**235**	Životy
Rychlost	5	**6**	**8**	**8**	5	5	**8**	**8**	5	5	4	**5**	9	9	Rychlost
Iniciativa	**12**	**12**	**16**	14	8	**9**	11	**12**	7	**8**	10	**11**	10	**11**	Iniciativa
Střely/Mana	5 / -										4 / **14**	- / **14**			Střely/Mana
Schopnosti	Střelec, Žádný postih při útoku zblízka, Střelecký postih, Otrávený útok.	Otrávený útok, Neviditelnost.	Žádná odveta, Úder a únik.	Žádná odveta, Úder a únik, Imunita vůči slabosti.	Dvojitý útok, Statečnost.	Aura statečnosti.	Velká jedn., Útok tryskem, Ještěří kousnutí.	Velká jedn., Ještěří kousnutí, Nečekaný útok.	Velká jedn., Žádná odveta, Zuřivost, Šestihlavý útok, Regenerace.	Velká jedn., Kyselá krev, Zuřivost, Žádná odveta, Šestihlavý útok.	Střelec, Kouzlí, Švihnutí bičem.	Kouzlí, Švihnutí bičem, Neviditelnost.	Velká jedn., Letec, Imunita vůči magii, Ohnivý dech.	Velká jedn., Letec, Ohnivý dech, Zpopelnění.	Schopnosti
Týdně	7	7	5	5	6	6	4	4	3	3	2	2	1	1	Týdně
Cena	100	100	175	175	200	200	450	450	800	800	1700	1700	3700+2	3700+2	Cena
Síla / Zkuš	295 / 23	290 / 22	484 / 35	477 / 34	474 / 38	488 / 39	812 / 59	833 / 61	1324 / 85	1333 / 86	2537 / 155	2622 / 156	6443 / 353	6389 / 349	Síla / Zkuš

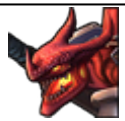
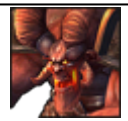
Azyl

	Rolník	Luko-střelec	Pěšák	Gryf	Kněz	Jezdec	Anděl	
								
Útok	1	4	4	7	12	23	27	Útok
Obrana	1	3	8	5	12	21	27	Obrana
Poškození	1 - 1	2 - 4	2 - 4	5 - 10	9 - 12	20 - 30	45 - 45	Poškození
Životy	3	7	16	30	54	90	180	Životy
Rychlost	4	4	4	7	5	7	6	Rychlost
Iniciativa	8	9	8	15	10	11	11	Iniciativa
Střely/Mana		10 / -			7 / -			Střely/Mana
Schopnosti	Desátky.	Střelec, Rozptýlené střely.	Zuřivost, Velký štít, Úder.	Velká jedn., Letec, Neomezený protiútok, Im. vůči slepotě.	Střelec, Žádný postih při útoku zblízka.	Velká jedn., Bodnutí z trysku.	Velká jedn., Letec.	Schopnosti
Týdně	22	12	10	5	3	2	1	Týdně
Cena	15	50	85	250	600	1300	2800+1	Cena
Síla / Zkuš	41 / 4	140 / 12	201 / 17	524 / 38	1086 / 70	2185 / 115	4866 / 212	Síla / Zkuš

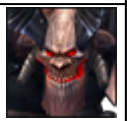
Vylepšená stvoření - Azyl

	Branec	Vymahač	Kušník	Mistr kuše	Panoš	Zastánce	Královský gryf	Bojový gryf	Inkvizitor	Fanatik	Paladin	Šampion	Archanděl	Padlý anděl	
															
Útok	1	**2**	4	**5**	**5**	**8**	**9**	7	**16**	**20**	**24**	**24**	**31**	**35**	Útok
Obrana	**2**	1	**4**	**4**	**9**	8	**8**	**12**	**16**	**14**	**24**	**20**	**31**	**25**	Obrana
Poškození	1 - **2**	1 - **2**	2 - **8**	2 - **8**	2 - **5**	2 - **5**	5 - **15**	**6 - 12**	9 - 12	9 - 12	20 - 30	20 - **35**	**50 - 50**	**25 - 75**	Poškození
Životy	**6**	**6**	**10**	**10**	**26**	**26**	**35**	**52**	**80**	**80**	**100**	**100**	**220**	**220**	Životy
Rychlost	4	4	4	4	4	4	7	7	5	5	**8**	**8**	**8**	**8**	Rychlost
Iniciativa	8	8	**8**	**8**	8	8	15	**10**	10	10	**12**	**12**	11	11	Iniciativa
Střely/Mana			**12** / -	10 / -					7 / **12**	7 / **15**				- / **14**	Střely/Mana
Schopnosti	Úder, Desátky.	Desátky, Pokus o útok.	Střelec, Ostrá střela.	Střelec, Žádný střelecký postih.	Zuřivost, Velký štít, Ochranný štít, Úder.	Velký štít, Rozseknutí, Zuřivost.	Velká jedn., Letec, Neomezený protiútok, Im. vůči slepotě, Střemhlavý útok.	Velká jedn., Letec, Neomezený protiútok, Im. vůči slepotě, Střemhlavý nálet, Bojové šílenství.	Střelec, Kouzlí, Žádný postih při útoku zblízka.	Střelec, Kouzlí, Žádný postih při útoku zblízka, Očistec.	Velká jedn., Bodnutí z trysku, Ruce uzdravitele, Imunita vůči bojovému šílenství.	Velká jedn., Bodnutí z trysku, Útok šampiona.	Velká jedn., Letec, Vzkříšení spolubojovníků.	Velká jedn., Letec, Kouzlí.	Schopnosti
Týdně	22	22	12	12	10	10	5	5	3	3	2	2	1	1	Týdně
Cena	25	25	80	80	130	130	370	370	850	850	1700	1700	3500+2	3500+2	Cena
Síla / Zkuš	72 / 8	72 / 8	199 / 19	203 / 20	287 / 28	299 / 29	716 / 58	697 / 58	1487 / 100	1523 / 100	2520 / 160	2520 / 160	6153 / 332	6003 / 322	Síla / Zkuš

Peklo

	Ďáblík	Rohatý démon	Pekelný pes	Sukuba	Pekelný oř	Pekelný sluha	Ďábel	
								
Útok	2	1	4	6	13	21	27	Útok
Obrana	1	3	3	6	13	21	25	Obrana
Poškození	1 - 2	1 - 2	3 - 5	6 - 13	8 - 16	13 - 26	36 - 66	Poškození
Životy	4	13	15	20	50	110	166	Životy
Rychlost	5	5	7	4	7	4	7	Rychlost
Iniciativa	13	7	13	10	16	8	11	Iniciativa
Střely/Mana				6 / -		- / 10		Střely/Mana
Schopnosti	Démon, Pohlcení many.	Démon, Zuřivost.	Démon.	Střelec, Démon, Protiútok z dálky.	Velká jedn., Démon, Strach.	Velká jedn., Kouzlí, Démon.	Velká jedn., Letec, Démon.	Schopnosti
Týdně	16	15	8	5	3	2	1	Týdně
Cena	25	40	110	240	550	1400	2666+1	Cena
Síla / Zkuš	75 / 7	101 / 10	259 / 21	511 / 37	1069 / 77	2102 / 129	4868 / 245	Síla / Zkuš

Vylepšená stvoření - Peklo

	Rarášek	Rošťák	Rohatý dozorce	Rohatý veterán	Kerberos	Plamenný pes	Paní sukub	Svůdkyně	Noční můra	Pekelný hřebec	Pekelný pán	Pekelný řezník	Arciďábel	Arcidémon	
															
Útok	**3**	**3**	**3**	**3**	4	4	6	6	**18**	**18**	**22**	**27**	**32**	**32**	Útok
Obrana	**2**	**3**	**4**	**2**	**2**	3	6	6	**18**	**17**	21	**23**	**29**	**31**	Obrana
Poškození	**2 - 3**	1 - **4**	1 - **4**	1 - **4**	**4 - 6**	3 - 5	6 - 13	6 - 13	8 - 16	**10 - 17**	13 - **31**	13 - **31**	36 - 66	36 - 66	Poškození
Životy	**6**	**6**	13	13	15	15	**30**	**32**	**66**	**66**	**120**	**140**	**199**	**211**	Životy
Rychlost	5	**6**	5	**4**	**8**	**8**	4	4	**8**	**8**	4	**6**	7	**6**	Rychlost
Iniciativa	13	13	**8**	**8**	13	13	10	**9**	16	**15**	8	**9**	11	**10**	Iniciativa
Střely/Mana							6 / -	6 / -			- / **20**				Střely/Mana
Schopnosti	Démon, Zloděj many.	Démon, Vysátí many.	Démon, Zuřivost, Exploze.	Démon, Zuřivost, Skok.	Žádná odveta, Démon, Tříhlavý útok.	Démon, Tříhlavý útok, Žádná odveta, Ohnivý dech.	Střelec, Démon, Protiútok z dálky, Řetězový zásah.	Střelec, Démon, Protiútok z dálky, Pokušení, Imunita vůči pánu loutek.	Velká jedn., Démon, Strach, Aura zděšení.	Velká jedn., Démon, Žhnoucí aura, Strach.	Velká jedn., Kouzlí, Démon, Meč smrti.	Velká jedn., Démon, Čepel krveprolití, 50% odolnost vůči magii.	Velká jedn., Letec, Démon, Vyvolání pekelných pánů.	Velká jedn., Letec, Démon, Neodvratné přivolání.	Schopnosti
Týdně	16	16	15	15	8	8	5	5	3	3	2	2	1	1	Týdně
Cena	45	45	60	60	160	160	350	350	780	780	1666	1666	3666+2	3666+2	Cena
Síla / Zkuš	124 / 13	127 / 13	150 / 16	149 / 16	370 / 33	338 / 30	694 / 55	680 / 54	1415 / 100	1434 / 101	2360 / 150	2448 / 157	5850 / 311	5860 / 312	Síla / Zkuš

Nekropole

	Kostlivec	Zombie	Duch	Upír	Lich	Zjevení	Kostěný drak	
								
Útok	1	1	5	6	15	24	27	Útok
Obrana	2	2	4	6	15	22	28	Obrana
Poškození	1 - 1	1 - 2	2 - 4	6 - 8	12 - 17	21 - 25	15 - 30	Poškození
Životy	4	17	16	30	50	95	150	Životy
Rychlost	5	4	5	6	3	6	6	Rychlost
Iniciativa	10	6	10	11	10	11	11	Iniciativa
Střely/Mana					5 / -			Střely/Mana
Schopnosti	Nemrtvý.	Nemrtvý, Zuřivost.	Letec, Nemrtvý, Nehmotnost.	Žádná odveta, Nemrtvý, Vysávání života.	Velká jedn., Střelec, Nemrtvý, Mrak smrti.	Velká jedn., Nemrtvý.	Velká jedn., Letec, Nemrtvý.	Schopnosti
Týdně	20	15	9	5	3	2	1	Týdně
Cena	19	40	100	250	620	1400	1600+1	Cena
Síla / Zkuš	54 / 5	105 / 10	232 / 20	518 / 38	1166 / 70	2204 / 120	3174 / 166	Síla / Zkuš

Vylepšená stvoření - Nekropole

	Kostlivý lučištník	Kostlivý válečník	Morová zombie	Hnijící zombie	Spektra	Poltergeist	Pán upírů	Princ upírů	Arcilich	Pán lichů	Přízrak	Bánší	Přízračný drak	Nehmotný drak	
															
Útok	1	**2**	**2**	**2**	5	**6**	**9**	**9**	**19**	**21**	**26**	**23**	**30**	**31**	Útok
Obrana	2	**6**	2	**3**	4	**5**	**9**	**9**	**19**	**19**	**24**	**23**	28	**27**	Obrana
Poškození	1 - **2**	1 - **3**	**2 - 3**	1 - **3**	**4 - 6**	**4 - 6**	**7 - 11**	**5 - 13**	**17 - 20**	**17 - 21**	**25 - 30**	**22 - 27**	**25 - 35**	**27 - 36**	Poškození
Životy	**5**	**5**	17	**19**	**19**	**20**	**35**	**40**	**55**	**55**	**100**	**110**	**160**	150	Životy
Rychlost	**4**	5	4	4	5	**6**	**7**	**8**	3	**4**	6	6	**7**	**7**	Rychlost
Iniciativa	10	10	**7**	**7**	10	**9**	11	11	10	10	11	11	11	11	Iniciativa
Střely/Mana	**8** / -								**6** / **16**	5 / **19**					Střely/Mana
Schopnosti	Střelec, Nemrtvý.	Nemrtvý, Velký štít, 25% odolnost vůči magii, Úder, Ochranný štít.	Nemrtvý, Zuřivost, Oslabující úder.	Nemrtvý, Hnilobná aura, Zuřivost.	Letec, Nemrtvý, Nehmotnost, Vysátí many.	Letec, Nemrtvý, Nehmotnost, Zloděj střeliva.	Letec, Žádná odveta, Nemrtvý, Vysávání života.	Letec, Nemrtvý, Vysávání života, Strnulost.	Velká jedn., Střelec, Kouzlí, Nemrtvý, Mrak smrti.	Velká jedn., Střelec, Kouzlí, Nemrtvý.	Velká jedn., Nemrtvý, Zraňující dotek.	Velká jedn., Nemrtvý, Kvílení smrti.	Velká jedn., Letec, Nemrtvý, Prokletí, Pohled smrti.	Velká jedn., Letec, Nemrtvý, Závan zoufalství.	Schopnosti
Týdně	20	20	15	15	9	9	5	5	3	3	2	2	1	1	Týdně
Cena	30	30	60	60	140	140	380	380	850	850	1700	1700	1900+2	1900+2	Cena
Síla / Zkuš	84 / 10	85 / 10	150 / 15	145 / 15	327 / 31	331 / 31	739 / 60	757 / 62	1539 / 100	1541 / 101	2588 / 155	2449 / 156	3905 / 220	3872 / 221	Síla / Zkuš

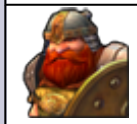
Hvozd

	Víla	Tanečník meče	Lovec	Druid	Jednorožec	Ent	Zelený drak	
								
Útok	1	3	4	7	12	19	27	Útok
Obrana	1	2	1	7	12	27	25	Obrana
Poškození	1 - 2	2 - 5	4 - 7	7 - 9	10 - 20	7 - 17	30 - 50	Poškození
Životy	5	12	10	34	57	175	200	Životy
Rychlost	7	6	5	5	7	6	8	Rychlost
Iniciativa	12	11	10	10	12	7	12	Iniciativa
Střely/Mana			12 / -	5 / 12				Střely/Mana
Schopnosti	Letec, Žádná odveta, Rozptýlený útok.		Střelec, Dvojitý výstřel elfů.	Střelec, Kouzlí.	Velká jedn., Aura magické odolnosti.	Velká jedn., Zuřivost, Svazující kořeny.	Velká jedn., Letec, Kyselinový dech.	Schopnosti
Týdně	10	9	7	4	3	2	1	Týdně
Cena	35	70	120	320	630	1100	2500+1	Cena
Síla / Zkuš	100 / 8	191 / 15	309 / 24	635 / 43	1072 / 70	1717 / 100	4942 / 212	Síla / Zkuš

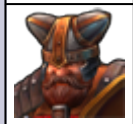
Vylepšená stvoření - Hvozd

	Dryáda	Nymfa	Tanečník války	Tanečník větru	Mistr lovec	Mystický střelec	Druidský stařešina	Nejvyšší druid	Stříbrný jednorožec	Panenský jednorožec	Prastarý ent	Zuřivý ent	Smaragdový drak	Křišťálový drak	
															
Útok	**2**	**2**	**5**	**6**	**5**	**6**	**12**	**12**	**17**	**15**	19	**21**	**31**	**30**	Útok
Obrana	1	1	**3**	**6**	**4**	**5**	**9**	**8**	**17**	**15**	**29**	27	**27**	**26**	Obrana
Poškození	**2** - 2	**2** - **3**	**3** - 5	**4** - **6**	**5** - **8**	**8** - **9**	**9** - **14**	**10** - **14**	10 - 20	**9** - **24**	**10** - **20**	**12** - **20**	**33** - **57**	30 - **60**	Poškození
Životy	**6**	**6**	12	12	**14**	**14**	**33**	34	**77**	**80**	**181**	175	200	200	Životy
Rychlost	7	7	6	**7**	5	5	**4**	**4**	7	7	6	6	**9**	**9**	Rychlost
Iniciativa	**15**	**14**	**15**	**15**	10	**11**	10	10	12	12	7	7	**14**	**14**	Iniciativa
Střely/Mana	- / **10**				**16** / -	**16** / -	**7** / **15**	**7** / **15**							Střely/Mana
Schopnosti	Letec, Kouzlí, Žádná odveta, Rozptýlený útok.	Letec, Žádná odveta, Rozptýlený útok, Symbióza.	Válečný tanec.	Hbitost.	Střelec, Dvojitý výstřel elfů, Šípy zpoždění.	Střelec, Pronikavý šíp, Žádný střelecký postih.	Střelec, Kouzlí, Přísun many.	Střelec, Kouzlí, Proud energie.	Velká jedn., Oslepující útok, Aura magické odolnosti.	Velká jedn., Oslepující útok, Dítě světla.	Velká jedn., Zuřivost, Zakořenění, Svazující kořeny.	Velká jedn., Zuřivost, Svazující kořeny, Zuřivost lesa, Imunita vůči zpomalení.	Velká jedn., Letec, Imunita vůči zemi, Kyselinový dech.	Velká jedn., Letec, Duhový dech.	Schopnosti
Týdně	10	10	9	9	7	7	4	4	3	3	2	2	1	1	Týdně
Cena	55	55	120	120	190	190	440	440	900	900	1400	1400	3400+2	3400+2	Cena
Síla / Zkuš	169 / 16	174 / 16	311 / 29	308 / 28	433 / 37	447 / 39	846 / 62	862 / 64	1441 / 95	1457 / 96	1993 / 135	2032 / 136	6028 / 300	5905 / 301	Síla / Zkuš

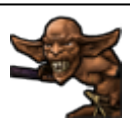
Pevnost

	Obránce	Kopiník	Jezdec na medvědu	Rváč	Runový kněz	Thén	Ohnivý drak	
								
Útok	1	4	5	6	10	15	25	Útok
Obrana	4	4	10	6	6	24	32	Obrana
Poškození	1 - 1	1 - 2	4 - 5	2 - 6	12 - 15	8 - 12	40 - 50	Poškození
Životy	7	9	25	20	60	100	230	Životy
Rychlost	4	4	6	5	3	8	5	Rychlost
Iniciativa	9	9	10	12	8	11	9	Iniciativa
Střely/Mana		2 / -			5 / 15			Střely/Mana
Schopnosti	Zuřivost, Velký štít, Brnění.	Střelec, Ochromení.	Velká jedn., Zuřivost.	Im. vůči ovládání mysli.	Střelec, Kouzlí, 50% odolnost vůči ohni, Znamení ohně.	Velká jedn., Letec, Bouřný úder.	Velká jedn., Elementál, Im. vůči ohni, Ohnivý štít, Ohnivý dech.	Schopnosti
Týdně	18	14	7	6	3	2	1	Týdně
Cena	24	45	130	160	470	1300	2700+1	Cena
Síla / Zkuš	70 / 7	115 / 10	304 / 24	318 / 27	932 / 70	2109 / 115	4883 / 212	Síla / Zkuš

Vylepšená stvoření - Pevnost

	Štítonoš	Strážce hor	Záškodník	Harpunář	Jezdec na černém m.	Jezdec na bílém m.	Berserkr	Zuřivec	Runový patriarcha	Plamenný strážce	Pán ohně	Pán hromů	Lávový drak	Sopečný drak	
															
Útok	1	**2**	4	**5**	**6**	**8**	**7**	**7**	**9**	10	15	**16**	**30**	**30**	Útok
Obrana	**5**	**6**	4	**3**	**14**	**12**	**7**	**7**	**9**	**9**	24	**23**	**40**	**35**	Obrana
Poškození	1 - **2**	1 - **2**	**2 - 3**	**2 - 5**	**5 - 6**	**5 - 6**	**3 - 8**	**3 - 7**	**14 - 17**	**17 - 20**	**21 - 26**	**9 - 13**	40 - 50	**44 - 55**	Poškození
Životy	**12**	**12**	**12**	**10**	**30**	**30**	**25**	**30**	60	**65**	**120**	**145**	**280**	**275**	Životy
Rychlost	4	4	4	4	**7**	**7**	5	5	3	3	8	8	5	5	Rychlost
Iniciativa	9	**8**	9	9	**11**	**11**	12	**11**	**10**	**9**	11	**10**	9	9	Iniciativa
Střely/Mana			**4** / -	**4** / -					5 / **25**	5 / **25**					Střely/Mana
Schopnosti	Zuřivost, Velký štít, Brnění, Ochrana štítu.	Zuřivost, Velký štít, Brnění, Neústupnost, Obranný postoj.	Střelec, Žádný postih při útoku zblízka, Ochromení.	Střelec, Útok harpunou, Brnění.	Velká jedn., Zuřivost, Brnění, Úder tlapou.	Velká jedn., Zuřivost, Medvědí řev.	Im. vůči ovládání mysli, Zuřivost berserkra.	Zabiják obrů, Úder, Im. vůči ovládání mysli, Bojová zuřivost.	Střelec, Kouzlí, Im. vůči ohni, Znamení ohně, Křížový útok.	Střelec, Kouzlí, Im. vůči ohni, Znamení ohně.	Velká jedn., Letec, Im. vůči ohni, Ohnivá vlna, Ohnivý úder.	Velká jedn., Letec, Bouřný úder, Imunita vůči vzduchu, Bouřná střela.	Velká jedn., Elementál, Im. vůči ohni, Ohnivý dech, Lávový štít.	Velká jedn., Elementál, Im. vůči ohni, Tekutý oheň.	Schopnosti
Týdně	18	18	14	14	7	7	6	6	3	3	2	2	1	1	Týdně
Cena	40	40	65	65	185	185	220	220	700	700	1700	1700	3400+2	3400+2	Cena
Síla / Zkuš	115 / 12	113 / 12	171 / 17	171 / 17	419 / 36	422 / 36	434 / 41	434 / 41	1308 / 100	1329 / 101	2477 / 160	2437 / 161	6100 / 329	6070 / 326	Síla / Zkuš

Tvrz

	Goblin	Kentaur	Bojovník	Šamanka	Zabiják	Wyverna	Kyklop	
								
Útok	1	3	5	5	11	17	29	Útok
Obrana	1	1	2	5	8	17	27	Obrana
Poškození	1 - 1	2 - 4	2 - 5	6 - 9	7 - 10	15 - 25	40 - 52	Poškození
Životy	3	6	12	30	34	90	220	Životy
Rychlost	4	5	4	5	6	6	5	Rychlost
Iniciativa	12	11	10	11	11	10	9	Iniciativa
Střely/Mana		8 / -		- / 8				Střely/Mana
Schopnosti	Krvavá zuřivost, Zbabělost, Zrada.	Velká jedn., Střelec, Krvavá zuřivost, Manévr.	Zuřivost, Krvavá zuřivost.	Kouzlí, Krvavá zuřivost.	Rozseknutí, Krvavá zuřivost.	Velká jedn., Letec, Regenerace.	Velká jedn., Krvavá zuřivost, Spolknutí gob..	Schopnosti
Týdně	25	14	11	5	5	2	1	Týdně
Cena	10	50	80	260	350	1250	2900+1	Cena
Síla / Zkuš	42 / 4	121 / 11	190 / 17	492 / 35	695 / 70	2058 / 115	4790 / 212	Síla / Zkuš

Vylepšená stvoření - Tvrz

	Goblin lovec	Goblin medicinman	Kentauří kočovník	Kentauří nájezdník	Bijec	Štváč	Dcera nebes	Dcera země	Kat	Náčelník	Odporná wyverna	Paokai	Nezkrotný kyklop	Krvežíznivý kyklop	
															
Útok	1	**2**	**4**	**4**	**6**	**4**	**7**	**10**	**14**	**13**	**21**	**19**	**30**	**28**	Útok
Obrana	**3**	1	**2**	**4**	**4**	**6**	**9**	**7**	**10**	**15**	**18**	**19**	27	**28**	Obrana
Poškození	1 - 1	1 - **2**	**3 - 6**	**3 - 5**	**4 - 6**	**3** - 5	6 - 9	**7 - 11**	**8 - 12**	**10 - 12**	**20 - 27**	**20** - 25	**45 - 57**	**35 - 50**	Poškození
Životy	**7**	**5**	**9**	**10**	12	**20**	**35**	**35**	**40**	**48**	**105**	**120**	**225**	**235**	Životy
Rychlost	4	**5**	5	**6**	**5**	4	**4**	5	**7**	**7**	**7**	**7**	5	**6**	Rychlost
Iniciativa	**10**	**9**	**10**	**10**	**11**	**9**	**12**	**12**	**12**	**12**	10	10	9	**10**	Iniciativa
Střely/Mana			8 / -	**6** / -			- / **12**	- / 8							Střely/Mana
Schopnosti	Krvavá zuřivost, Zbabělost, Léčka.	Krvavá zuřivost, Zbabělost, Znesvěcení magie.	Velká jedn., Střelec, Krvavá zuřivost, Manévr.	Velká jedn., Střelec, Krvavá zuřivost, Žádný postih při útoku zblízka.	Zuřivost, Krvavá zuřivost, Pokus o útok.	Krvavá zuřivost, Mocný protiútok, Zuřivost, Výsměch.	Kouzlí, Krvavá zuřivost, Obětování goblina.	Kouzlí, Krvavá zuřivost, Obětování goblina, Prokletý útok, Rychlý úder.	Aura zděšení, Statečnost, Rozseknutí, Krvavá zuřivost.	Krvavá zuřivost, Přítomnost velení, Náčelníkův rozkaz.	Velká jedn., Letec, Regenerace, Zhoubný jed.	Velká jedn., Letec, Bleskový dech, Im. vůči slepotě, Mrchožrout.	Velká jedn., Krvavá zuřivost, Spolknutí gob., Házení goblinů, Drtivá rána, Střelecký postih.	Velká jedn., Krvavá zuřivost, Spolknutí gob., Házení goblinů, Oko zla, Střelecký postih.	Schopnosti
Týdně	25	25	14	14	11	11	5	5	5	5	2	2	1	1	Týdně
Cena	20	20	70	70	120	120	360	360	500	500	1600	1600	3450+2	3450+2	Cena
Síla / Zkuš	69 / 8	66 / 8	174 / 18	181 / 19	254 / 25	265 / 26	680 / 54	692 / 55	926 / 100	895 / 101	2571 / 160	2572 / 161	5937 / 317	5937 / 317	Síla / Zkuš



Akademie



Gremlin
Tato stvoření vznikla jako výsledek experimentů se zajatými skřety. Jsou chytřejší a poddajnější než jejich předkové a neobejde se bez nich žádná armáda mágů. Gremlini nejraději útočí zdálky svými primitivními střelnými zbraněmi, kterými na cíl metají hořící bomby. Tyto moždíře jsou tak pevné, že je gremlini při boji na blízko používají jako kovové kyje.



Mistr gremlin
Gremlinové, kteří se nějak vyznamenali na bojišti, dostanou hodnost mistrů gremlinů. Také se naučí opravovat různé mechanismy (balisty, golemy, atd.).



Gremlin sabotér
Smyslem života gremlinů sabotérů je ničit všechno, co by mohlo být na bojišti nějak prospěšné. Od golemů, přes katapulty, až po městské opevnění - není před nimi v bezpečí.



Kamenný chrlič
Chrliči jsou sochy létajících stvoření, které rozpohybovala magie. Mágové tyto bytosti respektují, neboť se dokáží z výšky snést na své nepřátele a mocně je udeřit kusem kamene. Kamenní chrliči jsou imunní vůči bleskovým kouzlům.



Obsidiánový chrlič
Materiál, z něhož jsou vzácnější a dražší obsidiánoví chrliči vyrobeni, je daleko odolnější. Díky němu jsou odolní vůči ohni, mrazu a bleskům.



Elementální chrlič
Bájné vlastnosti mystického elementu, ze kterého jsou elementální chrliči tvořeni, jsou dobře zdokumentovány už odpradávna. Nejvzácnější z kamenů je vysoce ceněn pro svou unikátní schopnost transformovat vlastnosti jakékoli přírodní moci. Za pomocí elementálního chrliče mohou být oheň, voda i země přetvořeny na nebezpečné zbraně.



Železný golem
Golemové jsou umělé bytosti, jimž vdechla život pradávná magie, aby se stali hlavní bitevní jednotkou ve Stříbrných městech. V každé ruce třímají dlouhý zahnutý meč a kov, z něhož jsou stvořeni, je jim přirozeným brněním. Železní golemové jsou odolní vůči zpomalovacím efektům (pomaleji už se stejně pohybovat nemohou) a dobře jsou chráněni i proti magii (všechna útočná kouzla na ně mají pouze poloviční účinek).



Ocelový golem
Oceloví golemové byli svými tvůrci pečlivě očarováni. Jsou téměř neteční vůči magii (magické útoky jim způsobují pouze čtvrtinové zranění). V boji jsou daleko nebezpečnější než jejich železní soukmenovci, neboť při napadení útok vždy okamžitě opětují.



Magnetický golem
Magnetičtí golemové se nebojí čarodějů, neboť jsou imunní vůči veškerým magickým útokům a jejich magnetismus ochrání nejen je, ale i všechny v jejich blízkém okolí.



Mág
Někteří mágové ze Stříbrných měst slouží i v armádě. V boji zblízka sice příliš neobstojí, jelikož jsou ozbrojeni pouze dýkou a nemají příslušný výcvik, tuto slabinu ale bohatě vyvažují silou svých kouzel. Jejich ohnivé střely z čiré magické energie zraňují každého, kdo se vyskytuje v jejich dráze (včetně spojenců). Také u sebe nosí svitky s dalšími kouzly.



Arcimág
Nejmocnější z bojových mágů mohou být povýšeni na arcimágy, čímž získají přístup k dalším zaklínadlům. Stačí je mít na bojišti a hrdinova kouzla budou o něco méně náročnější na manu.



Bojový mág
V nádherném okolí Khalefské oázy sídlí starý Naef al-Madžalla, největší známý generál ze Stříbrných měst. Jen díky němu mágové získali možnost naučit se, jak ovládnout své kouzelní schopnosti v boji, využít je proti nepříteli a nezranit přitom vlastní muže.



Džin
Džinové jsou prastaré elementální bytosti, které čarodějové dokáží přivolat a magicky připoutat ke své osobě. Takový džin pak nemůže utéci a musí svého pána bránit, dokud v něm zbývá alespoň špetka životní energie. V bitvě jsou tyto jednotky velkým přínosem, ale protože jsou stvořeny z čiré magie, mohou se občas chovat poněkud nevypočitatelně. Nelze například předem říci, jaké kouzlo použijí proti nepříteli, ale alespoň je jisté, že se neobrátí proti svým spojencům. Kouzlení však není jejich jedinou silnou stránkou - se svými těžkými scimitary se skvěle uplatní i v boji muže proti muži.



Džin sultán
Džinové sultáni mohou svými kouzly nejen ničit nepřátele, ale také posilovat spojence. Avšak podobně jako u normálních džinů ani u nich nelze předem říci, jaká kouzla zrovna použijí.



Džin vezír
Džinové vezíři mají moc předpovídat budoucnost. Každý, kdo vlastní džinovu lampu, bude mít vždy štěstí v boji a jeho nepřítele postihne řada různých neštěstí. O daru štěstí rozhodují sami džinové. Mohou zařídit dobré štěstí pro spojence svého pána nebo špatné pro jednotky jeho nepřítele.



Rakšasa rani
Rakšasy jsou mstiví duchové z dávno zapomenutých věků, kteří v Ashanu přebývají již více než tisíc let. Jejich pomstychtivost zaujala čaroděje, kteří se s nimi setkali, a po mnoha počátečních neúspěších se je naučili vyvolávat a ovládat. Mág, za něhož se na bojišti bije rakšasa rani, má vítězství téměř v kapse - toto stvoření se lví hlavou a krutě ostrými meči totiž vzbuzuje na bojišti takovou hrůzu, že nepřátelé nedokáží jeho útoky nijak opětovat.



Rakšasa raja
Rakšasa raja je stejně nebezpečným nepřítelem jako rakšasa rani, navíc se ale v případě potřeby dokáže bleskurychle pohybovat.



Rakšasa Kšatra
"Duchové smrti" - tak ve Stříbrných městech nazývají obávané rakšasy kšatry. Tito silní, hbití a nemilosrdní bojovníci se čtyřmi zbraněmi udělají z každého, kdo se jim postaví v třesoucí se trosku. Duchové smrti neberou zajatce a toho, kdo jim zkříží cestu, proklají mečem.



Kolos
Kolosové jsou nejmocnějšími jednotkami, jaké mohou čarodějové postavit nebo přivolat. Na jejich stvoření musí mág vynaložit spoustu mystické energie, neboť stojí na hranici živých a zkonstruovaných bytostí. Každý z nich v sobě také nese myšlenku, jakousi pseudoduši, kterou mu jeho stvořitel dává. Díky tomu je jejich vůle tak pevná, že na ně nepůsobí žádná mysl ovlivňující magie - čaroději budou věrní za každých okolností. Tyto jednotky nenosí zbraně - nepřátele nablízko drtí svými obrovskými pěstmi.



Titán
Titáni jsou největším úspěchem, o jakém sní každý čaroděj. Podobně jako kolosové dokáží holýma rukama rozdávat smrtící rány a mysl ovládající magie na ně nijak nepůsobí. Navíc mohou vrhat blesky, jimiž nepřátele zasáhnou i na velkou vzdálenost.



Bouřný titán
Bouřní titáni jsou obdařeni téměř božskými schopnostmi, a proto je pozemské záležitosti příliš nezajímají. Na jejich příkaz může celé bojiště zachvátit prudká bouře. Běda tomu, kdo se stane obětí jejich elementálního šílenství - blesky sežehnou každého v centru bouře a divoké poryvy větru zas odkloní šípy střelců.

Azyl



Rolník
Rolníci jsou základní pěchotní jednotkou svaté Gryfí říše. I když jsou slabí a jen částečně vycvičení, jejich síla spočívá v množství. Rolníci jsou důležitým zdrojem příjmů svých pánů.



Branec
Branci jsou základní jednotkou svaté Gryfí říše. Jsou telativně slabí a ne zrovna dobře vycvičení, ale jejich síla spočívá v množství. Tato jednotka se hodí pro ochromování nepřátel v boji zblízka.



Vymahač
Vymahači považují krutost za potřebné zlo, aby dosáhli svých cílů. Tito tvrdí bojovníci jsou v boji neoblomní a svými ohlušujícími údery rozdrtí každého protivníka, který se jim postaví do cesty.



Lukostřelec
Lukostřelci Gryfí říše mohou oslabit nepřátelské řady ještě před započetím boje zblízka, neboť vynikají v umění zasypat nepřátele sprškami šípů.



Kušník
Kušníci hrají klíčovou roli při oslabování nepřátelských řad ještě před započetím boje zblízka. Jejich mocné kuše, do kterých se nabíjí masivní šípy, jsou smrtící zejména na kratší vzdálenosti.



Mistr kuše
S novou panovnicí přišly do země i nové technologie, které umožňují výcvik mistrů kuše z Gryfí říše. Tito muži nejenže střílejí daleko a přesně, ale pálí i velmi rychle.



Pěšák
Pěšáci jsou hlavní obrannou silou armád Gryfí říše. Mohou odrážet útoky nepřátel, zatímco jejich spolubojovníci soupeře obejdou a zničí.



Panoš
Panoši jsou páteří každé armády Gryfí říše. Dokáží odrazit nepřátelské nájezdy, zatímco ostatní spojenci napadají nepřítele zezadu. Je těžké je porazit, jelikož jsou mistry v boji zblízka. Bránit se umí stejně dobře - svým štítem dokonce mohou chránit i okolní jednotky.



Zastánce
Zkušených šermířů není na bojišti nikdy dost. Těžké brnění a oboustranné meče, které zastánci mají, jim umožňuje zaútočit, prolomit obranu nepřátel a otevřít tak cestu pěchotě.



Gryf
Gryfové jsou nejrychlejšími bojovníky říše, která nese jejich jméno. Jsou skvělí při útocích, kdy nalétávají do řad nepřátel. Pokud jsou donuceni bojovat zblízka, jsou slabí, ale vždy se budou bránit do posledního dechu.



Královský gryf
Královští gryfové jsou nejrychlejšími bojovníky Gryfí říše. Vynikají v bleskurychlých útocích, při kterých nalétávají do nepřátelských řad z nebes nad bojištěm.



Bojový gryf
Bojoví gryfové se od okamžiku svého narození učí snášet bolest a také jak se správně pomstít svým protivníkům. Jen málokteří se ke gryfům odváží přiblížit poté, co dospějí, a už vůbec nikdo se s nimi nechce měřit v boji. Pokaždé, když je gryf napaden či zraněn, na útok odpoví s nevídanou razancí a silou.



Kněz
Kněží jsou v Gryfí říši strážci pravé víry. Bojují proti všem bezvěrcům i těm, kteří by mohli ohrozit Elrathovu církev. Do boje zblízka se nezapojují, ale sesílají na nepřátelské vojáky hněv svého božstva.



Inkvizitor
Inkvizitoři jsou strážci pravé víry v Elratha, svatého draka světla. Jako takoví nezaváhají ani na okamžik a do boje proti bezvěrcům vyrážejí s obrovským nadšením. Inkvizitoři se nezapojují do boje zblízka, ale čas od času sešlou na nepřátelské vojáky Elrathovu zlobu a zároveň podpoří své vlastní řady nějakým kouzlem.



Fanatik
Zéloti jsou metlou všech, kdo se odmítají sklonit před Elrathem. Svou víru prosazují silou, a proto raději trestají než kážou. Vede je vyšší moc, nic je neodradí od splnění jejich cíle a všechny prosby o slitování jsou tedy zbytečné.



Jezdec
Jezdci jsou útočnými vojáky svaté Gryfí říše. Chrání je silná plátová zbroj a nejlépe se jim daří, pokud mají k útoku dostatečně velký rozjezd.



Paladin
Paladinové jsou nejmocnějšími strážci a elitními vojáky Gryfí říše. Jezdí na mocných válečných koních, oděni v těžké plátové zbroji. Nejlépe se jim daří, pokud se mohou k úderu na nepřítele pořádně rozjet. Kromě toho dokáží paladinové rušit nepřátelské kletby.



Šampion
Nic není pro pěchotu tak děsivé jako útok těžké jízdy. Šampióni si lehce prorazí cestu ozbrojenými oddíly, kopyty koňů pošlapou nepřátelské vojáky a přitom svými mocnými zbraněmi srazí k zemi každého, kdo se jim postaví do cesty. Na bojišti většinou vítězí.



Anděl
Andělé jsou ztělesněním Elratha na Ashanu a jako takoví jsou nejsilnějšími posly jeho moci. Tato stvoření světla jsou v boji neúprosná a jejich rány jsou vždy smrtící. Anděla nelze zabít; pokud je jeho tělo příliš ohroženo, stane se z něj průzračný duch, který se vrátí ke svému pánovi.



Archanděl
Archandělé jsou ještě mocnější než andělé. Jako Elrathovi vyvolení mají úžasnou schopnost oživovat šampióny, kteří padli v boji, a dát jim druhou šanci ke službě svému pánovi.



Padlý anděl
Bílá křídla těchto andělů jsou již dlouho poskvrněná krví nepřátel a jejich červené roucho varuje každého, kdo věří, že jsou andělé laskavé bytosti. Padlí andělé nejsou spasiteli nevinných - jsou hlavně metlou svých nepřátel.

Hvozd



Víla
Víly jsou strážnými duchy Kersylů, obrovských stromů, na nichž stojí města hvozdu. Žijí přímo ve větvích, které jim skýtají přístřeší i potravu. Nejsou tedy stvořeny k válce, ale když někdo ohrožuje jejich domov, brání jej velmi úporně. Svými rychlými útoky dokáží zasáhnout více než jednoho protivníka a protože jsou to stvoření hbitá a drobná, nelze jim jejich údery oplatit.



Dryáda
Dryády jsou blízkými příbuznými víl, které žijí na vyšších větvích stromů Kersyl. Jsou drobné a hbité, takže dokáží zasáhnout více nepřátel najednou, přičemž jim nedají příležitost útok oplatit. Blízká spřízněnost se stromy jim také v boji umožňuje sesílat různá přírodní kouzla.



Nymfa
V těch nejnedostupnějších částí Irollanu žijí nymfy. Tyto samotářské bytosti se jen málokdy zjevují ostatním a místo toho věnují všechen svůj čas péči o vysoké stromy, kterým slouží. S pomocí své magie jsou schopné vyléčit jakoukoliv rostlinu. Proto jsou uctívány i enty, jejichž zranění dokáží tyto víly vyléčit. Na oplátku jim tyto stromy požehnají zdravím lesa.



Tanečník meče
Ti nejlepší elfí válečníci zasvěcují svůj život bojovému umění, jemuž se říká bojový tanec. Spíše než na hrubou sílu nebo ochrany spoléhají na rychlý úder a rychlý ústup. Proto nenosí žádnou zbroj, takže si musí dát pozor, aby se jim nepřítel nedostal na tělo.



Tanečník války
Kromě tvrdého výcviku bojového tance se někteří elfové naučili bojovému umění, jež jim umožňuje napadnout několik nepřátel najednou, což z nich činí velmi obávané nepřátele.



Tanečník větru
Tanečníci větru se cvičí u nejlepších irollanských šermířů. Jsou velmi obratní a pohybují se lehce jak pírko. V boji jsou nejen rychlí, ale i cílevědomí a jejich ostří připomíná otáčející se listy ve větru. Jen málo protivníků přežije mistrné výpady jejich zbraní.



Lovec
V dobách míru zásobí lovci všechny obyvatele hvozdů jídlem - proto si jich všichni náležitě považují. Toulají se po celém Irollanu a žijí v souladu s přírodou i jejími nepsanými zákony. Nikdy by nezabili nic živého bez příčiny. V dobách války však nemají na vybranou a musejí použít svého umu, aby z dálky ničili své protivníky. Jejich luky je natolik poslouchají, že mohou v jediném okamžiku vypálit hned dvě střely za sebou.



Mistr lovec
Elfí lovci jsou moudří a čestní a své lesy před nájezdníky brání vždy do posledního dechu. Jsou vyhlášení svou neuvěřitelnou rychlostí, neboť dokáží vystřelit dva šípy rychleji, než jejich cíl byť jen mrkne. Jejich speciálně očarované hroty navíc zajišťují, aby se nepřítel z jejich smrtícího dosahu jen tak nedostal.



Mystický střelec
Hrozivý pohled na čarovné šípy mystického střelce jistě vyděsí každého, kdo se odváží vkročit do stínu Irollanských dubů se zlými úmysly. Žádné brnění není dost pevné proti pronikavé moci jeho šípů, které dopadají s takovou razancí, že svůj bezmocný cíl odrazí ještě několik kroků zpět.



Druid
Druidové jsou Sylanninými kněžími, elementálními draky země a živoucím ztělesněním přírody. Jako takoví ovládají živelnou magii, kterou ve chvíli ohrožení také využívají.



Druidský stařešina
Druidští stařešinové jsou opravdoví synové přírody, kteří ovládli magii země a lesů a ve zlých časech využívají její síly. Nejmoudřejší z nich se dokonce dokáží telepaticky napojit na ostatní žijící bytosti a přenést jejich nevyužitou magickou energii svému hrdinovi.



Nejvyšší druid
Nejvyšší druidové Irollanu znají všechna nejdůležitější tajemství elfské magie. Tito obávaní kouzelníci jsou schopní a připravení zastavit klidně i celou armádu, pokud by překročila hranice vznešeného lesa. A jejich schopnost předat část svých magických schopností hraničářům je často na bojišti neocenitelná.



Jednorožec
Duše jednorožců dlí v hlubokém srdci přírody, a proto jsou také zasvěceni elfům. Ti je považují za totemové zvíře celého Irollanu a pověst praví, že když skoná poslední jednorožec, spolu s ním zahyne i celé elfí království i s jeho lidem. Ať už je to pravda nebo ne, jednorožci dokáží svou třpytivou aurou zaštítit své spojence před nepřátelskými kouzly.



Stříbrný jednorožec
Stříbrní jednorožci jsou mocnými spojenci elfů, kteří vyšli ze srdce lesů, aby odehnali veškeré útočníky. Když stříbrný jednorožec zaútočí, vyšlehne z jeho rohu jasná záře, která dočasně oslepí nepřátele. I tento jednorožec dokáže svou aurou chránit spojenecké vojáky před nepřátelskými kouzly.



Panenský jednorožec
Panenští jednorožci jsou vzácní, dokonce i v Irollanu. Vyskytují se jen na jediném místě, nedaleko měděného údolí a křišťálového jezera. Elfové je uctívají, neboť to jsou jediné bytosti, které ví, jak dosáhnout stavu blaženosti.



Ent
Entům, kteří jsou živoucím ztělesněním lesa, pomohli na svět mocní staří druidové. Když prý do prvotních hvozdů poprvé vešli první elfové, enti už tam byli před nimi - čekali na ně a dokonce jim přísahali nekonečnou věrnost. Nenech se zmást pomalou a kolébavou chůzí těchto obrů - jejich statným tělům hned tak něco neublíží a každého, kdo se jim postaví, dokáží spoutat popínavou révou, kořeny a liánami.



Prastarý ent
Entové, kteří jsou živoucím ztělesněním lesa, ožili díky snaze těch nejmocnějších druidů. Nenech se zmást kolébavou, pomalou chůzí - jejich tvrdá těla vydrží opravdu hodně a v jejich kořenech a větvích již nalezlo smrt mnoho nepřátel. Každý prastarý ent dokáže navíc doslova vrůst do země, čímž se stane jeho již tak houževnaté tělo ještě odolnějším.



Zuřivý ent
Zuřiví enti se zrodili v den, kdy byla Brythigga, Matka stromů, spálena na popel. Od té doby jsou vnímáni jako ztělesnění irollanského hněvu a zuřivosti. Tyto mocné a prastaré bytosti zametou s každým nepřítelem silou a mocí laviny.



Zelený drak
Zelení draci, kteří se usadili na lesních útesech a v posvátných jeskyních, jsou mocní spojenci elfů z Irollanu a budou do posledního dechu bránit svá hnízdiště. Díky svému kyselinovému dechu mohou jediným útokem zasáhnout mnoho nepřátel.



Smaragdový drak
Smaragdoví draci, kteří se usadili na lesních útesech a v posvátných jeskyních, jsou mocní spojenci elfů z Irollanu a budou do posledního dechu bránit svá hnízdiště. Mohou vydechovat smrtící kyselinu, kterou nepřátele snadno pošlou k zemi, kterou jejími ostatky napojí. Díky Sylannině ochraně jim neublíží žádné kouzlo magie země.



Křišťálový drak
Křišťáloví draci jsou známí pro svou nevyzpytatelnost. Těmto úžasným bytostem se vždy podaří své nepřátele během boje ošálit a je téměř nemožné uhodnout, co udělají příště.

Kobka



Zvěd
Hlavním úkolem zvědů na bojišti je střílet z kuší. Jsou však vycvičeni i pro boj zblízka a dokáží se velmi dobře bránit.



Vrah
Hlavní rolí vraha na bojišti je útočit zdálky smrtící kuší. Svými magickými šípy působí nepřátelům velmi těžká zranění.



Stopař
Temní elfové měli vždy úctu k zabijákům, ale ještě více si cení vrahů, kteří jsou mistry utajení a své nic netušící oběti dokáží zlikvidovat zaskočené. Toto umění nejvíce ovládají stopaři. Vyhnou se pastem, mečům a kouzlům svých nepřátel a nevidění proklouznou přes jakoukoliv stráž, aby pak zasadili smrtící úder svému cíli.



Krvavá panna
Krvavé panny jsou bleskurychlé bojovnice, jejichž způsob boje by se dal přirovnat k překroucené formě bojového tance. V rukou třímají dva krátké meče, s nimiž se rychle přiblíží k nepříteli, udeří a pak se vrátí na původní místo.



Krvavá fúrie
Krvavé fúrie jsou elitními válečnicemi vojsk temných elfů. Bojový tanec pojaly svým vlastním způsobem, který je velice účinný. Dokáží vyrazit, udeřit a rychle zmizet, aniž by měl nepřítel příležitost jim ránu oplatit.



Krvavá sestra
Krvavé sestry jsou divoké a bezohledné. Věří, že jsou nezranitelné, což jejich nepřátelé často potvrzují. Rychle totiž útočí na každého protivníka a přitom se hbitě vyhýbají zásahům nepřátelských mečů.



Minotaur
Minotauři jsou napůl lidé, napůl býci. Stvořili je čarodějové ze Sedmiměstí jako náhradu za skřety, ale plně zotročit se jim je nepodařilo - potenciální otroci uprchli na východ a do podzemí, kde hledali klid a svobodu. Ta jim však nebyla dopřána - místo toho si je podmanili temní elfové, pro něž musí vykonávat nejpodřadnější práce a nejvíce ponižující úkoly. I přes toto zacházení však minotauři prosluli svou statečností a oddaností. Svěřená poslání plní vždy naplno, a to i v případě, že si je jejich pán krutě zotročil. Samozřejmě doufají, že jednoho dne přece jen dosáhnou kýžené svobody - a temné elfy sužují noční můry o tom, že jednoho krásného dne se tito silní bojovníci obrátí proti nim a svou volnost si vybojují.



Minotauří stráž
Ti nejlepší z minotaurích bojovníků získávají zvláštní gladiátorský výcvik, po jehož absolvování jsou povýšeni na strážce. Znaky svého úřadu si tetují přímo na tělo a svými ostrými dvoubřitými sekyrami nepřátelům zasazují hned dva údery najednou.



Vůdce minotaurů
I otroci mají vůdce. Ti, co si zasloužili respekt temných elfů, se stanou vůdci minotaurů, protože elfové vědí, že otroci budou bojovat až do hořkého konce a že povzbudí všechny ostatní ke statečným činům.



Temný nájezdník
Temní nájezdníci jsou páteří armád Ygg-Challu. Jsou to výborně vycvičení a obrnění vojáci, kteří táhnou do boje pevně třímajíce svá těžká kopí a štíty. Jezdí na obrovských plazech, které si temní elfové ochočili. Jejich hlavní zbraní je rychlost: síla, jakou svým kopím nepřítele udeří, vždy závisí na tom, jak dlouhý byl jejich rozjezd.



Děsivý nájezdník
Děsiví nájezdníci se podobají svým slabším bratřím, temným nájezdníkům. Nicméně jsou daleko schopnější a jejich ještěři jsou vycvičeni k tomu, aby své nepřátele kousali.



Hbitý nájezdník
Hbití nájezdníci jsou vyzbrojeni mocnými trojzubci, jezdí na krutých a hrůzostrašných ještěrech a právem jsou považováni za pýchu podzemní armády. Jejich zbraně jsou téměř bezchybné a válečná průprava jim dovoluje zaútočit na každého, kdo se jim postaví do cesty za jejich kýženým cílem.



Hydra
Hydry patří mezi další stvoření, která si temní elfové ochočili a zotročili. Nikdo přesně neví, odkud vlastně pocházejí, i když jejich velice omezená inteligence a nedostatek magické moci dává tušit, že budou spřízněny s draky. I přesto jsou ale velice silné a svými hlavami dokáže útočit hned na několik nepřátel najednou.



Hlubinná hydra
Hlubinné hydry jsou starší než ostatní hydry a mají namísto tří hlav hned šest; díky tomu mohou uštědřit větší ránu a napadnout více nepřátel najednou.



Ohavná hydra
Vzhledem k tomu, že tyto hydry požírají obrovské jedovaté pavouky, kteří přebývají v jeskyních, prošla jejich krev určitými změnami. I relativně malá povrchová rána způsobí to, že tato krev začne vřít a následně se uvolní oblak kyseliny, který zasáhne nepřítele. V případě zranění tak hydra může použít svou vlastní krev jako zbraň proti těm, kteří se na ní odvážili zaútočit.



Čarodějka stínu
Čarodějky stínu jsou kněžkami bohyně Malassy. V boji zblízka používají bičů, ale mnohem raději nepřítele zasypávají svými temnými kouzly.



Matka stínu
Matky stínu patří mezi elitu bojovníků temných elfů. V boji zblízka švihají svými krutými biči, ale mnohem raději spoléhají na své mocná kouzla temné magie. Matky stínu disponují větším počtem kouzel než čarodějky.



Paní stínu
Paní stínu vždy temné elfy přitahovaly svou krásou, ale jen málokteří s nimi někdy navázali poměr. Vědí, že to může mít fatální následky, už jen kvůli ohnivým bičům, které nepoužívají jen v boji.



Stínový drak
Tito draci přebývají v hlubokých podzemních jeskyních. Temní elfové je uctívají jako avatary své Velké matky, a proto je tyto nestvůry obvykle trpí a občas se s nimi i spojí. I jediný z těchto veleještěrů je děsuplným protivníkem, neboť jeho dech stvořený z čiré negativní energie dokáže zničit i nejodolnějšího nepřítele.



Černý drak
Černí draci jsou staršími a mocnějšími příbuznými draků stínových. Jsou však mnohem silnější a zcela imunní vůči magii.



Červený drak
Jenom blázen by se nechal dobrovolně přemluvit k boji s červeným drakem. Když se tenhle drak snese z nebe na svého nepřítele, všechno, co mu stojí v cestě, spálí oheň a jeho nemilosrdnému hněvu není úniku. A ani žádný bojovník si nemůže být jistý, když se červený drak objeví na scéně.

Nekropole



Kostlivec
Kostlivec je ozbrojen sekerou a štítem a snaží se přinést smrt všemu živému. Vysoká iniciativa umožňuje kostlivcům udeřit jako první, ale jejich nepříliš pevné krunýře vydrží jen slabší rány.



Kostlivý lučištník
Kostliví lučištníci útočí lukem a šípy na ty, které nenávidí ze všech nejvíce - tedy všechny živé. Vysoká iniciativa umožňuje kostlivcům udeřit jako první, ale jejich nepříliš pevné krunýře vydrží jen slabší rány.



Kostlivý válečník
Tyto elitní jednotky kostlivé pěchoty ozbrojené pevnými štíty a nebezpečnými palcáty jsou schopné získat převahu téměř v jakémkoliv boji. Kostliví válečníci se nebojí smrti - také proč, když do její tváře pohlédli již dávno.



Zombie
I tato oživená shnilá těla jsou dílem mocných nekromantů. I když jsou zombie pomalé a nemotorné, necítí bolest ani strach, a proto jsou obávanými protivníky, ideálními pro první linii.



Morová zombie
Nekromanti rádi křísí tato hnijící těla, aby vnášela do nepřátelských řad zmar a zkázu. Morové zombie neznají bolest a vydrží i těžké rány. Útočí-li na živé, mohou je svými útoky oslabit.



Hnijící zombie
Pro jakoukoliv živoucí bytost nemůže být nic odpornějšího než hnijící zombie. Tyto odporně zapáchající mrtvoly sloužící záměrům nekromantů nosí ve svém rozkládajícím mase ty nejnebezpečnější nemoci. Nepřátelské jednotky, které se s těmito posly smrti setkají, rázem ztratí veškerou naději a s ní i šanci na vítězství.



Duch
Duchové nikdy nedojdou odpočinku, neboť jsou navždy připoutáni k nekromantovi, který je zotročil. Jejich těla jsou nehmotná, a tak je těžší je zasáhnout.



Spektra
Spektry jsou duchové, kteří nikdy nedojdou pokoje a jsou navždy připoutáni k nekromantovi, který je zotročil. Jejich těla jsou nehmotná, tudíž je těžší je zasáhnout. Mrazivý dotek těchto duchů vysává z nepřátelských jednotek manu, čímž se spektry léčí.



Poltergeist
Poltergeisti žijí v pokladnicích starých zbořených hradů, které se nacházejí na hranici s Hereshem. Více než cokoliv jiného nesnášejí střelce a vždycky se budou snažit vyprázdnit jejich toulce ještě předtím, než vůbec začnou střílet.



Upír
Nekromanté, již chtějí obelstít smrt, se stanou upíry, kteří dlí ve věčně mladém, leč prázdném těle. Jakékoliv zranění, které upíři uštědří živým bytostem, vyléčí jejich vlastní nemrtvá těla. Své bojové umění pilovali po celá staletí -- není tedy divu, že jejich bleskurychlé útoky jim nedokáže nikdo oplatit.



Pán upírů
Někteří nekromanté, kteří hledají moc i po smrti, se stanou pány upírů. Jakékoliv poškození, jež pánové upírů uštědří živým bytostem, vyléčí jejich vlastní nemrtvá těla. Jejich údery nedokáže nikdo oplatit, a jelikož se dovedou teleportovat, nelze nijak odhadnout, odkud udeří.



Princ upírů
Princi upírů se nikdy nesmíte podívat do očí. Ne všichni si bohužel tuhle radu pamatují a potom zbytečně riskují, že upadnou do dlouhého spánku nebo dokonce do spárů samotného upíra.



Lich
Lichové jsou mocní nemrtví mágové, z nichž sálá nenávist ke všem formám života. Krajinu zaplavují morem a na své nepřátele zdálky útočí hrozivými smrtícími oblaky.



Arcilich
Arcilichové jsou mocní nemrtví mágové, kteří jsou poháněni věčnou nenávistí ke všemu živému. Přináší do země mor a vyvolávají hrozivé smrtící oblaky, kterými likvidují nepřátele z dálky. Arcilichové dokáží proklít celé nepřátelské armády najednou.



Pán lichů
Nejzkušenějším nekromantům se po smrti dostane té cti, že se promění v pány lichů, elitní jednotky Hereshových armád.



Zjevení
Zjevení jsou zmučené duše, jež žízní po pomstě všemu živému.



Přízrak
Přízraky jsou zosobněním smrti - nic, čeho se dotknou svým mrazivým dotekem, nemůže přežít. Dokáží vysávat životní energii přímo z duší nepřátel, což z nich dělá skutečně obávané protivníky.



Bánší
Bánší vhání strach do srdcí všech živých bytostí a každý, kdo uslyší její nářek, padne mrtvý k zemi. A na bojišti za ní zůstává ještě více obětí díky její zrezivělé kose.



Kostěný drak
Prastaří kostění draci oživení nejmocnějšími nekromanty mají jediný úkol - ničit nepřátele svého pána a poslouchat jej na slovo. V nekromantských zemích jsou tyto zrůdy jedinými zástupci svého druhu, neboť živé draky v těchto končinách nenajdete.



Přízračný drak
Pokud se domníváte, že přízrační draci vznikají prostým oživením jedné dračí kostry, jste na velikém omylu. Nekromanti je totiž tvoří z kostí všemožných druhů těchto veleještěrů, do nichž pak vloží duši některého z vysoce postavených nekromantů.



Nehmotný drak
Kdesi v bezedných bažinách pokrývajících dávná pohřebiště trůní za neprostupnou jedovatou mlhou hroziví nehmotní draci. Jen málokdo je spatří a ti, kteří měli to pochybné štěstí, že je náhodou viděli, již nežijí, aby o tom mohli vyprávět.

Peklo



Ďáblík
Ďáblíci jsou malá vychytralá stvoření, která jsou v boji zblízka spíše slabší. Jejich síla tkví v počtu. Ďáblíci mají zvláštní schopnost, s jejíž pomocí mohou vysát magickou energii nepřátelského hrdiny.



Rarášek
Rarášci jsou malá vychytralá stvoření, která jsou v boji zblízka spíše slabší - jejich síla tkví v počtu. Rarášci mají schopnost krást manu, díky které mohou vysávat magickou energii nepřátel a předávat ji hrdinům své armády.



Rošťák
Tito ubozí zloději ukradnou cokoliv, dostanou-li k tomu příležitost. Ale především rošťáci s oblibou kradou manu, kterou pak uloženou ve svých temných láhví předají svým pánům v naději, že dostanou nějakou štědrou odměnu.



Rohatý démon
Rohatí démoni jsou pomalá a houževnatá stvoření na nízké úrovni, jež v pekelných armádách plní funkci jakéhosi nárazového štítu. Mají totiž velmi silnou kůži, kterou hned tak nějaká zbraň neprorazí, a mohou tak nepříteli způsobit mnohé perné chvilky.



Rohatý dozorce
Rohatí dozorci jsou pomalá a houževnatá stvoření, která dokáží díky své silné kůži vydržet obrovské poškození. V těle jim plápolá skrytý oheň, takže se mohou za cenu vlastního života proměnit v živé bomby, vybuchnout a zasáhnout všechny nepřátele kolem sebe..



Rohatý veterán
Rohatí veteráni žijí na malých ostrůvcích v mořích lávy v pekle. Jelikož se neradi `myjí`, zkracují si cestu přes lávové řeky pomocí své neobyčejné schopnosti skákání. Žádná jiná bytost nedokáže doskočit tak daleko jako rohatý veterán a téhle výhody často tyto nestvůry využívají i v boji.



Pekelný pes
Pekelní psi běhají vztekle po bojišti a útočí s velikou silou a zuřivostí. Ta je však zároveň i jejich slabinou, neboť do lítého útoku dávají všechnu energii a vůbec nedbají o vlastní bezpečnost.



Kerberos
Kerberos se díky své zuřivosti přemísťuje po bojišti neuvěřitelně rychle. Jeho údery jsou silné a prudké, ale jeho kůže není dost silná, aby jej dostatečně ochránila před zásahy nepřátel. Před jeho útoky se nedá bránit a díky tomu, že má tři hlavy, útočí na několik nepřátel zároveň.



Plamenný pes
Plamenní psi možná nejsou tolik silní, ale to plně vynahrazují svou agresivitou a svými třemi hlavami, z nichž každá plive plameny, díky čemuž si zaslouží ten největší respekt.



Sukuba
Sukuby vytvářejí ohnivé koule, které vrhají na své nepřátele. Každý, kdo se je opováží napadnout, se musí připravit na ohnivou spršku.



Paní sukub
Paní sukub vyvolávají ohnivé koule, které pak vrhají na své nepřátele. Tento prokletý plamen se při zásahu nepřítele nezastaví; šíří se dál a nakonec sežehne i spoustu jiných jednotek.



Svůdkyně
I přes svůj hrůzný vzhled má svůdkyně naprosto nádherný hlas. Jakmile se do něj někdo zaposlouchá, stane se po chvíli bezmocným a bude zcela podřízen vůli této strašlivé sukuby.



Pekelný oř
Pekelný oř je krutá bestie vyvolaná z hloubek Sheoghu. Toto stvoření obklopuje strach a i ti nejodvážnější bojovníci mají potíže najít sílu tasit meč, když na ně tato lítá bestie zaútočí.



Noční můra
Zlé noční můry vznikají z nejzvrácenějších představ obyvatel Ashanu. Tyto jednotky obklopuje strach a i ti nejodvážnější válečníci mají potíže najít sílu tasit meč, když noční můry udeří. Aura strachu je dokonce tak silná, že nepřátelé ztrácí veškeré bonusy do morálky, nachází-li se poblíž nich toto děsivé stvoření.



Pekelný hřebec
Žilami pekelných hřebců neteče krev, ale pekelný oheň. A díky tomu i z jejich těl vyzařuje takový žár, že každý, kdo se k nim jen trochu přiblíží, riskuje, že bude spálený na popel.



Pekelný sluha
Tyto mocné příšery přicházejí z nejtemnějších kobek podsvětí, aby plnily přání svých pánů. Pekelní sluhové jsou dovední v boji zblízka i při sesílání útočných kouzel.



Pekelný pán
Tyto silné bestie pocházejí z nejtemnějších zákoutí podsvětí. Jsou zběhlí jak v boji zblízka, tak v útočné magii. Pekelní páni nesou temný meč, jenž svou mocí dokáže zabít jakékoliv stvoření, které zasáhne.



Pekelný řezník
Meč pekelných řezníků je vyroben ze směsice tvrzeného železa. Tahle zbraň démonům poskytuje mrštnost a hbitost ještěrů a v boji díky ní rozseknou nepočítaně protivníků.



Ďábel
Hrdinové Sheoghu vyvolávají ďábly přímo z jejich plamenné říše, aby vedli jejich armády. Jsou to velmi nebezpeční protivníci, neboť se dokáží po bojišti teleportovat, takže žádný nepřítel jejich zlobě neunikne.



Arciďábel
Mocní arciďáblové povstali ze svého plamenného království, aby se postavili do čela pekelných armád. Na bitevním poli se dokáží teleportovat, takže jejich hněvu neunikne žádný nepřítel. Arciďáblové si mohou na pomoc přivolat pekelné pány.



Arcidémon
Arcidémon je pravým vůdcem armád pekel. Tato obrovská a krutá monstra se tyčí nad bojištěm a likvidují nepřátele svou mocnou zbraní. Nejen, že se může zčistajasna zjevit před protivníkem, ale má i schopnost přitáhnout si ho k sobě a ulehčit si tím svůj následný útok.

Pevnost



Obránce
Obránci jsou bezpochyby páteří trpasličího vojska, a proto jich v Kamenných síních najdete nejvíce. Nosí tvrzené trpasličí brnění a dokáží odrážet i útoky mnohem silnějších nepřátel, než jsou sami.



Štítonoš
Štítonoši jsou bojem ostřílení bojovníci, jejichž úkolem je chránit jiné trpasličí jednotky. Ze svých mocných štítů mohou vytvořit neproniknutelnou hradbu, která snižuje zranění, jež jim nepřátelé způsobují. Čím delší vzdálenost musí protivník při útoku urazit, tím slabší jeho úder bude.



Strážce hor
Strážci hor jsou schopní ustát útoky nepřátel, jako by byli z kamene. Tito bájní trpasličí pěšáci jsou chránění obrovskými štíty připomínajícími hradby a představují velkou překážku pro každého protivníka. Když pevně stojí, nic jim nemůže ublížit.



Kopiník
Kopiníci jsou největšími trumfy trpasličí armády. Silný útok a obratné zacházení s těžkými kopími jim dává možnost snížit nepříteli rychlost a iniciativu.



Záškodník
Z kopiníků, kteří dokáží svými těžkými zbraněmi nejen bodat, ale i házet (a to přesně), se stávají záškodníci. Mohou tak na nepřátele útočit i z dálky. Zároveň však skvěle bojují i nablízko, takže nemají žádný postih jako jiné střelecké jednotky. Krom vrhání kopí mohou rovněž narušit nepřátelskou iniciativu a rychlost.



Harpunář
V rukách těch, co ji umí používat, se stává harpuna velmi nebezpečnou zbraní. Jakmile je jí nepřítel zasažen, riskuje, že bude přitažen a vystaven divokým úderům trpasličích seker.



Jezdec na medvědu
Žádné vojsko se neobejde bez jízdy, jejímž hlavním úkolem je rychle napadat nepřátele. Trpaslíci za tímto účelem chovají medvědy, kteří jsou natolik silní a houževnatí, že nikomu nevadí jejich relativní pomalost.



Jezdec na černém medvědu
Jezdci na černých medvědech představují výkvět trpasličí jízdy. Jejich těžce obrnění 'oři' prošli přísným výcvikem, který ještě umocnil jejich přirozenou houževnatost. Jejich šelmy se navíc mohou rozzuřit, svými mocnými tlapami srážet nepřátele a snižovat jejich iniciativu.



Jezdec na bílém medvědu
Tito obrovští bílí medvědi pocházejí z dalekého severu a jsou speciálně trénovaní pro boj. Jejich strašidelné zuby, mocné spáry a odporný dech vyvolávají strach v každém, kdo se jim připlete do cesty.



Rváč
Rváči jsou mistry boje muže proti muži, a proto pohrdají jakýmikoliv zbraněmi. Místo nich nosí kovem vyztužené rukavice, v nichž pouhou silou svých paží zasazují nepřátelům mocné rány. Tito válečníci jsou natolik oddáni bojovým uměním, že na ně nepůsobí žádná kouzla, jež nějak postihují mysl.



Berserkr
Berserkři se podobají rváčům, ale rukavice mají opatřeny krutě ostrými čepelemi. Na bojišti je také může zachvátit bojové šílenství, které o něco sníží jejich obranu, ale o to více umocní jejich útok. Pokud se to stane, berserkr napadne nejbližší jednotku, která nebude mít čas provést odvetný úder.



Zuřivec
Zuřivci, které trpaslíci nazývají zabijáky monster, se nebojí hyder, draků ani jiných nestvůr, jakkoli děsivých. Jsou-li zraněni, tak se jen usmějí a pokračují v boji s ještě větší dravostí.



Runový kněz
Runoví kněží tvoří mezi trpaslíky zvláštní kastu. Ve svých dovednostech se cvičí už odmalička, neboť do jejich řad smí vstoupit pouze děti se zlatýma očima. To se pokládá za znamení boha Arkatha, který si je vybral, aby se přidali k jeho bojovým mágům. Tito muži pak útočí na nepřátele z dálky a jsou velmi odolní vůči magickým útokům. Také mohou svého protivníka proklít znamením ohně, které zvyšuje veškerá zranění ohněm, jež dotyčný utrpí.



Runový patriarcha
Zvlášť schopní runoví kněží podstupují zasvěcovací obřady v nejtajnějších síních klanu Hlubokého žáru a stávají se runovými patriarchy. Svým útokem dokáží nepřítele sežehnout a způsobit, že oheň přeskočí i na sousední jednotky.



Plamenný strážce
Zabít plamenného strážce není jen tak a rozhodně to nejde bez ohnivzdorného brnění. Je-li tento trpaslík smrtelně zasažen, jeho mstivý duch se uvolní a to má za následek prudkou explozi, která spálí každého v jeho blízkosti.



Thén
Thénové jsou mocní válečníci, kteří však mají i magické schopnosti. Mohou se teleportovat do nepřátelských řad a pak své soky rozsekat mohutnými údery svého obřího kladiva. Z jeho čepele též vystřelují blesky, které zasahují i okolní protivníky. Snad ani nemusíme zmiňovat, že tito bojovníci jsou zcela imunní vůči magii blesků.



Pán ohně
Páni ohně jsou thénové, kteří svůj život zasvětili ovládání ohně. Každý z nich tak může jednou za boj zvolený cíl i jeho okolí sežehnout mocným ohnivým útokem.



Pán hromů
Tito obávaní bojovníci jsou vyzbrojení smrtícími sekerami, ale ještě nebezpečnější jsou jejich magické schopnosti kombinované se sevřenými pěstmi, díky nimž dokáží seslat bouřné střely, které srazí bezmocné protivníky a před nimiž se nelze ukrýt.



Ohnivý drak
Ohniví draci jsou dětmi samotného Arkatha, dračího pána ohně a božského ochránce trpaslíků. Stejně jako jejich vzdálení příbuzní černí draci mohou tito veleještěři na své protivníky chrlit oheň a podobně jako fénixové na nepřátelské útoky odpovídat ohnivými vlnami. Jim samotným však oheň pochopitelně neublíží, vždyť jsou z něj stvořeni.



Lávový drak
Lávoví draci se skutečně rodí přímo z roztaveného kamene, který na jejich těle časem ztvrdne a vytvoří velmi pevné šupiny. V žilách jim však koluje žhavá, velmi žhavá krev.



Sopečný drak
Hluboko v nitru země, kde proudí rozžhavené láva, se rodí sopeční draci. Tato oheň plivající monstra, co dokáží z nepřátel během chvíle udělat hromádku popela, zvládnou vytvářet i ohnivé stěny, které hoří i dlouho potom, co se tito draci pohnou.

Tvrz



Goblin
Goblini jsou zbabělé jednotky a nejsou příliš dobrými vojáky. Klidně se přidají k nepříteli, i kdyby to mělo zapříčinit porážku jejich druhů. A když se začnou obávat o svou vlastní bezpečnost, budou se snažit od nebezpečí utéct co nejdál. Jakmile je ale někdo zažene do kouta a nemají-li už jinou možnost, budou o svůj život bojovat s až nevídanou krutostí.



Goblin lovec
Hlavní úkol goblinů lovců je vymýšlení nejrůznějších špinavých praktik na zneškodnění nepřítele, ideálně s osudnými následky. Rádi pokládají na bojiště nejrůznější pasti. Také se považují za velké válečníky. Před bojem se vždy pečlivě pomažou blátem a na krk si pověsí náhrdelník ze zubů svých obětí.



Goblin medicinman
Gobliní medicinmani jsou mezi svými druhy velmi respektováni. Jsou uznávaní díky své inteligenci a zkušenostem - umějí hrát na tamburínu, tancovat kolem ohně a vyprávět děsivé příběhy. Dovedou způsobit horké chvilky nepřátelům, kteří se proti nim opováží použít magii; koneckonců nikdo nejásá, když jeho kouzla přestanou fungovat nebo nedělají to, co mají.



Kentaur
Kentauři jsou lehkou jízdou skřetí armády. Jsou rychlí, pohybliví a jejich lehké luky z nich činí útočnou sílu, se kterou je třeba počítat. Pokud jsou napadeni zblízka, stáhnou se, přeskupí a znovu zaútočí přesnou sprškou šípů.



Kentauří kočovník
Kentauři kočovníci jsou nejzdatnější střelci mezi kentaury. Jejich luky jsou účinnější a dostřelí dále než luky obyčejných kentaurů a jejich agresivita útok jen násobí.



Kentauří nájezdník
Kentauří nájezdníci jsou těžkou kavalérií skřetí armády. Sice nejsou nejlepšími střelci, ale dojde-li na boj zblízka, působí jejich pevné brnění a smrtící meč hotové divy. Milují bojové trofeje, a proto jsou vždy k nalezení ve víru bitvy, kde mohou nasbírat tolik lebek a skalpů, kolik si jen přejí.



Bojovník
Tito zocelení a divocí válečníci jsou hlavní silou skřetí armády a jako takoví vydrží na jeden zátah běžet míle přes vyprahlou step a pak ještě zaútočit na nepřítele. Jsou krutí, nemilosrdní a neznají slovo `ústup`. I proto pohrdají gobliny a dobírají si je pro jejich zbabělost.



Bijec
Bojovat se skřetem bijcem je velmi nevděčná a vyčerpávající práce. Tito bojovníci jsou rození útočníci a netouží po ničem jiném, než být obklopeni nepřáteli, z nichž krev tryská proudem. V bitvě se z nich stávají nebezpečné stroje na zabíjení. Dokáží se pohybovat velkou rychlostí a rozlévat krev nepřátel po okolí je s jejich palicemi hračka. Tam, kde by jiní válečníci zasáhli jednou, oni zasáhnou dvakrát, takže jejich protivníci většinou bitvu opouští s daleko většími ztrátami.



Štváč
Skřeti štváči se vyžívají v přepadávání nepřátel. Tito mistři boje na blízko věří, že jsou jejich meče účinnější než palice jejich spolubojovníků a jsou tak stateční, že mají-li chránit své druhy před útokem, nepřemýšlí dlouho a vrhnou se na protivníka vší silou.



Šamanka
Někteří by možná tyto ženské čarodějnice označili za krásné, ale jen do té doby, než pozvednou své rituální dýky a začnou se ohánět magií. Šamanky mají mezi skřety významné postavení - bojí se jich a uznávají je i ti nejnebezpečnější bojovníci. Rady těchto moudrých krásek často vyhledávají náčelníci z široka daleka.



Dcera nebes
Dcery nebes věnovaly své bytí a mysl otci Nebes, jehož moc dokáží skrze toto intimní spojení využít ve své krvavé magii. Během rituálů obětují gobliny a poté s pomocí otce Nebes sežehnou nepřátele bleskem. I kvůli tomu se jich protivníci a také goblini tolik bojí.



Dcera země
Po přežití mučivé zkoušky v Mrtvých stepích může dcera země využít svého mistrovství ve skřetí krvavé zuřivosti a v objetí matky Země dokáže vyslat vlnu ničivých útoků vůči všem svým nepřátelům, kteří se nemohou ani bránit. A chce-li jejich ztráty ještě zvýšit, obětuje navíc goblina, čímž vylepší nejen vlastní krvavou zuřivost, ale zvýší tak i množství své many.



Zabiják
Zabijáci jsou sevřenou pěstí skřetích armád a velitelé skřetích oddílů. Jsou to opravdoví vůdci a v boji jsou vždy první - svými oboustrannými meči ostatním razí cestu skrz nepřátele a navíc svým běsněním vlastní jednotky i povzbuzují.



Kat
Kati věří, že zuřivost je tou nejlepší formou obrany a strach nepřátel je pro ně tou nejlepší odměnou. Proto pohrdají nebezpečím a odmítají nosit v boji brnění. Najít je lze tam, kde je boj nejdivočejší, a je jim jedno, proti komu stojí. Opájí se vůní boje a zaútočí na každou jednotku, která se je odváží napadnout.



Náčelník
Na náčelníka povýší rada válečníků jen ty nejlepší zabijáky. Chce-li si zabiják tento titul zasloužit, musí přežít mnoho bojů a prokázat nehynoucí věrnost kmeni a schopnost být výjimečným vůdcem. Válečníci náčelníka následují bez váhání, protože vědí, že pod jeho velením dosáhnou věčné slávy a že se o nich bude vyprávět v legendách.



Wyverna
Wyverny, které se nejvíce vyskytují na pustých svazích kopců, jsou známé svou nevlídností a zálibou v zabíjení čehokoliv, co není na první pohled podobné skřetům. Říká se, že jsou to potomci dávných draků, které změnila nějaká divná magie - ale tyto domněnky zůstanou navždy nepotvrzené, neboť ti, co je stvořili, jsou již dávno mrtví - nepochybně zásluhou svých vlastních výtvorů.



Odporná wyverna
Šamanky občas sbírají čerstvě vylíhnutá mláďata wyvern a pomocí speciální výživy u nich vypěstují jedové váčky. V boji pak dokáže jedový dech odporných wyvern způsobit nepřátelům velké ztráty, zatímco schopnost regenerace těmto okřídleným ještěrům zaručuje praktickou nezranitelnost.



Paokai
Paokai jsou mezi skřety nazývání slepými soudci - rozhodují, kdo je zbabělec a zrádce, kdo si zaslouží ušetřit a kdo bude odsouzen ke smrti a zapomnění. Ale osvobozujících rozhodnutí je pomálu, neboť tyto bytosti potřebují maso ostatních pro svou obživu.



Kyklop
Tato obrovská vtělení síly a zuřivosti svých démonických předků nerozsévala hrůzu a smrt mezi nepřáteli skřetů vždycky. Celkem dlouhou dobu žili tito netvoři odděleně od svých pokrevních bratranců. Ale pak se divocí, nepředvídatelní, smyslů zbavení a neustále hladoví kyklopové lehce nechali přesvědčit argumenty kmenové rady, která jim nabídla dostatek goblinů, kteří jsou oblíbenou pochoutkou těchto jednookých monster.



Nezkrotný kyklop
Tyto obrovské nestvůry jsou natolik divoké a kruté, že se jich bojí i samotní skřeti. Když se nezkrotného kyklopa zmocní zuřivost, přestane sám sebe ovládat a začne dokonce požírat i gobliny, kteří bývají jeho oblíbenou pochoutkou. Kyklopova síla je tak velká a jeho obrovský kyj tak mocný, že je často využíván místo obléhacích strojů při ničení bran, věží nebo opevnění. A běda ubohé stráži, která mu padne do spárů.



Krvežíznivý kyklop
Krvežíznivý kyklop nepotřebuje kyj. Jeho zbraní je velké, krvavé oko, kterým sežehne každou ubohou duši, jež nemá tolik štěstí, aby se vyhnula jeho prokletému pohledu.

Neutrální jednotky



Vlk
Vlci jsou krvežíznivé a nebezpečné šelmy, jež útočí ve smečkách, přičemž velmi chytře využívají svých schopností. Když některý z nich napadne svou oběť, ostatní se k němu přidají, budou-li mít cíl na dosah. Každý vlk také ještě předtím, než se vrhne na nepřítele, hrůzostrašně zavyje, aby přivolal své druhy. Proto při boji s vlky vždy počítejte s tím, že jich na vás přijde víc než jeden.



Vzdušný elementál
Vzdušní elementálové jsou éterické bytosti, jež tvoří jen vítr a světlo. Nedejte se ale zmást prvním dojmem - jako nepřátelé jsou velmi nebezpeční. Jejich spříznění s nebesy jim propůjčuje imunitu vůči bleskům, a jelikož jsou nehmotní, není možné jim údery oplácet.



Zemský elementál
Zemští elementálové jsou tvrdí a nepoddajní stejně jako zemina, ze které povstali. Jsou 100% imunní vůči zemi a 50% imunní vůči všem ostatním druhům magie.



Ohnivý elementál
Ohnivý elementál je sloučením nepoddajného ducha a živelného ohně, jenž se v boji chrání mocným ohnivým štítem. Jelikož dokáží tato stvoření útočit také na dálku, jsou nebezpečná na jakoukoli vzdálenost.



Vodní elementál
Tito elementálové jsou podobně jako jejich bratři stvořeni z primární hmoty Ashanu. Vodní elementálové jsou dvojnásob nebezpeční, jelikož jsou imunní vůči všem mrazivým kouzlům a na své nepřátele sesílají ledové šípy a kruhy zimy.



Mumie
Tato oživená a nabalzamovaná těla prastarých mágů dokáží pořádně zatopit každému vojsku. Mumie totiž své oběti proklínají různými temnými kouzly. Krom toho dokáží křísit i své padlé spojence.



Mantikora
Tyto strašlivé zrůdy se lvím tělem, dračími křídly a ocasem škorpióna dokáží být velmi zákeřnými protivníky. V boji své oběti rychle zneškodňují jedem tak prudkým, že otrávené zbraně vrahů vedle něj vypadají jako hojivé medicíny.



Temný rytíř
Tito vládci upírů se prohání krajinou a přináší pohromu všemu živému. Na ty, kteří se jim postaví v boji, čeká strašlivá kletba. Temní rytíři dokáží skolit mnoho nepřátel jediným úderem.



Fénix
Tito bájní ptáci, již se občas mihnou na nebi, jsou stvořeni z čirého ohně. Hrdina, který nalezne jejich skryté doupě a získá si jejich důvěru, má opravdu velké štěstí. Fénixy lze totiž v boji jen velmi těžko zasáhnout - jejich plameny sežehnou každého, kdo se o to pokusí. Jejich nejpůsobivější schopností však je, že se po smrti promění v hromádku popela, z níž mohou znovu povstat



25% odolnost vůči magii
Útočná kouzla této jednotce způsobí o 25% menší škody.
» Jednotky: Džin, Kostlivý válečník.

50% odolnost vůči magii
Útočná kouzla způsobí této jednotce o 50 % menší škody.
» Jednotky: Železný golem, Džin sultán, Zemský elementál, Pekelný řezník.

50% odolnost vůči ohni
Útočná kouzla ohně této jednotce způsobí o 50% menší škody.
» Jednotky: Runový kněz.

75% odolnost vůči magii
Útočná kouzla způsobí této jednotce o 75 % menší škody.
» Jednotky: Ocelový golem, Džin vezír.

Aura bleskové zranitelnosti
Blesková kouzla této jednotce způsobí větší škody; tento efekt platí i pro všechny sousední jednotky, včetně přátelských.
Utrpené škody jsou zvýšeny o 50 %.
» Jednotky: Elementální chrlič.

Aura ledové zranitelnosti
Ledová kouzla této jednotce způsobí větší škody; tento efekt platí i pro všechny sousední jednotky, včetně spřátelených.
Utrpené škody jsou zvýšeny o 50 %.
» Jednotky: Elementální chrlič.

Aura magické odolnosti
Této jednotce i všem spřáteleným jednotkám na polích, které s ní přímo sousedí, se o 30 % zvýší magická odolnost.
» Jednotky: Jednorožec, Stříbrný jednorožec.

Aura ohnivé zranitelnosti
Ohnivá kouzla této jednotce způsobí rozsáhlejší škody; tento efekt platí i pro všechny sousední jednotky včetně spřátelených.
Utrpené škody jsou zvýšeny o 50 %.
» Jednotky: Elementální chrlič.

Aura statečnosti
Tato jednotka zvyšuje morálku všech přátelských sousedních jednotek o +1.
» Jednotky: Vůdce minotaurů.

Aura zděšení
Všem nepřátelům v okolí této jednotky se sníží morálka o 3 body (nepůsobí na jednotky, jejichž morálka je vždy neutrální).
Hrůzná aura ovlivní pouze sousedící jednotky.
» Jednotky: Noční můra, Kat.

Bleskový dech
Tato jednotka způsobí škody všem nepřátelům, kteří stojí vedle jejího cíle a tyto škody se rozloží poměrně v závislosti počtu cílů.
» Jednotky: Paokai.

Bodnutí z trysku
Jednotka získává 5% bonus ke škodám, které způsobí, za každé pole, přes které před útokem přejede.
» Jednotky: Jezdec, Paladin, Šampion.

Bojová zuřivost
Když tato jednotka utrpí škody, její iniciativa se dočasně zvýší o +2 a její útok o +5.
Zvýšení Bojové zuřivost trvá po 2 tahy a není sčítatelné.
» Jednotky: Zuřivec.



Bojové šílenství
Každý další odvetný úder, který tato jednotka provede, bude 1,5krát vyšší než úder předchozí.
Násobitel odplat je při jednání stvoření vynulován.
» Jednotky: Bojový gryf.



Bouřná střela
Jednou za bitvu může tato jednotka seslat na zvolený cíl bouřný úder (aktivovaná schopnost).
» Jednotky: Pán hromů.

Bouřný úder
Kromě běžného zranění sežehne tato jednotka cíl i blesky (nejedná se o magické zranění), které pak přeskočí i na dalšího nepřítele, pokud stojí dost blízko cíli, a pak pokračuje dál, dokud se řetěz nepřeruší. Síla blesku se rovná síle útoku.
» Jednotky: Thén, Pán hromů.

Brnění
Tato jednotka je odolná vůči všem kouzlům a dalším účinkům, které by narušovaly její obrannou sílu.
» Jednotky: Obránce, Štítonoš, Jezdec na černém medvědu, Strážce hor, Harpunář.

Čepel krveprolití
Způsobí další škody každé nestvůře v cílové jednotce (+2 škody na jednotku).
Ke všem násobícím bonusům je přidán bonus +2 ke škodám.
» Jednotky: Pekelný řezník.

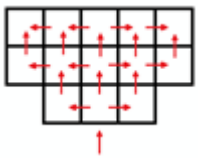
Démon
Tato jednotka pochází z pekla. Řetězový zásah ji neovlivní.
» Jednotky: Ďáblík, Rarášek, Rohatý démon, Rohatý dozorce, Pekelný pes, Kerberos, Sukuba, Paní sukub, Pekelný oř, Noční můra, Pekelný sluha, Pekelný pán, Ďábel, Arciďábel, Rošťák, Rohatý veterán, Plamenný pes, Svůdkyně, Pekelný hřebec, Pekelný řezník, Arcidémon.

Desátky
Hrdina dostane každý den tolik zlatých mincí, kolik jednotek s touto schopností je v jeho armádě a v hradech.
» Jednotky: Rolník, Branec, Vymahač.

Dítě světla
Jakékoliv kouzlo magie světla, které se v boji sešle, mimo těch, co působí škody, se na expertní úrovni aplikuje i na tuto jednotku.
» Jednotky: Panenský jednorožec.

Drtivá rána
Tato jednotka vždy napadne oblast 4 políček a je šance, že tímto zásahem vynuluje nepřítelovu iniciativu. Při obléhání města může ničit i zdi a věže.
Útok zasáhne všechny cíle v oblasti 2x2 políčka, včetně spojeneckých stvoření. Pokud je ochromena alespoň jedna nepřátelské skupina, pak cílová skupinka nezpůsobí odplatu. Škody proti hradbám a věžím jsou 10 za každého kyklopa ve skupince. Viz str.336 pro šance na spuštění.
» Jednotky: Nezkrotný kyklop.

Duhový dech
Tato jednotka zaútočí na všechny cíle v náhodném poloměru ve vybraném směru.
Duhový dech zasáhne 1 až 5 políček počínaje cílem a pokračujíc v náhodném směrem za ním. Počet zasáhnutých políček se odvíjí od štěstí stvoření: 1+(random(1;10)+Štěstí)/2, zaokrouhleno dolů a omezeno na 5.
» Jednotky: Křišťálový drak.



Dvojitý útok
Jednotka zasáhne během jednoho útoku svůj cíl hned dvakrát.
» Jednotky: Minotauří stráž.

Dvojitý výstřel elfů
Nic nemůže této jednotce zabránit, aby vystřelila na nepřítele dvě střely místo jedné.
» Jednotky: Lovec, Mistr lovec.

Elementál
Tato jednotka není živá a nemůže ji tedy ovlivnit jed, oslepení a magie působící na psychiku. Nemůže být vzkříšena ani léčena stanem první pomoci.
» Jednotky: Kamenný chrlič, Obsidiánový chrlič, Ohnivý elementál, Vodní elementál, Zemský elementál, Vzdušný elementál, Ohnivý drak, Lávový drak, Elementální chrlič, Sopečný drak.

Exploze
Použitím této schopnosti jednou za boj může jednotka explodovat, čímž způsobí ohnivé zranění jednotkám na přilehlých políčkách.
*Jako kouzlo, škody způsobené Explozí se odvíjejí na Síle kouzel jednotky: Škody=9+9*Síla_kouzel. Podívejte se do tabulky sesílatelů na str.323, abyste zjistili hodnotu Síly kouzel pro danou jednotku.*
» Jednotky: Rohatý dozorce.



Házení goblinů
Tato jednotka může využít přátelskou jednotku goblinů z přilehlého pole jako střelu a hodit je po nepříteli (schopnost je nutné aktivovat).
Jeden (pokud možno nezraněný) goblin je vzat z cílové vedlejší skupinky, aby byl použit jako střelivo.
» Jednotky: Nezkrotný kyklop, Krvežíznivý kyklop.

Hbitost
Tato jednotka získává do příštího kola bonus +2 k obraně za každé políčko, které ujde.
Pro první tah v boji je zvýšena obrana stvoření, jako kdyby ušla plný rozsah pohybu.
» Jednotky: Tanečník větru.



Hnilobná aura
Tato jednotka snižuje útok všech svých sousedů *o -3*, obranu o -2 a morálku o -1, nehledě na stranu, k níž tyto jednotky náleží. Nemrtví jsou vůči tomuto efektu imunní.
» Jednotky: Hnijící zombie.



Imunita vůči bojovému šílenství
Tato jednotka je imunní vůči kouzlu bojové šílenství.
» Jednotky: Paladin.

Imunita vůči magii
Jednotka je imunní vůči veškeré magii (včetně posilujících kouzel).
» Jednotky: Černý drak.

Imunita vůči ohni
Tato jednotka je imunní vůči kouzlům magie ohně.
» Jednotky: Obsidiánový chrlič, Ohnivý elementál, Fénix, Runový patriarcha, Pán ohně, Ohnivý drak, Lávový drak, Plamenný strážce, Sopečný drak.

Imunita vůči ovládání mysli
Tato jednotka je immuní vůči kouzlům ovlivňujícím psychiku.
» Jednotky: Kolos, Titán, Rváč, Berserkr, Bouřný titán, Zuřivec.

Imunita vůči pánu loutek
Tato jednotka je imunní vůči kouzlu pán loutek.
» Jednotky: Svůdkyně.

Imunita vůči slabosti
Tato jednotka je imunní vůči kouzlu slabost.
» Jednotky: Krvavá sestra.

Imunita vůči slepotě
Tuto jednotku nelze oslepit.
» Jednotky: Gryf, Královský gryf, Bojový gryf, Paokai.

Imunita vůči vodě
Tato jednotka je imunní vůči kouzlům magie vody.
» Jednotky: Obsidiánový chrlič, Vodní elementál.

Imunita vůči vzduchu
Tato jednotka je imunní vůči kouzlům magie vzduchu.
» Jednotky: Kamenný chrlič, Obsidiánový chrlič, Vzdušný elementál, Džin vezír, Pán hromů.

Imunita vůči zemi
Tato jednotka je imunní vůči kouzlům zemské magie.
» Jednotky: Smaragdový drak, Zemský elementál.

Imunita vůči zpomalení
Tuto jednotku nelze zpomalit.
» Jednotky: Železný golem, Ocelový golem, Zuřivý ent.

Ještěří kousnutí
Zaútočí na sousedního nepřítele a způsobí mu polovinu normálních škod, je-li tento nepřítel napaden spojeneckou jednotkou.
» Jednotky: Děsivý nájezdník, Hbitý nájezdník.

Kolo štěstěny
Tato jednotka může třikrát za boj náhodně zvýšit štěstí zvolené přátelské jednotce nebo ho naopak snížit jednotce nepřátelské (schopnost je nutné aktivovat).
Zvýšení štěstí (nebo snížení) je náhodná hodnota mezi 1 a 3. Účinek není sčítatelný a opačné účinky se navzájem vyruší. Efekt může být odstraněn Očistou a Očistcem, ale už ne Přikládáním rukou či Stanem první pomoci. Doba trvání je rovna Síle kouzel sesílající skupinky.
» Jednotky: Džin vezír.



Kouzlí
Jednotka s touto schopností může sesílat kouzla podobně jako hrdinové. Zásoba many je sice omezena, ale na začátku každého boje je doplněna na maximum. Síla kouzla závisí na počtu jednotek (schopnost je nutné aktivovat).
Knihy kouzel viz sekce Herní mechanizmy na str.321.
» Jednotky: Inkvizitor, Pekelný sluha, Pekelný pán, Arcilich, Dryáda, Druid, Druidský stařešina, Mág, Arcimág, Čarodějka stínu, Matka stínu, Vodní elementál, Runový kněz, Runový patriarcha, Fanatik, Padlý anděl, Mumie, Šamanka, Dcera nebes, Paní stínu, Nejvyšší druid, Pán lichů, Bojový mág, Plamenný strážce, Dcera země.

Krvavá zuřivost
Této jednotce koluje v žilách směs lidské a démoní krve, díky níž může využít krvavé zuřivosti a dočasně si tak v boji vylepšit některé vlastnosti. Nejen že bude agresivnější, ale získá i schopnost pohltit část utržených zranění.
» Jednotky: Goblin, Goblin lovec, Kentaur, Kentauří kočovník, Bojovník, Bijec, Šamanka, Dcera nebes, Zabiják, Kat, Kyklop, Nezkrotný kyklop, Goblin medicinman, Kentauří nájezdník, Štváč, Dcera země, Náčelník, Krvežíznivý kyklop.

Křížový útok
Oblast, na kterou může jednotka útočit, bude mít tvar kříže.
Útok zasáhne pouze nepřátelské skupinky.
» Jednotky: Runový patriarcha.

Kvílení smrti
Tato jednotka může způsobit poškození všem nepřátelským jednotkám (vyjma mechanických a nemrtvých) v okruhu tří políček od ní. Výše poškození záleží na morálce nepřítele a vzdálenosti od této jednotky (schopnost je nutné aktivovat).
*Základní škody jsou rovny (10-Morálka_cíle)*2*Pt_bánší. Sousedící cíle bánší utrpí jejich základní škody, zatímco cíle vzdálené 1 políčko utrpí pouze polovinu z nich a cíle 2 políčka vzdálené jenom 25 % škod.*
*Například se skupinkou 8 bánší sousedící cíle s Morálkou 2 utrpí 2*8*(10-2)=128 škod. Cíl 2 políčka vzdálený s Morálkou -1 utrpí 2*8*(10+1)/4=44 škod.*
» Jednotky: Bánší.

Kyselá krev
Je-li tato jednotka napadena, vystříkne kyselinu, která pokryje čtyři čtverečky ze směru útoku a navíc ještě nepřátelům způsobí 25% normálních škod.
Kyselé škody jsou fyzické (a počítány jaku u normálního útoku hydry proti cíli).
» Jednotky: Ohavná hydra.

Kyselinový dech
Tato jednotka zaútočí na všechny cíle v náhodném poloměru ve vybraném směru.
Tato schopnost je stejná jako Ohnivý dech — str.190.
» Jednotky: Zelený drak, Smaragdový drak.

Lávový štít
Pokud se tato jednotka zapojí do boje zblízka, útočník utrpí zranění ohněm, jehož výše závisí na síle, s jakou udeřil.
Útočník obdrží 40 % škod způsobených jeho cíli v podobě elementárních ohnivých škod.
» Jednotky: Lávový drak.

Léčka
Jednotka může nalíčit na bojiště past, která je pro nepřátele neviditelná. Když do ní protivník vkročí, je určitá šance, že ztratí část svého pohybu nebo se úplně zastaví. Pokud past selže, iniciativa jednotky, co ji nastražila, se vynuluje (schopnost je nutné aktivovat).
» Jednotky: Goblin lovec.

Letec
Tato jednotka se může ve svém kole pohnout na jakékoliv pole bojiště, bez ohledu na překážky, jež jí stojí v cestě.
» Jednotky: Gryf, Královský gryf, Anděl, Archanděl, Ďábel, Arciďábel, Duch, Spektra, Pán upírů, Kostěný drak, Přízračný drak, Víla, Dryáda, Zelený drak, Smaragdový drak, Kamenný chrlič, Obsidiánový chrlič, Džin, Džin sultán, Stínový drak, Černý drak, Vzdušný elementál, Fénix, Thén, Pán ohně, Bojový gryf, Padlý anděl, Mantikora, Wyverna, Odporná wyverna, Arcidémon, Červený drak, Nymfa, Křišťálový drak, Poltergeist, Princ upírů, Nehmotný drak, Elementální chrlič, Džin vezír, Pán hromů, Paokai.

Magický útok
Jednotka svou střelou zasáhne všechny jednotky ve směru útoku, i ty přátelské.
» Jednotky: Mág, Arcimág, Bojový mág.

Magnet destrukce
Ocitne-li se tato jednotka společně s dalšími jednotkami v dosahu plošného kouzla destruktivní magie, pohltí část škod, které by jinak tyto jednotky daným kouzlem utrpěly. Polovina absorbovaného poškození se pak přemění na životy golemů (neplatí na kouzlo armageddon).
Pro každou další skupinka pod kouzlem zasahujícím oblast přesměrují na sebe magnetičtí golemové 5 % škod za týdenní přírůstek ve své skupince. Například 70 magnetických golemů na sebe převezme 35 % škod mířených na ostatní (70/9=7.8, zaokrouhleno dolů na 7). Celkové škody, které utrpí, jsou pak ve skutečnosti překonvertovány na ozdravení svou schopností Očarovaná zbroj.
» Jednotky: Magnetický golem.

Manévr
Když tato jednotka utrpí škody, bude se snažit od útočníka utéct do nejbližší neblokované oblasti v dosahu svého pohybu, odkud vystřelí a způsobí protivníkovi poloviční škody.
» Jednotky: Kentaur, Kentauří kočovník.

Meč smrti
Každý útok či protiútok vždy zabije alespoň jednu jednotku nepřítelovy armády.
Vždy je zabito alespoň jedno stvoření (škody jsou zvýšeny body zdraví cíle).
» Jednotky: Pekelný pán.

Medvědí řev

Tato jednotka má šanci, že cíl a jeho sousedy při útoku vyděsí (malé jednotky jsou strachu vystaveny více). V případě úspěchu útočník získává +1 k morálce a +10% ke svému zdraví.
Když je cíl zastrašen, jeho hodnota ATB je vyresetována na 0 (jako u Strachu). Řev má šanci zastrašit nepřátele nacházející se 6 políček před jezdcem na bílém medvědu. Šance je počítána odděleně pro každý z cílů. Šance malých stvoření, že nebudou zastrašeni, je poloviční (šance na zastrašení je tedy alespoň 50 % — viz str.336). Když je zastrašen minimálně jeden nepřítel, cílová skupinka nevrací úder a jezdci obdrží na 2 tahy +1 k morálce a +10 % ke zdraví.
» Jednotky: Jezdec na bílém medvědu.

Mechanická
Tato jednotka není živá (stejně jako všichni golemové) a jako taková má vždy neutrální morálku. Nemůže ji ovlivnit magie jedu, oslepení ani magie působící na psychiku. Nemůže být vzkříšena ani léčena stanem první pomoci.
» Jednotky: Železný golem, Ocelový golem, Magnetický golem.

Mocný protiútok
Jednotky působí při protiútoku dvojnásobné poškození.
» Jednotky: Štváč.

Mrak smrti
Útok z dálky zraní nejen cíl, ale i všechny jednotky na zasaženém místě, které pokryl mrak smrti (3 x 3 pole). Nemrtví jsou na tento druh útoku imunní.
Hlavní cíl obdrží normální škody a všechny jednotky kromě nemrtvých okolo ní obdrží 50% škody.
» Jednotky: Lich, Arcilich.

Mrchožrout
Tato jednotka může obnovovat své zdraví i počet požíráním mrtvol nepřátel ležících na bojišti v dosahu jejího pohybu (schopnost je nutné aktivovat).
Získané zdraví je rovno 20 % bodů zdraví mrtvé skupinky.
» Jednotky: Paokai.

Náčelníkův rozkaz
Tato jednotka může zrychlit přátelskou jednotku, ale přitom jí způsobí škody.
*Velikost_skupinky odpovídá velikosti skupinky náčelníků: zaměřená spřátelená skupinka utrpí Velikost_skupinky škod a její hodnota ATB je zvýšena o Velikost_skupinky*0.01, limitováno na 0.6. Škody však nejsou omezeny.*
» Jednotky: Náčelník.

Náhodné požehnání
Tato jednotka může na vybraný cíl seslat náhodné požehnání nebo prokletí. Kouzlo je možné seslat buď na přátelskou (pozitivní efekt) nebo nepřátelskou (negativní efekt) jednotku (schopnost je nutné aktivovat).
» Jednotky: Džin sultán.

Náhodné prokletí
Tato jednotka může na vybraný cíl seslat náhodné prokletí (schopnost je nutné aktivovat).
Kouzla jsou sesílána s lepším ovládáním. Džinové sesílají pouze proklívací kouzlo první až třetí úrovně z Magie temnoty. Džinové sultáni ještě k tomu také sesílají požehnávací kouzla první až třetí úrovně na spřátelené jednotky z Magie světla. Každá jednotka může tuto akci použít třikrát.
» Jednotky: Džin.

Nečekaný útok
Tato jednotka napadne na cestě za svým protivníkem každou nepřátelskou jednotku, kterou potká, způsobí jí 25% obyčejných škod a přitom nehrozí, že by napadení útok opětovali.
» Jednotky: Hbitý nájezdník.

Nehmotnost
Tato jednotka je nehmotná a jakýkoliv nemagický útok má jen 50% šanci, že jí způsobí škody.
V řadě mohou být maximálně 2 zásahy/minutí proti všem nehmotným jednotkám, při třetím pokusu bude muset být minuta (po 2 zásazích) nebo zasažena (po 2 minutích). Počítadlo je globální (pro všechny jednotky), neváže se tedy na každou jednotku.
» Jednotky: Duch, Spektra, Poltergeist.

Nemrtvý
Tato jednotka není živá (stejně jako ostatní jednotky nekropole) a jako taková má vždy neutrální morálku. Nemůže ji ovlivnit magie jedu, oslepení ani magie působící na psychiku.
» Jednotky: Kostlivec, Kostlivý lučištník, Zombie, Morová zombie, Duch, Spektra, Upír, Pán upírů, Lich, Arcilich, Zjevení, Přízrak, Kostěný drak, Přízračný drak, Temný rytíř, Mumie, Kostlivý válečník, Hnijící zombie, Poltergeist, Princ upírů, Pán lichů, Bánší, Nehmotný drak.

Neodvratné přivolání
Arcidémon může zacílit jakoukoliv (i nepřátelskou) jednotku ve svém dosahu a teleportovat ji k sobě na nejbližší neobsazené pole (schopnost je nutné aktivovat).
» Jednotky: Arcidémon.

Neomezený protiútok
Jednotka po útocích na blízko vždy vrací nepřátelům úder, pokud není napadena protivníkem se schopností, jež to vylučuje.
» Jednotky: Gryf, Královský gryf, Ocelový golem, Zemský elementál, Bojový gryf.

Neústupnost
Tuto jednotku nemůže nepřítel nikam přesunout, pokud stojí na své původní pozici v boji.
» Jednotky: Strážce hor.

Neviditelnost
Tato jednotka se může jednou za boj stát na tři kola neviditelnou. Pokud někoho napadne, zablokují-li jí cestu nepřátelské jednotky nebo se zastaví na políčku, které sousedí s nepřátelskou jednotkou, znovu se objeví. Nepřátelé neviditelným jednotkám neopětují útok. Žádné nepřátelské kouzlo nebo efekt (mimo těch plošných) na neviditelnou jednotku nepůsobí (schopnost se musí aktivovat).
» Jednotky: Stopař, Paní stínu.



Obětování goblina
Tato jednotka může obětovat sousedící gobliny, čímž získá manu a zvýší si do konce boje útok, obranu i morálku o 1 bod za každou takovou oběť (celkový bonus je omezen 5 body). Množství získané many se rovná dvojnásobku životů obětovaného goblina (schopnost je nutné aktivovat).
Jeden (pokud možno nezraněný) goblin je obětován z cílové vedlejší skupinky. Mana stvoření může přesáhnout své maximum.
» Jednotky: Dcera nebes, Dcera země.

Obranný postoj
Tato jednotka má speciální bonus k obraně, pokud zůstane na svém počátečním místě na bojišti.
Stvoření má +5 bonus ke své obraně dokud se nepohne.
» Jednotky: Strážce hor.

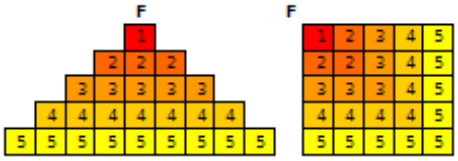


Očarovaná zbroj
Tato jednotka je úplně imunní vůči všem druhům magie, mimo těch, které působí přímé škody. Jakékoliv kouzlo působící magické škody vyléčí polovinu jejích ztracených životů (i se vzkříšením).
Kolísající magie nemá na Očarovanou zbroj žádný účinek.
» Jednotky: Magnetický golem.



Očistec
Tato jednotka má určitou šanci, že z nepřítele při útoku odejme jeden pozitivní efekt.
Když se schopnost spustí, a cíl má několik snímatelných efektů, bude jeden náhodně vybrán. Viz str.336 na spuštění.
» Jednotky: Fanatik.

Ohnivá vlna
Tato jednotka má při útoku na nepřítele šanci, že vytvoří ohnivou vlnu, která způsobí fyzické škody všem nepřátelům v náhodném poloměru ve směru cíle.
Vlna je 5 políček dlouhý kužel začínající na políčku s cílem a 8 políček široký na svém konci. Každá řada obdrží méně škod: D jsou základní škody, škody na n-tém řádku jsou D/n před aplikováním modifikátorů útoku/obrany. Viz str.336 pro šance na spuštění.
» Jednotky: Pán ohně.



Ohnivý dech
Jednotka během útoku nezraní jen svůj cíl, ale i jakoukoli jednotku stojící přímo za ní.
Pekelní psi druhému cíli způsobí pouze 75 % poškození.
» Jednotky: Stínový drak, Černý drak, Ohnivý drak, Lávový drak, Plamenný pes, Červený drak.

Ohnivý štít
Mocný ohnivý štít zraní každého, kdo se na tuto jednotku odváží zaútočit. Schopnost protiútoku zde nehraje žádnou roli.
Útočník utrpí 20% škodami udělené jeho cíli jako elementární ohnivé škody.
» Jednotky: Ohnivý elementál, Fénix, Ohnivý drak.



Ohnivý úder
Tato jednotka může jednou za boj napadnout vybraného nepřítele a způsobit mu o 20% větší ztráty a zranění plynoucí ze "Znamení ohně" (schopnost je nutné aktivovat).
» Jednotky: Pán ohně.

Ochrana štítu
Zranění, které takto chráněná jednotka utrpí, bude nižší o 10 % za každé pole, které musel útočník při úderu překonat.
Maximální snížení je 90 %.
» Jednotky: Štítonoš.

Ochranný štít
Všem přátelským jednotkám, které se nacházejí na přilehlých polích, způsobí nemagické střelecké útoky jen 50% škody.
» Jednotky: Panoš, Kostlivý válečník.

Ochromení
Při úspěšném útoku může tato jednotka o ~~50 %~~ *40 %* snížit rychlost a o ~~30 %~~ *20 %* iniciativu cíle.
Cíl je zraněn 2 tahy.
» Jednotky: Kopiník, Záškodník.



Oko zla
Jednotkám, které krvežíznivý kyklop svým okem zasáhne, klesne štěstí o 3. Jeho paprsek proniká až přes dvě políčka, takže klidně projde malou jednotkou a zasáhne tu za ní, přičemž je zraní obě dvě.
Účinek je trvalý. Může být odstraněn Očistou či Očistcem, ale už ne schopností Přikládání rukou či Stanem první pomoci.
» Jednotky: Krvežíznivý kyklop.

Oprava
Pomocí této schopnosti lze jednou za boj opravit přátelské mechanické jednotky (golemy) a válečné stroje (schopnost je nutné aktivovat).
Opravované body zdraví jsou zpětinásobený počet stvoření v opravované skupince.
» Jednotky: Mistr gremlin.

Oslabující úder
Při každém úspěšném útoku klesne nepřátelskému obránci útok a obrana o dva body (až na nulovou hodnotu).
» Jednotky: Morová zombie.

Oslepující útok
Když tato jednotka zaútočí na nepřítele, existuje jistá šance, že ho kromě normálního zranění ještě oslepí. Oslepené jednotky se nemohou pohybovat ani útočit, ale pokud na ně někdo zaútočí, oslepení se zruší.
Kouzlo Slepota je sesíláno se sílou kouzel 8.
» Jednotky: Stříbrný jednorožec, Panenský jednorožec.

Ostrá střela
Při střelbě zblízka (méně než 3 pole od cíle) způsobí jednotky větší škody, protože protivníkova obrana není tak účinná.
» Jednotky: Kušník.

Otrávený útok
Napadený nepřítel bude kromě normálních škod ještě otráven. Jed mu bude během dalších kol způsobovat určité škody.
Škody způsobené otravou jsou úměrné počtu stvoření v útočící skupince (v čas otravy). Každý Vrah a Pronásledovatel po další 3 akce způsobí 1 škodu. Každá Mantikora způsobí po dalších 10 akcí 4 škody.
» Jednotky: Vrah, Mantikora, Stopař.



Pohlcení many
Jednotka na začátku svého prvního tahu zničí část hrdinovy many. Její množství závisí na počtu jednotek.
Za každou jednotku v armádě je zničeno přibližně 0.25 many.
» Jednotky: Ďáblík.

Pohled smrti
Tato jednotka snižuje morálku všech nepřátelských jednotek o -1.
» Jednotky: Přízračný drak.



Pokus o útok
Tato jednotka má šanci zaútočit po svém prvním útoku ještě jednou.
Pravděpodobnost je spočítána po prvním zásahu a po nepřítelově odplatě. Druhý zásah, pokud je, je tedy způsoben až po odplatě. *Viz str.336* *pro šance na spuštění.*
» Jednotky: Vymahač, Bijec.

Pokušení
Tato jednotka může jednou za boj získat kontrolu nad jakoukoliv nepřátelskou jednotkou. Sukuby a jednotky imunní vůči ovládnutí mysli tato schopnost neovlivní. Trvání schopnosti závisí na poměru sil svůdkyně a její oběti a pohybuje se v rozmezí od 4 kol (cíl je čtyřikrát slabší než sukuba) až po situaci, kdy schopnost nemůže být použita vůbec (cíl je více než čtyřikrát silnější než sukuba). Iniciativa svůdkyně se po čas trvání efektu nezvyšuje (schopnost je nutné aktivovat).
Trvání je rovno 2+log_2(Síla_sukub/Síla_cíle), kde log_2 je základní 2. logaritmus. Účinek se nedostaví, pokud sváděná skupinka je zabita. Může být odstraněno Očistou, Přikládáním rukou a Očistcem, ale už ne Stanem první pomoci.
» Jednotky: Svůdkyně.



Prokletí
Během útoku je cíl proklet a zranění, které působí, je sníženo. S každým dalším útokem je prokletí obnoveno.
Kouzlo Slabost je sesíláno na základní úrovni.
» Jednotky: Přízračný drak, Temný rytíř.

Prokletý útok
Po úspěšném útoku cílovou jednotku postihne ještě jeden z následujících efektů prokletí: slabost, zpomalení , utrpení a zranitelnost. Všechny efekty jsou totožné s efekty kouzel sesílanými na expertní úrovni.
» Jednotky: Mumie, Dcera země.

Pronikavý šíp
Střelecký útok této jednotky ignoruje 50% obrany cíle a má určitou šanci, že protivníka posune o políčko zpět a omráčí ho.
Viz str.336 pro šance na spuštění.
» Jednotky: Mystický střelec.

Protiútok z dálky
Jednotka vrací protivníkovi úder svým vlastním útokem na dálku (za předpokladu, že není blokovaná nepřítelem a že již nevyčerpala všechny své protiútoky).
» Jednotky: Sukuba, Paní sukub, Svůdkyně.

Proud energie
Pokud má hrdina jednotku s touto schopností v armádě, bude na svá kouzla potřebovat o 25 % méně many.
Cena kouzla je snížena o 25 %, zaokrouhleno dolů.
» Jednotky: Arcimág.

Proud energie
Tato jednotka může zvýšit hrdinovu sílu kouzel o svou vlastní hodnotou této vlastnosti, ale ne o víc, než jsou hrdinovy znalosti. Efekt není kumulativní a přetrvá do konce boje nebo do smrti této jednotky (schopnost je nutné aktivovat).
» Jednotky: Nejvyšší druid.

Přísun many
Tato jednotka může předat vlastní zásobu many svému hrdinovi (schopnost je nutné aktivovat).
» Jednotky: Druidský stařešina.



Přítomnost velení
Tato jednotka zvyšuje iniciativu všech přátelských sousedních jednotek o +1.
» Jednotky: Náčelník.

Přivolání blesku
Pomocí této schopnosti lze přivolat blesk a způsobit tak vybranému cíli magické zranění. Schopnost lze použít coby střelecký útok, když standardní útok není možný nebo by způsobil jen malé škody (schopnost je nutné aktivovat).
Blesk způsobuje škody vzdušné magie odpovídající třiceti násobku počtu cílových jednotek. Ignoruje magickou ochranu (ale ne imunitu a magickou odolnost).
» Jednotky: Titán.

Regenerace
Tato jednotka si každé kolo obnoví 30-50 procent svých životů.
» Jednotky: Hlubinná hydra, Wyverna, Odporná wyverna.

Rozptýlené střely
Střelba zasáhne všechny cíle (včetně přátelských jednotek), které se nacházejí ve vybrané oblasti (3x3 pole). Každé jednotce jsou způsobeny poloviční škody oproti normálnímu zásahu.
» Jednotky: Lukostřelec.

Rozptýlený útok
Jednotka zaútočí současně na tři přilehlá pole, na nichž se nachází nepřítel.
» Jednotky: Víla, Dryáda, Nymfa.

Rozseknutí
Pokud tato jednotka svým útokem zabije alespoň jednoho člena nepřátelské jednotky, bude mít k dobru další úder.
» Jednotky: Zastánce, Zabiják, Kat.

Ruce uzdravitele
Jednotka může zcela vyhojit jinou zvolenou jednotku a zrušit všechny negativní magické účinky, které na ni působí.
» Jednotky: Paladin.

Rychlý úder
Na tuto jednotce nemohou vrátit úder nepřátelé pod vlivem kouzla Zpomalení.
» Jednotky: Dcera země.

Řetězový zásah
Tato jednotka způsobí škody zvolenému cíli a třem dalším cílům, které jsou mu nejblíže. Každé úspěšné napadení nepřítele způsobí poloviční škody toho předchozího. Řetězový zásah neovlivňuje démonické jednotky.
Řetězový zásah nezpůsobí škody na pekelných jednotkách.
» Jednotky: Paní sukub.

Sabotáž
Tato jednotka může na jedno kolo vypnout jakéhokoliv mechanického protivníka, je-li celkový počet životů cíle nižší než *10ti násobek* jejího (schopnost je nutné aktivovat).
Mechanické cíle zahrnují golemy, vozík se střelivem, balistu, stan první pomoci, katapult a městské věže.
» Jednotky: Gremlin sabotér.



Skok
Tato jednotka dokáže skočit na jakoukoliv nepřátelskou jednotku přes velkou vzdálenost a získá tak 10% bonus k útoku za každý dílek, který přeskočí. Po skoku se veterán postaví na políčko vedle cíle. Démon utrpí ~~dvojnásobným~~ *trojnásobným* odvetným útokem. Skok nemůže být delší než dvojnásobek běžného dosahu pohybu a nesmí být kratší než dva dílky (aktivovaná schopnost).
» Jednotky: Rohatý veterán.

Skupinový lovec
Pokud tato jednotka někoho napadne, na cíl zaútočí i další jednotka stejného typu, pokud se nachází v dosahu. "*Pokud se nachází v dosahu*" *znamená* "*sousedí s cílem*". *Tyto sekundární útoky nastanou před odvetou cíle, je-li vůbec nějaká.*
» Jednotky: Vlk.

Smršť
Tato jednotka vždy napadne oblast 6 políček a způsobí tak škody každému, kdo se na nich nachází.
» Jednotky: Rakšasa Kšatra.

Smrtící úder
Existuje 25% šance, že útok této jednotky zabije polovinu jednotek v nepřítelově oddílu.
» Jednotky: Temný rytíř.

Spolknutí goblina
Tato jednotka obnoví své zdraví snědením goblina z jednotky ve svém okolí (schopnost je nutné aktivovat).
Jeden (pokud možno nezraněný) goblin je spolknut z cílové vedlejší skupinky, aby si kyklopové mohli obnovit plné zdraví (bez vzkříšení).
» Jednotky: Kyklop, Nezkrotný kyklop, Krvežíznivý kyklop.

Statečnost
Jednotka má vždy kladnou morálku (alespoň +1)
» Jednotky: Minotaur, Minotauří stráž, Kat.

Strach
Existuje jistá šance, že nepřítel napadený touto jednotkou zpanikaří a bude se od ní snažit utéci co nejdál, až na kraj bitevní plochy. Přitom ztratí veškerou nabytou iniciativu (nepůsobí na jednotky imunní vůči kouzlům působícím na psychiku).
Hodnota ATB cíle je vynulována. *Viz str.336* *pro šance na spuštění.*
» Jednotky: Pekelný oř, Noční můra, Pekelný hřebec.

Strnulost


Tato jednotka má určitou šanci uvést svým útokem nepřítele do hlubokého spánku. Ten, dokud se nevzbudí nebo na něj někdo nezaútočí, nemůže se pohybovat ani útočit. Navíc mu princ upírů působí maximální škody a při útoku, který ho probudí, nevrací úder. Tato schopnost neúčinkuje na nemrtvé, mechanické a elementální jednotky.
Cíl je uspán na 2 tahy. Všechny tři typy upírů proti spícím skupinkám způsobují maximální škody. *Viz str.335* *pro metody rozptýlení a* *str.336* *pro šance na spuštění.*
» Jednotky: Princ upírů.

Střelec
Jednotka může způsobit škody na dálku. Je-li vzdálenost cíle větší než polovina bitevní plochy, utrpí protivník jen poloviční škody. Pokud je střelec zablokován nepřátelskou jednotkou, nelze útok na dálku použít. Nemá-li hrdina vozík se střelivem, je počet výstřelů omezen dostupnou municí.
» Jednotky: Lukostřelec, Kušník, Kněz, Inkvizitor, Sukuba, Paní sukub, Kostlivý lučištník, Lich, Arcilich, Lovec, Mistr lovec, Druid, Druidský stařešina, Gremlin, Mistr gremlin, Mág, Arcimág, Titán, Zvěd, Vrah, Čarodějka stínu, Matka stínu, Ohnivý elementál, Kopiník, Záškodník, Runový kněz, Runový patriarcha, Mistr kuše, Fanatik, Kentaur, Kentauří kočovník, Svůdkyně, Mystický střelec, Nejvyšší druid, Pán lichů, Gremlin sabotér, Bojový mág, Bouřný titán, Harpunář, Plamenný strážce, Kentauří nájezdník.

Střelecký postih
Střelec vždy způsobí cíli jen poloviční škody, ale při útoku na blízko žádný postih nemá.
» Jednotky: Zvěd, Vrah, Nezkrotný kyklop, Krvežíznivý kyklop.

Střemhlavý nálet
Tato jednotka může jednou za boj podniknout vzdušný útok proti všem nepřátelům v řadě ve vybraném směru (schopnost je nutné aktivovat).
Tato schopnost je dostupná pouze pokud má skupinka bojových gryfů alespoň jeden týdenní přírůstek (5) stvoření. Při aktivaci skupinka, před vykonáním útoku na všechny cíle bez odplaty, vzlétne a zmizí z bojiště na 1 tah. Každý cíl utrpí 75 % normálních škod bojových gryfů.
» Jednotky: Bojový gryf.

Střemhlavý útok
Jednotka provede zpožděný vzdušný útok na určeném místě bojiště a způsobí přitom dvojnásobné škody všem jednotkám, i přátelským, které se v danou chvíli na vybraném poli nachází. Po útoku se jednotka vrátí na náhodné místo na bojišti (schopnost je nutné aktivovat).
» Jednotky: Královský gryf.

Svazující kořeny

Útočící jednotka sváže nepřítele svými kořeny a tím jej znehybní. Jednotka může znehybnit i několik nepřátel najednou, ale efekt trvá, jen pokud zůstane v těsném kontaktu se svými oběťmi.
» Jednotky: Ent, Prastarý ent, Zuřivý ent.

Symbióza
Tato jednotka může v bitvě jednou vyléčit a vzkřísit enty, nebo se nechat vyhojit od nich (schopnost je nutné aktivovat).
Cílová skupinka obdrží 4 body zdraví za každou nymfu a skupinka nymf bude na oplátku vyléčena 20 body zdraví za každou cílovou jednotku.
» Jednotky: Nymfa.

Šestihlavý útok
Jednotka zaútočí na šest přilehlých polí současně a způsobí škody všem nepřátelům, kteří se na těchto polích nacházejí.
Hlubinná hydra momentálně zaútočí současně na všech 12 polí okolo ní.
» Jednotky: Hlubinná hydra, Ohavná hydra.

Šípy zpoždění
Tato jednotka střílí očarované šípy: kromě normálních škod je ještě šance, že nepřítele omráčí a zpozdí jeho kolo.
Při omráčení bude nepřítelova hodnota ATB snížena o 0.2. Viz str.336 pro šance na spuštění.
» Jednotky: Mistr lovec.

Švihnutí bičem
Tato jednotka má při úspěšném útoku na blízko určitou šanci, že kromě normálního poškození ještě sešle jedno z následujících kouzel: zpomalení, slabost či bojové šílenství. (Toto kouzlo nepůsobí na nemrtvé, elementální a mechanické jednotky.)
Kouzlo je sesíláno se sílou kouzel 3. Viz str.336 pro šance na spuštění.
» Jednotky: Matka stínu, Paní stínu.

Tekutý oheň
Kromě normálních škod tato jednotka ještě zanechá na místě útoku ohnivou zeď.
Ohnivá zeď trvá po 2 tahy a způsobí 10 škod za každý tah za každého sopečného draka ve skupince (na konci tahu cíle). Spřátelené jednotky jsou také poškozeny. U warlocka to může spustit bonusové elementární poškození, pokud bylo tedy sesláno ohnivé kouzlo.
» Jednotky: Sopečný drak.

Tříhlavý útok
Jednotka může najednou napadnout všechny nepřátele, kteří stojí na třech sousedních polích.
Kerbeři a plamenní psi zaútočí současně na tři pole před sebou, způsobí škody všem nepřátelským jednotkám, které tam stojí. Hydra útočí na šest polí. Pekelní psi druhému cíli způsobí pouze 75 % poškození.
» Jednotky: Kerberos, Hydra, Plamenný pes.

Úder
Jednotka má při každém útoku šanci na omráčení nepřítele, který tak nebude schopný vracet úder a ztratí iniciativu (mechanické jednotky ovlivněny nebudou).
Při omráčení je hodnota ATB cíle vyresetována na 0. Viz str.336 pro šance na spuštění.
» Jednotky: Branec, Pěšák, Panoš, Kostlivý válečník, Zuřivec.

Úder a únik
Jednotka zaútočí a poté se vrátí na svou původní pozici.
» Jednotky: Krvavá panna, Krvavá fúrie, Krvavá sestra.

Úder tlapou
Tato jednotka může cíl odrazit o pole zpět a zrušit mu veškerou nasbíranou iniciativu. Šance závisí na počtu polí, které tato jednotka při útoku urazila.
Nepřátelské skupinky zapletené kořeny enta mohou trpět snížením iniciativy, ale nebudou odstrčeny (zapletené skupinky zůstanou zapletené). Viz str.336.
» Jednotky: Jezdec na černém medvědu.

Úprk
Jednotka, která tuto schopnost použije, sice ztratí jedno kolo, ale výměnou za to pak přichází na řadu častěji (schopnost je nutné aktivovat).
Po další tři akce je jednotce zdvojnásobena iniciativa.
» Jednotky: Rakšasa raja, Rakšasa Kšatra.



Utlumení magie
Tato jednotka kompletně ochrání všechny sousední přátelské jednotky před útoky Mágů na dálku.
» Jednotky: Bojový mág.

Útok harpunou
Tato jednotka si může přitáhnout cíl o jedno políčku blíž (schopnost je nutné aktivovat).
Jsou způsobeny standardní škody.
» Jednotky: Harpunář.

Útok šampiona
Pokud tato jednotka při útoku urazí více než 2 pole, způsobí poloviční zranění i jednotce, která stojí přímo za jejím cílem ve směru útoku.
» Jednotky: Šampion.

Útok tryskem
Za každé pole, přes které tato jednotka během útoku přejede, je snížena obrana cíle o 20 % (až do úplné nuly).
» Jednotky: Temný nájezdník, Děsivý nájezdník.

Válečný tanec
Jednotka najednou zaútočí na všechny nepřátele, kteří se nacházejí na osmi přilehlých polích. Cíli jsou způsobeny standardní škody, všichni ostatní utrží jen polovinu.
» Jednotky: Tanečník války.

Velká jednotka
Tato jednotka je větší než ostatní a zabírá čtyři políčka na bojišti.
Na bojišti tato jednotka zabírá 2x2 čtverce.
» Jednotky: Gryf, Královský gryf, Jezdec, Paladin, Anděl, Archanděl, Pekelný oř, Noční můra, Pekelný sluha, Pekelný pán, Ďábel, Arciďábel, Lich, Arcilich, Zjevení, Přízrak, Kostěný drak, Přízračný drak, Jednorožec, Stříbrný jednorožec, Ent, Prastarý ent, Zelený drak, Smaragdový drak, Džin, Džin sultán, Rakšasa rani, Rakšasa raja, Kolos, Titán, Temný nájezdník, Děsivý nájezdník, Hydra, Hlubinná hydra, Stínový drak, Černý drak, Temný rytíř, Fénix, Jezdec na medvědu, Jezdec na černém medvědu, Thén, Pán ohně, Ohnivý drak, Lávový drak, Bojový gryf, Šampion, Padlý anděl, Mantikora, Kentaur, Kentauří kočovník, Wyverna, Odporná wyverna, Kyklop, Nezkrotný kyklop, Pekelný hřebec, Pekelný řezník, Arcidémon, Hbitý nájezdník, Ohavná hydra, Červený drak, Panenský jednorožec, Zuřivý ent, Křišťálový drak, Pán lichů, Bánší, Nehmotný drak, Džin vezír, Rakšasa Kšatra, Bouřný titán, Jezdec na bílém medvědu, Pán hromů, Sopečný drak, Kentauří nájezdník, Paokai, Krvežíznivý kyklop.

Velký štít
Nemagické střelecké útoky způsobí jednotce jen 50% škody.
» Jednotky: Pěšák, Panoš, Obránce, Štítonoš, Zastánce, Kostlivý válečník, Strážce hor.

Vysátí many
Tato jednotka může ukrást manu nepřátelskému hrdinovi a předat ji přátelským jednotkám (schopnost je nutné aktivovat).
Za každé stvoření ve skupince je vysáto 0.125 many (tedy poloviční množství než u "zloděj many"). Mana je rovnoměrně rozdána mezi spřátelené kouzlící jednotky.
» Jednotky: Rošťák.

Vysátí many
Při útoku na nepřátele může tato jednotka vysát jejich manu a použít ji k obnově vlastního zdraví či vzkříšení zabitých jednotek.
Vysávání many vysaje polovinu způsobených škod.
» Jednotky: Spektra.

Vysávání života
Tato jednotka může při útoku vysát zdraví z nepřítele a vyléčit si tak vlastní zranění či dokonce vzkřísit některé padlé jednotky.
Vysávání života vysaje polovinu způsobených škod.
» Jednotky: Upír, Pán upírů, Princ upírů.

Výsměch
Tato jednotka má šanci přesunout na sebe útok, který původně směřoval na jinou přátelskou jednotku v okolí.
Viz str.336 pro šance na spuštění.
» Jednotky: Štváč.

Vyvolání bouře
Tato jednotka může vyvolat lokální bouřkový mrak na vybraném místě bitevního pole. Všechny jednotky v zasažené oblasti jsou každé kolo zraňovány elektřinou. Střelecké jednotky mají navíc postih na vzdálené útoky. Škody a postih se odvíjí od počtu jednotek, které tento mrak vyvolaly (schopnost je nutné aktivovat).
*Bouřný mrak je o velikosti 3x3 po dobu 3 tahů. Střelecká penalizace je Velikost_skupinky*1%, maximálně však 90 %. Vzdušné škody jsou rovny 10*Velikost_skupinky. Jsou aplikovány, když je bouřný mrak vytvořen a na konci tahu jakékoliv jednotky pod ním. Jeho škody můžou být sníženy ochranou proti bleskům a také je lze kompletně pohltit bez účinku. Zasáhnuté mohou být také spřátelené jednotky, dokonce i samotní stvořitelé, bouřní titáni. Dva bouřné mraky se nemohou překrývat.*
» Jednotky: Bouřný titán.

Vyvolání pekelných pánů

Jednou za boj může jednotka vyvolat pekelné pány, kteří nahradí její zabité přátele. Počet vyvolaných pekelných pánů závisí na počtu jednotek, které tuto schopnost použily (schopnost je nutné aktivovat).
Poskytuje mrtvé jednotce dostatek bodů zdraví (120 pro přivolaného pekelného pána), aby mohli být přivoláni 2 pekelní páni za každého arciďábla.
» Jednotky: Arciďábel.

Vzkřísení spolubojovníků
Jednotka může jednou během boje vzkřísit zabitý přátelský oddíl, za předpokladu, že na místě, kde byl oddíl zabit, nestojí žádná jiná jednotka (schopnost je nutné aktivovat).
» Jednotky: Archanděl.

Zabiják obrů
Útok a obrana této jednotky se dočasně zvýší o +4, je-li protivníkem velká jednotka.
» Jednotky: Zuřivec.

Zakořenění
Jednotka, která se brání nebo čeká, získá do konce příštího kola 50% bonus k obraně a navíc schopnost vracet údery po každém nepřátelském útoku.
Bonus je uplatněn pouze při bránění se. Čekání vždy obnoví normální pozici. Jestliže hrdina má schopnost Držet pozice, bonus Zakořenění je zdvojnásoben ke 100% zvýšení obrany.
» Jednotky: Prastarý ent.

Závan zoufalství
Cíl útoku této jednotky je automaticky zasažen kouzlem zoufalství (na ~~základní~~ *expertní* úrovni).
» Jednotky: Nehmotný drak.

Zavytí
Jednou za bitvu může tato jednotka přivolat spřátelený oddíl stejné síly.
Skupinka automaticky při svém prvním útoku vyvolá vedle cíle úplně stejnou skupinku jednotek.
» Jednotky: Vlk.

Zbabělost
Pokud je tato jednotka zraněna v boji na blízko, pokusí se utéct na nejbližší neobsazené pole v dosahu jejího pohybu.
Stvoření oplatí útok pouze pokud nemůže útéct.
» Jednotky: Goblin, Goblin lovec, Goblin medicinman.

Zhoubný jed

Tato jednotka při útoku nepřítele otráví. Efekt jedu trvá 3 kola a způsobuje cíli škody vždy v jeho kole.
*Škody za tah jsou rovny 5*Velikost_skupinky, kde Velikost_skupinky je velikost skupinky odporných wyvern v čase otravy. Účinek otravy může být sejmut Přikládáním rukou a Stanem první pomoci, ale už ne Očistou či Očistcem.*
» Jednotky: Odporná wyverna.

Zloděj many
Jednotka na začátku svého prvního tahu ukradne část many nepřátelského hrdiny a předá ji hrdinovi vlastnímu. Množství takto získané many závisí na počtu jednotek.
Za každou jednotku v armádě je ukradeno přibližně 0.25 many.
» Jednotky: Rarášek.

Zloděj střeliva
Tato jednotka může jednou za boj ukradnout nějaké střelivo od nepřítele v dosahu svého pohybu (schopnost je nutné aktivovat).
Množství ukradeného střeliva je rovno velikosti jednotky, jež krade, vyděleno jejím týdenním přírůstkem.
» Jednotky: Poltergeist.

Znamení ohně
Při útoku může tato jednotka nepřítele proklít a dočasně tak zdvojnásobit veškeré zranění ohněm, které dotyčný utrpí.
Cíl je zatracen 2 tahy.
» Jednotky: Runový kněz, Runový patriarcha, Plamenný strážce.

Znesvěcení magie

Medicinman určitou šanci na znesvěcení kouzel, která cíl sesílá (jen kouzlící jednotky) - buď je oslabí, zvýší jejich cenu nebo je překazí. Je určitá pravděpodobnost, že se znesvěcení obrátí na svého původce a zduplikuje negativní efekt kouzla na nešťastné gobliny (schopnost je nutné aktivovat).
» Jednotky: Goblin medicinman.

Znovuzrození
Tato jednotka může jednou za boj vstát z mrtvých. Počet oživených jednotek je roven počtu zabitých.
» Jednotky: Fénix.

Zpopelnění
Tato jednotka se může vznést a napadnout nepřítele na sousedním políčku a tím mu způsobit o 50% větší škody bez možnosti protiútoku.
» Jednotky: Červený drak.

Zrada
Když aktuální počet těchto jednotek klesne pod 30 procent původního počtu, změní strany.
Skupinka může zradit pouze jednou za boj a po boji zůstává se svým novým pánem (pokud není zabita).
» Jednotky: Goblin.

Zraňující dotek
Každý útok této jednotky zabije jednu jednotku z protivníkovy armády. Také odčaruje všechny pozitivní magické efekty, které zasaženého protivníka ovlivňují (schopnost je nutné aktivovat).
Normální útok stvoření je nedotknut. Když je místo něj použit Zraňující dotek, bude zabito přesně jedno stvoření.
» Jednotky: Přízrak.

Zuřivost
Útok této jednotky se během boje zvyšuje vždy, když zemře nějaká přátelská jednotka (mimo oživených jednotek a jednotek vyvolaných za pomocí magie).
Viz str.343.
» Jednotky: Pěšák, Panoš, Rohatý démon, Rohatý dozorce, Zombie, Morová zombie, Ent, Prastarý ent, Kamenný chrlič, Obsidiánový chrlič, Hydra, Hlubinná hydra, Obránce, Štítonoš, Jezdec na medvědu, Jezdec na černém medvědu, Zastánce, Bojovník, Bijec, Rohatý veterán, Ohavná hydra, Zuřivý ent, Hnijící zombie, Elementální chrlič, Strážce hor, Jezdec na bílém medvědu, Štváč.

Zuřivost berserkra
Při použití této schopnosti dočasně klesne obranná síla dané jednotky na nulu, ale o to více se zvýší její útočnost. Takto rozzuřený bojovník pak automaticky napadne nejbližší cíl a ten mu nemůže jeho rány opětovat. Pokud se však v dosahu nenachází nepřátelská jednotka, zaútočí alespoň na jednotku přátelskou (aktivovaná schopnost).
» Jednotky: Berserkr.



Zuřivost lesa
Tato jednotka si může zvýšit útok na úkor obrany a přidat si k němu polovinu z ní, což potrvá do konce boje. Navíc přitom získá speciální bonus k iniciativě. Pokud ent tuto schopnost využije, ztratí schopnost spoutat své nepřátele (schopnost je nutné aktivovat).
Bonus k iniciativě je +5.
» Jednotky: Zuřivý ent.

Žádná odveta
Této jednotce nepřátelé nikdy nevracejí úder.
» Jednotky: Kerberos, Upír, Pán upírů, Víla, Dryáda, Rakšasa rani, Rakšasa raja, Krvavá fúrie, Hydra, Hlubinná hydra, Vzdušný elementál, Plamenný pes, Krvavá sestra, Ohavná hydra, Nymfa.

Žádný postih při útoku zblízka
Střelec nemá žádný postih ke škodám způsobeným při útoku na blízko.
» Jednotky: Kněz, Inkvizitor, Titán, Zvěd, Vrah, Záškodník, Fanatik, Bouřný titán, Kentauří nájezdník.

Žádný střelecký postih
Střelec nemá při útoku na dálku žádný postih ke způsobeným škodám, a to i za předpokladu, že střílí přes polovinu bitevní plochy.
» Jednotky: Mág, Arcimág, Mistr kuše, Mystický střelec, Bojový mág.

Žhnoucí aura
Pokud se nepřítel dostane do vzdálenosti 1 pole od této jednotky, utrpí ohnivé zranění podle toho, kolik bojovníků tuto schopnost má.
Na začátku tahu jakéhokoliv nepřátelského stvoření, které sousedí s pekelnými hřebci, utrpí 10 škod způsobených ohněm za každého pekelného hřebce ve skupince.
» Jednotky: Pekelný hřebec.





Úvod

Frakce - Rozdělení magických škol

Každá frakce je spojena s dvěma určitými magickými školami, podle šance postoupení v dovednosti (viz str.311).

Například Azyl je spojen s magií světla a temnoty: Věž kouzel Azylu tedy bude nabízet v každém kruhu jedno kouzlo z magie světla a jedno kouzlo z magie temnoty. V prvním kruhu naleznete Zrychlení nebo Božskou sílu, temné magie Slabost nebo Zpomalení. Třetí pozice (v první, druhém a třetím kruhu) obsadí náhodně vybrané kouzlo ze dvou zbývajících škol: destruktivní magie a magie přivolávání. V Akademii lze postavit Knihovnu, která přidává do každého kruhu další kouzlo, to je náhodně vybráno z jedné ze dvou magií (destruktivní magie nebo magie temnoty), výběr však není nijak ovlivněn.

Akademie	Přivolávání	Světlo
Azyl	Světlo	Temnota
Hvozd	Světlo	Destrukce
Pevnost	Světlo	Destrukce

Peklo	Destrukce	Temnota
Kobka	Destrukce	Přivolávání
Nekropole	Temnota	Přivolávání
Tvrz	-	-

Kouzla na mapě dobrodružství

Kouzla na mapě dobrodružství náleží speciální magické škole a k naučení nepožadují žádné specifické dovednosti. Jestliže je tvůrce map nezakáže, zobrazí se ve věži kouzel, v dolní záložce Kouzla na mapě dobrodružství.

Magie mezi barbary: válečné pokřiky a talismany

Barbarští hrdinové se nemůžou naučit kouzlům z věží kouzel, ani nemohou sesílat kouzla díky artefaktům (knihy magií, kouzelné svitky a hůlky, Opasek elementálů...). Když barbaři navštíví Svatyni magie (objekt na mapě dobrodružství obvykle učící nějaké kouzlo hrdinu, jenž ji navštíví) nebo plení bojiště, které by jim dalo jako odměnu kouzlo (Pyramida, Dračí utopie, ...), získají místo toho zkušenosti (1000*Úroveň_kouzla).

Ačkoliv opovrhují magií, stále mají barbaři možnost využít many v boji: mohou použít **válečné pokřiky** k podpoření svých jednotek či zadržování nepřátelských stvoření. Válečné pokřiky se rozdělují na tři různé a lze se je naučit ve speciálních budovach Tvrze (podobným věžím kouzel). Čtyři magické dovednosti jsou samozřejmě pro barbary nepoužitelné, a tak místo nich mohou ovládat odpovídající zničení magie, která jim dovolí snížit účinky nepřátelské magie. Kouzelnictví je nahrazeno také podobnou dovedností, Výkřik, která nahrazuje kouzla válečnými pokřiky.

Na mapě mohou barbaři sesílat pouze kouzla skrze speciální objekty, tzv. **talismany cestovaní**, které si mohou barbarští hrdinové zakoupit ve svých městech v budově "Poutníkova chatrč". Celkem jsou ve hře 4 úrovně talismanů, jež odpovídají 4 kouzlům, a hrdina si může vylepšit svůj talisman ve městě, až když dosáhne požadované úrovně.

Talisman cestovaní první úrovně
» **Požadovaná úroveň hrdiny:** 1
» **Cena:** 1000, 3, 3
» **Odemčené kouzlo:** Shalassina loď



Talisman cestovaní druhé úrovně
» **Požadovaná úroveň hrdiny:** 10
» **Cena:** 1000, 2, 2, 2, 2, 2, 2
» **Odemčené kouzlo:** Přivolat jednotky



Talisman cestovaní třetí úrovně
» **Požadovaná úroveň hrdiny:** 15
» **Cena:** 1500, 3, 3, 3, 3, 3, 3
» **Odemčené kouzlo:** Okamžité cestování



Talisman cestovaní čtvrté úrovně
» **Požadovaná úroveň hrdiny:** 20
» **Cena:** 1500, 4, 4, 4, 4, 4, 4
» **Odemčené kouzlo:** Městský portál



Cestovní magie

Úroveň 2



Shalassina loď 4 *Dobrodružná*

Přivolá námořní loď. Aby se kouzlo zdařilo, musí hrdina stát na břehu a poblíž musí být neobsazená loď.

Toto kouzlo se mohou naučit všichni hrdinové. Není třeba žádných magických dovedností.

Úroveň 3



Přivolání jednotek *Dobrodružná*

Povolá jednotky z nejbližšího města. Hrdina tímto přijde o 75% počátečních bodů pohybu.
(Toto kouzlo vyžaduje, aby byl hrdina na 10. úrovni. Není k němu potřeba žádná magická dovednost)

Nakupte si všechny jednotky ve městě před tím, než sešlete kouzlo. Budete moci vybrat si jednotku(y), které přivoláte. Každá přivolaná jednotka stojí 1 manu.

Úroveň 4



Okamžité cestování 15 *Dobrodružná*

Teleportuje hrdinu s celou jeho armádou na jiné místo na mapě dobrodružství.
(Toto kouzlo vyžaduje, aby byl hrdina na 15. úrovni. Není k němu potřeba žádná magická dovednost)

Poloměr teleportu je 800 pohybových bodů na jakémkoliv druhu terénu (zobrazit str.317). Hrdina používá polovinu svých pohybových bodù na den. Okamžité cestování může být použito také k přesunutí na mořské hladině avšak pouze na jiné místo na moři.

Úroveň 5



Městský portál 20 *Dobrodružná*

Přenese hrdinu do nejbližšího přátelského města, hrdina tím ale přijde o všechny své body pohybu.
(Toto kouzlo vyžaduje, aby byl hrdina na 20. úrovni. Není k němu potřeba žádná magická dovednost)

Destruktivní magie

Úroveň 1



Magický šíp 4 — *Přímé škody*
Vyšle několik magických střel, které způsobí cílové nepřátelské jednotce nefyzické poškození.

1	48+8*Síla
2	56+8*Síla
3	64+8*Síla
4	72+8*Síla



Kamenné hroty 5 — *Přímé škody*
Působí rozsáhlé fyzické poškození všem jednotkám v dané oblasti (ve tvaru kříže).

1	24+8*Síla
2	32+8*Síla
3	40+8*Síla
4	48+8*Síla

Úroveň 2



Blesk 5 — *Přímé škody*
Způsobuje vybrané nepřátelské jednotce poškození bleskem.
Mistr bouří přidává efekt Omráčení na první cíl (viz str.330).

1	11+11*Síla
2	14+14*Síla
3	17+17*Síla
4	20+20*Síla



Ledová střela 6 — *Přímé škody*
Způsobuje vybrané nepřátelské jednotce poškození mrazem.
Mistr ledu přidává efekt Mrazení (zmrazí na 0.3 tahů).

1	60+12*Síla
2	72+12*Síla
3	84+12*Síla
4	96+12*Síla

Úroveň 3



Ohnivá koule 10 — *Přímé škody*
Působí poškození ohněm všem jednotkám v dané oblasti.
Ohnivá koule má cílovou oblast o velikosti 3x3.
Mistr ohně přidává účinek Ničení brnění (-50 % obrana).

1	11+11*Síla
2	14+14*Síla
3	17+17*Síla
4	20+20*Síla



Kruh zimy 9 — *Přímé škody*
Způsobuje poškození mrazem všem jednotkám v okolí cílového místa.
Mistr ledu přidává efekt Mrazení (zmrazí na 0.3 tahů).

1	60+12*Síla
2	72+12*Síla
3	84+12*Síla
4	96+12*Síla



Ohnivá zeď 16 — *Přímé škody*
Vytvoří ve vybrané oblasti bojiště ohnivou zeď. Po dobu několika kol působí poškození ohněm všem jednotkám v této oblasti.
Trvání ohnivé zdi: 3 tahy. Ohnivá zeď může být seslána přímo na jednotky. Stvoření obdrží škody pokud je na ně ohnivá zeď seslána, nebo při průchodu skrz ni a při stání v ní na konci svého kola (ať dělají cokoliv).
Mistr ohně přidává účinek Ničení brnění (-50 % obrana).

1	9+9*Síla
2	11+11*Síla
3	13+13*Síla
4	15+15*Síla

Úroveň 4



Řetězový blesk 16 — *Přímé škody*
Způsobí rozsáhlé poškození bleskem několika sousedním jednotkám (až 4), počínaje tou vybranou. Každá další jednotka utrpí 50% předchozích škod (může zasáhnout i vlastní jednotku).
Mistr bouří přidává efekt Omráčení na první cíl (zobrazit str.330).

1	10+10*Síla
2	15+15*Síla
3	20+20*Síla
4	25+25*Síla



Pád meteorů 19 — *Přímé škody*
Způsobuje rozsáhlé poškození zemskou silou všem tvorům v cílové oblasti.
Pád meteorů má cílovou oblast o velikost 5x5.

1	9+9*Síla
2	12+12*Síla
3	15+15*Síla
4	20+20*Síla

Úroveň 5



Imploze 18 — *Přímé škody*
Způsobuje vybrané nepřátelské jednotce poškození silou země.

1	12+12*Síla
2	17+17*Síla
3	20+20*Síla
4	40+40*Síla



Armageddon 20 *Přímé škody*

Způsobí obrovské zranění ohněm všem jednotkám a válečným strojů na bojišti a navíc ještě fyzické zranění jednotkám na místě dopadu.

*Stvoření uprostřed bojiště (čtverec 4x4 políčka) jsou zasáhnuta skálou a utrpí **extra fyzické škody** (tudíž ignorují magickou ochranu, odpor a imunity) rovné*

*5+5*Síla* *10+10*Síla* *15+15*Síla* *20+20*Síla*

Velká stvoření musí být uvnitř cílové oblasti celá, aby byla zasažena.

Mistr ohně přidává účinek Ničení brnění (-50 % obrana).

*9+9*Síla*
*12+12*Síla*
*15+15*Síla*
*30+30*Síla*



Smrtící mráz 11 *Přímé škody* Tribes of the East

Zmrazí cíl a způsobí mu tak okamžité zranění ledem a v průběhu určité doby ještě další zvýšené zranění vlivem omrzlin.

*Všechny fyzické škody utrpené cílem v dalším tahu jsou zvýšeny o (Síla+1)*3% (nebo pouze (Síla+1)*1% bez ovládání magie).*

Mistr ledu přidává efekt Mrazení (zmrazí na 0.3 tahů).

*10+10*Síla*
*14+14*Síla*
*15+15*Síla*
*30+30*Síla*

Magie přivolávání

Úroveň 1



Pěst hněvu 5 *Přímé škody*

Přivolá magickou pěst, která způsobí cílové nepřátelské jednotce fyzické poškození. Na toto kouzlo se nevztahuje odolnost ani ochrana proti magii.

Jestliže jste zvědavy, tak černí draci mohou být zasaženi Pěstí hněvu

Mistr života přidává +4 k efektivní síle kouzel sesílatele.

- *20+4*Síla*
- *30+6*Síla*
- *40+8*Síla*
- *50+10*Síla*



Ohnivá past 8 *Přímé škody*

Umístí do vybrané oblasti na bojišti několik magických výbušných min. Nepřítel miny nevidí.

*Každá mina způsobuje 50+10*Síla škod, když vybouchne.*

Mistr zemské krve přidává +4 k efektivní síle kouzel sesílatele.

- *2 miny*
- *4 miny*
- *6 min*
- *8 min*

Úroveň 2



Vosí roj 5 *Přímé škody*

Vyvolá roj hmyzu, který vybrané nepřátelské jednotce uštědří magické zranění. (Toto kouzlo nefunguje na nemrtvé, elementální a mechanické jednotky.)

Při základním ovládání je snížena hodnota ATB cíle o 0.2, respektive o 0.4 při lepším ovládání, respektive 0.6 při expertním ovládání.

- *10+2*Síla*
- *20+4*Síla*
- *30+6*Síla*
- *40+8*Síla*



Oživení mrtvých 9 *Vzkříšení*

Oživí jednotky ve zvolené přátelské skupině. Nemrtví se k "životu" probudí natrvalo, ostatní jen do konce boje. Každé použití tohoto kouzla snižuje životy bojovníků ve skupině o 20 %.

Mistr života přidává +4 k efektivní síle kouzel sesílatele.

- *120+15*Síla*
- *160+20*Síla*
- *200+25*Síla*
- *240+30*Síla*



Mystický krystal 8 *Přivolávání* Tribes of the East

Na zvoleném místě bojiště vytvoří krystal, který bude blokovat průchod až do konce boje nebo dokud nebude napaden a zničen.

Krystal má 1 bod zdraví a 0 obranu, což odpovídá stvoření první úrovně. Exploduje, když je zničen, čímž způsobí přilehlým stvořením škody v závislosti na úrovni ovládání Magie přivolávání sesílatelem.

Mistr zemské krve přidává +4 k efektivní síle kouzel sesílatele.

- *40+8*Síla*
- *60+12*Síla*
- *80+16*Síla*
- *100+20*Síla*

Úroveň 3



Přízračné síly 18 *Duplikace*

Vytváří kopii vybrané přátelské jednotky (může být vytvořena pouze jedna kopie). Kopie nemůže kouzlit ani používat speciální schopnosti. Kopie zmizí, jakmile utrpí nějaké poškození. (nehmotná podstata dává kopii 50% šanci, že se vyhne zranění).

Maximální úroveň jednotky, kterou může sesílatel naklonovat se zvyšuje s jeho úrovní ovládání magie přivolávání.

- *Max. úroveň: 4*
- *Max. úroveň: 5*
- *Max. úroveň: 6*
- *Max. úroveň: 7*



Zemětřesení 7 *Objektové škody*

Zemětřesení poškodí městské hradby při obléhání.

Stejně jako věže a bránu

Mistr zemské krve přidává +4 k efektivní síle kouzel sesílatele(zlepšuje schopnost Chvění).

- *0 - 100*
- *0 - 200*
- *50 - 300*
- *100 - 400*



Hradba čepelí 12 *Přivolávání* Tribes of the East

Dočasně vytvoří na vybraném místě bojiště tři políčka dlouhou zeď. Proti střelným a magickým útokům má zeď o 75 % vyšší obranu a navíc působí škody rovné počtu ztracených životů v boji na blízko.

Na hradbu nemůže být zaútočeno hrdinovým fyzickým útokem, ale může být zničena kouzlem Zemětřesení. Každá ze tří jednopolíčkových hradeb je jako samostatný objekt, jehož body zdraví se odvíjí od úrovně ovládání Magie přivolávání.

Mistr zemské krve přidává +4 k efektivní síle kouzel sesílatele.

- *20+5*Síla*
- *40+8*Síla*
- *60+10*Síla*
- *96+12*Síla*

Úroveň 4



Vyvolání elementálů 17 *Přivolávání*

Přivolá ohnivého, zemského, vodního či vzdušného elementála (v závislosti na terénu bojiště), který bude bojovat po boku hrdiny.

Počet přivolaných elementálů se odvíjí od ovládání magie sesílatelem.

Mistr zaklínání přidává +4 k efektivní síle kouzel sesílatele.

*0.5*Síla*
*0.75*Síla*
*1*Síla*
*2*Síla*



Vosí hnízdo 15 *Přivolávání* Tribes of the East

Na vybraném místě na bojišti vytvoří vosí hnízdo. Vosí roj z tohoto hnízda bude útočit na nepřátelské jednotky do konce boje nebo do té doby, než bude hnízdo napadeno a zničeno (hnízdo nezaútočí na nemrtvé, elementální nebo mechanické jednotky).

*2+0.25*Síla*
*5+0.25*Síla*
*5+0.25*Síla*
*10+0.25*Síla*

Když přijde jejich tah, Hnízdo automaticky sešle Vosí roj na expertní úrovni (se Sílou kouzel jejich sesílatele) na nejbližšího nepřítele, který tímto kouzlem může být zasažen, jestli vůbec nějakým. Kouzlo je sesláno za použití many sesílatele hnízda ze plnou cenu (možná snížení jsou ignorována).
Hnízdo má 10, 25, 50 nebo 100 bodů zdraví v závislosti na úrovni ovládání Magie přivolávání sesílatelem. Jeho Obrana je rovna úrovni sesílatele a je imunní vůči magii. Je bráno jako stvoření 8. úrovně se Sílou 10000. Jeho iniciativa závisí na úrovni ovládání Magie přivolávání sesílatelem. Při přivolání vstoupí do bojiště s náhodnou hodnotou ATB mezi 0.5 a 1.

Úroveň 5



Mystická zbroj 20 *Požehnání*

Obklopí danou skupinu jednotek štítem magické energie, který částečně pohlcuje veškeré poškození, jež jednotka utrpí.

Body zdraví štítu se odvíjí od úrovně ovládání sesílatele. Vysává 25 % škod zaměřených na cíl. Při expertním ovládání vysává 50 % škod.

*250+50*Síla*
*500+50*Síla*
*600+60*Síla*
*600+60*Síla*



Přivolání fénixe 35 *Přivolávání*

Vyvolá na bojiště fénixe, který bude bojovat na straně hrdiny. Naráz lze vyvolat pouze jednoho fénixe.

Statistiky přivolaného fénixe se odvíjí od úrovně sesílatele a jeho síly kouzel (síla). Efektivní Síla kouzel je snížena (zaokrouhleno nahoru) na nižší úroveň ovládání.

*10 + 2*Úroveň*	*10*Síla - 15*Úroveň*	*15*
*10 + 2*Úroveň*	*300 + 30*Síla*	*7*

Mistr zaklínání přidává +4 k efektivní Síle kouzel sesílateli (před snížením).

Efek. síla: 25%
Efek. síla: 33%
Efek. síla: 50%
Efek. síla: 100%

Magie světla

Úroveň 1



Božská síla 4 *Požehnání*

Umožní dané jednotce způsobit v boji větší škody. Doba trvání závisí na hrdinově síle kouzel.

Minimální škody jsou zvýšeny podle tohoto vzorce `min+t*(max-min)`*, kde* `t` *se odvíjí od ovládání magie světla. Při expertním ovládání této magie jsou škody vždy rovny maximálním.*

Mistr požehnání přidává kouzlo Hromadná božská síla. 8

t = 50%
t = 65%
t = 80%
t = 100%



Zrychlení 4 *Požehnání*

Způsobuje, že se vybraná přátelská jednotka uplatní v boji častěji.

Je zvýšena iniciativa cíle.

Mistr hněvu přidává kouzlo Hromadné zrychlení. 8

+10% iniciativa
+20% iniciativa
+30% iniciativa
+40% iniciativa

Úroveň 2



Výdrž 6 *Požehnání*

Zvyšuje obrannou sílu vybrané přátelské jednotky. Doba trvání závisí na síle kouzel.

Mistr obraných kouzel přidává kouzlo Hromadná výdrž. 12

+3 obrana
+6 obrana
+9 obrana
+12 obrana



Očista 10 *Požehnání*

Odčaruje z nepřátelských jednotek kouzla s pozitivním účinkem a z přátelských jednotek kouzla s negativním účinkem. To, zda se odčarování povede, závisí na úrovni sesilatele, takže je nepravděpodobné, že by sesilatel na nízké úrovni dokázal odčarovat kouzlo seslané mágem na vysoké úrovni.

*Celková šance na očištění = base% + (Úroveň_očištěného - Úroveň_sesílatele) * 3%*
Úroveň jednotek je 1-7 pro normální a 2-8 pro vylepšená stvoření.

Mistr požehnání přidává kouzlo Hromadné očištění (oblast 4x4). 10

40% zákl. šance
60% zákl. šance
80% zákl. šance
100% zákl. šance



Regenerace 8 *Požehnání* Tribes of the East

Cílové jednotce se v jejím tahu zregeneruje zdraví. Nefunguje na nemrtvé, mechanické a elementální jednotky.

Cíl si před svým tahem vyléčí ❤ *75%+Síla*5% ze svých maximálních bodů zdraví.*

1 tah
2 tahy
3 tahy
4 tahy

Úroveň 3



Spravedlivá moc 6 *Požehnání*

Postiženou jednotku zachvátí zuřivost a touha po krvi; získává bonus na útok.

Mistr hněvu přidává kouzlo Hromadná spravedlivá moc. 12

+3 útok
+6 útok
+9 útok
+12 útok



Odklon střel 6 *Požehnání*

Učiní vybranou přátelskou jednotku odolnější vůči útoku na dálku.

Snížení škody záleží na úrovni ovládání magie světla a jsou násobitelné s ostatními sníženími škod způsobených střelbou.

Mistr obranných kouzel přidává kouzlo Hromadný odklon střel. 12

25%
40%
55%
70%

Úroveň 4



Magická imunita 7 *Požehnání*

Ruší působení pozitivních i negativních magických efektů na danou skupinu jednotek a chrání ji proti účinkům dalších kouzel. Dá se seslat pouze na vlastní skupinu.

Cíl je imunní vůči kouzlům výšších úrovní, v závislosti na úrovni ovládání sesílatele. Pouze při expertním ovládání je cíl imunní vůči všem kouzlům.

Max. úroveň: 2
Max. úroveň: 3
Max. úroveň: 4
Max. úroveň: 5



Teleportace 8 *Nahrazení*

Teleportuje vybranou spřátelenou jednotku na jiné místo na bojišti (pouze expert v magii světla může teleportovat jednotky přes hradby).



Pomsta bohů 14 *Přímé škody* Tribes of the East

Způsobí vybrané jednotce magické škody, které závisí na počtu nepřátel, jež vybraná jednotka zabila od začátku boje.

*Škody způsobené každému nepřátelskému stvoření se odvíjí od jeho tzv. "fragů": počtu zabitých stvoření vynásobených jejich úrovní. Například zabití 5 rolníků dá 5 fragů, zatímco 1 paladin dá 6 fragů. Zabití přivolané jednotky nepřidává frag. Ve vzorci škod je F **druhou odmocninou** fragů cíle.*

- *1*F*(Síla+7)*
- *2*F*(Síla+7)*
- *3*F*(Síla+7)*
- *4*F*(Síla+7)*

Úroveň 5



Slovo světla 15 *Přímé škody*

Všem nemrtvým a pekelným jednotkám na bojišti způsobuje poškození svatou silou. Poznámka: na skřety působí také (kvůli jejich démonické krvi).

Mistr hněvu přidává +4 k efektivní síle kouzel sesílatele.

- *8+2*Síla*
- *12+3*Síla*
- *30+6*Síla*
- *144+12*Síla*



Vzkříšení 15 *Vzkříšení*

Permanentně vzkřísí nestvůry v cílové přátelské jednotce. Každé použití tohoto kouzla do konce boje sníží životy cílové jednotky o 10 % z počáteční hodnoty životů.

Každé použití tohoto kouzla snižuje životy bojovníků v jednotce o 10 %. Množství vzkříšení se odvíjí od úrovně ovládání magie světla.

- *20+5*Síla*
- *40+10*Síla*
- *60+15*Síla*
- *240+30*Síla*

Magie temnoty

Úroveň 1



Slabost 4 — *Prokletí*

Vybraná nepřátelská jednotka způsobuje v boji menší poškození. Dobu trvání určuje síla kouzla.

Maximální škody jsou sníženy podle vzorce `min+t*(max-min)`*, kde* `t` *záleží na úrovni ovládání magie temnoty. Při expertním ovládání jsou škody vždy rovné minimálním.*

Mistr prokletí přidává kouzlo Hromadná slabost. 8

- *t = 50%*
- *t = 35%*
- *t = 20%*
- *t = 0%*



Zpomalení 4 — *Prokletí*

Způsobuje, že se nepřátelská jednotka méně zapojí do boje.

Je snížena iniciativa.

Mistr mysli přidává kouzlo Hromadné zpomalení. 8

- *-25% iniciativa*
- *-30% iniciativa*
- *-35% iniciativa*
- *-40% iniciativa*



Zármutek 5 — *Prokletí* Tribes of the East

U zvolené jednotky snižuje morálku a štěstí.

- *-1 Štěstí / Morálka*
- *-2 Štěstí / Morálka*
- *-3 Štěstí / Morálka*
- *-4 Štěstí / Morálka*

Úroveň 2



Zranitelnost 5 — *Prokletí*

Zničí brnění dané skupiny jednotek a sníží tím její obranu. Kouzlo lze na jednu skupinu seslat opakovaně, ale obrana nikdy neklesne pod nulu.

Mistr bolesti přidává kouzlo Hromadná zranitelnost (oblast 4x4). 10

- *-3 obrana*
- *-4 obrana*
- *-5 obrana*
- *-6 obrana*



Hniloba 6 — *Prokletí*

Sešle na cílovou nepřátelskou skupinu nákazu, která jim při každé vykonané akci způsobí zranění zemí. (Kouzlo nefunguje na nemrtvé, elementální a mechanické jednotky.)

Škody hniloby jsou 32+8*Síla.
Trvání efektu závisí na úrovni ovládání magie temnoty.

Mistr bolesti přidává kouzlo Hromadná hniloba (oblast 4x4). 12

- *2 tahy*
- *3 tahy*
- *4 tahy*
- *5 tahů*

Úroveň 3



Utrpení 5 — *Prokletí*

Oslabí cílovou nepřátelskou jednotku tím, že jí sníží útok.

Mistr prokletí přidává kouzlo Hromadné utrpení. 14

- *-3 útok*
- *-6 útok*
- *-9 útok*
- *-12 útok*



Zmatení 9 — *Prokletí*

Způsobuje, že cílová skupina nepřátelských jednotek zapomene, co vlastně na bojišti pohledává. Některé z postižených jednotek zapomenou využít útok na dálku nebo odvetný útok. (Toto kouzlo nefunguje na nemrtvých, elementálních a mechanických jednotkách).

Část cílové jednotky, která zapomíná jednat, je závislá na úrovni ovládání magie temnoty.

Mistr mysli přidává kouzlo Hromadné zmatení. 14

- *50%*
- *70%*
- *90%*
- *100%*

Úroveň 4



Bojové šílenství 15 — *Ovládání mysli*

Uvrhne na vybranou skupinu jednotek šílenství. Šílené jednotky považují všechny ostatní jednotky a válečné stroje za své úhlavní nepřátele a zaútočí na nejbližší jednotku se zdvojnásobenou zuřivostí (tohle kouzlo nefunguje na nemrtvé, elementály a mechanické jednotky).

Cílové škody (minimální a maximální) jsou zvýšeny v závislosti na úrovni ovládání seslátele. Pokud je sesílatel expert v Magii temnoty, účinek bude trvat 2 akce, jinak však pouze jednu. Účinek nemůže být odstraněn Očistou.

- *Síla*1%*
- *Síla*2%*
- *Síla*3%*
- *Síla*3%*



Slepota 10 *Prokletí*

Oslepí vybrané nepřátelské jednotky, takže se nemohou pohybovat, útočit ani používat schopnosti. Útokem na oslepenou jednotku se slepota ruší. Dobu trvání určuje síla kouzla. (Toto kouzlo nefunguje na nemrtvých, elementálních a mechanických jednotkách).

*0.15*Síla*
*0.2*Síla*
*0.25*Síla*
*0.25*Síla*

Doba trvání se odvíjí od úrovně ovládání seslátele. Při expertním ovládáním oslepená skupinka nemůže vracet úder.

Úroveň 5



Pán loutek 18 *Ovládání mysli*

Umožní hrdinovi dočasně ovládat vybranou nepřátelskou jednotku, která na tuto dobu ztratí schopnost protiútoku (pro ovládnutí jednotek 7. a vyšší úrovně musí být sesilatel expertem v magii temnoty). Kouzlo nepůsobí na nemrtvé, elementální nebo mechanické jednotky.

*0.15*Síla*
*0.2*Síla*
*0.25*Síla*
*0.25*Síla*

*Pokud na jednotku někdo zaútočí, kontrola nad ní zmizí. Iniciativa cíle je znásobena 0.03*Síla při ovládání (0.01*Síla bez ovládání). Násobitel nemůže být však vyšší jak 1. Trvaní se odvíjí od sesílatelovy úrovně ovládání.*



Kletba podsvětí 15 *Přímé škody*

Způsobí bezbožné zranění všem jednotkám na bojišti s výjimkou nemrtvých a jednotek pekla.

Mistr bolesti přidává +4 k efektivní síle kouzel sesílatele.

*8+2*Síla*
*12+3*Síla*
*30+6*Síla*
*144+12*Síla*



Vampyrismus 10 *Požehnání* Tribes of the East

Vybraná přátelská jednotka získá všechny vlastnosti nemrtvých jednotek a schopnost vysávat život podobně jako upíři.

*10%+Síla*2%*
*20%+Síla*2%*
*30%+Síla*2%*
*50%+Síla*2%*

Když je kouzlo aktivní, není cíl ovlivněn morálkou a stává se imunní vůči mysl měnícím kouzlům jako Slepota nebo Pán loutek. Pokud byly tyto efekty aktivní, jsou odčarovány. Účinek je sčítatelný s jakoukoliv přirozenou schopností Vysávání života. Kouzlo nemůže být sesláno na mechanické či elementální stvoření. Vysátý život je jen zlomek škod, závisející na úrovni ovládání Magie temnoty sesílatelem.

Runová magie

Úroveň 1



Runa výpadu 1 *Požehnání* Hammers of Fate
Rychlost jednotky se ~~do konce kola~~ *po jednu akci* zvýší o 100%.
Tato runa je také použita při čekání nebo obraně.



Runa berserka 1 *Požehnání* Hammers of Fate
Jednotka příští kolo proti stejnému cíli zaútočí nablízko dvakrát namísto jednou (alespoň jedna bytost z této přátelské jednotky musí být zabita, aby na ní bylo možné danou runu použít).
Účinek je aktivní do dalšího útoku skupinky zblízka. Pokud je nepřátelská jednotka zabita na první úder, účinek runy zůstane stále aktivní.

Úroveň 2



Runa ovládnutí magie 1 *Požehnání* Hammers of Fate
Jednotka při příštím útoku ukradne jeden náhodný pozitivní efekt působící na nepřátelský cíl.
Skupinka při svém dalším útoku zblízka či střelbě ukradne ze svého cíle náhodné požehnání Magie světla (klidně i Magickou imunitu). Pokud na cíli není žádné požehnání, runa přijde vniveč.



Runa vymítání 1 *Požehnání* Hammers of Fate
Odčaruje všechny negativní efekty, které na jednotku působí (jen ty, které je možné odstranit).
Budou odčarována prokletí první až třetí úrovně Magie temnoty, stejně jako ostatní negativní účinky (například "Spálení" dovednosti Mistr ohně). "Otravu" nelze odčarovat.

Úroveň 3



Runa elementální imunity 1 *Požehnání* Hammers of Fate
Jednotka získá do konce boje imunitu na dva náhodné magické elementy.
Při každém použití runy na skupinku budou náhodně vybrány dva nové elementy.



Runa nehmotnosti 1 *Požehnání* Hammers of Fate
Jednotka bude jedno kolo nehmotná.

Úroveň 4



Runa omráčení 1 1 *Požehnání* Hammers of Fate
Zvolená jednotka bude moci omráčit jednoho nepřítele a připravit ho tak o iniciativu.
Účinek je aktivní dokud se nespustí efekt omráčení. Šance na jeho spuštění je stejná, jako pro některé schopnosti jednotek (viz str.336). Může se spustit při útoku nebo odvetném úderu a lze ho zesílit Vojenským štěstím.



Runa vzkříšení 1 1 *Vzkříšení* Hammers of Fate
Vzkřísí 40 % zabitých jednotek ve zvolené skupině.

Úroveň 5



Runa bojové zuřivosti 1 1 *Požehnání* Hammers of Fate
Jednotka v příštím kole zaútočí na všechny okolní nepřátele (ti nevracejí úder).
Stvoření při dalším útoku zblízka zaútočí na všechny sousedící nepřátelské skupinky, bez odvety (podobně jako u schopnosti šestihlavého útoku hlubinné hydry). Pokud má skupinka také aktivní Runu berserka, spustí se oba účinky, a skupinka tedy zaútočí na všechny nepřítele dvakrát.



Runa draka 1 1 *Požehnání* Hammers of Fate
Jednotka získá na jedno kolo 100 % k obraně, 100 % k útoku a 50% odolnost vůči magii (neúčinkuje na draky).
Neovlivněné hodnoty skupinky útok a obrana jsou zdvojeny (ne bonusy pocházející od hrdiny, kouzel či jiných účinků). Například skupinka černých jezdců na medvědu získává +5 k útoku a +10 k obraně, ať je jejich statistika jakákoliv.

Válečné Pokřiky

Úroveň 1



Svolání do zbraně 8 *Požehnání* Tribes of the East

Na ~~dva~~ *tři* tahy zvýší morálku všech jednotek v armádě na číslo, které závisí na úrovni hrdiny, a všem jednotkám tvrze propůjčí body zuřivosti navíc (bonus k morálce nefunguje na nemrtvé, elementály a mechanické jednotky).

Požadovaná úroveň hrdiny: 2
Zvýšení bodů zuřivosti armády: +20
Zvýšení morálky je rovno 1+Úroveň_hrdiny/8.



Volání krve 5 *Požehnání* Tribes of the East

Vybraná přátelská jednotka tvrze obdrží body zuřivosti navíc. Jejich počet závisí na úrovni hrdiny.

Požadovaná úroveň hrdiny: 2
Zvýšení bodů zuřivosti armády: 0 (body zuřivosti obdrží pouze cíl)
*Cíl získá dalších Úroveň_hrdiny*10 bodů zuřivosti.*

Úroveň 2



Slovo vůdce 2 *Požehnání* Tribes of the East

Hrdina zaútočí na zvolenou přátelskou jednotku a způsobí jí standardní zranění. Tento útok urychlí tah jednotky v závislosti na úrovni hrdiny. Napadená jednotka kromě toho obdrží body zuřivosti navíc. Válečný pokřik nepůsobí na nemrtvé, elementály a mechanické jednotky.

Požadovaná úroveň hrdiny: 6
Zvýšení bodů zuřivosti armády: +30
*ATB hodnota cíle je zvýšena o 0.1+0.02*Úroveň_hrdiny a získá navíc ještě +30 bonusových bodů zuřivosti.*



Děsivý řev 7 *Prokletí* Tribes of the East

Hrdina má možnost zastrašit vybranou nepřátelskou jednotku v závislosti na jeho úrovni i na úrovni jednotky. Nezávisle na úspěchu či neúspěchu tohoto kouzla získají všechny jednotky tvrze v hrdinově armádě nějaké body zuřivosti navíc (válečný pokřik nefunguje na jednotky imunní vůči ovlivnění mysli).

Požadovaná úroveň hrdiny: 6
Zvýšení bodů zuřivosti armády: +30
*Účinek je stejný jako u zastrašujícího útoku noční můry. Šance na zastrašení cíle je 50%+(Úroveň_hrdiny–Úroveň_cíle)*5%.*

Úroveň 3



Bojový pokřik 10 *Požehnání* Tribes of the East

Na jeden tah zvýší rychlost všech jednotek v hrdinově armádě o +1 a jejich útok v závislosti na úrovni hrdiny. Všem jednotkám tvrze v armádě poskytne nějaké body zuřivosti navíc.

Požadovaná úroveň hrdiny: 11
Zvýšení bodů zuřivosti armády: +40
Bonus k útoku je roven Úroveň_hrdiny/2.



Zloba hordy 10 *Přímé škody* Tribes of the East

Způsobí vybranému nepříteli magické zranění, které se rovná počtu jednotek v hrdinově armádě. Kromě toho získají všechny jednotky tvrze v hrdinově armádě body zuřivosti navíc.

Požadovaná úroveň hrdiny: 11
Zvýšení bodů zuřivosti armády: +40
Zloba hordy je snížena o magickou ochranu a může jí být odoláno. Nemůže být odražen Magickým zrcadlem.



Zbraň



Hůlka začátečníka
Běžný - Zbraň - Cena: 5000

O +2 zvyšuje sílu kouzel



Meč moci
Běžný - Zbraň - Cena: 5000

Přidává +2 k hrdinově útočné síle.



Ostří rovnováhy
Běžný - Zbraň - Cena: 5500

"Dobrým" rasám přidá +3 k hrdinově útoku a odečte -1 od hrdinovy obrany, zatímco "zlým" přidá +3 k hrdinově obraně a odečte -1 od hrdinova útoku.



Trojzubec titánů
Běžný - Zbraň - Cena: 6000

Zlepšuje tvá kouzla založená na blescích o 50%.



Hůlka
Vzácnější - Zbraň - Cena: 6700

Tato hůlka umožňuje sesílat předem dané kouzlo na lepší mistrovské úrovni ~~(je-li hrdinova dovednost vyšší, je kouzlo účinnější)~~. Má však omezený počet použití a lze ji znovu nabít ve věži kouzel. Barbarští hrdinové považují používání takovéto magie v boji za ostudné. *Kouzlo je vždy sesláno s lepší úrovní ovládání a Sílou kouzel 8. Hůl lze obvykle použít šestkrát, kromě Hole Ledové střely (3x), Ohnivé koule (3x), Zrychlení (4x), Výdrže (4x), Zpomalení (5x), Utrpení (5x) a Zranitelnosti (10).*



Obrův kyj
Vzácnější - Zbraň - Cena: 8500

O +5 zvyšuje hrdinovu útočnou sílu, ale o 5 % snižuje iniciativu všech jednotek v jeho armádě.

Část sady "Zbraně moci".



Kladivo trpasličího kováře
Vzácnější - Zbraň - Cena: 9500

Zvyšuje hrdinův útok o +3 a o 25% zvyšuje obranu proti ohnivým kouzlům.



Runová válečná sekyra
Vzácnější - Zbraň - Cena: 10000

O +2 zvyšuje hrdinovu útočnou sílu a sílu kouzel.

Část sady "Síla run".



Sekyra horských pánů
Vzácnější - Zbraň - Cena: 10000

Přidává +4 k hrdinově útoku.



Luk z rohu jednorožce
Vzácnější - Zbraň - Cena: 12000

Neguje všechny postihy za vzdálenost u všech střeleckých jednotek v hrdinově armádě.

Část sady "Lučištníkův sen".



Plamenný dračí jazyk
Vzácnější - Zbraň - Cena: 14000

Přidává +2 k hrdinově obraně a útoku. Zaručuje 50% ochranu před útoky založenými na mrazu.

Část sady "Dračí moc".



Hůl podsvětí
Relikvie - Zbraň - Cena: 17000

Snižuje iniciativu nepřátelských bojovníků o 20%.

Část sady "Objetí smrti".



Sar-Issova hůl
Relikvie - Zbraň - Cena: 20000

U nepřátel neguje odolnost vůči magii. Na magické imunity *a ochrany* ovšem žádný vliv nemá.

Část sady "Sar-Issovy korunovační klenoty".

Štít



Kouzelný svitek
Vzácnější - Štít - Cena: 5000

Umožňuje ze svitku vyčarovat předem dané kouzlo na lepší mistrovské úrovni (je-li hrdinova dovednost vyšší, je kouzlo účinnější).



Měsíční čepel
Vzácnější - Štít - Cena: 7500

(Levá ruka) Zvyšuje hrdinovu útočnou sílu o +3.



Obrův štít
Vzácnější - Štít - Cena: 8500

O +5 zvyšuje hrdinovu obrannou sílu, ale o 5 % snižuje iniciativu všech jednotek v jeho armádě.

Část sady "Zbraně moci".



Kniha moci
Vzácnější - Štít - Cena: 9000

Přidává +1 k hrdinovým znalostem a síle kouzel, nemá-li tento hrdina dovednost osvícení. Přidává +2 k hrdinovým znalostem a síle kouzel, má-li tento hrdina dovednost lepší osvícení nebo +3, má-li dovednost expertní osvícení. Má-li hrdina schopnost magický pohled, může se navíc naučit kouzla čtvrté úrovně.



Štít křišťálového ledu
Vzácnější - Štít - Cena: 9000

Přidává +2 k hrdinově obraně a rovněž skýtá 50% ochranu před ohnivými kouzly.



Štít z dračích šupin
Vzácnější - Štít - Cena: 10500

Přidává +3 k hrdinově obraně a o 5% zvyšuje iniciativu všech malých jednotek v jeho armádě.

Část sady "Dračí moc".



Štít trpasličích králů
Relikvie - Štít - Cena: 17000

Přidává +4 k hrdinově obraně a chrání celou jeho armádu před kouzlem Šílenství.

Část sady "Brnění trpasličích králů".



Kniha magie destrukce
Relikvie - Štít - Cena: 20000

Umožňuje sesílat kouzla destruktivní magie i bez znalosti této školy. *Kouzla jsou seslána podle odpovídající úrovně ovládání magie hrdinou. Zesílené verze kouzel, které jsou známé pouze z Knihy, nejsou přidány do knihy kouzel warlocka. Omračující, Zmražující a Spalující účinek schopností "Mistr..." bude fungovat.*



Kniha magie světla
Relikvie - Štít - Cena: 20000

Umožňuje sesílat kouzla magie světla i bez znalosti této školy. *Kouzla jsou seslána podle odpovídající úrovně ovládání magie hrdinou. Schopnosti "Mistr..." nepřidávají žádná hromadná a oblast zasahující kouzla a ani bonusy pro kouzla známá pouze skrze Knihu.*



Kniha magie temnoty
Relikvie - Štít - Cena: 20000

Umožňuje sesílat kouzla magie temnoty bez nutnosti mít v této škole dovednost. *Kouzla jsou seslána podle odpovídající úrovně ovládání magie hrdinou. Schopnosti "Mistr..." nepřidávají žádná hromadná a oblast zasahující kouzla a ani bonusy pro kouzla známá pouze skrze Knihu.*



Kniha přivolávací magie
Relikvie - Štít - Cena: 20000

Umožňuje sesílat kouzla přivolávací magie i bez znalosti této školy. *Kouzla jsou seslána podle odpovídající úrovně ovládání magie hrdinou. Schopnosti "Mistr..." nepřidávají bonus pro kouzla známá pouze skrze Knihu.*

Kapsa



Čtyřlístek
Běžný - Kapsa - Cena: 3000

Zvyšuje štěstí o +1.



Sextant mořských elfů
Běžný - Kapsa - Cena: 5000

Umožňuje hrdinovi delší cestování po moři.



Balíček tarotů
Běžný - Kapsa - Cena: 5500

O +1 zvyšuje hrdinovo štěstí a znalosti.



Zlatá podkova
Vzácnější - Kapsa - Cena: 6000

Zvyšuje štěstí o +2.



Plamenná runa
Vzácnější - Kapsa - Cena: 6500

Přidává +1 k hrdinově síle kouzel a poskytuje runové kouzlo.



Roh bohatství
Vzácnější - Kapsa - Cena: 10000

Přidává každý den nějaké suroviny. *Typ suroviny závisí na dni v týdnu (pondělí: 2-4 dřeva, úterý: 2-4 rudy, středa: 1-2 síry, čtvrtek: 1-2 drahokamy, pátek: 1-2 rtuti, sobota: 1-2 krystaly, neděle: 500-750 zlata).*



Okovy posledního muže
Relikvie - Kapsa - Cena: 20000

Zabraňuje tobě i všem tvým nepřátelům utéct z boje.



Markalova lebka
Relikvie - Kapsa - Cena: 22000

O +5 zvyšuje hrdinovu sílu kouzel a znalosti, ale morálku o 2 body snižuje.

Boty



Boty ochrany před magií
Běžný - Boty - Cena: 4000

Hrdina získá 10% odolnost vůči magii.



Smaragdové pantoflíčky
Běžný - Boty - Cena: 6000

O 50% zvyšuje účinnost kouzel magie země.



Větrné boty
Běžný - Boty - Cena: 7000

O 1 zvyšují rychlost všech jednotek.



Holenice z dračích kostí
Vzácnější - Boty - Cena: 10500

Přidávají +3 k hrdinově síle kouzel a o 10% zvyšují iniciativu všech nelítajících jednotek pro boj na blízko v jeho armádě.

Část sady "Dračí moc".



Boty volné cesty
Vzácnější - Boty - Cena: 11000

Umožňuje hrdinovi bez postihů cestovat po nerovném terénu.



Boty rychlé cesty
Vzácnější - Boty - Cena: 15000

Zvyšují rychlost pohybu hrdiny po souši.



Sandály požehnaných
Relikvie - Boty - Cena: 16000

Přidává +1 ke všem primárním vlastnostem hrdiny a +1 k morálce a štěstí.



Holenice trpasličích králů
Relikvie - Boty - Cena: 17000

Přidávají +4 k hrdinově útoku a chrání celou jeho armádu před kouzlem Zpomalení.

Část sady "Brnění trpasličích králů".



Boty levitace
Relikvie - Boty - Cena: 20000

Hrdina se může pohybovat po moři.

Inventář



Ashina slza
Grál - Inventář - Cena: 20000

Zanes Ashinu slzu do libovolného města a obyvatelé tam postaví úžasnou budovu, která ti poskytne výhody, o nichž se ti ani nesní.

Helmice



Vševidoucí koruna
Běžný - Helmice - Cena: 4000

Umožňuje hrdinovi dohlédnout dále. *(+4 k výhledu)*



Helmice nekromanta
Běžný - Helmice - Cena: 5000

O 2 zvyšuje hrdinovy znalosti.



Helmice chaosu
Běžný - Helmice - Cena: 5500

O 3 zvyšuje hrdinovy znalosti, ale o 1 snižuje jeho obranu.

Část sady "Urgashovo přání".



Turban osvícení
Vzácnější - Helmice - Cena: 6000

Hrdina získává o 10 % více zkušeností.

Část sady "Roucho osvícení".



Koruna vedení
Vzácnější - Helmice - Cena: 7000

Přidává +1 k hrdinově morálce a zdvojnásobuje efekt dovedností "hospodaření", "diplomacie" a "verbování". *Když má hrdina schopnost Diplomacie, jsou bonusy za přidání se neutrální armády zdvojnásobeny (viz str.341):*
» podíl -0.2 Diplomacie k Koef_nálady je zdvojnásoben na -0.4 (krok 2)
» podíl +10 % Diplomacie k Šance_na_přidánísе je zdvojnásoben na +20 % (krok 3)
» když se přidá armáda za peníze, stojí pouze normální cenu.



Koruna z dračího spáru
Vzácnější - Helmice - Cena: 10500

Přidává +3 k hrdinovým znalostem a o 10% zvyšuje iniciativu všech válečných strojů v jeho armádě.

Část sady "Dračí moc".



Lví koruna
Relikvie - Helmice - Cena: 12000

Zvyšuje hrdinovu morálku a štěstí o 2.

Část sady "Lví duch".



Sar-Issova koruna
Relikvie - Helmice - Cena: 15000

Přidává +6 k hrdinovým znalostem.

Část sady "Sar-Issovy korunovační klenoty".



Helmice trpasličích králů
Relikvie - Helmice - Cena: 17000

Přidává +4 k hrdinovým znalostem a chrání celou jeho armádu před kouzlem Slepota.

Část sady "Brnění trpasličích králů".



Maska spravedlnosti
Relikvie - Helmice - Cena: 20000

Během boje s nepřátelským hrdinou, který je na vyšší úrovni, vyrovnává hrdinovu úroveň (zvýšením jeho primárních vlastností) na úroveň protivníka.

Kyrys



Tunika řezaného těla
Běžný - Kyrys - Cena: 4700

O 3 zvyšuje hrdinovu sílu kouzel, ale o 1 snižuje morálku.



Kyrys tajemné moci
Běžný - Kyrys - Cena: 5000

Přidává +2 k hrdinově síle kouzel.



Zbroj udatnosti
Běžný - Kyrys - Cena: 5500

Přidává +1 k hrdinově morálce a obraně.



Destičková zbroj osvícení
Vzácnější - Kyrys - Cena: 10000

Hrdina získává o 20 % více zkušeností.

Část sady "Roucho osvícení".



Runová válečná zbroj
Vzácnější - Kyrys - Cena: 10000

O +2 zvyšuje hrdinovu obrannou sílu a znalosti.

Část sady "Síla run".



Zbroj z dračích šupin
Vzácnější - Kyrys - Cena: 10500

Přidává +3 k hrdinově útoku a o 5% zvyšuje iniciativu všech velkých jednotek v jeho armádě.

Část sady "Dračí moc".



Sar-Issovo roucho
Relikvie - Kyrys - Cena: 15000

Přidává +6 k hrdinově síle kouzel.

Část sady "Sar-Issovy korunovační klenoty".



Kyrys trpasličích králů
Relikvie - Kyrys - Cena: 17500

Přidává +4 k hrdinově obraně a chrání celou jeho armádu před kouzlem Imploze.

Část sady "Brnění trpasličích králů".



Zbroj zapomenutého hrdiny
Relikvie - Kyrys - Cena: 28000

Přidává +2 ke všem primárním vlastnostem hrdiny a jeho armádě poskytuje 20% odolnost vůči magii.

Plášť



Bezedný měšec zlata
Běžný - Plášť - Cena: 3000

Každý den ti poskytne 250 zlatých.



Sylannin plášť
Běžný - Plášť - Cena: 4000

O 50% snižuje účinnost nepřátelských kouzel magie země.



Oděv z medvědí kůže
Běžný - Plášť - Cena: 4500

O +1 zvyšuje hrdinovu obrannou sílu a přidává dalších +25 % k obraně před mrazivými kouzly.



Kápě z fénixova peří
Běžný - Plášť - Cena: 6000

Zlepšuje tvá kouzla založená na ohni o 50%.



Kápě lví hřívy
Vzácnější - Plášť - Cena: 6000

Zvyšuje morálku o +2.

Část sady "Lví duch".



Toulec pravého střelce
Vzácnější - Plášť - Cena: 7000

Přidává +4 k útoku všem střeleckým jednotkám v hrdinově armádě a poskytuje jim neomezeně střeliva.

Část sady "Lučištníkův sen".



Bezedný pytel zlata
Vzácnější - Plášť - Cena: 10000

Tvé království získá každý den 1000 zlatých.



Plášť z dračích křídel
Vzácnější - Plášť - Cena: 10500

Přidává +3 k hrdinovým znalostem a o 10% zvyšuje iniciativu všech létajících jednotek v jeho armádě.

Část sady "Dračí moc".



Plášť stínu smrti
Relikvie - Plášť - Cena: 13000

Snižuje morálku a štěstí nepřátel o 2.

Část sady "Objetí smrti".



Sandrův plášť
Relikvie - Plášť - Cena: 20000

U nepřátelských jednotek neguje imunitu vůči kouzlům postihujícím mysl.



Andělská křídla
Relikvie - Plášť - Cena: 40000

Hrdina získá schopnost létat.

Prsten



Prsten ochrany před blesky
Běžný - Prsten - Cena: 4000

Poskytuje 50% ochranu vůči kouzlům založeným na blescích.



Prsten opatrnosti
Běžný - Prsten - Cena: 4500

O 2 zvyšuje hrdinovu útočnou sílu a obranu, ale rychlost všech bojovníků v jeho armádě o 1 snižuje.



Prsten vyhnanství
Běžný - Prsten - Cena: 4800

Sníží účinnost nepřátelských kouzel magie přivolání. Poskytne hrdinovi schopnost "vyhnanství". *Kouzlo Vyvolání elementáků přivolá pouze polovinu elementálů. Přivolaný fénix, hradba z čepelí a vosí hnízdo mají pouze polovinu svých obvyklých bodů zdraví.*



Opasek elementů
Běžný - Prsten - Cena: 6400

Umožňuje používat kouzlo vyvolání elementála. Je-li sesláno, zvyšuje sílu kouzel o 4.



Prsten zatvrzelých
Běžný - Prsten - Cena: 7000

Poskytuje imunitu vůči kouzlu slovo světla.

Část sady "Objetí smrti".



Prokletý prsten
Vzácnější - Prsten - Cena: 7000

O 2 snižuje protivníkovo štěstí.



Prsten podlomené vůle
Vzácnější - Prsten - Cena: 7000

Snižuje morálku nepřátelských bojovníků o 2.

Část sady "Urgashovo přání".



Prsten vitality
Vzácnější - Prsten - Cena: 8000

O +2 zvyšuje maximální body zdraví všech bojovníků v hrdinově armádě.



Prsten hbitosti
Vzácnější - Prsten - Cena: 8700

V boji všem jednotkám poskytuje +10% k iniciativě.



Prsten z dračího oka
Vzácnější - Prsten - Cena: 13000

Přidává +1 ke všem primárním vlastnostem hrdiny a zvyšuje iniciativu všech střelců v jeho armádě o 10 %.

Část sady "Dračí moc".



Prsten rychlosti
Relikvie - Prsten - Cena: 17000

Zvyšuje iniciativu všech tvých bojovníků o 20%.



Prsten spřízněnosti se stroji
Relikvie - Prsten - Cena: 20000

Přidává +1 k hrdinově obraně. Balista a katapult získávají jeden výstřel navíc. Stan první pomoci vyléčí dvakrát více životů. Vozík se střelivem zvyšuje útok střeleckých jednotek o +4.



Sar-Issův prsten
Relikvie - Prsten - Cena: 20000

O polovinu snižuje nároky všech hrdinových kouzel na manu.

Část sady "Sar-Issovy korunovační klenoty".

Náhrdelník



Náhrdelník lva
Běžný - Náhrdelník - Cena: 3000

Zvyšuje morálku o +1.

Část sady "Lví duch".



Věčně zmrzlý rampouch
Běžný - Náhrdelník - Cena: 6000

Zlepšuje tvá ledová kouzla o 50%.



Náhrdelník krvavého spáru
Vzácnější - Náhrdelník - Cena: 8000

Přidává +1 k útočné síle všech bojovníků v hrdinově armádě.



Náhrdelník vítězství
Vzácnější - Náhrdelník - Cena: 10000

Přidává +2 k hrdinově útoku a síle kouzel.



Náhrdelník z dračích zubů
Vzácnější - Náhrdelník - Cena: 10500

Přidává +3 k hrdinově síle kouzel a o 10% zvyšuje iniciativu všech kouzlících jednotek v jeho armádě.

Část sady "Dračí moc".



Amulet nekromancie
Relikvie - Náhrdelník - Cena: 7000

~~Dovednost nekromancie +10%~~ *Snižuje cenu oživení o 10 %*.

Část sady "Objetí smrti".



Přívěsek soutoku
Relikvie - Náhrdelník - Cena: 15000

Za každé 2 body many uplatněné nepřítelem získává tvůj hrdina 1 bod many.



Přívěšek mistrovství
Relikvie - Náhrdelník - Cena: 20000

Hrdina získá jednu úroveň ve své primární schopnosti, a to i v případě, že je již v oboru expertem.



Urgashovo přání

Dává bonusy

» Za 2 díly: Zvyšuje hrdinův útok o +5.

Dává bonusy - Pán démonů

» Za 2 díly: Vylepšuje schopnost brána a umožňuje pánovi démonů vyvolat o 25% více jednotek než obyčejně.



Helmice chaosu
Běžný - Helmice - Cena: 5500

O 3 zvyšuje hrdinovy znalosti, ale o 1 snižuje jeho obranu.



Prsten podlomené vůle
Vzácnější - Prsten - Cena: 7000

Snižuje morálku nepřátelských bojovníků o 2.

Zbraně moci

Dává bonusy

» Za 2 díly: Zvyšuje útok všech jednotek v hrdinově armádě o +3 a jejich životy o +2.

Dává bonusy - Barbar

» Za 2 díly: Barbarský hrdina se po útoku posune na liště iniciativy zpět o 30% menší vzdálenost.
Účinek se také spustí při Mocné ráně.



Obrův kyj
Vzácnější - Zbraň - Cena: 8500

O +5 zvyšuje hrdinovu útočnou sílu, ale o 5 % snižuje iniciativu všech jednotek v jeho armádě.



Obrův štít
Vzácnější - Štít - Cena: 8500

O +5 zvyšuje hrdinovu obrannou sílu, ale o 5 % snižuje iniciativu všech jednotek v jeho armádě.

Brnění trpasličích králů

Dává bonusy

» Za 2 díly: Přidává +40% odolnost vůči magii všem jednotkám v hrdinově armádě.
» Za 4 díly: Všem přátelským jednotkám poskytne na začátku boje expertní efekt kouzel "výdrž" a "odklon střel".
Kouzla jsou sesílány na 10 tahů.

Dává bonusy - Runový mág

» Za 2 díly: Zvyšuje sílu kouzel runového mága o +10%.
Bonus je alespoň 1.



Kyrys trpasličích králů
Relikvie - Kyrys - Cena: 17500

Přidává +4 k hrdinově obraně a chrání celou jeho armádu před kouzlem Imploze.



Holenice trpasličích králů
Relikvie - Boty - Cena: 17000

Přidávají +4 k hrdinově útoku a chrání celou jeho armádu před kouzlem Zpomalení.



Helmice trpasličích králů
Relikvie - Helmice - Cena: 17000

Přidává +4 k hrdinovým znalostem a chrání celou jeho armádu před kouzlem Slepota.



Štít trpasličích králů
Relikvie - Štít - Cena: 17000

Přidává +4 k hrdinově obraně a chrání celou jeho armádu před kouzlem Šílenství.

Dračí moc

Dává bonusy

» Za 2 díly: Přidává +1 ke všem hrdinovým vlastnostem.
» Za 4 díly: Přidává +4 ke všem hrdinovým vlastnostem a poskytuje bonus +5 k útoku a obraně všem bojovníkům 7. stupně v jeho armádě. Rovněž zvyšuje jejich životy o +20.
» Za 6 díly: Přidává +4 ke všem hrdinovým vlastnostem a +5 k útoku a obraně všem bojovníkům 7. stupně v jeho armádě. Rovněž zvyšuje jejich životy o +20.
» Za 8 díly: Posiluje hrdinovu armádu jednou jednotkou 7. stupně denně.
Stvoření je z hrdinovo přirozeného města, pokud možno klasické vylepšení, poté alternativní vylepšení a pak základní stvoření (v tomto pořadí).



Zbroj z dračích šupin
Vzácnější - Kyrys - Cena: 10500
Přidává +3 k hrdinově útoku a o 5% zvyšuje iniciativu všech velkých jednotek v jeho armádě.



Štít z dračích šupin
Vzácnější - Štít - Cena: 10500
Přidává +3 k hrdinově obraně a o 5% zvyšuje iniciativu všech malých jednotek v jeho armádě.



Holenice z dračích kostí
Vzácnější - Boty - Cena: 10500
Přidávají +3 k hrdinově síle kouzel a o 10% zvyšují iniciativu všech nelítajících jednotek pro boj na blízko v jeho armádě.



Plášť z dračích křídel
Vzácnější - Plášť - Cena: 10500
Přidává +3 k hrdinovým znalostem a o 10% zvyšuje iniciativu všech létajících jednotek v jeho armádě.



Náhrdelník z dračích zubů
Vzácnější - Náhrdelník - Cena: 10500
Přidává +3 k hrdinově síle kouzel a o 10% zvyšuje iniciativu všech kouzlících jednotek v jeho armádě.



Koruna z dračího spáru
Vzácnější - Helmice - Cena: 10500
Přidává +3 k hrdinovým znalostem a o 10% zvyšuje iniciativu všech válečných strojů v jeho armádě.



Prsten z dračího oka
Vzácnější - Prsten - Cena: 13000
Přidává +1 ke všem primárním vlastnostem hrdiny a zvyšuje iniciativu všech střelců v jeho armádě o 10 %.



Plamenný dračí jazyk
Vzácnější - Zbraň - Cena: 14000
Přidává +2 k hrdinově obraně a útoku. Zaručuje 50% ochranu před útoky založenými na mrazu.

Lučištníkův sen

Dává bonusy

» Za 2 díly: Všechny střelecké jednotky se po výstřelu na liště iniciativy posunou zpět o 30% menší vzdálenost.

Dává bonusy - Hraničář

» Za 2 díly: Hraničář se po výstřelu posune na liště iniciativy zpět o 30% menší vzdálenost.
Účinek se také spustí při Dešti šípů a Ostrostřelbě.



Luk z rohu jednorožce
Vzácnější - Zbraň - Cena: 12000
Neguje všechny postihy za vzdálenost u všech střeleckých jednotek v hrdinově armádě.



Toulec pravého střelce
Vzácnější - Plášť - Cena: 7000
Přidává +4 k útoku všem střeleckým jednotkám v hrdinově armádě a poskytuje jim neomezeně střeliva.

Lví duch

Dává bonusy

» Za 3 díly: Pokaždé, když jednotku v hrdinově armádě ovlivní efekt morálky, posune se hrdina na liště iniciativy o 10% dopředu (je-li tento efekt negativní, hrdina se naopak posune dozadu).

Dává bonusy - Rytíř

» Za 2 díly: Rytířovy útoky (včetně odvetného úderu) snižují morálku nepřátel o -2.



Lví koruna
Relikvie - Helmice - Cena: 12000
Zvyšuje hrdinovu morálku a štěstí o 2.



Kápě lví hřívy
Vzácnější - Plášť - Cena: 6000
Zvyšuje morálku o +2.



Náhrdelník lva
Běžný - Náhrdelník - Cena: 3000
Zvyšuje morálku o +1.

Objetí smrti

Dává bonusy

» Za 2 díly: Snižuje rychlost všech nepřátelských jednotek o -1.
» Za 4 díly: Nepřátelské jednotky, které neuspějí při hodu na morálku dostanou do příštího kola -20% postih k útoku a obraně.

Dává bonusy - Nekromant

» Za 2 díly: "Kvílení bánší" nyní snižuje nepřátelskou morálku a štěstí o -2 a iniciativu o -20%. Nekromant se navíc při použití této schopnosti posune na liště iniciativy jen o 50% zpět.
Účinek je sčítán s bonusem specializace Bánší.
» Za 4 díly: Snižuje cenu oživení o 25 % (tento bonus se sčítá s bonusem, který poskytuje Amulet nekromancie).



Plášť stínu smrti
Relikvie - Plášť - Cena: 13000

Snižuje morálku a štěstí nepřátel o 2.



Hůl podsvětí
Relikvie - Zbraň - Cena: 17000

Snižuje iniciativu nepřátelských bojovníků o 20%.



Prsten zatvrzelých
Běžný - Prsten - Cena: 7000

Poskytuje imunitu vůči kouzlu slovo světla.



Amulet nekromancie
Relikvie - Náhrdelník - Cena: 7000

~~Dovednost nekromancie +10%~~ *Snižuje cenu oživení o 10 %*.

Roucho osvícení

Dává bonusy

» Za 2 díly: O +15% zvyšuje počet zkušeností, které hrdina získává.



Turban osvícení
Vzácnější - Helmice - Cena: 6000

Hrdina získává o 10 % více zkušeností.



Destičková zbroj osvícení
Vzácnější - Kyrys - Cena: 10000

Hrdina získává o 20 % více zkušeností.

Sar-Issovy korunovační klenoty

Dává bonusy

» Za 2 díly: Zdvojnásobuje manu a sílu kouzel všech kouzlících jednotek v hrdinově armádě.
» Za 4 díly: Hrdina se po seslání jakéhokoliv kouzla posune na liště iniciativy zpět o 10% menší vzdálenost.

Dává bonusy - Čaroděj

» Za 2 díly: Čaroděj se po seslání jakéhokoliv kouzla posune na liště iniciativy zpět o 10% menší vzdálenost.



Sar-Issovo roucho
Relikvie - Kyrys - Cena: 15000

Přidává +6 k hrdinově síle kouzel.



Sar-Issova hůl
Relikvie - Zbraň - Cena: 20000

U nepřátel neguje odolnost vůči magii. Na magické imunity *a ochrany* ovšem žádný vliv nemá.



Sar-Issova koruna
Relikvie - Helmice - Cena: 15000

Přidává +6 k hrdinovým znalostem.



Sar-Issův prsten
Relikvie - Prsten - Cena: 20000

O polovinu snižuje nároky všech hrdinových kouzel na manu.

Síla run

Dává bonusy

» Za 2 díly: Přidává +1 ke všem hrdinovým vlastnostem.

Dává bonusy - Warlock

» Za 2 díly: Zdvojnásobuje efekt warlockovy schopnosti "rlementární vize".



Runová válečná sekyra
Vzácnější - Zbraň - Cena: 10000

O +2 zvyšuje hrdinovu útočnou sílu a sílu kouzel.



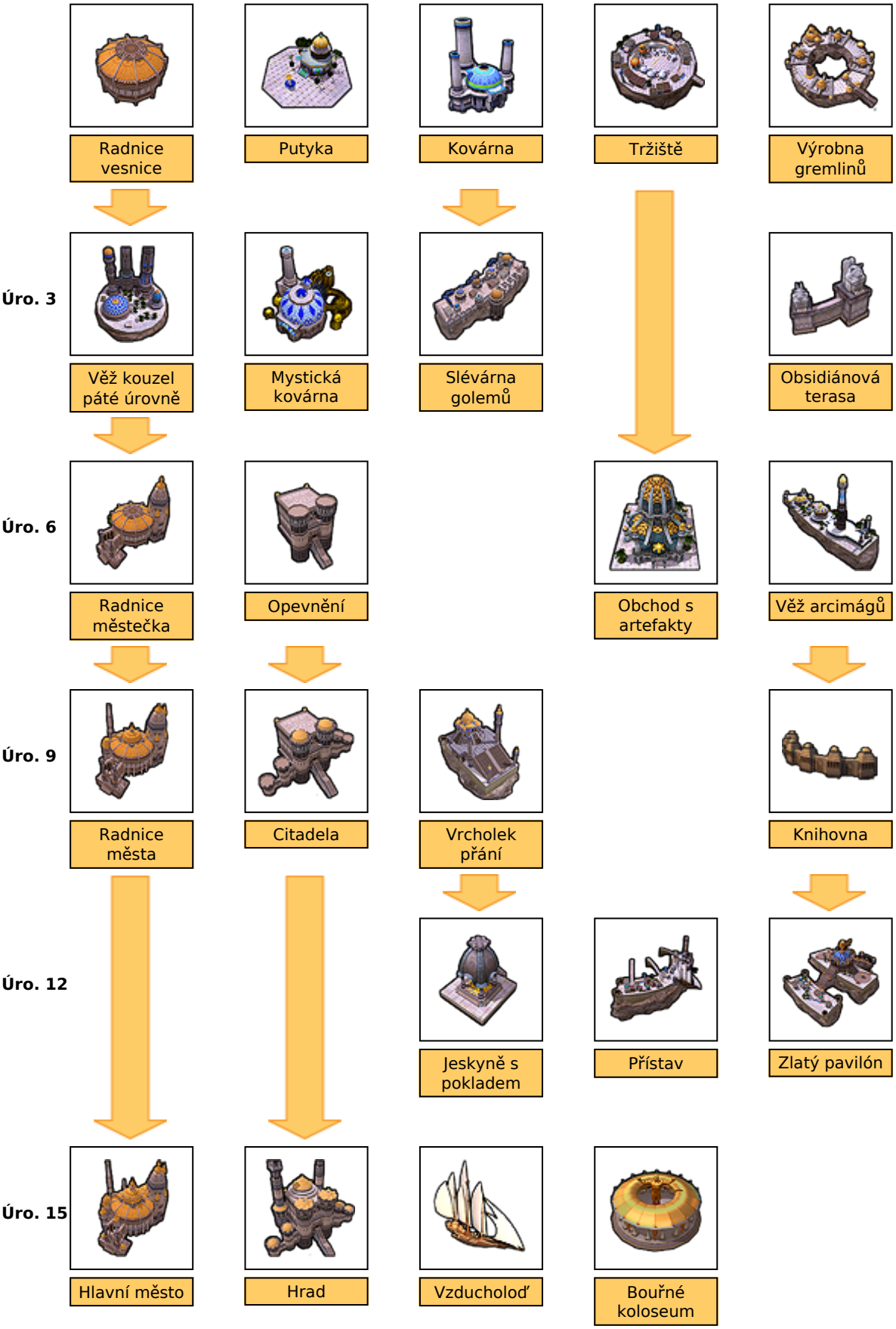
Runová válečná zbroj
Vzácnější - Kyrys - Cena: 10000

O +2 zvyšuje hrdinovu obrannou sílu a znalosti.

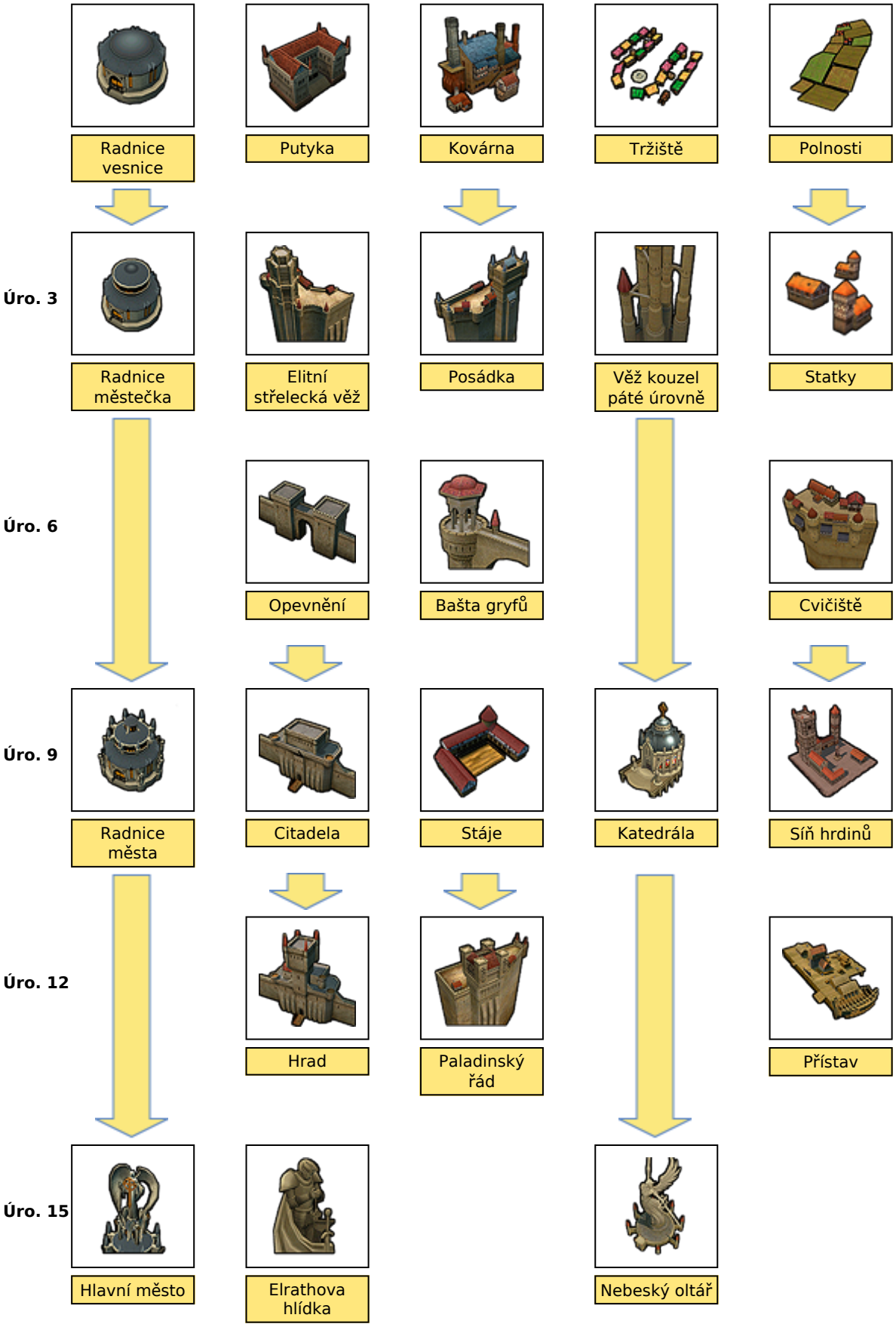
Plány měst



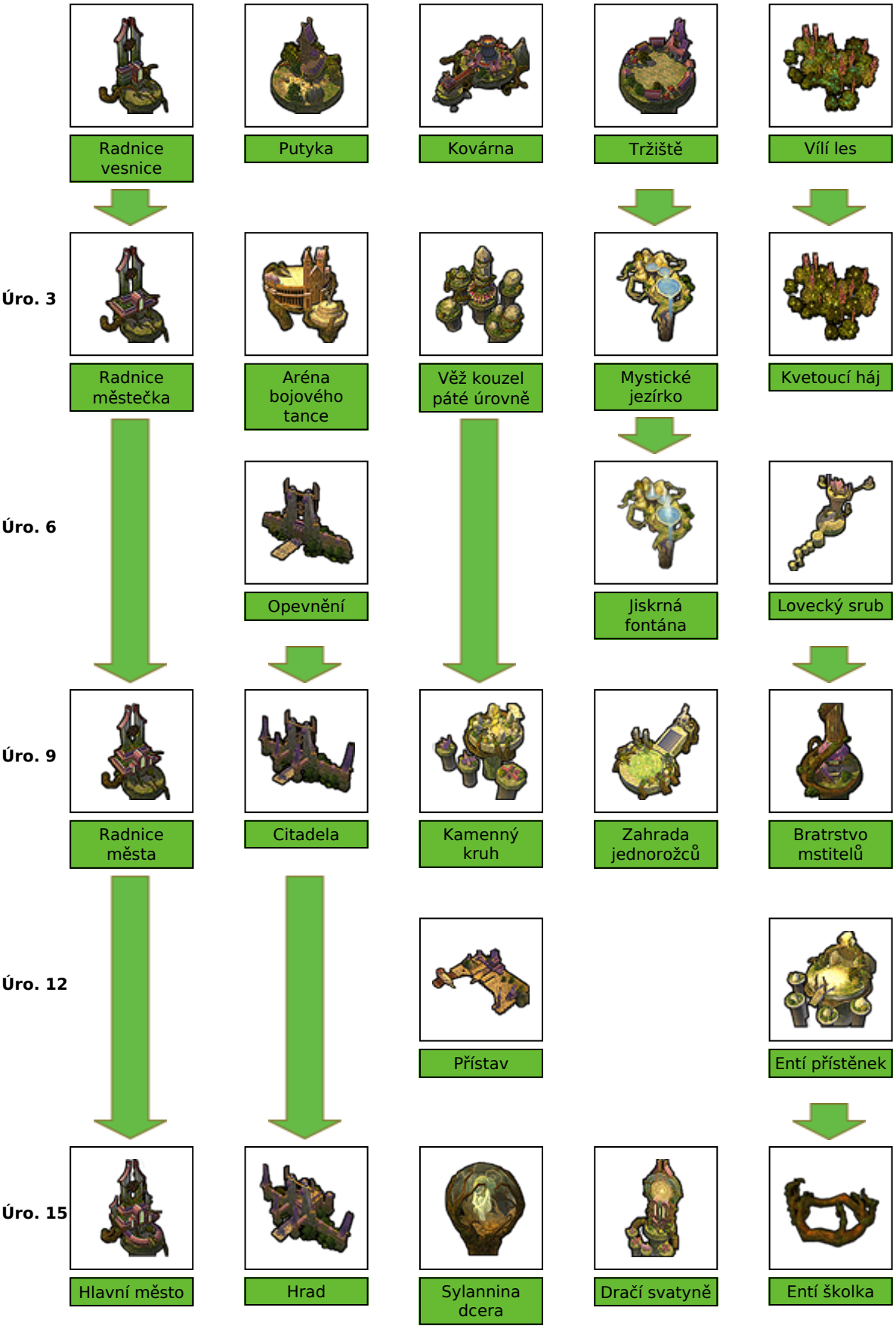
Plán města - Akademie



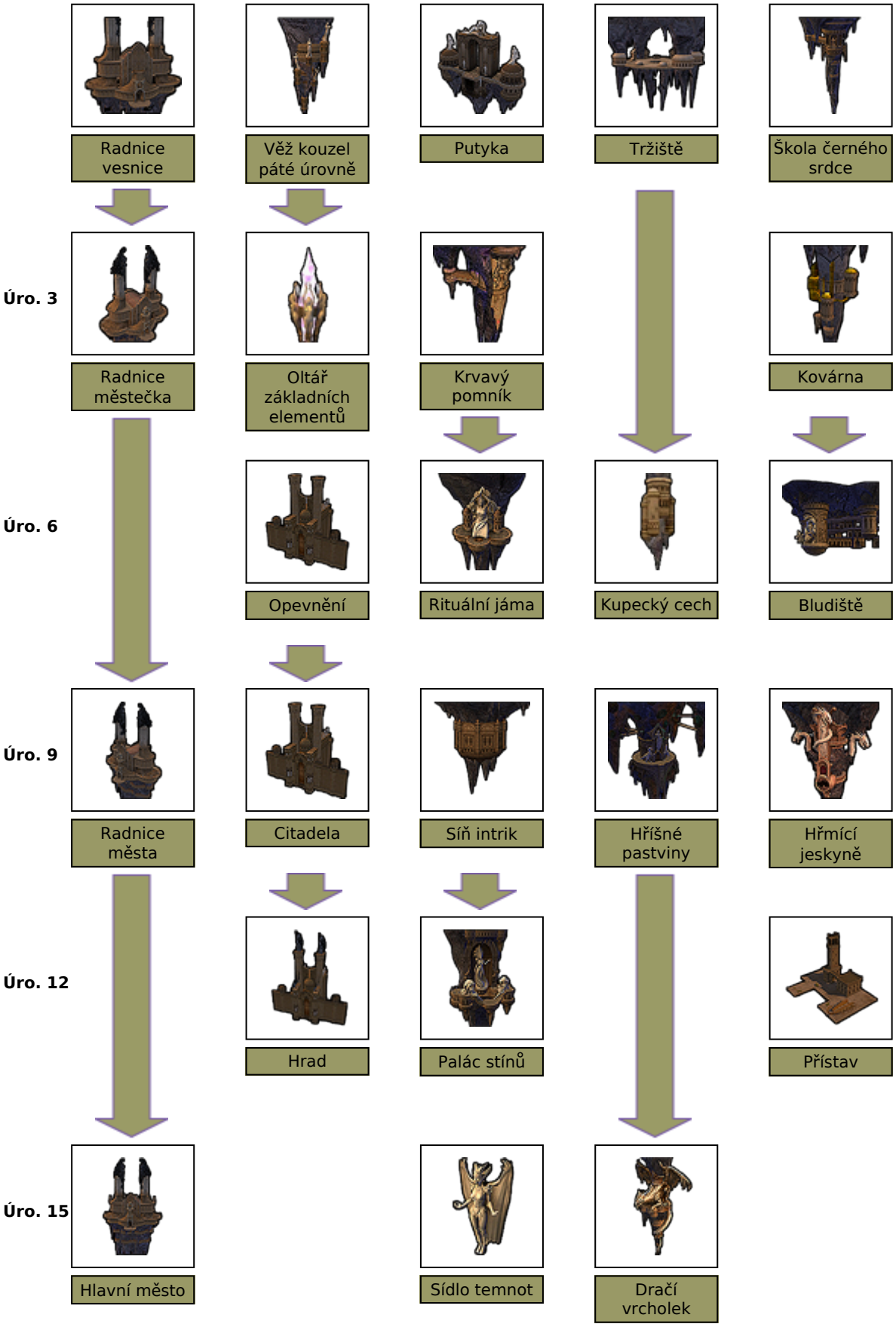
Plán města - Azyl



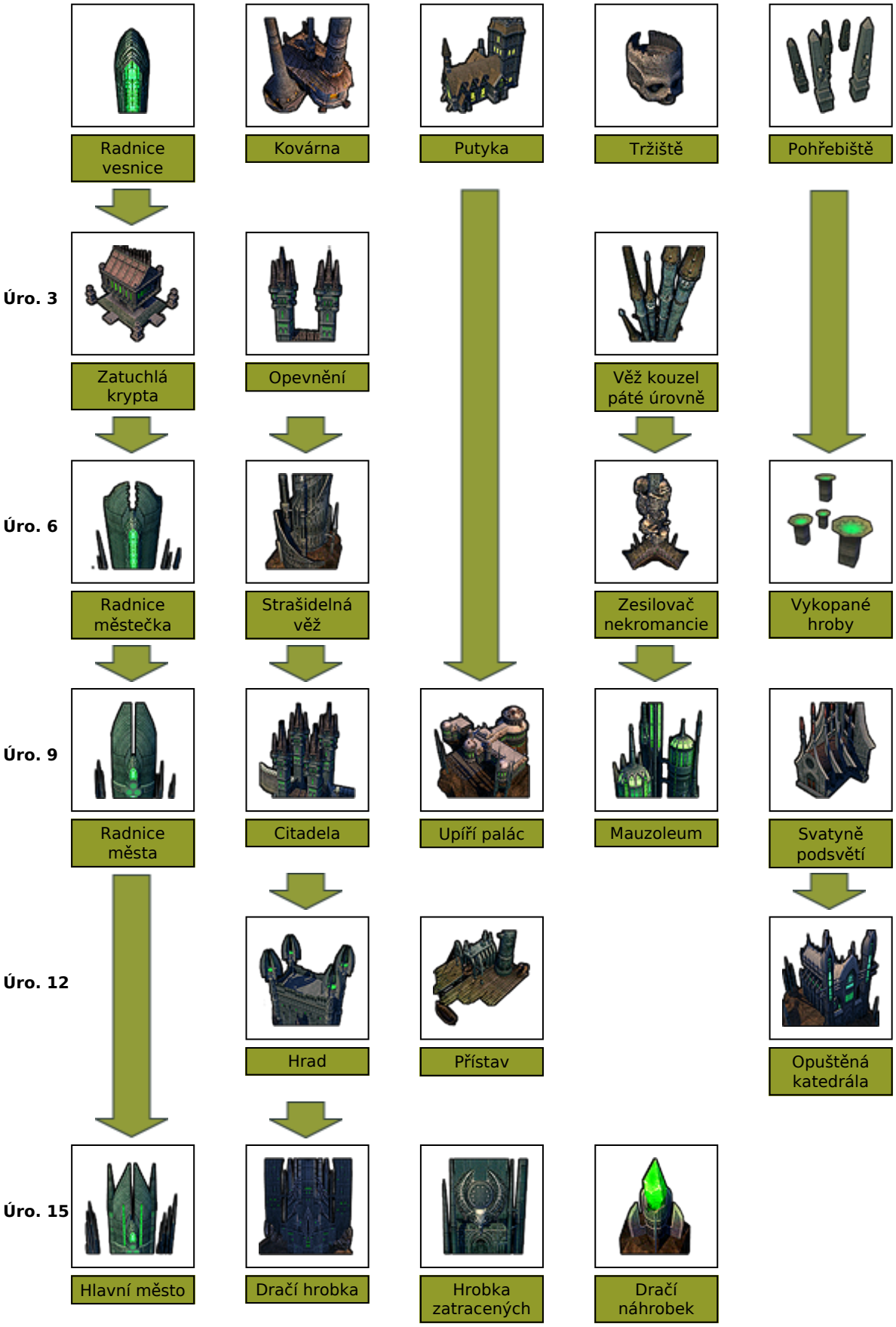
Plán města - Hvozd



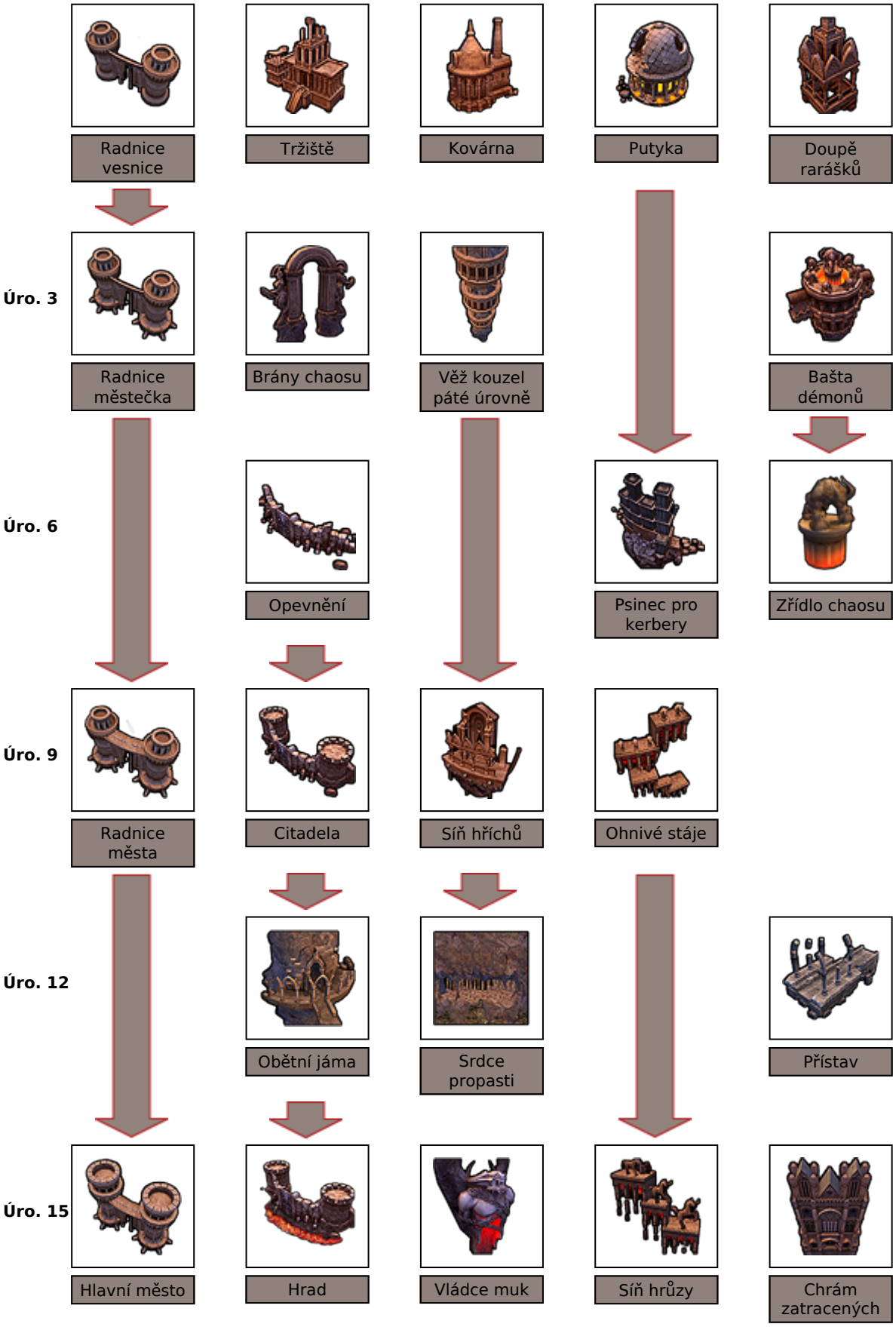
Plán města - Kobka



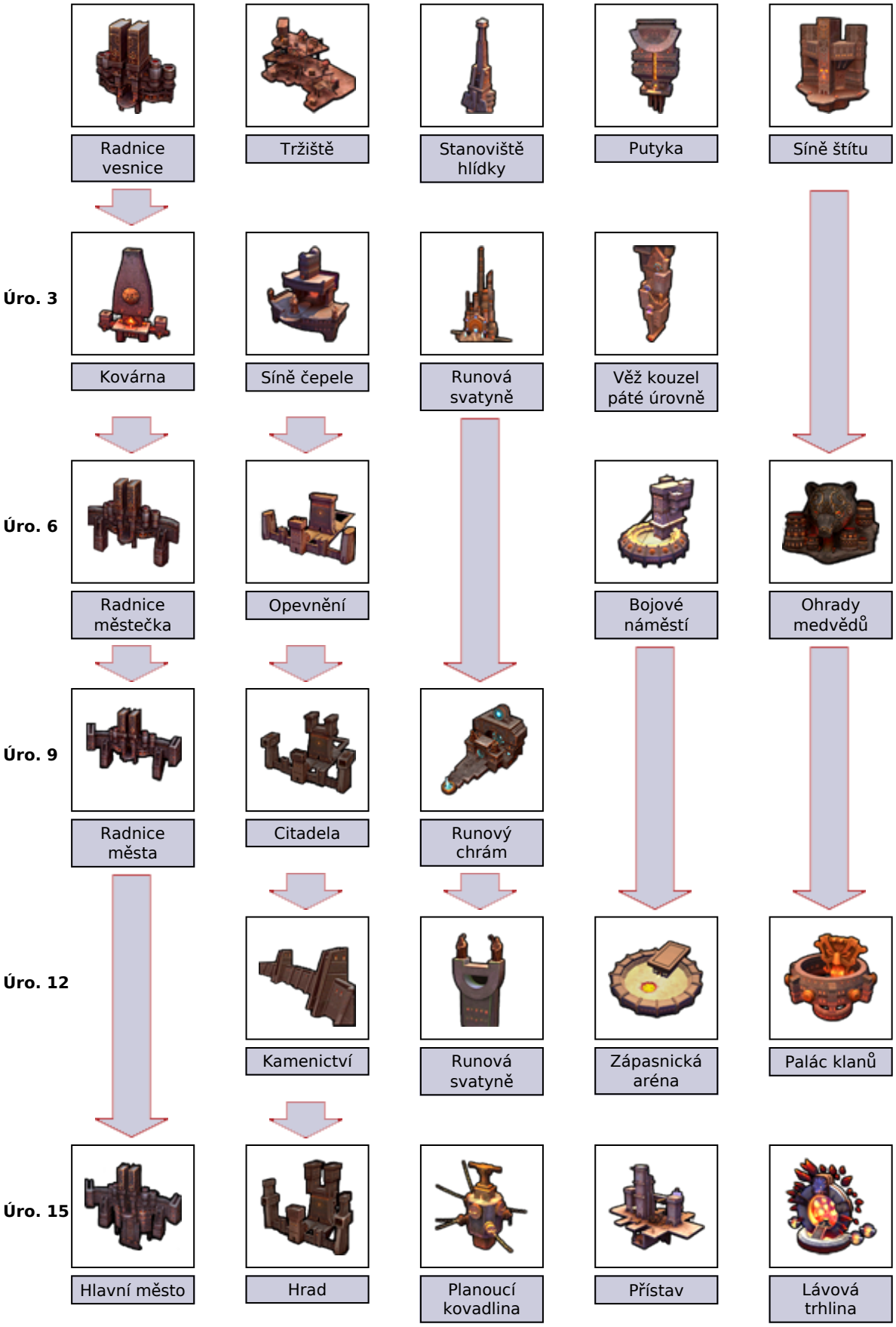
Plán města - Nekropole



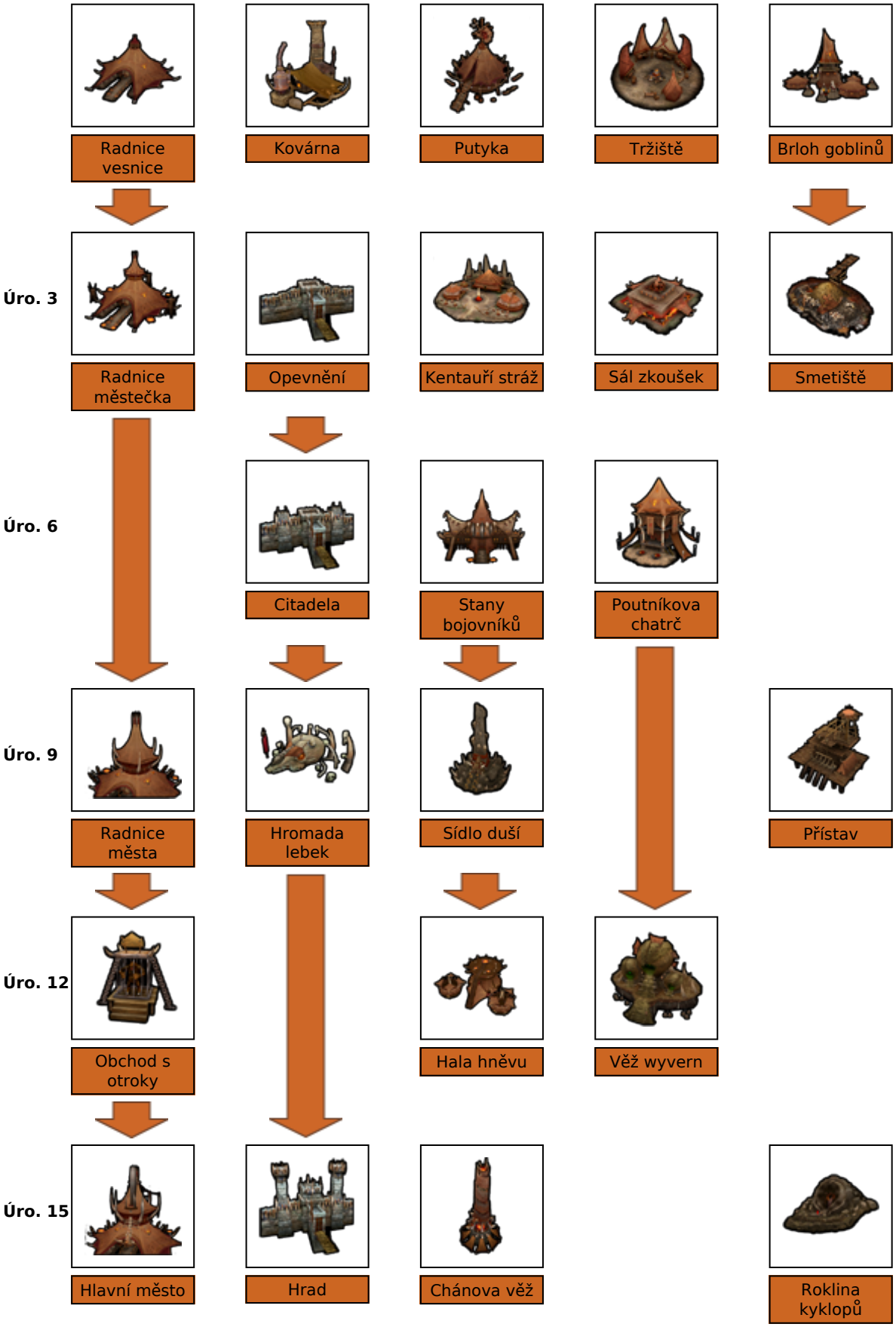
Plán města - Peklo



Plán města - Pevnost



Plán města - Tvrz





Budovy - Akademie

Standardní budovy - Akademie



Radnice vesnice

Radnice vesnice umožňuje stavbu dalších budov a vydělá tvému království 500 zlatých denně.



Radnice městečka

Vylepšení radnice vesnice.
Radnice městečka umožňuje stavbu dalších budov a vydělá tvému království 1000 zlatých denně.

» **Cena:** **2000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6, Věž kouzel první úrovně.



Radnice města

Vylepšení radnice městečka.
Radnice města umožňuje stavbu dalších budov a zajišťuje tvému království přísun 2000 zlatých denně.

» **Cena:** **5000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Radnice městečka.



Hlavní město

Vylepšení radnice města.
Hlavní město vydělá tvému království 4000 zlatých denně.

» **Cena:** **10000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15, Radnice města.



Opevnění

Opevnění poskytne tvému městu obranné hradby.

» **Cena:** **5000**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6.



Citadela

Vylepšení opevnění.
Citadela zvyšuje základní produkci jednotek o 50% a přidává hradní věž a příkopy sloužící k obraně města.

» **Cena:** **5000**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Opevnění.



Hrad

Vylepšení citadely.
Hrad přidává další dvě střelecké věže, zlepšuje opevnění města a zdvojnásobuje základní produkci jednotek.

» **Cena:** **5000**, **10**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15, Citadela.



Putyka

V putyce lze najímat hrdiny. Morálka vojáků bránících město vzroste díky její přítomnosti o 1.

» **Cena:** **500**, **5**.



Tržiště

Na tržišti můžeš směňovat suroviny a prodávat artefakty (čím více tržišť vlastníš, tím příznivější je směnný kurs.)

Artefakty mohou být prodány za 50 % své původní hodnoty.

» **Cena:** **500**, **5**.



Skladiště surovin

Vylepšení tržiště.
Skladiště surovin ti poskytuje +1 drahokam denně.

» **Cena:** **5000**, **5**.
» **Požaduje:** Tržiště.



Kovárna

Kovárna tvé armádě poskytuje Vozík se střelivem. Další válečné stroje si můžeš koupit za trojnásobnou cenu.

» **Cena:** **1000**, **5**.



Přístav

V přístavu můžeš nakupovat lodě.

» **Cena:** **2000**, **20**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12.

Magické budovy - Akademie



Věž kouzel první úrovně

Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nalezne zde 3 kouzla prvního kruhu.

» **Cena:** **2000**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Radnice vesnice.



Věž kouzel druhé úrovně

Vylepšení věže kouzel první úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 3 kouzla druhého kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **1**, **1**, **1**, **1**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Věž kouzel první úrovně.



Věž kouzel třetí úrovně

Vylepšení věže kouzel druhé úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 2 kouzla třetího kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **2**, **2**, **2**, **2**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Věž kouzel druhé úrovně.



Věž kouzel čtvrté úrovně

Vylepšení věže kouzel třetí úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 2 kouzla čtvrtého kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **3**, **3**, **3**, **3**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Věž kouzel třetí úrovně.



Věž kouzel páté úrovně

Vylepšení věže kouzel čtvrté úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 1 kouzlo pátého kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **5**, **5**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Věž kouzel čtvrté úrovně.



Knihovna

V každém kruhu věže kouzel bude k dispozici 1 kouzlo navíc.

» **Cena:** **3000**, **2**, **2**, **2**, **2**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Věž mágů, Věž kouzel první úrovně.



Mystická kovárna

Umožňuje vyrábět vybavení pro jednotky (t.j. podporuje zvláštní schopnost řemeslo).

Viz str.291.

» **Cena:** **2000**, **1**, **1**, **1**, **1**, **1**, **1**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3.



Obchod s artefakty

Zde lze koupit artefakty.

» **Cena:** **5000**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6, Tržiště.



Jeskyně s pokladem

Urychluje produkci džinů, džinů sultánů a džinů vezírů o +2 za týden a každý den poskytuje 500 zlaťáků navíc.

» **Cena:** **3000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Oltář přání.



Vzducholoď - Budova grálu

Vzducholoď zvyšuje týdenní produkci jednotek, každý den přinese tvé říši zlato navíc a zvyšuje znalosti bránících hrdinů. Ke stavbě je zapotřebí Ashina slza.

Líhně - Akademie



Dílna gremlinů - Úroveň líhně 1

V dílně můžeš najímat gremliny. Týdenní přírustek: **20**.

» **Cena:** **500**, **5**.





Výrobna gremlinů - Úroveň líhně 1

Vylepšení dílny.
Ve výrobně gremlinů si můžeš najímat mistry gremliny a gremliny sabotéry. Týdenní přírustek: **20**.

» **Cena:** **1500**, **5**.
» **Požaduje:** Dílna gremlinů.







Kamenná terasa - Úroveň líhně 2

Na kamenné terase lze najímat kamenné chrliče. Týdenní přírustek: **14**.

» **Cena:** **1200**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3.





Obsidiánová terasa - Úroveň líhně 2

Vylepšení kamenné terasy.
Na obsidiánové terase si můžeš najímat obsidiánové chrliče a elementální chrliče. Týdenní přírustek: **14**.

» **Cena:** **2400**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Kamenná terasa.







Kovárna golemů - Úroveň líhně 3

V kovárně golemů lze najímat železné golemy. Týdenní přírustek: **9**.

» **Cena:** **1500**, **5**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Kovárna.





Slévárna golemů - Úroveň líhně 3

Vylepšení kovárny golemů.
Ve slévárně golemů si můžeš najímat ocelové golemy a magnetické golemy. Týdenní přírustek: **9**.

» **Cena:** **2500**, **5**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Kovárna golemů.







Věž mágů - Úroveň líhně 4

Ve věži mágů můžeš najímat mágy. Týdenní přírustek: **5**.

» **Cena:** **2200**, **10**, **10**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6.





Věž arcimágů - Úroveň líhně 4

Vylepšení věže mágů.
Ve věži arcimágů si můžeš najímat arcimágy a bojové mágy. Týdenní přírustek: **5**.

» **Cena:** **5000**, **10**, **10**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6, Věž mágů.







Oltář přání - Úroveň líhně 5

Oltář přání ti umožňuje najímat džiny. Týdenní přírustek: **3**.

» **Cena:** **2500**, **10**, **5**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9.





Vrcholek přání - Úroveň líhně 5

Vylepšení oltáře přání.
Na vrcholku přání si můžeš najímat džiny sultány a džiny vezíry. Týdenní přírustek: **3**.

» **Cena:** **6000**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Oltář přání.







Stříbrný pavilón - Úroveň líhně 6

Ve stříbrném pavilónu můžeš najímat rakšasy rany. Týdenní přírustek: **2**.

» **Cena:** **5000**, **10**, **5**, **5**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Knihovna.





Zlatý pavilón - Úroveň líhně 6

Vylepšení stříbrného pavilonu.
Ve zlatém pavilonu si můžeš najímat rakšasa raje a rakšasa kšatry. Týdenní přírustek: **2**.

» **Cena:** **8000**, **10**, **10**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Stříbrný pavilón.







Oblačné koloseum - Úroveň líhně 7

V oblačném koloseu lze najímat kolosy. Týdenní přírustek: **1**.

» **Cena:** **12000**, **10**, **10**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15.





Bouřné koloseum - Úroveň líhně 7

Vylepšení oblačného kolosea.
V bouřném koloseu si můžeš najímat titány a bouřné titány. Týdenní přírustek: **1**.

» **Cena:** **12000**, **10**, **10**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15, Oblačné koloseum.





Budovy - Azyl

Standardní budovy - Azyl



Radnice vesnice

Radnice vesnice ti umožňuje stavbu dalších budov a vydělá tvému království 500 zlatých denně.



Radnice městečka

Vylepšení radnice vesnice.
Radnice městečka ti umožňuje stavbu dalších budov a vydělá tvému království 1000 zlatých denně.

» **Cena:** **2000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Radnice vesnice.



Radnice města

Vylepšení radnice městečka.
Radnice města umožňuje stavbu dalších budov a zajišťuje tvému království přísun 2000 zlatých denně.

» **Cena:** **5000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Radnice městečka.



Hlavní město

Vylepšení radnice města.
Hlavní město vydělá tvému království 4000 zlatých denně.

» **Cena:** **10000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15, Radnice města.



Opevnění

Opevnění poskytne tvému městu obranné hradby.

» **Cena:** **5000**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6.



Citadela

Vylepšení opevnění.
S výstavbou citadely získáš pevnost, vodní příkopy a zvýšíš produkci základních jednotek o 50 %.

» **Cena:** **5000**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Opevnění.



Hrad

Vylepšení citadely.
S výstavbou hradu získáš další dvě střelecké věže, zlepšíš opevnění svého města a zdvojnásobíš rychlost produkce jednotek.

» **Cena:** **5000**, **10**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Citadela.



Putyka

V putyce lze najímat hrdiny. Morálka vojáků bránících město vzroste díky její přítomnosti o 1

» **Cena:** **500**, **5**.



Tržiště

Na tržišti můžeš směňovat suroviny a prodávat artefakty (čím více tržišť vlastníš, tím příznivější je směnný kurs.)

Artefakty mohou být prodány za 50 % své původní hodnoty.

» **Cena:** **500**, **5**.



Skladiště surovin

Vylepšení tržiště.
Skladiště surovin ti poskytuje +1 krystal denně.

» **Cena:** **5000**, **5**.
» **Požaduje:** Tržiště.



Kovárna

Kovárna tvé armádě poskytuje Balistu. Další válečné stroje si můžeš koupit za trojnásobnou cenu.

» **Cena:** **1000**, **5**.



Přístav

V přístavu můžeš nakupovat lodě.

» **Cena:** **2000**, **20**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12.

Magické budovy - Azyl



Vež kouzel první úrovně

Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 3 kouzla prvního kruhu.

» **Cena:** **2000**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3.



Věž kouzel druhé úrovně

Vylepšení věže kouzel první úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 3 kouzla druhého kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **1**, **1**, **1**, **1**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Vež kouzel první úrovně.



Věž kouzel třetí úrovně

Vylepšení věže kouzel druhé úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 2 kouzla třetího kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **2**, **2**, **2**, **2**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Věž kouzel druhé úrovně.



Věž kouzel čtvrté úrovně

Vylepšení věže kouzel třetí úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 2 kouzla čtvrtého kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **3**, **3**, **3**, **3**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Věž kouzel třetí úrovně.



Věž kouzel páté úrovně

Vylepšení věže kouzel čtvrté úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 1 kouzlo pátého kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **5**, **5**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Věž kouzel čtvrté úrovně.



Cvičiště

Cvičiště podporuje zvláštní schopnost výcvik a umožňuje vycvičit jednotky nižší úrovně na vyšší úroveň (v jednom městě s touto budovou lze vycvičit maximálně 7 jednotek za týden).

Viz str.297.

» **Cena:** **3500**, **10**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6.



Síň hrdinů

Síně hrdinů podporují zvláštní schopnost výcvik a umožňují vycvičit 13 jednotek týdně navíc.

» **Cena:** **5000**, **10**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Cvičiště.



Stáje

Po návštěvě stájí bude mít každý tvůj hrdina až do konce týdne navýšeny body pohybu.

Až do konce aktuálního týdne dává každý den +600 bodů pohybu.

» **Cena:** **2000**, **10**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9.



Statky

Statky zvyšují produkci rolníků, branců a vymahačů o +5 týdně.

» **Cena:** **1000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Rolnická políčka.



Elrathova hlídka - Budova grálu

Elrathova hlídka zvyšuje produkci jednotek o 50%, vydělá ti 5000 zlatých denně a zvýší štěstí všech tvých hrdinů. Ke stavbě je zapotřebí Ashina slza.

Líhně - Azyl



Rolnická políčka - Úroveň líhně 1

Na rolnických políčkách můžeš najímat rolníky. Týdenní přírustek: **22**.

» **Cena:** **500**.





Polnosti - Úroveň líhně 1

Vylepšení rolnických políček.
V polnostech si můžeš najímat brance a vymahače. Týdenní přírustek: **22**.

» **Cena:** **1500**.
» **Požaduje:** Rolnická políčka.







Střelecká věž - Úroveň líhně 2

Ve střelecké věži lze najímat lukostřelce. Týdenní přírustek: **12**.

» **Cena:** **1200**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3.





Elitní střelecká věž - Úroveň líhně 2

Vylepšení střelecké věže.
V elitní střelecké věži si můžeš najímat kušníky a mistry kuše. Týdenní přírustek: **12**.

» **Cena:** **2700**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Střelecká věž.







Kasárna - Úroveň líhně 3

V kasárnách lze najímat pěšáky. Týdenní přírustek: **10**.

» **Cena:** **1500**, **10**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Kovárna.





Posádka - Úroveň líhně 3

Vylepšení kasáren.
Ve tvrzi si můžeš najímat panoše a zastánce. Týdenní přírustek: **10**.

» **Cena:** **3000**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Kasárna.







Věž gryfů - Úroveň líhně 4

Ve věži gryfů můžeš najímat gryfy. Týdenní přírustek: **5**.

» **Cena:** **2500**, **10**, **10**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6.





Bašta gryfů - Úroveň líhně 4

Vylepšení věže gryfů.
V baště gryfů si můžeš najímat královské gryfy a zuřivé gryfy. Týdenní přírustek: **5**.

» **Cena:** **4000**, **10**, **10**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6, Věž gryfů.







Klášter - Úroveň líhně 5

V klášteře lze najímat kněží. Týdenní přírustek: **3**.

» **Cena:** **3000**, **5**, **5**, **2**, **2**, **2**, **2**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Vež kouzel první úrovně.





Katedrála - Úroveň líhně 5

Vylepšení kláštera.
V katedrále si můžeš najímat inkvizitory a zéloty. Týdenní přírustek: **3**.

» **Cena:** **8000**, **5**, **5**, **3**, **3**, **3**, **3**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Klášter.







Bojová aréna - Úroveň líhně 6

V bojové aréně lze najmout jezdce. Týdenní přírustek: **2**.

» **Cena:** **6000**, **15**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Stáje.





Paladinský řád - Úroveň líhně 6

Vylepšení bojové arény.
V paladinském řádu si můžeš najímat paladiny a šampióny. Týdenní přírustek: **2**.

» **Cena:** **9000**, **20**, **15**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Bojová aréna.







Oltář světla - Úroveň líhně 7

Oltář světla ti umožňuje najímat anděly. Týdenní přírustek: **1**.

» **Cena:** **10000**, **15**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15, Klášter.





Nebeský oltář - Úroveň líhně 7

Vylepšení oltáře světla.
U nebeského oltáře můžeš najímat archanděly a padlé anděly. Týdenní přírustek: **1**.

» **Cena:** **12000**, **20**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15, Oltář světla.





Budovy - Hvozd

Standardní budovy - Hvozd



Radnice vesnice

Radnice vesnice ti umožňuje stavbu dalších budov a vydělává tvému království 500 zlatých denně.



Radnice městečka

Vylepšení radnice vesnice.
Radnice městečka ti umožňuje stavbu dalších budov a vydělává tvému království 1000 zlatých denně.

» **Cena:** **2000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Radnice vesnice.



Radnice města

Vylepšení radnice městečka.
Radnice města umožňuje stavbu dalších budov a zajišťuje tvému království přísun 2000 zlatých denně.

» **Cena:** **5000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Radnice městečka.



Hlavní město

Vylepšení radnice města.
Hlavní město vydělává tvému království 4000 zlatých denně.

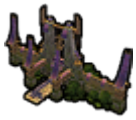
» **Cena:** **10000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15, Radnice města.



Opevnění

Opevnění poskytne tvému městu obranné hradby.

» **Cena:** **5000**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6.



Citadela

Vylepšení opevnění.
S výstavbou citadely získáš pevnost, vodní příkopy a zvýšíš produkci základních jednotek o 50 %.

» **Cena:** **5000**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Opevnění.



Hrad

Vylepšení citadely.
S výstavbou hradu získáš další dvě střelecké věže, zlepšíš opevnění svého města a zdvojnásobíš rychlost produkce jednotek.

» **Cena:** **5000**, **10**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15, Citadela.



Putyka

V putyce lze najímat hrdiny. Morálka vojáků bránících město vzroste díky její přítomnosti o 1

» **Cena:** **500**, **5**.



Tržiště

Na tržišti můžeš směňovat suroviny a prodávat artefakty (čím více tržišť vlastníš, tím příznivější je směnný kurs.)

Artefakty mohou být prodány za 50 % své původní hodnoty.

» **Cena:** **500**, **5**.



Skladiště surovin

Vylepšení tržiště.
Skladiště surovin ti poskytuje +1 drahokam denně.

» **Cena:** **5000**, **5**.
» **Požaduje:** Tržiště.



Kovárna

Kovárna tvé armádě poskytuje Stan první pomoci. Další válečné stroje si můžeš koupit za trojnásobnou cenu.

» **Cena:** **1000**, **5**.



Přístav

V přístavu lze nakupovat lodě.

» **Cena:** **2000**, **20**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12.

Magické budovy - Hvozd



Vež kouzel první úrovně

Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 3 kouzla prvního kruhu.

» **Cena:** **2000**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3.



Věž kouzel druhé úrovně

Vylepšení věže kouzel první úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 3 kouzla druhého kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **1**, **1**, **1**, **1**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Vež kouzel první úrovně.



Věž kouzel třetí úrovně

Vylepšení věže kouzel druhé úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 2 kouzla třetího kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **2**, **2**, **2**, **2**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Věž kouzel druhé úrovně.



Věž kouzel čtvrté úrovně

Vylepšení věže kouzel třetí úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 2 kouzla čtvrtého kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **3**, **3**, **3**, **3**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Věž kouzel třetí úrovně.



Věž kouzel páté úrovně

Vylepšení věže kouzel čtvrté úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 1 kouzlo pátého kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **5**, **5**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Věž kouzel čtvrté úrovně.



Cech mstitelů

Podporuje zvláštní schopnost "Znamení mstitele". Umožňuje výběr úhlavního nepřítele.

» **Cena:** **1000**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Lovecká bouda.



Bratrstvo mstitelů

Vylepšení cechu mstitelů.
Podporuje zvláštní schopnost "Znamení mstitele", zvyšuje šanci na způsobení kritického zásahu úhlavnímu nepříteli o 10 %.

» **Cena:** **2000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Cech mstitelů.



Mystické jezírko

Poskytuje na začátku každého týdne několik náhodných surovin.

» **Cena:** **500**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Tržiště.



Jiskrná fontána

Poskytuje bonus +2 do štěstí bránící armády.

» **Cena:** **1000**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Mystické jezírko.



Kvetoucí háj

Zvyšuje produkci víl, dryád a nymf o +4 týdně.

» **Cena:** **500**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Vílí stromy.



Entí školka

Urychluje produkci entů, prastarých entů a zuřivých entů o +1 za týden.

» **Cena:** **3000**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15, Entí klenba.



Sylannina dcera - Budova grálu

Sylannina dcera zajišťuje další příjem zlata, zvýšenou produkci jednotek, zvýšení štěstí všech hráčových hrdinů. Ke stavbě je zapotřebí Ashina slza.

Líhně - Hvozd



Vílí stromy - Úroveň líhně 1

U vílích stromů můžeš najímat víly. Týdenní přírustek: **10**.

» **Cena:** **300**, **5**.





Vílí les - Úroveň líhně 1

Vylepšení vílích stromů.
Ve vílím lese si můžeš najímat dryády a nymfy. Týdenní přírustek: **10**.

» **Cena:** **900**, **5**.
» **Požaduje:** Vílí stromy.







Terasy bojového tance - Úroveň líhně 2

Terasy bojového tance ti umožňují najímat tanečníky meče. Týdenní přírustek: **9**.

» **Cena:** **1100**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3.





Aréna bojového tance - Úroveň líhně 2

Vylepšení terasy bojového tance.
V aréně bojového tance si můžeš najímat tanečníky války a tanečníky větru.
Týdenní přírustek: **9**.

» **Cena:** **2000**, **10**, **5**, **2**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Terasy bojového tance.







Lovecká bouda - Úroveň líhně 3

V lovecké boudě lze najímat lovce. Týdenní přírustek: **7**.

» **Cena:** **1500**, **12**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6.





Lovecký srub - Úroveň líhně 3

Vylepšení lovecké boudy.
V loveckém srubu si můžeš najímat mistry lovce a mystické střelce. Týdenní přírustek: **7**.

» **Cena:** **2000**, **15**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6, Lovecká bouda.







Kamenný prstenec - Úroveň líhně 4

U kamenného prstence můžeš najímat druidy. Týdenní přírustek: **4**.

» **Cena:** **1500**, **10**, **3**, **3**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Vež kouzel první úrovně.





Kamenný kruh - Úroveň líhně 4

Vylepšení kamenného prstence.
V kamenném kruhu si můžeš najímat druidské stařešiny a nejvyšší druidy. Týdenní přírustek: **4**.

» **Cena:** **4000**, **10**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Kamenný prstenec.







Palouk jednorožců - Úroveň líhně 5

Na palouku jednorožců můžeš najímat jednorožce. Týdenní přírustek: **3**.

» **Cena:** **2000**, **5**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9.





Zahrada jednorožců - Úroveň líhně 5

Vylepšení palouku jednorožců.
Na zahradě jednorožců si můžeš najímat stříbrné jednorožce a panenské jednorožce. Týdenní přírustek: **3**.

» **Cena:** **6000**, **5**, **5**, **5**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Palouk jednorožců.







Entí klenba - Úroveň líhně 6

Pod entí klenbou můžeš najímat enty. Týdenní přírustek: **2**.

» **Cena:** **4000**, **15**, **5**, **5**, **3**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12.





Entí přístěnek - Úroveň líhně 6

Vylepšení entí klenby.
V entím přístěnku si můžeš najímat prastaré enty a zuřivé enty. Týdenní přírustek: **2**.

» **Cena:** **8000**, **10**, **7**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Entí klenba.







Dračí oltář - Úroveň líhně 7

U dračího oltáře můžeš najímat zelené draky. Týdenní přírustek: **1**.

» **Cena:** **8000**, **5**, **5**, **15**, **15**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15.





Dračí svatyně - Úroveň líhně 7

Vylepšení dračího oltáře.
V dračí svatyni můžeš najímat smaragdové draky a křišťálové draky. Týdenní přírustek: **1**.

» **Cena:** **10000**, **5**, **5**, **10**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15, Dračí oltář.





Budovy - Kobka

Standardní budovy - Kobka



Radnice vesnice

Radnice vesnice ti umožňuje stavbu dalších budov a vydělá tvému království 500 zlatých denně.



Radnice městečka

Vylepšení radnice vesnice.
Radnice městečka ti umožňuje stavbu dalších budov a vydělá tvému království 1000 zlatých denně.

» **Cena:** **2000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Radnice vesnice.



Radnice města

Vylepšení radnice městečka.
Radnice města umožňuje stavbu dalších budov a zajišťuje tvému království přísun 2000 zlatých denně.

» **Cena:** **5000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Radnice městečka.



Hlavní město

Vylepšení radnice města.
Hlavní město vydělá tvému království 4000 zlatých denně.

» **Cena:** **10000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15, Radnice města.



Opevnění

Opevnění poskytne tvému městu obranné hradby.

» **Cena:** **5000**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6.



Citadela

Vylepšení opevnění.
S výstavbou citadely získáš pevnost, vodní příkopy a zvýšíš produkci základních jednotek o 50 %.

» **Cena:** **5000**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Opevnění.



Hrad

Vylepšení citadely.
S výstavbou hradu získáš další dvě střelecké věže, zlepšíš opevnění svého města a zdvojnásobíš rychlost produkce jednotek.

» **Cena:** **5000**, **10**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Citadela.



Putyka

V putyce lze najímat hrdiny. Morálka vojáků bránících město vzroste díky její přítomnosti o +1.

» **Cena:** **500**, **5**.



Tržiště

Na tržišti můžeš směňovat suroviny a prodávat artefakty (čím více tržišť vlastníš, tím příznivější je směnný kurs.)

Artefakty mohou být prodány za 50 % své původní hodnoty.

» **Cena:** **500**, **5**.



Skladiště surovin

Vylepšení tržiště.
Skladiště surovin ti poskytuje +1 síru denně.

» **Cena:** **5000**, **5**.
» **Požaduje:** Tržiště.



Kovárna

Kovárna tvé armádě poskytuje Vozík se střelivem. Další válečné stroje si můžeš koupit za trojnásobnou cenu.

» **Cena:** **1000**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3.



Přístav

V přístavu lze nakupovat lodě.

» **Cena:** **2000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12.

Magické budovy - Kobka



Věž kouzel první úrovně

Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 3 kouzla prvního kruhu.

» **Cena:** **2000**, **5**, **5**.



Věž kouzel druhé úrovně

Vylepšení věže kouzel první úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 3 kouzla druhého kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **1**, **1**, **1**, **1**.
» **Požaduje:** Věž kouzel první úrovně.



Věž kouzel třetí úrovně

Vylepšení věže kouzel druhé úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 2 kouzla třetího kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **2**, **2**, **2**, **2**.
» **Požaduje:** Věž kouzel druhé úrovně.



Věž kouzel čtvrté úrovně

Vylepšení věže kouzel třetí úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 2 kouzla čtvrtého kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **3**, **3**, **3**, **3**.
» **Požaduje:** Věž kouzel třetí úrovně.



Věž kouzel páté úrovně

Vylepšení věže kouzel čtvrté úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 1 kouzlo pátého kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **5**, **5**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Věž kouzel čtvrté úrovně.



Oltář elementů

Podporuje rasovou schopnost Řetěz elementů. Zobrazí elementy na vlastních jednotkách, což umožní naplánovat účinnější útok. Jednotky protikladných elementů zasadí svým protivníkům účinnější rány.

Viz str.294.

» **Cena:** **2000**, **3**, **3**, **3**, **3**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Věž kouzel první úrovně.



Oltář základních elementů

Vylepšení oltáře elementů.
Podporuje rasovou schopnost Řetěz elementů a o 10 % zvyšuje újmu, kterou působí. Čím více oltářů postavíš, tím vyšší tento bonus bude.

» **Cena:** **3000**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Oltář elementů.



Rituální jáma

Obětování jednotek zde urychlí přírůstky krvavých panen, krvavých fúrií a krvavých sester a také minotaurů, minotauří stráže a vůdců minotaurů.

Viz str.340.

» **Cena:** **1000**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6, Krvavá aréna.



Kupecký cech

Prodává artefakty. Na začátku každého týdne poskytne náhodné suroviny. Pokud nakoupíš od cechu nějaké artefakty, zvýší se městská produkce zlata a množství/cena surovin, které na začátku týdne obdržíš.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6, Tržiště.



Síň intrik

Ničí bohatství ostatních hráčů a náhodně zničí 2 budovy města v okamžiku, kdy se jej zmocní nepřítel. Znalosti všech warlocků jsou zvýšeny o +1, efek je kumulativní s ostatními hrady.

» **Cena:** **1500**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9.



Sídlo temnot - Budova grálu

Sídlo temnot zvyšuje týdenní produkci jednotek, poskytuje tvé říši další přísun peněz a zvyšuje sílu kouzel bránících hrdinů. Ke stavbě je zapotřebí Ashina slza.

Líhně - Kobka



Škola neviděné ruky - Úroveň líhně 1

Zde lze najímat zvědy. Týdenní přírustek: **7**.

» **Cena:** **400**, **5**.





Škola černého srdce - Úroveň líhně 1

Vylepšení Školy neviděné ruky.
Škola černého srdce ti umožňuje najímat vrahy a stopaře. Týdenní přírustek: **7**.

» **Cena:** **1200**, **5**.
» **Požaduje:** Škola neviděné ruky.







Krvavá aréna - Úroveň líhně 2

Krvavá aréna ti umožňuje najímat krvavé panny. Týdenní přírustek: **5**.

» **Cena:** **1000**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3.





Krvavý pomník - Úroveň líhně 2

Vylepšení krvavé arény.
V krvavém pomníku si můžeš najímat krvavé fúrie a krvavé sestry. Týdenní přírustek: **5**.

» **Cena:** **2500**, **5**, **3**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Krvavá aréna.







Labyrint - Úroveň líhně 3

V labyrintu lze najímat minotaury. Týdenní přírustek: **6**.

» **Cena:** **1200**, **5**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6, Kovárna.





Bludiště - Úroveň líhně 3

Vylepšení labyrintu.
V bludišti si můžeš najímat minotauří stráž a vůdce minotaurů. Týdenní přírustek: **6**.

» **Cena:** **2500**, **10**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6, Labyrint.






Temné pastviny - Úroveň líhně 4

Na temných pastvinách lze najmout temné nájezdníky. Týdenní přírustek: **4**.

» **Cena:** **2000**, **10**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9.





Hříšné pastviny - Úroveň líhně 4

Vylepšení temných pastvin.
Na hříšných pastvinách si můžeš najímat děsivé nájezdníky a pochmurné nájezdníky. Týdenní přírustek: **4**.

» **Cena:** **4000**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Temné pastviny.






Syčící jeskyně - Úroveň líhně 5

V syčící jeskyni je možné najímat hydry. Týdenní přírustek: **3**.

» **Cena:** **2500**, **5**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9.





Hřmící jeskyně - Úroveň líhně 5

Vylepšení syčících jeskyní.
Ve hřmících jeskyních si můžeš najímat hlubinné hydry a ohavné hydry. Týdenní přírustek: **3**.

» **Cena:** **4000**, **5**, **5**, **10**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Syčící jeskyně.






Síň stínů - Úroveň líhně 6

V síni stínů lze najímat čarodějky stínu. Týdenní přírustek: **2**.

» **Cena:** **4000**, **5**, **5**, **4**, **4**, **4**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Síň intrik.





Palác stínů - Úroveň líhně 6

Vylepšení síně stínů.
V paláci stínů si můžeš najímat matky stínu a paní stínu. Týdenní přírustek: **2**.

» **Cena:** **6000**, **5**, **5**, **5**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Síň stínů.






Dračí věž - Úroveň líhně 7

V dračí věži si můžeš najímat stínové draky. Týdenní přírustek: **1**.

» **Cena:** **12000**, **10**, **15**, **15**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15, Temné pastviny.





Dračí vrcholek - Úroveň líhně 7

Vylepšení dračí věže.
Na dračím vrcholku si můžeš najímat černé draky a červené draky. Týdenní přírustek: **1**.

» **Cena:** **15000**, **15**, **20**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15, Dračí věž.




Budovy - Nekropole

Standardní budovy - Nekropole



Radnice vesnice

Radnice vesnice ti umožňuje stavbu dalších budov a vydělá tvému království 500 zlatých denně.



Radnice městečka

Vylepšení radnice vesnice.
Radnice městečka ti umožňuje stavbu dalších budov a vydělá tvému království 1000 zlatých denně.

» **Cena:** **2000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6, Krypta.



Radnice města

Vylepšení radnice městečka.
Radnice města umožňuje stavbu dalších budov a zajišťuje tvému království přísun 2000 zlatých denně.

» **Cena:** **5000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Radnice městečka.



Hlavní město

Vylepšení radnice města.
Hlavní město vydělá tvému království 4000 zlatých denně.

» **Cena:** **10000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15, Radnice města.



Opevnění

Opevnění poskytne tvému městu obranné hradby.

» **Cena:** **5000**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3.



Citadela

Vylepšení opevnění.
S výstavbou citadely získáš pevnost, vodní příkopy a zvýšíš produkci základních jednotek o 50 %.

» **Cena:** **5000**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Zřícená věž.



Hrad

Vylepšení citadely.
S výstavbou hradu získáš další dvě střelecké věže, zlepšíš opevnění svého města a zdvojnásobíš rychlost produkce jednotek.

» **Cena:** **5000**, **10**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Citadela.



Putyka

V putyce lze najímat hrdiny. Morálka vojáků bránících město vzroste díky její přítomnosti o 1.

» **Cena:** **500**, **5**.



Tržiště

Na tržišti můžeš směňovat suroviny a prodávat artefakty (čím více tržišť vlastníš, tím příznivější je směnný kurs.)

Artefakty mohou být prodány za 50 % své původní hodnoty.

» **Cena:** **500**, **5**.



Skladiště surovin

Vylepšení tržiště.
Skladiště surovin ti poskytuje +1 rtuť denně.

» **Cena:** **5000**, **5**.
» **Požaduje:** Tržiště.



Kovárna

Kovárna tvé armádě poskytuje Stan první pomoci. Další válečné stroje si můžeš koupit za trojnásobnou cenu.

» **Cena:** **1000**, **5**.



Přístav

V přístavu můžeš nakupovat lodě.

» **Cena:** **2000**, **20**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12.

Magické budovy - Nekropole



Vež kouzel první úrovně

Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 3 kouzla prvního kruhu.

» **Cena:** **2000**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3.



Věž kouzel druhé úrovně

Vylepšení věže kouzel první úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 3 kouzla druhého kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **1**, **1**, **1**, **1**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Vež kouzel první úrovně.



Věž kouzel třetí úrovně

Vylepšení věže kouzel druhé úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 2 kouzla třetího kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **2**, **2**, **2**, **2**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Věž kouzel druhé úrovně.



Věž kouzel čtvrté úrovně

Vylepšení věže kouzel třetí úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 2 kouzla čtvrtého kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **3**, **3**, **3**, **3**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Věž kouzel třetí úrovně.



Věž kouzel páté úrovně

Vylepšení věže kouzel čtvrté úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 1 kouzlo pátého kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **5**, **5**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Věž kouzel čtvrté úrovně.



Zesilovač nekromancie

Přidává 10% k dovednosti Nekromancie všech nekromantů, které ovládá hráč, a propůjčuje jim 150 bodů temné energie navíc (dohromady se všemi městy), tj. podporuje zvláštní schopnost Nekromancie.

Viz str.301.

» **Cena:** **1000**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6, Vež kouzel první úrovně.



Svatyně podsvětí

Svatyně podsvětí umožňuje transformaci v nemrtvé vojáky (v rámci odpovídající jednotky stejné úrovně, je-li ve městě postavena příslušná budova). Každý útočící nepřítel dostane navíc postih -2 do morálky

Vylepšená stvoření jsou přeměněna na nevylepšená nemrtvá stvoření stejné úrovně.

» **Cena:** **1000**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9.



Vykopané hroby

Zvyšuje produkci kostlivců, kostlivých lučištníků a kostlivých válečníků o 6 týdně.

» **Cena:** **500**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6, Hřbitov.



Dračí náhrobek

Zvyšuje produkci kostěných draků, přízračných draků a nehmotných draků o +1 týdně.

» **Cena:** **3000**, **10**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15, Dračí hřbitov.



Hrobka zatracených - Budova grálu

Hrobka zatracených zajišťuje zvláštní přísun zlata, zvýšenou produkci jednotek a zlepšuje schopnost nekromancie všech hráčových hrdinů a propůjčuje jim 150 bodů temné energie navíc. Ke stavbě je zapotřebí Ashina slza.

Líhně - Nekropole



Hřbitov - Úroveň líhně 1

Na hřbitově můžeš najímat kostlivce. Týdenní přírustek: **20**.

» **Cena:** **300**, **5**.





Pohřebiště - Úroveň líhně 1

Vylepšení hřbitova.
Na pohřebišti si můžeš najímat kostlivé lučištníky a kostlivé válečníky.
Týdenní přírustek: **20**.

» **Cena:** **900**, **5**.
» **Požaduje:** Hřbitov.







Krypta - Úroveň líhně 2

V kryptě můžeš najímat zombie. Týdenní přírustek: **15**.

» **Cena:** **800**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Radnice vesnice.





Zatuchlá krypta - Úroveň líhně 2

Vylepšení krypty.
V zatuchlé kryptě si můžeš najímat morové zombie a hnijící zombie. Týdenní přírustek: **15**.

» **Cena:** **2000**, **5**, **3**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Krypta.







Zřícená věž - Úroveň líhně 3

Ve zřícené věži můžeš najímat duchy. Týdenní přírustek: **9**.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **3**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6, Opevnění.





Strašidelná věž - Úroveň líhně 3

Vylepšení zřícené věže.
Ve strašidelné věži si můžeš najímat spektry a poltergeisty. Týdenní přírustek: **9**.

» **Cena:** **2000**, **5**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6, Zřícená věž.







Upíří sídlo - Úroveň líhně 4

Na upířím sídle můžeš najímat upíry. Týdenní přírustek: **5**.

» **Cena:** **1500**, **10**, **10**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Putyka.





Upíří palác - Úroveň líhně 4

Vylepšení upířího sídla.
V upířím paláci si můžeš najímat pány upírů a prince upírů. Týdenní přírustek: **5**.

» **Cena:** **4000**, **10**, **10**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Upíří sídlo.






Hrobka - Úroveň líhně 5

V hrobce můžeš najímat lichy. Týdenní přírustek: **3**.

» **Cena:** **2000**, **10**, **10**, **2**, **2**, **2**, **2**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Zesilovač nekromancie.





Mauzoleum - Úroveň líhně 5

Vylepšení hrobky.
V mauzoleu si můžeš najímat arcilichy a pány lichů. Týdenní přírustek: **3**.

» **Cena:** **6000**, **10**, **10**, **3**, **3**, **3**, **3**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Hrobka.






Opuštěné síně - Úroveň líhně 6

V opuštěných síních můžeš najímat zjevení. Týdenní přírustek: **2**.

» **Cena:** **4000**, **10**, **10**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Svatyně podsvětí.



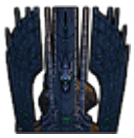


Opuštěná katedrála - Úroveň líhně 6

Vylepšení opuštěné síně.
V opuštěné katedrále si můžeš najímat přízraky a bánší. Týdenní přírustek: **2**.

» **Cena:** **8000**, **10**, **5**, **10**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Opuštěné síně.



Dračí hřbitov - Úroveň líhně 7

Na dračím hřbitově můžeš najímat kostěné draky. Týdenní přírustek: **1**.

» **Cena:** **6000**, **20**, **20**, **20**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15, Hrad.





Dračí hrobka - Úroveň líhně 7

Vylepšení dračího hřbitova.
V dračí hrobce si můžeš najímat přízračné draky a nehmotné draky. Týdenní přírustek: **1**.

» **Cena:** **8000**, **20**, **10**, **15**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15, Dračí hřbitov.




Budovy - Peklo

Standardní budovy - Peklo



Radnice vesnice

Radnice vesnice ti umožňuje stavbu dalších budov a vydělá tvému království 500 zlatých denně.



Radnice městečka

Vylepšení radnice vesnice.
Radnice městečka ti umožňuje stavbu dalších budov a vydělá tvému království 1000 zlatých denně.

» **Cena:** **2000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Radnice vesnice.



Radnice města

Vylepšení radnice městečka.
Radnice města umožňuje stavbu dalších budov a zajišťuje tvému království přísun 2000 zlatých denně.

» **Cena:** **5000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Radnice městečka.



Hlavní město

Vylepšení radnice města.
Hlavní město vydělá tvému království 4000 zlatých denně.

» **Cena:** **10000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15, Radnice města.



Opevnění

Opevnění poskytne tvému městu obranné hradby.

» **Cena:** **5000**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6.



Citadela

Vylepšení opevnění.
S výstavbou citadely získáš pevnost, vodní příkopy a zvýšíš produkci základních jednotek o 50 %.

» **Cena:** **5000**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Opevnění.



Hrad

Vylepšení citadely.
S výstavbou hradu získáš další dvě střelecké věže, zlepšíš opevnění svého města a zdvojnásobíš rychlost produkce jednotek.

» **Cena:** **5000**, **10**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15, Obětní jáma.



Putyka

V putyce lze najímat hrdiny. Morálka vojáků bránících město vzroste díky její přítomnosti o 1.

» **Cena:** **500**, **5**.



Tržiště

Na tržišti můžeš směňovat suroviny a prodávat artefakty (čím více tržišť vlastníš, tím příznivější je směnný kurs.)

Artefakty mohou být prodány za 50 % své původní hodnoty.

» **Cena:** **500**, **5**.



Skladiště surovin

Vylepšení tržiště.
Skladiště surovin ti poskytuje +1 síru denně.

» **Cena:** **5000**, **5**.
» **Požaduje:** Tržiště.



Kovárna

Kovárna tvé armádě poskytuje Balistu. Další válečné stroje si můžeš koupit za trojnásobnou cenu.

» **Cena:** **1000**, **5**.



Přístav

V přístavu můžeš nakupovat lodě.

» **Cena:** **2000**, **20**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12.

Magické budovy - Peklo



Vež kouzel první úrovně

Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 3 kouzla prvního kruhu.

» **Cena:** **2000**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3.



Věž kouzel druhé úrovně

Vylepšení věže kouzel první úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 3 kouzla druhého kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **1**, **1**, **1**, **1**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Vež kouzel první úrovně.



Věž kouzel třetí úrovně

Vylepšení věže kouzel druhé úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 2 kouzla třetího kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **2**, **2**, **2**, **2**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Věž kouzel druhé úrovně.



Věž kouzel čtvrté úrovně

Vylepšení věže kouzel třetí úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 2 kouzla čtvrtého kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **3**, **3**, **3**, **3**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Věž kouzel třetí úrovně.



Věž kouzel páté úrovně

Vylepšení věže kouzel čtvrté úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 1 kouzlo pátého kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **5**, **5**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Věž kouzel čtvrté úrovně.



Brány chaosu

Brány chaosu urychlují brány o 10 %. Nepřátelští hrdinové obléhající město dostanou postih -2 na štěstí.

Viz str.299.

» **Cena:** **1000**, **2**, **2**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3.



Zřídlo chaosu

Zřídlo chaosu zvyšuje produkci rohatých démonů, rohatých dozorců a rohatých veteránů o +2 týdně.

» **Cena:** **1500**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6, Věž démonů.



Síň hrůzy

Síně hrůzy zvyšují produkci pekelných ořů, nočních můr a pekelných hřebců o +1 jednotku týdně.

» **Cena:** **1000**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15, Hořící stáje.



Obětní jáma

V této budově můžeš obětovat jednotky výměnou za zkušenosti.

Získané zkušenosti jsou ztrojnásobené obětované body zdraví.

» **Cena:** **2000**, **5**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Citadela.



Vládce muk - Budova grálu

Vládce muk zvyšuje týdenní produkci jednotek o 50%, vydělá tvé říši dalších 5000 zlatých denně a také poskytne obrovský bonus k síle kouzel bránících hrdinů. Ke stavbě je zapotřebí Ashina slza.

Líhně - Peklo



Doupě ďáblíků - Úroveň líhně 1

V doupěti ďáblíků lze najímat ďáblíky. Týdenní přírustek: **16**.

» **Cena:** **400**, **5**.





Doupě rarášků - Úroveň líhně 1

Vylepšení doupěte ďáblíků.
V doupěti rarášků si můžeš najímat rarášky a rošťáky. Týdenní přírustek: **16**.

» **Cena:** **1200**, **5**.
» **Požaduje:** Doupě ďáblíků.







Věž démonů - Úroveň líhně 2

Věž démonů ti umožňuje najímat démony. Týdenní přírustek: **15**.

» **Cena:** **1000**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3.





Bašta démonů - Úroveň líhně 2

Vylepšení věže démonů.
V baště démonů si můžeš najímat rohaté dozorce a rohaté veterány. Týdenní přírustek: **15**.

» **Cena:** **2500**, **10**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Věž démonů.







Psinec - Úroveň líhně 3

Psinec ti umožňuje najímat pekelné psy. Týdenní přírustek: **8**.

» **Cena:** **1200**, **10**, **2**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6, Putyka.





Psinec pro kerbery - Úroveň líhně 3

Vylepšení psince.
V psinci pro kerbery si můžeš najímat kerbery a plamenné psy. Týdenní přírustek: **8**.

» **Cena:** **2500**, **15**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6, Psinec.







Síň pokušení - Úroveň líhně 4

V síni pokušení můžeš najímat sukuby. Týdenní přírustek: **5**.

» **Cena:** **3500**, **5**, **5**, **3**, **3**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Vež kouzel první úrovně.





Síň hříchů - Úroveň líhně 4

Vylepšení síně pokušení.
V síni hříchů si můžeš najímat paní sukub a sukuby svůdkyně. Týdenní přírustek: **5**.

» **Cena:** **5000**, **5**, **3**, **5**, **3**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Síň pokušení.







Hořící stáje - Úroveň líhně 5

V hořících stájích lze najímat pekelné oře. Týdenní přírustek: **3**.

» **Cena:** **4000**, **5**, **5**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9.





Ohnivé stáje - Úroveň líhně 5

Vylepšení hořících stájí.
V ohnivých stájích si můžeš najímat noční můry a pekelné hřebce. Týdenní přírustek: **3**.

» **Cena:** **6000**, **5**, **5**, **7**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Hořící stáje.







Srdce jámy - Úroveň líhně 6

V srdci jámy lze najímat pekelné sluhy. Týdenní přírustek: **2**.

» **Cena:** **5000**, **10**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Síň pokušení.





Srdce propasti - Úroveň líhně 6

Vylepšení srdce jámy.
V srdci propasti si můžeš najímat pekelné pány a pekelné řezníky. Týdenní přírustek: **2**.

» **Cena:** **8000**, **10**, **10**, **7**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Srdce jámy.







Chrám padlých - Úroveň líhně 7

Chrám padlých je sídlem ďáblů. Týdenní přírustek: **1**.

» **Cena:** **10000**, **10**, **10**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15.





Chrám zatracených - Úroveň líhně 7

Vylepšení chrámu padlých.
V chrámě zatracenců si můžeš najímat arciďábly a arcidémony. Týdenní přírustek: **1**.

» **Cena:** **10000**, **10**, **15**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15, Chrám padlých.





Budovy - Pevnost

Standardní budovy - Pevnost



Radnice vesnice

Radnice vesnice umožňuje stavbu dalších budov a vydělá tvému království 500 zlatých denně.



Radnice městečka

Vylepšení radnice vesnice.
Radnice městečka umožňuje stavbu dalších budov a vydělá tvému království 1000 zlatých denně.

» **Cena:** **2000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6, Kovárna.



Radnice města

Vylepšení radnice městečka.
Radnice města umožňuje stavbu dalších budov a zajišťuje tvému království přísun 2000 zlatých denně.

» **Cena:** **4000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Radnice městečka.



Hlavní město

Vylepšení radnice města.
Hlavní město vydělá tvému království 4000 zlatých denně.

» **Cena:** **8000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15, Radnice města.



Opevnění

Postavit opevnění znamená obehnat město hradbami.

» **Cena:** **3500**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6, Kasárna čepele.



Citadela

Vylepšení opevnění
S výstavbou citadely získáš pevnost, vodní příkopy a zvýšíš produkci základních jednotek o 50 %.

» **Cena:** **3500**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Opevnění.



Hrad

Vylepšení citadely
S výstavbou hradu získáš další dvě střelecké věže, zlepšíš opevnění svého města a zdvojnásobíš rychlost produkce jednotek

» **Cena:** **3500**, **10**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15, Kamenictví.



Putyka

V putyce lze najímat hrdiny. Morálka vojáků bránících město vzroste díky její přítomnosti o 1.

» **Cena:** **500**, **5**.



Tržiště

Na tržišti můžeš směňovat suroviny a prodávat artefakty (čím více tržišť vlastníš, tím příznivější je směnný kurs.)

Artefakty mohou být prodány za 50 % své původní hodnoty.

» **Cena:** **500**, **5**.



Skladiště surovin

Skladiště surovin poskytuje každý den jednu jednotku krystalů navíc.

» **Cena:** **5000**, **5**.
» **Požaduje:** Tržiště.



Kovárna

Kovárna tvé armádě poskytuje Balistu. Další válečné stroje si můžeš koupit za trojnásobnou cenu.

» **Cena:** **1000**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Radnice vesnice.



Přístav

V přístavu můžeš nakupovat lodě.

» **Cena:** **2000**, **20**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15.

Magické budovy - Pevnost



Věž kouzel první úrovně

Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nalezne zde 3 kouzla prvního kruhu.

» **Cena:** **2000**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3.



Věž kouzel druhé úrovně

Vylepšení věže kouzel první úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 3 kouzla druhého kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **1**, **1**, **1**, **1**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Věž kouzel první úrovně.



Věž kouzel třetí úrovně

Vylepšení věže kouzel druhé úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 2 kouzla třetího kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **2**, **2**, **2**, **2**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Věž kouzel druhé úrovně.



Věž kouzel čtvrté úrovně

Vylepšení věže kouzel třetí úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 2 kouzla čtvrtého kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **3**, **3**, **3**, **3**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Věž kouzel třetí úrovně.



Věž kouzel páté úrovně

Vylepšení věže kouzel čtvrté úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se ve věži může naučit nová kouzla. Nachází se zde 1 kouzlo pátého kruhu.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**, **5**, **5**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Věž kouzel čtvrté úrovně.



Runová svatyně první úrovně

Hrdina, jenž zavítá do města, se zde může naučit runy prvního a druhého kruhu.

» **Cena:** **1000**, **1**, **1**, **1**, **1**, **1**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3.



Runová svatyně druhé úrovně

Vylepšení runového oltáře první úrovně.
Umožňuje hrdinovi, který zavítá do města, naučit se kouzelné runy ze třetího a čtvrtého kruhu run.

» **Cena:** **4000**, **2**, **2**, **2**, **2**, **2**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Runová svatyně první úrovně.



Runová svatyně třetí úrovně

Vylepšení runového oltáře druhé úrovně.
Umožňuje hrdinovi, který zavítá do města, naučit se kouzelnou runu z pátého kruhu run.

» **Cena:** **6000**, **3**, **3**, **3**, **3**, **3**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Runová svatyně druhé úrovně.



Zápasnická aréna

Zvyšuje produkci rváčů, berserkrů a zuřivců o +4 týdně.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Bojový plácek.



Stanoviště hlídky

Stanoviště hlídky umožňuje přidat jeden oddíl přímo na bojiště, kde bude město chránit před obléhateli.

Viz str.326.

» **Cena:** **1000**, **10**.



Kamenictví

Hradby města, kde stojí kamenictví, jsou pevnější a obléhatelé je hned tak neprorazí.

Zvyšuje body zdraví hradeb, brány a věží o 50 %.

» **Cena:** **1000**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Citadela.



Runová svatyně

Zvyšuje produkci runových kněžů, runových patriarchů a strážců run o +1 týdně.

» **Cena:** **1500**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Runová kaple.



Planoucí kovadlina - Budova grálu

Planoucí kovadlina o 50 % zvyšuje týdenní přírůstek jednotek, denně ti přidává 5000 jednotek zlata, o 6 posiluje sílu kouzel bránících hrdinů a o 6 rovněž vylepšuje obranu jejich jednotek. Obráncům také umožňuje používat runy, aniž by k nim potřebovali nějaké suroviny. Ke stavbě této budovy potřebuješ Ashinu slzu.

Líhně - Pevnost



Kasárna štítu - Úroveň líhně 1

Z kasáren štítu pocházejí obránci. Týdenní přírustek: **18**.

» **Cena:** **400**, **5**.





Síně štítu - Úroveň líhně 1

Vylepšení kasáren štítu.
V síních štítu si můžeš najímat štítonoše a strážce hor. Týdenní přírustek: **18**.

» **Cena:** **1200**.
» **Požaduje:** Kasárna štítu.







Kasárna čepele - Úroveň líhně 2

V kasárnách čepele si můžeš najmout kopiníky. Týdenní přírustek: **14**.

» **Cena:** **1000**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3.





Síně čepele - Úroveň líhně 2

Vylepšení kasáren čepele.
V síních čepele si můžeš najímat záškodníky a harpunáře. Týdenní přírustek: **14**.

» **Cena:** **2500**, **10**, **3**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Kasárna čepele.







Ohrady medvědů - Úroveň líhně 3

V ohradách medvědů si můžeš najímat jezdce na medvědech. Týdenní přírustek: **7**.

» **Cena:** **1200**, **10**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6, Kasárna štítu.





Ohrady černých medvědů - Úroveň líhně 3

Vylepšení kotců medvědů.
V kotcích černých medvědů si můžeš najímat jezdce na černých medvědech a jezdce na bílých medvědech. Týdenní přírustek: **7**.

» **Cena:** **2500**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6, Ohrady medvědů.






Bojový plácek - Úroveň líhně 4

Na bojovém plácku lze najímat rváče. Týdenní přírustek: **6**.

» **Cena:** **2000**, **5**, **5**, **10**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6.





Bojové náměstí - Úroveň líhně 4

Vylepšení bojového plácku.
Na bojovém náměstí si můžeš najímat berserkry a zuřivce. Týdenní přírustek: **6**.

» **Cena:** **4000**, **5**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6, Bojový plácek.






Runová kaple - Úroveň líhně 5

Z runové kaple vycházejí runoví kněží. Týdenní přírustek: **3**.

» **Cena:** **3000**, **10**, **10**, **5**, **5**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Runová svatyně první úrovně.





Runový chrám - Úroveň líhně 5

Vylepšení runové kaple.
V runovém chrámu si můžeš najímat runové patriarchy a strážce run. Týdenní přírustek: **3**.

» **Cena:** **6000**, **5**, **5**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Runová kaple.






Síně klanů - Úroveň líhně 6

Ve těchto síních můžeš najímat thény. Týdenní přírustek: **2**.

» **Cena:** **4000**, **20**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Ohrady medvědů.





Palác klanů - Úroveň líhně 6

Vylepšení síní klanů.
V paláci klanů si můžeš najímat pány ohně a pány hromů. Týdenní přírustek: **2**.

» **Cena:** **8000**, **10**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Síně klanů.






Ohnivá puklina - Úroveň líhně 7

V ohnivé puklině se rodí ohniví draci. Týdenní přírustek: **1**.

» **Cena:** **10000**, **15**, **10**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15.





Lávová trhlina - Úroveň líhně 7

Vylepšení ohnivé pukliny.
V lávové trhlině si můžeš najímat lávové draky a sopečné draky. Týdenní přírustek: **1**.

» **Cena:** **10000**, **10**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15, Ohnivá puklina.




Budovy - Tvrz

Standardní budovy - Tvrz



Radnice vesnice

Radnice vesnice umožňuje stavět ve městě budovy a město díky ní vydělává 500 zlaťáků denně.



Radnice městečka

Radnice městečka umožňuje stavět ve městě budovy a město díky ní vydělává 1000 zlaťáků denně.

» **Cena:** **2000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Radnice vesnice.



Radnice města

Radnice města umožňuje stavět ve městě budovy a město díky ní vydělává 2000 zlaťáků denně.

» **Cena:** **5000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Radnice městečka.



Hlavní město

Hlavní město tvému království přináší 4000 zlaťáků denně.

» **Cena:** **10000**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15, Obchod s otroky.



Opevnění

Výstavba opevnění tvé město vybaví obrannými hradbami.

» **Cena:** **5000**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3.



Citadela

Vylepšení opevnění.
Citadela zvyšuje základní produkci jednotek o 50% a přidává hradní věž a příkopy sloužící k obraně města.

» **Cena:** **5000**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6, Opevnění.



Hrad

Vylepšení citadely.
Hrad přidává další dvě střelecké věže, zlepšuje opevnění města a zdvojnásobuje základní produkci jednotek.

» **Cena:** **5000**, **10**, **15**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15, Hromada lebek.



Putyka

V putyce si můžeš najímat hrdiny a zároveň o jeden bod zvyšuje morálku jednotek bránících město.

» **Cena:** **500**, **5**.



Tržiště

Na tržišti můžeš směňovat suroviny a prodávat artefakty (čím více tržišť vlastníš, tím příznivější je směnný kurs.)

Artefakty mohou být prodány za 50 % své původní hodnoty.

» **Cena:** **500**, **5**.



Skladiště surovin

Skladiště surovin ti poskytuje každý den jednu jednotku rtuti navíc.

» **Cena:** **5000**, **5**.
» **Požaduje:** Tržiště.



Kovárna

Kovárna tvé armádě poskytuje Balistu. Další válečné stroje si můžeš koupit za trojnásobnou cenu.

» **Cena:** **1000**, **5**.



Přístav

V přístavu si můžeš nakupovat lodě.

» **Cena:** **2000**, **20**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9.

Magické budovy - Tvrz



Sál zkoušek

Umožňuje hrdinovi, který zavítal do města, aby se naučil válečný pokřik, který je zde uschován. Hrdina se naučí oba válečné pokřiky první úrovně.

» **Cena:** **2000**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3.



Sál statečnosti

Vylepšení sálu zkoušek.
Propůjčuje hrdinovi náhodný válečný pokřik druhé úrovně.

» **Cena:** **3000**, **5**, **5**, **2**, **2**, **2**, **2**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Sál zkoušek.



Sál moci

Vylepšení sálu statečnosti.
Propůjčuje hrdinovi náhodný válečný pokřik třetí úrovně.

» **Cena:** **4000**, **5**, **5**, **4**, **4**, **4**, **4**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Sál statečnosti.



Smetiště

Zvyšuje produkci goblinů, goblinů lovců a goblinů medicinmanů o +6 za týden.

» **Cena:** **100**, **1**, **1**, **1**, **1**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Brloh goblinů.



Poutníkova chatrč

Poskytuje barbarskému hrdinovi talisman, s jejichž pomocí může sesílat kouzla na mapě dobrodružství.

» **Cena:** **1500**, **4**, **4**, **1**, **1**, **1**, **1**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6.



Hromada lebek

Zlepšuje schopnost "krvavá zuřivost" tím, že na začátku souboje armádě přidělí 50 bodů zuřivosti.

Viz str.308.

» **Cena:** **2000**, **5**, **4**, **4**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Citadela.



Obchod s otroky

V obchodě s otroky můžeš prodávat jednotky ze své armády a získávat tak peníze. Prodejní cena závisí na počtu tržišť ve tvém království. Čím více jich budeš mít, tím budou obchody výnosnější.

Prodejní cena je rovna 95 % najímací ceny, plus 5 % za každé vlastněné Tržiště.

» **Cena:** **3500**, **10**, **10**, **4**, **2**, **4**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Radnice města.



Chánova věž - Budova grálu

Chánova věž zvyšuje týdenní produkci jednotek o 50%, poskytuje tvé říši dalších 5000 zlaťáků denně a zvyšuje hodnotu útoku všech hrdinů o +4. Ke stavbě této budovy potřebuješ Ashinu slzu.

Líhně - Tvrz



Brloh goblinů - Úroveň líhně 1

V brlohu goblinů si můžeš najímat gobliny. Týdenní přírustek: **25**.

» **Cena:** **400**.





Chatrče goblinů - Úroveň líhně 1

Vylepšení brlohu goblinů.
V chatrčích goblinů si můžeš najímat gobliny lovce a gobliny medicinmany. Týdenní přírustek: **25**.

» **Cena:** **1500**, **5**.
» **Požaduje:** Brloh goblinů.







Kentauří stráž - Úroveň líhně 2

U kentauří stráže si můžeš najímat kentaury. Týdenní přírustek: **14**.

» **Cena:** **1100**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3.





Tábor kentaurů - Úroveň líhně 2

Vylepšení kentauří stráže.
V táboře kentaurů si můžeš najímat kentaury kočovníky a kentaury nájezdníky. Týdenní přírustek: **14**.

» **Cena:** **2500**, **10**, **3**.
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Kentauří stráž.







Stany bojovníků - Úroveň líhně 3

Ve stanech bojovníků si můžeš najímat skřety - bojovníky. Týdenní přírustek: **11**.

» **Cena:** **2000**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6.





Velký stan války - Úroveň líhně 3

Vylepšení stanů bojovníků.
Ve velkém stanu války si můžeš najímat bijce a štváče. Týdenní přírustek: **11**.

» **Cena:** **3100**, **5**, **10**, **4**.
» **Požaduje:** Úroveň města 6, Stany bojovníků.







Sídlo duší - Úroveň líhně 4

V sídle duší si můžeš najímat šamanky. Týdenní přírustek: **5**.

» **Cena:** **3200**, **5**, **9**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Stany bojovníků.





Sídlo kostí - Úroveň líhně 4

Vylepšení sídla duší.
V sídle kostí si můžeš najímat dcery nebes a dcery země. Týdenní přírustek: **5**.

» **Cena:** **4400**, **5**, **5**, **7**, **7**.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Sídlo duší.







Hala hněvu - Úroveň líhně 5

V hale hněvu si můžeš najímat zabijáky. Týdenní přírustek: **5**.

» **Cena:** **4500**, **5**, **10**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Sídlo duší.





Hala zuřivosti - Úroveň líhně 5

Vylepšení haly hněvu.
V hale zuřivosti si můžeš najímat katy a náčelníky. Týdenní přírustek: **5**.

» **Cena:** **6000**, **5**, **15**, **5**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Hala hněvu.







Útes wyvern - Úroveň líhně 6

V útesu wyvern si můžeš najímat wyverny. Týdenní přírustek: **2**.

» **Cena:** **7000**, **20**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Poutníkova chatrč.





Věž wyvern - Úroveň líhně 6

Vylepšení útesu wyvern.
Ve věži wyvern si můžeš najímat odporné wyverny a paokaie. Týdenní přírustek: **2**.

» **Cena:** **9500**, **15**, **5**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Útes wyvern.







Roklina kyklopů - Úroveň líhně 7

V roklině kyklopů můžeš najímat kyklopy. Týdenní přírustek: **1**.

» **Cena:** **10000**, **15**, **7**, **5**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15.





Propast kyklopů - Úroveň líhně 7

Vylepšení rokliny kyklopů.
V propasti kyklopů můžeš najímat nezkrotné kyklopy a krvežíznivé kyklopy. Týdenní přírustek: **1**.

» **Cena:** **11000**, **20**, **10**, **10**.
» **Požaduje:** Úroveň města 15, Roklina kyklopů.







Akademie

Al Safir

Al Safir je bývalým hlavním Stříbrným městem, které ale obsadili nemrtví. Před Markalovou kletbou jej ochránila mocná kouzla, ale jeho vysoké hradby nyní slouží nekromantům.

» **Útok +2, Obrana +2:** Všechny jednotky bránící město získají bonus +2 ke svému útoku a obraně.

Azhar

Poblíž Azharu je portál, který vede na území démonů. Ačkoliv nad ním neustále drží hlídku školení mágové, elitní strážci udržují tradici občasných odvážných výpadů do pekelných zemí, odkud si vždy přinesou několik kotlíků rtuti navíc.

» **Nadbytek rtuti:** *+2 rtuti na začátku každého týdne.*

Fidaa

Fidaajské školy a univerzity jsou víc než jen akademiemi tajemných umění; jsou známé vycvikem mágů, kteří jsou více bojovníky než akademiky. Každý rok absolvuje spousta studentů, kteří se chtějí stát hrdiny a právě jejich služeb tu lze využít za velmi rozumnou cenu.

» **Místo k najímání hrdinů:** *Ušetří 10 % zlata při najímání hrdiny*

Hadiya

Před mnoha lety pomohli elfští vojáci obráncům Hadiye v boji proti nemrtvým. Na památku této bitvy seslali druidové z Irollanu na hroby padlých mocné kouzlo, díky němuž nyní každý týden vyrostou na pohřebištích nové krystaly, které mrtvé chrání před temnou magií nekromantů.

» **Nadbytek krystalů:** *+2 krystaly na začátku každého týdne.*

Hikm

Přístav Hikm slouží jako brána Stříbrných měst do světových moří. Zde kotví lodě mnoha národů, které jsou ochotny zaplatit vysoké poplatky za přistání, jen aby se dostaly k bohatým trhům kouzelnických měst. Tyto vysoké poplatky putují přímo do městské pokladnice.

» **Nespočetná flotila:** *Městská loděnice postaví loď za poloviční cenu (500 zlatých + 5 dřeva).*

Insar

Insar zajišťuje zesílené městské věže.

» **Těžké věže:** Střelecké věže tohoto města způsobují nepříteli větší zranění.
Obranné věže mají 25% bonus způsobených škod.

Janaan

Při válce s nekropolí se mágové potýkali s problémem: jejich padlé válečníky si nekromanté oživovali, aby pak bojovali na jejich straně. Po narychlo svolané válečné radě v Janaanu došlo k zahájení masové výroby stanů první pomoci, které měly snížit vlastní ztráty a oslabit armádu nemrtvých.

» **Specialista na stan první pomoci:** *Městská kovárna nabízí stan první pomoci za normální cenu namísto obvyklého válečného stroje.*

Johara

Johara je známé město řemeslníků a dráteníků. Vyrábí se zde vše od dětských hraček po mocné vojenské stroje. Mnoho lidí se sem přichází podívat na roztodivné výtvory, jejichž účel znají jen zástupy gremlinů, kteří na nich pracují.

» **Armádní trenér první úrovně:** *+2 k přírůstku stvoření první úrovně*

Mutazz

Po dostavění tohoto města se jeho zakladatel vsadil s mocným mágem Cyrem, že jeho hradby jsou natolik silné, že vydrží údery titánů. Do základů hradeb totiž chytře umístil mocné artefakty a sázku tak nakonec vyhrál.

» **Silné hradby:** Hradby tohoto města je mnohem těžší zničit.
Každá obranná stavba (hradby, věže a brána) mají o 50 bodů zdraví víc.

Nawal

Kdyby se zloději ze Stříbrné ligy někdy dostali k moci, byl by Nawal jejich hlavním městem. V tuto chvíli přivírá Kruh devíti nad zloději oči a umožňuje jim fungovat. Kdyby se Kruh někdy odvážil zasáhnout, mnoho lidí, zpráv a artefaktů by prostě... zmizelo...

» **Informační centrum:** *Městský cech zlodějů nabídne více informací (počítá se jako 2 cechy zlodějů).*

Nudhar

Mnoho občanů Stříbrných měst, Gryfí říše a Irollanu si své úspory ukládá do trezorů Nudharu. Důvodem jsou vysoké úrokové míry a také záruka ganské Rady devíti, že jsou peníze v naprostém bezpečí. Díky tomu je Nudhar nejbohatším ze Stříbrných měst.

» **Hory zlata:** *Zvyšuje denní příjem o 250 zlata*

Omran

Omran je místem, kde se koná neobvyklé, ale důležité kouzelnické klání -- gladiátorské souboje mezi golemy. Jejich počty jsou nejvyšší v období soutěže a s tím spojených slavností, ale i jindy se jich ve městě dá sehnat dostatek.

» **Armádní trenér třetí úrovně:** *+1 k přírůstku stvoření třetí úrovně*

Safir

Safir zvyšuje přírůstek mágů a arcimágů.

» **Armádní trenér čtvrté úrovně:** *+1 k přírůstku stvoření čtvrté úrovně*

Shams

Shams snižuje o 1 obranu a útok nepřátelského hrdiny, který oblého město.

» **Útok –1, Obrana –1:** Všichni nepřátelé útočící na toto město získají postih -1 ke svému útoku a obraně.

Sihaam

Střelecké věže Sihaamu jsou plné důmyslných gremliních strojů. Principům jejich fungování rozumí jen několik málo mágů, ale výsledky hovoří za vše - stroje si na útočnících vybírají krutou daň.

» **Těžké věže:** Střelecké věže tohoto města způsobují nepříteli větší zranění.
Obranné věže mají 25% bonus způsobených škod.

Tarfah

Obyvatelé Tarfahu nepotřebují dřevo - veškeré potřebné teplo získávají z teplých pramenů a zřídel v okolí města. Musí si dávat pozor na to, kam šlapou, ale stojí jim to za to; přebytek dřeva je hlavním zdrojem bohatství tohoto města.

» **Výrobce dřeva:** *Skladiště surovin produkuje o jeden kus dřeva denně navíc.*

Thaqib

Válka Šedé aliance lidí a elfů proti démonům se Stříbrným městům nevyhnula. Obránci Thaqibu museli ustát dlouhotrvající obležení, při němž byli terčem nekonečného ostřelování balistami. Thaqibané se ale poučili rychle a postavili si své vlastní balisty, které nyní patří mezi ty nejlepší, jaké jsou ve Stříbrné lize k vidění.

» **Specialista na balisty:** *Městská kovárna nabízí balistu za normální cenu namísto obvyklého válečného stroje.*

Tharaa

Tharaa je hlučným a neklidným centrem obchodu Stříbrných měst. Rada města účelně snížila daň z obchodu, čímž zvýšila obrat zboží a zajistila, že zboží bude levnější než v ostatních městech.

» **Veletrh obchodníků:** *Městská tržnice bude nabízet lepší kurz (počítá se jako 2 tržnice).*

Yafiah

Říká se, že Sar-Shazzar, jeden z mocných mágů v časech krátce po zrodu Ashanu, skonal právě na tomto místě. Uprostřed města má svůj pomník, který jeho obránci vždy brání zuby nehty, jen aby se nedostal do rukou nepřátel.

» **Morálka +1:** Všechny jednotky bránící město získají bonus +1 ke své morálce.

Yasaar

Pro obyvatele Yassaru jsou drobné otřesy takřka denním chlebem. Jejich příčinou je totiž nezvyklá metoda dolování rudy; kdy mágové každých pár dní vyvolají zemětřesení, aby tak dostali na povrch nové rudou obohacené nerosty.

» **Výrobce rudy:** *Skladiště surovin produkuje o jeden kus rudy denně navíc.*

Yumn

Ve městě hazardních hráčů Yumnu, hraje štěstí tak důležitou roli, že z něj rada starších zavedla daň. Jen málokdo věří tomu, že by mu vhození mince do staré městské fontány přineslo štěstí, ale zdá se, že všichni útočníci na město mají problémy s nečekanými a nevítanými překvapeními.

» **Štěstí +1:** Všechny jednotky bránící město získají bonus +1 ke svému štěstí.

Zakiv

Tato kvetoucí metropole vybudovaná po válce s nekromanty se stala novým hlavním městem Stříbrných měst. Mágové nezapomněli při jeho stavbě použít jediné ochranné kouzlo, a tak je toto sídlo nejmocnějším městem všech čarodějů.

» **Útok +2, Obrana +2:** Všechny jednotky bránící město získají bonus +2 ke svému útoku a obraně.

Ziyad

Stejně jako je stůl jen tak dobrý, jak je dobré dřevo, ze kterého je zhotoven, i u chrličů záleží na použitém materiálu. Zdejší kamenolomy se proslavily díky nerostům, které se nejen snadno opracovávají, ale z nichž se také dají vyrábět tyto skvělé létající jednotky Stříbrných měst..

» **Armádní trenér druhé úrovně:** *+1 k přírůstku stvoření druhé úrovně*

Azyl

Ashwick

Většina lidí se Ashwicku zdaleka vyhýbá, neboť se říká, že se ve městě ukrývají démoni. Důvodem této domněnky je sirný zápach šířící se z blízkých bažin a rašelinišť, jejichž obsah je hlavním zdrojem příjmů místních.

» **Nadbytek síry:** *+2 síry na začátku každého týdne.*

Ashwood

Toto město bývalo kdysi jen větším stanovým táborem poblíž pár karavaních cest a řeky, ale časem se rozrostlo ve významné obchodní centrum. Dnes lze v Torostu koupit za rozumnou cenu takřka cokoliv.

» **Veletrh obchodníků:** *Městská tržnice bude nabízet lepší kurz (počítá se jako 2 tržnice).*

Bailey

Toto město bývalo kdysi jen větším stanovým táborem poblíž pár karavanních cest a řeky, ale časem se rozrostlo ve významné obchodní centrum. Dnes lze v Bailey koupit takřka vše a za rozumnou cenu.

» **Veletrh obchodníků:** *Městská tržnice bude nabízet lepší kurz (počítá se jako 2 tržnice).*

Balmville

Stan první pomoci

» **Specialista na stan první pomoci:** *Městská kovárna nabízí stan první pomoci za normální cenu namísto obvyklého válečného stroje.*

Bayworth

Název tohoto města Gryfí říše je synonymem mořeplavby. Nachází se zde ty nejlepší loděnice a zdejší řemeslníci drží ceny za poctivě odvedenou práci hodně při zemi.

» **Nespočetná flotila:** *Městská loděnice postaví loď za poloviční cenu (500 zlatých + 5 dřeva).*

Brookshire

Toto město zřídil král Nikolaj jako výcvikové středisko a jako takové okamžitě přilákalo hrdiny, kteří doufali v získání slávy na bojištích pod vedení svého charismatického vůdce.

» **Místo k najímání hrdinů:** *Ušetří 10 % zlata při najímání hrdiny*

Castlegate

Záměrem stavitelů Castlegate bylo vystavět hradby, které by vydržely jakýkoliv útok. Bouřlivá historie pak ukázala, že stavitelé odvedli svou práci na výbornou.

» **Silné hradby:** Hradby tohoto města je mnohem těžší zničit.
Každá obranná stavba (hradby, věže a brána) mají o 50 bodů zdraví víc.

Cogston

Cogston je ukryt v hlubokých lesích a stal se domovem těch, kteří snadno nabyli velkého jmění a chtějí se vyhnout zájmu ostatních. Stezky vedoucí k městu zná jen velmi málo lidí, ale ti, kteří je znají, tady naleznou nejnovější zvěsti a tajemství.

» **Informační centrum:** *Městský cech zlodějů nabídne více informací (počítá se jako 2 cechy zlodějů).*

Glenheim

Mnoho lidí zajímá, proč zrovna z Glenheimu přichází do armády více šermířů než odjinud; většina místních na tuto otázku jen lhostejně pokrčí rameny, ale pár zdejších babizen spiklenecky zamrká a pokyne směrem k řece, kde se nachází chrám zasvěcený bohyni plodnosti.

» **Armádní trenér třetí úrovně:** *+1 k přírůstku stvoření třetí úrovně*

Greystone

Ruda navíc.

» **Výrobce rudy:** *Skladiště surovin produkuje o jeden kus rudy denně navíc.*

Gryphon Hill

Gryphon Hill nepřekvapivě symbolizuje gryfa. Nakonec se toto město přece nachází v kopcích, kde tato majestátní stvoření loví, hnízdí a páří se. Takřka každý obyvatel města se podílí na jejich chytání či výcviku.

» **Armádní trenér čtvrté úrovně:** *+1 k přírůstku stvoření čtvrté úrovně*

Gryphonhill

Bojovníci 4. stupně.

» **Armádní trenér čtvrté úrovně:** *+1 k přírůstku stvoření čtvrté úrovně*

Chillbury

Povídá se, že pravidelné pití z jezer a studánek poblíž Chillbury přináší jeho obyvatelům štěstí. Nikdo neví, zda tomu tak doopravdy je, ale všichni hráči si dvakrát rozmyslí, než se pustí do hry v kostky s někým, kdo z tohoto města pochází.

» **Štěstí +1:** Všechny jednotky bránící město získají bonus +1 ke svému štěstí.

Merlon

Merlon se nachází v oblasti plné polí, křovin a lesů. Mezi lovci bylo toto město oblíbené už od dob, kdy bylo pouhou vískou. Nyní je právem považováno za hlavní město lukostřelců, kde se dají snadno sehnat zbraně, zásoby, rady, průvodci i pečlivě vycpaná zvířata.

» **Armádní trenér druhé úrovně:** *+1 k přírůstku stvoření druhé úrovně*

Millfield

Země plných sýpek - tak se říká krajině v Gryfí říši v okolí Millfieldu, jež byla odnepaměti zdrojem chleba pro zbytek země. Jelikož je zde snadné najít práci, všichni rolníci se sem rádi vracejí.

» **Armádní trenér první úrovně:** *+2 k přírůstku stvoření první úrovně*

Newpost

Newpost založila královna Isabela jako místní výcvikové středisko domobrany. Přicházejí sem hrdinové z celého kraje, aby se zapsali do služeb Gryfí říše.

» **Místo k najímání hrdinů:** *Ušetří 10 % zlata při najímání hrdiny*

Northcross

Podnikaví vládci města Northcross se rozhodli vydělat na poloze svého města, které leží na křižovatce obchodních cest, a za právo na průjezd vybírají menší daň. Výsledkem je neustávající přísun zlata do městských pokladnic.

» **Hory zlata:** *Zvyšuje denní příjem o 250 zlata*

Palespring

Celá léta se věřilo, že údolí na vzdálené straně města otrávili zlí duchové. Pravda se ale nakonec ukázala být mnohem prostší - jeden alchymista zjistil, že se v kamení a podzemních řekách nachází velké množství rtuti.

» **Nadbytek rtuti:** *+2 rtuti na začátku každého týdne.*

Sheller

Obyvatelé tohoto města se zabývají výrobou všech druhů střel, jichž je na trhu nedostatek. Dosáhli dokonalosti ve zpracování kovu a slévání a soustředí se spíše na kvalitu svých střel než na množství.

» **Specialista na vozík se střelivem:** *Městská kovárna nabízí vozík se střelivem za normální cenu namísto obvyklého válečného stroje.*

Stormdale

Stormdale se nachází v úzké roklině, v níž se neustále prohání vítr. Po několik desetiletí obránci opevnění města vylepšovali, až docílili toho, že vítr odklání šípy útočících vojáků mimo jejich cíl. Všechny útočící armády se musí vypořádat s těžkými výstupy, nerovnou zemí a poryvy větru.

» **Útok +1, Obrana +1:** Všechny jednotky bránící město získají bonus +1 ke svému útoku a obraně.

Strongbow

Strongbow se nachází v oblasti plné polí, křovin a lesů. Mezi lovci bylo toto město oblíbené už od dob, kdy bylo pouhou vískou. Nyní je právem považováno za hlavní město lukostřelců, kde se dají snadno sehnat zbraně, zásoby, rady, průvodci i pečlivě vycpaná zvířata.

» **Armádní trenér druhé úrovně:** *+1 k přírůstku stvoření druhé úrovně*

Thornham

Věže

» **Těžké věže:** Střelecké věže tohoto města způsobují nepříteli větší zranění.
Obranné věže mají 25% bonus způsobených škod.

Timberwood

Sklad surovin v Timberwoodu je darem od irolských elfů, kteří jej věnovali lidem na památku smlouvy „O lese a hradě". Nyní hluboké elfí lesy skýtají timberwoodským obyvatelům dvakrát tolik dřeva, než bývá obvyklé.

» **Výrobce dřeva:** *Skladiště surovin produkuje o jeden kus dřeva denně navíc.*

Vigil

Ve Vigilu je veliké mauzoleum, kde jsou pohřbeni slavní válečníci a hrdinové časů minulých. Celou budovu zdobí jejich zbraně a zdi jsou pokryty gobelíny s výjevy hrdinských činů. Snad proto se všichni Vigilané snaží být stejně tak chrabří a dosáhnout podobné slávy.

» **Morálka +1:** Všechny jednotky bránící město získají bonus +1 ke své morálce.

Waterway

Lodě

» **Nespočetná flotila:** *Městská loděnice postaví loď za poloviční cenu (500 zlatých + 5 dřeva).*

Hvozd

Aglan

Cesta do Anglanu vede skrz dlouhou a úzkou dolinu. Jakmile se jí nepřátelé pokusí projít, vstoupí jim na mysl zloba zalesněných kopců a zatíží jejich kroky. Kouzlo působí kromě těch nejotrlejších na všechny, kteří se pak na konci své pouti stanou snadnější kořistí obránců Anglanu.

» **Útok -1, Obrana -1:** Všichni nepřátelé útočící na toto město získají postih -1 ke svému útoku a obraně.

Altyr

Uprostřed elfských lesů se vypíná Altyr - Věčná hora. Na jejím úpatí stojí město, jehož hlavním úkolem je zásobovat ostatní rudou na výrobu zbraní. Navzdory důležitosti města elfové mlčky přiznávají, že přijetí takovéhoto způsobu obživy je svým způsobem vyhnanství.

» **Výrobce rudy:** *Skladiště surovin produkuje o jeden kus rudy denně navíc.*

Anfail

Na hlavním náměstí Anfailu stojí obrovský balvan. Vlastně se dá říci, že po Válce krvavého měsíce bylo město znova vybudováno kolem něj. Tento balvan spadl během obléhání z nebe a rozdrtil démonského generála a jeho strážce, což uvrhlo zmatek do řad vetřelců. Každý obránce města se před bitvou jde kamene dotknout, protože všichni ví, že nosí štěstí.

» **Štěstí +1:** Všechny jednotky bránící město získají bonus +1 ke svému štěstí.

Damlad

Při válce krvavého měsíce, kdy se ashanský lid utkal s démony, se Damlad stal místem hrdinského odporu proti početnějším a lépe vyzbrojeným démonům. Místní mágové proto očarovali městské věže a přenesli do nich bojovou zuřivost obléhaných. Díky těmto věžím elfové město udrželi a démoni nakonec museli odtáhnout s nepořízenou.

» **Těžké věže:** Střelecké věže tohoto města způsobují nepříteli větší zranění.
Obranné věže mají 25% bonus způsobených škod.

Diraen

Diraen je městem, kde se nachází mnoho táborů a vojenských skladišť. Zdejším výcvikem projdou takřka všichni vojáci a armády Ygg-Challu, takže sehnat zde pár šermířů navíc není žádný problém.

» **Armádní trenér druhé úrovně:** *+1 k přírůstku stvoření druhé úrovně*

Erewel

Znalci a sběratelé umění jsou ochotni za unikátní a krásné elfské řezbářské, kožedělné a krystalové výtvory pocházející od talentovaných umělců z Erewelu dobře zaplatit. Město také vydělává na obchodu, neboť všem kupcům účtuje tučné daně.

» **Hory zlata:** *Zvyšuje denní příjem o 250 zlata*

Falltyl

Prostota elfského životního stylu často ostře kontrastuje s bohatou krásou věcí, které elfové vyrábějí. Kusy považované za příliš pompézní se v Falltylu vždy dobře prodají; a město stále bohatne.

» **Veletrh obchodníků:** *Městská tržnice bude nabízet lepší kurz (počítá se jako 2 tržnice).*

Firios

Dokonce ani pozorný pohled nemusí vždy odhalit nehybné postavy elfských lukostřelců chránících Firios. Toto město stráží svatou relikvii - stromek Brythiggy, Stromu světa. Pro elfy je velice posvátný, takže na jeho obranu vyčlenili zvláštní jednotky.

» **Armádní trenér třetí úrovně:** *+1 k přírůstku stvoření třetí úrovně*

Giladan

Po mnoho let byl Irollan spojencem Gryfí říše a právě v tomto městě došlo k podpisu smlouvy o vytvoření Šedé aliance. Jako důkaz přátelství naučili inženýři Gryfí říše kováře z Giadanu vyrábět balisty, a tak je město dodnes jedním z mála středisek výroby těchto válečných strojů v celém Irollanu.

» **Specialista na balisty:** *Městská kovárna nabízí balistu za normální cenu namísto obvyklého válečného stroje.*

Hallin

Jméno tohoto města je v myslích elfů synonymem slova 'hrdina'; vzpomínkou na nepočetnou skupinu vyhladovělých válečníků, kteří po tři dny za bouří a vánic odráželi armádu temných elfů. Stačí, aby někdo na roh zahrál melodii písně o Steadfastu, která vypráví příběh této bitvy, a srdce všech obránců se naplní odvahou.

» **Morálka +1:** Všechny jednotky bránící město získají bonus +1 ke své morálce.

Holin

Název tohoto města je mezi elfy synonymem pro 'hrdinu', neboť se zde kdysi za zimní bouře držela skupina vyčerpaných válečníků proti obrovské přesile temných elfů celé tři dny. Stačí, aby hudebníci na zdejší rohy zahráli píseň s názvem Odpor nezlomných, a do srdcí obránců se vlije odvaha a odhodlání.

» **Morálka +1:** Všechny jednotky bránící město získají bonus +1 ke své morálce.

Mensyl

Stromy, které tvoří hradbu Mensylu, jsou unikátní, neboť se zde nachází sídlo prvního druidského kruhu celého Irollanu. Kořeny těchto stromů sahají hluboko do země a prastará druidská magie je neoddělitelně svazuje se samotným Ashanem. Pokud se nepříteli přece jen stěnu podaří prorazit, stromy se probudí a díru rychle zacelí.

» **Silné hradby:** Hradby tohoto města je mnohem těžší zničit.
Každá obranná stavba (hradby, věže a brána) mají o 50 bodů zdraví víc.

Nargorad

Deset let po válce krvavého měsíce se elfové vrátili k troskám bývalého hlavního města Irollanu, které zničili démoni. Město přestavěli a přejmenovali. Spolu s novým názvem přišla i jeho nová funkce: těžit síru, kterou elfové potřebovali k obnově svého zničeného království.

» **Nadbytek síry:** *+2 síry na začátku každého týdne.*

Rael

Mnoho let střežili elfové tajemství krystalů, ze kterých vyráběli úžasné šperky a mocné předměty. Za války krvavého měsíce bylo toto tajemství sice prozrazeno, ale zároveň vyšlo najevo, že v tomto umění mohou mistrovství dosáhnout pouze samotní elfové. Od té doby zdejší horníci kopou krystaly, které elfové potřebují ke svým magickým rituálům a na výrobu artefaktů.

» **Nadbytek krystalů:** *+2 krystaly na začátku každého týdne.*

Shalaya

I když existuje menšina elfů, kteří nade vše milují oceán, většina zasvětila svůj život lesům a horám. Králové, kteří pochopili význam mořeplavby v obraně a obchodu, se postarali o to, aby bylo v Shalaye možné levně zakoupit plavidla. Díky tomu se k mořeplavbě odhodlává čím dál více elfů.

» **Nespočetná flotila:** *Městská loděnice postaví loď za poloviční cenu (500 zlatých + 5 dřeva).*

Sylina

V hustých houštinách Irollanu se skrývá druidské město Sylina. Zde druidové promlouvají k lesu a nasávají jeho moc a moudrost. Někteří z nich se stali poustevníky a les jim dovolil usadit se poblíž. V případě potřeby jsou dobří a štědří druidové vždy připraveni pomoct.

» **Armádní trenér čtvrté úrovně:** *+1 k přírůstku stvoření čtvrté úrovně*

Syris Thalla

Po zničení svého starého hlavního města po Dni ohnivých slz založili elfové nové hlavní město, Syris Thallu, ve kterém se snažili zachytit alespoň část krásy toho starého.

» **Hlavní město elfů:** Tohle město svému majiteli poskytuje 500 zlaťáků denně a zvyšuje morálku a štěstí bránících jednotek o +2.

Thalirn

Thalirn je obklopen nespočetnými stromy ohromného vzrůstu, jež je ze zákona i tradice zakázáno kácet. Namísto toho zdejší obyvatelé zasazují obrovská pole mladých stromků, o které se pak starají a sklízejí je jako zemědělci sklízejí svou pšenici.

» **Výrobce dřeva:** *Skladiště surovin produkuje o jeden kus dřeva denně navíc.*

Vinlad

Vinlad je dějištěm každoroční lučištnické soutěže Oko lovce, která láká ostrostřelce z celého Irollanu. Proto je město zdrojem těch nejlepších šípů, neboť městský kovář se soustředí výhradně na jejich výrobu.

» **Specialista na vozík se střelivem:** *Městská kovárna nabízí vozík se střelivem za normální cenu namísto obvyklého válečného stroje.*

Vintyl

Za války krvavého měsíce vydržel Vintyl kruté obléhání. Bráncům tehdy velel Earol, který spolu s vojáky po dva měsíce těžkých bojů žil na polovičních přídělech. Při vzpomínce na svého velikého předchůdce si všichni vintylští hrdinové účtují za své služby méně než jinde.

» **Místo k najímání hrdinů:** *Ušetří 10 % zlata při najímání hrdiny*

Wenlan

Květinové mýtiny v okolí Wenlanu jsou místem konání Slavnosti tří měsíců. Lesní stvoření si díky vílám a dryádám nedokáží život bez slavností představit, a tak prohlásila Wenlan za své hlavní město. Elfové to pouze vítají, neboť si uvědomují, že pokud ve městě bude žít obrovské množství těchto bytostí, jen mu to zajistí větší bezpečnost.

» **Armádní trenér první úrovně:** *+2 k přírůstku stvoření první úrovně*

Ynthil

Ynthil je elfské město, které po celou dobu své historie sympatizovalo s temnými elfy. Důvod je hloubavému cestovateli známý po krátké chvíli. V Ynthilu kvete cech zlodějů a podobně jako města temných elfů vydělává na obchodu se zbožím, záhadami a tajemstvími.

» **Informační centrum:** *Městský cech zlodějů nabídne více informací (počítá se jako 2 cechy zlodějů).*

Kobka

Alklomed

Jen z několika málo měst ve spletitých jeskyních temných elfů se dá dostat až na moře. Tyto přístavy jsou z obchodního hlediska nesmírně důležité, a tak jsou spravovány s mimořádnou pečlivostí. Stavba lodí má nesmírnou důležitost, a proto jsou jejich ceny uměle udržovány na nízké hladině.

» **Nespočetná flotila:** *Městská loděnice postaví loď za poloviční cenu (500 zlatých + 5 dřeva).*

Colris

Zdejší obranné věže jsou ozdobené ostrými magickými hvězdami, které způsobují zranění všem, kteří se pokusí na město zaútočit. Původ těchto hvězd je neznámý, ale je na nich vyryt znak draka, jenž napovídá, že jsou darem od Malassiných potomků, které temní elfové uctívají.

» **Těžké věže:** Střelecké věže tohoto města způsobují nepříteli větší zranění.
Obranné věže mají 25% bonus způsobených škod.

Halad

Hluboko v těchto katakombách čarodějnice splétají kouzelné sítě, které mají za úkol ochránit obyvatele kobky před nepřáteli. To je totiž jedna z mála činností, na kterých se všechny hašteřivé odnože temných elfů shodnou, a tak sem přicházejí mladé čarodějnice z celého kraje, aby se této činnosti přiučily.

» **Armádní trenér druhé úrovně:** *+1 k přírůstku stvoření druhé úrovně*

Myrthin

Temní elfové neměli nikdy dostatek rtuti, tedy až do okamžiku, kdy jeden chytrý alchymista přišel na to, jak ji těžit z podzemního lišejníku. K tomuto účelu se nejlépe hodí lišejník rostoucí poblíž Myrthinu, takže se toto město stalo centrem ygg-challského obchodu se rtutí.

» **Nadbytek rtuti:** *+2 rtuti na začátku každého týdne.*

Ristyrris

Ristyrris je někdejší město klanu Soulscar a při vyslovení jeho jména se z úst každého warlocka začne hned řinout nekonečná řada nadávek. Nedlouho po začátku války klanů totiž uzavřeli s démony spojenectví, které je přivedlo k pádu. Jedinou připomínkou těchto událostí jsou balisty, které démoni naučili ristyrriské kováře vyrábět.

» **Specialista na balisty:** *Městská kovárna nabízí balistu za normální cenu namísto obvyklého válečného stroje.*

Salgunsal

Na bohatství tohoto města má největší podíl stálý přísun otroků. Obrovské množství ve válce nebo jinde získaných rabů slouží jako poslušná, organizovaná a levná pracovní síla.

» **Hory zlata:** *Zvyšuje denní příjem o 250 zlata*

Seishnec

Na tomto místě jsou doma mocní ještěři, které temní elfové používají místo koní. Kvůli vojenské důležitosti tohoto města do něj neustále proudí zástupy válečníků, trenérů a kupců. V Seishnecu není v časech války nikdy nouze o vojáky.

» **Armádní trenér čtvrté úrovně:** *+1 k přírůstku stvoření čtvrté úrovně*

Shansyl

I když druidové nejsou mezi temnými elfy k nalezení, některá semínka a semenáčky se přece jen do Shansylu ze svého domovského kraje dostaly a teď je zde temní elfové pěstují. Ve Shansylu se nachází unikátní důmyslný systém jeskyněk, který sem propouští světlo a vzduch a místní obyvatelé tak mohou vydělávat peníze obchodováním se dřevem.

» **Výrobce dřeva:** *Skladiště surovin produkuje o jeden kus dřeva denně navíc.*

Sorfail

Poražení nekromantští kultisté seslali na toto město silnou kletbu, která měla zničit štěstí všech kolemjdoucích; prokletí padají za oběť nejen nepřátelé, ale i prostí návštěvníci. Cestovatelé musí počítat pouze se ztracenou peněženkou, ale na útočící armády se bude valit jedna katastrofa za druhou.

» **Štěstí -1:** Všichni nepřátelé útočící na toto město získají postih -1 ke svému štěstí.

Sweristal

Oblast kolem Sweristalu připomíná neúrodnou pustinu. Během Válek hořkého popela vypustili čarodějové temných elfů mocné kouzlo, které odneslo vrstvu půdy a mimo jiné odhalilo i nesčetné rudné žíly. Dobývání této rudy patří mezi nejčetnější povolání místních obyvatel.

» **Výrobce rudy:** *Skladiště surovin produkuje o jeden kus rudy denně navíc.*

Talgath

Obyvatele Talgathu sužuje podzemní chlad a vlhkost. Město je poznamenáno smrtí, neboť při Válce pod horou zde našlo smrt mnoho útočníků, a tak nyní všichni, kteří se k jeho hradbám přiblíží, cítí, jak jim smrtelný chlad svírá srdce.

» **Morálka -1:** Všichni nepřátelé útočící na toto město získají postih -1 ke své morálce.

Talmon

Síť podzemních labyrintů, které jsou rozšířeny po celém Talmonu, ústí poblíž Ur-Tothu. Toto démonické město je slavné zejména díky bohatým zásobám diamantů. Odvážní a kradmí bojovníci Ygg-Challu se často vydávají na tajné výpravy, aby démonickým pokladnicím trochu ulehčili.

» **Nadbytek drahokamů:** *+2 drahokamy na začátku každého týdne.*

Talosthra

Spálená pláň v těsném sousedství hradeb Narmoru je poseta výbušnými kameny - pozůstatky po bitvě mezi temnými elfy a prohnanými gremliny ze Stříbrné ligy. Tyto kameny neztratily svou magickou moc a způsobí těžké ztráty všem, kteří se pokusí Narmor obléhat.

» **Útok -1, Obrana -1:** Všichni nepřátelé útočící na toto město získají postih -1 ke svému útoku a obraně.

Thilgathal

Hradby Thilgathalu obklopuje hustá mlha a celé město je jakoby skryté v hustém šedém oparu. Ať už je tato mlha magická nebo ne, každopádně je pro obránce užitečná, neboť útočící lukostřelci své cíle zasáhnou jen s největšími obtížemi.

» **Silné hradby:** Hradby tohoto města je mnohem těžší zničit.
Každá obranná stavba (hradby, věže a brána) mají o 50 bodů zdraví víc.

Thralsin

Tajemství výroby stanů první pomoci se zdálo být navždy ztraceno poté, co byli temní elfové odříznuti od druidů a léčitelských umění Irollanu. Pilné výzkumy zdejších alchymistů a řemeslníků z tohoto města však nakonec přinesly opětovný objev toho, co bylo kdysi zapomenuto. Město si své tajemství žárlivě střeží, a tak lze tyto stany zakoupit pouze a jedině tady.

» **Specialista na stan první pomoci:** *Městská kovárna nabízí stan první pomoci za normální cenu namísto obvyklého válečného stroje.*

Torost

Každý temný elf musí podle prastaré tradice projít určitou formou zkoušky dospělosti. V tomto městě se scházejí vrahové z celého okolí, aby vylezli na městskou střeleckou věž. Ne všem se to ale podaří; na úzkých spirálovitých schodech na ně číhají mnohé pasti a duchové mrtvých jsou neustále bdělí.

» **Armádní trenér první úrovně:** *+2 k přírůstku stvoření první úrovně*

Vantalost

Na zdejším trhu se vždy dají najít žoldnéři a bývalí vojáci, kteří se zde snaží prodat svůj těžce nabytý lup, aby si pak mohli užít zasloužený odpočinek a vyhodit si z kopýtka. Důsledkem toho je, že po celém Ashanu nenaleznete příznivější ceny.

» **Veletrh obchodníků:** *Městská tržnice bude nabízet lepší kurz (počítá se jako 2 tržnice).*

Virbeth

Jedno z mála měst, jež zůstala nedotčena poté, co se temní elfové zmocnili jeskyní a labyrintů Ygg-Challu. Nestalo se tak náhodou; město totiž patří minotaurům, a tak jej elfové nechali stát záměrně, aby si zajistili přísun minotauřích otroků do své armády.

» **Armádní trenér třetí úrovně:** *+1 k přírůstku stvoření třetí úrovně*

Yeshad

Temní elfové často bývají členy nějaké odnože zlodějského cechu a všichni se vyžívají v tajemstvích a mýtech. V tomto městě se dozvíš drby a pověsti ze všech kobek, a tak pokud warlock potřebuje nějakou spolehlivou informaci, nalezne ji tady.

» **Informační centrum:** *Městský cech zlodějů nabídne více informací (počítá se jako 2 cechy zlodějů).*

Yonchall

I když se v tomhle ospalém městečku nachází skvělá vojenská akademie a cvičiště, leží daleko od zemí, kde obvykle vypukají konflikty - daleko od hranic mezi zeměmi trpaslíků a irollanských elfů. Výsledkem je to, že jsou tu cvičeni hrdinové temných elfů, kteří přímo dychtí po tom vydat se na cestu a najít štěstí někde jinde... a kteří si za své služby neúčtují tolik co jiní.

» **Místo k najímání hrdinů:** *Ušetří 10 % zlata při najímání hrdiny*

Nekropole

Abi-libur

Toto město je centrem nekromantského obchodu s otroky a obvykle vítá cizince s otevřenou náručí. Nekromanté potřebují otroky vždy - nebo alespoň jejich těla. Cenu otroků navíc udržuje při zemi spodina, která se sem stahuje ze široka a daleka, aby se zde zbavila nechtěné přítěže, kterou mohou být nepřátelé nebo i černé ovce rodiny.

» **Veletrh obchodníků:** *Městská tržnice bude nabízet lepší kurz (počítá se jako 2 tržnice).*

Adad-shuma

Nemrtví obránci Adad-shumy útočí na nepřítele vlastním ohavným způsobem. Používají k tomu mor a nemoci, které jim samotným nemohou nikterak ublížit, ale jež jsou pro většinu útočníků opravdovým prokletím.

» **Těžké věže:** Střelecké věže tohoto města způsobují nepříteli větší zranění.
Obranné věže mají 25% bonus způsobených škod.

Amel-ishkun

Jedna legenda praví, že hluboko v hoře Ishkun jsou ukryty prastaré artefakty Pavoučí královny. Tato pověst už zlákala stovky odvážlivců, kteří při honbě za pokladem jen tak mimochodem vytěžili celé tuny rudy. Proto si někteří odvážlivci šuškají, že celá pověst je pouhým výmyslem ziskuchtivých obchodníků s rudou.

» **Výrobce rudy:** *Skladiště surovin produkuje o jeden kus rudy denně navíc.*

Ammi-eshuh

Celá historie tohoto města nemrtvých se točí okolo neustálých bojů mezi nemrtvými a nedalekým hlubokým lesem. Každou noc vycházejí stovky mrtvých před městské hradby a vytrhávají mladé stromky, které se snaží prosadit si své místo na slunci. Přes den les opět vyroste, a tak to jde pořád dokola.

» **Výrobce dřeva:** *Skladiště surovin produkuje o jeden kus dřeva denně navíc.*

Ammi-saduqa

Ammi-saduqa se nachází poblíž Stříbrných měst, jejichž obyvatelé si jak známo potrpí na klenoty, cennosti i bohatě zdobené mumie a rakve. Proto se značná část obyvatel tohoto města živí právě vykrádáním hrobů. Čarodějové, kteří svá mauzolea střeží, s nimi vedou neustálé půtky, ale často své poklady neuhájí. Část lupu pak zloději použijí na 'ochranu' svého města.

» **Nadbytek drahokamů:** *+2 drahokamy na začátku každého týdne.*

Animus

Do toho města se opováží zavítat jen málokdo - příčina tkví v tom, že každý, kdo zde přenocuje, se změní v nemrtvého. Co je však ještě více podivné, je umístění města vedle hlavní cesty a silný alkohol podávaný v hospodách za překvapivě nízké ceny...

» **Armádní trenér třetí úrovně:** *+1 k přírůstku stvoření třetí úrovně*

Apal-shipak

Apal-shipak je starobylé město dokonce i na poměry nesmrtelných nekromantů. Jelikož je udržování bortících se hradeb obtížné, zaměřili se obránci namísto toho na vysekání okolních polí a pečlivé umístění obranných válečných strojů. Všichni útočníci tak musí počítat s neustávajícím přívalem těžkých střel.

» **Specialista na vozík se střelivem:** *Městská kovárna nabízí vozík se střelivem za normální cenu namísto obvyklého válečného stroje.*

Apil-Sin

Upíři si toto město vybrali za své hlavní kvůli hlubokým a temným jeskyním v podzemí, které upravili na katakomby. Aby zajistili ochranu svým rakvím a sobě klid a ticho, nechávají se hlídat početnou městskou posádkou.

» **Armádní trenér čtvrté úrovně:** *+1 k přírůstku stvoření čtvrté úrovně*

Ashur-gamil

Obyvatelé města Ashur-gamil se živí převážně pirátstvím a "živé zboží" je jejich hlavním zdrojem příjmů. Díky přílivu peněz z otrokářství tak mohou loděnice pořád pracovat na maximální výkon a chrlit tak další a další lodě, které dále podporují tento výdělečný obchod.

» **Nespočetná flotila:** *Městská loděnice postaví loď za poloviční cenu (500 zlatých + 5 dřeva).*

Bel-ibni

Bel-ibni je jedním z mnoha měst, jež lehlo popelem poté, co nekromanté prohráli svou válku s mágy. V jeho troskách dodnes straší duchové mnoha mrtvých nekromantských čarodějů. Nekromanté jsou přitom v duchovní podobě skoro tak nebezpeční jako v podobě fyzické.

» **Útok –2, Obrana –2:** Všichni nepřátelé útočící na toto město získají postih -2 ke svému útoku a obraně.

Bel-kudurri

Zlodějský cech z Bel-kudurri je učebnicovým příkladem těžkých pracovních podmínek. Zdejší zloději musí každou informaci mnohokrát a mnohokrát ověřit, než se ji odváží sdělit svým nekromantským zákazníkům. Každá chyba je totiž přijde velmi, velmi draho...

» **Informační centrum:** *Městský cech zlodějů nabídne více informací (počítá se jako 2 cechy zlodějů).*

Bel-zeri

Město Bel-zeri obývá bezpočet duchů. Jeden z nich je prý duchem samotného temného pána Nashimura, zakladatele města, který nehodlá v klidu spočinout a stále své sídlo střeží. Zdejší obyvatelé na různá zjevení a přízraky už pohlížejí jen jako na otravnou havěť, kterou odhánějí jako hmyz. Pro útočníky jsou však duchové velkým problémem - snad proto se dosud na žádného útočníka neusmálo štěstí.

» **Štěstí –1:** Všichni nepřátelé útočící na toto město získají postih -1 ke svému štěstí.

Cerebrum

Bývalá vládkyně Adad-usur, čarodějka a později nekromantka, se velmi obdivovala válečným strojům, stejně jako studiu pavoučí bohyně. Jednou musela nečekaně vytáhnout do války a neměla čas vytvořit zástupy nemrtvých. Spolehla se tedy na vlastní schopnosti a začala se stavbou balist, kterým se v Ashanu nevyrovnaly takřka žádné. Město v jejím odkazu pokračuje dodnes.

» **Specialista na balisty:** *Městská kovárna nabízí balistu za normální cenu namísto obvyklého válečného stroje.*

Ea-ditana

Cesta do Ea-ditany je dlážděna kostmi dávných válečníků, pro které byla tato silnice poslední, po které kdy kráčeli. Každý smrtelník, který se vydá na pouť po této cestě, má spoustu času přemýšlet o tom, co jej čeká na jejím konci...

» **Morálka –1:** Všichni nepřátelé útočící na toto město získají postih -1 ke své morálce.

Enlil-saduga

V zoufalých časech se lidé uchylují k zoufalým činům; při morové epidemii se mnoho nakažených vydalo do Enlil-sadugy, protože doufali, že zde budou moci dále žít - jako nemrtví. Enlil-saduga však nikdy nesoucítila s těmi, kteří plně nepřijali pravou víru, a tak jsou jejich těla dodnes zdrojem vojenské moci tohoto města.

» **Armádní trenér druhé úrovně:** *+1 k přírůstku stvoření druhé úrovně*

Eriba-ishkun

V tomto městě jsou vystavena nabalzamovaná těla velkých hrdinů minulosti. I když do města přijde ostřílený veterán, je natolik pohnut vznešenými rysy svých předchůdců, že si za své služby řekne méně, než by žádal jinde.

» **Místo k najímání hrdinů:** *Ušetří 10 % zlata při najímání hrdiny*

Nabu-shuma

Do toho města se opováží zavítat jen málokdo - příčina tkví v tom, že každý, kdo zde přenocuje, se změní v nemrtvého. Co je však ještě více podivné, je umístění města vedle hlavní cesty a silný alkohol podávaný v hospodách za překvapivě nízké ceny...

» **Armádní trenér třetí úrovně:** *+1 k přírůstku stvoření třetí úrovně*

Nadin-eshah

Všichni nepřátelé nekromantů se shodnou, že uctívání Ashi jako Pavoučí bohyně nemrtvých je jen zkažený a zaslepený pohled na jeden z cyklů - cyklus smrti - kterému Asha vládne. Obyvatelé Nadin-eshahu ale tvrdí, že artefakt samotné Pavoučí bohyně mají, a ať už je pravda jakákoliv, je překvapivě těžké toto město dobýt.

» **Útok +1, Obrana +1:** Všechny jednotky bránící město získají bonus +1 ke svému útoku a obraně.

Nadin-zakir

Celá historie tohoto města nemrtvých se točí okolo neustálých bojů mezi jeho obyvateli a nedalekým lesem. Každou noc vycházejí stovky mrtvých před městské hradby a vytrhávají mladé stromky, které se snaží prosadit si své místo na slunci. Ačkoliv je tento marný boj stojí mnoho sil, mají nemrtví díky němu bohaté zásoby dřeva.

» **Výrobce dřeva:** *Skladiště surovin produkuje o jeden kus dřeva denně navíc.*

Nergal-shum

Na světě pořád existují lidé, kteří jsou ochotni udělat pro nesmrtelnost cokoliv, a také za ni tvrdě zaplatit. Tito hlupáci jsou vítáni právě zde, kde nekromanté nabízejí život po smrti. Peníze, které sem tito "zákazníci" přinesou, putují přímo do městské pokladnice.

» **Hory zlata:** *Zvyšuje denní příjem o 250 zlata*

Ninurta-usur

V jeskyních Ninurta-usury se nachází nejbohatší krystalové sloje v celém Ashanu. Tento poklad by se dal snadno těžit, nebýt ovšem ostrých kamenů, agresivních pavouků a neuvěřitelného horka. Toto minerální bohatství jsou tak schopni získávat pouze nemrtví, kterým jsou tyto strasti lhostejné.

» **Nadbytek krystalů:** *+2 krystaly na začátku každého týdne.*

Shagarakti

Ve časech před válkou zlomené hole zde stálo majestátné město - jedno z prvních, které založili mágové. Vydrželo mnoho válek, ale nakonec bylo zničeno a vítězní nekromanté postavili na jeho troskách sídlo vlastní. Říká se, že jeho noví vládci nyní vykopávají staré hroby, aby tak posílili své armády nemrtvých.

» **Armádní trenér první úrovně:** *+2 k přírůstku stvoření první úrovně*

Sumu-irkin

Na první pohled vypadají hradby Sumu-ila vetše a chabě; jako by nemohly odolat síle obléhacích strojů. Ale ti, kteří se toto město pokusili dobýt, by mohli vyprávět, jak se kameny od očarovaných náhrobků, tvořících tyto hradby, bez účinku odrážely.

» **Silné hradby:** Hradby tohoto města je mnohem těžší zničit.
Každá obranná stavba (hradby, věže a brána) mají o 50 bodů zdraví víc.

Peklo

Ur-Alzevoth

Když přicházejí démoni, v jejich stopách kráčí zkáza a vždy je doprovázejí vojska porobených otroků. Toto město se pyšnívalo důležitým přístavem, avšak pro démony se stalo především důležitým portálem. Když nájezdníci při invazi objevili všechny lodě, začali je rychle rozprodávat, neboť je ke svým záměrům nepotřebovali.

» **Nespočetná flotila:** *Městská loděnice postaví loď za poloviční cenu (500 zlatých + 5 dřeva).*

Ur-Drask

Jako ve všech démonických městech jsou i v Ur-Drasku páteří průmyslu záda otroků. Zde sbírají drahé kamení ze zatopených ramen podzemních jezer. Drahokamy, které sytí zdejší městskou pokladnici, jsou vykoupeny stovkami životů.

» **Nadbytek drahokamů:** *+2 drahokamy na začátku každého týdne.*

Ur-Estaroth

Ur-Estaroth se nenachází v blízkosti žádného přírodního zdroje ohně, a tak musí obyvatelé udržovat plamen ve svých pecích pomocí dřeva dováženého nebo drancovaného z okolních oblastí. A ačkoliv se popel a dřevěné uhlí, které při spalování vznikají, dají dále prodat, město je spíše známo svými haldami dřeva připravenými ke spálení.

» **Výrobce dřeva:** *Skladiště surovin produkuje o jeden kus dřeva denně navíc.*

Ur-Gehenna

Démoní legenda říká, že nedalekou propast obývá pomstychtivé vtělení Urgashe, lávového elementála, který se živí uhlím. Démoní dozorci se proto pečlivě starají o to, aby otroci pracovali přesčas a zajistili tak přísun uhlí do propasti a zároveň zásobili démoní kovárny tunami rudy.

» **Výrobce rudy:** *Skladiště surovin produkuje o jeden kus rudy denně navíc.*

Ur-Gorthol

Než byl Vládce poražen a uvězněn v Sheoghu, vládl právě odsud. Od té doby se zde vyrábí ta nejlepší munice, jíž on sám tak hojně využíval, když lovil své nejoblíbenější oběti - lidi.

» **Specialista na vozík se střelivem:** *Městská kovárna nabízí vozík se střelivem za normální cenu namísto obvyklého válečného stroje.*

Ur-Henoch

Az-Henoch, legendární divoký démon, jehož jméno město nyní nese, zde kdysi dávno nechal naházet těla padlých protivníků na obrovské hromady Tento odporný obraz a jeho ošklivá historie snižují morálku všech vojáků, kteří se město odváží napadnout.

» **Morálka -1:** Všichni nepřátelé útočící na toto město získají postih -1 ke své morálce.

Ur-Chardros

Ur-Chardros, kovárna démonů, se nachází u sopečného průduchu, jenž slouží jako vysoká pec při výrobě legendární zbroje. Válečníci Ur-Chardosu odění do takového brnění dokáží přestát i rány, které by kohokoliv jiného najisto zabily.

» **Útok +1, Obrana +1:** Všechny jednotky bránící město získají bonus +1 ke svému útoku a obraně.

Ur-Ishin

Město Ur-Ishin je pojmenováno po ohnivém jezeru, poblíž kterého vyrostlo. Divocí rarášci si k němu často chodí hrát s ohněm a ujídají zde z prastarých uhelných zásob, které oheň v jezeře živí. Místní se rádi baví jejich chytáním a následným cvičením, takže město nemá o rarášky v armádě nouzi.

» **Armádní trenér první úrovně:** *+2 k přírůstku stvoření první úrovně*

Ur-Kharg

V jedné démoní legendě se praví, že v Ur-Khargu Urgash stvořil prvního démona z hořícího obsidánu. Proto je město považováno za svaté a o jeho obranu se starají stále noví a noví fanatičtí poutníci, kteří sem v hojné míře přicházejí.

» **Armádní trenér druhé úrovně:** *+1 k přírůstku stvoření druhé úrovně*

Ur-Korsh

Elfové jsou naprosto neoblomní, pokud je v sázce jejich čest, a mnohdy k vlastní škodě dodržují své slovo do puntíku. Proto navzdory odvěkému nesmiřitelnému nepřátelství s démony z Ur-Korshe jim každý týden posílají krystaly jako výkupné, k jehož vyplácení se zavázali před mnoha věky.

» **Nadbytek krystalů:** *+2 krystaly na začátku každého týdne.*

Ur-Kurgan

O zakladatelích tohoto města se ví jen to, že je zahubili démoni po dlouhém a krvavém obléhání. Po opětovném vybudování města se veškerá zloba a zoufalství obránců usídlilo v obranných věžích, které nyní způsobují všem útočníkům větší poškození.

» **Těžké věže:** Střelecké věže tohoto města způsobují nepříteli větší zranění.
Obranné věže mají 25% bonus způsobených škod.

Ur-Mangor

Uprostřed města stojí pomník věnovaný Mangorovi, což byl démon, který byl nesmírně zdatným léčitelem a byl - velmi pomalu - zabit za svůj podíl na spiknutí. Jeho odkaz je nicméně silný, a tak je toto město jediným místem, kde se dá sehnat stan první pomoci.

» **Specialista na stan první pomoci:** *Městská kovárna nabízí stan první pomoci za normální cenu namísto obvyklého válečného stroje.*

Ur-Melphas

V tomto městě má svůj hrob velký démoní stavitel, který zdejší obci propůjčil i své jméno. Jako mistrovského řemeslníka jej uznávají dokonce i jeho nepřátelé. Jelikož si však vzal své tajemství s sebou do hrobu, hradby ostatních sídel démonů nikdy nedosáhnou dokonalosti zdejšího opevnění.

» **Silné hradby:** Hradby tohoto města je mnohem těžší zničit.
Každá obranná stavba (hradby, věže a brána) mají o 50 bodů zdraví víc.

Ur-Nebyrzias

Tohle byla Vládcova pevnost předtím, než byl poražen a uvězněn v Sheoghu. Od té doby se zde vyrábí ta nejlepší munice, jíž on sám tak hojně využíval, když lovil své nejoblíbenější oběti - lidi.

» **Specialista na vozík se střelivem:** *Městská kovárna nabízí vozík se střelivem za normální cenu namísto obvyklého válečného stroje.*

Ur-Raag

Říká se, že nikdo nenávidí démona víc než jiný démon. Ur-Raag je toho důkazem; jeden rozzuřený démonický vůdce vyvolal hordu arciďáblů a proklel svého rivala, který městu vládl. Účinky této kletby jsou cítit podnes.

» **Štěstí -1:** Všichni nepřátelé útočící na toto město získají postih -1 ke svému štěstí.

Ur-Rioch

Ur-Rioch je město známé svými neúnosně vysokými daněmi a vydíráním, a tak v něm nikdo nechce žít; dokonce ani démoni. Proto si zde odpykávají své tresty různí provinilci, kteří musí odevzdat veškerý svůj majetek do městské pokladnice - ze které si pak tučné desátky bere samotný Vládce.

» **Hory zlata:** *Zvyšuje denní příjem o 250 zlata*

Ur-Shangor

Když je k chodu města zapotřebí tolik otroků s tak vysokou úmrtností, nastává problém, co dělat s jejich ostatky. Ale v Ur-Shangoru to neřeší, neboť pekelní psi a kerberové v obrovských psincích jsou stále při chuti.

» **Armádní trenér třetí úrovně:** *+1 k přírůstku stvoření třetí úrovně*

Ur-Sphaal

Démoni mají své vlastní způsoby, jak utišit své choutky, a toto město není výjimkou; všechno a všichni jsou zde na prodej. Je to město paláců a chatrčí, heren a tržišť. Vláda je zde zrádná, neboť v ní vždy sedí někdo, kdo chce město, ve kterém lze mít za peníze všechno, ovládnout sám.

» **Veletrh obchodníků:** *Městská tržnice bude nabízet lepší kurz (počítá se jako 2 tržnice).*

Ur-Tarsh

Hluk, zápach a mizerné jídlo dělají z Ur-Tarshe nesnesitelné místo dokonce i podle démonických měřítek. I ti nejotrlejší hrdinové se po jednom nebo dvou zde strávených dnech snaží dostat pryč, a tak nabízí své služby za značně menší mzdu.

» **Místo k najímání hrdinů:** *Ušetří 10 % zlata při najímání hrdiny*

Ur-Toth

Jako ve všech démoních městech jsou i v Ur-Tothu páteří průmyslu záda otroků. Zde sbírají drahé kamení ze zatopených ramen podzemních jezer. Drahokamy, které sytí zdejší městskou pokladnici, jsou vykoupeny stovkami životů.

» **Nadbytek drahokamů:** *+2 drahokamy na začátku každého týdne.*

Ur-Vesphaal

Ur-Vesphaal je bývalým hlavním městem démonů, kde měl kdysi sídlo předchůdce nynějšího pána démonů a v němž se nyní nachází jeho mauzoleum. Když jej Vládce zabil a přemístil sídlo moci jinam, byl Ur-Vesphaal postupně obsazen těmi, jež v soupeřící armádě přežily - sukubami.

» **Armádní trenér čtvrté úrovně:** *+1 k přírůstku stvoření čtvrté úrovně*

Ur-Vramin

Každý, kdo poprvé přijde do Ur-Vraminu, si všimne obrovského ucha, které zdobí městské brány. To je symbolem tohoto města zvědů, pomlouvačů a udavačů. Ur-Vramin je také proslaven svým cechem zlodějů, který má vždy přesné informace o tom, co se kde v Ashanu šustne.

» **Informační centrum:** *Městský cech zlodějů nabídne více informací (počítá se jako 2 cechy zlodějů).*

Pevnost

Asbrand

Štěstí provází obyvatele Asbrandu během práce i války. Zajišťuje ho prý magické kopí, jeho pýcha a největší z jeho pokladů. Legenda praví, že runy zdobící dávné ostří jsou stopy zanechané dechem samotného Arkatha, jenž toto kopí věnoval prvnímu z trpaslíků a který jim slíbil ochranu a pomoc při všech jejich činech.

» **Štěstí +1:** Všechny jednotky bránící město získají bonus +1 ke svému štěstí.

Berngeyr

Berngeyr se nachází v málo rozvinuté části trpasličího království. V této divoké a pusté oblasti chovají trpaslíci své medvědy, které pak využívají k jízdě. Dostatek medvědů a jezdců ocení i posádka Berngeyru, která vždy může těžit z jednoho bojovníka navíc.

» **Armádní trenér třetí úrovně:** *+1 k přírůstku stvoření třetí úrovně*

Eirik

Nezávislost a svoboda, kterou je město Eirik vyhlášeno, sem neustále přitahuje zloděje a darebáky i zpoza grimheimských hranic. Ne nadarmo se mu říká město hbitých prstů a rychlé spravedlnosti - trpaslíci tu totiž pobývají bok po boku se zlodějským cechem: jeho členům zde poskytují azyl, pokud jim na oplátku poskytnou nějaké informace. Ale běda zloději, který překročí stanovené hranice této oázy vyvrhelů - téměř jistě skončí jako nedobrovolný a stále hladový dělník v některém dole.

» **Informační centrum:** *Městský cech zlodějů nabídne více informací (počítá se jako 2 cechy zlodějů).*

Fjori

Legendy, mýty a víra často věci spíše zamlžují, než aby je vysvětlovaly. Nikdo však nepochybuje, že runoví kněží plní vůli samotného Arkatha, patrona trpaslíků, který sestoupil z hory právě v místech, kde nyní stojí Fjori. Tam, kde se jeho spáry zaryly do hory, se na úbočí stále objevuje ruda - k velké radosti zdejších obyvatel.

» **Výrobce rudy:** *Skladiště surovin produkuje o jeden kus rudy denně navíc.*

Freywar

Válečníci, kteří svůj život zasvětili používání těžkého trpasličího válečného kopí, tvoří údernou sílu trpasličí armády. Také jsou známí coby milovníci ječmenového piva. Freywar je město vyhlášených pivnic, takže je trochu zázrak, že má jeho posádka víc těchto bojovníků, než je obvyklé.

» **Armádní trenér druhé úrovně: +2** *k přírůstku stvoření druhé úrovně*

Frostfred

Zasněžený Frostfred leží tam, kde stále dují ledové vichry. V nehostinném kraji přežije jen málokterý trpaslík, natož pošetilci, kteří by snad chtěli toto město napadnout. Ve spalujícím mrazu dokáže zbraň udržet pouze rodilý Frostfreďan - jiní v náporech ledu a sněhu dlouho nevydrží a brzy skončí v ledovém hrobě.

» **útok -2:** Všichni nepřátelé útočící na toto město získají postih -2 ke svému útoku.

Geirmir

Geirmirské provincie jsou jediným místem, kde žijí dávní obři - mamuti. Trpasličí hrdinové na těchhle obrovských zvířatech jezdí, i když vytrénovaný mamut je vzácností. V důsledku toho je geirmirská pokladnice stále plná.

» **Hory zlata:** *Zvyšuje denní příjem o 250 zlata*

Gudmund

Největším neštěstím Gundmundu jsou černé vrány, které sem rok co rok přilétají v obrovských hejnech. Trpaslíci vždy popadnou, co zrovna mají po ruce, a snaží se těchto nezvaných návštěvníků pobít co nejvíc. Nejvíce zapotřebí jsou pochopitelně šípy, a proto zdejší kováři vyrábějí vozíky se střelivem, aby svým druhům poskytli co nejvíce munice na hubení ptačích vetřelců.

» **Specialista na vozík se střelivem:** *Městská kovárna nabízí vozík se střelivem za normální cenu namísto obvyklého válečného stroje.*

Hring

Obyvatelé Hringu si ničeho necení víc než vlastních životů. Za války s temnými elfy totiž jeho populace zoufale klesla, takže každý trpaslík tu má cenu zlata. Snad proto zde lze pořídit nejlepší a nejlevnější stany první pomoci, jaké se dají v celém kraji sehnat.

» **Specialista na stan první pomoci:** *Městská kovárna nabízí stan první pomoci za normální cenu namísto obvyklého válečného stroje.*

Hrottar

Při válkách mezi kmeny před několika sty lety bylo město Hrottar pusté a téměř neobydlené. Když se boje přiblížily a i posledních pár obyvatel se rozhodlo odejít, nastalo mocné zemětřesení. Když ještě vyděšení trpaslíci vyrazili obhlédnout škody, zjistili, že v blízkých horách odhalila rozpukaná země bohaté zásoby drahokamů. Netřeba zmiňovat, že tato zpráva přilákala mohutné vlny přistěhovalců, neboť trpaslíci si snad ničeho necení tak jako kvalitních klenotů a drahých kamenů. Zakrátko zdejší doly prosluly po celé zemi: zdejší drahokamy se prodávají nejdráže v celém Ashanu a činí tak z tohoto města nejbohatší grimheimskou obec.

» **Nadbytek drahokamů:** *+2 drahokamy na začátku každého týdne.*

Hyrkjolf

Hyrkjolf je město, kde válečníci rozhodnutí stát se berserkry podstupují své polední zkoušky. Nedaleko městských zdí se nacházejí Kameny zuřivosti, což je val strach nahánějících balvanů, a jen bojovník, který dokáže jeden z nich rozdrtit holýma rukama, se může stát berserkrem. Ne všichni tímto testem projdou, ale proud neohrožených trpaslíků, kteří se chtějí o tento titul zasloužit, neustává - a i díky tomu není ve městě nikdy nedostatek válečníků.

» **Armádní trenér čtvrté úrovně:** *+1 k přírůstku stvoření čtvrté úrovně*

Icegerd

Zdi Icegerdu tvoří velkolepé horské štíty, pokryté dávnými ledovci. Čas od času slouží jako úkryt pro vzpurné trpaslíky a mnoho válečníků pod těmito nenapadnutelnými zdmi padlo. I když se povstalci většinou nakonec kvůli nedostatku jídla a zásob stejně vzdali vítězům, zdi zůstaly. A pro jejich obranné schopnosti tu král Tolghar nechal vybudovat Icegerd.

» **Silné hradby:** Hradby tohoto města je mnohem těžší zničit.
Každá obranná stavba (hradby, věže a brána) mají o 50 bodů zdraví víc.

Jarveg

Divocí, suroví a krutí - tyto přívlastky jsou často dávány obyvatelům Jarvegu, ti si však z podobných řečí nic nedělají. Jejich oblíbenou zábavou jsou zvířecí zápasy, od psů přes medvědy až po sněžné muže. Sázky jsou přijatelné a odměny vysoké. Zatímco sníh v aréně rudne krví (což se ne každému líbí), nekonečné davy sázkařů a diváků se starají o to, aby městská pokladnice nikdy nezela prázdnotou.

» **Hory zlata:** *Zvyšuje denní příjem o 250 zlata*

Knud

Jen někteří zasvěcení vědí, že Knud je hlavním městem zlodějů trpasličího království. Trpaslíci se úskokům a kradení vyhýbají, protože věří, že je to nečestné a ponižující. Prakticky ale stále využívají služeb Cechu zlodějů v tajnosti. Proto je Knud místo, kde lze získat informace o všem, co se děje v Kamenných síních, a mnozí o tom vědí. Ale o své jazyky rozhodně přijít kvůli tomu nechtějí.

» **Informační centrum:** *Městský cech zlodějů nabídne více informací (počítá se jako 2 cechy zlodějů).*

Kolvard

I když si trpaslíci libují zejména v boji muže proti muži, vysoké srázy kolem Kolvardu tento způsob bitvy v podstatě vylučují. Již od založení města proto jeho obyvatelé spoléhají spíše na střelné zbraně než na sílu paží, a proto je zvykem se cvičit zejména v boji s kopím a oštěpem. Není tedy divu, že tu najdete nejlepší jednotky v tomto oboru a vždy se najdou další nadšenci, kteří chtějí v této tradici pokračovat.

» **Těžké věže:** Střelecké věže tohoto města způsobují nepříteli větší zranění.
Obranné věže mají 25% bonus způsobených škod.

L`etolf

Nejoblíbenějšími domácími zvířaty jsou v L'etolfu bílí vlci, a proto zdejší obyvatelé nedokáží pochopit, proč jinde jejich mazlíčky považují za dravé šelmy. Avšak za občanské války v trpasličím království bylo toto město obleženo a vše nabralo trochu jiné obrátky. Místní si totiž v nouzi nejvyšší přivolali na pomoc své 'pejsánky'. Ti vyli tak strašlivě, že se útočníci raději obrátili na útěk, než by se nechali roztrhat těmito nečekanými obránci.

» **Morálka -1:** Všichni nepřátelé útočící na toto město získají postih -1 ke své morálce.

Merasgar

Drahokamy jsou vyhledávané hračky, kterých si trpaslíci cení stejně jako vzácných kovů. Žádný jiný národ na povrchu Ashanu neví o těžení, opracování a usazování vzácných kamenů více než trpaslíci a v žádném městě Kamenných síní se toho neví více než v Merasgaru. Díky umístění a využití velké sítě dolů se ve městě vždycky najdou nějaké ty nepotřebné drahokamy.

» **Nadbytek drahokamů:** *+2 drahokamy na začátku každého týdne.*

Ongeir

V Ongeiru se původně cvičili ohniví draci, avšak za války pod horou vtrhli do města temní elfové, kteří všechny stráže i cvičitele pobili a drakům darovali svobodu. Přestože majestátní veleještěři odletěli nadobro, neublížili ani jedinému trpaslíkovi. Ba co víc, z celého města jako by od té doby přímo prýštilo neuvěřitelné štěstí. To samozřejmě vzbudilo všeobecný zájem a zdejší hráči radostně vítají každého poutníka, který se objeví v bráně.

» **Štěstí +1:** Všechny jednotky bránící město získají bonus +1 ke svému štěstí.

Rungerd

Podle pověsti se kdesi v divočině Severních hvozdů ukrývá obrovská hora zlata. Obyvatelé Rungerdu, jenž leží přímo uprostřed této divočiny, jsou přesvědčeni, že ona hora musí být nedaleko jejich města. Proto se trpaslíci už po mnoho generací snaží krok za krokem obsazovat okolní kraje, aby se dostali ke kýženému pokladu. Zatím sice ještě žádné zlato neobjevili, ale zato dřeva mají víc než dost.

» **Výrobce dřeva:** *Skladiště surovin produkuje o jeden kus dřeva denně navíc.*

Skeld

Brána Skleldu připomíná trpasličí štít a je pomníkem odvahy trpasličích válečníků. Během války proti temným elfům byli ve skeldské posádce pouze obránci, kteří byli natolik stateční, že se jim invazi služebníků stínu podařilo zastavit. Stovky bojovníků utvořily před městskou branou živý štít a nepřátelé tak nemohli proniknout skrz městské zdi.

» **Armádní trenér první úrovně: *+3*** *k přírůstku stvoření první úrovně*

Steynjar

O trpaslících se říká, že jsou spořiví a také lakomí. Bohaté zásoby rudy umožnily obyvatelům Steynaru tajně manipulovat s trhem ve vlastní prospěch, díky čemuž si místní obchodníci přišli na velké bohatství. Ale jejich podvod byl odhalen, ruda, kterou skrývali, zabavena pro potřeby koruny a král přikázal obyvatelům Steynaru těžit více rudy už napořád.

» **Výrobce rudy:** *Skladiště surovin produkuje o jeden kus rudy denně navíc.*

Svadlund

Ruda z dolů, drahokamy z hor, zbraně z kováren - to všechno, a ještě mnohem více, naleznete ve Svadlundu. Toto město leží na důležité spojnici mezi povrchem a trpasličím podzemím. A přestože cesta sem je nezřídka dlouhá a strastiplná, přijíždí sem mnoho karavan i cizinců. Vládnoucí klan se snaží využít této situace a zajistit, aby stezky byly bezpečné, obsluha vzorná a daně nízké. Vzhledem k tomu, že zdejší trpaslíci hodlají ze svého města učinit nejbohatší obec v Kamenných síních, dá se tu koupit téměř vše, nač si vzpomenete, a za skvělé ceny.

» **Veletrh obchodníků:** *Městská tržnice bude nabízet lepší kurz (počítá se jako 2 tržnice).*

Thorbjar

Thorbjarský zmrzlý vodopád je úžasnou a krásnou podívanou. Sloup vody, třpytící se ve slunci, se tyčí nad městem a jeho vrchol mizí v oblacích. Mnoho trpaslíků přichází do Thorbjaru jen proto, aby se pokochali tímto přírodním zázrakem. Jen málo jich ale ví, že tento vodopád je zdrojem prosperity: hluboko v nitru hory se skrývá další vodopád plný drahokamů místo ledu.

» **Nadbytek krystalů:** *+2 krystaly na začátku každého týdne.*

Tor Hrall

Jako brána do trpasličího království je toto město centrem obchodu pro všechny, kteří chtějí obchodovat s Kamennými síněmi. Ceny se tu drží nízko a trpaslíci jsou šťastní, že nikomu nevadí jejich obchodní monopol.

» **Veletrh obchodníků:** *Městská tržnice bude nabízet lepší kurz (počítá se jako 2 tržnice).*

Torgerd

O obyvatelích Torgerdu je známo, že jsou nejnepřátelštější a nejtajemnějšími z trpaslíků. Při vstupu do města se musí každý návštěvník podrobit mnoha prohlídkám a prověrkám, a i když se mu podaří dostat za hradby, budou ho neustále sledovat něčí podezíravé zraky. Nikdo neví, co tento lid vlastně skrývá, ale pokud se jeho domovy octnou v obležení, pak obránci stojí jako vytesaní z kamene.

» **Obrana + 2:** Všechny jednotky bránící město získají bonus +2 ke své obraně.

Ulfson

Střelecké věže Ulfsonu jsou vyzdobené složitými reliéfy magických run, které do kamenů vyryli runoví kněží. Napájené horkým vzduchem z lávových průduchů pod městem a požehnané Arkathovou mocí umožňují tyto věže vést přesné a ničivé střely.

» **Těžké věže:** Střelecké věže tohoto města způsobují nepříteli větší zranění.
Obranné věže mají 25% bonus způsobených škod.

Vemsdal

Vemsdal byl první hlavním městem trpaslíků, obléhaným během klanové války. Ta si vyžádala mnoho životů slavných bojovníků a skončila velkým turnajem, jehož vítěz se stal zakladatelem nyní vládnoucí dynastie. Přestože vítěz Vemsdal opustil a založil nové hlavní město, hrdinové sem stále proudí. Legenda praví, že trpaslík, který započne svou službu tady, má před sebou zářnou budoucnost.

» **Místo k najímání hrdinů:** *Ušetří 10 % zlata při najímání hrdiny*

Tvrz

Alagh-Tolui

Ve městě Alagh-Tolui žije nejstarší skřetí šamanka. Její mysl je už zakalenější než bývala zamlada a s pamětí je to ještě horší, takže její předpovědi bere vážně jen málokdo. Ovšem tyto domněnky, které se z jejích úst řinou jako zrní z roztrženého pytle, jsou velice oblíbené mezi obyvateli města a často mívají nepředstavitelné následky. Tyto situace bývají tak časté, že se Alagh-Tolui stal nejlepším zdrojem všech drbů a fám celé země.

» **Informační centrum:** *Městský cech zlodějů nabídne více informací (počítá se jako 2 cechy zlodějů).*

Altan

Zlato nemá pro válečníky z Altanu moc velkou cenu - sláva a uznání se za něj v krvavých bojích koupit nedá. Skřeti věří, že touha po špinavém zisku jen oslabí jejich vůli statečně bojovat. Proto, než vyrazí do války, bojovníci přinesou své zlato do stanů šamanek a doufají, že tím budou ještě statečnější a potěší věčné duchy. Díky tomu je zlata ve zdejší městské pokladnici vždycky víc než dost.

» **Hory zlata:** *Zvyšuje denní příjem o 250 zlata*

Baishin-gal

Střelecké věže Baishin-galu postavili mocní kyklopové. Nejlepší z nich kdysi pomáhali vybudovat městu obranu: tyto hrozivé a impozantní bytosti využily svých schopností, aby budovy byly daleko vyšší než kdekoliv jinde. Díky dobrým rampám, skvělé viditelnosti a velmi silným lukům, kterí střelcům kyklopové poskytli, mohou nepřátelům působit velmi citelné ztráty.

» **Těžké věže:** Střelecké věže tohoto města způsobují nepříteli větší zranění.
Obranné věže mají 25% bonus způsobených škod.

Bayar

Obchodníci z celé země přijíždí do Bayaru, aby se mohli zúčastnit proslaveného skřetího trhu. Je to totiž jediné místo, kde lze najít to nejlepší zboží za překvapivě nízké ceny.

» **Veletrh obchodníků:** *Městská tržnice bude nabízet lepší kurz (počítá se jako 2 tržnice).*

Darlakh

Pro lékaře Darlakhu jsou životy a bezpečnost jejich válečníků posvátné. A to je důvod, proč se tady vyrábí ty nejlepší stany první pomoci - ovšem výměnou za balisty, na jejichž výrobu už město nemá čas ani suroviny.

» **Specialista na stan první pomoci:** *Městská kovárna nabízí stan první pomoci za normální cenu namísto obvyklého válečného stroje.*

Harakh

Posádka Harakhu je známá svou nedůvěřivostí vůči cizincům. Po celou historii města se nepodařilo jeho zdi překonat jedinému špehovi. To proto, že mocní kyklopové, kteří stojí u bran, odhalí cizince pouhým jedním pohledem. Obránci Harakhu věří, že je nikdo vlastní nezradí a že neotevře brány během obležení, a tato víra posiluje jejich vytrvalost a statečnost i v těch nejtěžších bojích.

» **obrana +1:** Všechny jednotky bránící město získají bonus +1 ke své obraně.

Osol-Aih

Armády, které útočí na Osol-Aih vidí jeho vysoké stavby už z dálky. Každý krok, který směrem k pevnosti udělají, jen zvyšuje jejich pochybnosti. Městská obrana vzbuzuje strach i ve veteránech těch nejkrutějších válek. Lidé Osol-Aihu vyzdobili zdi města mrtvými těly svých nepřátel a na věže umístili velké kostěné trumpety, které, když zavane vítr, vyloudí takové kvílení, že nepřátelům až ztuhne krev v žilách.

» **Morálka -1:** Všichni nepřátelé útočící na toto město získají postih -1 ke své morálce.

Oyugun

V Oyugunu je umístěn legendární kámen kleteb. Pradávné runy, které stepní vítr po jeho stranách odhalil, skrývají ty nejnebezpečnější kouzla skřetů. Mnoha mladých šamanek do Oyugunu cestuje jen, aby si na kámen sáhly, přečetly si staré znaky a objevily moudrost, kterou skrývají.

» **Armádní trenér čtvrté úrovně:** *+1 k přírůstku stvoření čtvrté úrovně*

Qulan

U Qulanu leží hned několik vroucích jezer rtuti. Alchymisté z celého světa tohle město uctívají a často sem přicházejí pro magickou rtuť.

» **Nadbytek rtuti:** *+2 rtuti na začátku každého týdne.*

Qutugh

Qutugh se nachází v odlehlé části skřetích zemí. Tady, v nekonečných větrem zmítaných stepích, se rodí ti nejsilnější a nejodolnější kentauři. Náčelníci všech kmenů touží mít tyto nomádské bojovníky ve svých armádách.

» **Armádní trenér druhé úrovně:** *+1 k přírůstku stvoření druhé úrovně*

Saruul

Saruul je nejstarší ze skřetích měst. Založil jej samotný Kuynak, který kdysi osvobodil svůj utiskovaný lid a následně zničil nepřátelskou flotilu pomocí poháru deště. Hrdinové stále věří, že se nad hradbami Saruulu vznáší jeho duše a každý, kdo začne svou službu v tomto městě, dosáhne velikosti.

» **Místo k najímání hrdinů:** *Ušetří 10 % zlata při najímání hrdiny*

Shagnakh

Skřeti jsou přímo alergičtí na zápach síry, protože jim až příliš jasně připomíná démony, které nenávidí. Právě proto se většina jejich síry těží v kopcích poblíž Shagnakhu: obyvatelé tohoto města jsou proslulí tím, že nemají téměř žádné čichové buňky, takže jsou schopni snášet zápach síry mnohem déle než ostatní skřeti.

» **Nadbytek síry:** *+2 síry na začátku každého týdne.*

Shugui

Pouště a stepi nejsou tím nejlepším místem ke získávání kvalitního dřeva. Ovšem Shugui je šťastné místo: obklopují jej mohutné, husté a neproniknutelné houštiny, diky kterým místní obyvatelé nikdy nepoznali, co je nedostatek dřeva. Říká se, že stromy v okolí Shugui rostou tak dobře proto, že jsou v jejich kořenech pohřbeni elfové světla, kteří měli tu smůlu, že se stali zajatci skřetů.

» **Výrobce dřeva:** *Skladiště surovin produkuje o jeden kus dřeva denně navíc.*

Suren-Oroi

Suren-Oroi se odváží napadnout jen málokdo. Město se tyčí na holé skále z pevného kamene a jediná úzká cesta vedoucí k jeho branám se klikatí po okraji bezedné propasti. Dokonce ani nejrychlejší poslové nejsou schopni tudy rychle projet, takže nepřátelé, kteří se pokusí o zteč, se záhy ocitnou pod palbou přesných lučištníků stojících na věžích města.

» **útok –2:** Všichni nepřátelé útočící na toto město získají postih -2 ke svému útoku.

Surghaal

O pradávném Surghaalu mezi skřety putují hotové báje, protože tu žijí ti nejlepší mistři války, kteří ví o ovládání kyjů naprosto všechno. Všichni jsou hrdiny krvavých bojů a mladší válečníci se od nich mají co učit. Momentálně každý skřet, který se chce prosadit na bojišti, sní o tom, že se přidá do surghaalské posádky.

» **Armádní trenér třetí úrovně:** *+1 k přírůstku stvoření třetí úrovně*

Temur

Kdysi dávno představovaly rudné žíly v Temuru hlavní zdroj železa pro všechny skřetí zbrojíře. Časem se však bohaté zásoby rudy vyčerpaly. V podzemních dolech se shromáždili ti nejlepší šamani a celý dlouhý měsíc kreslili na stěny dolů krvavé runy a upalovali tisíce goblinů, aby dokončili obrovskou kouzelnou malbu. Po skončení tohoto strašlivého obřadu vydala země rudu znova - a ve větším množství, než by si kdo dokázal představit.

» **Výrobce rudy:** *Skladiště surovin produkuje o jeden kus rudy denně navíc.*

Ull-Dash

Skřeti z Ull-Dashe nikdy nevěřili na štěstí a nedoufají, že by jim štěstěna podala nějakou pomocnou ruku při obraně města. Ve víru boje se tak každý musí spolehnout hlavně sám na sebe a vlastní štěstí, chce-li zvítězit.

» **Štěstí +1:** Všechny jednotky bránící město získají bonus +1 ke svému štěstí.

Uulzakh

» **Armádní trenér první úrovně:** *+2 k přírůstku stvoření první úrovně*

Vachir

Vachirští lučištníci jsou mnohem bystřejší a přesnější než střelci z jiných měst a právě proto spotřebují mnohem víc šípů než řadoví představitelé této vojenské profese. Aby kováři tohoto města dokázali uspokojit jejich spotřebu, vzdali se výroby balist a začali místo toho vyrábět spolehlivější vozíky se střelivem.

» **Specialista na vozík se střelivem:** *Městská kovárna nabízí vozík se střelivem za normální cenu namísto obvyklého válečného stroje.*

Zogsokh

Ne každý katapult si umí se zdmi Zogsokhu poradit. Vztyčili je ti nejlepší kameníci, kteří spolupracovali s nejmoudřejšími z kmene starších. Velké balvany v jejich základech byly potřísněny nepřátelskou krví a do tmelu, který je drží pohromadě, byla přidávána šťáva tajných bylin ze stepí. Díky tomuto rituálu se ze Zogsokhu stala opravdová pevnost.

» **Silné hradby:** Hradby tohoto města je mnohem těžší zničit.
Každá obranná stavba (hradby, věže a brána) mají o 50 bodů zdraví víc.



Druhy terénu a efekty

Na svém přirozeném terénu:
» nemají hrdinové, bez ohledu na jejich armádu, žádnou pohybovou penalizaci (viz str.317),
» získají stvoření v boji +1 k útoku a +1 k obraně.



Tráva

Normální rychlost jednotek.

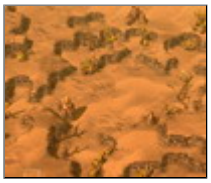
» **Přirozený pro:** Azyl, Hvozd
» **Elementy:** Vzduch, Země



Bahno

Snižuje rychlost o 20 % (25% penalizace).

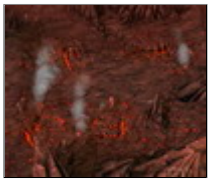
» **Přirozený pro:** Nekropole
» **Elementy:** Voda, Země



Písek

Snižuje rychlost o 33 % (50% penalizace).

» **Přirozený pro:** Akademie
» **Elementy:** Oheň, Vzduch



Láva

Snižuje rychlost o 20 % (25% penalizace).

» **Přirozený pro:** Peklo
» **Elementy:** Oheň, Země



Sníh

Zpomaluje pohyb o 33 % (50% penalizace).

» **Přirozený pro:** Pevnost
» **Elementy:** Voda, Vzduch



Tajga

Snižuje rychlost o 20 % (25% penalizace).

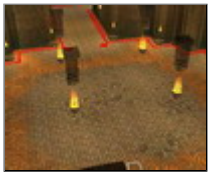
» **Přirozený pro:** Tvrz
» **Elementy:** Vzduch, Země



Podzemí

Snižuje rychlost o 20 % (25% penalizace).

» **Přirozený pro:** Kobka
» **Elementy:** Země, Voda



Podzemí trpaslíků

Normální rychlost pohybu.

» **Přirozený pro:** Pevnost
» **Elementy:** Oheň, Země



Voda

» **Elementy:** Voda, Vzduch



Cesta (jakákoliv)

Zvyšuje rychlost o 33 % (25% bonus).

Místa na mapě dobrodružství



Aréna

Přidá hrdinovi jednorázově +2 k útoku či obraně



Astrologova věž

Astrolog sledující pohyby hvězdných těles umí předpovídat budoucnost. Dokáže odhalit konstelace pro budoucí týdny a dokonce je i změnit v kýžený prospěch.



Bójka

Zvýší morálku pro příští bitvu.

Dává morálku +1.



Dolmen vědění

Jednorázově přidá hrdinovi +1000 bodů zkušeností.



Doupě zlodějů

Poskytuje informace o místním dění.



Fontána mládí

Zvýší morálku v příští bitvě a přidá ti další body pohybu.

Dává +400 bodů pohybu a morálku +1.



Fontána štěstí

Mění štěstí do příští bitvy.

Náhodně dává štěstí +3, štěstí +2 nebo štěstí -1.



Hrobka válečníka

Tato prastará hrobka byla vystavěna na počest válečníka, který padl v bitvě, jež se kdysi dávno odehrávala právě na tomto místě. Můžeš ji prohledat a podívat se, zda v ní nezůstal nějaký artefakt - tak hanebný čin však o 3 body sníží tvou morálku.



Chatrč čarodějnice

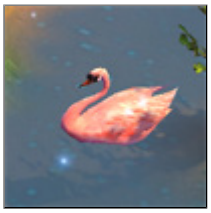
Umožní hrdinovi naučit se novou schopnost nebo si zlepšit některou stávající.



Chrám

Zvýší morálku hrdiny v příští bitvě.

V 1.-6. dni dává morálku +1, 7. den dává morálku +2.



Jezero šarlatové labuti

V příští bitvě zvýší hrdinovo štěstí, ale veškeré zbývající body pohybu jsou ztraceny.

Dává štěstí +2. Všechny zbývající body pohybu pro ten den jsou ztraceny.



Kaple čarovné myšlenky

Naučí jedno mocné kouzlo třetího kruhu.

Barbarové, jenž navštíví tento oltář, se žádné kouzlo nenaučí, ale místo toho získají jednorázový bonus 3000 zkušenostních bodů.



Kaple čarovného zaříkávání

Naučí jedno průměrné kouzlo prvního kruhu.

Barbarové, jenž navštíví tento oltář, se žádné kouzlo nenaučí, ale místo toho získají jednorázový bonus 1000 zkušenostních bodů.



Kaple čarovných gest

Naučí jedno kouzlo druhého kruhu.

Barbarové, jenž navštíví tento oltář, se žádné kouzlo nenaučí, ale místo toho získají jednorázový bonus 2000 zkušenostních bodů.



Kartograf

Starý kartograf, který býval kdysi slavným cestovatelem, je ochoten ti prodat kopie svých map.



Kartograf

Starý kartograf, který kdysi sám býval slavným cestovatelem, je ochoten ti prodat kopie svých map.



Knihovna osvícení

Citadela osvícení ve tmářských zemích. Je-li tvůj hrdina dostatečně zkušený, můžeš si tu o 2 body zvýšit sílu kouzel a znalosti.

Knihovna osvícení potřebuje hrdinu s 10. úrovní nebo vyšší.



Kostra

Může obsahovat náhodně vybraný artefakt.



Krystal prozření

Přidá +1 k hrdinovým znalostem.



Lávový oltář

Tento oltář vybudovali trpaslíci přímo nad místem, kde na povrch vytéká láva. Můžeš se tu naučit runové kouzlo 1. - 3. kruhu.



Magická studna

Plně obnoví hrdinovu manu.

Hrdina může využít studnu pouze jednou denně.



Mágova chatrč

Odhaluje oblasti mapy do určité vzdálenosti od mágova oka.



Mágovo oko

Odhalí okolní zemi tomu, kdo navštíví mágovu chatu.



Maják

Zvyšuje pohybové body všech plavících se hrdinů hráče, který jej ovládá.

Každý maják pod hráčovou kontrolou dává +500 bodů pohybu všem jeho plavícím se hrdinům.



Mystická knihovna

Když žádné kouzlo nedokáže ze vzduchu stvořit zlato ani jiné cennosti, proč pak neprodávat magii samotnou? Každý hrdina tu může vyměnit suroviny za kouzla čtvrtého a pátého stupně.



Oáza

Zvýší morálku v příští bitvě a poskytne pohybové body navíc.

Dává +800 bodů bodů pohybu a morálku +1.



Obelisk

Obsahuje část tajné mapy.



Obchod s artefakty

Šmelináři z tohoto povozu ti mohou za nehoráznou cenu prodat nějaké artefakty.

Obnovuje se každý první den měsíce.



Obchodní stanice

Umožňuje hrdinovi nakupovat a prodávat suroviny.

Obchodní ceny jsou stejné jako když vlastníte 3 tržiště.



Obousměrný monolit

Přepraví hrdinu k dalšímu obousměrnému monolitu.



Obranná věž

Přidá hrdinovi +1 do obrany.



Oltář matky Země

V nadcházejícím boji vylepší životy všech jednotek v hrdinově armádě o +10%.



Oltář obětování

Přitažlivé a zároveň strašlivé místo, kde mohou hrdinové získat osvícení obětováním svých jednotek a artefaktů v závislosti na své rase.



Pán vzpomínek

Tento starý mág vypadá jako někdo, kdo dosáhl absolutního mistrovství ducha i mysli. Je připraven se o ně podělit s každým, kdo mu přispěje na studia. Hrdina tu může kompletně změnit své naučené schopnosti a dovednosti.



Pevnost na kopci

Umožňuje vylepšit a změnit vylepšení jednotek v hrdinově armádě.

Viz str.338 s cenami vylepšení.



Planetárium

Přidá hrdinovi +1 k síle kouzel.



Potrhaný praporec

Zvýší štěstí a morálku v příští bitvě a zajistí ti pohybové body navíc.

Dává +400 bodů pohybu, morálku +1 a štěstí +1.



Povoz

Obsahuje malé množství surovin nebo náhodně zvolený cenný artefakt.



Pramen magického obnovení

Jednou za týden zdvojnásobí hrdinovu maximální zásobu many.



Prorokova chatrč

Nabízí odměnu za splnění úkolu



Předsunuté stanoviště hlídky

Cestu hlídá předsunuté stanoviště hlídky.



Přístav

Staví námořní lodě.

Loď stojí 1000 zlata a 10 dřeva, stejně jako v městské loděnici.



Přístřešek

Chrání nějaké suroviny.



Putyka

Umožní najmutí nového hrdiny.



Ruiny pekelného města

Ruiny města démonů zničeného ohněm a mečem

Tyto ruiny nemají žádný aktivní účinek.



Sekvojová pozorovatelna

Odhalí okolní krajinu.

Odhaluje okruh o poloměru 30 políček.



Sfinga

Hrdina má šanci podstoupit hádanku Sfingy. Za správnou odpověď získá odměnu, ale pokud selže, bude potrestán.

Hádanky sfingy najdete na str.349.



Sirény

Zabijí 30% hrdinovy armády, ale dají mu za každou zabitou jednotku zkušenosti.

Získané zkušenosti jsou rovny vzatým bodům zdraví.



Socha štěstí

V příští bitvě zvýší štěstí, morálku, nebo oba tyto atributy tvého hrdiny.

Dává štěstí +1 při 1./3./5. dni týdne, morálku +1 při 2./4./6. a oboje při 7. dni.



Stáje

Do konce týdne zvýší hrdinovy body pohybu.

Až do konce aktuálního týdne dává každý den +600 bodů pohybu.



Svatyně

Umožňuje hrdinovi ukrýt se na tomto svatém místě.

Všechny zbývající body pohybu pro ten den jsou ztraceny.



Svatyně náhody

Nejen hrdina, ale i jeho armáda potřebuje občas povzbuzení. Jednotky mohou v této svatyni získat do příštího boje různé bonusy ke svým vlastnostem. Jejich typ závisí na dnu v týdnu.

Viz str.339.



Sylannini pradávní

Starobylý živoucí strom zvýší úroveň hrdiny. Buď zdarma, nebo za malý poplatek.



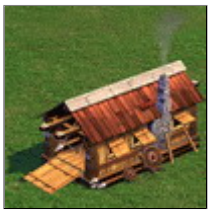
Škola magie

Mocný mág, který v této prastaré věži přebývá, je ochoten tě učit. Můžeš si tu o 1 bod zvýšit sílu kouzel nebo znalosti.



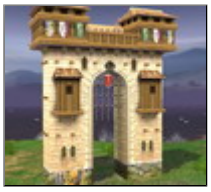
Tábor žoldnéřů

Přidá hrdinovi +1 k útoku.



Továrna na válečné stroje

Umožňuje hrdinovi nakupovat válečné stroje.



Trvz

Vojenské stanoviště chránící cestu



Ukazatel

Tento ukazatel varuje cestovatele a pomáhá jim s orientací.



Útes mořských panen

Zvýší hrdinovo štěstí v příští bitvě.

Dává štěstí +1.



Válečná akademie

Tuto budovu postavili a vedou lidé, kteří zde cvičí drsné a bojem zocelené válečníky. Můžeš si tu o 1 bod zvýšit útočnou nebo obrannou sílu.



Větrný mlýn

Jednou týdně poskytne malé množství náhodné suroviny.

Poskytuje 3-6 náhodných surovin, kromě dřeva.



Vězení

Můžeš osvobodit uvězněného hrdinu, který ti poté odpřísáhne věrnost.



Vchod do jednosměrného monolitu

Přepraví hrdinu k východu z jednosměrného monolitu.



Vchod do podzemí

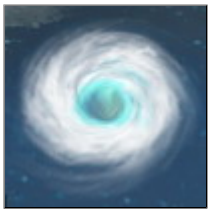
Přenese hrdinu do podzemní části mapy.



Vílí loučka

Zvýší štěstí do příští bitvy.

Dává štěstí +1.



Vír

Přepraví loď ke vzdálenému víru.

Pro detaily viz str.338.



Vodní mlýn

Jednou týdně poskytne malé množství zlata.

První týden poskytuje 500 zlata, později 1000 zlata.



Východ z jednosměrného monolitu

Východ ze vzdáleného jednosměrného monolitu.



Východ z podzemní brány

Přenese hrdinu na hlavní úroveň mapy.



Zahrada chaunů

Jednou za týden poskytne trochu zlata nebo drahokamů.

Poskytuje 500 zlata nebo několik drahokamů.

Místa bojů

Místa pro boj na souši jsou přesně měsíc po prvním plenění vyresetovány. Strážci a odměny se pokaždé náhodně vybírají.

Odměny v podobě kouzel jsou náhodné a nezávisí na hrdinových magických dovednostech. Může je používat až se naučí odpovídající mistrovství, pokud tak neučiní, budou tato kouzla v jeho knize kouzel neviditelná. Objeví se, až to bude možné.

Barbarové nemohou dostat jako odměnu kouzlo, místo toho ale dostanou 1000*Úroveň_kouzla zkušeností.



Dračí utopie

Po staletí jsou tyto dávné ruiny obývány draky. Jsi-li dostatečně statečný, zažeň je a získej poklady, které hlídají... ale buď si jistý, že se jednoho dne vrátí.

» *Stráž:* Silní draci různých druhů: zpravidla 4-9 zelených/smaragdových draků a 4-6 stínových/ černých draků, možná všichni z nich. V jedné návštěvě z pěti se setkáte s 11 přízračnými draky.

» *Odměna:* **12000-20000** • 2-3 kouzla úrovní 4-5 • 1-2 relikvie • 1-4 vzácnější artefakty • 0-3 běžné artefakty.



Entí houština

Nebezpečné houští stromů, které se nepříjemně podobají entům. Už na první pohled je zřejmé, že každý, kdo má všech pět pohromadě, by se měl podobnému místu na sto honů vyhnout. Přesto se našlo pár hlupáků, kteří si mysleli opak a jejichž lebky teď visí na krajních větvích. Uprostřed houštiny je úzká, ústům podobná chodba, na jejímž konci se třpytí zlato jako návnada pro další naivní nedovtipy.

» *Stráž:* 30 entů až 40 prastarých entů, 60 lovců nebo mistrů lovců a někdy také 10 druidských stařešinů.

» *Odměna:* **5000-10000** • **10-30**.



Kamenná krypta chrličů

Tato podivná symetrická stavba z tmavého kamene se trochu podobá gotické věži. Na kamenných sloupech sedí chrliči, kteří ji střeží.

» *Stráž:* 60 kamenných až 120 obsidiánových chrličů, eventuálně 10 železných až 20 ocelových golemů.

» *Odměna:* **1000-3000** • **5-15**.

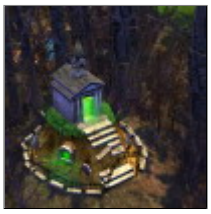


Krvavý chrám

Na tomto tajném místě čarodějnice ukrývají své poklady. Tyhle musejí být zvlášť bedlivě hlídány.

» *Stráž:* 40 až 120 krvavých fúrií, 5 až 20 čarodejek stínu a až 10 matek stínu.

» *Odměna:* **2500-5500** • 0-1 vzácnější artefakt • 0-1 běžný artefakt.



Krypta

V této starobylé kryptě dlí nemrtví válečníci. Pokud je chceš obrat o jejich bohatství, budeš je muset porazit.

» *Stráž:* Slabí až středně silní nemrtví: hodně kostlivců (můžou být i lukostřelečtí) a zombie, příležitostně doplněny o několik duchů, upírů a v 7.5 % případů dokonce i 5-6 lichy.

» *Odměna:* **1500-5000** • 0-1 běžný artefakt.



Krypta mágů

Pokud chceš získat poklady uvnitř, musíš porazit strážce.

» *Stráž:* Jednotky Akademie různé síly od skupinky mágů a chrličů až po 40 mágů a 5 rakshas raj. Všimněte si, že rakshasa raja může být místy nahrazen i třemi fénixy.

» *Odměna:* **2500-7000** • **8-12** • 1-2 kouzla úrovní 4-5 • 0-1 běžný artefakt.



Pyramida

Tuto starobylou pyramidu chrání železní a oceloví golemové. Říká se, že v jejích zdech dřímá mocné kouzlo.

» *Stráž:* Čtyřicet železných golemů a dvacet ocelových golemů. V jednom případě z tisíce byste se mohli setkat s 666 kostlivci za 1-2 kouzla 2.-4. úrovně

» *Odměna:* 1 kouzlo úrovní 1-5.



Skladiště elementálů

Stojíš před skladištěm, které střeží silná hlídka elementálů. Chceš se s ní utkat a podívat se, co se skrývá uvnitř?

» *Stráž:* Střední až silní elementálové: 5, 10, 15 nebo 20 jednotek každého druhu. Odměna roste s výzvou.

» *Odměna:* **4-12** • **4-12** • **4-12** • **4-12** • **4-12** • **4-12** • 0-1 běžný artefakt.



Trpasličí poklad

Trpaslíci tu určitě skladují spoustu zlata a drahých kamenů, které však dozajista hlídá početná skupina stráží.

» *Stráž:* 50 až 150 štítonošů, 10 až 30 záškodníků a občas 5 vojevůdců.

» *Odměna:* **1000-5000** • **5-15** • **5-15**.

Místa bojů na moři

Rozpadající galeona



Tato loď už je tak věkovitá, že jen těžko odhaduješ, k čemu mohla kdysi sloužit. Po zralé úvaze docházíš k závěru, že se s největší pravděpodobností jednalo o galeonu. V jejích vodou a větrem poničených útrobách možná ještě zbyly nějaké poklady, musíš si je ale vybojovat.

» *Stráž:* Bojujete s 38 lukostřelci a 75 rolníky o 3000 zlata a 5 kusů rudy.
Bojujete s 15 vodními elementály o 3000 zlata a vzácnější artefakt.
Bojujete s 35-40 vzdušnými elementály o 4000 zlata a běžný artefakt.
Bojujete s 60-80 zvědy/vrahy plus 6 hydrami nebo 2 čarodějkami stínu o 5000 zlata a vzácnější artefakt.

» *Odměna:* **3000-5000** • **0-5** • 0-1 vzácnější artefakt • 0-1 běžný artefakt.



Stará džunka

Už na první pohled je patrné, že tato džunka si už své odsloužila. Možná v ní ale ještě zůstalo něco cenného - připrav se však, že bez boje se k pokladu nedostaneš.

» *Stráž:* Viz Rozpadající galeona

Zatopený chrám



Před dávnými věky byla tahle budova nádherným chrámem. Teď se však proměnila v rozvaliny, pohřbené hluboko na dně mořském, kam nikdy nezasvítí ani paprsek slunce. Toto žalostné místo obklopuje podivný klid, který nevěstí nic dobrého. Dobrodruzi by nikdy neměli dovnitř vstupovat sami.

» *Stráž:* Silná armáda o 8-11 obrech a/nebo 4-7 titánech doprovázených 40-100 vodních elementálů.

» *Odměna:* **12000-20000** • 2-3 kouzla úrovní 4-5 • 1-2 relikvie • 2-4 vzácnější artefakty • 0-3 běžné artefakty.

Zchátralá galéra



Těžko říci, zda se na zchátralosti této lodi podepsaly povětrnostní podmínky nebo lehkomyslný kapitán. Každopádně tu možná zůstalo něco cenného, bez boje to ale nezískáš.

» *Stráž:* Viz Rozpadající galeona

Ztroskotaná džunka



Tato loď kdysi podél celého pobřeží přepravovala rozličné věci. Její dny jsou už sice dávno sečteny, ale možná uvnitř ještě nějaké zboží zůstalo. Musíš si je ale vybojovat.

» *Stráž:* Viz Ztroskotaná galeona

Ztroskotaná galeona



Zde leží rozbitá konstrukce a rezavějící děla staré galeony. Co kdysi bývalo hrdou válečnou lodí, se nyní proměnilo v polorozpadlý vrak. Jedinkrát za hru zde můžeš najít poklad, ale počítej s tím, že nebude nestřežený.

» *Stráž:* Nemrtvé síly: 15-36 duchů/spekter, eventuálně doplněné houfem kostlivců či skupinkou zombií nebo dokonce v 10 % případů několika zjeveními/přízraky.

» *Odměna:* **2500-5000** • 0-1 vzácnější artefakt • 0-1 běžný artefakt.

Ztroskotaná galéra



Těžko uvěřit, že tento starý vrak kdysi býval překrásnou galérou, jež převážela zboží přes ashanská moře. Možná ale i v těchto troskách zbyla trocha někdejšího bohatství - jednou ve hře je můžeš získat, pokud ovšem přemůžeš stráže.

» *Stráž:* Viz Ztroskotaná galeona

Líhně

Ve Vojenské posádce mohou být vycvičeny některé nevylepšené jednotky 4. až 7. úrovně. Armáda střežící tuto posádku je složena ze základníhch přírůstků (4/3/2/1) 4./5./6./7. úrovně základních stvoření frakce a obnovuje se na začátku každého týdne.



Uprchlický tábor

V této budově lze najmout pokročilé jednotky.

(základní týdenní přírůstek základních stvoření a klasických vylepšení 4/5/6 úrovně, plus duchů/spekter, ale ne neutrálních, trpasličích, skřetích či jiných alternativních vylepšení)



Živelný soutok

V tomto příbytku můžeš najímat elementály.



Dílna gremlinů

Urychluje produkci gremlinů v celé říši vlastníka. V této budově můžeš gremliny také najímat.



Kamenná terasa

Urychluje produkci kamenných chrličů v celé říši vlastníka. V této budově můžeš kamenné chrliče také najímat.



Kovárna golemů

Urychluje produkci železných golemů v celé říši vlastníka. V této budově můžeš železné golemy také nakupovat.



Vojenské stanoviště akademie

Urychluje produkci některých jednotek akademie vyšší úrovně po celé říši jejich majitele. Tyto jednotky si můžeš najmout v této budově.



Škola neviděné ruky

Urychluje produkci zvědů v celé říši vlastníka. V této budově můžeš zvědy také najímat.



Krvavá aréna

Urychluje produkci krvavých panen v celé říši vlastníka. V této budově můžeš krvavé panny také najímat.



Labyrint

Urychluje produkci minotaurů v celé říši vlastníka. V této budově můžeš minotaury také najímat.



Vojenské stanoviště kobky

Urychluje týdenní produkci některých pokročilých jednotek kobky. V této budově můžeš tyto jednotky také najímat.



Kasárna štítu

Zvyšuje přírůstek ochránců v říši každého, kdo tuto budovu vlastní. Také zde lze tyto jednotky najímat.



Kasárna čepele

Zvyšuje přírůstek kopiníků v říši každého, kdo tuto budovu vlastní. Také zde lze tyto jednotky najímat.



Kotce medvědů

Zvyšuje přírůstek jezdců na medvědech v říši každého, kdo tuto budovu vlastní. Také zde lze tyto jednotky najímat.



Vojenské stanoviště pevnosti

Po dobu majitelova panování zvyšuje týdenní přírůstek některých vysokoúrovňových jednotek z pevnosti. Tyto vojáky si lze najmout v této budově.



Rolnické políčko

Urychluje produkci rolníků v celé říši vlastníka. V této budově můžeš rolníky také najímat.



Střelecká věž

Urychlí produkci lukostřelců v celé říši. V této budově můžeš lukostřelce také najímat.



Kasárna

Urychluje produkci pěšáků v celé říši vlastníka. V této budově můžeš pěšáky také najímat.



Vojenské stanoviště azylu

Urychluje týdenní produkci některých pokročilých jednotek azylu. V této budově můžeš tyto jednotky také najímat.



Doupě ďáblíků

Urychluje produkci ďáblíků. V této budově můžeš tyto jednotky také najímat.



Věž démonů

Urychluje produkci rohatých démonů v celé říši vlastníka. V této budově můžeš rohaté démony také najímat.



Psinec

Urychluje produkci pekelných psů. V této budově můžeš pekelné psy také najímat.



Vojenské stanoviště pekla

Urychluje týdenní produkci některých pokročilých jednotek pekla. V této budově můžeš tyto jednotky také najímat.



Hřbitov

Urychluje produkci kostlivců. V této budově můžeš kostlivce také najímat.



Zapomenutá krypta

Urychluje produkci zombií. V této budově můžeš zombie také najímat.



Zřícená věž

Urychluje produkci duchů. V této budově můžeš duchy také najímat.



Vojenské stanoviště nekropole

Urychluje týdenní produkci některých pokročilých jednotek nekropole. V této budově můžeš tyto jednotky také najímat.



Brloh goblinů

Urychluje produkci goblinů po celé říši jejich majitele. Gobliny si můžeš najmout v této budově.



Kentauří stráž

Urychluje produkci kentaurů po celé říši jejich majitele. Kentaury si můžeš najmout v této budově.



Stany bojovníků

Urychluje produkci bojovníků po celé říši jejich majitele. Bojovníky si lze najmout v libovolné budově.



Vojenské stanoviště tvrze

Urychluje produkci některých jednotek tvrze vyšší úrovně po celé říši jejich majitele. Tyto jednotky si můžeš najmout v této budově.



Vílí strom

Urychluje produkci víl. V této budově můžeš víly také najímat.



Terasy bojového tance

Urychluje produkci tanečníků meče. V této budově můžeš tanečníky meče také najímat.



Lovecká bouda

Urychluje produkci lovců. V této budově můžeš lovce také najímat.



Vojenské stanoviště hvozdu

Urychluje týdenní produkci některých pokročilých jednotek hvozdu. V této budově můžeš tyto jednotky také najímat.

Doly



Alchymistická laboratoř

Poskytuje 1 jednotku rtuti denně.



Drahokamový důl

Poskytuje 1 jednotku drahokamů denně.



Ložisko síry

Produkuje 1 jednotku síry denně.



Naleziště krystalů

Poskytuje 1 jednotku krystalů denně.



Opuštěný důl

Tento důl je již dlouho opuštěný. Pokud chceš obnovit produkci, poraz nemrtvé, kteří tento důl obsadili.

» *Stráž:* 40 kostlivců, 30 morových zombie, 20 duchů a 5 zjevení (30%) • 34 zombie, 26 spekter a 9 lichů (25%) • 75 vrahů (25%) • 14 mumií (10%) • 26 zemský elementálů (10%).



Pila

Produkuje 2 jednotky dřeva denně.



Rudný důl

Produkuje 2 jednotky rudy denně.



Trpasličí chodby

Denně přináší 1 jednotku náhodně zvolené suroviny (včetně dřeva či zlata).



Zlatý důl

Poskytuje 1000 zlatých denně.

Poklady



Drahokamy

Hromádka drahokamů.

Poskytuje 2-4 drahokamy.



Dřevo

Hromada dřeva.

Poskytuje 4-7 dřeva.



Krystaly

Hromádka krystalů.

Poskytuje 2-4 krystaly.



Rtuť

Kotel rtuti.

Poskytuje 2-4 rtutě.



Ruda

Hromada rudy.

Poskytuje 4-7 rudy.



Síra

Hromada síry.

Poskytuje 2-4 síry.



Táborový oheň

Tábor místních zbojníků.

*Poskytuje N jednotek náhodné suroviny a podle toho 100*N zlata. N je 4-6 pro dřevo/rudu a 4-5 pro vzácné suroviny.*



Truhlice s pokladem

Stará truhlice se zlatem nebo vzácnými artefakty.

Dává na výběr mezi zlatem a zkušenostmi, náhodně 1000 zlata/500 zkušeností nebo 1500zl./1000zkuš. nebo 2000zl./1500zk. V 4 % případů obsahuje místo toho vzácný artefakt.



Zlato

Hromádka zlata.

Poskytuje 500-1000 zlata.

Mořské poklady



Lodní truhla

Opotřebovaná dřevěná truhla houpající se ve vlnách.

Může poskytnout 1500 zlata.



Trosečník - pěšák

Když zachráníš ztroskotaného vojáka, můžeš získat odměnu.

Dává artefakt nebo 2000 zlata.



Trosečník - rolník

Tento ztroskotaný a zmožený rolník navíc ještě trpí mořskou nemocí. Zachráníš-li ho, možná ti rád dá něco na oplátku.

Dává artefakt nebo 500-1000 zlata.



Trosky

Plovoucí trosky lodě.

Může poskytnou 5 dřeva, 5 dřeva a 200 zlata, či 10 dřeva a 500 zlata.



Týdny ničeho

Týden smrtelného klidu
Tento týden se vážně nic neděje.

Týden ropuchy
Mladá dívka, která tento týden políbí nějakou žábu, se prý do roka vdá.

Týden slepice
Tento týden si dávejte pozor na své kroky.

Týden vážky
Tento týden jen těžko najdeš klidné místečko na rybaření na jezeře.

Týden lišky
Tento týden nepřeje kuřatům.

Týden zajíce
Tento týden nepřeje mrkvi.

Týden veverky
Tento týden bys nechtěl být lískovým ořechem.

Týden housenky
Týden, kdy elfové pořádají velikou hostinu, po níž následují lidové tance.

Týden křečka
Týdenní přírůstky křečků a zuřivých bojových křečků se zdvojnásobují.

Týden holuba
Tento týden je třeba denně leštit všechny sochy.

Týden obav
Týden závěrečných zkoušek kouzelnických učedníků Stříbrných měst.

Týden včely
Děti si tento týden přijdou na své - úly produkují třikrát více medu.

Týden vlčího máku
Tento týden je vhodné obdarovat své sousedy polními květinami.

Týden labutě
Týden, kdy labutě tančí na jezerech.

Týden motýla
Tento týden se často vyskytují náhlé bouře.

Týden antilopy
Tento týden si lvi přijdou na své.

Týden havrana
Tento týden se pořádá soutěž o nejlepšího strašáka.

Týden bobra
Tento týden nepřeje stromům.

Týden plameňáka.
Tento týden nepřeje garnátům.

Týden želvy
Týden, kdy všichni jednají pomaleji.

Týden rysa
Tento týden nepřeje králíkům.

Týden tučňáka
Tento týden se skvěle pochoduje (jsi-li císařem).

Týden jestřába
Týden, kdy je moudré si dávat pozor, co se vám děje za zády.

Týden ježka
Týden, kdy po ulicích s oblibou pochodují ježci.

Týden vrabce
Tento týden nepřeje červům.

Týden lva
Tento týden není dobré být antilopou.

Týden jelena
Týden lovecké soutěže

Týden sovy
Dobrý týden na noční lety.

Týden wyrma
Tento týden se kdysi zdvojnásobovala produkce wyrmů, než byli všichni zcela vyhubeni.

Týden tygra
Tento týden je zvláště vhodný pro výměnu přehozů na postel.

Produkce surovin

Týden slavností
Příjmy zlata, rudy a dřeva z města jsou poloviční. Bez příjmů síry, rtuti, drahokamů a krystalů.

Týden šperků
Dvojnásobný příjem drahokamů a krystalů.

Týden alchymie
Dvojnásobný příjem rtuti a síry

Týden zlata
Dvojnásobné příjmy zlata ze všech zdrojů.

Týden těžby
Dvojnásobný příjem dřeva a rudy

Toulání

Týden plamene
Dvojnásobně rychlá produkce runových kněžů, runových patriarchů a plamenných strážců.

Týden větru
Pohyb všech hrdinů na moři se zrychlí o 50 %.

Týden hlouposti
Za bitvy dostaneš tento týden jen polovinu zkušeností.

Týden cti
Za bitvy dostaneš tento týden dvojnásobek zkušeností!

Týden diplomacie
Všechny neutrální jednotky, které by se za normálních okolností připojily k armádě za peníze, se nyní připojí zdarma.

Týden kovářství
Cena povýšení jednotek snížena o polovinu.

Týden obchodu
Ceny všech artefaktů klesnou na polovinu. Poplatky za výměnu surovin rovněž.

Týden meditace
Rychlost obnovy many bude tento týden zdvojnásobena.

V boji

Týden zahálky
Iniciativa všech jednotek azylu, hvozdu, pevnosti a akademie se během bojů snižuje o 20 %.

Týden míru
Iniciativa všech jednotek nekropole, tvrze, pekla a kobky se během bojů snižuje o 20 %.

Týden slabosti
Obrana všech jednotek azylu, hvozdu, pevnosti a akademie se během bojů snižuje o 20 %

Týden neduživosti
Obrana všech jednotek nekropole, tvrze, pekla a kobky se během bojů snižuje o 20 %

Týden žalu
Morálka a štěstí všech jednotek azylu, hvozdu, pevnosti a akademie se během bojů snižuje o 2.

Týden světla
Štěstí a morálka všech jednotek tvrze, nekropole, pekla a kobky se během bojů snižuje o 2.

Týden naděje
Morálka a štěstí všech jednotek budou zvýšeny o 1.

Týden rovnováhy
Morálka a štěstí nehrají tento týden v bitvách roli.

Týden odolnosti
Výdrž všech jednotek vzroste o 20 %.

Týden moci a magie
Nemagické škody se zvyšují o 50 % a cena bojových kouzel se snižuje na polovinu.

Týden moci
Nemagické poškození vzroste o 50 %.

Týden magie
Cena kouzel klesne o polovinu.

Týden éteru
Cena kouzel zdvojnásobena.

Týden chaosu
Kouzla budou působit o 50 % větší poškození.

Týden ohně a ledu
Ohnivá a ledová kouzla způsobují v bitvách dvojnásobné poškození.

Týden vody
Ledová kouzla způsobí v bitvách o 50 % větší poškození. Počet vyvolaných vodních elementálů zvýšen o 50 %.

Týden ohně
Ohnivá kouzla způsobí v bitvách o 50 % větší poškození. Počet vyvolaných ohnivých elementálů zvýšen o 50 %.

Týden země
Kouzla země způsobí v bitvách o 50 % větší poškození. Počet vyvolaných zemských elementálů zvýšen o 50 %.

Týden vzduchu
Kouzla vzduchu způsobí v bitvách o 50 % větší poškození. Množství vyvolaných vzdušných elementálů zvýšeno o 50 %.

Týden vyvolání
Úroveň všech kouzel destruktivní magie zvýšena na maximum.

Týden odvolání
Úroveň všech kouzel magie světla zvýšena na maximum.

Týden alternace
Síla všech kouzel magie temnoty zvýšena na maximum.

Týden zaklínání
Úroveň všech kouzel magie přivolávání zvýšena na maximum.

Přírůstky stvoření

Týden moru
Všechny jednotky ve všech budovách zemřou. Žádné přírůstky jednotek.

Týden nemoci
Jedna třetina jednotek v obydlích na začátku tohoto týdne zahyne. Týdenní přírůstek je snížen na třetinu normálu.

Týden chřipky
Polovina jednotek v budovách zemře (musí zbýt alespoň jedna). Pouze poloviční přírůstky všech jednotek.

Týden života
Dvojnásobné přírůstky všech jednotek.

Týden spojení
Trojnásobné přírůstky všech jednotek. Trojnásobné příjmy surovin ze všech dolů a měst.

Týdny stvoření

Týden rolníka
Dvojnásobně rychlá produkce rolníků, branců a vymahačů.

Týden lukostřelce
Dvojnásobně rychlá produkce lukostřelců, kušníků a mistrů kuše.

Týden pěšáka
Dvojnásobně rychlá produkce pěšáků, panošů a zastánců.

Týden gryfa
Dvojnásobně rychlá produkce gryfů, královských gryfů a zuřivých gryfů.

Týden kněze
Dvojnásobně rychlá produkce kněžů, inkvizitorů a zélotů.

Týden jezdce
Dvojnásobně rychlá produkce jezdců, paladinů a šampionů.

Týden anděla
Dvojnásobně rychlá produkce andělů, archandělů a padlých andělů.

Týden gremlina
Dvojnásobně rychlá produkce gremlinů, mistrů gremlinů a gremlinů sabotérů.

Týden chrliče
Dvojnásobně rychlá produkce chrličů, obsidiánových chrličů a elementálních chrličů

Týden golema
Dvojnásobně rychlá produkce železných golemů, ocelových golemů a magnetických golemů.

Týden mága
Dvojnásobně rychlá produkce mágů, arcimágů a bojových mágů.

Týden džina
Dvojnásobně rychlá produkce džinů, džinů sultánů a džinů vezírů.

Týden rakšasy
Dvojnásobně rychlá produkce rakšasa rani, rakšasa raja a rakšasa kšatra

Týden kolosa
Dvojnásobně rychlá produkce kolosů, titánů a bouřných titánů.

Týden víl
Dvojnásobně rychlá produkce víl, dryád a nymf.

Týden tanečníka války
Dvojnásobné přírůstky tanečníků meče, tanečníků války a tanečníků větru.

Týden lovce
Dvojnásobně rychlá produkce lovců, mistrů lovců a mystických střelců.

Týden druida
Dvojnásobně rychlá produkce druidů, druidských stařešinů a nejvyšších druidů.

Týden jednorožce
Dvojnásobně rychlá produkce jednorožců, stříbrných jednorožců a panenských jednorožců.

Týden enta
Dvojnásobně rychlá produkce entů, prastarých entů a zuřivých entů.

Týden zeleného draka
Dvojnásobně rychlá produkce zelených, smaragdových a křišťálových draků.

Týden ďáblíka
Dvojnásobně rychlá produkce ďáblíků, rarášků a rošťáků.

Týden démona
Dvojnásobně rychlá produkce démonů, rohatých démonů a rohatých veteránů.

Týden pekelného psa
Dvojnásobně rychlá produkce pekelných psů, kerberů a plamenných psů.

Týden sukuby
Dvojnásobně rychlá produkce sukub, paní sukub a sukub svůdkyň.

Týden noční můry
Dvojnásobné přírůstky pekelných ořů, nočních můr a pekelných hřebců.

Týden pekelného pána
Dvojnásobně rychlá produkce pekelných sluhů, pekelných pánů a pekelných řezníků.

Týden ďábla
Dvojnásobně rychlá produkce ďáblů, arciďáblů a arcidémonů.

Týden vraha
Dvojnásobně rychlá produkce zvědů, vrahů a stopařů.

Týden čarodějnice
Dvojnásobně rychlá produkce krvavých panen, krvavých fúrií a krvavých sester.

Týden minotaura
Dvojnásobně rychlá produkce minotaurů, minotauří stráže a vůdců minotaurů.

Týden nájezdníka
Dvojnásobné přírůstky temných nájezdníků, děsivých nájezdníků a hbitých nájezdníků.

Týden hydry
Dvojnásobně rychlá produkce hyder, hlubinných hyder a ohavných hyder.

Týden čarodějek
Dvojnásobně rychlá produkce čarodějek stínu, matek stínu a paní stínu.

Týden draka
Dvojnásobně rychlá produkce stínových draků, černých draků a červených draků.

Týden kostlivce
Dvojnásobně rychlá produkce kostlivců, kostlivých lučištníků a kostlivých válečníků.

Týden chodících mrtvol
Dvojnásobně rychlá produkce zombií, morových zombií a hnijících zombií.

Týden přízraků
Dvojnásobně rychlá produkce duchů, spekter a poltergeistů.

Týden upíra
Dvojnásobně rychlá produkce upírů, pánů upírů a princů upírů.

Týden licha
Dvojnásobně rychlá produkce lichů, arcilichů a pánů lichů.

Týden zjevení
Dvojnásobně rychlá produkce zjevení, přízraků a bánší.

Týden kostěného draka
Dvojnásobně rychlá produkce kostěných draků, přízračných draků a nehmotných draků.

Týden kozy
Dvojnásobné přírůstky obránců, štítonošů a strážců hor.

Týden čápa
Dvojnásobné přírůstky kopiníků, záškodníků a harpunářů.

Týden medvěda
Dvojnásobné přírůstky jezdců na medvědu, jezdců na černém medvědu a jezdců na bílém medvědu.

Týden kukačky
Dvojnásobné přírůstky rváčů, berserkrů a zuřivců.

Týden plamene
Dvojnásobně rychlá produkce runových kněžů, runových patriarchů a plamenných strážců.

Týden velryby
Dvojnásobně rychlá produkce thénů, pánů ohně a pánů hromů.

Týden mloka
Dvojnásobné přírůstky ohnivých draků, lávových draků a sopečných draků.

Týden goblina
Dvojnásobné přírůstky goblinů, goblinů lovců a goblinů medicinmanů.

Týden kentaura
Dvojnásobné přírůstky kentaurů, kentaurů nájezdníků a kentaurů kočovníků.

Týden skřeta
Dvojnásobné přírůstky bojovníků, bijců a štváčů.

Týden šamanky
Dvojnásobné přírůstky šamanek, dcer nebes a dcer země.

Týden náčelníka
Dvojnásobné přírůstky zabijáků, katů a náčelníků.

Týden wyverny
Dvojnásobné přírůstky wyvern, odporných wyvern a paokai.

Týden kyklopa
Dvojnásobné přírůstky kyklopů, nezkrotných kyklopů a krvežíznivých kyklopů.

Rasové dovednosti

Akademie: Řemeslo



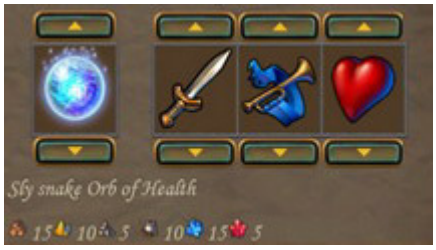
Řemeslo se zabývá schopností čarodějů vytvořit "miniartefakty" a vybavit jimi *stvoření Akademie*. Za tímto účelem musí být ve městě postavena Mystická kovárna, která stojí **3000** a 1 od každé suroviny. Jedině čarodějové ovládající dovednost Řemeslo mohou tuto budovu využívat.



Při vytváření těchto artefaktů jim může čaroděj přiřadit různé účinky, jež zlepšují statistiky stvoření, které ho získá. Kompletní seznam účinků spolu s jejich požadavky na suroviny můžete najít níže. Všimněte si, že stejný účinek nemůže být v jednom miniartefaktu použit více než jednou.



Artefaktu lze přiradit až tři různé účinky, to však závisí na čarodějově ovládání schopnosti Řemeslo: 1 účinek za Základní řemeslo, 2 za Lepší řemeslo a 3 za Expertní řemeslo. Cena každého následujícího účinku se také mění: první stojí 5 jednotek všech přiřazených surovin, druhý stojí 10 a třetí 15.



Všimněte si, že pořadí efektů nijak neovlivňuje výsledný bonus ke statistikám, ačkoli to mění celkovou cenu miniartefaktu. Pamatujte, že je třeba zkoušet různé kombinace a moudře si vybrat tu, která nejlépe vyhovuje vaší situaci se surovinami.

Poslední a zároveň nejmocnější úroveň ovládání dovednosti, Dokonalé řemeslo, snižuje celkovou cenu výtvoru na polovinu.

Charakteristiky artefaktů

Každý účinek miniartefaktu posiluje statistiky stvoření, detailněji níže. Síla účinku závisí na **znalostech** (Zn.) hrdiny vytvářejícího artefakt.



Bodání
- » **Efekt:** Zvyšuje útočné číslo.
- » **Vzorec:** N = 1 + Znalosti/4
- » **Cena:** **Ruda**, **Krystaly**



Drcení zbroje
- » **Efekt:** Snižuje obranu nepřátel.
- » **Vzorec:** N = 1 + Znalosti/15
- » **Cena:** **Ruda**, **Síra**



Iniciativa
- » **Efekt:** Zvyšuje iniciativu
- » **Vzorec:** N = min(Znalosti, 50)
- » **Cena:** **Rtuť**, **Síra**



Morálka
- » **Efekt:** Zvyšuje morálku.
- » **Vzorec:** N = 1 + Znalosti/10
- » **Cena:** **Ruda**, **Síra**



Obrana
- » **Efekt:** Zvyšuje obranné číslo.
- » **Vzorec:** N = 1 + Znalosti/4
- » **Cena:** **Dřevo**, **Krystaly**



Ochrana vůči magii
- » **Efekt:** Snižuje poškození kouzly.
- » **Vzorec:** viz tabulka. Hodnota má hranici 85 %.
- » **Cena:** **Dřevo**, **Drahokamy**



Rychlost
- » **Efekt:** Přidává body pohybu.
- » **Vzorec:** N = 1 + Znalosti/15
- » **Cena:** **Ruda**, **Rtuť**



Štěstí
- » **Efekt:** Zvyšuje štěstí
- » **Vzorec:** N = 1 + Znalosti/10
- » **Cena:** **Dřevo**, **Krystaly**



Zdraví
- » **Efekt:** Zvyšuje body zdraví.
- » **Vzorec:** N = 1 + Znalosti/5
- » **Cena:** **Dřevo**, **Drahokamy**












Zn. = 1	+1	-1	+1%	+1	+1	+6%	+1	+1	+1
Zn. = 2			+2%			+13%			
Zn. = 3			+3%			+19%			
Zn. = 4	+2		+4%		+2	+25%			
Zn. = 5			+5%			+29%			+2
Zn. = 6			+6%			+34%			
Zn. = 7			+7%			+37%			
Zn. = 8	+3		+8%		+3	+41%			
Zn. = 9			+9%			+44%			
Zn. = 10			+10%	+2		+47%		+2	+3
Zn. = 11			+11%			+49%			
Zn. = 12	+4		+12%		+4	+52%			
Zn. = 13			+13%			+54%			
Zn. = 14			+14%			+56%			
Zn. = 15		-2	+15%			+58%	+2		+4
Zn. = 16	+5		+16%		+5	+60%			
Zn. = 17			+17%			+61%			
Zn. = 18			+18%			+63%			
Zn. = 19			+19%			+64%			
Zn. = 20	+6		+20%	+3	+6	+66%		+3	+5
Zn. = 21			+21%			+67%			
Zn. = 22			+22%			+68%			
Zn. = 23			+23%			+69%			
Zn. = 24	+7		+24%		+7	+70%			
Zn. = 25			+25%			+71%			+6
Zn. = 26			+26%			+72%			
Zn. = 27			+27%			+73%			
Zn. = 28	+8		+28%		+8	+74%			
Zn. = 29			+29%			+75%			
Zn. = 30		-3	+30%	+4		+76%	+3	+4	+7
Zn. = 31			+31%						
Zn. = 32	+9		+32%		+9	+77%			
Zn. = 33			+33%			+78%			
Zn. = 34			+34%						
Zn. = 35			+35%			+79%			+8
Zn. = 36	+10		+36%		+10				
Zn. = 37			+37%			+80%			
Zn. = 38			+38%						
Zn. = 39			+39%			+81%			
Zn. = 40	+11		+40%	+5	+11			+5	+9
Zn. = 41			+41%			+82%			
Zn. = 42			+42%						
Zn. = 43			+43%						
Zn. = 44	+12		+44%		+12				
Zn. = 45		-4	+45%			+83%	+4		+10
Zn. = 46			+46%						
Zn. = 47			+47%						
Zn. = 48	+13		+48%		+13				
Zn. = 49			+49%			+84%			
Zn. = 50			+50%	+6				+6	+11
Zn. = 51									
Zn. = 52	+14				+14				
Zn. = 53									
Zn. = 54									
Zn. = 55									+12
Zn. = 56	+15				+15				
Zn. = 57									
Zn. = 58									
Zn. = 59									
Zn. = 60	+16	-5		+7	+16	+85%	+5	+7	+13

Nezapomeňte: Některá stvoření mají již přirozenou magickou ochranu (N). V tom případě je bonus k magické ochraně (P) z artefaktu zvětšen podle následujícího vzorce:

Celková ochrana = N + (100% - N) * P

Například železní golemové (50% magická odolnost) s artefaktem zajišťujícím 34% magickou odolnost budou mít celkovou magickou odolnost 67 %.

Magická odolnost a magická ochrana by neměly být zaměňovány: 25% odolnost dává 25% šanci na odvrácení magického útoku, kdežto 25% ochrana systematicky snižuje škody magického útoku o 25 %.

Úrovně artefaktů

Během konstrukčního postupu budete schopni si vybrat globální 'typ' miniartefaktu za jaký bude považován. Existují tři různé typy v závislosti na ovládání Řemesla a počtu efektů, které má přidružené.

Úroveň	Amulet	Šperk	Medaile	Těleso
1				
2				
3				

Zacházení s artefakty



Jakmile je miniartefakt vytvořen, můžete jím vybavit některé z vašich **stvoření Akademie**.Nezapomeňte, že každé stvoření může mít **pouze jeden artefakt**. Pokud je u jednotky přítomen, zobrazí se u panelu statistiky jednotky. Samozřejmě ho budete moci odstranit kliknutím na stvoření na odpovídajícím panelu. Jestliže ho neodstraníte a vybavíte ho novým, ten starý bude nahrazen. To nabádá hráče, aby přemýšlel, pro jakou jednotku miniartefakt vytvoří a které jednotce tak zlepší statistiky.



Jak můžete vidět, miniartefakt lze ze stvoření sejmout a opakovaně ho použít a přenášet mezi různými skupinkami. Přesto, abyste však mohli udělat, musíte se nacházet ve městě s vybudovanou Mystickou kovárnou. Upozorňujeme, že miniartefakty jsou přenášeny skupinkami stvoření, které jsou jimi vybaveny, nebo hrdinou, když nejsou. Nicméně ve hře není žádné uživatelské rozhraní, které by vám umožnilo se na ně podívat mimo Mystickou kovárnu.

Během vylepšování, spojení či rozdělení jednotek se artefakty nikdy neztratí. Jakmile se spojí dvě skupinky, z nichž obě jsou vybaveny artefaktem, tak jeden bude držet výsledná skupinka a ten další připadne hrdinovi, který ho bude moct dát jiné jednotce. Pokud je skupinka zabita či propuštěna, o její artefakt navždy přijdete.

A konečně, každý miniartefakt je možno také rozložit za původní suroviny, které jste do jeho výroby investovali. Například když váš hrdina postoupí na další úroveň a vy budete chtít vylepšit artefakt vylepšit novými účinky, můžete ho rozebrat a poté přehodnotit či vylepšit jeho aktuální účinky.

Kobka: Řetězec elementů

Systém řetězce elementů umožňuje warlockovi způsobit prostřednictvím jednotek a kouzel dodatečné elementární škody. Aby k tomu došlo, je zapotřebí, aby cíl útoku měl opačný element než jednotka (kouzlo), jež na něj útočí. Díky řetězci elementů lze způsobené škody mnohonásobně zvýšit.

Co jsou elementy?

Každé stvoření a destruktivní kouzlo v Heroes of Might and Magic V nese **jeden** ze čtyř různých elementů prastarého světa: **vzduch**, **zemi**, **oheň** a **vodu**.

Destruktivní kouzla způsobují přímé elementární škody závisející na povaze kouzla, u Ohnivé koule způsobuje poškození oheň, u ledové střely voda, u Imploze země, atd. Kompletní seznam můžete najít v tabulce kouzel níže.

Každému stvoření ve hře náleží vlastní element, který se náhodně generuje každý týden.

Požadavky

Aby se spustil proces elementárního řetězce, je třeba, aby byly splněny některé požadavky:

1. *Elementární vize.* Tato schopnost umožní hráči vidět výše uvedené druhy elementů přidružené **nepřátelským** stvořením. Bez této schopnosti nebude řetězec elementů fungovat. Elementární vize umožňuje způsobovat elementární škody **pouze prostřednictvím kouzel**, což znamená, že vaše vlastní stvoření ještě nejsou schopna podílet se na elementárním řetězci.



2. *Oltář elementů.* Oltář elementů umožňuje hráči vidět přiřazené elementy na **vlastních** jednotkách. Tato budova je vyžadována k tomu, aby se **stvoření** mohla účastnit řetězce.



Pozn.: Elementární vize je schopnost, která umožňuje používat řetězec. Pokud ovládáte Elementární vizi, ale už nemáte Oltář elementů, jste schopni řetězit pouze kouzla. Nicméně pokud máte Oltář elementů, ale nemáte Elementární vizi, nebudete moct řetězit vůbec nic.

Základ řetězení

Jakmile jsou požadavky splněny, řetězec elementů vám umožní v boji způsobovat více škod. Tyto elementární bonusové škody jsou součástí škod, které způsobí vaše stvoření či kouzla normálně udělí (viz tabulka níže). Řetězec se spustí, jakmile je element cílového stvoření opačný elementu vašeho stvoření či kouzla způsobujícího škody.

Vzduch ⟷ **Země**
Oheň ⟷ **Voda**

Jakmile jsou spuštěny elementární škody, elementy stvoření (jak útočníkův, tak i bránícího se stvoření) jsou náhodně nově vygenerovány. Takže v případě útoku ohně na vodu, by novými elementy mohly být země a oheň, vzduch a voda, oheň a vzduch, atd. Když boj skončí, všechny stvoření si převezmou znovu svůj element, který jim byl udělen na začátku týdne. "Střídání elementů" zamezí stejným jednotkám vždy získat bonus při útoku na stejný cíl. Nezapomeňte, že elementy, které jsou přiřazené ke kouzlům, se nikdy nemění.

Nezapomeňte, že elementy, které jsou přiřazené ke kouzlům se nikdy nemění.

Často kladené otázky ohledně řetězce elementů

Kde se elementy zobrazují a kde je uvidím?
Elementy přirazené stvořením jsou zobrazeny v boji (a také na obrazovce města). Element kterékoliv jednotky je viditelný na její ikonce na ATB panelu a je také vidět, když pravým tlačítkem kliknete na jednotku, abyste si o ní zobrazili informace.

Může řetězec elementů fungovat i naopak? Co se stane, jestliže nepřítelova jednotka s elementem ohně zaútočí na moji jednotku s elementem vody?
Jedinou možností, jak může fungovat řetězec i v opačném směru je ten, že protihráč bude mít také warlocka a alespoň Elementární vizi. Pak by škody odpovídaly dalším budovám a schopnostem, které hrdina má. Pokud nepřítel není warlock, nemůže řetězec elementů použít.

Co se stane při útoku se štěstím? A co třeba oplácení útoku?
Jestliže je vaše stvoření ovlivněno štěstím, pak se od toho odráží množství elementárních škody. Například, vaše stvoření způsobí 70 škod + 7 zemských škod normálně, ale se štěstím způsobí 140 škody, zemské škody tomu tak budou také úměrně zvýšeny: bude způsobeno ještě 14 škod. K odplatě, ano, řetězce elementů jsou ještě ve skutečnosti i pro odplatu vašich stvoření.

Jsou nějaké důsledky, jestliže stvoření zaútočí na neopačný element? (např. oheň vs vzduch)
Ne, pokud se ovlivní dva neopačné elementy, nic se v rámci elementárních škod nestane.

A co stvoření, které útočí jedním útokem na více než jednoho nepřítele?
Elementární škody u jednotek, které mají dvojitý útok, a když oba dva jdou po sobě, nastanou při prvním útoku, pouze však, když nějaké jsou. Stvoření jako hydry nebo černí draci způsobují škody současně více cílům, každá cílová jednotka v závislosti na jejím elementu podléhá elementárním škodám.

Proč se to jmenuje "řetězec" elementů?
Protože to dříve opravdu byly řetězce (během beta testu). Systém byl tehdy mnohem více komplikovanější a podle toho těžší k ovládání. Takže to bylo zjednodušeno, aby to mohli využívat úplně všichni hráči. Pouze jméno zůstalo jako poslední znamení slávy prastarých časů.



Úrovně řetězce elementů



Základní kolísání magie
» **Efekt:** zvýšení elementárních škod o 10 %



Lepší kolísání magie
» **Efekt:** zvýšení elementárních škod o 20 %
» **Požaduje:** Základní kolísání magie



Expertní kolísání magie
» **Efekt:** zvýšení elementárních škod o 30 %
» **Požaduje:** Lepší kolísání magie



Dokonalé kolísání magie
» **Efekt:** zvýšení elementárních škod o 40 %
» **Požaduje:** Expertní kolísání magie

Zesilovače elementárních škod



Oltář základních elementů

» **Efekt:** zvýšení elementárních škod o 10 % (přičítá se)
» **Požaduje:** Úroveň města 3, Oltář elementů
» **Cena:** **3000**, **5**



Hněv elementů

» **Efekt:** Zdvojnásobuje škody způsobené elementárním řetězcem
» **Požaduje:** Štěstí warlocků (Štěstí), Mystická dokonalost (Kouzelnictví), Mistr ledu (Destruktivní Magie), Mistr bouří (Destruktivní Magie), Mistr ohně (Destruktivní Magie), Elementární vize (Řetězy elementů)

Elementy přiřazené destruktivním kouzlům

Kouzla z ostatních magických škol nebudou způsobovat žádné další elementární škody.

Název	Úroveň	Element
Kamenné hroty	1	Země
Magický šíp	1	Oheň
Blesk	2	Vzduch
Ledová střela	2	Voda
Kruh zimy	3	Voda
Ohnivá koule	3	Oheň
Ohnivá zeď	3	Oheň
Řetězový blesk	4	Vzduch
Pád meteorů	4	Země
Armageddon	5	Oheň
Imploze	5	Země
Smrtící mráz	5	Voda

Strategie

Sekundární schopnost řetězce elementů, podobně jako Protiúder, se týká také zvyšování dalšího faktoru – negace magické ochrany. Zatímco při zvyšování úrovně v dovednosti řetězce elementů vás udělá mnohem zdatnější v udělování elementárních škod, učení se přidružených schopností vám zase dovolí posílit magickou sílu vašeho hrdiny - např. zesílenými kouzly. Viditelný nedostatek many, kterým trpí warloci, může být částečně snížen pomocí Rituálu temnoty. V rámci řetězců elementů je zde pouze jediný modifikátor, a to Hněv elementů, který vám umožňuje způsobit dvojnásobné elementární škody (viz sekce Vývoj hrdiny na str.311). Samozřejmě je ve městě vždy dostupný Oltář základních elementů s 10% bonusem k elementárním škodám.

Azyl: Výcvik



Rasová dovednost Azylu, Výcvik, využívá především lidské síly. Výcvik umožňuje hráči přeměnit lidskou jednotku nižší úrovně na jednotku vyšší úrovně - samozřejmě za určitou cenu. Tento proces může být vykonán pouze rytíři, tedy hrdiny Azylu.

Ze sedmi úrovní jednotek Azylu, jich je pět složeno z lidí, takže máte čtyři možnosti vylepšení. Samozřejmě nejste vázáni na to, abyste se zastavili, ale můžete pokračovat dále v žebříčku nahoru. Například rolník na lukostřelce, ten na pěšáka a ten na kněze, tak jak je to zaznamenáno v následující tabulce.

Ve hře je omezení, které určuje, kolik může být ve městě vycvičeno jednotek, v závislosti na určitých budovách postavených ve městě, jež podporují Výcvik: se Cvičištěm, které je třeba pro využívání dovednosti, může být vytrénováno 7 jednotek, při vylepšení této budovy na Síň hrdinů se tento počet zvedne na 20.

Standardní ceny

Cena výcviku jednotky je trojnásobkem ceny stvoření, na které to původní trénujete. Souhrnný výcvik (například z rolníků na panoše) je zapotřebí několik kroků a ceny se tudíž sčítají (každý krok je započítáván do týdenního limitu, který je dodržován). Všechny ceny jsou předpočítány v následující tabulce:

	Vytrén. jednotka			
	150	420	2370	6120
		270	2220	5970
			1950	5700
				3750

Další info

Tak jako pro některá další celočíselná zaokrouhlování ve hře směrem dolů, "zaokrouhlování Nivalu" je: Nival_floor(x) = ceil(x)-1, například tedy Nival_floor(150) = 149.

Samozřejmě Výcvik vycvičí stvoření pouze do základní jednotky a to je vaše výhoda, jestliže už předem víte, že je budete chtít vycvičit. Jak jsme již zmínili, můžete vytrénovat i vylepšené jednotky, za stejnou cenu však dostanete jenom nevylepšenou jednotku, a tedy na tom proděláte.

Nezapomeňte, že **musí být postavena** líheň jednotky, do které chcete jednotku vycvičit.

Modifikátory ceny Výcviku

Jak ukazuje tabulka níže, snížení cen může být sčítáno. Například hrdina s Lepším protiúderem (-15%) a schopností Expertní výcvik (-35%), může vytrénovat jednotky za 50% cenu. Jestliže má ještě navíc schopnost Lenní pán (kupříkladu Ornella v scénáři "Spolek") a 10. úroveň (-18%), jsou poté ceny sníženy o 68 %, z čehož vyplývá, že je třeba zaplatit pouze 32 % z původní ceny — méně než je počáteční cena tréninku! V případě, že snížení dosáhne 100 %, je Výcvik zadarmo.



Cvičiště

» **Efekt:** Požaduje se pro výcvik v tomto městě. Umožňuje týdně vycvičit 7 jednotek.
» **Požaduje:** Úroveň města 6.
» **Cena:** **3500**, **10**, **5**, **5**



Síň hrdinů
» **Efekt:** Umožňuje vycvičit v tomto městě o 13 jednotek více každý týden, celkem tedy 20.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Cvičiště.
» **Cena:** **5000**, **10**, **5**, **5**



Lepší protiúder
» **Efekt:** Snižuje cenu Výcviku o 15 %.



Expertní protiúder
» **Efekt:** Snižuje cenu Výcviku o 30 %.



Dokonalý protiúder
» **Efekt:** Snižuje cenu Výcviku o 45 %.



Expertní výcvik
» **Efekt:** Snižuje cenu výcviku pro tohoto hrdinu o 35 %.



Suzerain (specialita hrdiny)
» **Efekt:** Ceny Výcviku jsou sníženy o 2 % za každé dvě úrovně hrdiny: snížení = (Úroveň-1)*2%.

Následující tabulka obsahuje celkové ceny pro různé kombinace Protiúderu a Expertního výcviku. Každopádně to je jen zlomek celkové ceny Výcviku, kterou budete muset vždycky zaplatit:

	 Základní protiúder	 Lepší protiúder	 Expertní protiúder	 Dokonalý protiúder
	100%	85%	70%	55%
	65%	50%	35%	20%

Strategie

Nejvíce nápadným krokem je výcvik pěšáka na kněze, což přemění bojovníka na blízko na značně silnějšího střelce. Z toho důvodu, jestliže plánujete výcvik, má mnohem menší prioritu vylepšování budov zvláště pro rolníky. Rolníci totiž poskytují dobrou finanční prémii, která je užitečná, dokud se je nerozhodnete vycvičit na lukostřelce.

Jestliže zvažujete Výcvik, určitě by měly být pro vás prioritou zlaté doly. Nejefektivnější výcvikovou kombinací je rolník na lukostřelce proti pomalejším armádám, zatímco kněz na jezdce proti silnějším. Lukostřelec na pěšáka je nejúčinnější proti silným střeleckým útočníkům. Pokuste se pozdržet výcvik jednotek, který stojí před postavením Síně hrdinů velké množství peněz.

Peklo: Brána



Pekelná schopnost Brána umožňuje stvořením vyvolat více jednotek stejného druhu na bojiště. Každá jednotka může tuto schopnost využít pouze jednou za boj. Aby jednotky mohli bránu používat, je třeba, aby pekelný hrdina měl dovednost Základní brána a mít jednotky, které nepřevyšují omezení dovednosti. To znamená, že Základní brána vám umožní schopnost použít akorát s rarášky a rohatými démony a z toho důvodu nemůžete tuto schopnost používat u pekelného psa, dokud se nenaučíte Lepší bránu.

Když chcete použít bránu, musíte si vybrat na bojové mřížce místo, kam posilu vyvoláte. **Vyvolané** jednotky (posily) potřebují jedno kolo, aby se mohly na bojišti objevit a v dalším už s nimi můžete normálně hrát. Efekty kouzel (jako například Zrychlení) nejsou přeneseny na nově vyvolané stvoření. **Vyvolávající** jednotka spotřebuje pouze polovinu svého tahu k přivolání posil.

Netřeba říkat, že ve hře jsou početná vylepšení, která po naučení mohou zlepšit rychlost a sílu této dovednosti. Další informace v následující tabulce..

Úrovně brány



Základní brána
- » **Schopnost brána ovládají:** jednotky 1. až 2. úrovně (rarášci, rohatí démoni včetně vylepšených)
- » **Počet vyvolaných:** velikost posily je 30 % z počtu jednotek, které vyvolávaly



Lepší brána
- » **Schopnost brána ovládají:** jednotky 1. až 4. úrovně (rarášci, rohatí démoni, pekelní psi a sukuby včetně vylepšených)
- » **Počet vyvolaných:** velikost posily je 35 % z počtu jednotek, které vyvolávaly
- » **Požaduje:** Základní brána



Expertní brána
- » **Schopnost brána ovládají:** jednotky 1. až 6. úrovně (rarášci, rohatí démoni, pekelní psi, sukuby, pekelní oři a pekelní sluhové včetně vylepšených)
- » **Počet vyvolaných:** velikost posily je 40 % z počtu jednotek, které vyvolávaly
- » **Požaduje:** Lepší bránu



Dokonalá brána
- » **Schopnost brána ovládají:** všechny jednotky Pekla
- » **Počet vyvolaných:** velikost posily je 45 % z počtu jednotek, které vyvolávaly
- » **Požaduje:** Expertní bránu

Zesilovače brány



Urgashovo volání (Brána)
- » **Efekt na rychlosti:** otevírání bran nastává okamžitě.
- » **Požaduje:** Planoucí šípy (Útok), Teleportace v boji (Logistika), Nečistá půda (Magie Temnoty)



Pán brány (Vedení)
- » **Efekt na množství:** přivádí o 20 % více posil než normálně.
- » **Požaduje:** Verbování



Rychlé brány (Logistika)
- » **Efekt na rychlost:** brány pracují o 100 % rychleji než normálně (vyvolávající jednotky spotřebují pouze čtvrtinu svého tahu k přivolání posil).
- » **Požaduje:** Požírání mrtvol (Brána)



Brána davů
- » **Efekt na množství:** 10%-35% šance, že množství vyvolaných posil pomocí brány bude zdvojnásobeno (šance se odvíjí od štěstí hrdiny: 10% + Štěstí * 5%, a 10%, pokud je štěstí negativní)
- » **Požaduje:** Vojenské štěstí



Brány chaosu
- » **Efekt na množství:** o 10 % větší posily (přičítá se)
- » **Požaduje:** Úroveň města 3
- » **Cena:** **1000**, **2**, **2**

Je důležité si uvědomit, že posily vyvolané skrze bránu po boji zmizí a ničím to nelze ovlivnit. Také nezapomeňte, že vyvolaná stvoření nepřispívají k získaným zkušenostem. Jestliže se vám podaří porazit všechna ostatní stvoření v boji bez ohledu na ty, které byly vyvolány, zmizí a boj skončí jako obyčejně.

Proces brány je jako takový považován za akci stvoření. To znamená, že ve stejném kole nemůže jednotka jak použít bránu, tak i vykonat další akci. A ještě k tomu, zatímco stvoření, které použilo bránu, může při objevení vyvolané jednotky normálně táhnout, objevení vyvolaného stvoření se počítá jako tah. V podstatě vlastně musíte čekat 2 kola, než se dostane vyvolaná jednotka na tah.

Přesto je na bojišti na mřížce v přechodné fázi vyvolání stvoření symbol, který značí umístění vyvolané jednotky (vidí ho oba hráči) a po dobu než bude vyvolána, na ní nesmí být sesláno žádné kouzlo, které by jí zrychlilo, zvyšovalo její sílu nebo jinak podporovalo. Totéž platí o sesílání kouzel jako Zrychlení na původní stvoření - vyvolaná jednotka bude mít stále základní iniciativu (např. jestliže byla iniciativa zvýšena o 1 na 13, vyvolané stvoření by se na ATB panelu objevila tak, jako kdyby původní jednotka měla iniciativu 12). Jakmile je stvoření vyvoláno, může být ovlivněno jako každé jiné, do čehož se započítává morálka i štěstí. Dokonce, i když je původní jednotka, ze které bylo stvoření vyvoláno, v boji zabitá, vyvolaná jednotka stále zůstává - platí do té doby, dokud nejsou zabity veškeré vaše původní jednotky, pak totiž vyvolané jednotky zmizí a vy bitvu prohrajete.

Strategie

Zatímco druhotná dovednost Brána zlepšuje sílu brány, tři čtvrtiny jejich schopností ne. Mají téměř shodné uspořádání jako Řemeslo a jestliže si pamatujete jednu kombinaci (dovedností, schopností a jejich potřeb), můžete je použít efektivně u dalšího (samozřejmě vyjma účinků schopností, atd.) Významnější modifikátory brány pocházejí z ostatních druhotných dovedností jako Vedení, Logistika a Štěstí. Jestliže si chcete zesílit bránu jednodušeji, soustřeďte se na učení schopností ze "tří úrovní" Vývoj hrdiny na str.311).



Nekropole: Nekromancie



Nekromancie je výsledkem praktikování temných umění oživit mrtvá stvoření. Nekromanti mohou oživovat stvoření všech úrovní, nikoliv pouze kostlivce, což se odvíjí od typu zabitého stvoření. Na konci každé takové vítězné bitvy jsou ze zabitých nepřátel odebrány body zdraví, jež určují maximální množství nemrtvých stvoření, která mohou být oživena a nekromant si může vybrat, jestli je oživí, nebo ne. Jestli tak učiní, využije Temnou energii, která je společná pro všechny hráče hrdiny a naplňuje se vždy na začátku každého týdne.

V novém systému Nekromancie jsou 3 otázky, které je třeba si zodpovědět:
» jaké nemrtvé jednotky jsou z boje oživeny?
» kolik takových jednotek může být oživeno?
» kolik Temné energie to bude stát?

Kolik nemrtvých stvoření je oživeno?

Nemrtvá stvoření mohou být oživena pouze **po vítězné bitvě** a jejich očekávaný počet se odvíjí od bodů zdraví **zabitých nepřátelských jednotek** (kromě mechanických a elementálních):

Oživené_body_zdraví = Zabité_body_zdraví x Nekromancie

kde Nekromancie hlavně záleží na hrdinových dovednostech a počtu Hromad kostí ve vašich městech (viz níže).
Množství oživených stvoření je omezeno množstvím zabitých stvoření.

							
Nekromancie	20 %	30 %	40 %	50 %	+5 %	+10 %	+50 %

Proto jestliže zabijete 470 bodů zdraví zásluhou stvoření a vaše celkové % oživených jednotek skrze Nekromancii je 40 %, měli byste získat 188 bodů zdraví zpět, což odpovídá například 47 kostlivcům, nebo 37 kostlivým lučištníkům. Samozřejmě pouze za předpokladu, že jste zabili nejmíň tolik stvoření.



Věčné otroctví (Nekromancie)
» **Efekt:** Hrdina může oživit také padlé spřátelené nemrtvé jednotky



Posel smrti (Vedení)
» **Efekt:** Všechny připojující se neutrální stvoření budou přetransformovány na nemrtvé odpovídající úrovně
» **Požaduje:** Věčné otroctví (Nekromancie)



Pán nemrtvých (Osvícení)
» **Efekt:** +5 % Nekromancie
» **Požaduje:** Mystické vytržení (Osvícení), Věčné otroctví (Nekromancie)



Amulet nekromancie (artefakt)
» **Efekt:** Snižuje cenu oživení o 10 %



Hromada kostí
» **Efekt:** +10 % Nekromancie a +150 bodů Temné energie (za každou vlastněnou Hromadu)
» **Požaduje:** Úroveň města 6, Věž kouzel první úrovně
» **Cena:** **1000**, **10**



Hrobka zatracených (budova grálu)
» **Effect:** +50 % Nekromancie a +150 bodů Temné energie
» **Požaduje:** Ashinu slzu

Temná energie: kolik jí máte?

Temná energie podporuje oživování nemrtvých stvoření: všichni vaši hrdinové sdílejí zásobu temné energie, z které čerpají získávání nemrtvých jednotek a která se naplňuje na začátku každého týdne. Množství temné energie v zásobě se odvíjí od hrdinů a budov postavených ve městech Nekropole:

Zásoba temné energie = 200 + Bonus_hrdiny + Bonus_budov

kde:

» **Bonus_hrdiny:** každý hrdina má zásobu dle své úrovně. Jeho ovládání Nekromancie tedy potom obvykle slouží jako násobitel (viz tabulka níže)

» **Bonus_budov:** každá Hromada kostí ve vašem království poskytuje 150 bodů Temné energie, stejně jako Hrobka zatracených (budova grálu).

Úroveň 1	1	2	3	4	**Úroveň 21**	48	97	145	194
Úroveň 2	1	2	3	4	**Úroveň 22**	52	105	158	211
Úroveň 3	1	2	3	4	**Úroveň 23**	57	114	171	228
Úroveň 4	1	2	3	4	**Úroveň 24**	61	123	185	246
Úroveň 5	1	2	3	4	**Úroveň 25**	66	132	198	265
Úroveň 6	1	2	3	4	**Úroveň 26**	70	141	212	283
Úroveň 7	2	5	7	10	**Úroveň 27**	75	151	227	303
Úroveň 8	4	9	13	18	**Úroveň 28**	80	161	241	322
Úroveň 9	6	13	20	27	**Úroveň 29**	85	171	256	342
Úroveň 10	9	19	28	38	**Úroveň 30**	90	181	271	362
Úroveň 11	12	24	36	49	**Úroveň 31**	85	191	287	382
Úroveň 12	15	30	45	60	**Úroveň 32**	100	201	302	403
Úroveň 13	18	36	55	73	**Úroveň 33**	106	212	318	424
Úroveň 14	21	43	65	86	**Úroveň 34**	111	223	334	446
Úroveň 15	25	50	75	100	**Úroveň 35**	116	233	350	467
Úroveň 16	28	57	86	114	**Úroveň 36**	122	244	367	489
Úroveň 17	32	64	97	129	**Úroveň 37**	127	255	383	511
Úroveň 18	36	72	108	145	**Úroveň 38**	133	267	400	534
Úroveň 19	40	80	120	160	**Úroveň 39**	139	278	418	557
Úroveň 20	44	88	132	177	**Úroveň 40**	145	290	435	580

Další info

Vzorec pro získání hodnoty je: Bonus_hrdiny = Nival_floor[Ovládání_nekromancie * (Úroveň-5)$^{1.4}$], pro úrovně vyšší než 6. "Ovládání_nekromancie" je úroveň ovládání Nekromancie, od 1 (Základní) do 4 (Dokonalá).

Temná energie: kolik to stojí?

V závislosti na síle stvoření je třeba určitý počet bodů temné energie k jejímu oživení:

Cena temné energie = Síla / 25

Následující tabulka zobrazuje cenu temné energie (TE) pro všechny nemrtvá stvoření a žijící jednotky, jež budou do nich přeměněny. Číslo pod každou žijící jednotkou vám říká, kolik nemrtvých oživíte, pokud zabijete 10 takovýchto stvoření se Základní nekromancií (20 %). Dále poskytuje informaci o odpovídající ceně temné energie. Pro získání finální ceny a množství, zaokrouhlete po násobení výsledek dolů.

Když má být oživena vylepšená jednotka, bude si moct vybrat, která vylepšená jednotka má být oživena.





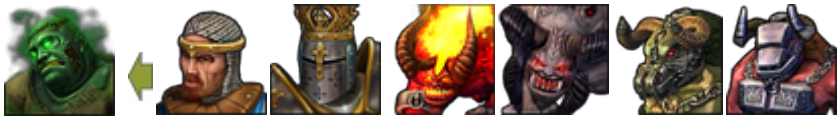
TE: 3	2,80	4,00	4,00	4,00	5,60	5,60	2,00	2,40	2,40



	4,00	5,60	6,00	3,60	4,80	4,00



TE: 4	3,06	1,53	3,65	1,41



TE: 6	1,88	3,06	1,53	1,53	4,12	4,71



	0,82	1,41	1,41	1,41	2,35



TE: 9	3,75	1,88	0,63	10,00	3,13	3,75	0,75



TE: 13	3,68	5,47	1,58	1,58	5,26	6,95	6,95	0,63	0,63



	13,16	13,16	3,16	0,95	1,05	2,63



TE: 20	1,33	2,67	4,00	4,00	1,33



TE: 29	5,14	5,71	5,71	1,71	1,83	1,43	1,71	1,94	2,29	2,74



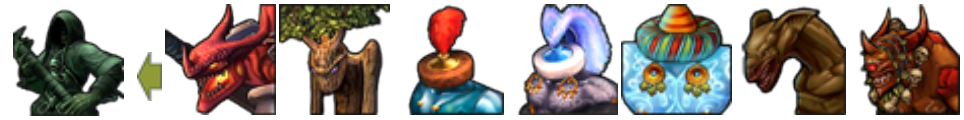
TE: 46	2,16	1,36	0,72	1,20



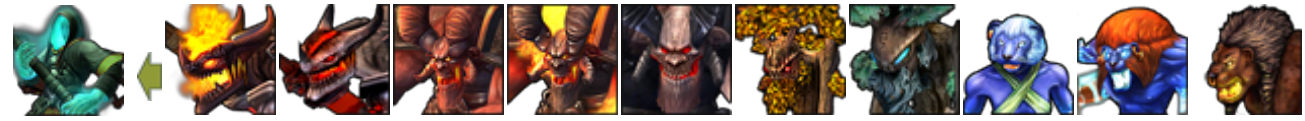
TE: 61	2,91	2,91	1,20	1,24	1,09	1,05	2,91	3,27	3,64



2,18	2,18	2,36	1,27	1,27



TE: 88	2,32	3,68	0,84	0,95	1,05	1,89	4,95



TE: 103	2,40	2,80	3,32	3,98	4,22	3,62	3,50	2,40	2,80	2,70



3,50	3,80	3,80	2,00	2,40	2,90	2,10	2,40	4,40	4,50



TE: 126	2,67	2,67	1,60



TE: 156	2,50	2,50	3,00	2,94

Stvoření nezahrnuta v této tabulce nemohou být oživena, patří mezi ně jednotky jako nemrtví, mechanické (chrliče, golemové) či elementální jednotky (elementálové, fénix, ohniví draci) nebo jednotky božské povahy (andělové, jednorožci).

Samotné nemrtvé jednotky nemohou být oživeny skrze Nekromancii, ale pouze pomocí schopnosti Věčné otroctví (viz str.140).

Strategie

Nekromancie je nejpřevládající rasovou dovedností ve hře. Je to krev nekromantů a pro ni jako takovou, je velké množství možností, jak zvýšit její sílu pomocí města nebo hrdiny. Kromě 2 různých možností přeměny na nemrtvé (Svatyně podsvětí a Posel smrti), je také možné oživit všech 100 % poražených nepřátelských jednotek, pokud je postaveno dostatečné množství Hromad kostí. Samozřejmě ale oboje potřebuje velkou zásobu temné energie, nebo minimálně obezřetné vybírání oživovaných jednotek. Vedení a Osvícení jsou dvě další druhotné dovednosti, které jsou potřeba ke zlepšení vaší obratnosti v Nekromancii.

Hvozd: Mstitel





Rasová schopnost Hvozdu se soustředí na přidání škod určitému "úhlavnímu" stvoření. Se zlepšujícím se ovládáním druhotné hráčovi dovednosti Mstitel, si může vybrat více úhlavních nepřátel, začíná s jedním u Základního mstitele a končí u nejvyššího čísla, čtyř, uděleného Dokonalým mstitelem.

Bonus poskytuje 40% šanci všem jednotkám hraničáře způsobit kritický zásah úhlavnímu nepříteli, např. způsobit dvojnásobné škody. Pro přesnost, kritický zásah je 100% bonus ke škodám, k čemuž se přičte případný možný bonus Štěstí: Štěstí dává +100 % škod (+125 % s Elfským štěstím); bonus Štěstí s Mstitelem je +200 % škod (+225 % s Elfským štěstím).

Háček je nicméně v tom, že než bude hráč schopen vybrat si svého úhlavního nepřítele, musí porazit dvě populace této jednotky (nebo jejích vylepšení). To jest dvojitý základní přírůstek stvoření. Například musí být poraženi 2 černí draci, což je jejich zdvojnásobený základní přírůstek. Pokud tento požadavek nesplníte, nebudete si moc takovouto jednotku vybrat jako úhlavního nepřítele. Ve verzi 3.0 (Tribes of the East) jakmile jednou vyberete stvoření, základní jednotka a obě její vylepšení jsou brány jako úhlavní nepřátelé, což dělá Mstitele mnohem užitečnějšího.

Zesilovače mstitelství



Cech mstitele

» **Efekt:** Umožňuje vám vybrat úhlavního nepřítele.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Loveckou boudu.
» **Cena:** **1000**, **5**



Bratrstvo mstitele

» **Efekt:** +10% šance způsobit kritické škody (kumulativní).
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Cech mstitele.
» **Cena:** **2000**



Ostrostřelba

» **Efekt:** Dává hraničáři možnost zaútočit na všechny nepřátelské jednotky na bojišti. Hraničář způsobuje poškození rovné trojnásobku jeho úrovně. U jednotek, které má na seznamu úhlavních nepřátel se uplatní kritický útok, poškození se zdvojnásobuje a vždy je zabito alespoň jedno stvoření.



Déšť šípů

» **Efekt:** Dává hraničáři možnost zaútočit na všechny nepřátelské jednotky, které má na seznamu úhlavních nepřátel. Hraničář způsobuje poškození rovné trojnásobku jeho úrovně.



Poznej svého nepřítele

» **Efekt:** Při použití schopnosti Mstitel je o 10 % vyšší šance na kritický zásah.
» **Požaduje:** Mystickou intuici

Strategie

Mstitel je dovednost, které je těžké dosáhnout a bezmála takový účinek může být dosažen při rozvíjení sekundární dovednosti Štěstí. Výhodou je, že štěstí je uvaleno bez ohledu na bránící stvoření. Pro mocného, vysoce vzdělaného silného hrdinu, může být vhodný Déšť šípů, ale je velmi nepravděpodobné, že v jedné bitvě bude tolik úhlavních nepřátel. Ostrostřelba je jednoduchá a naprosto zničující dovednost proti jednotkám vyšších úrovní. Zatímco účinky nemusí být zrovna ohromující, může být při rozvíjení dovednosti Mstitel vyplýtváno hodně zkušeností, protože je malá pravděpodobnost, že se investice vrátí.

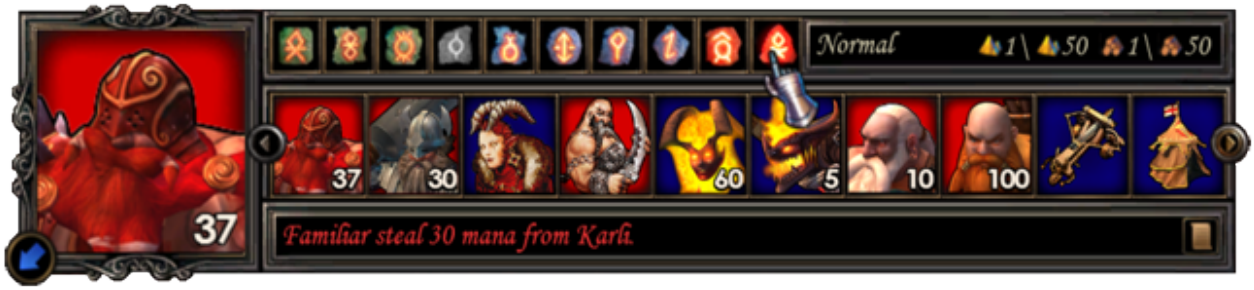
Pevnost: Runové umění



Runové umění je bojová schopnost žádaná stvořeními samotnými. Runy přichází ve formě zlepšovače statistik a mají, přesně jako kouzla, různé účinky a trvání. Nicméně na rozdíl od nich jsou aplikovány pouze přímo na sebe stvořeními Pevnosti. Dalším rozdílem je to, že použití run neoprostí stvoření od ATB hodnoty, a z toho důvodu stvoření používají runu a útočí najednou.

Namísto použití hrdinovy many za účelem seslání účinku, spotřebují runy hráčovy suroviny (dřevo, rudu, rtuť, krystaly, drahokamy a síru — zlato nikoliv). Pro úplným seznam cen run se podívejte na sekci Runová magie — str.208. Jak je uvedeno v Zesilovačích Runového umění níže, určité schopnosti umožní hrdinovi použít runu i bez využití surovin.

Runy se hrdina naučí během návštěvy Pevnosti, kde je postavena Runová svatyně. Ta obsahuje, podobně jako Věž kouzel, celkem 3 úrovně s více a více účinnějšími runami, a aby je hrdina mohl využít, musí ovládat odpovídající úroveň Runového umění. Pro kompletní seznam cen a popisů se podívejte na sekci Budovy Pevnosti — str.252. Stvoření Pevnosti mohou **jednou za boj** (za stvoření) použít runy naučené hrdinou. Toto omezení nicméně může být zmírněno některými schopnostmi.



Učení se Runové magie nijak nezabraňuje naučit se normální magii, avšak narozdíl od ostatních měst, jsou u Pevnosti požadovány vzácné suroviny (zvláště drahokamy a síra), což znamená, že si budete muset nastavit priority. Jak již jméno naznačuje, runoví mágové jsou dobří v sesílání kouzel, což může být obzvláště užitečné v destruktivní magii. Přesto nemění základní atributy, jako znalosti a síla kouzel, účinnost runové magie. Jediným způsobem, jak jej ovlivnit, je skrze schopnosti (viz Zesilovače Runového umění níže), avšak i potom se stále nemění efekt runy, protože se maximálně změní vedlejší účinky a cena.

Úrovně Runového umění



Základní runové umění

» **Umožňuje sesílat runy:** 1. - 2. úrovně
» **Runy poskytuje:** Runová svatyně první úrovně (1 runa první úrovně + 1 runa druhé úrovně)





Lepší runové umění

» **Umožňuje sesílat runy:** 3. - 4. úrovně
» **Runy poskytuje:** Runová svatyně druhé úrovně (1 runa třetí úrovně + 1 runa čtvrté úrovně)
» **Požaduje:** Základní runové umění





Expertní runové umění

» **Umožňuje sesílat runy:** 5. úrovně
» **Runy poskytuje:** Runová svatyně třetí úrovně (1 runa páté úrovně)
» **Požaduje:** Lepší runové umění





Dokonalé runové umění

» **Efekt:** Umožňuje využívání run bez plýtvání dřeva či rudy.
» **Požaduje:** Expertní runové umění

Zesilovače Runového umění



Precizní runa

» **Efekt:** Existuje 50% šance, že se při aktivování runy nespotřebují žádné suroviny.
» **Požaduje:** Základní runové umění



Mocná runa

» **Efekt:** Umožní vyvolat stejnou runu podruhé za trojnásobnou cenu surovin.
» **Požaduje:** Základní runové umění



Obnovení runy

» **Efekt:** Umožní obnovit poslední použitou runu (náhodnou, bylo-li jich víc) na vybrané jednotce, a tím prodloužit její efekt. Tato akce ubere jen 50 % současné iniciativy.
» **Požaduje:** Základní runové umění



Runový pramen (Osvícení)

» **Efekt:** Za každé použití runy obnoví 0.5*Znalosti many.
» **Požaduje:** Mystickou intuici (Osvícení)



Runové souznění (Vedení)

» **Efekt:** Na jedno kolo po seslání runy zvyšuje morálku jednotky o +2.
» **Požaduje:** Mocná runa (Runové umění)



Planoucí kovadlina (budova grálu)

» **Efekt:** Umožní bránícímu hrdinovi používat runy bez spotřeby surovin.
» **Požaduje:** Ashinu slzu

Strategie

Na rozdíl od většiny ostatních rasových dovedností, požaduje Runové umění po hrdinovi naučit se Expertní runové umění, aby mohl využívat magické runy všech úrovní. Dokonalé runové umění je zapotřebí k získání schopnosti Precizní runy, která je schopna také ušetřit vzácnější suroviny. Mocná runa je užitečná jen pokud uvažujete o Úplné ochraně nebo máte dostatek surovin, zatímco Obnovení runy je možností proti pomalým nepřátelům nebo pro velmi dlouhé boje.

Nejlepší z runových modifikátorů je schopnost Runové souznění. Bez ohledu na jeho krátkou dobu trvání, může umožnit rychlý útok na vlastní triko vašich stvoření. Pokud je váš runový mág závislý na kouzlech, může být pro vás také užitečný Runový pramen. V každém případě, jestliže jdete po dokonalé schopnosti, na jednu z těchto schopností, tedy Runové souznění či Runový pramen, budete muset zapomenout.



Tvrz: Krvavá zuřivost

Skřeti byli, za účelem získání silnějších a zuřivějších vojáku, stvořeni experimentováním s démonskou krví. Toto démonské dědictví je stále na samotných skřetech viditelné se zvyšující se zuřivostí na bojišti, a tím odhalení bonusů v různých fázích zuřivosti.

Stvoření skřetů (kromě wyvern, odporných wyvern a paokaiů) mají při boji počítadlo Zuřivosti obvykle začínající na 0 a za každou učiněnou akci získávájí body zuřivosti. Při čekání, bránění se či ztrátě kontrole však mohou tyto body i ztratit. Získáváním bodů zuřivosti mohou dosáhnout 3 různých úrovní Zuřivosti, které odhalí skupince bonusy. Ty závisí na stvoření, jak je zaznamenáno v tabulce níže.

Úrovně Zuřivosti:
- » Zuřivost první úrovně: 200 bodů zuřivosti
- » Zuřivost druhé úrovně: 500 bodů zuřivosti
- » Zuřivost třetí úrovně: 1000 bodů zuřivosti

Samozřejmě pouze barbarští hrdinové jsou schopni naplno využít zuřivosti svých jednotek a ještě k tomu budou potřebovat postoupit ve své rasové dovednosti Krvavá zuřivost, aby se tyto bonusy vůbec mohly spustit. Barbaři mohou ke zvýšení bodů zuřivosti jejich vojáků také využít válečných pokřiků (viz str.209).

Body zuřivosti mají ještě další možnost využití, absorbování části škod, jež stvoření utrpí. Množství absorbovaných škod závisí na hrdinově úrovni ovládání schopnosti Krvavá zuřivost hrdinou (50 % až 65% — viz níže). Místo bodů zdraví se snižují stvoření body zuřivosti:

```
Ztracené_body_zuřivosti = 1200 * Absorbované_škody / Max_BZ_skupinky
```

Úrovně Krvavé zuřivosti



Základní krvavá zuřivost
- » **Účinek:** Umožní spustit Zuřivost první úrovně. Body zuřivosti absorbují až 50 % škod, jež stvoření utrpí.



Lepší krvavá zuřivost
- » **Účinek:** Umožní spustit Zuřivost druhé úrovně. Body zuřivosti absorbují až 55 % škod, jež stvoření utrpí.



Experní krvavá zuřivost
- » **Účinek:** Umožní spustit Zuřivost třetí úrovně. Body zuřivosti absorbují až 60 % škod, jež stvoření utrpí.



Dokonalá krvavá zuřivost
- » **Účinek:** Snižuje hranice zuřivosti o 25 %, tedy na 150, 375 a 750 bodů zuřivosti. Body zuřivosti absorbují až 65 % škod, jež stvoření utrpí.

Ovlivňovače Krvavé zuřivosti



Absolutní zuřivost (Krvavá zuřivost)
- » **Účinek:** Stovření skřetů v hrdinově armádě začínají boj s 500 body zuřivosti.
- » **Požaduje:** Božské vedení (Vedení), Mučivý úder (Útok), Sirný déšť (Válečné stroje).



Paměť naší krve (Krvavá zuřivost)
- » **Účinek:** Stovření skřetů v hrdinově armádě začínají boj s body zuřivosti náhodně v rozmezí 50 až 100 (pouze násobky deseti, např. 60, 70,...).



Ohnivá krev (Osvícení)
- » **Účinek:** Jakkoliv ztracené či získané body zuřivosti všemi jednotkami hrdiny budou znásobeny 1.5krát.



Radost z bitvy (Vedení)
- » **Účinek:** Při každém spuštění účinku Morálky získá stvoření v hrdinově armádě 50 bodů zuřivosti.
- » **Požaduje:** Verbování (Vedení), Paměť naší krve (Krvavá zuřivost).



Zuřivý výkřik (Výkřik)

» **Účinek:** Vojáci získají dvakrát více bodů zuřivosti z válečných pokřiků vyvolaných hrdinou (ale 1.5x více skrze válečný pokřik Volání krve).



Hromada lebek

» **Účinek:** Vylepšuje schopnost "Krvavá zuřivost" tak, že na začátku boje dá armádě 50 bodů zuřivosti.
» **Požaduje:** Úroveň města 9, Citadelu.
» **Cena:** **2000**, **5**, **4**, **4**

Získávání bodů zuřivosti

V zásadě všechny akce vykonané či utrpené skřety budou upravovat jejich body zuřivosti. Jakmile jednou jejich počítadlo přesáhne hodnotu větší než je jedna ze 3 úrovní bodů zuřivosti, získají odpovídající bonus. Avšak ztratí ho, jestliže body zuřivosti klesnou pod možnou hranici. Body zuřivosti mohou klesnout pod bod 0, takže by se skupinka měla částečně stát neaktivní. Body zuřivosti, ať už jako odměna za aktivitu spíše než úspěch, jsou obdrženy i když je útok neúspěšný.

Globální akce	
Zabití nepřátelské skupinky	+20 bodů zuřivosti
Spřátelená skupinka zabita	+30 bodů zuřivosti
Spřátelená skupinka zabita zuřivými stvořeními	+60 bodů zuřivosti
Spřátelený (barbarský) hrdina křičí válečný pokřik	+20/+30/+40 bodů zuřivosti (viz str.209)

Vykonání samostatných akcí	
Útok z blízka	+100 bodů zuřivosti
Střelecký útok	+50 bodů zuřivosti
Seslání kouzla na nepřítele	+40 bodů zuřivosti
Obětování/spolknutí goblina	+60 bodů zuřivosti
Bránění se	-30 bodů zuřivosti
Čekání	-100 bodů zuřivosti
Přeskočení kola díky špatné morálce	-80 bodů zuřivosti
Útěk kvůli Zbabělosti	-100 bodů zuřivosti

Utrpení samostatných akcí	
Utrpení kouzlem, které proklíná	+10 bodů zuřivosti
Slepota	-100 bodů zuřivosti za každý přeskočený tah
Zmražení	Body zuřivosti získané při zmražení jsou zdvojnásobeny
Pán loutek	-50 bodů zuřivosti za každou akci
Zmatení	-5/10/15/20 bodů zuřivosti v závislosti na úrovni ovládání kouzla
Úder, Šípy zpoždění...	-20 bodů zuřivosti
Strach	-100 bodů zuřivosti při zastrašení
Vysávání života, Oslabující úder	-90 bodů zuřivosti

Bonusy Zuřivosti

	Zuřivost první úrovně	Zuřivost druhé úrovně	Zuřivost třetí úrovně
 **Goblin**	+1 bod zdraví	+3 obrana, bez Zbabělosti	žádná odveta
Goblin lovec	+2 body zdraví	+3 útok, Ochromení	Žádná odveta
Goblin mediciman	+2 body zdraví	Prokletí, Očistec	Prokletý útok, Žádná odveta
 **Kentaur**	+6 útok	+2 iniciativa	Přesnost (škody = max. škody)
Kentaur nájezdník			
Kentaur kočovník			
 **Bojovník**	+1 rychlost, +5 BZ	+3 škody	Úder
Bijec	+2 rychlost, +5 BZ	+3 škody	Úder
Štváč	+8 bodů zdraví	Neomezený protiútok	+12 obrana

		Zuřivost první úrovně	Zuřivost druhé úrovně	Zuřivost třetí úrovně
	**Šamanka**	+2 iniciativa	+7 bodů zdraví	+15 obrana
	Dcera nebes	+2 iniciativa	+8 bodů zdraví, Síla kouzel x2	Síla kouzel x4
	Dcera země	+3 iniciativa	+8 bodů zdraví	+15 obrana
	**Zabiják**	+1 rychlost, +2 útok	+10 bodů zdraví	Zdvojený útok
	Kat	+1 rychlost, +3 útok	+10 bodů zdraví	
	Náčelník	+1 rychlost, +2 iniciativa	+12 bodů zdraví	
	**Wyverna**	-	-	-
	Odporná wyverna			
	Paokai			
	**Kyklop**	+5 škody	Aura zděšení	Strach
	Nezkrotný kyklop			
	Krvežíznivý kyklop			





Základní statistiky hrdiny

Hrdinové, nehledě na to, jestli jsou spíš přes sílu nebo magii, mají pokaždé čtyři základní atributy: útok, obranu, sílu kouzel a znalosti. Pokaždé, když hrdina postoupí na další úroveň, zvýší se jednomu z těchto atributů hodnota o +1 (nebo o ještě více s Osvícením — zobrazit str. 122). Výběr atributu, kterému se hodnota zvýší, vlastně závisí na hrdinově frakci. Například akademičtí čarodějové se soustředí na znalosti a sílu kouzel, kdežto rytíři z Azylu zase na obranu a útok.

Jak bylo již zmíněno, každá třída hrdinů má určitý směr ke dvěma atributů - nazývané "primární" a "sekundární" atributy. Následující tabulku obsahuje, které dva atributy patří ke které frakci a navíc k tomu ještě pravděpodobnost každého ze čtyř atributů, že zrovna jeho hodnota bude zvýšena.

Frakce	Útok	Obrana	Síla kouzel	Znalosti	
Rytíř	30%	45%	10%	15%	Obrana, Útok
Hraničář	15%	45%	10%	30%	Obrana, Znalosti
Čaroděj	10%	15%	30%	45%	Znalosti, Síla kouzel
Warlock	30%	10%	45%	15%	Síla kouzel, Útok
Nekromant	10%	30%	45%	15%	Síla kouzel, Obrana
Pán démonů	45%	10%	15%	30%	Útok, Znalosti
Runový mág	20%	30%	30%	20%	Obrana, Síla kouzel
Barbar	45%	35%	5%	15%	Útok, Obrana

To by vám mělo umožnit předpokládat získání primárních dovednostních atributů později ve hře v závislosti na typu hrdiny.

Například **v úrovni 21**:

Frakce	Útok	Obrana	Síla kouzel	Znalosti
Rytíř	**7**	**11**	3	4
Hraničář	3	**11**	3	**8**
Čaroděj	2	3	**8**	**12**
Warlock	**7**	2	**12**	4
Nekromant	2	**7**	**12**	4
Pán démonů	**11**	2	4	**8**
Runový mág	4	**7**	**8**	6
Barbar	**13**	**7**	2	3

Rozvoj dovednosti

Při povyšování na další úroveň, jsou hrdinovi nabídnuty nanejvýš 2 sekundární dovednosti — jedna nová a jedna zdokonalující již známou dovednost a pak také 2 schopnosti — jedna běžná (přístupná všem hrdinům, nachází se v zelené oblasti v sekci dovednosti na str.106) a jedna pokročilá (s pro frakci specifickými požadavky). Jestliže není již žádná dovednost k vylepšení (současné jsou již na expertní úrovní), je nabízená druhá nová dovednost místo ní. Jestliže se hrdina už nemůže naučit další dovednost (všech šest pozic je již obsazeno) bude místo ní nabídnuto druhé vylepšení dovednosti. A podobně také pro dvě schopnosti. Nezapomeňte, že dovednosti nikdy nenahradí schopnost a naopak.

Aby mohla být nabídnuta související schopnost, měl by mít nejprve hrdina naučenou odpovídající dovednost. Na základní úrovni se objeví přesně jedna schopnost. Abyste se mohli naučit další, je třeba mít lepší úroveň ovládání dovednosti a pouze expertní ovládání umožní naučit se i třetí ze schopností.

Další info

Tato omezení a porozumění mechanizmu nabízení dovedností jsou silným nástrojem ke zvládnutí vývoje vašeho hrdiny. Když je otevřeno mnoho voleb, spoléháte se na šanci, že vám bude nabídnuta schopnost, kterou hledáte. Ale když ovlivníte počet otevřených schopností, můžete ovládat pouze ty, které vám budou nabídnuty.

Druh nové dovednosti (a tudíž i schopnosti), který je hrdinovi nabídnut, závisí na třídě vašeho hrdiny. Například je větší šance, že bude pekelnému pánu nabídnuta dovednost Logistiky, než by byla akademickému čarodějovi. To určuje nejvíce pravděpodobnou cestu dovedností, které se specifická třída hrdiny naučí.

Další info

Nezapomeňte, že následující hodnoty se aplikují pouze na nové dovednosti. Šance na zlepšení různých dovedností, nebo nabídnutí různých schopností, jsou stále stejné (daná výše zmíněným omezením). Jakmile je dovednost naučena, níže uvedené šance jsou rozděleny mezi zbývající neznámé dovednosti.

Dovednost	Rytíř	Hraničář	Čaroděj	Warlock	Nekromant	Pán démonů	Runový mág	Barbar
Rasové dovednosti	10%	10%	10%	10%	15%	10%	10%	10%
Útok	10%	6%	2%	15%	8%	15%	8%	15%
Obrana	15%	10%	2%	2%	10%	8%	15%	10%
Vedení	15%	8%	2%	2%	2%	2%	8%	10%
Logistika	8%	15%	2%	8%	8%	15%	2%	15%
Štěstí	8%	15%	8%	8%	2%	8%	8%	8%
Válečné Stroje	10%	2%	8%	8%	2%	10%	15%	8%
Osvícení	2%	10%	15%	8%	8%	2%	8%	2%
Kouzelnictví	2%	4%	10%	10%	10%	8%	2%	2%
Magie Temnoty	8%	2%	8%	2%	15%	8%	2%	5%
Destruktivní Magie	2%	8%	8%	15%	8%	10%	10%	5%
Magie Světla	8%	8%	10%	2%	2%	2%	8%	5%
Magie Přivolávání	2%	2%	15%	10%	10%	2%	4%	5%

Všimněte si, že pro barbary je Kouzelnictví nahrazeno Výkřikem a čtyři magické dovednosti byly nahrazeny jejich alternativami Zničení magie.

Azyl - rytíř

Rytíři excelují v nemagicky založených dovednostech, včetně na sílu orientovaných, jako jsou Útok a Obrana. Ačkoliv mají tendenci směřovat k Vedení, jsou rytíři převážně na sílu založení bojoví hrdinové. Lze to snadno odvodit od skutečnosti, že jen s velkými obtížemi jsou schopni se naučit Kouzelnictví a jsou nevhodní pro magii (celkově 20 %), což je porovnatelné pouze s hraničáři Hvozdu.

Tím, že je hodně toto město závislé na zlatě, dovednost Vedení mu pomáhá skrze Hospodaření, zatímco Verbování zvyšuje počet stvoření, která budete nejpravděpodobněji trénovat (rolník, lukostřelec, panoš). Štěstí (s 8 %) je cenná dovednost k dovedení k dokonalosti, obzvláště když vezmeme v úvahu na sílu orientovanou přirozenou dovednost rytířů (a potažmo stvoření). Odolnost vůči magii zdvojnásobená schopností Ochrana je něco, co způsobuje rytířovu magickou nezranitelnost. Útok poskytuje jednu z nejlepších schopností pro střelce, konkrétně pro kušníky, jejichž počet bude zvýšen Výcvikem, včetně Bojového šílenství a Lukostřelby.

Nezadržitelný výpad



Ve stejném rysu jako Urgashovo volání a Hněv elementů, je Nezadržitelný výpad pouze násobitel poškození Protiúderu, což je součást záludné lidské rasové dovednosti. Hlavní nevýhoda Nezadržitelného výpadu je v jeho neúčinnosti, obzvláště proti lidským protivníkům. I když může poskytnout větší bonus než Hněv elementů, počet aktivací je ale mnohem vzácnější. Nezadržitelný výpad vyžaduje Vedení (15 %), Obranu (15 %) a Magii světla (8 %).

Hvozd - hraničář

I když se hraničáři sami neváží k jedné specifické oblasti, jsou velmi dobře zkušení v globálních dovednostech, jako je Štěstí, Logistika i Osvícení, při tom se také přiklánějí k Obraně. Hraničáři mají několik oblastí, ze kterých si mohou vybírat, a můžou se stát mistry v několika odlišných oblastech (ačkoliv pro ně magické dovednosti nejsou zrovna výhodné).

I když je pro hraničáře ve hře přístpných více schopností založených na dovednosti Válečné stroje než pro kteréhokoliv jiného hrdinu, 2% šance jejího získání při nové úrovni ji dělá obtížně získatelnou. Hraničáři jsou nezpochybnitelně mistři Štěstí. Nepřispívá k tomu pouze Štěstí samo o sobě, ale větvení unikátních schopností jako je Elfí štěstí (Štěstí), Poznej svého nepřítele (Osvícení) a samozřejmě Přirozené štěstí (Mstitel). Kombinace těchto schopností s Úhlavním nepřítelem a dovedností Útok, umožňuje hraničáři způsobovat velmi velké množství škod.

Přirozené štěstí



Přirozené štěstí dále zvyšuje náklonnost hvozdu k zaměření se na jejich výstup škod štěstím a skrze bonusy Mstitele. Nutné dovednosti je snadné získat a jsou užitečné: Štěstí (15 %), Logistika (15 %) a Magie světla (8 %). Samozřejmě je možné, že hraničář už má štěstí +5, což omezuje celkový přínos neustálého štěstí (myšleno tak, že štěstí bude stejně obdrženo na 50 % útoků. Nicméně spojení s Úhlavním nepřítelem a útočnými jednotkami hvozdu, je dovednost Přirozené štěstí silná – ač může ve hře přijít někdy až příliš pozdě k tomu, aby byla optimálně využita.

Akademie – čaroděj

Čarodějové jsou přesným opakem rytířů. Jsou mistry v magii, obzvláště se zaměřují na školy přivolávání (15 %) a světla (10 %), ačkoliv se snadno mohou naučit jakoukoliv ze 4 škol magie. Nicméně jsou naprosto závislí na magii, díky ní ale trpí jiné dovednosti jako Útok, Obrana a Vedení, což jsou dovednosti, na které má hrdina pouze 2% šanci, že je získá.

Hlavní výhodou čarodějů je schopnost využít dovednosti Osvícení. Už sám základní bonus je důvodem k vybrání této dovednosti. Dvěma schopnostmi, ze kterých budou těžit čarodějové nejvíc, jsou Mystická intuice a Učenec. Nicméně po úplném rozvinutí města Akademie ztrácí tyto dovednosti použitelnost. Magie přivolávání (a samozřejmě její 'přivolávací' kouzla) jsou primárním cílem čarodějů, ale pravděpodobně nejvíce ocenitelnou dovedností je Kouzelnictví. Protikouzlo a Magický výhled jsou nejvýhodnějšími schopnostmi pro čaroděje, zatímco při velkých zásobách many ostatní schopnosti nejsou tak potřebné (nepočítaje Mystickou vševědoucnost).

Mystická vševědoucnost



Cesta získání Mystické vševědoucnosti je velmi přínosná díky užitečným dovednostním požadavkům: Osvícení (15 %), Kouzelnictví (10 %) a Válečné stroje (8 %). Schopnost poskytuje v podstatě dvojí bonus. Váš hrdina se naučí každé kouzlo, ale hlavní výhodou je, že ho je schopen seslat na expertní úrovni. To teoreticky znamená získání expertní úrovně všech magií, čímž přeskočíte obvyklé množství potřebných úrovní (nemyšleno množství slotů) potřebné k získání těchto dovedností. Samozřejmě jsou ochuzeny o postranní dovednosti, ale přesto možnosti využití budou daleko větší. Přesto vzhledem k tomu, že se Absolutní schopnosti objeví až během pozdější fáze hry, je stále doporučováno postavit Knihovnu, pokud se ještě neobjevila kouzla jako Přízračné síly nebo Spravedlivá moc.

Kobka – warlock

WWarlockové jsou při možnosti výběru nových úrovní převážně orientováni na magii, ale mají také předpoklady pro Útok. Kromě vašeho hlavního cíle, kterým je Destruktivní magie a Útok, je ve hře hodně možností k výběru vývoje warlocka. Můžete si vybrat z Logistiky, Osvícení, Štěstí a Kouzelnictví. Takováto přizpůsobivost ve výběru vám umožňuje určit cestu vývoje vašeho hrdiny účinněji.

Kouzelnictví je pro warlocky opravdu užitečná dovednost, převážně díky schopnostem, které odemyká – Mystický výcvik, Regenerace many a Nestálá mana. Všechny tři pomohou warlockovi překonat jeho deficit many. Útok poslouží k zesílení škod způsobených vašimi stvořeními skrze řetězce elementů a ještě vám dává taktické dovednosti, které by mohly být životně důležité pro vaše pomalejší jednotky a zajistit vašim děsivým nájezdníkům možnost akce každý tah. Štěstí je také vynikající k zesílení elementárních škod, obzvláště účinné, když vezmeme v úvahu Warlockovo štěstí na zesílená kouzla. Osvícení pomůže primárním atributům warlocka díky odemknutí Inteligence - krásná náhrada za Kouzelnictví, pokud už máte Hněv elementů. Bohužel pro warlocky je obtížné využít schopnost Verbování dovednosti Vedení kvůli pouhé 2% šanci na její získání.

Hněv elementů



S Destruktivní magií (15%), Kouzelnictvím (10%) a Štěstím (8%) jakožto předpoklady, se promění díky Hněvu elementů warlock do skutečného stroje na kouzlení a je účinný pokud: jsou kouzla účinná, sesílána velmi často, i se štěstím, a další elementární škody mohou jednoduše zdvojnásobit výsledné škody. Zesílené kouzlo se štěstím může udělat šestinásobné škody! Hrdina by měl také investovat do jedné z jeho dvou volných pozic v Útoku, aby naplno využil bonusů elementárních škod. A také samozřejmě postavil všechny možné Oltáře základních elementů.

Nekropole – nekromant

Nekromant je docela unikátní tím, že má 15 % investováno do naučení se svých unikátních rasových dovedností, což mu umožňuje je rychleji zlepšit. Avšak nekromant trpí v hlavních dovednostních skupinách (Válečné stroje, Štěstí, Vedení), třebaže má přepych soustředění na sílu či magii, nebo dokonce obojího, dar, který může rozvíjet už jenom pán démonů.

Nekromanti také dost trpí nedostatkem many, z tohoto důvodu je Kouzelnictví prospěšnou a dosažitelnou dovedností, zvláště proti warlockům (díky schopnosti Kouzluvzdorné kosti). Magie temnoty je viditelně nekromantovou specialitou a nabídne schopnosti, které se opravdu vyplatí, jako Mistr mysli/bolesti. Obrana je částečně použitelná dovednost pro nekromanta díky schopnostem zahrnující Uhýbání, Vitalitu a Mrazivé kosti. Útok poskytuje podobně užitečné

schopnosti, nejvíce účinné z nich jsou Lukostřelba a Bojové šílenství. Logistika a Osvícení jsou pro nekromanta také dobrou volbou.

Hrůzné kvílení



Hrůzné kvílení, jakožto značné vylepšení Kvílení bánší, může přinutit i vznešeného rytíře krčit se strachy. Tah strávený aktivováním sražení morálky poskytne nezpochybnitelný užitek, když díky morálce -6 nepřátelské skupinky ztrácí své tahy kolo po kolu, měnícím je v sedící kachny (:-)). Navíc Kvílení banší ještě může přijít s 10% penalizací iniciativy. Hrůzné kvílení požaduje schopnosti, které přináší velký užitek k posílení pro nekromanty: Magie temnoty (15 %), Magie přivolávání (10 %) a Osvícení (8 %) jsou stále odůvodnitelné volby samy o sobě.

Peklo - pán démonů

Páni démonů jsou jako nekromanti schopni uplatnit se v několika oblastech mistrovství - pohybujících se od síly k magii a v hodně věcech na pomezí mezi nimi. Zatímco zaměření se na magii by nemusela být zrovna vhodná volba, fyzické možnosti pána démonů se točí okolo rasové schopnosti Brána.

Logistika je klíčem k úspěchu pána démonů, nejen na mapě dobrodružství, ale také v boji, díky schopnostem Rychlé brány a Teleportace v boji. Tyto dvě schopnosti vašim stvořením umožňují daleko rychleji zaútočit. Využití výhod jejich rychlosti záleží na úrovni ovládání dovedností Štěstí (8 %) a Útok (15 %), které jsou snadno dostupné. Dovednost Štěstí zdobí schopnosti Vojenské štěstí a Brána davů, které jsou opět páteří zesílení útoku, zatímco dovednost Útok je sama o sobě ospravedlnitelná. Obrana s 8 % je skvělá k přežití vašich, na útok orientovaných, stvoření po delší dobu.

Urgashovo volání



Přestože je Urgashovo volání lákavou dovedností, je zde několik nesnází, s kterými se bude třeba vypořádat. Jeho požadavky samy o sobě jsou docela dobré: Logistika (15 %), s Teleportací v boji, Útok(15 %), s Bojovým šílenstvím, ale musíte vzít také magii temnoty v době, kdy by více účinná Obrana, Vedení (vedoucí k Pánu brány), Štěstí nebo i Válečné stroje byly zajímavější volbou. I když to není zkázonosné, je to něco, co oslabuje fyzický účinek jednotek Pekla. Přesto přivolávání branou může působit jako náhrada obrany, tím, že může být použito jako návnada obzvlášť proti neutrálním jednotkám. Okamžité přivolávání branou je vždy vítáno a relativní snadnost a možnost přivolání těchto jednotek, je dělá zvláště vítané na velkých mapách.

Pevnost - runoví mágové

Runoví mágové jsou obranně založení hrdinové, podobně jako jejich město a stvoření, ale přesto jim jejich upřednostňované dovednosti dovolují způsobovat škody i z dálky. Obrana a Válečné stroje jsou často získávané schopnosti (obě 15 %). Útok a Destruktivní magie jsou však také pro runového mága výbornou možností (8 % a 10 %).

Nehledě na efektivitu Destruktivní magie (mimo jiné díky vysoké síle kouzel a Znamení ohně), nesnadnost pro runového mága se naučit Kouzelnictví trochu omezuje tuto schopnost v porovnání s ostatními dobrými kouzelníky, jako jsou čarodějové nebo temní elfové. Přesto účinnost Vzplanutí poskytuje dvojnásobné škody (po 4 tahy – jednou při seslání kouzla a pak 3krát 33.33%), není to jako se zesílenými kouzly. Přesto je Destruktivní magie velmi životaschopná volba. Evidentně nejlepší schopností pro trpaslíky je schopnost Příprava (Obrana), která pomáhá skvěle doplnit schopnosti jako například Obrannou formaci. Věru, Útok je také docela užitečný, jelikož se honosí Útočnou formací a Odplatou, druhá zmíněná schopnost je zvláště efektivní díky tomu, že trpasličí jednotky jsou ve větším množství ve skupinkách a udělují menší škody. Dalšími zajímavými schopnostmi jsou Osvícení (jako vždy), Štěstí a Logistika.

Úplná ochrana



Trpasličí dokonalá schopnost Úplná ochrana má dva ze tří skvělých předpokladů: Obranu (15 %) a Destruktivní magii (10 %). Třetí, Magie přivolávání (4 %), není pouze těžší k získání, ale také není zrovna typická pro vývoj runového mága. Přesto Příprava nebo kombinace Mistra ohně/Vzplanutí jsou velmi silné schopnosti samy o sobě, zatímco Vymítání spojené se znalostí Destruktivní magie je dobrý výběr proti démonům a přivolávačům.

Tvrz - Barbarové

Barbarové jsou, ve shodě se svým typickým vzezřením, zcela orientováni směrem k útoku a proti magii. To se ukazuje také ve vývoji statistik hradiny, nabídnutých dovednostech a také v kompletním výběru schopností, jež se naučí. Výběr specializace, které dáváte přednost, bude značně záviset na tom, komu budete čelit a na kolik můžete předvídat z vývoje nepřítele.

Zvládnutí pouze útočné cesty je tedy prosté: celou dobu myslíte na Krvavou zuřivost a vybíráte mnoho schopností, které by podpořily fyzickou sílu jednotek. Paměť naší krve by měla být vybrána v raných fázích hry, stejně jako Válečné pokřiky, které mohou být také zajímavě zajištěny v pozadí Výkřikem a jeho schopností Zuřivý výkřik. Investování do obrany by také mohl být dobrý nápad, předejít tak rychlému pohlcování Bodů zuřivosti, a tak velkému oslabování vašich vojáků. Vitalita by mohla být obzvláště dobrý výběr, jelikož nepřímo zlepšuje spouštěcí šanci některých velmi užitečných schopností jednotek jako Pokus o útok nebo Drtivá rána. Proti čarodějům a warlockům budete muset investovat do protimagických schoností, a to především do Síly nad magií. Pak se budete muset také pokusit odhadnout protivníkovy volby a rozvíjet odpovídající dovednost(i) Rozbití magie. Vybírejte obezřetně, jelikož byste mohli ztratit postupem času hodně dovednostních bodů, když jste se napálili.

Absolutní zuřivost



Vydělávání na síle, to je to, o čem Absolutní zuřivost všem je. Jednotky Tvrze, spíše oslabené samy sebou, jsou při naplnění vztekem téměř neporazitelné, a boj je tak daleko snazší, když ho započnou již posílení. Požadavky jsou Útok (15 %), jasný výběr v každém případě, Vedení (10 %) a Válečné stroje (8 %). Poslední dovednost je překvapující, ale když máte napadnout několik hradů, Sirný déšť se ukáže jako neuvěřitelně užitečný. Kromě toho je také pravidelný přísun goblinů (Podpora goblinů) vždy dobrý pro vaše kyklopy.

Získávání zkušeností

Aby hrdina mohl postoupit na další úrovně, je třeba získat nejprve zkušenosti. To je možné několika způsoby:

» výhrou bitvy (viz níže).
» nalezením pokladu a vybráním si zkušeností: váš hrdina může získat 500, 1000 nebo 1500 bodů zkušeností nebo dokonce více díky dovednosti Osvícení či artefaktům (viz níže).
» navštívením Dolmenu znalostí: hrdina získá jednorázově 1000 bodů zkušeností.
» navštívením Sylanniných pradávných: tento prastarý žijící strom může povýšit vašeho hrdinu za malý poplatek nebo dokonce zdarma.
» navštívením Sfingy a nalezením správné odpovědi: získáte možnost vybrat si mezi velkým množství zlata, (obvykle) silným artefaktem nebo zkušenostmi. Jestliže neodpovíte správně, budete bojovat sami proti své kopii (hrdina a armáda) o svůj život, ale nezískáte z toho žádné zkušenosti.
» navštívením Sirén na moři: 30 % vaší armády zahyne a budete odměněni odpovídajícím množstvím zkušeností.
» dokončením úkolu: úkoly (z Chaty věštce či cílů mapy) někdy mají jako odměnu zkušenosti.

Nezapomeňte, že Truhlice s pokladem může být nastavena na vlastní množství zlata (místo standardních 1000, 1500, 2000 zlata), ale množství zkušeností je vždycky množství zlata minus 500.

Barbarové, vzhledem k jejich odporu k magii, získavají zkušenosti, zatímco ostatní hrdinové se učí kouzla: při návštěvě jakékoliv lokace na mapě nebo na bojišti, kde by byla možnost se naučit kouzlo, dostanou místo toho 1000*Úroveň_kouzla zkušeností.

Zkušenosti z boje

BBoj je jedním z míst, kde získáte nejvíce zkušeností. Samozřejmě díky výhře. Za každé nepřátelské stvoření, které **zabijete** během boje, získáte určité množství zkušeností. Čím silnější stvoření, tím více zkušeností získáte (viz str.162). Nezapomeňte, že za zničení válečných strojů žádné zkušenosti nezískáte. Přesné množství zkušeností je vždy zobrazeno v okně s výsledky boje.

Dále ještě jestliže porazíte nepřátelského hrdinu (porážkou se myslí to, že neuteče, ani se nevzdá), získáte prémii 500 zkušenostních bodů, ať už je jeho úroveň jakákoliv. Jestliže vybojujete nepřátelské či neutrální město, získáte dalších 500 bodů pro vašeho hrdinu. Přestože neutrální armáda při vašem pokusu o útok uteče, vždy dostanete 50 % teoreticky možných zkušeností z boje.

Také nezapomeňte, že ve hře jsou dva specifické týdny, které mění množství získaných zkušeností z boj:

» Týden hlouposti: Zkušenosti získané z bitev jsou poloviční.
» Týden cti: Zkušenosti získané z bitev jsou zdvojnásobené.

Osvícení



Dovednost Osvícení dává 5%, 10% či 15% bonus k získaným zkušenostem vaším hrdinou v závislosti na jeho úrovni ovládání této dovednosti. To by mělo pomoci vašemu hrdinovi získat nové úrovně rychleji, než ostatní, a učit se zajímavé dovednosti ve hře dříve. Přesto vzhledem k stupnici úrovní (viz tabulka níže) nepočítejte s více jak několika bonusovými úrovněmi. Nicméně Osvícení také přidává bonus k hrdinovým primárním statistikám při získání nové úrovně, což je zřetelně užitečné.



A k tomu ještě schopnost Učenec (dostupná čarodějům a rytířům) přidává jednorázově při naučení 1000 zkušenostních bodů. Zatímco pánové démonů, nekromanti a warlockové mají přístup ke schopnosti Odhalení temnoty, což jim přidává další úroveň (jsou získány všechny zkušenosti potřebné k další úrovni).





DDva artefakty mohou vylepšit schopnost učit se během vašich dobrodružství: Turban osvícení a Destičková zbroj osvícení. První zvýší všechny vaše jakkoliv získané zkušenosti o 10 %. Druhý je zvyšuje o 20 %. Při kombinaci budou mít podobu Roucha osvícení, které dává další 15% bonus, což přináší až o 45 % víc získaných zkušeností.



Zkušenosti potřebné na danou úroveň

Úrovně v Heroes 5 jsou navrženy tak, aby jejich získání bylo těžší a těžší. Ve skutečnosti je 40 nejlepší úrovní, které můžete dosáhnout.

Úroveň 1	0	**Úroveň 11**	17 500	**Úroveň 21**	97 949	**Úroveň 31**	1 228 915
Úroveň 2	1 000	**Úroveň 12**	20 600	**Úroveň 22**	117 134	**Úroveň 32**	2 070 784
Úroveň 3	2 000	**Úroveň 13**	24 320	**Úroveň 23**	140 156	**Úroveň 33**	3 754 522
Úroveň 4	3 200	**Úroveň 14**	28 784	**Úroveň 24**	167 782	**Úroveň 34**	7 290 371
Úroveň 5	4 600	**Úroveň 15**	34 140	**Úroveň 25**	200 933	**Úroveň 35**	15 069 240
Úroveň 6	6 200	**Úroveň 16**	40 567	**Úroveň 26**	244 029	**Úroveň 36**	32 960 630
Úroveň 7	8 000	**Úroveň 17**	48 279	**Úroveň 27**	304 363	**Úroveň 37**	75 899 970
Úroveň 8	10 000	**Úroveň 18**	57 533	**Úroveň 28**	394 864	**Úroveň 38**	183 248 314
Úroveň 9	12 200	**Úroveň 19**	68 637	**Úroveň 29**	539 665	**Úroveň 39**	462 353 978
Úroveň 10	14 700	**Úroveň 20**	81 961	**Úroveň 30**	785 826	**Úroveň 40**	1 215 939 194

Líbí-li se vám vzorce, nezapomeňte, že rozdíl mezi dvěma následnými úrovněmi roste o 20 % od úrovně 12 až po úroveň 25. Pak to už roste o 30 %, 40 %, 50 %... Poslední rozdíl (39-40) je pak 2.7krát větší než předchozí mezi 38 a 39.





Nepřesné počty stvoření



Pokud kliknete pravým tlačítkem na neutrální skupinku na mapě dobrodružství či na město nebo nepřátelského hrdinu, uvidíte pouze přibližný počet jednotek, které armáda má. Významy jednotlivých přibližných počtů jsou v tabulce níže. Hrdina se schopností Průzkumnictví (pod dovedností Logistika) může v závislosti na jeho rozhledu vidět přesné počty.

	Rozmezí počtů
Málo	1-4
Pár	5-9
Tlupa	10-19
Houf	20-49
Horda	50-99
Zástup	100-249
Stovky	250-499
Mračna	500-999
Legie	1000+

Pohyb na mapě dobrodružství

Ceny pohybu

K pohybu na mapě dobrodružství hrdina spotřebovává pohybové body velmi podobně, jako stvoření v boji. I když na mapě není zobrazena mřížka, ve skutečnosti tam je a každý krok stojí nějaké pohybové body v závislosti na druhu terénu. Standardní hodnoty jsou:

» **100 bodů** za pohyb do stran (nahoru, dolů, vlevo, vpravo).
» **141 bodů** za diagonální (šikmý) pohyb.

Další info
Hodnota 141 je odvozena od úhlopříčky čtverce, která je přibližně 1.41 větší než strana. Systém stejně funguje také v boji při pohybu stvoření.

Jak lze očekávat, druh terénu ovlivňuje také cenu pohybu (viz str.277). Hrdinové také jsou bez penalizace, pokud se pohybují po svém přirozeném terénu, ale už nezáleží na tom, jaké je složení jejich armády:

Terén	Efekt	Cena pohybu	Diagonální pohyb	Přirozený terén pro
Tráva	Standardní cena pohybu	100	141	rytíře, hraničáře
Bahno	25% penalizace	125	176	nekromanty
Láva	25% penalizace	125	176	pány démonů
Písek	50% penalizace	150	211	čaroděje
Sníh	50% penalizace	150	211	runové mágy
Tajga	25% penalizace	125	176	barbary
Podzemí	25% penalizace	125	176	warlocky
Podzemí trpaslíků	Standardní cena pohybu	100	141	runové mágy
Cesta	25% bonus	75	105	

Další info
Rytíři a hraničáři sice vypadají, že jsou v nevýhodě, protože nemají žádné bonusy, ale je to vykompenzováno schopností "Doupě rarášků", pod dovedností Logistika, což dává jejich armádám +2 k rychlosti, když bojují na trávě.



Penalizace terénem může být snížena o 50 %, jestliže hrdina ovládá schopnost Hledání cest (pod dovedností Logistika). To sníží penalizaci bahna na 12.5 %, tedy cena pohybu bude 112 bodů (a cena diagonálního pohybu bude 158 bodů). Kdežto artefakt "Boty volné cesty" kompletně odstraňují tyto penalizace.



Schopnost **Chňapnutí** (Logistika) umožňuje hrdinům sbírat suroviny, navštěvovat budovy nebo dělat podobné akce, aniž by je to stálo pohybové body. A to včetně akcí na moři. Naloďování vůbec nevyužívá bodů pohybu, zatímco vyloďování stojí pouze standardně v závislosti na směru (100 nebo 141 bodů, bez ohledu na terén). V "Tribes of the East" byla otevřena schopnost Chňapnutí všem frakcím a je zřejmé, že se vyplatí si ji vzít u všech tříd hrdinů. Ve stejném duchu dává schopnost **Válečné stezky** bonus 350 bodů pohybu za každou vítěznou bitvu, což umožní hrdinovi cestovat o další tři políčka dále.



Body pohybu hrdinů



Množství bodů pohybu je předurčeno na začátku tahu v závislosti na dovednostech a artefaktech. Počáteční hodnota je 2500 pohybových bodů. To může být ovlivněno Logistikou, která dává při základním ovládání dalších 10 % bodů navíc. U Lepší logistiky to je 20 % navíc a 30 % u Expertní logistiky. Artefakt "Boty rychlé cesty" zvyšují počet bodů o 25 %.



Další info

Rychlost/iniciativa vašich stvoření **neovlivňuje** body pohybu vašeho hrdiny, což nesouhlasí s tím, co je napsáno v Heroes V knížečce. Jak jste si možná všimli výše, stvoření se netýkají penalizace na přirozeném terénu: v Heroes III hrdina neměl žádnou penalizaci, když všechny jeho stvoření byly na přirozeném terénu nehledě na jejich frakci. Naopak v Heroes V je jediným rozhodujícím faktorem frakce hrdiny, myšleno tak, že stvoření **nemají** žádný vliv na body pohybu hrdiny ve hře.

Ve hře je však pár zvláštností ve způsobu, jakým jsou hodnoty zaokrouhlovány na celá čísla (výsledek je zaokrouhlen nahoru mínus 1, z toho vyplývá, že přesné celé číslo je sníženo o 1), takže čísla níže se mohou zdát divná. V podstatě je nejprve přidán bonus za Logistiku, výsledek je "zaokrouhlen dolů" a poté je aplikován 25% bonus z "Bot rychlé cesty". Z toho vyplývají následující hodnoty v různých možných případech:

	žádná dovednost Logistiky	Základní logistika	Lepší logistika	Expertní logistika
bez Bot	2500	2749	2999	3249
s Botami	3125	3436	3748	4061

Všimněte si, že shromážděním bonusů Expertní logistiky a Bot rychlé cesty získáte celkové zvýšení o 62.5 %. A s 50% celkovým bonusem to je již tah zdarma každé dva tahy při Lepší logistice a s Botami!

Během prozkoumávání může některé z bodů pohybu utratit za navštívení určitých lokalit na mapě. Následující místa spolehlivě přidávají vašemu hrdinovi určité množství bodů pohybu na den, i když je celkový bonus větší než jeho výchozí množství:

» **Fontána mládí:** +400 bodů (+1 morálka)
» **Potrhaný praporec:** +400 bodů (+1 morálka, +1 štěstí)
» **Stáje:** +600 bodů každý den aktuálního týdne
» **Oáza:** +800 bodů (+1 morálka)

Navštívením Stájí získáte do konce týdne denně 600 bodů navíc. Nejlepší je navštívit Stáje hned první den! Další lokace vám dávají jednorázový bonus na den, kdy je navštívíte a současně +1 k morálce. Nedají vám víc, dokud se neocitnete v boji. Avšak i když bojujete ve stejný den, můžete je znovu navštívit pro další navýšení. Vzhledem k obvyklé hustotě nepřátel je nepravděpodobné, že byste je použili několikrát denně!

Procentuální vyjádření zbývajících bodů pohybu je reprezentováno malým zeleným panelem pod hrdinovým portrétem. Tento panel je plný, když má hrdina všechny počáteční body (smůla pro veterány Heroesů, žádné +++ například po navštívení oázy). Jestliže se váš hrdina odmítá dále pohybovat i přes to, že na panelu je ještě miniaturní zbytek bodů, jednoduše to znamená, že sice body nejsou na nule, ale není jich dostatečný počet pro jakýkoliv pohyb.

Plavba po vodě



Pohyb po moři využívá stejných principů jako pohyb po souši. Hrdina stále začíná s 2500 bodů a standardní cena pohybu je 100 bodů (a tedy i 141 bodů pro diagonální). Avšak narozdíl od souše, nejsou zde žádné účinky terénu (žádné "mělké vody" či "příznivé větry"). Logistika ani Hledání cesty a ani dva artefakty, boty popsané výše, nemají žádný efekt, ani stáje vám nic nepřidají.

Veškeré bonusy lokalit jsou viditelně na moři neúčinné, stejně jako nalodění a vylodění vezme všechny pohybové body hrdiny. Pokuste se je využít co nejmoudřeji před tím, než se nalodíte či přistanete, sebráním surovin nebo plovoucích vraků. Také nezapomeňte, že se nemůžete nalodit/vylodit kdekoliv na pobřeží: musíte najít břeh.



Na moři může hrdina profitovat ze schopnosti Navigace (další ze schopností Logistiky), která vám dává 50% bonus k bodům pohybu a podobně také artefakt "Sextant mořských elfů" dávající dalších 25 %. Při jejich zkombinování má váš hrdina o 87.5 % více bodů, což je ve výsledku 4687 bodů! Takže rozdíl mezi pomalými a rychlými hrdiny je na moři ještě smrtelnější.



	bez Navigace	s Navigací
bez Sextantu	2500	3750
se Sextantem	3125	4687

Ale čekejte! Je toho tady ještě víc — i když na vodě není žádná lokace zvyšující vám počet bodů pohybu, možná narazíte na pobřeží na Maják. Ten přidá všem vašim hrdinům plavícím se po moři 500 bodů pohybu každý den, dokud ho máte obsazený na začátku tahu. Pokud ovládáte více Majáků, bonusy se budou sčítat.



Specializace hrdinů: Běžec, Hledač cest & Znalec terénu

Tyto tři specializace hrdinů zvyšují počet bodů pohybu hrdiny. Hledač cest je pro rytíře Rutgera, kdežto Běžec zase pro pána démonů Groka. Znalec terénu je u barbarské hrdinky Urghat, přidané v "Tribes of the East". Nezapomeňte, že to funguje stejně tak na moři, jako na souši.



Hledač cest získává bonus 1 % k bodům pohybu za každé dvě úrovně. Již za první úroveň má 1. Takže další 1 % dostane při úrovni 3, atd. Například 10% bonusu dosáhne na úrovni 19. Přesná rovnice je (Úroveň+1)/2, jako obvykle zaokrouhleno dolů. Všimněte si, že Ruther začíná se Základní logistikou, a tak již na úrovni 1 má 2776 bodů (2749*1.01). Jestliže je to vyžadováno, může se rychle naučit Lepší a Expertní logistiku. Také má schopnost Hledání cest, která snižuje penalizaci terénu o 50 %.





Běžec získává 5% počáteční bonus, plus 1% bonus za každé čtyři úrovně. To znamená 6% zvýšení při úrovni 1, což je celkem 2913 bodů, je to dané také tím, že Grok začíná se Základní logistikou (2913=2749*1.06). Další 1 % dostane na úrovni 5, další na deváté úrovni... Takhle dosáhne 10% bonusu již na úrovni 17. Přesná rovnice je 5+(Úroveň+3)/4. Stejně jako Ruther i Grok začíná také se schopností Hledání cest. Nezapomeňte, že Rutger využívá i další výhody a to tak, že začíná s kouzlem Teleportace a seslání stojí pouhou poloviční cenu (4 many).





Znalec terénu dostává za každou úroveň 1% bonus k bodům pohybu a zároveň 2% snížení penalizace terénu (sčítetelné s bonusem Hledání cest). Urghat začíná s Hledáním cest, tedy už na 10. úrovni je její snížení globální penalizace na neznámém terénu 60 %. I když to je na travnatých plochách a cestách nevyužitelné, na neznámých terénech, jako písku nebo sněhu, se to stává skutečnou výhodou. Na daném terénu je tento složený bonus zhruba ekvivalentní ke globálnímu bonusu bodů pohybu *Bonus_BP+Penalizace_terénu*Bonus_Hledánícest*. Například na 10. úrovni to dává globální rovnocenný bonus 10%+50%*10%=15% na písku či sněhu (50% penalizace) a 10%+25%*10%=12.5% na terénech s 25% penalizací. Přírůstek tohoto bonusu za úroveň je v rozmezí od 1 % do 1.5 % v závislosti na penalizici terénu.



Další info

Mějte na paměti, že čísla jsou samostatný bonus, zatímco jeho účinek je násoben dovedností Logistika a možná Botami rychlé cesty (či Navigací a Sextantem na moři). Například s Expertní logistikou a 10% bonusem specializace začíná hrdina tah s 3573 body pohybu; což je téměř o 43 % více než standardních 2500. To je dalších 130 přes 30% bonus Expertní logistiky. A stejný hrdina s Botami dostane celkový bonus spíše 78.5 % než předešlých 62.5 %.

Porovnání Groka a Rutgera: Grok má jasnou výhodu na začátku hry díky jeho 5% počátečnímu bonusu, jak již naznačuje slovo "Běžec". Nicméně Rutgerův postup je rychlejší a vystrkuje růžky již na 19. úrovni (10% bonus) a vedení se ujme na 23. úrovni (12% bonus, zatímco Grok má stále 11% bonus). Samozřejmě, že jeden je rytíř a druhý pán démonů, a to nám nabízí mnoho dalších důvodů, proč si vybrat jednoho nebo druhého. Urghat je tak zřejmě rychlejší, takže není moc co porovnávat. Je jasný vítěz již od 7. úrovně, a to i na cestách a trávě, kde netěží z bonusu pohybu po neznámém terénu. Jakmile se dostane do kopcovitějších krajin, její specializace jí dodá naprostou prudkost.

Škody v boji

Na rozdíl od všech ostatních aspektů hry, je bitva určitě místem, na které se připravujete většinu, ať už je proti neutrálním jednotkám k získání kontroly nad více surovinami, nebo proti nepříteli. Mezi vaším hrdinou a vašimi stvořeními jsou různé způsoby, jak způsobit škody a my si je teď rozebereme.

Přímé škody – stvořením

Většinu času budou vaše stvoření způsobovat škody zaútočením na nepřátelskou jednotkou v boji na blízko či střeleckými útoky. Jak můžete očekávat, škody způsobené tímto způsobem se odvíjí od útočníkova útoku a protivníkovy

obrany. Zatím se nebudeme zabývat jinými modifikátory (včetně penalizace střeleckých útoků), rovnice rozlišuje dva případy:

» Útočníkův útok je vyšší než protivníkova obrana (A≥D):

Škody = Počet_stvoření * random(min_škody, max_škody) * [1 + 0.05*(A-D)]

» Útočníkův útok je nižší než protivníkova obrana (A≤D):

Škody = Počet_stvoření * random(min_škody, max_škody) / [1 + 0.05*(D-A)]

kde:

» Počet_stvoření je počet stvoření útočící skupinky.

» random(min_škody, max_škody) je náhodná hodnota v rozsahu minimálních a maximálních škod stvoření, nemusí to být celé číslo (viz příklad níže). Může být ovlivněno kouzlem Božská síla (viz str.171) a sníženo skrze kouzlo Slabost (viz str.204) a sníženo skrze kouzlo Slabost (viz str.206).

» násobící faktor se odvíjí od útoku a obrany skupinky a může být značně ovlivněn hrdinou, a tudíž má velký dopad na efektivitu jednotky v boji. Na sílu orientovaní hrdinové budou zejména spoléhat na svůj velký útok a obranu, které zlepší statistiky jejich stvořením, což vykompenzuje nemožnost sesílat přímo kouzla. Samozřejmě je ve hře četné množství artefaktů, jež tyto hodnoty také upravují.

Útok - Obrana	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+20	+30
Násobitel škod	1.05	1.10	1.15	1.20	1.25	1.30	1.35	1.40	1.45	1.50	2.00	2.50
Útok - Obrana	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-20	-30
Násobitel škod	0.952	0.909	0.870	0.833	0.800	0.769	0.741	0.714	0.690	0.667	0.500	0.400

Příklad: vezměme skupinku 10 gryfů útočící na skupinku 30 rohatých démonů. Gryfové mají útok 7 a obranu 5, zatímco rohatí démoni mají útok 1 a obranu 3.

Nejdřív útočí gryfové a škody jsou spočítány pomocí první rovnice:



Škody = 10 * random(5, 10) * [1 + 0.05*(7–3)] = 10 * random(5, 10) * 1.2

Řekněme, že náhodná hodnota je 7.8, což dělá celkem škody 93.6, po zaokrouhlení dolů to je 93. Takže útok by zabil 7 rohatých démonů, takže zbývá 23 členná skupinka s jedním démonem, kterému zbývá 11 bodů života (plná hodnota je 13).

Pak oplácí démoni a ve stejný čas je použita druhá rovnice:



Škody = 23 * random(1, 2) / [1 + 0.05*(5–1)] = 23 * random(1, 2) / 1.2

Předpokládáme-li, že náhodná hodnota je 1.6, útok by pak byl 30.66, po zaokrouhlení 30, což zabije přesně jednoho gryfa.

Různé modifikátory: ve hře jsou různé modifikátory pocházející z dovedností nebo schopností a vystupují jako násobící faktor. Například:



» **Střelecká penalizace:** pokud není stanoveno jinak, střelci mají 50% penalizaci, když střílejí na daleké cíle (znázorněno kurzorem se zlomeným šípem).

» **Penalizace boje z blízka:** střelci také mají obvykle penalizaci, když jsou donuceni útočit na blízko. Opět je zde 50% snížení škod.

» **Lukostřelba (Útok):** škody způsobené střelami tvých stvoření jsou zvýšené o 20 %, což můžete použít jako násobící faktor 1.2 do rovnice.

» **Uhýbání (Obrana):** škody způsobené střelami tvým stvořením jsou snížené o 20 %, takže násobící faktor je 0.8.

Přímé škody - hrdinové

I když hrdinové postávají na boku bojiště, můžou způsobit nepříteli přímé škody. Nestojí to žádnou manu ani nepotřebujete žádnou schopnost. V závislosti na hrdinově rase může mít útok následující podoby: rychlý běh skrze bojiště, střela nebo paprsek podobný kouzlu, ale účinek mají stejný.

Hrdina zabije přesný **počet** stvoření v závislosti na jeho úrovni a na úrovni cílového stvoření. Což znamená, že způsobuje různě velké škody různým stvořením, tak jako způsobené škody jsou pouze vedlejším výsledkem, odvozeným z počtu zabitých stvoření a bodů zdraví, které jednotka měla. Rovnice je dána pro hrdinovu úroveň a úroveň stvoření. Přesné hodnoty od úrovně 1 po úroveň 32 si můžete prohlédnout v následující tabulce. Tento systém může hrdina využít proti vysokoúrovňovým stvořením i přesto, že s ním nepřemůže nízkoúrovňové jednotky. Všimněte si, že hrdina na úrovni 21 zabije jednu celou jednotku sedmé úrovně.

Tento systém může hrdina využít proti vysokoúrovňovým stvořením i přesto, že s ním nepřemůže nízkoúrovňové jednotky. Všimněte si, že hrdina na úrovni 21 zabije jednu celou jednotku sedmé úrovně.

	Úroveň 1	Úroveň 2	Úroveň 3	Úroveň 4	Úroveň 5	Úroveň 6	Úroveň 7	Úroveň 8
Úroveň 1	2,000	1,000	0,800	0,500	0,300	0,200	0,100	0,010
Úroveň 2	2,333	1,267	0,990	0,633	0,390	0,260	0,147	0,015
Úroveň 3	2,667	1,533	1,180	0,767	0,480	0,320	0,193	0,019
Úroveň 4	3,000	1,800	1,370	0,900	0,570	0,380	0,240	0,024
Úroveň 5	3,333	2,067	1,560	1,033	0,660	0,440	0,287	0,029
Úroveň 6	3,667	2,333	1,750	1,167	0,750	0,500	0,333	0,033
Úroveň 7	4,000	2,600	1,940	1,300	0,840	0,560	0,380	0,038
Úroveň 8	4,333	2,867	2,130	1,433	0,930	0,620	0,427	0,043
Úroveň 9	4,667	3,133	2,320	1,567	1,020	0,680	0,473	0,047
Úroveň 10	5,000	3,400	2,510	1,700	1,110	0,740	0,520	0,052
Úroveň 11	5,333	3,667	2,700	1,833	1,200	0,800	0,567	0,057
Úroveň 12	5,667	3,933	2,890	1,967	1,290	0,860	0,613	0,061
Úroveň 13	6,000	4,200	3,080	2,100	1,380	0,920	0,660	0,066
Úroveň 14	6,333	4,467	3,270	2,233	1,470	0,980	0,707	0,071
Úroveň 15	6,667	4,733	3,460	2,367	1,560	1,040	0,753	0,075
Úroveň 16	7,000	5,000	3,650	2,500	1,650	1,100	0,800	0,080
Úroveň 17	7,333	5,267	3,840	2,633	1,740	1,160	0,847	0,085
Úroveň 18	7,667	5,533	4,030	2,767	1,830	1,220	0,893	0,089
Úroveň 19	8,000	5,800	4,220	2,900	1,920	1,280	0,940	0,094
Úroveň 20	8,333	6,067	4,410	3,033	2,010	1,340	0,987	0,099
Úroveň 21	8,667	6,333	4,600	3,167	2,100	1,400	1,033	0,103
Úroveň 22	9,000	6,600	4,790	3,300	2,190	1,460	1,080	0,108
Úroveň 23	9,333	6,867	4,980	3,433	2,280	1,520	1,127	0,113
Úroveň 24	9,667	7,133	5,170	3,567	2,370	1,580	1,173	0,117
Úroveň 25	10,000	7,400	5,360	3,700	2,460	1,640	1,220	0,122
Úroveň 26	10,333	7,667	5,550	3,833	2,550	1,700	1,267	0,127
Úroveň 27	10,667	7,933	5,740	3,967	2,640	1,760	1,313	0,131
Úroveň 28	11,000	8,200	5,930	4,100	2,730	1,820	1,360	0,136
Úroveň 29	11,333	8,467	6,120	4,233	2,820	1,880	1,407	0,141
Úroveň 30	11,667	8,733	6,310	4,367	2,910	1,940	1,453	0,145
Úroveň 31	12,000	9,000	6,500	4,500	3,000	2,000	1,500	0,150

Kouzelné škody - hrdinové

Samozřejmě mohou hrdinové stále sesílat škodící kouzla jako Ledová střela. Přesné škody závisí na jejich síle kouzel, ale také na ovládání přiřazené magické dovednosti.



Například hrdina sesílající Ledovou střelu se sílou kouzel 10 bez jakékoliv znalosti Destruktivní magie, způsobí 121 škod. Ale když to samé učiní hrdina s Expertní destruktivní magií, bude moci způsobit 220 škod.

Pro všechny rovnice se podívejte na sekci Kouzla (viz str.198).

Kouzelné škody - stvoření

Každá frakce má vždy nejméně jedno kouzlící stvoření. Kouzla, která sesílá, jsou stejná jako ta, která může sesílat hrdina. Používají také stejné rovnice a mají i stejné účinky. Kouzlící jednotky mají určenou úroveň ovládání každého kouzla, které mohou seslat (viz tabulka níže) a jejich skutečná síla kouzel se zvyšuje s počtem ve skupině.

Síla_kouzel = 21 * LOG10[10 + 10*Počet_stvoření/Týdenní_přírůstek] – 22

kde:

» Počet_stvoření je počet stvoření útočící skupinky.
» Týdenní_přírůstek je základní týdenní přírůstek sesílatele kouzla (viz str.162).
» LOG10 je základní 10 logaritmická funkce.
» Síla kouzel je zaokrouhlena dolů, jak se sluší a patří na celá čísla, ale nesmí být nižší než 1.
» Činitel (10*Počet_stvoření/Týdenní_přírůstek) uvnitř LOG10 je také zaokrouhlen dolů. Díky povaze logaritmické funkce nemá logaritmická funkce vliv, jakmile je ve skupince několik stvoření, ale pro velmi nízký počet stvoření může způsobit i odchylku.

Další info

Vypuštěním zaokrouhlování na celé číslo a použitím základní matematiky, může být rovnice přepsána přibližně v následující formě s použitím přirozeného logaritmu:

$$Síla_kouzel = 9.12018 * \ln[\ 1 + Počet_stvoření/Týdenní_přírůstek\ ] - 1$$

Síla kouzel stvoření získaná ze vzorce je použita k vypočítání škod či délce kouzel tak, jako by kouzlo seslal sám hrdina. Obvyklá délka požehnání či prokletí se určuje podle síly kouzel. Upozorňujeme, že kouzlení stejného požehnání nebo prokletí několikrát za sebou na stejnou jednotku nezvyšuje účinek ani délku trvání; délka je aktualizována po každém seslání a může být snížena, pokud je sesláno kouzlo s menší dobou trvání. Aktivní kouzla seslaná na určitou jednotku zobrazíte několikanásobným kliknutím pravým tlačítkem myši na jednotku.

» **Akademie: Mág** (10 Mana - Týdenní přírůstek: 5)



Pěst hněvu 5, Očista 10

» **Akademie: Arcimág** (25 Mana - Týdenní přírůstek: 5)



Ohnivá koule 10, Pěst hněvu 5, Spravedlivá moc 6, Očista 10

» **Akademie: Bojový mág** (10 Mana - Týdenní přírůstek: 5)



Pěst hněvu 5, Očista 10

» **Azyl: Inkvizitor** (12 Mana - Týdenní přírůstek: 3)



Zrychlení 4, Božská síla 4, Výdrž 6

» **Azyl: Fanatik** (15 Mana - Týdenní přírůstek: 3)



Očista 10, Spravedlivá moc 6

» **Azyl: Padlý anděl** (14 Mana - Týdenní přírůstek: 1)



Pomsta bohů 14, Spravedlivá moc 6

» **Hvozd: Druid** (12 Mana - Týdenní přírůstek: 4)



Blesk 5, Výdrž 6

» **Hvozd: Druidský stařešina** (15 Mana - Týdenní přírůstek: 4)



Kamenné hroty 5, Blesk 5, Výdrž 6

» **Hvozd: Nejvyšší druid** (15 Mana - Týdenní přírůstek: 4)



Výdrž 6

» **Hvozd: Dryáda** (10 Mana - Týdenní přírůstek: 10)



Vosí roj 5, Očista 10

» **Kobka: Čarodějka stínu** (11 Mana - Týdenní přírůstek: 2)



Zpomalení 4, Zranitelnost 5, Spravedlivá moc 6

» **Kobka: Matka stínu** (14 Mana - Týdenní přírůstek: 2)



Zmatení 9, Zpomalení 4, Zranitelnost 5, Spravedlivá moc 6

» **Kobka: Paní stínu** (14 Mana - Týdenní přírůstek: 2)



Zmatení 9, Zpomalení 4, Zranitelnost 5, Spravedlivá moc 6

» **Nekropole: Arcilich** (16 Mana - Týdenní přírůstek: 3)



Hniloba 6, Utrpení 5, Slabost 4

» **Nekropole: Pán lichů** (19 Mana - Týdenní přírůstek: 3)



Oživení mrtvých 9, Utrpení 5

» **Peklo: Pekelný sluha** (10 Mana - Týdenní přírůstek: 2)



Ohnivá koule 10, Zranitelnost 5

» **Peklo: Pekelný pán** (20 Mana - Týdenní přírůstek: 2)



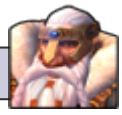
Ohnivá koule 10, Pád meteorů 19, Zranitelnost 5

» **Pevnost: Runový kněz** (15 Mana - Týdenní přírůstek: 3)



Odklon střel 6

» **Pevnost: Runový patriarcha** (25 Mana - Týdenní přírůstek: 3)



Odklon střel 6, Ohnivá zeď 16

» **Pevnost: Plamenný strážce** (25 Mana - Týdenní přírůstek: 3)



Odklon střel 6, Ohnivá koule 10

» **Tvrz: Šamanka** (8 Mana - Týdenní přírůstek: 5)



Zpomalení 4, Zrychlení 4

» **Tvrz: Dcera nebes** (12 Mana - Týdenní přírůstek: 5)



Řetězový blesk 16, Zpomalení 4, Zrychlení 4

» **Tvrz: Dcera země** (8 Mana - Týdenní přírůstek: 5)



Zpomalení 4, Zrychlení 4

» **Neutrální jednotky: Vodní elementál** (12 Mana - Týdenní přírůstek: 4)



Ledová střela 6, Kruh zimy 9

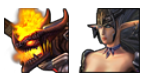
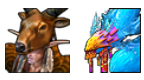
» **Neutrální jednotky: Mumie** (20 Mana - Týdenní přírůstek: 3)

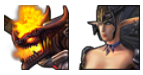
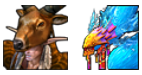


Zmatení 9, Oživení mrtvých 9

Kouzlící jednotky z neutrálních frakcí (Vodní elementálové, Mumie) jsou postihovány při sesílání **ničivých kouzel**: jejich skutečné poškození je sníženo na 30 % své teoretické hodnoty. Například skupinka 10 vodních elementálů sesílajících Ledovou střelu by způsobila 57 škod, namísto standardních 192 (192*0.3=57.6).

Níže uvedená tabulka obsahuje předpočítanou sílu kouzel pro skupinky různých velikostí různých kouzlících stvoření. Logaritmus dělá účinnější rozdělení skupinek, zvláště při sesílání ničivých kouzel. Avšak hrdina může vstoupit do boje akorát se sedmi skupinkami stvoření. Navíc, když je místo pro umístění jednotek omezené a máte hodně skupinek, umožňujete tím lehčeji nepříteli sesílat kouzla plošného charakteru (třeba Ohnivou kouli) nebo využít schopností stvoření Ohnivý či Kyselinový dech draků, Mrak smrti lichů...).

	 Přír.: 1	 Přír.: 2	 Přír.: 3	 Přír.: 4	 Přír.: 5	 Přír.: 10	 Přír.: 15
Počet stvoř.: 1	5	2	1	1	1	1	1
Počet stvoř.: 2	9	5	3	2	2	1	1
Počet stvoř.: 3	11	7	5	3	3	1	1

	 Přír.: 1	 Přír.: 2	 Přír.: 3	 Přír.: 4	 Přír.: 5	 Přír.: 10	 Přír.: 15
Počet stvoř.: 4	13	9	6	5	4	2	1
Počet stvoř.: 5	15	10	7	6	5	2	1
Počet stvoř.: 6	16	11	9	7	6	3	2
Počet stvoř.: 7	17	12	9	8	6	3	2
Počet stvoř.: 8	19	13	10	9	7	4	2
Počet stvoř.: 9	19	14	11	9	8	4	3
Počet stvoř.: 10	20	15	12	10	9	5	3
Počet stvoř.: 11	21	16	12	10	9	5	3
Počet stvoř.: 12	22	16	13	11	10	6	4
Počet stvoř.: 13	23	17	14	12	10	6	4
Počet stvoř.: 14	23	17	14	12	11	6	4
Počet stvoř.: 15	24	18	15	13	11	7	5
Počet stvoř.: 16	24	19	15	13	12	7	5
Počet stvoř.: 17	25	19	16	14	12	8	5
Počet stvoř.: 18	25	19	16	14	12	8	6
Počet stvoř.: 19	26	20	17	14	13	8	6
Počet stvoř.: 20	26	20	17	15	13	9	6
Počet stvoř.: 25	28	22	19	17	15	10	7
Počet stvoř.: 30	30	24	20	18	16	11	9
Počet stvoř.: 50	34	28	25	22	20	15	12
Počet stvoř.: 75	38	32	28	26	24	18	15
Počet stvoř.: 100	41	34	31	28	26	20	17
Počet stvoř.: 150	44	38	34	32	30	24	20
Počet stvoř.: 200	47	41	37	34	32	26	23
Počet stvoř.: 250	49	43	39	36	34	28	25
Počet stvoř.: 300	51	44	41	38	36	30	26
Počet stvoř.: 400	53	47	43	41	39	32	29
Počet stvoř.: 500	55	49	45	43	41	34	31
Počet stvoř.: 750	59	53	49	46	44	38	34
Počet stvoř.: 1000	62	55	52	49	47	41	37



Proklínající útok přízračných draků sesílá kouzlo Slabost na jejich cíl, jak při útoku, tak i při odplatě. Slabost je seslána na základní úrovni, a jak napovídá tabulka výše, síla kouzel se odvíjí od počtu stvoření ve skupince. Výsledné maximální škody jsou sníženy o (škody_max-škody_min)*65% s délkou odpovídající síle kouzel (všimněte si, že tato rovnice se shoduje s tou na str.206).



Džinové a džinové sultáni mají schopnost Náhodné kouzlení. Třikrát během bitvy mohou zaměřit nepřátelskou skupinku, na níž zakouzlí prokletí 1. – 3. úrovně z magie temnoty, nebo na spřátelenou skupinku (pouze džinové sultáni) požehnání 1. – 3. úrovně z magie světla. Nezapomeňte však, že na nepřítele mohou džinové sultáni seslat také požehnání. Kouzla jsou sesílána s lepším ovládáním, a jak je uvedeno výše, se sílou kozel odpovídající počtu stvoření ve skupině. Džinové a džinové sultáni mají přírůstek 3 týdně.



Džini vezírové (také s týdenním přírůstkem 3) mohou využít své schopnosti Kolo štěstěny na změnu štěstí nepřátel i přátel v boji. Trvání účinku je rovno Síle kouzel Džinů vezírů.



Speciální schopnosti rohatých dozorců (Exploze) způsobuje 9+9*Síla_kouzel škod všem stvořením, které se nacházejí okolo nich, kde se opět síla kouzel odvíjí od počtu stvoření ve skupině.

Válečné stroje

Válečné stroje jsou užitečným mechanickým přídavkem vaší armády. Hrdina by měl mít optimálně jeden od každého a vždy začíná přinejmenším s Katapultem. Zaujímají speciální místo v armádě (žádné ze sedmi míst pro stvoření) a jsou umístěny za skupinky vašich stvoření na bitevním poli. Můžou být napadeny téměř všemy druhy útoků a kouzel.

Kromě Katapultu lze veškeré válečné stroje koupit ve městě a v Továrně na válečné stroje na mapě dobrodružství (viz str.281). V Továrně na válečné stroje zaplatíte za každý z nich standardní cenu, ale ve městě bude za tuto cenu nabízen pouze jeden stroj. Další dva budou třikrát dražší. Nabídka stroje, který bude za standardní cenu, se odvíjí od frakce města (to může být však změněno různými specializacemi měst — viz str.260).

Akademie	Vozík se střelivem	**Kobka**	Vozík se střelivem
Azyl	Balista	**Peklo**	Balista
Hvozd	Stan první pomoci	**Nekropole**	Stan první pomoci
Pevnost	Vozík se střelivem	**Tvrz**	Balista

Pokud bude během boje zničen Katapult, automaticky po boji bude zdarma opět obnoven. Znalost správné schopnosti pod dovedností Válečné stroje (viz str.132) může umožnit to samé i s ostatními válečnými stroji.

Balista



Balista střílí střely na vaše nepřítele. Jeho cíl je automaticky vybírán dokud se nenaučíte schopnost Balista (viz str.132).

Můžete ho koupit za **1500 zlata**. Balista má iniciativu 10, 250 bodů zdraví a neomezený počet 100 střel. Jeho útok, obrana a škody se odvíjejí od ovládání dovednosti Válečné stroje. Body zdraví balisty mohou být zdvojnásobeny při ovládání schopnosti Balista.

	Žádná znalost	Základní válečné stroje	Lepší válečné stroje	Expertní válečné stroje
Životy	250	350	450	550
Útok	5	10	12	15
Obrana	5	10	12	15
Poškození	(2-3)*M	(2-4)*M	(2-5)*M	(5-5)*M

Kde M je násobitel rovný:

M = Útok_hrdiny + Znalosti_hrdiny

Například Balista hrdiny s útokem 7, znalostmi 4 a Lepšími válečnými stroji bude mít základní rozsah škod 22-55.

Rovnice dovoluje téměř vždy všem frakcím účinně užívat Balistu. Jak můžete vidět v sekci Vývoj hrdiny (viz str.311), pán démonů má přirozeně větší násobitel (75% pravděpodobnost nové úrovně) následován barbarem (60%) a čarodějem (55%). Nekromant je nejméně efektivní (25%), zatímco ostatní mají 40-45 % atributů přirozeně investovaných při postupu na další úroveň v útoku či znalostech.

Stan první pomoci



Stan první pomoci léčí v bitvě vaše jednotky. Jako u Balisty, potřebuje váš hrdina schopnost Stan první pomoci (viz str.132), abyste si mohli vybrat cíl. Léčením pak také může oživit mrtvá stvoření a váš stan může získat dvojnásobné body zdraví. Může být zakoupen za **500 zlata**. Stan první pomoci má iniciativu 10, 100 bodů zdraví a účinkuje 3x za bitvu. Bude čekat, dokud nebude žádná jednotka potřebovat léčení. Množství vyléčených bodů zdraví se opět odvíjí od úrovně ovládání dovednosti Válečné stroje.

	Žádná znalost	Základní válečné stroje	Lepší válečné stroje	Expertní válečné stroje
Životy	100	200	300	400
Oživí bodů zdraví	10	20	50	100

Dále ještě s Lepšími válečnými stroji Stan první pomoci zruší z cíle prokletí nízké úrovně (kouzla první úrovně - Slabost a Zpomalení a kdejaké účinky jako Otrava vraha). S Expertními válečnými stroji může zrušit i prokletí vyšší úrovně (až prokletí třetí úrovně).

Vozík se střelivem



Vozík se střelivem poskytuje neomezené střelivo vašim střelcům. Je obzvláště výhodný pro střelce s nízkým počtem střel. Počet střel, který jim zbývá vždy zůstane na maximum a začne se snižovat jedině, když je zničen Vozík se střelivem.

Mimoto ještě zvyšuje útok všech střeleckých jednotek v armádě (včetně Balisty) o 1, 2 či 3 v závislosti na ovládání dovednosti Válečné stroje (Základní, Lepší či Expertní).

Můžete ho koupit za **750 zlata**. Vozík se střelivem má iniciativu 10 a obranu 5. Body zdraví vozíku se střelivem mohou být zdvojnásobeny při ovládání schopnosti Katapult.

	Žádná znalost	Základní válečné stroje	Lepší válečné stroje	Expertní válečné stroje
Životy	100	200	300	400

Katapult



Katapult vrhá na hradní opevnění a věže balvany za účelem jejich zničení při obléhání města. K možnosti vybrat si oblast hradby potřebuje váš hrdina schopnost Katapult (viz str.132). Všimněte si, že šance přesného zásahu se zvyšuje s ovládáním dovednosti Válečné stroje (30 %, 40 %, 50 %). Před tím, než jsou zničeny dvě postranní věže, nemůže být zbourána centrální věž.

Katapult má iniciativu 10, 1000 bodů zdraví, obranu 10 a neomezeně střel. Způsobené škody se odvíjejí od ovládání dovednosti Válečné stroje hrdinou. Body zdraví katapultu mohou být zdvojnásobeny při ovládání schopnosti Katapult.

	Žádná znalost	Základní válečné stroje	Lepší válečné stroje	Expertní válečné stroje
Životy	1000	1100	1200	1300
Poškození	150-200	200-300	250-400	300-500

Ke zničení hradního opevnění můžete také využít kouzla Zemětřesení (Magie přivolávání — viz str.202). Škody pro jednotlivé sekce opevnění jsou náhodně vybrány (4 hradby, brána, centrální věž, 2 postranní věže) v rozsahu odpovídajícímu ovládání vašeho hrdiny a jsou vynásobeny 50. Záznam z boje vám ukáže celkové škody.

Městské hradby, věže a příkop

Budovy opevnění

Vaše města jsou nejdůležitějším bodem pro vaši ekonomickou i vojenskou prosperitu. Měli byste je rozvíjet a samozřejmě také bránit. Abyste si mohli pomoct tak udělat, mohou být města obehnána hradbami proti znesnadnění přístupu nepřítele k vašim jednotkám, střeleckými věžemi a příkopem. K získání těchto obran musí být postaveny: Opevnění, Citadela a Hrad. Všechny tři stavby také ještě zvyšují body zdraví již existujících obranných staveb.

	Nic	Opevnění	Citadela	Hrad
Hradby	-	200	200	300
Brána	-	200	300	400
Příkop	-	-	Ano	Ano
Centrální věž	-	-	400	500
Postranní věže	-	-	-	400

Hradby jsou rozděleny na 4 sekce, dvě na každé straně brány. Projít lze pouze přes zbořenou bránu či hradby. Hradby dále také chrání bránící armádu proti střeleckým útokům, které tak mají další 50% penalizaci (ta se přičítá k základní 50% penalizaci, takže útok způsobí pouze 25 % původních škod).

Přestože je obléhací bojiště bez jakýchkoliv obranných budov pouze o velikosti 10x12, zvětší se na 14x14 jakmile bude postaveno v bránícím městě Opevnění. Tím je myšleno, že i velmi rychlí letci, kteří by nemohli být zastaveni hradbami, se obtížněji dostanou k nepříteli. Dále ještě nedostanou obvyklou podporu od pěších jednotek a můžou být snadnou kořistí obránců.

Další info

Určitá města jsou specializovaná na zlepšení své obrany, díky čemuž mají bonus 50 bodů zdraví ke každé obranné stavbě (viz str.260).



Pevnost má dvě speciální budovy, jež zlepšují obranu města: Kamenictví a Stanoviště hlídky. Kamenictví zvyšují body zdraví hradeb, brány a věží o 50 %, díky čemuž déle při obléhání vydrží. Stanoviště hlídky přidává do armády bránícího město během obléhání skupinku obránců, jejichž počet se odvíjí od úrovně města (Úroveň_města) a počtu uplynulých měsíců (Počet_měsíců):



Počet obránců = 5 * Úroveň_města * Počet_měsíců



Škody při obléhání - věže a příkop

Škody způsobené věžemi a příkopem se (rovnoměrně) zvětšují s úrovní města. Čím více budov máte postaveno, tím více se stávají účinnější a nápomocnější. Je to zajímavý vedlejší efekt vývoje města. K tomu ještě škody, které způsobují, nejsou omezeny obranou cíle či hrdinovou schopností Uhýbání.

Centrální věž kompletně vybudovaného města způsobuje cíli 70 škod. Pro částečné postavené město:

Centrální věž: Škody = 70 * Úroveň_města / Max_úroveň_města

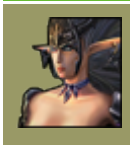
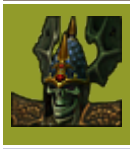
Dvě postranní věže kompletně vybudovaného města způsobují cíli 50 škod:

Postraní věže: Škody = 50 * Úroveň_města / Max_úroveň_města

Škody způsobené příkopem mohou být dále zvýšeny násobitelem v závislosti na frakci města:

Příkop: Škody = 170 * Násobitel_příkopu * Úroveň_města / Max_úroveň_města

kde:
- » Úroveň_města je úroveň města (počet postavených budov).
- » Max_úroveň_města je maximální úroveň města, kdy jsou postaveny všechny budovy a jejich vylepšení.
- » škody může znásobit Násobitel_příkopu. Například miny Akademie způsobí dvojnásobné škody.

	Město	Max úroveň města	Násobitel příkopu	Účinek příkopu	Stvoření na věži
	Azyl	36	1.2	N/A	
	Akademie	36	2.0	Škody jsou způsobeny minami, které jsou po výbuchu odstraněny. Sesílá Slepotu na 1.25 tahu.	
	Hvozd	38	1.0	50% šance zamotání na 5 tahů	
	Kobka	37	1.0	Jednotky jsou otráveny a trpí 26 škodami po 3 tahy	
	Peklo	36	1.2	N/A	
	Nekropole	36	1.0	Kouzla Slabost a Zranitelnost jsou seslány se Sílou kouzel 5 a lepším ovládáním	
	Pevnost	39	1.0	Na útočníka je sesláno kouzlo a na náhodnou, město bránící jednotku, je umístěna runa. Celkem je 6 možných kombinací (viz str.345).	

	Město	Max úroveň města	Násobitel příkopu	Účinek příkopu	Stvoření na věži
	Tvrz	34	1.2	N/A	

Iniciativa

Tahy stvoření v boji mají proměnlivou délku, která závisí na iniciativě stvoření. Čím vyšší hodnota je, tím častěji se dostane stvoření na tah. Měřítko je lineární: stvoření s iniciativou 15, např. noční můra, budou hrát dvakrát více než stvoření s iniciativou 8, např. pekelný pán.

Výchozí hodnota iniciativy je v rozsahu od 5 (zemský elementál) až po 19 (fénix). Hrdinové mají jako výchozí iniciativu 10, ale je zde toho více, co pro zvýšení můžete udělat, a tím se budeme zabývat níže. Všimněte si také, že hodnota iniciativy je v různých informačních panelech ve hře zobrazována jako celé číslo, i když by to mělo být desetinné číslo (myšleno +20 % k iniciativě 14 by mělo být 16.8), ale desetinná část není úplně ztracena a ve hře se s ní počítá.

Ke zvýšení iniciativy jednotek je několik způsobů: artefakty, kouzlo Zrychlení, "miniartefakty" pro stvoření Akademie, schopnost Úprk rakšasy rajy... Tyto bonusy jsou sčítatelné, až na bonusy artefaktů hrdiny, které jsou nejprvy přidány k vytvoření je jednodílného multiplikativního bonusu.



Příklad: Skupinka rakšas raj (iniciativa 8) použije Úprk (*2) s nějakými dalšími bonusy — Zrychlení na lepší úrovni (*1.4), Zbroj z dračích šupin (+5 % k velkým jednotkám), Prsten rychlosti (+20 %) a miniartefakt poskytující dalších +20 % (*1.2).

» bonus artefaktu vychází +25 % (*1.25)
» celková inicitiva je tedy 8*2*1.4*1.25*1.2 = 33.6

Všimněte si, že nepřátelský artefakt snižující iniciativu se také přičítá, odděleně od hrdinových artefaktů: Hůl nástrah (-20 %) a Prsten rychlosti (+20 %) má ve výsledku u stvoření s iniciativou 10 iniciativu 10*1.2*0.8 = 9.6.

Pořadí tahů, ve kterém budou stvoření na řadě, je reprezentováno jejich pozicemi na panelu ATB (panel, na kterém jsou vidět dole na obrazovce ikony stvoření). Různé události mohou toto pořadí změnit, jak uvidíme níže, ale pokud nenastane žádná nepředvídaná událost, můžete si na něm představit budoucnost bitvy a naplánovat vaše tahy.



Další info

ATB znamená "Active Time Battle" a je to klasický RPG systém, který je například použit v sérii Final Fantasy.

Hodnota ATB

Každá skupinka či hrdina na bojišti má určitou hodnotu ATB, ta je v rozmezí 0 a 1, měřidlo se totiž postupem času samo naplňuje. Skupinka začne jednat, pokud její hodnota ATB dosáhne 1. Bez žádné další běžné akce a bez žádného speciálního efektu, získává tato hodnota znovu hodnotu 0, např. měřidlo je vyprázdněno akcí a musí být znovu naplněno.

Tempo, kterým se hodnota ATB zvyšuje, závisí lineárně na iniciativě skupinky. To je důvod, proč iniciativa umožňuje více akcí: měřidlo ATB se rychleji naplňuje.

Vedlejší poznámka: stvoření mohou být ovlivněna kouzly a účinky trvající určitou dobu (Slabost, Výdrž, Zmrazení, atd.). Tato délka je vyjádřena "tahy", které jsou zobrazeny na informačním panelu jednotek zobrazující aktivní účinky. Tyto tahy jsou vypočítávány na základě iniciativy 10, ať už jde o jakéhokoliv sesílatele nebo cíl. Nejsou totožné s tahy stvoření.



Například kouzlo Hromadná výdrž seslaná na dryády (iniciativa 14) a enty (iniciativa 7) s délkou trvání 10 tahů, bude působit na oba stejnou dobu. Ale dryády budou moci jednat 14x během stejného času, zatímco enti budou moci jednat pouze 7x (nezahrnuje čekání ani žádné jiné upravující účinky).

Další info

Během hraní není žádný způsob, jak hodnotu ATB zobrazit. Ale předešlý komentář vám umožňuje zobrazit plynutí času: každé stvoření s aktivním účinkem zobrazuje zbývající trvání účinku. Tudíž pokaždé, když se ATB lišta zastaví, aby vyčkala na vaši akci, můžete se podívat, kolik času uběhlo a na nějakou tu matematiku, vypočítanou hodnotu ATB: během času `t`, hodnota ATB iniciativy skupinky `I` je zvýšena o `t*I/10`.

Začátek boje

Při začátku bitvy jsou počáteční hodnoty ATB náhodně vybrány: každá skupinka obdrží hodnotu mezi 0 a 0.25. Odtud hodnoty ATB vzrůstají běžným způsobem, jenž záleží na iniciativě skupinky a ta, která první dosáhne 1, je na řadě.

Tento systém umožňuje určitou náhodovost a překvapení v boji, přinutí hráče přizpůsobit si strategii situaci. Nicméně první tah budou mít jednotky s vysokou iniciativou a až za nimi jednotky s nízkou iniciativou, jelikož jejich hodnota ATB se obnovuje rychleji. Například noční můra (iniciativa 16) začínající s hodnotou 0 (nejhorší možný případ) by měla být přesto první na tahu před pekelným pánem (iniciativa 8), který začíná s hodnotou 0.25 (nejlepší možný případ). To znamená, že noční můry budou táhnout vždy první a budou na tahu vždy dvakrát a poté až pekelní páni.



Ve hře je mnoho faktorů, které upravují iniciativu jednotek (viz níže), ale pouze pár jich specificky ovlivní počáteční pozici. Schopnost **Bystrá mysl**, dostupná pod Logistikou, dává hrdinovi 0.25 bonus k **počáteční hodnotě ATB**, která se tak nachází v intervalu [0.25;0.5]. Stvoření v armádě nejsou ovlivněna touto schopností.





Další z nich je specializace hrdiny Wyngaal z Hvozdu **Rychlý útočník**. Všechna stvoření v jeho armádě mají bonus 0.01 ke své**počáteční hodnotě ATB** za každou úroveň hrdiny. Takže namísto počáteční hodnoty někde v intervalu [0;0.25] začínají s hodnotou mezi 0.01*úroveň a 0.25+0.01*úroveň. Takže například při úrovni 15 začínají s hodnotou ATB v intervalu [0.15;0.40]. Buďte si skoro jistý prvním úderem, očekávejte, že smaragdoví draci pod vedením Wyngaala budou obzvlášť smrtící!





Barbarská hrdinka Hagaš je **Velitelka kentaurů**: jakýkoliv druh kentaura pod její kontrolou získává navíc k typickému bonusu specializace **počáteční bonus k ATB** 0.01 za každou úroveň hrdiny. To by mělo zajistit, že ve většině případů budou kentauři střílet první, oslabí tak hodnocení nepřítele před tím, než se do boje vrhnou jednotky Tvrze, což by se mohlo projevit jako účinné obzvláště, když bychom brali v úvahu snížení Bodů zuřivosti při čekání.

Ovlivňování boje



Nehledě na "skutečnou akci" tahu samotného (útok, pohyb, seslání kouzla, použití speciální schopnosti), může stvoření či hrdina **čekat** nebo **se bránit**. Při čekání se hodnota ATB vyresetuje na 0.5 místo na 0. To umožňuje stvoření oddálit jeho další akci bez ztráty celého kola. Při obraně zaujme stvoření obranou pozici: její hodnota ATB bude vyresetována na 0 a do příští akce jí bude zvýšena obrana o 30 %.



Občas mají stvoření dobrou či špatnou **morálku** (viz str.332). Dobrá morálka nastaví hodnotu ATB po akci na 0.5 místo 0, kdežto špatná morálka nastaví 0.5 ještě před tím, než stvoření stačí vykonat jakoukoliv akci.

Ve hře je mnoho dovedností, schopností, kouzel a artefaktů, které upravují tahy stvoření v boji, buď přímo, nebo skrze vylepšení iniciativy. Tyto účinky jsou popsány v jejich odpovídajících sekcích. Některé z nich přesto přímo ovlivňují hodnotu ATB a zasluhují si níže bližší rozbor:



Božské vedení (Vedení) přidá k hodnotě ATB cíle 0.33, maximální hodnota je však 1: jestliže je už hodnota vyšší než 0.67, přijdete o část zesílení, ale pointou může být to, že vám to umožní alespoň hrát dříve než nepřítel, spíše než častěji.



Teleportace v boji (Logistika) přidává k hodnotě ATB teleportované skupince 0.5, maximální hodnota je však 1. Je přístupná pro pány démonů, warlocky, čaroděje a runové mágy, účinek je viditelně lepší než u Božského vedení, zvýšení hodnoty je vyšší a ještě získáte teleportaci jednotek. Nicméně stojí 8 many, zatímco Božské vedení je zadarmo, což může být pro warlocky zvláště problém.





Seslání kouzla **Zemětřesení** se znalostí **Chvění** (Válečné stroje) způsobí škody a omráčí při obléhání veškeré jednotky za hradbami hradu (včetně spřátelených). Škody jsou 10+5*Síla_kouzel. Omračení způsobí snížení hodnoty ATB o 0.1.





Pasivní schopnost **Rozrušení** (Kouzelnictví) snižuje hodnotu ATB nepřátelského hrdiny při seslání kouzla o 0.15. V závislosti na obvyklé nulovací hodnotě ATB hrdiny, může být výsledek i negativní. Například při ovládání Základního kouzelnictví (0.1-0.15=-0.05) je vynulována na -0.05, nebo při seslání hromadného kouzla na 0.35 (obvykle se nuluje ATB na 0.5).



S **Omračujícím úderem** (Útok) snižuje útok barbarského hrdiny hodnotu ATB cíle o 0.1, čímž ji posune zpět na panelu ATB. Tato schopnost je přístupná pouze barbarům.



Při seslání kouzel **Ledová střela**, **Kruh zimy** a **Smrtící mráz** se znalostí **Mistra ledu** (Destruktivní magie), bude mít kouzlo Mrazící efekt: při zásahu **Ledovou střelou** či **Smrtícím mrazem** bude cíl zmražen na 0.3 tahů, během kterých nebude hodnota ATB zvýšena (účinné snížení o 0.3*10/Iniciativa).



Kruh zimy má stejný efekt, akorát je rozdělen mezi cíle: pokud jsou zasaženy dva cíle, je Mrazící efekt po dobu 0.15 tahů. Pokud jsou zasaženy tři cíle, 0.15 je nahrazeno 0.1, atd.



Mrazící účinnost se neodvíjí od toho, zda cíl bude jednat či už jednal.



Při sesílání kouzel **Blesk** a **Řetězový blesk** se znalostí **Mistra bouří** (Destruktivní magie) přibude Omračující efekt: hodnota ATB (prvního) cíle je *vynásobena* 0.7. Například hodnota ATB 0.8 se sníží na 0.56, zatímco hodnota 0.1 se sníží na 0.07.



Čím vyšší je hodnota ATB cíle, tím účinnější je snížení ATB při Omráčení, a to v rozmezí od 0 (cíl právě vykonal akci) do 0.3 (cíl je těsně před akcí). Hodnotou snížení je myšleno, že je vždycky méně účinná než Mrazící efekt, ale je středně účinná v situaci, kdy Mrazící efekt může být léčen, než dojde k vypršení jeho celkového trvání (Přikládáním rukou, Očistou, Stanem první pomoci s lepší úrovní ovládání...).





Při přivolání pomocí kouzla **Přízračné síly** získají klony hodnotu ATB v závislosti na úrovni sesílatele (nikoliv na síle kouzel): ATB=0.4+0.02*Úroveň.



Fénix a elementálové přivolání pomocí kouzel **Přivolání fénixe** či **Vyvolání elementálů** dostávají náhodnou hodnotu ATB vynásobenou 0.05, tedy v rozmezí 0 - 0.25.





Pekelní oři, noční můry a pekelní hřebci se schopností **Strach** mají šanci (viz str.1) zastrašit svůj cíl, což má za následek jeho útěk nebo vynulovaní jeho hodnoty ATB. Válečný pokřik barbara **Děsivý řev** (viz str.209) má přesně stejný účinek.





Barbaři při použití válečného pokřiku **Slovo vůdce** (viz str.209) mohou "nakopnout" své jednotky v boji: zaútočí na spřátelený cíl (přičemž způsobí obvyklé škody) a zvýší jeho hodnotu ATB o 0.1+0.02*Úroveň_hrdiny.
Skřetí náčelník má podobnou schopnost **Náčelníkův rozkaz**: zvýšení ATB je 1 % jeho velikosti skupinky, omezeno na 0.6, zatímco způsobené škody jsou rovny velikosti jejich skupinky, a to bez žádné horní hranice.





Úder štítem je schopnost panošů, kterou mají i pěšáci, branci, kostliví válečníci a zuřivci. Po zaútočení nepřítele mají šanci ho omráčit. Omráčený nepřítel neoplácí a jeho hodnota ATB je snížena na 0. Navzdory stejnému slovnímu označení nemá toto omráčení nic společného s efektem Omráčení kouzel Blesku.



Šípy zpoždění je schopnost Mistrů lovců, což způsobuje, že jeho šípy někdy při zásahu opozdí další tah cíle. Přesněji šíp zpoždění sníží hodnotu ATB o 0.2.



Agraelova specializace **Aura rychlosti** zvyšuje iniciativu jeho stvoření o 1 % za každou úroveň. To znamená, že na úrovni 10, zvýší Agrael jejich iniciativu o 10 %. Má tendenci k tomu, aby měl na tahu rychlé jednotky jako noční můry nebo kerbery, specializace mu to zajistí, a jednotky budou první na tahu nebo dokonce hrát až dvakrát častěji.





Naopak Raelagovo **Zastrašení** snižuje iniciativu nepřátelských stvoření o 1 % za každou Raelagovu úroveň. Zatímco Agraelova specializace podporuje vlastní jednotky, Raelag je účinnější *proti* rychlým jednotkám. V Hammers of Fate jsou spojeny u Raelaga dva efekty do jedné specializace: **Mistr iniciativy**, která zvyšuje iniciativu jeho armády o 1 % za každou úroveň a zároveň ji také snižuje i o 1 % nepřátelským jednotkám.



Dále týden nic nedělání a týden pokoje snižují iniciativu stvoření o 20 %. První působí akorát na jednotky Azylu, Hvozdu, Akademie a Pevnosti a druhý týden zase na stvoření Nekropole, Pekla, Kobky a Tvrze.

Iniciativa hrdinů

Hrdinové mohou dělat různé akce: čekat nebo se bránit (dokonce, i když bránění neudělá rozdíl, pokud nemůže být jednotka napadena), přímo útočit na nepřátelskou jednotku, používat speciální schopnosti nebo sesílat kouzla. Pro všechny tyto úkony je iniciativa 10. Nicméně při ovládání dovednosti Kouzelnictví mohou, poté co seslali kouzlo, čekat na další akci kratší dobu.



Bez znalosti Kouzelnictví je hrdinova hodnota ATB jako obvykle po seslání kouzla resetována na 0. Se Základním kouzelnictvím na 0.1, na 0.2 s Lepším kouzelnictvím, respektive na 0.3 s Expertním kouzelnictvím. Všimněte si, že se to stane akorát při seslání kouzla, nikoliv při použití schopností (Požehnání, Požírání mrtvol...) nebo útočení. Výkřik, schopnost nahrazující Kouzelnictví u barbarů má stejný účinek při použití válečných pokřiků.



Ve hře je ale několik schopností, které dobu čekaní snižují ještě více: Znamení čaroděje (Řemeslo - Čaroděj), Odvetný úder (Výcvik - Rytíř), Znamení prokletých (Brána - Pán démonů), Znamení nekromanta (Nekromancie - Nekromant) a Mocná rána (Krvavá zuřivost - Barbar). Tyto schopnosti po vykonání svého úkolu sníží hodnotu ATB hrdiny na 0.5. Očarování šípu (Mstitel - Hraničář) je dokonce ještě lepší, i když vůbec nevyužije jakkoliv ATB: hraničář bude schopen ihned útočit se svým šípem zpoždění. Útoky samotné vynulují ATB hodnotu hraničáři, jako u všech ostatních útoků.



Ve stejném duchu přidávají mistři magie temnoty a magie světla hromadné verze některých kouzel. Při seslání hromadného kouzla je sesílatelova hodnota ATB resetována na 0.5, ať už je jeho úroveň Kouzelnictví jakákoliv. Normální verze těchto kouzel nepřináší žádný užitek z tohoto rychlejšího kouzlení.





Čarodějka Jhora má specializaci Vládce vichrů, která jí umožňuje se dokonce ještě více účastnit boje. Dostává 0.05 bonus za každou úroveň k její iniciativě, jak po seslání kouzla, tak po každé jiné akci. Například začíná při úrovni 1 s iniciativou 10.05 a na úrovni 20 již dosáhne iniciativy 11. Dále také začíná se Základním kouzelnictvím, což vám zajistí, že se po této dovednosti nebudete muset shánět. Jak je zvýšení rychlosti znatelné? Těch několik procent za úroveň nevypadá jako moc, ale přinejmenším to umožní Jhoře systematicky jednat před svými nepřáteli, což může být často přeměněno na zničující strategickou přednost.



Štěstí

Stvoření v závislosti na jejich štěstí mají při útoku dobré nebo špatné štěstí: úder s dobrým štěstím udělí dvakrát více škod, zatímco úder se špatným štěstím způsobí pouze poloviční škody. Tento násobitel je globální a bere napřed v potaz všechny ostatní možné modifikátory škod (kromě Mstitele — viz str.305).



Každý bod štěstí dává 10% šanci na získání úderu s dobrým (kladná hodnota) či špatným (záporná hodnota) štěstím. Pravděpodobnost nemůže být vyšší než 50 %. Například štěstí +2 dává 20% šanci na dobré štěstí. Předmětem (s výjimkou schopnosti Štěstí warlocků, která aplikuje štěstí i na kouzla způsobující škody) je pouze normální útok stvoření.

Další info
Ve verzi 3.0 (Tribes of the East), není štěstí samo o sobě omezeno a může se vyšplhat na hodnotu vyšší než +5 (či nižší než -5). Když máte například štěstí +7, dostáváte maximálně 50% šanci na dobré štěstí, ale nepřítelovo štěstí by mělo být sníženo o 2, hodnota by tedy měla být +5 a šance zůstat stále 50 %.

Snadným způsobem, jak zlepšit vaše štěstí je dovedností Štěstí (str.128). Váš hrdina získá jeden bod ke štěstí za každou úroveň dovednosti (základní +1, lepší +2, expertní +3). Na mapě také existuje několik lokací, které můžete navštívit (str.277), jako Vílí loučka či Fontána štěstí. Dále také několik artefaktů (str.210) zvyšuje štěstí vaší armády nebo ho snižuje nepříteli, jako Čtyřlístek (+1 štěstí) či Prokletý prsten (-2 štěstí nepřítele).



Některé městské budovy upravují štěstí svých obránců (Jiskrná fontána v Hvozdu — str.238) nebo ho snižuje jejich útočníkům (Brány chaosu v Pekle — str.249). Budovy grálu v Azylu a Hvozdu — lze je postavit jedině po přinesení Ashiny slzy, jmenovitě to je Elrathova hlídka (str.234) a Sylannina dcera (str.238), zvyšují štěstí všech hrdinů hráče o 2.



Morálka



Účinek morálky byl odhalen už v sekci Iniciativa: dobrá morálka umožní stvoření hrát mnohem častěji, zatímco špatná morálka snižuje účast v boji. Viz str.329 s více detaily.

Každý bod morálky dává 10% šanci v boji na získání dobré (kladná hodnota) či špatné (záporná hodnota) morálky. Pravděpodobnost nemůže být vyšší než 50 %. Například +4 vám dává 40% šanci na dobrou morálku po vykonání činu stvoření, zatímco -3 vám dává 30% šanci na špatnou morálku před akcí stvoření. Všimněte si, že hrdinové nepodléhají morálce, stejně tak nemrtvá stvoření, dále mechanické jednotky a válečné stroje (neplatí v případě, že by váš hrdina měl schopnost Uznání neživého — viz str.135).

Další info
Ve verzi 3.0 (Tribes of the East) není morálka sama o sobě omezena a může se vyšplhat na hodnotu vyšší než +5 (či nižší než -5). Když máte například morálku +7, dostáváte maximálně 50% šanci na dobrou morálku, ale nepřítelova morálka by měla být snížena o 2, hodnota by tedy měla být +5 a šance zůstat stále 50 %.

Morálka stvoření se také odvíjí od složení armády. Stvoření bojují raději vedle svých spojenců než vedle staletých nepřátel. Vztahy mezi frakcemi mohou být shrnuty jako dobro proti zlu v opozici. "Dobré" frakce (Akademie, Azyl, Hvozd, Pevnost) jsou si navzájem spojenci a nepřátelí se "zlou" aliancí (Kobka, Peklo, Nekropole, Tvrz). Přičtěme k tomu neutrální jednotky, které jsou brány jako spojenci všech. Všechny tyto vztahy jsou zobrazeny v tabulce níže:

	Akademie	Azyl	Hvozd	Pevnost	Neutrální	Kobka	Peklo	Nekropole	Tvrz
Akademie	-	Spoj.	Spoj.	Spoj.	Spoj.	Nepř.	Nepř.	Nepř.	Nepř.
Azyl	Spoj.	-	Spoj.	Spoj.	Spoj.	Nepř.	Nepř.	Nepř.	Nepř.
Hvozd	Spoj.	Spoj.	-	Spoj.	Spoj.	Nepř.	Nepř.	Nepř.	Nepř.
Pevnost	Spoj.	Spoj.	Spoj.	-	Spoj.	Nepř.	Nepř.	Nepř.	Nepř.
Neutralní	Spoj.	Spoj.	Spoj.	Spoj.	-	Spoj.	Spoj.	Spoj.	Spoj.
Kobka	Nepř.	Nepř.	Nepř.	Nepř.	Spoj.	-	Spoj.	Spoj.	Spoj.
Peklo	Nepř.	Nepř.	Nepř.	Nepř.	Spoj.	Spoj.	-	Spoj.	Spoj.
Nekropole	Nepř.	Nepř.	Nepř.	Nepř.	Spoj.	Spoj.	Spoj.	-	Spoj.
Tvrz	Nepř.	Nepř.	Nepř.	Nepř.	Spoj.	Spoj.	Spoj.	Spoj.	-

K získání hodnoty morálky skupinky jsou 4 následující pravidla:

1. Začněme s **morálkou hrdiny**: hodnota je upravena Vedením, artefakty, navštívenými lokacemi...
2. Přidejme (či odeberme) **vztahy uvnitř armády** ovlivňující armádu s minimálně 2 skupinkami:
   » pouze 1 frakce: bonus +1 k morálce,
   » 2 spojenecké frakce: žádný bonus,
   » 3 nebo více spojeneckých frakcí: penalizace -1 k morálce,
   » pouze 2 nepřátelské frakce: penalizace -1 k morálce,
   » jakýkoliv jiný případ: penalizace -2 k morálce.
3. Přidejme (či odeberme) **vztah s hrdinou**:
   » +1 pokud je hrdina stejné frakce,
   » 0 pro spojence,
   » -2 pro nepřátele.
4. Vezměme v úvahu všechny **speciální případy**: minotauři mají alespoň +1 morálku (díky Statečnosti), nemrtví nejsou ovlivňováni morálkou, některé budovy ve městě ovlivňují morálku (jako třeba Putyka, která dává +1 obráncům města)...

Nezapomeňte:
» Pouze pravidla 3 a 4 se odvíjejí od skupinek. Pravidla 1 a 2 se mohou aplikovat se stejnými hodnotami na všechny skupinky v armádě.
» "Armáda" je složena z jednotek obsazených v boji. Všechny zbývající, během Taktické fáze neumístěné jednotky, nejsou zahrnuty do boje.

Další info

Pokud se vaše armáda skládá pouze z jedné skupinky, pravidlo 2 vám nedává žádný bonus. Ale pokud ji rozdělíte na dvě skupinky, můžete získat bonus, dokonce i při rozdělení skupinky 100 stvoření na 99+1 se objeví ve výsledku obou, protože morálka bude +1.

Příklad: Hrdina Azylu má morálku +3 (například díky Expertnímu vedení) a armádu:


Archandělů (Azyl)


Nočních můr (Peklo)


Jednorožců (Hvozd)

» Pravidlo 1 (morálka hrdiny) dává každé skupince +3 morálku.
» Pravidlo 2 (vztahy uvnitř armády) dává každé skupince -2 morálku ("3 frakce se spojenci a nepřáteli" spadá do kategorie "jakýkoliv jiný případ").
» Pravidlo 3 (vztah s hrdinou) se odvíjí od skupinek.
» Pravidlo 4 se neuplatní (nebo ho nemůžeme využít).

To dává každé skupince:


Archandělé
Vztah s hrdinou: stejná frakce, +1 morálka
Morálka skupinky: 3-2+1 = **+2**.


Jednorožci
Vztah s hrdinou: spojenec, +0 morálka
Morálka skupinky: 3-2+0 = **+1**.


Noční můry
Vztah s hrdinou: nepřítel, -2 morálka
Morálka skupinky: 3-2-2 = **-1**.





Rozptýlení účinku kouzla



Asi hlavním způsobem jak rozptýlit účinek kouzla z jednotky, je seslat kouzlo **Očista** (magie světla — viz str.204). Nicméně úspěch Očisty není garantován a závisí na úrovni rozptylujícího a původního sesílatele prokletí/požehnání.

Dalším způsobem je seslání opačného kouzla, tedy například: Zrychlení (+iniciativa), Božská síla (+škody) a Spravedlivá moc (+útok) jsou kouzlo magie světla, kdežto opakem těchto kouzel jsou Zpomalení (-iniciativa), Slabost (-škody) a Utrpení (-útok) z magie temnoty. Seslání jednoho z těchto kouzel rozptýlí dříve seslané opačné kouzlo a nahradí jej. Stane se to dokonce, i když je druhé kouzlo slabší než to první.

Například předpokládejme, že je na paladiny (útok 24) sesláno Utrpení s lepším ovládáním, což snižuje jejich útok o 9 na 15. Poté je na ně seslána Spravedlivá moc se základním ovládáním: nejdříve rozptýlí Utrpení a poté přidá +6 k útoku, takže paladinové budou mít útok 30.

Nezapomeňte, že Výdrž (magie světla) a Zranitelnost (magie temnoty) nejsou opačná kouzla, takže se navzájem nevyruší.



S expertní magií světla rozptýlí **Magická imunita** veškeré účinky kouzel, prokletí (včetně Zranitelnosti) a požehnání, z cíle před tím, než mu dá imunitu. Nicméně s nižší úrovní ovládání magie světla je jak rozptýlení, tak imunita, omezena na kouzla 2./3./4. úrovně. I když je Očista kouzlo druhé úrovně, nemůže nikdy rozptýlit imunitu.

Nicméně **Zraňující dotek** přízraků ji rozptýlí stejně jako všechna požehnání magie světla (nezapomeňte, že Mystická zbroj náleží škole magie přivolávání). Schopnost paladinů **Ruce uzdravitele**, kromě ozdravení cíle, nepřímo odstraní všechny účinky magie temnoty.

Jak je již zmíněno v podsekci Válečné stroje (viz str.324), **Stan první pomoci** může také rozptýlit prokletí, jestliže je hrdina ovládá alespoň Lepší válečné stroje. Na rozptýlení některých prokletí je třeba mít expertní ovládání magie.



Kouzlo Magie temnoty **Vampyrismus**, které dává cíli atributy nemrtvého, poskytuje imunitu vůči mysl ovládajícícm efektům, vůči kterým jsou nemrtví imunní, a v případě aktivity jsou účinně rozptýleny. To zahrnuje prokletí (Hniloba, Zmatení, Bojové šílenství, Slepota, Pán loutek), požehnání (Regenerace), ničivá kouzla (Vosí roj, nezasažená Kletbou prokletí, ale místo toho Slovem světla), schopnosti jednotek jako Pokušení, Strnulost... Pro hrdiny s těžkým přístupem k rozptylujícím kouzlům Magie světla může být Vampyrismus vítanou alternativou proti silným prokletím.



Schopnost **Věčné světlo** (Magie světla) dělá odčarování všech kouzel seslaných hrdinou dvakrát tak těžší (šance na odčarování je dělena dvěma). Při požehnání mají jednotky 50% odolnost proti opačným prokletím (jako Zpomalení vs Zrychlení). Systematicky odebírat požehnání umí pouze přízrak pomocí schopnosti Zraňující dotek.

Rozptýlení prokletí

Tabulka níže obsahuje seznam různých prokletí (kouzel, účinků schopností stvoření, hrdinových dovedností...) a výsledky pokusů o rozptýlení prokletí ze spřátelených jednotek různými způsoby. Křížek (x) v tabulce značí, že se jedná o nesmyslnou kombinaci; například Očistec se spustí pouze při útoku, což by znamenalo, že by si sám odstranil slepotu. Nezapomeňte, že Očistec, přestože se spouští při útoku, může i tak zasáhnout spřátelenou jednotku, například když je pod kontrolou nepřítele (Pán loutek, Pokušení).

Při použití na nepřátelské jednotky nerozptýlí Očista ani Očistec prokletí (viz dále pro účinky na požehnáních). Magická imunita a Ruce uzdravitele naopak mají stejný efekt na přátelích i nepřátelích (ale mohou být seslány pouze na nepřátelské jednotky, když jsou pod kontrolou sesílatele). Stan první pomoci a Runa vymítání nemohou být na nepřátele vůbec použity.

Všimněte si, že Runa ovládnutí magie, i když zde není napsána, se zdá mít ten samý účinek a chování jako Očistec.

	Magická imunita	Ruce uzdravitele	Stan první pomoci + Lepší VS	Runa vymítání	Očista	Očistec
Zpomalení	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**
Slabost	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**
Zármutek	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**
Zranitelnost	**Ano**	**Ne**	**Ne**	**Ne**	**Ne**	**Ne**
Hniloba	**Ano**	**Ano**	**Ano** (exp. VS)	**Ano**	**Ano**	**Ano**
Zmatení	**Ano** (zákl. MS)	**Ano**	**Ano** (exp. VS)	**Ano**	**Ano**	**Ano**
Utrpení	**Ano** (zákl. MS)	**Ano**	**Ano** (exp. VS)	**Ano**	**Ano**	**Ano**
Slepota	**Ano** (lepší MS)	**Ano**	**Ne**	**Ne**	**Ano**	x
Bojové šílenství	**Ano** (lepší MS)	**Ano**	**Ne**	**Ne**	**Ne**	**Ne**
Pán loutek	**Ano** (exp. MS)	**Ano**	**Ne**	**Ano**	**Ano**	**Ano**
Pokušení	**Ano**	**Ano**	**Ne**	**Ano**	**Ano**	**Ano**
Strnulost	**Ne**	**Ano**	**Ano**	x	**Ano**	x
Kolo štěstěny	**Ne**	**Ne**	**Ne**	**Ano**	**Ano**	**Ano**
Oko zla	**Ne**	**Ne**	**Ne**	**Ano**	**Ano**	**Ano**
Zhoubný jed	**Ne**	**Ano**	**Ano**	**Ne**	**Ne**	**Ne**
Otrava	**Ne**	**Ano**	**Ano**	**Ne**	**Ne**	**Ne**
Znamení ohně	**Ne**	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ne**
Ochromení	**Ne**	**Ne**	**Ne**	**Ne**	**Ne**	**Ne**
Oslabující úder	**Ne**	**Ne**	**Ne**	**Ne**	**Ne**	**Ne**
Zmražení (Mistr ledu)	**Ne**	**Ano**	**Ano**	x	**Ano**	?
Spálení (Mistr ohně)	**Ne**	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**
Vzplanutí	**Ne**	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**	?
Kvílení bánší	**Ne**	**Ano**	**Ano**	**Ne**	**Ne**	**Ne**
Drcení zbroje (miniartefakt)	**Ne**	**Ne**	**Ne**	**Ne**	**Ne**	?

Rozptýlení požehnání

Stejně jako prokletí, tak i požehnání mohou být několika způsoby rozptýlena, viz níže. Opět se výsledky Magické imunity aplikují jak na přátele, tak na nepřátele. Runa ovládnutí magie, Očista a Očistec se použijí pouze na nepřátele (nikdy neodstraní požehnání ze spřátelené jednotky). Zraňující dotek odstraňuje pouze požehnání, jak z nepřátel, tak z přátel.

Runa výpadu nemůže být rozptýlena, jelikož je vždy použita až po akci stvoření (i čekání nebo obraně).

	Magická imunita	Zraňující dotek	Runa ovládnutí magie	Očista	Očistec
Božská síla	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**
Zrychlení	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**
Výdrž	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**
Regenerace	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**
Spravedlivá moc	**Ano** (zákl. MS)	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**
Odklon střel	**Ano** (zákl. MS)	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**
Magická imunita	**Ne**	**Ano**	**Ano**	**Ne**	**Ano**
Mystická zbroj	**Ano** (exp. MS)	**Ne**	**Ne**	**Ne**	**Ne**
Vampyrismus	**Ano** (exp. MS)	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**
Runa výpadu	x	x	x	x	x
Runa berserka	**Ano**	**Ne**	**Ne**	**Ne**	**Ne**
Runa ovládnutí magie	**Ne**	**Ne**	**Ne**	**Ne**	**Ne**
Runa elementální imunity	**Ne**	**Ne**	**Ne**	**Ne**	**Ne**
Runa nehmotnosti	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**
Runa omráčení	**Ano**	**Ne**	**Ne**	**Ne**	**Ne**
Runa bojové zuřivosti	**Ano**	**Ne**	**Ne**	**Ne**	**Ne**
Runa draka	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**
Svolání do zbraně	**Ano**	**Ano**	**Ne**	**Ne**	**Ne**
Bojový pokřik	**Ano**	**Ano**	**Ne**	**Ne**	**Ne**

	Magická imunita	Zraňující dotek	Runa ovládnutí magie	Očista	Očistec
Bojová zuřivost	**Ne**	x	**Ne**	**Ne**	x
Medvědí řev	**Ne**	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**
Požehnání	**Ne**	**Ano**	**Ne**	**Ne**	**Ne**
Runové souznění	**Ne**	**Ano**	**Ano**	**Ano**	**Ano**

Spouštění schopností jednotek

Schopnosti jednotek se šancí

Několik schopností jednotek se nespustí pokaždé, ale mají určitou šanci, že se tak stane. Jsou to následující. **Smrtící úder** Temného rytíře má jednoduchý mechanismus: dává pevnou 25% pravděpodobnost zabití poloviny cílové skupinky. Nicméně několik dalších schopností je daleko komplexnějších.

Obzvláště pro schopnosti v tabulce níže je základní pravděpodobnost spuštění mezi 5 % a 75 %, stanovené podle následující rovnice:

» Jestliže CelkovéBZ > CelkovéBZCíle, pak

$$ZákladníŠance = 25\% + 3\% * (CelkovéBZ / CelkovéBZCíle)$$

» Jestliže CelkovéBZ ≤ CelkovéBZCíle, pak

$$ZákladníŠance = 25\% - 3\% * (CelkovéBZCíle / CelkovéBZ)$$

kde:
» CelkovéBZ je celkový počet bodů zdraví jednotky se schopností.
» CelkovéBZCíle je celkový počet bodů zdraví cílové jednotky.
» Šance je omezená v rozmezí 5 až 75 %.

Jakmile je spočítána základní pravděpodobnost, má každá schopnost určitý "součinitel šance", který vystupuje jako počet pokusů: například s SoučinitelŠance=2 má Očistec 2 pokusy (každý se základní šancí), pokud by se teda efekt nespustil již při prvním. Matematicky je tedy vzorec takto:

$$CelkováŠance = 1 - (1-ZákladníŠance)^{SoučinitelŠance}$$

což také odpovídá desetinnému součiniteli šance. Tento součinitel je pro každou schopnost v tabulce níže:

	Součinitel šance	CelkovéBZCíle je spočítáno	Spouští se při odplatě	Spouští se při boji zblízka (pro střelce)	Jednotky
Drtivá rána	0.8	**před zásahem**	**Ne**	x	Nezkrotný kyklop
Medvědí řev	0.9	**po zásahu**	**Ne**	x	Jezdec na bílém medvědu
Očistec	2	**po zásahu**	**Ano**	**Ano**	Fanatik
Ohnivá vlna	2	**před zásahem**	**Ano**	x	Pán ohně
Ochromení	0.7	**po zásahu**	**Ano**	**Ano**	Kopiník, Záškodník
Oslepující útok	1	**po zásahu**	**Ano**	x	Stříbrný jednorožec, Panenský jednorožec
Pokus o útok	1	**po zásahu**	**Ne**	x	Vymahač, Bijec
Pronikavý šíp	2	**před zásahem**	x	**Ne**	Mystický střelec
Strach	0.8	**po zásahu**	**Ne**	x	Pekelný oř, Noční můra, Pekelný hřebec
Strnulost	3	**po zásahu**	**Ano**	x	Princ upírů
Šípy zpoždění	1	**před zásahem**	x	**Ne**	Mistr lovec
Švihnutí bičem	1.5	**po zásahu**	**Ano**	x	Matka stínu, Paní stínu
Úder	1.5	**před zásahem**	**Ne**	x	Branec, Pěšák, Panoš, Kostlivý válečník, Zuřivec

	Součinitel šance	CelkovéBZCíle je spočítáno	Spouští se při odplatě	Spouští se při boji zblízka (pro střelce)	Jednotky
Úder tlapou	1	**před zásahem**	**Ne**	x	Jezdec na černém medvědu
Výsměch	1.2	**před zásahem**	**Ne**	x	Štváč
Znamení ohně	1	**po zásahu**	x	**Ne**	Runový kněz, Runový patriarcha, Plamenný strážce

Jak je uvedeno v tabulce výše, pro některé schopnosti (Úder, Šípy zpoždění, ...) je CelkovéBZCíle množství bodů zdraví **před** prvním zásahem. Pro ostatní schopnosti (Oslepující útok, Zastrašení, ...) je CelkovéBZCíle množství bodů zdraví **po** zásahu: tato úprava dává lepší výhodu útočníkovi, jelikož bude zdraví cíle sníženo po zásahu a výsledkem bude lepší šance na spuštění schopnosti (CelkovéBZ je uvažováno před jakoukoliv odplatou).

Příklad: skupinka 100 Pěšáků (26 BZ) útočí na skupinku 10 Temných nájezdníků (40 BZ). Spustí se Úder?
CelkovéBZ = 26*100 = 2600
CelkovéBZCíle (před útokem) = 40*10 = 400
CelkovéBZ > CelkovéBZCíle: ZákladníŠance = 25% + 3% * (2600/400) = 44.5%
CelkováŠance = 1 - (1-0.445)^1.5 = 58.7%

Všimněte si, že CelkovéBZ a CelkovéBZCíle, kdykoliv se s tím počítá, používají současnou hodnotu maximálních bodů zdraví skupinky, včetně bonusů/postihů. Proto jakékoliv artefakty, kouzla (Oživení mrtvých, Vzkříšení), dovednosti,... upravující toto množství, také ovlivňují výslednou šanci na spuštění.

Mimo všeobecných schémat je několik schopností, které mají další speficika:
» **Pokus o útok**: pravděpodobnost spuštění je spočítána po prvním úderu a po odvetě nepřítele.
» **Strnulost** se pokouší spustit po zásahu a poté, co upíří ze svého cíle vysáli život.
» **Šípy zpoždění** se mohou spustit s každou střelou.



SoučinitelŠance pro **Úder tlapou** je 1, ale ve skutečnosti je to vlastně vynásobeno počtem políček ujitých k cíli útoku: když je t počet ujitých políček, pak SoučinitelŠance=t. V podstatě čím dále je cíl, tím pravděpodobněji se Úder tlapou spustí. Nezapomeňte, že když se Jezdci nepohnou (ujitých políček=0), nespustí se Úder tlapou (SoučinitelŠance=0).

Další info
Pravděpodobnost spuštění Úderu tlapou po t ujitých políčkách: 1 - (1-ZákladníŠance)^t



Medvědí řev má šanci zastrašit nepřátele nacházející se na 6 okolních políčkách kolem Jezdce na bílém medvědu. Šance je počítána zvlášť pro každý cíl. Malá stvoření jsou snáze zastrašitelnější, odolají řevu pouze jednou ze dvou případů.

Další info
Pravděpodobnost spuštění Medvědího řevu proti malým stvořením: 1 - (1-CelkováŠance)/2 = 50% + CelkováŠance/2



Runa omračení dává šanci trpasličím stvořením vynulovat při útoku či odvetném úderu hodnotu ATB na 0. Tato šance následuje stejnou pravděpodobnost jako výše, s CelkovýmiBZCíle **před** zásahem. Nezapomeňte však, že schopnost je na trpasličí jednotce aktivní, dokud se nespustí.

Vojenské štěstí



Když má hrdina schopnost Vojenské štěstí, schopnosti stvoření diskutované výše mají zdvojnásobený SoučinitelŠance, takže mají dvakrát tolik pokusů na uspění. Pouze tyto schopnosti (včetně efektů Runy omračení) jsou ovlivněny Vojenským štěstím.

Další info
Celková šance s Vojenským štěstím, kde c je součinitel šance schopnosti, je 1-(1-P)^{2c}, kde P je základní štěstí vypočítané výše. V příkladu Pěšáci vs. Temní nájezdníci, P=44.5% a 2c=3, což vede k celkové šanci na spuštění kolem 82.9 % s Vojenským štěstím.
Úder tlapou s Vojenským štěstím má na každé ujité políčko 2 šance: 1-(1-P)^{2t}.

Medvědí řev má také, pro menší stvoření, dvě šance na spuštění, to dává minimální šanci 77 %. To umožňuje, jakmile je jedno stvoření zastrašeno řevem, Jezdcům na bílých medvědech snadno útočit aniž by utrpěli odplatu.

Detaily o místech na mapě

Ceny v Pevnosti na kopci

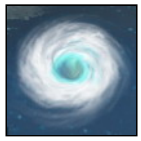


Během své návštěvy v Pevnosti na kopci mohou hrdinové za určitou částku vylepšit své jednotky. Stvoření nižší úrovně se vylepší za nižší cenu než normálně ve městě (kde ještě k tomu musíte mít postavenou budovu). Vyšší úrovně jsou zase dražší.

Normální cena vylepšení je ta, kterou zaplatíte ve městě za vylepšení stvoření díky příslušné budově: liší se cena vylepšené jednotky a cena nevylepšené jednotky. Převody k normálním cenám vylepšení v Pevnosti na kopci jsou následující:

	Úroveň 1	Úroveň 2	Úroveň 3	Úroveň 4	Úroveň 5	Úroveň 6	Úroveň 7
Převod ceny	Zdarma	50 %	100 %	125 %	150 %	175 %	200 %

Vodní víry



Po vstupu do víru (na moři) je hrdina přepraven k dalšímu (náhodnému) víru. Ale něco to stojí, část armády se totiž ztratí v rozbouřených vodách: polovina skupinek nejnižší úrovně se ztratí, zaokrouhleno dolů (jestliže nemá hrdina pouze jednu skupinku s jedním stvořením).

"Nejnižší úrovní" je myšleno rozlišování vylepšených a nevylepšených stvoření, která budou vždy níže než byla dříve. Mějte na mysli, že pokud budete mít několik skupinek stejné nižší úrovně, ztratí se ta první v pořadí slotů v panelu armády hrdiny (nezapomeňte, že některá okna na obrazovce dobrodružství mohou zobrazovat špatné pořadí).

Například, jestliže je armáda složena z 1000 lukostřelců v prvním slotu a jedním kamenným chrličem ve druhém, do vodního víru bude staženo 500 lukostřelců. Pokud obsah těchto dvou slotů prohodíte, přepadne kamenný chrlič. Pokud je chrlič vylepšený (obsidiánový), přepadnou v každém případě lukostřelci bez ohledu na jejich pozici v armádě.

Pán vzpomínek



V této budově se může hrdina za určitou cenu "odnaučit" některé dovednosti a schopnosti, a získat tak šanci vybrat si jiný směr vývoje. Nejdříve si hrdina vybere mezi dovednostmi a schopnostmi, jež zná, tu, kterou chce zapomenout. Je to přesně opačný způsob než u povýšení na novou úroveň: může si vybrat kolik chce, ale úroveň dovednosti či schopnosti může být vybrána pouze pokud ji není zapotřebí pro jinou.

Vezměme si například hrdinu, který zná Expertní kouzelnictví, Magický výhled, Regeneraci many a Nestálou manu. Nemůže si vybrat, že chce odnaučit Expertní (tudíž mít Lepší kouzelnictví), aniž by si nejprve vybral schopnost, protože všechny jeho 3 schopnosti vyžadují expertní úroveň. Jestliže si přeje zapomenout na Regeneraci many, musí nejdřív vybrat Nestálou manu, pro kterou je Regenerace předpokladem. S těmito dvěma vybranými k odstranění, si pak může snížit úroveň ovládání Kouzelnictví až na základní a zbude mu pouze jedna schopnost. Cena za odnaučení schopností a dovedností se odvíjí od úrovně hrdiny:

Cena za odnaučení schopností a dovedností se odvíjí od úrovně hrdiny:



Cena za dovednost/schopnost: 500*ceil(sqrt(Úroveň_hrdiny))

kde sqrt() je funkce druhé odmocniny a ceil() je funkce zaokrouhlení nahoru. To dává následující ceny za dovednost/schopnost:

	Úroveň 1	Úroveň 2-4	Úroveň 5-9	Úroveň 10-16	Úroveň 17-25	Úroveň 26-36	Úroveň 37-40
Cena	500	1000	1500	2000	2500	3000	3500

Takže například hrdina na 10. úrovni by zaplatil 8000 zlata za odnaučení 4 schopností/dovedností.

Jakmile si hrdina vybere, odnaučí se vybrané dovednosti/schopnosti a bude si moct vybrat přesně stejný počet nových, jako kdyby zrovna postoupil na další úroveň. Všimněte si, že jeho primární atributy (útok, obrana, síla kouzel a znalosti) jsou tímto procesem nedotknuty (kromě bonusu z Osvícení, o který při odnaučení přijdete).

Oltář obětování



Na Oltáři obětování mohou hrdinové zla (pán démonů, nekromant, warlock a barbar) obětovat stvoření výměnou za zkušenosti. Hrdinové dobra (rytíř, hraničář, čaroděj a runový mág) mohou obětovat artefakty. Získané zkušenosti jsou:

Obětování stvoření: Zkušenosti = 3 * Body_zdraví_stvoření

Obětování artefaktu: Zkušenosti = 0.5 * Cena_artefaktu

Každý týden první hrdina, který něco obětuje, získá jako bonus +1 ke štěstí do dalšího boje.

Všimněte si, že každý hrdina může také prodat artefakty za 50 % původní hodnoty v jakékoliv městské tržnici, nebo obětovat stvoření za zkušenosti v Obětní jámě Pekla.

Mystická knihovna



Stejně jako se můžou koupit artefakty v obchodech, mohou se naučit kouzla vyšších úrovní v obchodech s kouzly výměnou za vzácné suroviny. Typ suroviny závisí na magické škole:

» **Magie temnoty** kouzla jsou prodávány za **rtuť**
» **Destruktivní magie** kouzla jsou prodávány za **síru**
» **Magie světla** kouzla jsou prodávány za **krystaly**
» **Magie přivolávání** kouzla jsou prodávány za **drahokamy**

Kouzla čtvrté úrovně stojí 15 jednotek surovin, zatímco kouzla 5. úrovně stojí 25 jednotek surovin. Hrdina si může koupit pouze kouzla, pro které má nezbytné předpoklady. Každá frakce má preferovaná kouzla, která se budou spíše nabízet, když hrdina obchod navštíví:

Akademie	Imploze, Řetězový blesk, Smrtící mráz, Pád meteoritů, Přivolání fénixe, Mystická zbroj, Bojové šílenství
Azyl	Vzkříšení, Slovo světla, Pomsta bohů, Mystická zbroj, Slepota
Hvozd	Vzkříšení, Vyvolání elementálů, Slepota, Smrtící mráz
Pevnost	Implze, Řetězový blesk, Vzkříšení, Bojové šílenství, Pád meteoritů
Peklo	Vzkříšení, Kletba podsvětí, Slepota, Mystická zbroj
Kobka	Imploze, Řetězový blesk, Slepota, Pád meteoritů
Nekropole	Imploze, Řetězový blesk, Slepota, Prokletí podsvětí, Vampyrismus
Tvrz	-

Stejně jako obchod s artefakty, tak i obchod s kouzly se každý měsíc sám obnovuje.

Svatyně náhody



Svatyně náhody dává bonus do dalšího boje hrdinovi, který ji navštíví. Bonus se odvíjí od toho, jaký je den:

» Pondělí: +3 k útoku
» Úterý: +1 k morálce
» Středa: +3 k obraně
» Čtvrtek: +1 ke štěstí
» Pátek: +1 k iniciativě
» Sobota: +2 k útoku a +2 k obraně
» Neděle: +1 k rychlosti

Najednou může mít hrdina bonus pouze z jediné Svatyně náhody.

Astrologova věž



V Astrologově věži mohou hrdinové vidět, jaké budou následující dva týdny a jejich účinky, a dokonce si můžou jeden vybrat a vyměnit s ním ten aktuální. Změna aktuálního týdne stojí **6000 zlata** a může být provedena pouze jednou za týden jedním hráčem a ne v neděli. Změna se projeví až příští den. Pokud si ve stejný den objednalo změnu týdne několik hráčů, vyplní se pouze jedna, náhodně vybraná.

Když je změněn současný týden, efekty všech nových týdnů budou normálně aplikovány.

Rituální jáma Kobky



Rituální jáma je speciální budova Kobky, kde mohou být stvoření obětována ke zvýšení týdenního přírůstku krvavých panen/fúrií (úroveň druhá) a minotaurů/strážců minoutaurů (úroveň třetí). Tato zlepšení jsou opravdu užitečná ke zvýšení produkce stvoření Kobky, nepochybně jejich hlavní slabinou. Neutrální stvoření připojující se k armádě zde mohou být takto dobře využita, místo toho, aby snižovala morálku nebo zabírala sloty v armádě hrdiny.

Krvavé panny/fúrie mají se základním týdenním přírůstkem 5 jednoznačně nejnižší růst ze stvoření druhé úrovně. Je dokonce nižší než všech stvoření třetí úrovně a ve skutečnosti odpovídá úrovni čtvrté. Průměrný růst ostatních stvoření druhé úrovně je 13, což vede k hanebnému poměru 2.6 oproti ostatním jednotkám druhé úrovně!!

Minotauři jsou s jejich základním týdenním přírůstkem 6 nepatrně lepší, pořád sice nižším než mají ostatní stvoření třetí úrovně, ale blíže k průměru 8.6. Spolu s vysokou rychlostí a vysokou iniciativou, které dělají krvavé fúrie tak silné, vedle jejich schopnosti Neopětování úderu, by minotauři měli být shromažďováni ve velkém množství, aby byli skutečně průraznou jednotkou, jak tvůrci zamýšleli.

Rituální jáma může vyřešit tento problém poskytnutím nějaké oběti: sleduje celkové množství bodů zdraví, které byly ve městě obětovány, ať už se jednalo o kterýkoliv druh stvoření. Když tyto body zdraví překročí v součtu určitou hranici, je přidělen odpovídající bonus, a to i několikrát, pokud je oběť dostatečně velká. Stejný celkový počet bodů zdraví je použit pro oba poměry nezávisle (krvavé panny/fúrie a minotaury), takže každé obětování může vylepšit týdenní přírůstek obou.

Přírůstek krvavých panen/fúrií se zvýší za každých n:



$300*2^{n-1}$, např. 300 bodů zdraví, 600, 1200, 2400... (x2 každým dalším)

Přírůstek minotaurů/strážců minotaurů se zvýší za každých n:



$1200*3^{n-1}$, např. 1200 bodů zdraví, 3600, 10800... (x3 každým dalším)

Upozorňujeme, že stvoření Kobky zde nemají nějaké speciální výhody (například zvěd se počítá za 10 bodů zdraví). To vyúsťuje v následující vývoj (výsledný přírůstek je znázorněn mezi závorkami):

Obětované body zdraví	 **Krvavé panny/ fúrie** *Přír.: 5*	 **Minotauři** *Přír.: 6*
300	+1 (6)	
600	+2 (7)	
1200	+3 (8)	+1 (7)
2400	+4 (9)	
3600		+2 (8)
4800	+5 (10)	
9600	+6 (11)	
10800		+3 (9)
19200	+7 (12)	
32400		+4 (10)
38400	+8 (13)	
76800	+9 (14)	
97200		+5 (11)

Kouzla Oživení mrtvých a Vzkříšení



S patchem 1.3 se mechanizmy Oživení mrtvých a Vzkříšení změnily: maximální body zdraví cílové skupinky jsou po každém seslání kouzla sníženy o 20 % (Oživení mrtvých) nebo o 10 % (Vzkříšení). Maximální množství, které může být ozdraveno těmito kouzlo, je také odstupňováno a to tak, že maximální počet stvoření oživených/vzkříšených se nezmění.



Hodnota Maximální body zdraví

Každá jednotka má hodnotu maximální body zdraví (maxBZ) a snižující parametr (r) začínající na 1. Aktuální hodnota maximálních bodů zdraví (akt_maxBZ) je výsledkem aplikování snižování na maxBZ:

akt_maxBZ = r*maxBZ, zaokrouhleno na nejbližší celé číslo

Snižující parametr je snížen o 0.2 při seslání Oživení mrtvých a o 0.1 při seslání Vzkříšení.

Všimněte si, že akt_maxBZ nemůžou klesnout pod 1 % normálních bodů zdraví, zaokrouhleno dolů, ale vždy minimálně 1.

Maximální množství oživených bodů zdraví

Při oživení nebo vzkříšení stvoření, která mají sníženou hodnotu maximálních bodů zdraví (r<1), pouze Oživení mrtvých a Vzkříšení vyváží nižší současné akt_maxBZ. Ostatní metody (Stan první pomoci, Vysávání života, Oprava...) oživí obvyklé množství bodů zdraví, tedy vzkřísí více stvoření.

Například, pokud skupinka upírů (maxBZ=30) vysaje 120 bodů zdraví, budou oživeni 4 upíři. Ale skupinka byla již třikrát oživena pomocí Oživení mrtvých (akt_maxBZ=12), pak bude oživeno alespoň 10 upírů za stejných 120 vysátých bodů zdraví.

Diplomacie

Odvaha a nálada



Každá neutrální skupinka na mapě dobrodružství má dva parametry definující její tendenci bojovat: odvahu a náladu. Všimněte si, že schopnost Logistiky "Tichý pronásledovatel" umožňuje hrdinovi vidět odvahu neutrálních stvoření na mapě dobrodružství.

» **Odvaha** rozhoduje, jestli stvoření budou vždy bojovat (VŽDY_BOJOVAT), vždy se přidají (VŽDY_SE_PŘIDAT) nebo je jejich chování proměnlivé (MOCT_UTÉCT_VZDÁT_SE).
» **Nálada** popisuje jaká je naděje, že se přidají nebo budou bojovat proti vaší armádě: spřátelená, agresivní, nepřátelská nebo divoká.

Síla armády

Pro neutrální armády je síla armády součtem hodnot síly neutrálních jednotek. U armády hráče je každá síla skupinky upravována morálkou, štěstím a různými artefakty skupinky:

Síla_skupinky = základní_síla * (1+C*Morálka_skupinky) * (1+C*Štěstí_skupinky) * artefakt_mod

kde C je parametr s (přesnou) hodnotou:
» C = 0.0173, pokud morálka a štěstí je > 0
» C = 0.0122, pokud morálka a štěstí je < 0

artefakt_mod = (1 + ΔIniciativa/10)

ΔIniciativa je iniciativa zvýšená díky artefaktům hrdiny.

Příklad: armáda je složena z jedné skupinky 100 rolníků, kteří mají morálku +5 a štěstí +3. Hrdina má artefakt zvyšující iniciativu rolníků o 10 %. Rolníci mají sílu 41 a iniciativu 8 (což vede ke zvýšení iniciativy o 0.8):



Síla_skupinky = 41*100 * (1+5*0.0173) * (1+3*0.0173) * (1+0.8/10) = 5060

Poznámka: Specializace hrdiny Zlato v hrdle dává hrdinovi za každou úroveň dalších +10 % k síle armády, výsledkem je další násobitel (1+0,1*Úroveň).

Připojí se nebo budou bojovat?

Následující propočty nastanou pouze pokud bude odvaha stvoření MOCT_UTÉCT_VZDÁT_SE.

Krok 1 - poměr síly:

Poměr_síly = Síla_armády_hrdiny / Síla_neutrální_armády

Krok 2 - Bojovat nebo ne?

Z nálady stvoření a hrdinovy diplomacie je odvozený koeficient nálady, který je srovnán s poměrem síly po přidání určité náhodnosti. Pokud je neutrální armáda výrazně silnější než hrdinova armády, jste vyzváni na boj.



» Koef_nálady = 0.5 pro **Spřátelenou** náladu
» Koef_nálady = 1.0 pro **Agresivní** náladu
» Koef_nálady = 1.5 pro **Nepřátelskou** náladu
» Koef_nálady = 2.0 pro **Divokou** náladu
» Pokud má hrdina schopnost **Diplomacie**, je Koef_nálady snížen o 0.2 (zdvojnásobeno na 0.4 s Korunou vedení)

Práh omezení přidání se a boje je odvozen od tohoto Koef_nálady a porovnán s Poměrem_síly:

Práh_přidánírse = random(1; 7) * Koef_nálady
Limit_bojování = Práh_přidánírse + 3*Koef_nálady

» Případ 1: pokud je Poměr_síly < Práh_přidánírse, neutrální jednotky budou **bojovat**.
» Případ 2: pokud je Práh_přidánírse < Poměr_síly < Limit_bojování, neutrální jednotky budou **bojovat nebo se za úplatu přidají**.
» Případ 3: pokud je Poměr_síly > Limit_bojování, neutrální jednotky **utečou nebo se zadarmo přidají**.

Krok 3 - Přidají se nebo ne?

Šance na přidání jednotek je odvozena od nálady stvoření a ovlivněna některými z charakteristik hrdinů:



» Šance_na_přidání = 10 % pro **Přátelskou** náladu
» Šance_na_přidání = 5 % pro **Agresivní** náladu
» Šance_na_přidání = 0 % pro **Nepřátelskou** náladu
» Šance_na_přidání = -5 % pro **Divokou** náladu

Ovlivňovače šance na přidání:
» +5 % pokud hrdina a neutrální jednotky jsou **spojenecké rasy** (dobro/zlo)
» +5 % pokud hrdina a neutrální jednotky náleží **stejné rase**
» +5 % pokud hrdinova armáda obsahuje skupinku **stejných stvoření** jako neutrální armáda (základní a vylepšené jednotky jsou rozlišovány)
» +5 % pokud hrdinova armáda obsahuje skupinku **stejných, ale vylepšených stvoření** jako neutrální armáda (například neutrální jednotky jsou rolníci a hrdinova armáda obsahuje brance)
» +10 % pokud má hrdina schopnost **Diplomacie** (s Korunou vedení je šance zdvojnásobena na +20%)
» +20 % pokud má hrdina **specializaci na stvoření**, která jsou v neutrální armádě (bonus je spuštěn pouze pro hrdiny s bonusem k útoku/obraně, ať už jsou neutrální jednotky základní stvoření nebo jakákoliv z jejich vylepšení)

Výsledná Šance_na_přidání dává přesnou procentuelní šanci, že se neutrální stvoření přidají k vaší armádě.
» Jestli se připojí,
› **připojí se zadarmo** (případ 3). Jestliže odmítnete, utečou.
› **požádají o peníze** (případ 2). Cena je pak trojnásobkem jejich normální najímací ceny. Když nemáte peníze, nebo odmítnete abídku, neutrální jednotky se rozhodnou bojovat. Když má hrdina Diplomacii, je cena pouze dvakrát větší než normální (200 %) a pokud má k tomu ještě Korunu vedení, je cena normální.
» Jestli se nepřipojí, tak buď **utečou** (případ 3) nebo budou **bojovat** (případ 2).

Smíšené neutrální armády

V "Tribes of the East" mohou být neutrální armády na mapě dobrodružství složeny z různých typů stvoření. Smíšená armáda je na mapě dobrodružství reprezentována svou nejsilnější jednotkou se doplňkovým ukazatelem. Je velmi podobná té standardní skupince: skupinky v armádě se postupem času zvětšují běžným způsobem, ale jakmile je skupina zabita (ale armáda je stejně poražena), znovu se neobjeví.

Smíšená armáda má také Odvahu a Náladu a řídí se podle stejných diplomatických procesů, akorát s ovlivňovači Šance_na_přidánírse:
» +5 % pokud hrdina a **všechny skupinky** ve skupině jsou na **stejné straně** (dobro/zlo)
» +5 % pokud hrdina a **všechny skupinky** ve skupině náleží do **stejné frakce**
» +5%*Poměr_shodnosti (zaokrouhleno dolů) kde **Poměr_shodnosti** je poměr skupinek v neutrální armádě se skupinkami, jež se také nachází v hrdinově armádě (základní a vylepšené jednotky jsou zde považovány za odlišné)

» +5%*Poměr_vylepšení (zaokrouhleno dolů) kde **Poměr_vylepšení** je poměr skupinek v neutrální armádě se protějšími vylepšenými skupinkami v hrdinově armádě
» +10 % pokud má hrdina schopnost **Diplomacie** (zdvojnásobeno na +20 % s Korunou vedení)
» +20 % pokud má hrdina **specializace** na **všechna** stvoření v neutrální skupince (může nastat pouze tehdy, když je skupinka snížena pouze na jeden typ stvoření a jeho vylepšení)

Příklad: u pravidla 3 si představme hrdinu útočícího na smíšenou armádu složenou z lučištníků, panošů a paladinů. Předpokládejme, že má ve vlastní armádě lučištníky a panoše plus nějaká další stvoření, ale žádné paladiny. Poměr_shodnosti je tedy potom 2/3 a k Šance_na_přidáníse má 3% bonus.

Rozdělování neutrálních armád

Když zaútočíte na neutrální armádu, počet skupinek, na které se rozdělí, se odvíjí od relativní síly dvou armád: **čím silnější vaše armáda je, tím méně skupinkám budete čelit**. Všimněte si, že rozdělování se rozhoduje při fázi Taktiky a bere se v úvahu síla kompletní armády:

» Základní počet skupinek je 4, 3 nebo 2, v závislosti na relativní síle armády: Poměr_síly = Síla_útočníkovy_armády / Síla_neutrální_armády
  › pokud je Poměr_síly < 0.5, počet skupinek začíná na čtyřech
  › pokud 0.5 < Poměr_síly < 1, počet skupinek začíná na třech
  › pokud Poměr_síly > 1, počet skupinek začíná na dvou.
» Taky je zde šance na změnu základního počtu skupinek:
  › 30% šance na zvýšení o 1,
  › 30% šance na snížení o 1,
  › 40% šance, že to zůstane stejně.
» A také je zde 50% šance, že jedna ze skupinek bude vylepšená.

Zuřivost

Stvoření se schopností Zuřivost získají při zabití spřátelené skupinky bonus k útoku (kromě oživených nebo přivolaných jednotek). Ten se odvíjí od relativní síly zabité skupinky a rozmístěné armády: čím silnější skupinka byla, tím bude bonus větší.

Zuřivé jednotky dostanou zlomek útoku zabité skupinky, rovný zlomku síly "ztracené" armádou:

$$\text{Bonus_zuřivého_útoku} = \text{Útok_zabitých} * (\text{Síla_zabitých} / \text{Síla_armády})$$

kdy
» Bonus_zuřivého_útoku je zaokrouhlen dolů, ale musí být alespoň 1
» Útok_zabitých je základní útok zabité skupinky (bez úprav kouzel či hrdiny)
» Síla_zabitých je síla zabité skupinky
» Síla_armády je celková síla rozmístěné armády (jednotky zanechané během Taktické fáze mimo boj jsou ignorovány)

Bonus je od prvního získání permanentní a může se sčítat.

Příklad: řekněme, že máme armádu složenou ze 100 zvědů a 1 hydry a skupinka zvědů je zabita.
» Útok_zabitých = 3
» Síla_zabitých = 100 * 180 = 18000
» Síla_armády = 100 * 180 + 1 * 968 = 18968
» Bonus_zuřivého_útoku = 3* 18000 / 18968 = 2.84, zaokrouhleno dolů na 2



Útok hydry bude zvýšen o 2.

Obrana proti magickým uměním

Magická ochrana

Magická ochrana **snižuje škody způsobené magií**. Například 34% ochrana znamená, že přímé škody způsobené kouzly budou pouze 66 % těch původních. Ochrany (P_1, P_2, ... P_n) se sčítají podle následujícího vzorce:

$$1\text{-}P = (1\text{-}P_1)(1\text{-}P_2)\ldots(1\text{-}P_n)$$

100% ochrana efektivně činní jednotku imunní vůči přímým škodám způsobenými kouzly.

Další info
Na P je také aplikováno "zaokrouhlování Nivalu": Nival_floor(x) = ceil(x)-1, což znamená, že 15 % a 14,4 % ve výsledku dávají stejnou hodnotu P=14 %. Obzvláště, když je Ochrana (schopnost Obrany) jediným ochranným prostředkem skupinky, avizovaná 15% ochrana dává ve skutečnosti 14% snížení škod.



Ochranu ovlivňují tyto věci: Ochrana (Obrana), Kouzluvzdorné kosti (Kouzelnictví), Zeslabení magie (Destruktivní magie), Odolnost vůči magii (schopnost jednotek, kterou mají mimo jiné golemové), mini-artefakty s efektem "Magická ochrana", artefakty dávající 50% ochranu před chladem/ohněm/bleskem...

Další info
I když může hrdina mít jeden či více Prstenů ochrany před blesky, jejich bonus se započítává pouze jednou.

Magická odolnost

Magická odolnost **je šance, že se jednotka vyhne kouzlu**. Například 20% odolnost dává 20% šanci, že nebudou způsobeny v podstatě žádné škody. Odolnosti (R_1, R_2, ... R_n) se sčítají podle následujícího vzorce:

$$R = R_1 + R_2 + ... + R_n$$

100% odolnost činní jednotku imunní vůči všem nepřátelským kouzlům (nikoliv pouze těm, které způsobují přímé škody). Obecněji, když se spustí odolnost, cílová jednotka se tváří jako kdyby byla imunní vůči tomu kouzlu. Když se nespustí, vezme se v potaz Magická ochrana cíle.





Odolnost ovlivňují tyto věci: Magická odolnost (Štěstí), Lamač kouzel (Marbasova specializace), Aura magické odolnosti (jednorožcova schopnost), artefakty "Zbroj zapomenutého hrdiny", "Boty ochrany před magií", "Sar-Issova hůl"...

Přestože může být odolnost vyšší než 100 %, vyšší hodnota již nemá žádný dodatečný efekt. Stoprocentní hodnota také učiní magickou ochranu nepoužitelnou, protože imunita je už dosažena.

Imunita

Mějte na paměti, že magická ochrana se vztahuje pouze ke kouzlům způsobujícím přímé škody:

Imunita = 100% ochrana = 100% odolnost





Imunita může být dočasně získána také skrze kouzlo "Magická imunita", ale pokud není sesílatel expert v Magii světla, je omezena pouze na určité úrovně kouzel. Dokonce i z ostatních zdrojů jsou imunity častou pouze částečné, zaměřují se totiž pouze na specifické kouzlo nebo skupinu kouzel. Třeba chrliči jsou imunní vůči bleskům a golemové zase vůči Zpomalení. Artefakt "Helmice trpasličích králů" učiní hrdinovu armádu imunní vůči Slepotě...

Černí draci jsou jediným stvořením imunním vůči všem magiím (ale nikoliv proti kouzlům, které způsobují fyzické škody jako třeba Pěst hněvu). Nicméně je jejich imunita částečně popírána, když jsou ovládáni jejich hrdinou (skrze Kolísání magie).

Kolísání magie



Kolísání magie (warlockova rasová dovednost) snižuje magickou ochranu o 20 %, 40 %, 50 % nebo 75% v závislosti na hrdinově ovládání této dovednosti. Například, jestliže má stvoření 72% magickou ochranu, Expertní kolísání magie (50% snížení) dostane ochranu na pouhých 36 %. Stvoření imunní vůči kouzlu (nebo se 100% odolností) přece jenom utrpí 50 % normálních škod (jelikož imunita je ekvivalentem ke 100% odolnosti).

Jestliže má stvoření oboje, třeba 72% ochranu a 15% odolnost, a sesílatel Expertní kolísání magie:
» když se odolnost spustí (15% šance), pak jednotka utrpí 50 % škod
» jinak (85% šance) ochrana klesne na 36 % a skupinka utrpí 64 % škod

Účinky příkopu Pevnosti

Příkop Pevnosti má poněkud zvláštní účinek: když do něj útočník vstoupí, spustí se na něj sesílání náhodného útočného kouzla a na náhodného obránce města je seslána obranná runa. Určité kouzlo je svázáno s určitou runou, je 6 možných kombinací:

	Útočné kouzlo	Obranná runa	
	Šok (jako účinek "Mistra bouří")	Runa omráčení	
	Zmražení (jako účinek "Mistra ledu")	Runa berserka	
	Zpomalení (s Lepším ovládáním a Sílou kouzel 3)	Runa ovládnutí magie	
	Znamení ohně (jako účinek schopnosti runového kněze)	Runa elementální imunity	
	Spálení (jako účinek "Mistra ohně")	Runa nehmotnosti	
	Šok (jako účinek "Mistra bouří")	Božské vedení (jako rytířova schopnost Vedení)	

Trpasličí formace



Útočná a Obranná formace jsou dvě schopnosti, které mohou trpasličí hrdinové vlastnit. První z nich se řadí k dovednosti Útoku a druhá k Obraně. Dávají bonus k útoku (respektive obraně) trpasličích stvoření v hrdinově armádě v případě, že jsou na bojišti pohromadě vedle sebe. Pouze stvoření Pevnosti mohou být vzata do takovéto formace, a získat tak bonus. Čím silnější jednotky jsou u sebe, tím je bonus větší.



Bonus závisí na relativní síle skupinek a jejich spojeneckých trpasličích skupinek:

```
Bonus = floor[ 10 * log(SÍLA_SOUSEDÍCÍ/SÍLA_SKUPINKY) ]
```

kdy
- » floor() je zaokrouhlování dolů
- » log() je základní 10 logaritmus
- » SÍLA_SKUPINKY je síla skupinky
- » SÍLA_SOUSEDÍCÍ je celková síla sousedících spojeneckých trpasličích stvoření
- » maximální bonus je 10

Nezapomeňte, že vzorec nezávisí na úrovni hrdiny. Zde je 10 předpočítaných (již zaokrouhlených) hranic pro SÍLA_SOUSEDÍCÍ/SÍLA_SKUPINKY:

Bonus	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
	1.259	1.585	1.995	2.512	3.162	3.981	5.012	6.310	7.943	10

Příklady:



- 1 skupinka 10 štítonošů vedle skupinky 20:
skupinka 10 dostane bonus +3 (druhá skupinka nedostane žádný bonus).

- 3 skupinky 10 štítonošů v trojúhelníkové formaci:
každá dostane bonus +3.

- 200 štítonošů vedle 20 lávových draků:
200 štítonošů: Síla = 200*115 = 23000
20 lávových draků: Síla = 20*6100 = 122000
Žádný bonus pro draky, štítonoši dostanou bonus +7 (122000/23000=5.3)

Zrádné činnosti goblinů

Obě schopnosti spočívají v přípravě léčky na nepřítele (buď položením pasti na bojiště nebo pokusem zmaření jednoho z jeho kouzel). Při aktivaci mají obě 4 možné výsledky - šance ovlivněné úrovní a počtem goblinů a nepřátelských stvoření. Šance nejsou naprosto ovlivněny Vojenským štěstím.

Léčka



Čtyři možné výsledky jsou:
1. » stvoření zastaví
2. » stvoření ujde o 2 políčka méně než se předpokládalo
3. » stvoření ujde o 1 políčko méně než se předpokládalo
4. » past selže a hodnota ATB goblinů se vyresetuje na 0

Pro cílovou skupinku je následující množství počítáno takto:

N(t) = Úroveň + Vylepšení + Velikost_skupinky/Týdenní_přírůstek, zaokrouhleno dolů

kde Úroveň je úroveň stvoření a Vylepšení je 1, pokud je stvoření vylepšeno, jinak je 0.

Pro skupinku goblinů je vzorec takovýto:

N(g) = Velikost_skupinky/25, zaokrouhleno dolů

kde Velikost_skupinky je velikost skupinky goblinů v momentě nastražení pasti.

Pravděpodobnost výsledku se odvíjí od rozdílu mezi N(g) a N(t):
» pokud N(g)=N(t), je 25% šance pro všechny 4 varianty
» pokud N(g)>N(t), šance jsou posunuty ve prospěch goblinů o 5 % za každý rozdílový bod. Každá pravděpodobnost nemůže být menší než 5 %.
» pokud N(g)<N(t), šance jsou posunuty ve prospěch cíle.

N(g)-N(t)	Pravděpodobnosti	N(g)-N(t)	Pravděpodobnosti	N(g)-N(t)	Pravděpodobnosti
1	30/25/25/20	**5**	50/25/20/5	**9**	70/20/5/5
2	35/25/25/15	**6**	55/25/15/5	**10**	75/15/5/5
3	40/25/25/10	**7**	60/25/10/5	**11**	80/10/5/5
4	45/25/25/5	**8**	65/25/5/5	**≥12**	85/5/5/5

Příklad 1: Jestliže skupinka goblinů má o 1 bod více než její cíl (+1), pravděpodobnosti jsou 30 %/25 %/25 %/20 %. Při +4 body jsou šance 45 %/25 %/25 %/5 %. Pátý bod už nemůže snížit hodnotu poslední šance a tak by se přesunul k té předchozí: 50%/25%/20%/5%.

Příklad 2: Skupinka 100 goblinů (N=4) nastraží léčku, do které se dostane 6 magmatických draků (N=14). Draci mají o 10 bodů více, a tak se pravděpodobnost nakloní v jejich prospěch, a bude následující 5 %/5 %/15 %/75 %, z čehož vyplývá, že má léčka 75% šance, že selže a pouze 5% šanci, že draky zastaví.

Znesvěcení magie



Když skupinka goblinů medicinmanů zamíří nepřátelského sesílatele kouzel, aby jejich magii znesvětili a cíl se pokusí později seslat kouzlo, jsou 4 možné výsledky:
1. » kouzlo selže
2. » efektivní síla kouzel sesílatele pro kouzlo je poloviční
3. » kouzlo stojí dvojnásobek (i když nemá sesílatel dostatek many, je kouzlo sesláno a mana sesílatele vynulována)
4. » pokus goblinů ztroskotá, jejich ATB je vyresetována na 0, a pokud kouzlo způsobuje škody či se jedná o proklínající kouzlo nezasahující určité území, je na gobliny zdvojeno bez spotřeby další many.

Hodnoty N(t) a N(g) se počítají stejným způsobem jako pro Léčku, zatímco tady je N(g) počítáno, když se cíl pokusí zakouzlit, a ne když goblini použili tuto schopnost. Když je cílem hrdina, je použit následující vzorec:

N(t) = Úroveň_hrdiny + Úroveň_kouzla

Pravděpodobnosti 4 možných výsledků jsou 10 %/40 %/40 %/10 %, jež jsou posouvány každým rozdílovým bodem N(g) a N(t), jako u Léčky. Pokud je na stejný cíl použito vícekrát Znesvěcení magie, je bráno v potaz pouze to nejsilnější. Jakmile je jednou schopnost použita, nemůže být účinek odkouzlen.



Lehká

Chování AI

AI nesesílá kouzla vyšší než třetí úrovně a pohybuje se přímo k nepřátelské jednotce, útočí na jednotky v následujícím pořadí: bojující na blízko, letce a střílející/kouzlící jednotky.

AI má pouze poloviční přírůstek jednotek a staví každý druhý den. Najímá 1+Ovládaná_Města hrdinů (kde Ovládaná_Města je počet ovládaných měst), maximální počet je však 8 hrdinů. Důležitost měst je pro něj průměrná.

Neutralní stvoření

Neutrální jednotky jsou o 50% menší, ale zkušenosti získané zabitím jedné jednotky jsou zdvojnásobeny, takže získaný počet zkušeností je stejný.

Množství neutrálních jednotek vzrůstá o 5 % na začátku každého týdne.

Počáteční suroviny

Člověk	Počítač
50000 Zlato	5000 Zlato
50 Dřevo	10 Dřevo
50 Ruda	10 Ruda
25 Síra	3 Síra
25 Rtuť	3 Rtuť
25 Drahokamy	3 Drahokamy
25 Krystaly	3 Krystaly



Normální

Chování AI

AI nesesílá kouzla vyšší než třetí úrovně a pohybuje se přímo k nepřátelské jednotce, útočí na jednotky v následujícím pořadí: bojující na blízko, letce a střílející/kouzlící jednotky.

AI staví každý druhý den. Najímá 1+Ovládaná_Města hrdinů (kde Ovládaná_Města je počet ovládaných měst), maximální počet je však 8 hrdinů. Důležitost měst je pro něj průměrná.

Neutrální stvoření

Množství neutrálních jednotek vzrůstá o 9 % na začátku každého týdne.

Počáteční suroviny

Člověk	Počítač
30000 Zlato	10000 Zlato
30 Dřevo	10 Dřevo
30 Ruda	10 Ruda
15 Síra	5 Síra
15 Rtuť	5 Rtuť
15 Drahokamy	5 Drahokamy
15 Krystaly	5 Krystaly

Těžká

Chování AI

AI nemá žádné omezení možností sesílání kouzel. Pohybuje se svými jednotkami podle umístění nepřítele tak, aby se vyhnul prvnímu napadení a útočí na jednotky v následujícím pořadí: letce, střílející/kouzlící a na blízko bojující jednotky.

Pokud je to možné, AI staví každý den. Najímá 2+Ovládaná_Města hrdinů (kde Ovládaná_Města je počet ovládaných měst), maximální počet je však 14 hrdinů. Město je pro něj vysoce důležité, je agresivnější vůči lidským hráčům než ostatním počítačem řízeným hráčům a utíká mnohem jednodušeji než v normální obtížnosti.

Neutrální stvoření

V kampaních jsou neutrální jednotky o 30 % větší, ale zkušenosti za každou zabitou jednotku jsou sníženy tak, že výsledný počet zkušeností je stejný. Ve scénářích a mapách pro více hráčů jsou jednotky o 12 % větší, ale není na ně uplatňováno žádné snížení získaných zkušeností.

Množství neutrálních jednotek vzrůstá o 10 % na začátku každého týdne.

Počáteční suroviny

Člověk	Počítač
20000 Zlato	20000 Zlato
20 Dřevo	20 Dřevo
20 Ruda	20 Ruda
10 Síra	10 Síra
10 Rtuť	10 Rtuť
10 Drahokamy	10 Drahokamy
10 Krystaly	10 Krystaly

Heroická

Chování AI

AI nemá žádné omezení možností sesílání kouzel. Pohybuje se svými jednotkami podle umístění nepřítele tak, aby se vyhnul prvnímu napadení a útočí na jednotky v následujícím pořadí: letce, střílející/kouzlící a na blízko bojující jednotky.

Pokud je to možné, AI staví každý den. Najímá 1+2*Ovládaná_Města hrdinů (kde Ovládaná_Města je počet ovládaných měst), maximální počet je však 17 hrdinů. Město je pro něj stále vysoce důležité, je agresivnější vůči lidským hráčům než ostatním, počítačem řízeným, hráčům a utíká mnohem jednodušeji než v těžké obtížnosti.

Neutrální stvoření

V kampaních jsou neutrální jednotky o 50 % větší, ale zkušenosti za každou zabitou jednotku jsou sníženy tak, že výsledný počet zkušeností je stejný. Ve scénářích a mapách pro více hráčů jsou jednotky o 40 % větší, ale není na ně uplatňováno žádné snížení získaných zkušeností.

Množství neutrálních jednotek vzrůstá o 11 % na začátku každého týdne.

Počáteční suroviny

Člověk	Počítač
10000 Zlato	30000 Zlato
10 Dřevo	30 Dřevo
10 Ruda	30 Ruda
5 Síra	15 Síra
5 Rtuť	15 Rtuť
5 Drahokamy	15 Drahokamy
5 Krystaly	15 Krystaly



1. Který rod vytvořil první dynastii, jež vládla svaté Gryfí říši?

a. Stag
b. Griffin
c. Falcon


1500


Boty rychlé cesty


3000

2. Kdo byl sedmým drakem?

a. Sar-Elam
b. Kha-Beleth
c. Urgash


5000


Štít z dračích šupin


50000

3. Kdo byl prvním a nejmocnějším čarodějem Ashanu?

a. Cyrus
b. Sar-Elam
c. Sar-Shazzar


15000


Kouzelný svitek


20000

4. Co je Gryfí srdce?

a. Část duše krále Alexeje
b. Oblíbená píseň pěvců
c. Pikantní kulinářská specialita


15000


Boty ochrany před magií


20000

5. Kdo je Nikolajovým otcem?

a. Vladimír I.
b. Petr Veliký
c. Alexej IV.


15000


Prsten vitality


20000

6. Jaký je nejmocnější artefakt, který lze získat?

a. Zlatá podkova
b. Gryfí srdce
c. Ashina slza


15000


Trojzubec titánů


20000

7. Kolik elementálních draků řídí a vládne Ashanu?

a. 2
b. 6
c. 4


15000


Prsten z dračího oka


20000

8. Kdo je Asha?

a. První královna temných elfů
b. Nikolajova matka
c. Drak řádu


15000


Koruna z dračího spáru


20000

9. Co je Talonguard?

a. Legendární meč
b. Leštidlo na hřebíky
c. Hlavní město azylu


15000


Náhrdelník lva


20000

10. Tieru žije na…

a. ostrově Dračí mlhy
b. penzi
c. ostrově Soumraku


15000


Sextant mořských elfů


20000

11. Irollan je…

a. Království elfů
b. Findanův jednorožec
c. Drak země


15000


Čtyřlístek


20000

12. Kdo porazil nejvíce démonů?

a. Kha Beleth
b. Alexej
c. Tieru


15000


Náhrdelník lva


20000

13. Jaká je nejmocnější jednotka Stříbrných měst?

a. Loukoum
b. Titán
c. Smaragdový drak


15000

Trojzubec titánů

20000

14. Co na Ashi uctívají nekromanté?

a. Srpek měsíce
b. Pavouka
c. Zabijáckého zajíce


15000

Náhrdelník krvavého sáru

20000

15. Co je Sheogh?

a. Nebeské město andělů
b. Legendární drak
c. Vězeňský svět démonů


15000

Prsten vitality

20000

16. Stínoví draci jsou potomky…

a. Malassy
b. Sylanny
c. Elratha


15000

Boty ochrany před magií

20000

17. Kuchyně temných elfů je známá kvůli…

a. Zdravým pokrmům
b. Pálivému koření
c. Schopnosti oplácet


15000

Bezedný pytel zlata

20000

18. Co udělá elf, když dospěje?

a. Podstoupí úkol
b. Vyrobí si vlastní luk
c. Ožení se


15000

Bezedný měšec zlata

20000

19. Kam píší elfové své příběhy?

a. Na stromy
b. Do tetování
c. Do knih


15000

Kápě z fénixova peří

20000

20. Který je nejvzácnější kov, který těží temní elfové?

a. Stínová ocel
b. Hvězdostříbro
c. Heavy Metal


15000

Štít křišťálového ledu

20000

21. Jaká je barva Isabeliných vlasů?

a. Zrzavá
b. Hnědá
c. Je plešatá


15000

Bezedný měšec zlata

20000

22. Na co se dá použít sextant mořských elfů?

a. K rychlejší plavbě
b. Na vyvolávání vodních elementálů
c. Na ozdobu pracovního stolu


15000

Kouzelný svitek

20000

23. Jaká je rituální zbraň čarodějnic temných elfů?

a. Hadí bič
b. Tesák
c. Koště


15000

Turban osvícení

20000

24. Čím je Nur mezi hrdiny akademie zvláštní?

a. Je to džin
b. Nemá žádné magické schopnosti
c. Je to dívka


15000

Prsten ochrany před blesky

20000

25. Jaká je Agraelova unikátní schopnost?

a. Je extrémně rychlý
b. Vládne zvláštní ohnivou magií
c. Jedou po něm všechny holky


15000

Boty rychlé cesty

20000

26. Markal při sobě vždy nosí lebku…

a. Své patronky, královny Fiony
b. Svého učitele, Sandra
c. Svého největšího nepřítele, Cyra


15000

Náhrdelník krvavého sáru

20000

27. Raelag je vůdcem…

a. Drizztova fanclubu
b. Klanu Shadowbrand
c. Klanu Nightshard


15000


Meč moci


20000

28. Nejvyšší král Alaron ztratil podporu…

a. Starobylých entů
b. Smaragdových draků
c. Stříbrných jednorožců


15000


Sextant mořských elfů


20000

29. V jakém vztahu je Freyda ke Godrikovi?

a. Je to jeho panoš
b. Je to jeho dcera
c. Je to jeho neteř


15000


Čtyřlístek


20000

30. Jaká je démony upřednostňovaná surovina?

a. Síra
b. Drahokamy
c. Rtuť


15000


Bezedný měšec zlata


20000



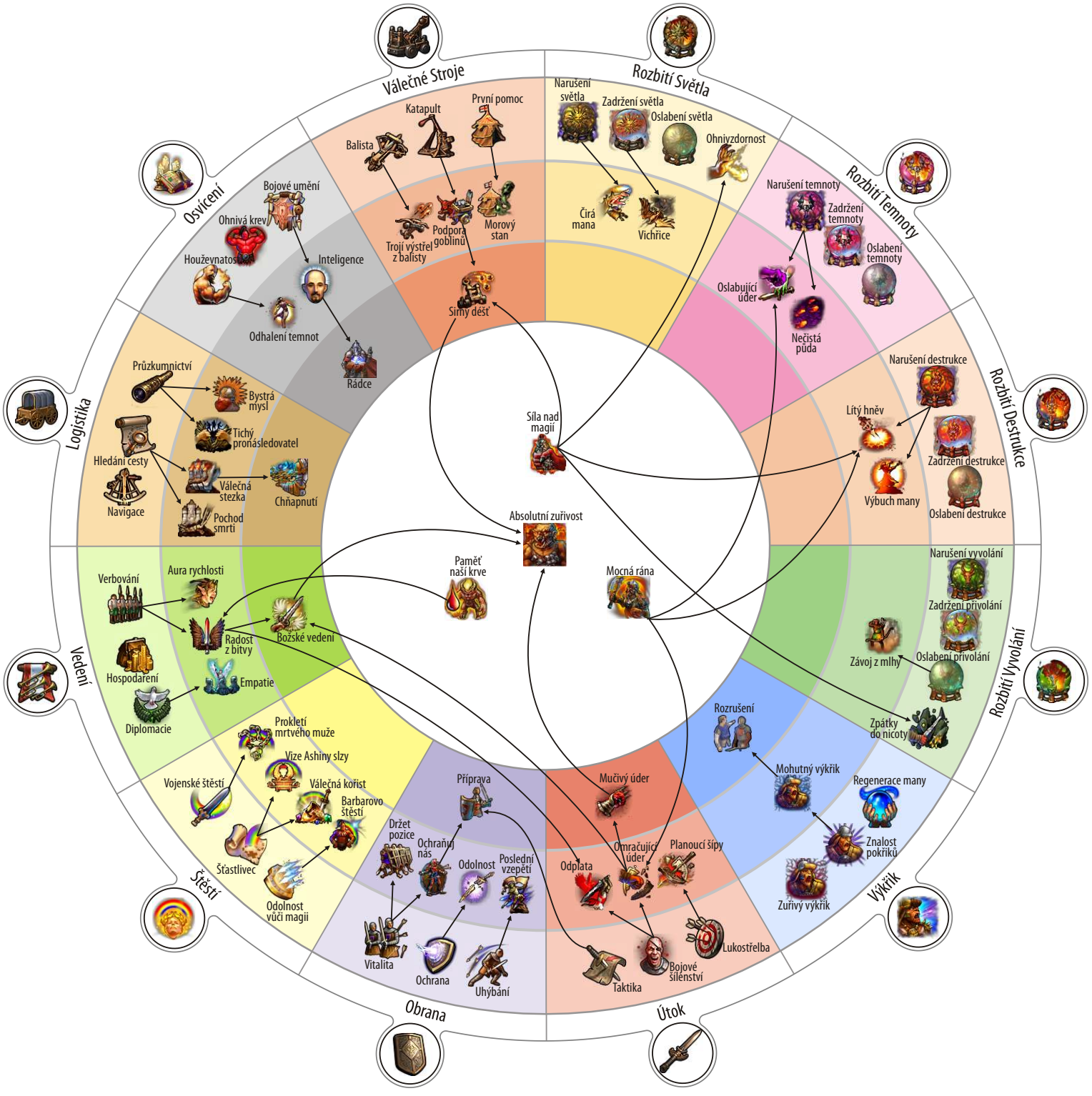
Odpovědi: 1:c; 2:a; 3:b; 4:a; 5:c; 6:c; 7:b; 8:c; 9:c; 10:a; 11:a; 12:b; 13:b; 14:b; 15:c; 16:a; 17:b; 18:a; 19:b; 20:a; 21:b; 22:a; 23:a; 24:a; 25:a; 26:a; 27:b; 28:b; 29:b; 30:a;

Příloha
Kruhy dovedností



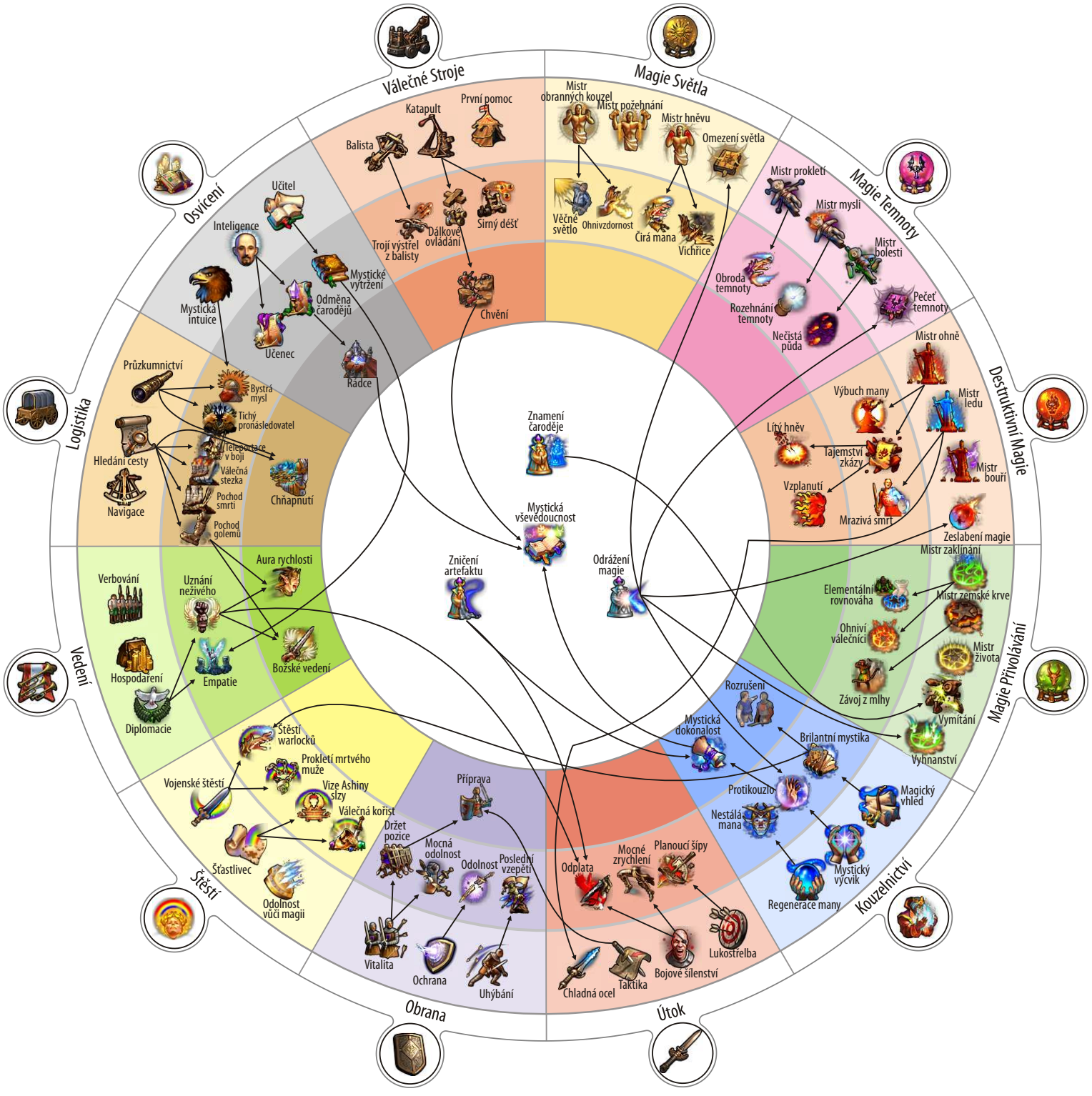
Heroes V of Might and Magic

Barbar



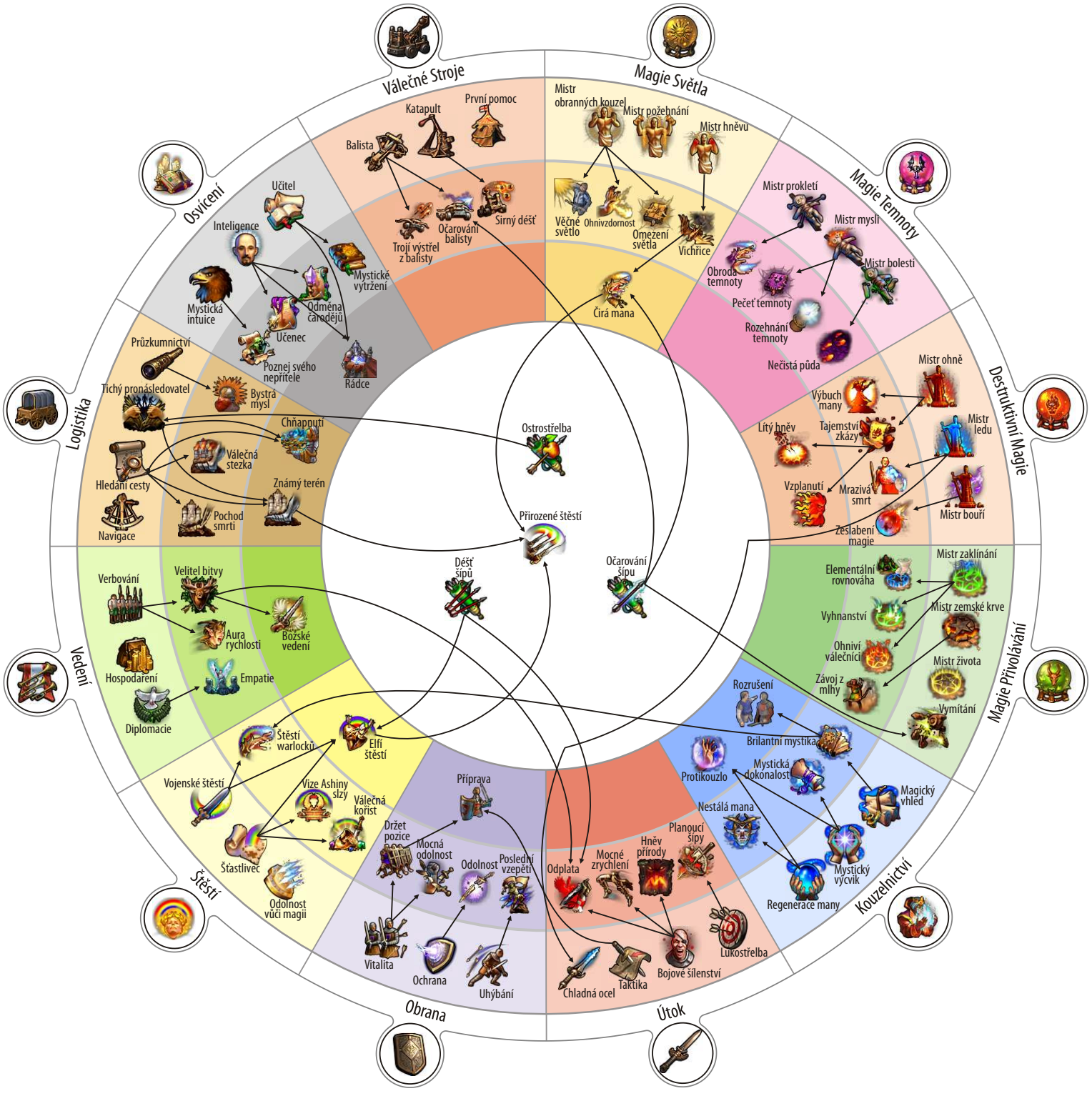
Heroes V of Might and Magic

Čaroděj



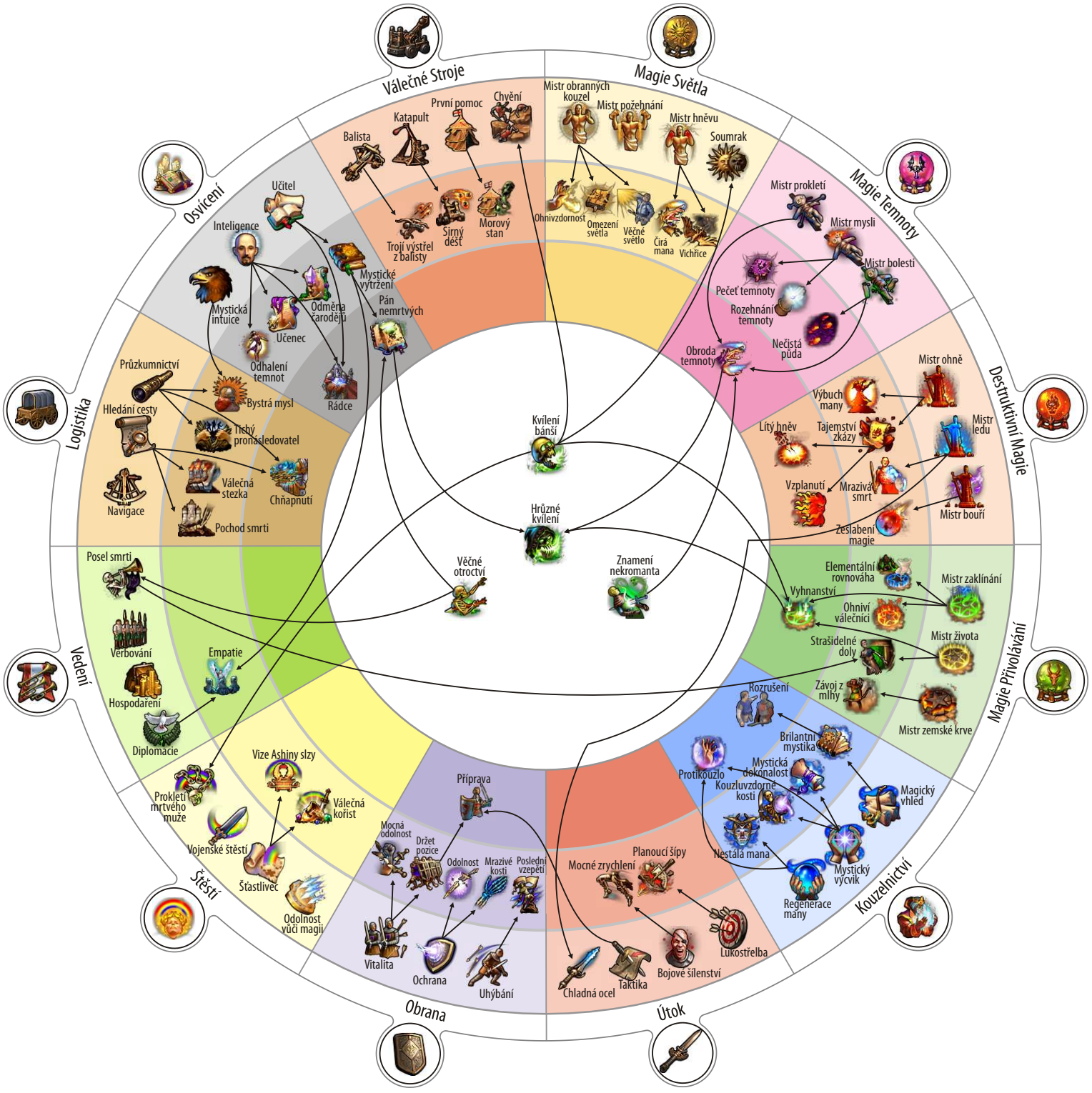
HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

Hraničář



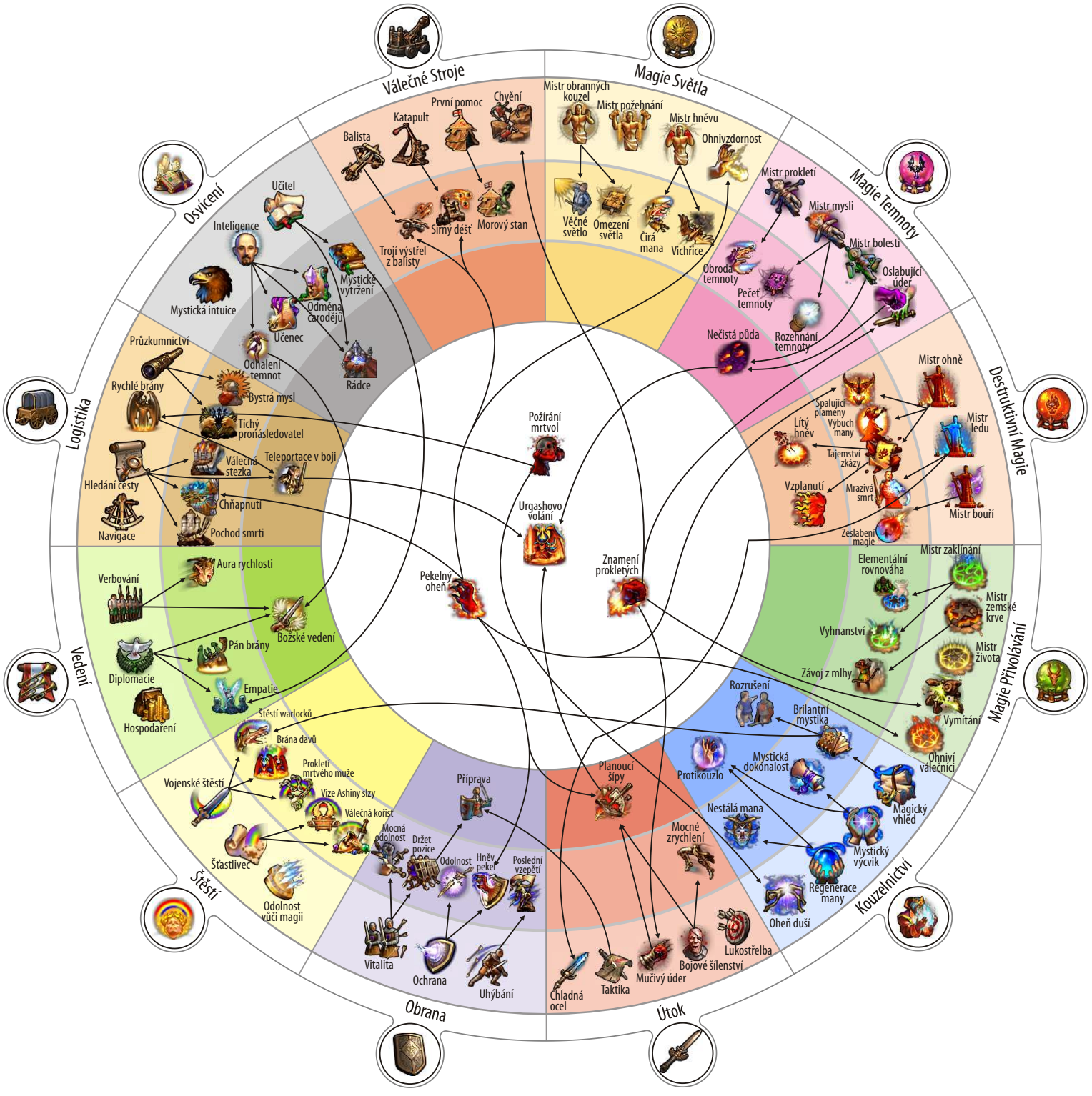
HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC

Nekromant



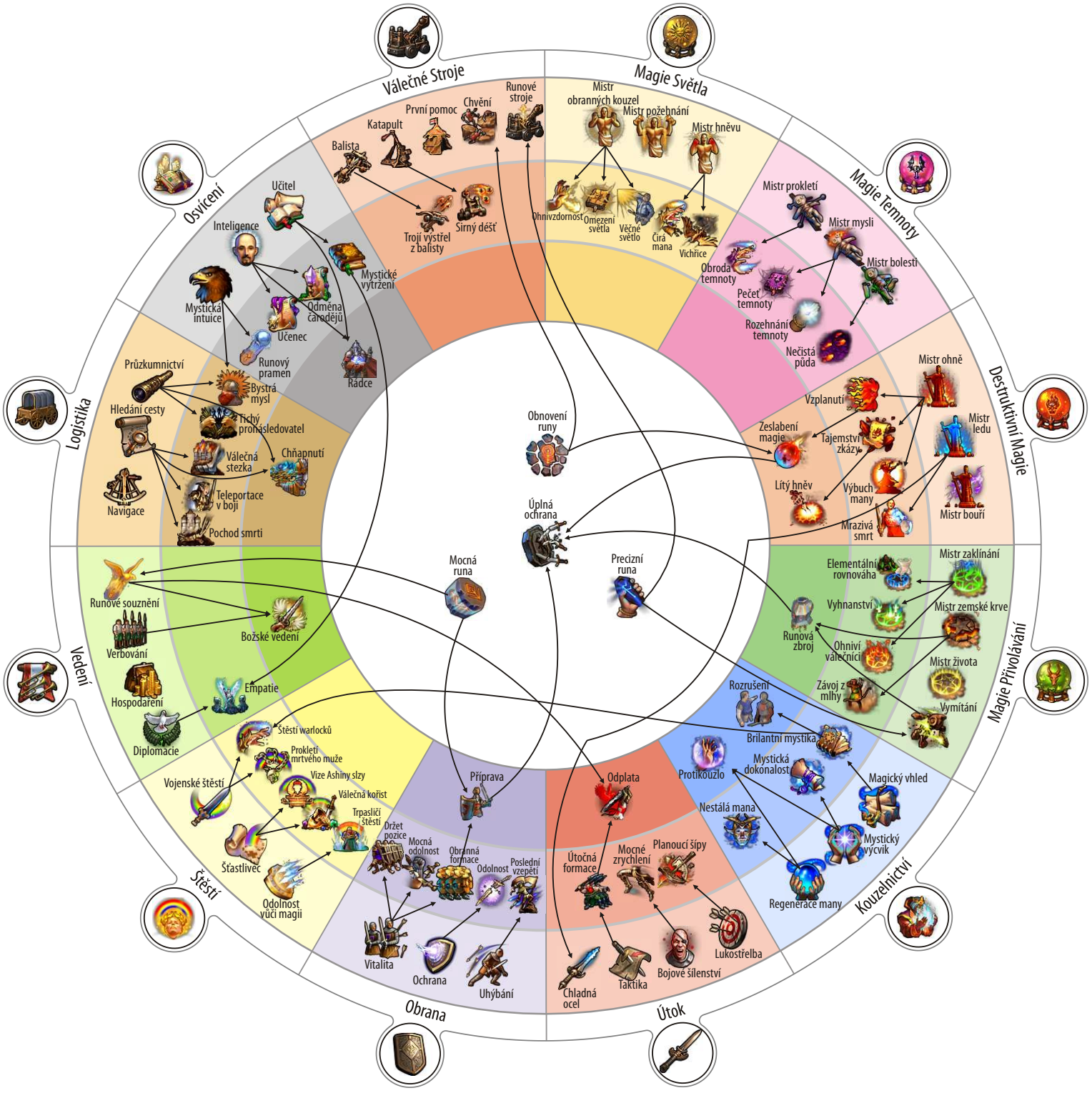
HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC

Pán démonů



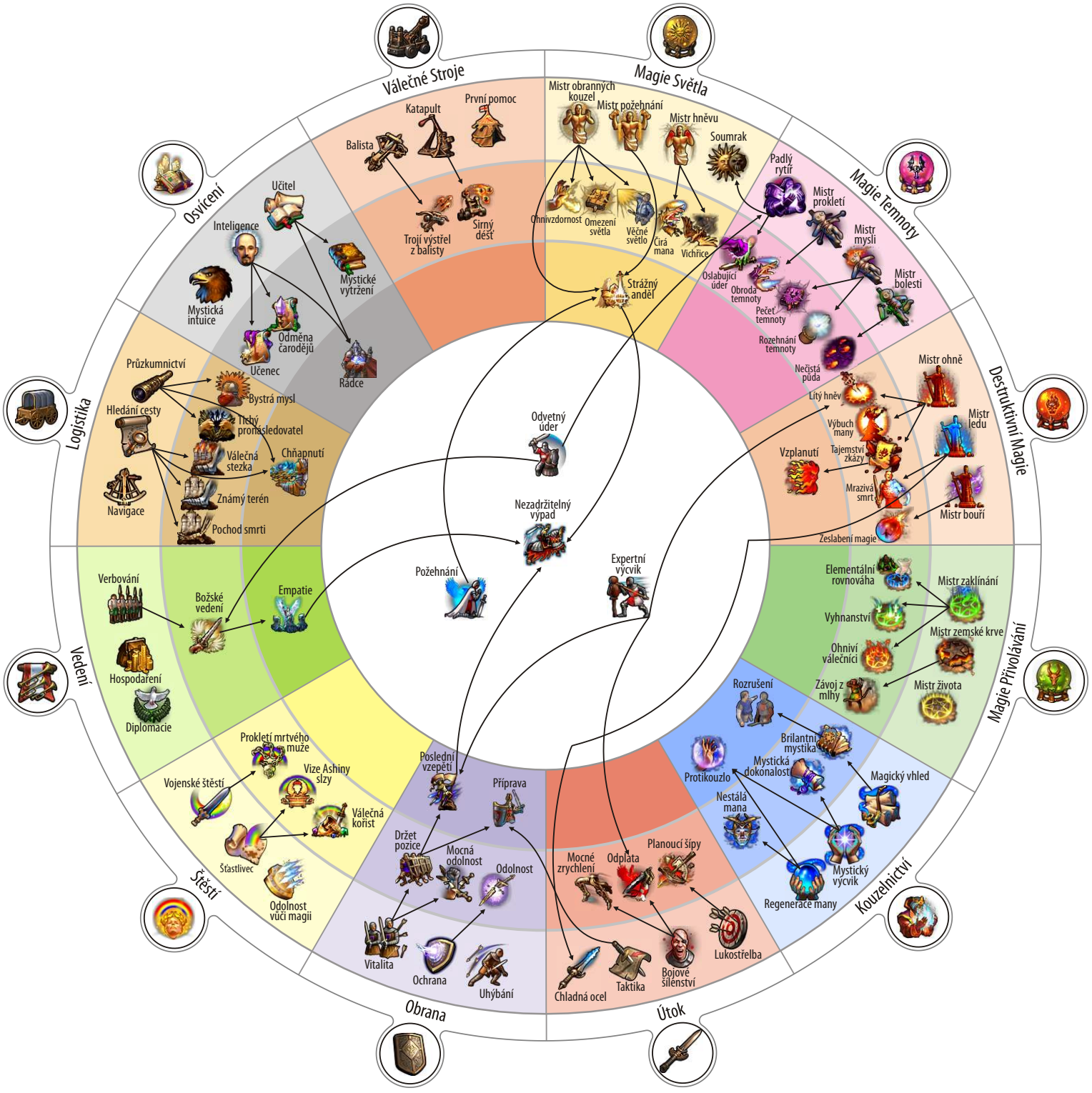
HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC

Runový mág



HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

Rytíř



HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

Warlock

