


HEROES V MANUÁL



HAMMERS OF FATE



Vytvořeno Age of Heroes
a mezinárodní HOMM V komunitou



Život probíhá v cyklech – jaro se mění v léto, podzim přechází v zimu. I hrdinové povstávají, svou odvahou mění svět a dříve nebo později upadají v zapomnění. Dokonce i hory se rodí, nedostupnými vrcholky se dotýkají nebes a nakonec je smete stejně neúprosná řeka času, která je kdysi stvořila.

Vždy ale přichází nový život – při výbuších sopky vznikají nové hory a v nejtěžších dobách přicházejí noví rekové. A tak tomu bude navždy. Koloběh změny je totiž nekonečný.

Vše má též svůj protiklad a množství různých věcí, které mezi nimi leží. Noc a den, slabost a síla, hloupost a moudrost, zkáza a stvoření, zlo a dobro – každé z nich v sobě nese sémě svého protikladu.

Po každém dni přichází noc. Každá zkáza zároveň uvolňuje cestu novému stvoření, byť by to třeba nezamýšlela. V zájmu vyšších a vznešených cílů se často páchají ty nejohavnější skutky. A historie se stále opakuje.

PŘEDMLUVA

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 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 nasloucháme vašim odezvám, abychom ho udělali lepší:

» v angličtině: <http://heroescommunity.com/viewthread.php?TID=19045>

» v češtině: <http://forum.heroes-centrum.com/viewtopic.php?t=610>

A teď se pojďme ponořit do bohatého a tajuplného světa Heroes V!

Valera Koltsov, Stéphane Fidanza, Paolo Angelo Sossi.
Tým Age of Heroes.

Aktualizace: Po úspěchu prvního vydání tohoto manuálu jsme pyšní, že vám můžeme představit jeho zkontrolované vydání **Hammers of Fate** (verze 2.1)!



Age of Heroes je webová stránka o Heroes of Might and Magic, kde můžete najít nejnovější zprávy ze světa Heroes 5, kompletní nejnovější herní informace s interaktivními tabulkami, mapy a mody vytvořené hráči, strategické příručky, turnaje s cenami a mnohem více. Age of Heroes je také domovem pro největší diskusní fórum o HOMM — HeroesCommunity.com

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 nej kvalitnější 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.



Age of Heroes: www.HeroesofMightandMagic.com

Valera Koltsov — projektový manažer, infrastruktura webu, grafický design.
Stéphane Fidanza — koordinátor lokalizací, architektura, pdf design, psaní.
Paolo Angelo Sossi — psaní, screenshoty, korektura.



Archangel Castle: www.archangelcastle.com

Archangel Castle si vzal na starost francouzskou lokalizaci a jeho výtvozem je také Strom dovedností ([str.100](#)) 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.48](#)) a tabulky miniartefaktů ([str.196](#)).
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.



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).



Speciální poděkování

Aurelain a Celestial Heavens (www.celestialheavens.com) za kruh dovedností a Pitsu zvláště za nápady.

Všem, kteří poskytli zpětnou odezvu, nápady nebo informace (shromáždění informací o bonusech specializací měst - vyše).

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:



Obrana

Síla kouzel

Znalosti



Životy

Rychlost

Iniciativa



Morálka

Střely

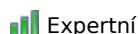
Dosah



Týdně

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:



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.120), 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 najít v sekci Herní mechanismy (str.221).



Tento manuál je chráněn autorskými právy ©2006-2007 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 2.5** (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/2.5/>.



Řádně by měl být také zvýrazněn odkaz na následující webové stránky:
http://www.heroesofmightandmagic.com/heroes5/game_manuals.shtml



Hrdinové	1
Hrdinové - Akademie	2
Hrdinové - Azyl	8
Hrdinové - Hvozď	17
Hrdinové - Kobka	22
Hrdinové - Nekropole	29
Hrdinové - Peklo	35
Hrdinové - Pevnost	42
Soubojoví hrdinové	48
Akademie: Galib	49
Akademie: Jhora	50
Akademie: Razzak	51
Azyl: Irina	52
Azyl: Klaus	53
Azyl: Vittorio	54
Hvozď: Anwen	55
Hvozď: Dirael	56
Hvozď: Ossir	57
Kobka: Eruina	58
Kobka: Lethos	59
Kobka: Sinitar	60
Nekropole: Deirdre	61
Nekropole: Orson	62
Nekropole: Raven	63
Peklo: Deleb	64
Peklo: Marbas	65
Peklo: Nymus	66
Pevnost: Ebba	67
Pevnost: Helmar	68
Pevnost: Karli	69
Specializace hrdinů	70
Akademie	70
Azyl	71
Hvozď	72
Kobka	73
Nekropole	74
Peklo	75
Pevnost	76
Dovednosti	78
Destruktivní magie	79
Kouzelnictví	80
Logistika	81
Magie Přivolávání	82
Magie Světla	83
Magie Temnoty	84
Obrana	85

Osvícení	86
Štěstí	87
Útok	88
Válečné Stroje	90
Vedení	91
Brána (Pán démonů).....	93
Mstitel (Hraničář)	94
Nekromancie (Nekromant)	95
Runové umění (Runový mág).....	96
Řemeslo (Čaroděj)	97
Řetězy elementů (Warlock).....	98
Výcvik (Rytíř)	99
Strom dovednosti	100
Strom dovednosti - Akademie	101
Strom dovednosti - Azyl	102
Strom dovednosti - Hvozd	103
Strom dovednosti - Kobka	104
Strom dovednosti - Nekropole.....	105
Strom dovednosti - Peklo	106
Strom dovednosti - Pevnost.....	107
Jednotky	108
Neutrální jednotky	108
Akademie.....	109
Kobka	109
Azyl.....	110
Rebelové.....	110
Peklo	111
Nekropole	111
Hvozd	112
Pevnost	112
Schopnosti jednotek	113
Kouzla.....	120
Cestovní magie	120
Destruktivní magie	121
Magie přivolávání	122
Magie světla	123
Magie temnoty.....	124
Runová magie.....	125
Artefakty	126
Zbraň	126
Štít	127
Kapsa	127
Helmice	128
Kyrys	128
Boty	129
Plášť.....	129
Prsten.....	130
Náhrdelník	130
Inventář	130
Plány měst.....	131
Plán města - Akademie	132
Plán města - Azyl	133

Plán města - Hvozd	134
Plán města - Kobka	135
Plán města - Nekropole	136
Plán města - Peklo	137
Plán města - Pevnost	138
Budovy	139
Budovy - Akademie	139
Budovy - Azyl	143
Budovy - Hvozd	147
Budovy - Kobka	151
Budovy - Nekropole	155
Budovy - Peklo	159
Budovy - Pevnost	163
Specializace měst	167
Akademie	167
Azyl	169
Hvozd	170
Kobka	172
Nekropole	174
Peklo	176
Pevnost	178
Místa na mapě	182
Druhy terénu a efekty	182
Místa na mapě dobrodružství	182
Místa bojů	186
Místa bojů na moři	187
Líhně	188
Doly	190
Poklady	190
Mořské poklady	191
Týdny	192
Týdny ničeho	192
Produkce surovin	192
Toulání	193
V boji	193
Přírůstky stvoření	193
Týdny stvoření	193
Rasové dovednosti	195
Akademie: Řemeslo	195
Kobka: Řetězec elementů	198
Azyl: Výcvik	201
Peklo: Brána	203
Nekropole: Nekromancie	205
Hvozd: Mstitel	209
Pevnost: Runové umění	210
Vývoj hrdiny	212
Základní statistiky hrdiny	212
Rozvoj dovedností	212
Získávání zkušeností	215

Herní mechanizmy	217
Nepřesné počty stvoření	217
Pohyb na mapě dobrodružství	217
Škody v boji	219
Iniciativa	227
Štěstí	230
Morálka	230
Rozvinuté herní mechanizmy	232
Rozptýlení účinku kouzla	232
Spouštění schopností jednotek	232
Ceny v Pevnosti na kopci	233
Vodní víry	234
Rituální jáma Kobky	234
Kouzla Oživení mrtvých a Vzkříšení	235
Diplomacie	235
Rozdělování neutrálních armád	237
Účinky příkopu Pevnosti	238
Trpasličí formace	238
Obtížnostní úrovně	239
Hádanky sfingy	241
Příloha: Kruhy dovednosti	244





Hrdinové - Akademie

**Cyrus** (Hrdina z kampaní) - *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.



0 2
0 3

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 poslané nepřátelským hrdinou může být náhodně odraženo na jiný cíl, včetně nepřátelských jednotek.

Armáda a kouzla

20-29
Gremlini



8-11
Kamenní chrličí



0-3
Železní golemové



Očista

**Faiz** - *Ničitel*

Specializace na prokletí zranitelnosti. Kouzla nejen snižují obranyschopnost cíle, ale zároveň jej i zraňují. Účinnost této schopnosti závisí na hrdinově úrovni.

Životopis

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.



0 2
0 3

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 chrličí



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

Galib je džinem, duchovní bytostí. Mezi mnoha elementárními duchy, kteří poletují sférou magie, má výsadní místo. Necvičené oko jej nezahledne. Galib není služebníkem mágů ze Stříbrných měst, ale je jejich spojencem a přítelem. Má své místo v kruhu rady čarodějů, kteří zde vládou, a může tak v radě hájit své zájmy. Mnoho jeho lidských protějšků dokáže náhodně odrazit 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.



0 2
0 3

Dovednosti a schopnosti**Základní řemeslo**

Umožňuje hrdinovi vytvářet vybavení první úrovně.

**Základní štěstí**

Zvyšuje štěstí všech tvorů v armádě hrdiny o 1.

**Odrázení 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 chrlíči



0-3
Železní golemové



Očista

**Havez - Pán gremlinů**

Specializace na gremliny. Všichni gremlini a páni gremlinů v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

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.



0 2
0 3

Dovednosti a schopnosti**Základní řemeslo**

Umožňuje hrdinovi vytvářet vybavení první úrovně.

**Základní válečné stroje**

Zvyšuje celkovou účinnost válečných strojů. Zvyšuje útok a obranu balist, a také jimi způsobené poškození. Zvyšuje poškození způsobené katapultem a zajišťuje mu pravděpodobnost zásahu 30 %. Stan první pomoci získává zvýšenou schopnost léčit. Vozík se střelivem získává schopnost zvyšovat o 1 útok na dálku bojujících jednotek v armádě hrdiny.

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

Bystrá mysl propůjčuje Jhoře schopnost podnikat magické útoky rychlostí, již se nikdo z mágů nevyrovná. První, kdo to pocítil na vlastní kůži, byli jistí pošetilí bandité. Pokusili se totiž ze zálohy napadnout karavanu, s níž tehdy ještě malá Jhora cestovala. Útočníky však vzápětí zasypala taková bouře Eldritchových šípů, že sotva stačili prchnout do hor.



0 2
0 3

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

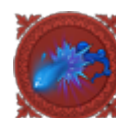
20-29
Gremlini



8-11
Kamenní chrličí



0-3
Železní golemové



Magický šíp

**Maahir (Hrdina z kampaní) - 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.



0 2
0 3

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 chrličí



0-3
Železní golemové



Magický šíp

**Narxes - Rádce**

Specializace na mágy. Mágové a arcimágové v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

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 věd. Hodiny strávené pod jeho bdělým dozorem skutečně nejsou příliš záviděníhodné, studenti tím ale poznávají moudrost staré poučky 'těžko na cvičišti, lehký na bojišti'.



0 2
0 3

Dovednosti a schopnosti**Základní řemeslo**

Umožňuje hrdinovi vytvářet vybavení první úrovně.

**Základní osvětlení**

Za každé čtyři úrovně (včetně úrovně již dosažených) získá hrdina +1 k jedné z primárních vlastností a 5% bonus k získaným zkušenostem.

**Intelligence**

Zvyšuje normální maximum many o 50 %.

Armáda a kouzla

20-29
Gremlini



8-11
Kamenní chrličí



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.



0 2
0 3

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**

Kouzlům "Ohnivá koule" a "Armageddon" dodává schopnost poškozovat zbroj. Jímí postižené jednotky utrpí další 50% postih na obranu.

Armáda a kouzla

20-29
Gremlini



8-11
Kamenní chrličí



0-3
Železní golemové



Ohnivá koule

**Nur - Mystik**

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

Životopis

Není divu, že Nur mistrně ovládá magii, vždyť je zrozena z její podstaty. Nur je džin a je to mistrně 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.



0 2
0 3

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 chrlíči



0-3
Železní golemové



Magický šíp

**Razzak - Tvůrce golemů**

Specializace na golemy. Železní a oceloví golemové v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

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.



0 2
0 3

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


Zehir (Hrdina z kampaní) - *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.


Životopis

Starší mágové obvykle Zehira popisují jako vznětlivého, tvrdohlavého a energického. Rozhodl se stát se mistrem elementální magie, neboť se (správně) dovtípl, 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.


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 chrličí



0-3
Železní golemové



Vyvolání
elementálů

Hrdinové - Azyl

**Andreas** (Hrdina z kampaní) - Konstruktor obléhacích strojů

Za každou úroveň hrdiny získají balisty +1 k útoku. Šance na zásah se u katapultů zvyšuje o 2% s každou úrovní hrdiny.

Životopis



1 1
2 1

Dovednosti a schopnosti

**Základní protiúder**

Schopnost, kterou mají pouze rytíři. Umožňuje každý týden o stupeň vylepšit určitý počet lidských jednotek. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Navíc rány, kterými budou rytířovy jednotky opěťovat nepřátelský útok, budou o 5 % účinnější.

**Základní válečné stroje**

Zvyšuje celkovou účinnost válečných strojů. Zvyšuje útok a obranu balist, a také jimi způsobené poškození. Zvyšuje poškození způsobené katapultem a zajišťuje mu pravděpodobnost zásahu 30 %. Stan první pomoci získává zvýšenou schopnost léčit. Vozík se střelivem získává schopnost zvyšovat o 1 útok na dálku bojujících jednotek v armádě hrdiny.

**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

**Dougal** - Velitel lučištníků

Všichni lukostřelci a kušníři v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

Životopis



Dougal o síle Gryfí říše, stejně jako jeho spolubojovníci, ani v nejmenším nepochybuje. Jeho věrnost je ale ještě posílena koňskou dávkou pragmatismu. Věř 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.

1 1
2 1

Dovednosti a schopnosti

**Základní protiúder**

Schopnost, kterou mají pouze rytíři. Umožňuje každý týden o stupeň vylepšit určitý počet lidských jednotek. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Navíc rány, kterými budou rytířovy jednotky opěťovat nepřátelský útok, budou o 5 % účinnější.

**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

**Duncan** (Hrdina z kampaní) - *Hledač cest*

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

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, prашných 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.

**Dovednosti a schopnosti****Základní protiúder**

Schopnost, kterou mají pouze rytíři. Umožňuje každý týden o stupeň vylepšit určitý počet lidských jednotek. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Navíc rány, kterými budou rytířovy jednotky opěťovat nepřátelský útok, budou o 5 % účinnější.

**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

**Ellaine** - *Lidem milovaný*

Všichni rolníci a branci v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první. Každý rolník či bránc v armádě také přinese do královské kasy 1 zlatý denně.

Životopis

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**

Schopnost, kterou mají pouze rytíři. Umožňuje každý týden o stupeň vylepšit určitý počet lidských jednotek. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Navíc rány, kterými budou rytířovy jednotky opěťovat nepřátelský útok, budou o 5 % účinnější.

**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

**Freyda** (Hrdina z kampaní) - *Větrný jezdec*

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

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.

**Dovednosti a schopnosti****Základní protiúder**

Schopnost, kterou mají pouze rytíři. Umožňuje každý týden o stupeň vylepšit určitý počet lidských jednotek. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Navíc rány, kterými budou rytířovy jednotky opěťovat nepřátelský útok, budou o 5 % účinnější.

**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

**Godrik** (Hrdina z kampaní) - *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.

**Dovednosti a schopnosti****Základní protiúder**

Schopnost, kterou mají pouze rytíři. Umožňuje každý týden o stupeň vylepšit určitý počet lidských jednotek. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Navíc rány, kterými budou rytířovy jednotky opěťovat nepřátelský útok, budou o 5 % účinnější.

**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 získává speciální bojovou schopnost dočasně zvýšit morálku, iniciativu, útok a obranu svých jednotek.

Armáda a kouzla

22-32
Rolníci



7-9
Lukostřelci



0-3
Pěšáci



Stan první pomoci



Božská síla



Irina - Cvičitel gryfů

Všichni gryfové a královští gryfové v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první. Gryfové získávají schopnost střemhlavého útoku.



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

Schopnost, kterou mají pouze rytíři. Umožňuje každý týden o stupeň vylepšit určitý počet lidských jednotek. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Navíc rány, kterými budou rytířovy jednotky opěťovat nepřátelský útok, budou o 5 % účinnější.



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



Isabel (Hrdina z kampaní) - Dračí požehnání

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.



Dovednosti a schopnosti



Základní protiúder

Schopnost, kterou mají pouze rytíři. Umožňuje každý týden o stupeň vylepšit určitý počet lidských jednotek. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Navíc rány, kterými budou rytířovy jednotky opěťovat nepřátelský útok, budou o 5 % účinnější.

Armáda a kouzla



22-32
Rolníci



7-9
Lukostřelci



0-3
Pěšáci

**Isabela** (Hrdina z kampaní) - 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

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.



1 1
2 1

Dovednosti a schopnosti**Základní protiúder**

Schopnost, kterou mají pouze rytíři. Umožňuje každý týden o stupeň vylepšit určitý počet lidských jednotek. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Navíc rány, kterými budou rytířovy jednotky opěťovat nepřátelský útok, budou o 5 % účinnější.

**Lepší vedení**

Zvyšuje morálku všech jednotek v armádě hrdiny o +2.

Armáda a kouzla

22-32
Rolníci



7-9
Lukostřelci



0-3
Pěšáci

**Klaus** - Velitel jízdy

Jezdci a paladinové v hrdinově armádě získávají s jeho novými úrovněmi další bonusy za útok z trysku. Hrdinova schopnost "odvetný útok" je silnější.

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 veškerí jezdci za jeho činy hluboce uznávají.



1 1
2 1

Dovednosti a schopnosti**Základní protiúder**

Schopnost, kterou mají pouze rytíři. Umožňuje každý týden o stupeň vylepšit určitý počet lidských jednotek. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Navíc rány, kterými budou rytířovy jednotky opěťovat nepřátelský útok, budou o 5 % účinnější.

**Základní útok**

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

**Odvetný úder**

Rytíř získává speciální bojovou schopnost chránit až do konce boje jakéhokoli vybraného tvora ve své armádě působením přímého poškození každému nepříteli, který na vybranou chráněnou jednotku zaútočí.

Armáda a kouzla

22-32
Rolníci



7-9
Lukostřelci



0-3
Pěšáci

**Laszlo - Velitel pěšáků**

Všichni panoši a pěšáci v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

Životopis

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 chťiče. Už dávno není tím silným, uznávaným velitelem - stal se z něj krutý a náročný uzurpátor, který by dokázal předhodit psům i své vlastní vojáky.



1 1
2 1

Dovednosti a schopnosti**Základní protiúder**

Schopnost, kterou mají pouze rytíři. Umožňuje každý týden o stupeň vylepšit určitý počet lidských jednotek. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Navíc rány, kterými budou rytířovy jednotky opěťovat nepřátelský útok, budou o 5 % účinnější.

**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 (Hrdina z kampaní) - Velitel lučištníků**

Všichni lukostřelci a kušníci v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

Životopis

1 1
2 1

Dovednosti a schopnosti**Základní protiúder**

Schopnost, kterou mají pouze rytíři. Umožňuje každý týden o stupeň vylepšit určitý počet lidských jednotek. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Navíc rány, kterými budou rytířovy jednotky opěťovat nepřátelský útok, budou o 5 % účinnější.

**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

**Maeve - Větrný jezdec**

Účinek spěchu 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 třístící se Sokolí říše a současných bojích s armádou démonů může spolehnout pouze na svou oddanost ideálům rytířství a na neochvějnou víru v Draka světla.



1 1
2 1

Dovednosti a schopnosti**Základní protiúder**

Schopnost, kterou mají pouze rytíři. Umožňuje každý týden o stupeň vylepšit určitý počet lidských jednotek. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Navíc rány, kterými budou rytířovy jednotky opěťovat nepřátelský útok, budou o 5 % účinnější.

**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

**Nikolaj (Hrdina z kampaní) - Velitel pěšáků**

Všichni panoši a pěšáci v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

Životopis

Nikolaj je králem svaté Gryfí říše.



1 1
2 1

Dovednosti a schopnosti**Expertní protiúder**

Schopnost, kterou mají pouze rytíři. Umožňuje každý týden o stupeň vylepšit určitý počet lidských jednotek. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Sníží cenu výcviku o 30 %. Navíc rány, kterými budou rytířovy jednotky opěťovat nepřátelský útok, budou o 20 % účinnější.

**Lepší vedení**

Zvyšuje morálku všech jednotek v armádě hrdiny o +2.

Armáda a kouzla

5-6
Pěšáci



5-6
Pěšáci



5-6
Pěšáci

**Ornella** (Hrdina z kampaní) - *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

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 spojení mezi Isabelou a Markalem rozpadlo.

**Dovednosti a schopnosti****Základní protiúder**

Schopnost, kterou mají pouze rytíři. Umožňuje každý týden o stupeň vylepšit určitý počet lidských jednotek. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Navíc rány, kterými budou rytířovy jednotky opěťovat nepřátelský útok, budou o 5 % účinnější.

**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

**Rutger** - *Hledač cest*

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

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**

Schopnost, kterou mají pouze rytíři. Umožňuje každý týden o stupeň vylepšit určitý počet lidských jednotek. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Navíc rány, kterými budou rytířovy jednotky opěťovat nepřátelský útok, budou o 5 % účinnější.

**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

**Valeria** (Hrdina z kampaní) - *Velitel jízdy*

Jezdci a paladinové v hrdinově armádě získávají s jeho novými úrovněmi další bonusy za útok z trysku. Hrdinova schopnost "odvetný útok" je silnější.

Životopis

1 1
2 1

Dovednosti a schopnosti**Základní protiúder**

Schopnost, kterou mají pouze rytíři. Umožňuje každý týden o stupeň vylepšit určitý počet lidských jednotek. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Navíc rány, kterými budou rytířovy jednotky opětovat nepřátelský útok, budou o 5 % účinnější.

**Základní útok**

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

**Odvetný úder**

Rytíř získává speciální bojovou schopnost chránit až do konce boje jakéhokoli vybraného tvora ve své armádě působením přímého poškození každému nepříteli, který na vybranou chráněnou jednotku zaútočí.

Armáda a kouzla

22-32
Rolníci



7-9
Lukostřelci



0-3
Pěšáci

**Vittorio** - *Konstruktor obléhacích strojů*

Za každou úroveň hrdiny získají balisty +1 k útoku. Šance na zásah se u katapultů zvyšuje o 2% s každou úrovní hrdiny.

Životopis

1 1
2 1

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 výtvoř testují, mohou zažít nejednu horkou chvilku, přesto se má však všeobecně za to, že se jeho strojům nic nevyrovná.

Dovednosti a schopnosti**Základní protiúder**

Schopnost, kterou mají pouze rytíři. Umožňuje každý týden o stupeň vylepšit určitý počet lidských jednotek. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Navíc rány, kterými budou rytířovy jednotky opětovat nepřátelský útok, budou o 5 % účinnější.

**Základní válečné stroje**

Zvyšuje celkovou účinnost válečných strojů. Zvyšuje útok a obranu balist, a také jimi způsobené poškození. Zvyšuje poškození způsobené katapultem a zajišťuje mu pravděpodobnost zásahu 30 %. Stan první pomoci získává zvýšenou schopnost léčit. Vozík se střelivem získává schopnost zvyšovat o 1 útok na dálku bojujících jednotek v armádě hrdiny.

**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

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.

Hrdinové - Hvozď

**Alaron** (Hrdina z kampaní) - Elfí hněv

Tanečník meče, tanečnice války, lovec, mistr lovec, druid a druidský stařešina získává schopnost zuřivosti.

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.



0 1
2 2

Dovednosti a schopnosti**Základní mstitel**

Unikátní schopnost hraničáře. Umožňuje hraničáři vybrat si jednoho úhlavního nepřítele pro cech mstítelů v každém městě ve hvozdu. Všechny jednotky hraničáře budou mít šanci 40 %, že tomuto protivníkovi uštědří kritický zásah a tím mu způsobí dvojnásobné poškození. Než si vybere úhlavního nepřítele, musí hraničář zabít dvě plné skupiny 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
Vily



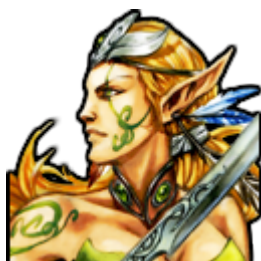
5-7
Tanečníci meče



0-2
Lovci



Balista

**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.



0 1
2 2

Dovednosti a schopnosti**Základní mstitel**

Unikátní schopnost hraničáře. Umožňuje hraničáři vybrat si jednoho úhlavního nepřítele pro cech mstítelů v každém městě ve hvozdu. Všechny jednotky hraničáře budou mít šanci 40 %, že tomuto protivníkovi uštědří kritický zásah a tím mu způsobí dvojnásobné poškození. Než si vybere úhlavního nepřítele, musí hraničář zabít dvě plné skupiny 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
Vily



5-7
Tanečníci meče



0-2
Lovci

**Dirael - Královna roje**

Kouzlo roj vos 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, již pomáhá vyvoláváním svých oblíbených stvoření, která pak obtěžují nepřítele.



0 1
2 2

Dovednosti a schopnosti**Základní mstitel**

Unikátní schopnost hraničáře. Umožňuje hraničáři vybrat si jednoho úhlavního nepřítele pro cech mstítelů v každém městě ve hvozdě. Všechny jednotky hraničáře budou mít šanci 40 %, že tomuto protivníkovi ušetří kritický zásah a tím mu způsobí dvojnásobné poškození. Než si vybere úhlavního nepřítele, musí hraničář zabít dvě plné skupiny 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
Vily



5-7
Tanečníci meče



0-2
Lovci



Vosí roj

**Findan (Hrdina z kampaní) - Bouře šípů**

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

Životopis

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



0 1
2 2

Dovednosti a schopnosti**Základní mstitel**

Unikátní schopnost hraničáře. Umožňuje hraničáři vybrat si jednoho úhlavního nepřítele pro cech mstítelů v každém městě ve hvozdě. Všechny jednotky hraničáře budou mít šanci 40 %, že tomuto protivníkovi ušetří kritický zásah a tím mu způsobí dvojnásobné poškození. Než si vybere úhlavního nepřítele, musí hraničář zabít dvě plné skupiny 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
Vily



5-7
Tanečníci meče



0-2
Lovci



Vozík se
střelivem

**Gilraen - Mistr meče**

Všichni tanečníci meče a váleční tanečníci získají +1 k obraně a útoku za každé tři úrovně hrdiny, počítáno od první úrovně.

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.



0 1
2 2

Dovednosti a schopnosti**Základní mstitel**

Unikátní schopnost hraničáře. Umožňuje hraničáři vybrat si jednoho úhlavního nepřítele pro cech mstitelů v každém městě ve hvozd. Všechny jednotky hraničáře budou mít šanci 40 %, že tomuto protivníkovi ušetří kritický zásah a tím mu způsobí dvojnásobné poškození. Než si vybere úhlavního nepřítele, musí hraničář zabít dvě plné skupiny 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 a mistři lovců v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

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.



0 1
2 2

Dovednosti a schopnosti**Základní mstitel**

Unikátní schopnost hraničáře. Umožňuje hraničáři vybrat si jednoho úhlavního nepřítele pro cech mstitelů v každém městě ve hvozd. Všechny jednotky hraničáře budou mít šanci 40 %, že tomuto protivníkovi ušetří kritický zásah a tím mu způsobí dvojnásobné poškození. Než si vybere úhlavního nepřítele, musí hraničář zabít dvě plné skupiny 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**

Tanečník meče, tanečnice války, lovec, mistr lovec, druid a druidský stařešina získává schopnost zuřivosti.

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 nezkroutnou 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.



0 1
2 2

Dovednosti a schopnosti**Základní mstitel**

Unikátní schopnost hraničáře. Umožňuje hraničáři vybrat si jednoho úhlavního nepřítele pro cech mstitelů v každém městě ve hvozd. Všechny jednotky hraničáře budou mít šanci 40 %, že tomuto protivníkovi uštědří kritický zásah a tím mu způsobí dvojnásobné poškození. Než si vybere úhlavního nepřítele, musí hraničář zabít dvě plné skupiny 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 hvozd. 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.



0 1
2 2

Dovednosti a schopnosti**Základní mstitel**

Unikátní schopnost hraničáře. Umožňuje hraničáři vybrat si jednoho úhlavního nepřítele pro cech mstitelů v každém městě ve hvozd. Všechny jednotky hraničáře budou mít šanci 40 %, že tomuto protivníkovi uštědří kritický zásah a tím mu způsobí dvojnásobné poškození. Než si vybere úhlavního nepřítele, musí hraničář zabít dvě plné skupiny těchto jednotek.

**Základní osvícení**

Za každé čtyři úrovně (včetně úrovně již dosažených) získá hrdina +1 k jedné z primárních vlastností a 5% bonus k získaným zkušenostem.

**Intelligence**

Zvyšuje normální maximum many o 50 %.

Armáda a kouzla

10-14
Víly



5-7
Tanečníci meče



0-2
Lovci

**Wyngaal - Rychlý útočník**

Na začátku bitvy získávají všechny jednotky v hrdinově armádě bonus +0,5% +2 % k iniciativě za každou hrdinovu úroveň.

Životopis

Wyngaal byl na počátku svého života zvěď 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.



0 1
2 2

Dovednosti a schopnosti**Základní mstitel**

Unikátní schopnost hraničáře. Umožňuje hraničáři vybrat si jednoho úhlavního nepřítele pro cech mstitelů v každém městě ve hvozdu. Všechny jednotky hraničáře budou mít šanci 40 %, že tomuto protivníkovi ušetří kritický zásah a tím mu způsobí dvojnásobné poškození. Než si vybere úhlavního nepřítele, musí hraničář zabít dvě plné skupiny 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
Vily



5-7
Tanečníci meče



0-2
Lovci

**Ylthin - Panna jednorožců**

Všichni jednorožci a stříbrní jednorožci v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

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.



0 1
2 2

Dovednosti a schopnosti**Základní mstitel**

Unikátní schopnost hraničáře. Umožňuje hraničáři vybrat si jednoho úhlavního nepřítele pro cech mstitelů v každém městě ve hvozdu. Všechny jednotky hraničáře budou mít šanci 40 %, že tomuto protivníkovi ušetří kritický zásah a tím mu způsobí dvojnásobné poškození. Než si vybere úhlavního nepřítele, musí hraničář zabít dvě plné skupiny 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
Vily



5-7
Tanečníci meče



1
Jednorožec



Stan první
pomoci

Hrdinové - Kobka

**Eruina - Paní sabatu**

Čarodějky a matky stínu mají šanci na volný výstřel na současný cíl hrdiny. Šance se zvyšuje se vzrůstající hrdinovou úrovní.

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.



1 3
0 1

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



Vozík se
střelivem



Blesk

**Kythra - Pán otroků**

Specializace na minotaury. Minotauři a strážci minotaurů v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

Životopis

Kythra je jednou z nejbohatších dam Ygg-Challu. Zdroj jejích peněz není vůbec záhadou; své jmění nabyla obchodem s minotaurími 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.



1 3
0 1

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.

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.



1 3
0 1

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 učít 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

**Raelag (Hrdina z kampaní) - Mistr iniciativy**

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 nelitostný, 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

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

**Raelag** (Hrdina z kampaní) - *Zastrašení*

Nepřátelské jednotky mají v závislosti na úrovni hrdiny postih na iniciativu.

Životopis

O Raelagově minulosti není známo zhora 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.



1 3
0 1

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

**Shadya** (Hrdina z kampaní) - *Temný tanečník*

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

Životopis

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 prohnání, neboť vždy stála sama proti všem.



1 3
0 1

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

**Sinitar - Katalyzátor**

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

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.



1 3
0 1

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 ještěřů**

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

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.



1 3
0 1

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

**Thralsai** (Hrdina z kampaní) - *Temný mystik*

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

**Životopis**

Po prohře s Raelagem zůstala rodu Soulsar pouze hrstka věrných. Mezi nimi byl i Thralsai, který ve válce královny Isabely projevovat 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.

**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

**Vayshan** - *Černá ruka*

Specializace na zvědy. Zvědové a vrahové v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

**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**

Užitečné bojové schopnosti jednotek v hrdinově armádě (jako úder štítem u panoše) se budou spouštět častěji.

Armáda a kouzla

7-10
Zvědové



7-10
Zvědové



7-10
Zvědové



Ohnivá past

**Ylaya** (Hrdina z kampaní) - *Temný mystik*

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

**Životopis**

Ylaya je strážkyně 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.

**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

**Yrbeth** - *Temný mystik*

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

**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 probdívá, 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

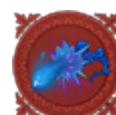
7-10
Zvědové



3
Krvavé panny



0-2
Minotauři



Magický šíp

**Yrwanna - Paní krve**

Specializace na krvavé panny; krvavé panny a krvavé fúrie v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

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 nádheru využít k dosažení vlastních cílů. Přestože je o Yrwanně známo, že kvůli vítězství obětovala stovky svých následovníků, věrnost jejích vojáků to nijak neoslabuje.



1 3
0 1

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 osvětlení**

Za každé čtyři úrovně (včetně úrovně již dosažených) získá hrdina +1 k jedné z primárních vlastností a 5% bonus k získaným zkušenostem.

**Intelligence**

Zvyšuje normální maximum many o 50 %.

Armáda a kouzla

3

Krvavé panny



3

Krvavé panny



3

Krvavé panny



Zpomalení

V kampaních se také setkáte s:

» **Segref:** má stejnou tvář jako Sinitar a stejné speciality a dovednosti jako Yrbeth.

Hrdinové - Nekropole

**Deirdre - Bánš**

Účinnost schopnosti kvílení bánš 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 "očisťovala" 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 pokoe, 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.



0 3
1 1

Dovednosti a schopnosti**Základní nekromancie**

Schopnost, kterou mají pouze nekromanti. Umožňuje nekromantovi vzkřísit 20 % padlých nepřátelských či vlastních jednotek, které nepatří k nemrtvým (jejich omezený počet lze týdně zvýšit).

**Základní magie temnoty**

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

**Kvílení bánš**

Poskytuje hrdinovi možnost vyzvat 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

**Giovanni (Hrdina z kampaní) - Lovec duší**

Pokaždé, kdy nepřátelští bojovníci padnou v bitvě, objeví se malá skupina duchů, kteří tě poslouchají. Jejich počet závisí na hrdinově úrovni.

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.



0 3
1 1

Dovednosti a schopnosti**Základní nekromancie**

Schopnost, kterou mají pouze nekromanti. Umožňuje nekromantovi vzkřísit 20 % padlých nepřátelských či vlastních jednotek, které nepatří k nemrtvým (jejich omezený počet lze týdně zvýšit).

**Základní magie přivolávání**

Umožňuje hrdinovi učít 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

**Kaspar - Balzamoč**

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 léčitелеm, který dokázal vyléčit i ta nejhorší zranění. Kaspar se zavrhl 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.



0 3
1 1

Dovednosti a schopnosti**Základní nekromancie**

Schopnost, kterou mají pouze nekromanti. Umožňuje nekromantovi vzkřísit 20 % padlých nepřátelských či vlastních jednotek, které nepatří k nemrtvým (jejich omezený počet lze týdně zvýšit).

**Základní válečné stroje**

Zvyšuje celkovou účinnost válečných strojů. Zvyšuje útok a obranu balist, a také jimi způsobené poškození. Zvyšuje poškození způsobené katapultem a zajišťuje mu pravděpodobnost zásahu 30 %. Stan první pomoci získává zvýšenou schopnost léčit. Vozík se střelivem získává schopnost zvyšovat o 1 útok na dálku bojujících jednotek v armádě hrdiny.

**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



Stan první
pomoci



Oživení
mrtvých

**Lucretia - Upíří princezna**

Všichni upíři a páni upírů v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

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, podráždění 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.



0 3
1 1

Dovednosti a schopnosti**Základní nekromancie**

Schopnost, kterou mají pouze nekromanti. Umožňuje nekromantovi vzkřísit 20 % padlých nepřátelských či vlastních jednotek, které nepatří k nemrtvým (jejich omezený počet lze týdně zvýšit).

**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

**Markal** (Hrdina z kampaní) - *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 rádčem gryfí královny Fiony a přímo v srdci Svaté říše vybudoval silnou (ale tajnou) síť uctívaců 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

Dovednosti a schopnosti**Základní nekromancie**

Schopnost, kterou mají pouze nekromanti. Umožňuje nekromantovi vzkřísit 20 % padlých nepřátelských či vlastních jednotek, které nepatří k nemrtvým (jejich omezený počet lze týdně zvýšit).

**Základní vedení**

Zvyšuje morálku všech jednotek v armádě hrdiny o +1.

**Diplomacie**

Umožňuje hrdinovi efektivně vyjednat 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

**Naadir** - *Lovec duší*

Pokaždé, kdy nepřátelští bojovníci padnou v bitvě, objeví se malá skupina duchů, kteří tě poslouchají. Jejich počet závisí na hrdinově úrovni.

Životopis

Naadir opovrhne 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.



0 3
1 1

Dovednosti a schopnosti**Základní nekromancie**

Schopnost, kterou mají pouze nekromanti. Umožňuje nekromantovi vzkřísit 20 % padlých nepřátelských či vlastních jednotek, které nepatří k nemrtvým (jejich omezený počet lze týdně zvýšit).

**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

**Nikolai** (Hrdina z kampaní) - Oživovač

Kouzlo oživení mrtvých má zvýšený účinek. Počet oživených jednotek je zvýšen o 1 za každých pět úrovní hrdiny, počítáno od první.

Životopis



0 3
1 1

Dovednosti a schopnosti

**Základní nekromancie**

Schopnost, kterou mají pouze nekromanti. Umožňuje nekromantovi vzkřísit 20 % padlých nepřátelských či vlastních jednotek, které nepatří k nemrtvým (jejich omezený počet lze týdně zvýšit).

**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

**Orson** - Pán zombíí

Všechny zombie a morové zombie v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

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 zombíí. Nemrtvý generál razí myšlenku, že "vše nad krkem je zbytečné".

0 3
1 1

Dovednosti a schopnosti

**Základní nekromancie**

Schopnost, kterou mají pouze nekromanti. Umožňuje nekromantovi vzkřísit 20 % padlých nepřátelských či vlastních jednotek, které nepatří k nemrtvým (jejich omezený počet lze týdně zvýšit).

**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 prokletí nyní snižuje nejen poškození, které postižená jednotka působí, také její zásobu many, a to o 1 bod za každé tři úrovně hrdiny, počítáno od první úrovně.

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.



0 3
1 1

Dovednosti a schopnosti**Základní nekromancie**

Schopnost, kterou mají pouze nekromanti. Umožňuje nekromantovi vzkřísit 20 % padlých nepřátelských či vlastních jednotek, které nepatří k nemrtvým (jejich omezený počet lze týdně zvýšit).

**Základní destruktivní magie**

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

**Základní magie temnoty**

Umožňuje hrdinovi učít 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 zvýšený účinek. Počet oživených jednotek je zvýšen o 1 za každých pět úrovní hrdiny, počítáno od první.

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.



0 3
1 1

Dovednosti a schopnosti**Základní nekromancie**

Schopnost, kterou mají pouze nekromanti. Umožňuje nekromantovi vzkřísit 20 % padlých nepřátelských či vlastních jednotek, které nepatří k nemrtvým (jejich omezený počet lze týdně zvýšit).

**Základní magie přivolávání**

Umožňuje hrdinovi učít 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.

0 3
1 1

Dovednosti a schopnosti**Základní nekromancie**

Schopnost, kterou mají pouze nekromanti. Umožňuje nekromantovi vzkřísit 20 % padlých nepřátelských či vlastních jednotek, které nepatří k nemrtvým (jejich omezený počet lze týdně zvýšit).

**Základní osvětlení**

Za každé čtyři úrovně (včetně úrovně již dosažených) získá hrdina +1 k jedné z primárních vlastností a 5% bonus k získaným zkušenostem.

**Mystická intuice**

Umožňuje hrdinovi naučit se neznámé kouzlo, které nepřátelský hrdina nebo jednotka použije v boji (hrdina musí být schopen se dané kouzlo naučit, co se týče školy, úrovně atd.).

Armáda a kouzla

20-29
Kostlivci



9-11
Zombie



0-3
Duchové



Oživení
mrtvých

Hrdinové - Peklo

**Agrael** (Hrdina z kampaní) - *Aura rychlosti*

Iniciativa všech jednotek v hrdinově armádě je za každou úroveň hrdiny zvýšena o 1%.

Životopis

Agrael si rychle proklestil cestu vzhůru mezi kultisty, aby se stal věrnou pravou rukou Vládcе 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

*Dovednosti a schopnosti***Základní brána**

Schopnost, kterou mají pouze páni démonů. Ďáblíci a démoni (včetně jejich vylepšených verzí) získávají schopnost otevřít bránu do pekelné dimenze a přivolat si tak na bojiště posily. Každá jednotka může bránu otevřít pouze jednou za boj, čímž vyčerpá 50 % své iniciativy. Nově příchozí jednotky mají 30 % z těch, jež je vyvolaly, a na konci bitvy 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
Démoni



0-3
Pekelní psi



Spravedlivá
moc

**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 ovládnání mysli druhých tak, že jeho dětští nepřátelé nevysvětlitelně vcházeli do lávových polí. Vládcе 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.



2 1
0 2

*Dovednosti a schopnosti***Základní brána**

Schopnost, kterou mají pouze páni démonů. Ďáblíci a démoni (včetně jejich vylepšených verzí) získávají schopnost otevřít bránu do pekelné dimenze a přivolat si tak na bojiště posily. Každá jednotka může bránu otevřít pouze jednou za boj, čímž vyčerpá 50 % své iniciativy. Nově příchozí jednotky mají 30 % z těch, jež je vyvolaly, a na konci bitvy 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
Démoni



0-3
Pekelní psi



Zmatení

**Biara** (Hrdina z kampaní) - 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 ztuhla, obrátí se na Biaru i samotný Kha-Beleth.



2 1
0 2

Dovednosti a schopnosti**Základní brána**

Schopnost, kterou mají pouze páni démonů. Ďáblíci a démoni (včetně jejich vylepšených verzí) získávají schopnost otevřít bránu do pekelné dimenze a přivolat si tak na bojiště posily. Každá jednotka může bránu otevřít pouze jednou za boj, čímž vyčerpá 50 % své iniciativy. Nově přichozí jednotky mají 30 % z těch, jež je vyvolaly, a na konci bitvy 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
Démoni



0-3
Pekelní psi

**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.



2 1
0 2

Dovednosti a schopnosti**Základní brána**

Schopnost, kterou mají pouze páni démonů. Ďáblíci a démoni (včetně jejich vylepšených verzí) získávají schopnost otevřít bránu do pekelné dimenze a přivolat si tak na bojiště posily. Každá jednotka může bránu otevřít pouze jednou za boj, čímž vyčerpá 50 % své iniciativy. Nově přichozí jednotky mají 30 % z těch, jež je vyvolaly, a na konci bitvy zmizí.

**Lepší válečné stroje**

Zvyšuje celkovou účinnost válečných strojů. Zvyšuje útok a obranu balist, a také jimi způsobené poškození. Zvyšuje poškození způsobené katapultem a zajišťuje mu pravděpodobnost zásahu 40 %. Stan první pomoci získává zvýšenou schopnost léčit. Vozík se střelivem získává schopnost zvyšovat o 2 útok na dálku bojujících jednotek v armádě hrdiny.

**Armáda a kouzla**

16-23
Ďáblíci



9-11
Démoni



0-3
Pekelní psi



Vozík se
střelivem



Balista

**Grawl - Pán psů**

Všichni pekelní psi a kerberové v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

Životopis

Kamkoliv se Grawl hne, doprovází ho smečka vyjících slintajících pekelných psů. Tyto bestie jsou jediné, oč se Grawl alespoň trochu stará, chrání je, jako by to byla jeho vlastní rodina. Někteří se posmívají, že to doopravdy jeho příbuzní jsou, ale dělají to potají, neboť každý, kdo Grawla napadne nebo jej urazí, je okamžitě roztrhán ostrými tesáky jeho věrných kerberů.



2 1
0 2

Dovednosti a schopnosti**Základní brána**

Schopnost, kterou mají pouze páni démonů. Ďáblíci a démoni (včetně jejich vylepšených verzí) získávají schopnost otevřít bránu do pekelné dimenze a přivolat si tak na bojiště posily. Každá jednotka může bránu otevřít pouze jednou za boj, čímž vyčerpá 50 % své iniciativy. Nově přichází jednotky mají 30 % z těch, jež je vyvolaly, a na konci bitvy 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

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.



2 1
0 2

Dovednosti a schopnosti**Základní brána**

Schopnost, kterou mají pouze páni démonů. Ďáblíci a démoni (včetně jejich vylepšených verzí) získávají schopnost otevřít bránu do pekelné dimenze a přivolat si tak na bojiště posily. Každá jednotka může bránu otevřít pouze jednou za boj, čímž vyčerpá 50 % své iniciativy. Nově přichází jednotky mají 30 % z těch, jež je vyvolaly, a na konci bitvy zmizí.

Základní logistika

Zvyšuje rychlost pohybu hrdiny po zemi o 10 %.

Hledání cesty

Snížíze postih za přesun v nerovném terénu o 50 %.

Armáda a kouzla

16-23
Ďáblíci



9-11
Démoni



0-3
Pekelní psi



Teleportace

**Guarg** (Hrdina z kampaní) - *Ničitel myslí*

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

**Životopis**

Někteří stateční mužové, kteří jsou nyní mrtví, říkali, 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.

2 1
0 2

Dovednosti a schopnosti**Základní brána**

Schopnost, kterou mají pouze páni démonů. Ďáblíci a démoni (včetně jejich vylepšených verzí) získávají schopnost otevřít bránu do pekelné dimenze a přivolat si tak na bojiště posily. Každá jednotka může bránu otevřít pouze jednou za boj, čímž vyčerpá 50 % své iniciativy. Nově příchozí jednotky mají 30 % z těch, jež je vyvolaly, a na konci bitvy zmizí.

**Základní magie temnoty**

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

**Mistr myslí**

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
Démoni



0-3
Pekelní psi



Zmatení

**Jezebeth** - *Pokušitelka*

Všechny sukuby a paní sukub v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

**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.

2 1
0 2

Dovednosti a schopnosti**Základní brána**

Schopnost, kterou mají pouze páni démonů. Ďáblíci a démoni (včetně jejich vylepšených verzí) získávají schopnost otevřít bránu do pekelné dimenze a přivolat si tak na bojiště posily. Každá jednotka může bránu otevřít pouze jednou za boj, čímž vyčerpá 50 % své iniciativy. Nově příchozí jednotky mají 30 % z těch, jež je vyvolaly, a na konci bitvy zmizí.

**Základní kouzelnictví**

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

**Magický vhled**

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

Armáda a kouzla

16-23
Ďáblíci



9-11
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.



2 1
0 2

Dovednosti a schopnosti**Základní brána**

Schopnost, kterou mají pouze páni démonů. Ďáblíci a démoni (včetně jejich vylepšených verzí) získávají schopnost otevřít bránu do pekelné dimenze a přivolat si tak na bojiště posily. Každá jednotka může bránu otevřít pouze jednou za boj, čímž vyčerpá 50 % své iniciativy. Nově přichází jednotky mají 30 % z těch, jež je vyvolaly, a na konci bitvy 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
Démoni



0-3
Pekelní psi

**Nebiros - Vyvolený chaosu**

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

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.



2 1
0 2

Dovednosti a schopnosti**Základní brána**

Schopnost, kterou mají pouze páni démonů. Ďáblíci a démoni (včetně jejich vylepšených verzí) získávají schopnost otevřít bránu do pekelné dimenze a přivolat si tak na bojiště posily. Každá jednotka může bránu otevřít pouze jednou za boj, čímž vyčerpá 50 % své iniciativy. Nově přichází jednotky mají 30 % z těch, jež je vyvolaly, a na konci bitvy 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

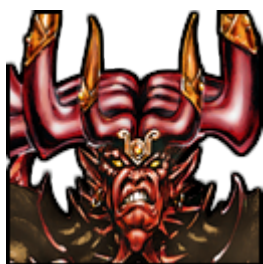
16-23
Ďáblíci



9-11
Démoni



0-3
Pekelní psi

**Nymus - Strážce brány**

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

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.



2 1
0 2

Dovednosti a schopnosti**Základní brána**

Schopnost, kterou mají pouze páni démonů. Ďáblíci a démoni (včetně jejich vylepšených verzí) získávají schopnost otevřít bránu do pekelné dimenze a přivolat si tak na bojiště posily. Každá jednotka může bránu otevřít pouze jednou za boj, čímž vyčerpá 50 % své iniciativy. Nově přichozí jednotky mají 30 % z těch, jež je vyvolaly, a na konci bitvy 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
Démoni



0-3
Pekelní psi

**Veyer (Hrdina z kampaní) - Lamač kouzel**

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

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.



2 1
0 3

Dovednosti a schopnosti**Základní brána**

Schopnost, kterou mají pouze páni démonů. Ďáblíci a démoni (včetně jejich vylepšených verzí) získávají schopnost otevřít bránu do pekelné dimenze a přivolat si tak na bojiště posily. Každá jednotka může bránu otevřít pouze jednou za boj, čímž vyčerpá 50 % své iniciativy. Nově přichozí jednotky mají 30 % z těch, jež je vyvolaly, a na konci bitvy 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
Démoni



0-3
Pekelní psi



Stan první pomoci



Pěst hněvu

**Vládce démonů** (Hrdina z kampaní) - *Aura rychlosti*

Iniciativa všech jednotek v hrdinově armádě je za každou úroveň hrdiny zvýšena o 1%.

Životopis



2
 1
 0
 2

Dovednosti a schopnosti**Základní brána**

Schopnost, kterou mají pouze páni démonů. Ďáblíci a démoni (včetně jejich vylepšených verzí) získávají schopnost otevřít bránu do pekelné dimenze a přivolat si tak na bojiště posily. Každá jednotka může bránu otevřít pouze jednou za boj, čímž vyčerpá 50 % své iniciativy. Nově přichozí jednotky mají 30 % z těch, jež je vyvolaly, a na konci bitvy 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
Démoni



0-3
Pekelní psi

V kampaních se také setkáte s:

» **Gamor:** má stejnou tvář jako Alastor a stejné speciality a dovednosti jako Grok.

Hrdinové - Pevnost

**Brand - Runový umělec**

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 zápallem a bohabojností si nakonec získal přízeň a požehnání samotného ohnivého draka Arkatha, který mu v runové magii propůjčil nadpřirozené schopnosti.



0 2
1 2

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
Kopíníci



0-2
Jezdci na medvědech

**Ebba - Medvědí jezdec**

Specializuje se na medvědí jezdce. Jezdci na medvědu a jezdci na černém medvědu v hrdinově armádě získají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počínaje první.

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 medvědim válečníkům.



0 2
1 2

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

Specializuje se na kněží. Runoví kněží a patriarchové v hrdinově armádě získají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počínaje první.

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.



0 2
1 2

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
Kopíníci



1
Runový kněz



Helmar - Posvátné kladivo

Pokaždé, když hrdina sešle na přátelskou jednotku kouzlo magie světla, existuje šance, že se na ni sešle zároveň i kouzlo spravedlivá moc.

Životopis

Helmar vstoupil do armády jako bojový runový kněz. Svou zbožností, prostotou, asketismem a fanatickou nenávistí k nepřítelům 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.



0 2
1 2

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
Kopíníci



0-2
Jezdci na medvědech



Spravedlivá
moc

**Inga - Mistr run**

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



0 2
1 2

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 kněží a studovala tajuplné písně, které zaslechla ve skále, již podle svých zabelněných 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 osvětlení**

Za každé čtyři úrovně (včetně úrovně již dosažených) získá hrdina +1 k jedné z primárních vlastností a 5% bonus k získaným zkušenostem.

**Učitel**

Umožňuje hrdinovi učit ostatní různá kouzla, dokáže vyměňovat kouzla mezi kouzelnickými knihami.

Armáda a kouzla

18-26
Obránci



8-11
Kopíníci



0-2
Jezdci na medvědech

**Ingvar - Ochránce**

Specializuje se na obránce. Obránci v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě úrovně a +1 k životům za každých pět úrovní hrdiny.



0 2
1 2

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

Specializuje se na kopiníky a záškodníky. Kopiníci a záškodníci v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počínaje první.

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.



0 2
1 2

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

Užitečné bojové schopnosti jednotek v hrdinově armádě (jako úder štítem u panoše) se budou spouštět častěji.

Armáda a kouzla



8-11
Kopiníci



8-11
Kopiníci



8-11
Kopiníci



Vozík se
střelivem



Král Tolghar (Hrdina z kampaní) - Král Kamenných síní

Všechny jednotky v hrdinově armádě získají stálý efekt runy omráčení (obnovuje se na začátku kola jednotky).

Životopis

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 trhlín.



0 2
1 2

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** (Hrdina z kampaní) - *Zlato v hrdle*

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

**Životopis**

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.

**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 vyjednat 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
Kopíníci



0-2
Jezdci na medvědech

**Svea** - *Vyvolávač bouří*

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
Kopíníci



0-2
Jezdci na medvědech



Blesk


Wulfstan (Hrdina z kampaní) - *Hraniční hlídka*

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

Životopis

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.



0 2
1 2

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
Kopíníci



0-2
Jezdci na medvědech

SOUBOJOVÍ HRDINOVÉ



Galib (Akademie)

Úroveň 15



2
7
8
9

0
1
90

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.



Armáda



30
Arcimágové



30
Arcimágové



18 Rakšasi
rajy



10 Titáni



Dovednosti a schopnosti



Lepší řemeslo

**Odrážení magie**

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



Základní 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.



Základní útok

**Lukostřelba**

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



Expertní kouzelnictví

**Protikouzlo**

Speciální bojová schopnost. Anuluje veškeré účinky příštího kouzla, které protivník sešle, ale odčerpá dvojnásobné množství many než dané kouzlo.



Základní osvětlení



Expertní magie přivolávání

**Mistr zaklínání**

Zvyšuje účinnost kouzel "Vyvolání fénixe" a "Přivolání elementála" (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).

Artefakty

**Náhrdelník z dračích zubů**

Přidává +3 k hrdinově síle kouzel a o 10% zvyšuje iniciativu všech kouzličích jednotek v jeho armádě.

**Kyras trpasličích králů**

Přidává +4 k hrdinově obraně a chrání celou jeho armádu před kouzlem Imploze.

**Prsten rychlosti**

Zvyšuje iniciativu všech tvých bojovníků o 20%.

Kouzla

**Ohnivá past**

8

**Oživení mrtvých**

9

**Přízračné síly**

18

**Ohnivá zed'**

16

**Mystická zbroj**

20

**Pěst hněvu**

5

**Vosí roj**

5

**Zemětřesení**

7

**Vyvolání elementálů**

17

**Přivolání fénixe**

35

**Očista**

10

Jhora (Akademie)

Úroveň 15



3
 4
 16
 9
 0
 0
 135

Vládce vichrů

Hrdina je dříve na tahu v závislosti na jeho úrovni.



Armáda

300 Mistři
gremlini120
Obsidiánoví
chrlič120 Oceloví
golemové60
Arcimágové20 Džínové
sultáni10 Rakšasi
raja

Dovednosti a schopnosti

**Lepší řemeslo****Odrážení magie**

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

**Znamení čaroděje**

Speciální bojová schopnost. Pomocí znamení čaroděje se sesílatel propojí až do konce boje se zvolenou jednotkou, čímž zdvojnásobí účinek každého následujícího kouzla na ni seslaného. Stojí 2x více many. Pokud bude tato jednotka zasažena nepřátelským kouzlem, pak toto kouzlo postihne i jeho sesílatele. Když nebude dost many, účinek se neprojeví.

**Expertní kouzelnictví****Mystický výcvik**

Snižuje cenu všech kouzel o 20 %.

**Expertní destruktivní magie****Mistr bouří**

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

**Mistr ledu**

Kouzlům "Ledová střela" a "Kruh zimy" dodává zmrazující účinek.

**Mistr ohně**

Kouzlům "Ohnivá koule" a "Armageddon" dodává schopnost poškozovat zbraň. Jímí postižené jednotky utrpí další 50% postih na obranu.

**Expertní obrana****Uhýbání**

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

**Základní osvětlení****Intelligence**

Zvyšuje normální maximum many o 50 %.

Artefakty

**Náhrdelník z dračích zubů**

Přidává +3 k hrdinově síle kouzel a o 10% zvyšuje iniciativu všech kouzlicích jednotek v jeho armádě.

**Prsten z dračího oka**

Přidává +1 ke všem hrdinovým atributům a o 10% zvyšuje iniciativu všech střeleckých jednotek v jeho armádě.

**Sar-Issovo roucho**

Přidává +6 k hrdinově síle kouzel.

**Prsten vitality**

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

Kouzla

**Magický šíp**

4

**Ledová střela**

6

**Řetězový blesk**

16

**Blesk**

5

**Kruh zimy**

9

**Pád meteorů**

19

**Pěst hněvu**

5

**Vosí roj**

5

**Vyvolání elementálů**

17

**Božská síla**

4

**Zrychlení**

4

**Zpomalení**

4

**Zranitelnost**

5

Razzak (Akademie)

Úroveň 15



6
5
7
6

5
0
60

Tvůrce golemů

Specializace na golemy. Železní a oceloví golemové v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.



Armáda



150 Mistři gremlini



150 Mistři gremlini



120 Oceloví golemové



120 Oceloví golemové



6 Titáni



Dovednosti a schopnosti

**Základní řemeslo****Znamení čaroděje**

Speciální bojová schopnost. Pomocí znamení čaroděje se sesílatel propojí až do konce boje se zvolenou jednotkou, čímž zdvojnásobí účinek každého následujícího kouzla na ni seslaného. Stojí 2x více many. Pokud bude tato jednotka zasažena nepřátelským kouzlem, pak toto kouzlo postihne i jeho sesílatele. Když nebude dost many, účinek se neprojeví.

**Základní obrana****Vitalita**

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

**Mocná odolnost**

Hrdina získává kouzlo "hromadná výdrž" na pokročilé úrovni.

**Lepší útok****Expertní vedení****Hospodaření**

Hrdina přispívá na vaši věc 250 zlatými denně.

**Uznání neživého**

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

**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.

Artefakty

**Meč moci**

Přidává +2 k hrdinově útočné síle.

**Kápe lvi hřívý**

Zvyšuje morálku o +2.

**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

**Teleportace**

8

**Slabost**

4

**Zpomalení**

4

**Zranitelnost**

5

Irina (Azyl)

Úroveň 15

**Cvičitel gryfů**

Všichni gryfové a královští gryfové v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první. Gryfové získávají schopnost střemhlavého útoku.



Armáda



30 Královští gryfové



30 Gryfové



20 Inkvizitoři



60 Panoši



200 Branci



120 Lukostřelci



7 Archandělé



Dovednosti a schopnosti

**Lepší protiúder****Odvetný úder**

Rytíř získává speciální bojovou schopnost chránit až do konce boje jakéhokoli vybraného tvora ve své armádě působením přímého poškození každému nepříteli, který na vybranou chráněnou jednotku zaútočí.

**Požehnání**

Rytíř získává speciální bojovou schopnost dočasně zvýšit morálku, iniciativu, útok a obranu svých jednotek.

**Lepší 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.

**Expertní vedení****Vitalita**

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

**Lepší obrana****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.

**Lepší útok**

Artefakty

**Plášť z dračích křídel**

Přidává +3 k hrdinově znalostem a o 10% zvyšuje iniciativu všech létajících jednotek v jeho armádě.

**Sekyra horských pánů**

Přidává +4 k hrdinově útoku.

**Větrné boty**

O 1 zvyšují rychlost všech jednotek.

**Prsten vitality**

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

Kouzla

**Božská síla**

4

**Zrychlení**

4

**Očista**

10

**Výdrž**

6

**Slabost**

4

**Hniloba**

6

**Zranitelnost**

5

Klaus (Azyl)

Úroveň 15



8
 12
 2
 3
 4
 2
 30

Velitel jízdy

Jezdci a paladinové v hrdinově armádě získávají s jeho novými úrovněmi další bonusy za útok z trysku. Hrdinova schopnost "odvetný útok" je silnější.



Armáda



7 Archandělé



14 Paladinové



12 Inkvizitoři



70 Panoši



40 Královští gryfové



120 Kušníři



Dovednosti a schopnosti

**Expertní protiúder****Odvetný úder**

Rytíř získává speciální bojovou schopnost chránit až do konce boje jakéhokoli vybraného tvora ve své armádě působením přímého poškození každému nepříteli, který na vybranou chráněnou jednotku zaútočí.

**Požehnání**

Rytíř získává speciální bojovou schopnost dočasně zvýšit morálku, iniciativu, útok a obranu svých jednotek.

**Lepší útok****Bojové šílenství**

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

**Taktika**

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

**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.

**Strážný anděl**

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

**Lepší vedení****Božské vedení**

Rytíř získává zvláštní bojovou schopnost povzbuzovat své jednotky na bojišti, díky čemuž přijdou dříve na řadu.

Artefakty

**Boty ochrany před magií**

Hrdina získá 10% odolnosti vůči magii.

**Meč moci**

Přidává +2 k hrdinově útočné síle.

**Lví koruna**

Zvyšuje hrdinovu morálku a štěstí o 2.

**Štít trpasličích králů**

Přidává +4 k hrdinově obraně a chrání celou jeho armádu před kouzlem Šílenství.

Kouzla

**Božská síla**

4

**Zrychlení**

4

**Očista**

10

**Výdrž**

6

**Odklon střel**

6

**Slabost**

4

**Zpomalení**

4

Vittorio (Azyl)

Úroveň 15

**Konstruktor obléhacích strojů**

Za každou úroveň hrdiny získají balisty +1 k útoku. Šance na zásah se u katapultů zvyšuje o 2% s každou úrovní hrdiny.



Armáda



14 Paladinové



3 Archandělé



10 Inkvizitoři



50 Královští gryfové



60 Panoši



150 Kušníři



100 Branci



Dovednosti a schopnosti

**Základní protiúder****Odvetný úder**

Rytíř získává speciální bojovou schopnost chránit až do konce boje jakéhokoli vybraného tvora ve své armádě působením přímého poškození každému nepříteli, který na vybranou chráněnou jednotku zaútočí.

**Expertní válečné stroje****Balista**

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

**První pomoc**

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

**Trojí výstřel z balisty**

Balista získává další výstřel (až tři výstřely po sobě, pokud hrdina ovládá dovednost "balista").

**Lepší obrana****Expertní vedení****Lepší magie světa****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 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

**Zbroj z dračích šupin**

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

**Štít křišťálového ledu**

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

**Koruna z dračího spáru**

Přidává +3 k hrdinově znalostem a o 10% zvyšuje iniciativu všech válečných strojů v jeho armádě.

**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

**Božská síla**

4

**Očista**

10

**Odklon střel**

6

**Teleportace**

8

**Zrychlení**

4

**Výdrž**

6

**Spravedlivá moc**

6

**Slabost**

4

**Zpomalení**

4

Anwen (Hvozd)

Úroveň 15



6
 9
 2
 40
 4

Sylannin meč

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



Armáda



100 Dryády

100 Tanečníci
Války

30 Mistři lovců

25 Druidští
stařešinové

25 Jednorožci

10 Prastaří
enti5 Smaragdoví
draci

Dovednosti a schopnosti

**Expertní mstitel****Děšť šípů**

Dává hraničáři možnost zaútočit na všechny nepřátelské jednotky, které má na seznamu úhlavních nepřátel. Hraničář způsobuje poškození rovné jeho úrovni +3.

**Očarování šípů**

Umožňuje hraničáři vylepšit své šípy útočnými kouzly nebo kletbami. Všechny útoky hraničáře ("Děšť šípů" nebo "Ostrostřelba") budou nepřátelské jednotky nejen zraňovat, ale také na ně ihned sešlou přiřazené kouzlo, přičemž čerpají manu hraničáře. Očarování šípů trvá do konce bitvy nebo dokud hrdina nepřijde o všechnu manu.

**Ostrostřelba**

Dává hraničáři možnost zaútočit na všechny nepřátelské jednotky na bojišti. Hraničář způsobuje poškození rovné jeho úrovni +3. U jednotek, které má na seznamu úhlavních nepřátel, se uplatní kritický útok, poškození se zdvojnásobuje a vždy je zabito alespoň jedno stvoření.

**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.

**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 hvozdů v armádě hraničáře získávají +1 k maximálnímu poškození.

**Lepší osvícení****Mystická intuice**

Umožňuje hrdinovi naučit se neznámé kouzlo, které nepřátelský hrdina nebo jednotka použije v boji (hrdina musí být schopen se dané kouzlo naučit, co se týče školy, úrovně atd.).

**Poznej svého nepřítele**

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

Artefakty

**Meč moci**

Přidává +2 k hrdinově útočné síle.

**Průvěšek mistrovství**

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

**Lví koruna**

Zvyšuje hrdinovu morálku a štěstí o 2.

Kouzla

**Kamenné hroty**

5

**Magický šíp**

4

**Blesk**

5

**Ohnivá past**

8

**Božská síla**

4

**Zrychlení**

4

**Očista**

10

**Výdrž**

6

**Zpomalení**

4

**Zranitelnost**

5

Dirael (Hvozd)

Úroveň 15



3
 8
 8
 5
 0
 0
 50

Královna roje

Kouzlo roj vos je v závislosti na úrovni hrdiny účinnější.



Armáda



300 Dryády

20 Tanečníci
Války40 Mistři
lovců40 Druidští
stařešinové30 Stříbrní
jednorozci

40 Druidi

10
Smaragdoví
draci

Dovednosti a schopnosti

**Lepší mstitel****Déšť šípů**

Dává hraničáři možnost zaútočit na všechny nepřátelské jednotky, které má na seznamu úhlavních nepřátel. Hraničář způsobuje poškození rovné jeho úrovni +3.

**Očarování šípu**

Umožňuje hraničáři vylepšit své šípy útočnými kouzly nebo kletbami. Všechny útoky hraničáře ("Déšť šípů" nebo "Ostrořelba") budou nepřátelské jednotky nejen zraňovat, ale také na ně ihned sešlou přiřazené kouzlo, přičemž čerpají manu hraničáře. Očarování šípu trvá do konce bitvy nebo dokud hrdina nepřejde o všechny manu.

**Expertní magie přivolávání****Mistr zaklínání**

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

**Expertní kouzelnictví****Lepší destruktivní magie****Mistr ohně**

Kouzlům "Ohnivá koule" a "Armageddon" dodává schopnost poškozovat zbroj. Jimi postižené jednotky utrpí další 50% postih na obranu.

**Výbuch many**

Hrdina vyzývá přírodní síly, aby ovlivnily magicky útočící jednotky. Kdykoli nepřátelská jednotka sešle kouzlo, utrpí poškození ve výši 10-ti násobku hrdinovy úrovně.

Artefakty

**Kyras tajemné moci**

Přidává +2 k hrdinově síle kouzel.

**Náhrdelník z dračích zubů**

Přidává +3 k hrdinově síle kouzel a o 10% zvyšuje iniciativu všech kouzlicích jednotek v jeho armádě.

**Sar-Issova hůl**U nepřátel neguje odolnost vůči magii. Na magické imunity a ochrany ovšem žádný vliv nemá.

Kouzla

**Magický šíp**

4

**Ledová střela**

6

**Ohnivá koule**

10

**Pád meteorů**

19

**Blesk**

5

**Kruh zimy**

9

**Řetězový blesk**

16

**Ohnivá past**

8

**Vosí roj**

5

**Ohnivá zed'**

16

**Přivolání fénixe**

35

**Pěst hněvu**

5

**Přízračné síly**

18

**Vyvolání elementálů**

17

**Božská síla**

4

**Zrychlení**

4

**Očista**

10

**Výdrž**

6

**Zpomalení**

4

**Zranitelnost**

5

Ossir (Hvozd)

Úroveň 15



7
 12
 5
 7
 1
 3
 70

Mistr lovu

Všichni lovci a mistři lovců v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.



Armáda



16 Prastaří enti



90 Dryády



80 Mistři lovců



30 Stříbrní jednorožci



60 Tanečníci Války



30 Druidští stařešinové



Dovednosti a schopnosti

**Lepší mstitel****Děšť šípů**

Dává hraničáři možnost zaútočit na všechny nepřátelské jednotky, které má na seznamu úhlavních nepřátel. Hraničář způsobuje poškození rovné jeho úrovni +3.

**Ostrostřelba**

Dává hraničáři možnost zaútočit na všechny nepřátelské jednotky na bojišti. Hraničář způsobuje poškození rovné jeho úrovni +3. U jednotek, které má na seznamu úhlavních nepřátel, se uplatní kritický útok, poškození se zdvojnásobuje a vždy je zabito alespoň jedno stvoření.

**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**

Užitečné bojové schopnosti jednotek v hrdinově armádě (jako úder štítem u panoše) se budou spouštět častěji.

**Elfí štěstí**

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

**Expertní 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 magie světla**

Artefakty

**Zbroj zapomenutého hrdiny**

Přidává +2 ke všem hrdinovým atributům a činí jeho armádu o 20% odolnější vůči magii.

**Prsten z dračího oka**

Přidává +1 ke všem hrdinovým atributům a o 10% zvyšuje iniciativu všech střeleckých jednotek v jeho armádě.

**Náhrdelník lva**

Zvyšuje morálku o +1.

**Luk z rohu jednorožce**

Neguje všechny postihy za vzdálenost u všech střeleckých jednotek v hrdinově armádě.

Kouzla

**Magický šíp**

4

**Ledová střela**

6

**Ohnivá past**

8

**Božská síla**

4

**Očista**

10

**Odklon střel**

6

**Teleportace**

8

**Zrychlení**

4

**Výdrž**

6

**Spravedlivá moc**

6

**Zpomalení**

4

**Zranitelnost**

5

Eruina (Kobka)

Úroveň 15



7
 6
 16
 4
 2
 0
 40

Paní sabatu

Čarodějky a matky stínu mají šanci na volný výstřel na současný cíl hrdiny. Šance se zvyšuje se vzrůstající hrdinovou úrovní.



Armáda



20 Děsiví nájezdníci



90 Krvavé fúrie



10 Čarodějky stínu



15 Matky stínu



10 Čarodějky stínu



90 Krvavé fúrie



20 Děsiví nájezdníci



Dovednosti a schopnosti

**Základní kolísání magie****Lepší destruktivní magie****Expertní útok****Lepší vedení****Expertní kouzelnictví****Elementární vize**

Umožňuje warlockovi vidět elementy na nepřátelských jednotkách a u kouzel destrukční magie.

**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.

**Mocné zrychlení**

Hrdina získá kouzlo "hromadné zrychlení" na pokročilé úrovni.

**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.

**Mystický výcvik**

Snižuje cenu všech kouzel o 20 %.

Artefakty

**Plamenný dračí jazyk**

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

**Prsten z dračího oka**

Přidává +1 ke všem hrdinovým atributům a o 10% zvyšuje iniciativu všech střeleckých jednotek v jeho armádě.

**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.

**Náhrdelník z dračích zubů**

Přidává +3 k hrdinově síle kouzel a o 10% zvyšuje iniciativu všech kouzlicích jednotek v jeho armádě.

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



6
 9
 9
 6
 -1
 0
 60

Mistr travič

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



Armáda



25 Děsiví nájezdníci



25 Hlubinné hydro



20 Matky stínu



7 Černí draci



150 Vrahové



Dovednosti a schopnosti

**Základní kolísání magie****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.

**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.

**Obroda temnoty**

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

**Základní kouzelnictví****Lepší útok****Lepší logistika****Mystický výcvik**

Snižuje cenu všech kouzel o 20 %.

**Taktika**

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

**Průzkumnictví**

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

**Mocné zrychlení**

Hrdina získá kouzlo "hromadné zrychlení" na pokročilé úrovni.

**Teleportace v boji**

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

Artefakty

**Helmice trpasličích králů**

Přidává +4 k hrdinově 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.

**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

**Oživení mrtvých**

9

**Zrychlení**

4

**Očista**

10

**Teleportace**

8

**Slabost**

4

**Hniloba**

6

**Utrpení**

5

**Slepota**

10

**Pán loutek**

18

**Zpomalení**

4

**Zranitelnost**

5

**Bojové šílenství**

15

**Kletba podsvětí**

9

Sinitar (Kobka)

Úroveň 15



6
 2
 12
 6
 2
 4
 60

Katalyzátor

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



Armáda



50 Vrahové



40 Krvavé fúrie



30 Děsiví nájezdníci



15 Hlubinné hydry



10 Matky stínu



5 Černí draci



Dovednosti a schopnosti



Expertní 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.



Expertní destruktivní magie

**Tajemství zkázy**

Hrdina trvale získává +2 ke znalostem a jedno náhodně vybrané ničivé kouzlo prvního až třetího kruhu, které dosud nemá v kouzelnické knize.



Expertní kouzelnictví

**Mystický výcvik**

Snižuje cenu všech kouzel o 20 %.

**Regenerace many**

Zdvojnásobuje regeneraci many.

**Nestálá mana**

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



Lepší štěstí

Artefakty

**Plášť z dračích křídel**

Přidává +3 k hrdinově znalostem a o 10% zvyšuje iniciativu všech létajících jednotek v jeho armádě.

**Náhrdelník vítězství**

Přidává +2 k hrdinově útoku a síle kouzel.

**Smaragdové pantoflíčky**

O 50% zvyšuje účinnost kouzel magie země.

**Lví koruna**

Zvyšuje hrdinovu morálku a štěstí o 2.

Kouzla

**Magický šíp**

4

**Ledová střela**

6

**Ohnivá koule**

10

**Pád meteorů**

19

**Imploze**

18

**Blesk**

5

**Kruh zimy**

9

**Řetězový blesk**

16

**Armageddon**

20

**Pěst hněvu**

5

**Očista**

10

**Slabost**

4

**Zpomalení**

4

**Zranitelnost**

5

Deirdre (Nekropole)

Úroveň 15



2
 5
 7
 5
 0
 0
 50

Bánší

Účinnost schopnosti kvílení bánší se s novými úrovněmi hrdiny zvyšuje.



Armáda



20 Arcilichové



15 Přízrační draci



15 Přízraky



160 Kostliví lučištníci



60 Páni upírů



60 Spektra

Dovednosti a schopnosti

**Lepší nekromancie****Kvílení bánší**

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

**Znamení nekromanta**

Dává nekromantovi schopnost duševního propojení s kterýmkoli tvorem na bojišti až do konce bitvy. Utrpí-li daná jednotka nějaké poškození, dostane nekromant určité množství many, neboť těžší z utrpení těchto tvorů.

**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.

**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.

**Lepší magie světa****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.

**Soumrak**

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

**Lepší kouzelnictví****Magický vhled**

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

**Kouzluvzdorné kosti**

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

Artefakty

**Sandrův plášť**

U nepřátelských jednotek neguje imunitu vůči kouzlům postihujícím mysl.

**Sar-Isova hůl**

U nepřátel neguje odolnost vůči magii. Na magické imunity a ochrany ovšem žádný vliv nemá.

**Prsten podlomené vůle**

Snižuje morálku nepřátelských bojovníků o 2.

Kouzla

**Magický šíp**

4

**Ledová střela**

6

**Pěst hněvu**

5

**Oživení mrtvých**

9

**Božská síla**

4

**Zrychlení**

4

**Očista**

10

**Výdrž**

6

**Odklon střel**

6

**Slabost**

4

**Hniloba**

6

**Zmatení**

9

**Kletba podsvětí**

9

**Zpomalení**

4

**Utrpení**

5

**Bojové šílenství**

15

**Pán loutek**

18

Orson (Nekropole)

Úroveň 15



3
 8
 7
 3
 0
 0
 30

Pán zombií

Všechny zombie a morové zombie v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.



Armáda



150 Morové
zombie



30 Arcilichové



200 Kostlivci



15 Přízraky



70 Spektra



5 Přízrační
draci



Dovednosti a schopnosti



Lepší nekromancie

**Kvílení bání**

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

**Znamení nekromanta**

Dává nekromantovi schopnost duševního propojení s kterýmkoli tvorem na bojišti až do konce bitvy. Utrpí-li daná jednotka nějaké poškození, dostane nekromant určitě množství many, neboť těží z utrpení těchto tvorů.



Expertní obrana

**Ochrana**

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

**Vitalita**

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

**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.



Základní kouzelnictví



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.

**Chladná ocel**

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



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 vitality**

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

**Štít křišťálového ledu**

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

**Prokletý prsten**

O 2 snižuje protivníkovo štěstí.

Kouzla

**Magický šíp**

4

**Ledová střela**

6

**Ohnivá past**

8

**Pěst hněvu**

5

**Oživení mrtvých**

9

**Vosí roj**

5

**Slabost**

4

**Hniloba**

6

**Utrpení**

5

**Bojové šílenství**

15

**Zpomalení**

4

**Zranitelnost**

5

**Zmatení**

9

**Slepota**

10

Raven (Nekropole)

Úroveň 15



3
5
14
6

0
0
90

Požírač duší

Kouzlo prokletí nyní sníží nejen poškození, které postižená jednotka působí, také její zásobu many, a to o 1 bod za každé tři úrovně hrdiny, počítáno od první úrovně.



Armáda



30 Arcilichové



25 Přízraky



200 Kostliví lučištníci



60 Páni upírů



60 Spektra



Dovednosti a schopnosti

**Základní nekromancie****Věčné otroctví**

Nekromant získává schopnost oživit po boji část padlých nemrtvých jednotek ze své armády.

**Expertní destruktivní magie****Mistr ledu**

Kouzlům "Ledová střela" a "Kruh zimy" dodává zmrazující účinek.

**Mrazivá smrt**

Dodává větší sílu nekromantovým kouzlům "Ledová střela" a "Kruh zimy". Tato kouzla zabijí alespoň jednoho protivníka, pokud není imunní vůči chladu.

**Základní magie temnoty****Základní osvětlení****Intelligence**

Zvyšuje normální maximum many o 50 %.

**Expertní kouzelnictví****Magický vhled**

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

**Mystický výcvik**

Snižuje cenu všech kouzel o 20 %.

**Kouzluvzdorné kosti**

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

Artefakty

**Věčně zmrzlý rampouch**

Zlepšuje tvá ledová kouzla o 50%.

**Prsten z dračího oka**

Přidává +1 ke všem hrdinovým atributům a o 10% zvyšuje iniciativu všech střeleckých jednotek v jeho armádě.

**Prsten podlomené vůle**

Snižuje morálku nepřátelských bojovníků o 2.

**Holenice z dračích kostí**

Přidávají +3 k hrdinově síle kouzel a o 10% zvyšují iniciativu všech nelétajících jednotek pro boj na blízko v jeho armádě.

**Kyrus tajemné moci**

Přidává +2 k hrdinově síle kouzel.

Kouzla

**Magický šíp**

4

**Ledová střela**

6

**Ohnivá koule**

10

**Pád meteorů**

19

**Imploze**

18

**Blesk**

5

**Kruh zimy**

9

**Řetězový blesk**

16

**Armageddon**

20

**Oživení mrtvých**

9

**Přízračné síly**

18

**Spravedlivá moc**

6

**Slabost**

4

**Zpomalení**

4

**Hniloba**

6

**Zranitelnost**

5

Deleb (Peklo)

Úroveň 15



13
 5
 4
 5
 2
 0
 50

Železná panna

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



Armáda



100 Rohatí
démoni



120 Rarášci



8 Arcidáblové



5 Pekelní páni



60 Paní sukub



15 Noční
můry



80 Kerbeři



Dovednosti a schopnosti



Základní brána



Expertní válečné stroje



Lepší vedení



Lepší obrana



Expertní útok

**Balista**

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

**Uhýbání**

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

**Bojové šílenství**

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

**První pomoc**

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

**Vitalita**

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

**Taktika**

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

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.

**Štít z dračích šupin**

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

Kouzla

**Magický šíp**

4

**Ledová střela**

6

**Ohnivá past**

8

**Pěst hněvu**

5

**Vosí roj**

5

**Očista**

10

Marbas (Peklo)

Úroveň 15



9
 2
 9
 8
 0
 2
 80

Lamač kouzel

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



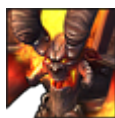
Armáda



70 Rohatí
démoni



130 Rarášci



5 Arcidáblové



10 Pekelní
páni



60 Paní sukub



20 Noční
můry



80 Kerbeři



Dovednosti a schopnosti

**Lepší brána****Pekelný oheň**

Jednotky pod velením pána démonů mají 30% šanci, že při útoku nepříteli ušetří další zranění ohněm. Pekelný oheň však pána démonů připravuje o manu.

**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.

**Vitalita**

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

**Lepší destruktivní magie****Mistr ohně**

Kouzlům "Ohnivá koule" a "Armageddon" dodává schopnost poškozovat zbroj. Jímí postižené jednotky utrpí další 50% poškození na obranu.

**Spalující plameny**

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

**Lepší 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.

Artefakty

**Boty ochrany před magií**

Hrdina získá 10% odolnosti vůči magii.

**Koruna z dračího spáru**

Přidává +3 k hrdinově znalostem a o 10% zvyšuje iniciativu všech válečných strojů v jeho armádě.

**Sar-Issovo roucho**

Přidává +6 k hrdinově síle kouzel.

**Kápe z fénixova peří**

Zlepšuje tvá kouzla založená na ohni o 50%.

Kouzla

**Magický šíp**

4

**Ledová střela**

6

**Ohnivá koule**

10

**Pád meteorů**

19

**Blesk**

5

**Kruh zimy**

9

**Řetězový blesk**

16

**Ohnivá past**

8

**Pěst hněvu**

5

**Vosí roj**

5

**Očista**

10

Nymus (Peklo)

Úroveň 15



9
6
2
2

4
5
20

Strážce brány

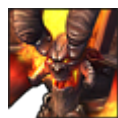
Čas brány všech jednotek pod hrdinovým velením je snížen o 1% za každou úroveň hrdiny.



Armáda



100 Rarášci



4 Arcidáblové



12 Pekelní páni



40 Paní sukub



20 Noční můry



60 Kerbeři



Dovednosti a schopnosti

**Expertní brána****Znamení prokletých**

Pán démonů získává speciální bojovou schopnost. Na nepřátelské jednotky, které se chystají zaútočit, provést odvetný útok nebo kouzlit, může seslat mocné znamení prokletých. To je po zakouzlení aktivní až do konce boje. Zůstane-li daná jednotka nečinná nebo se pohne, aniž by zaútočila, znamení se neuskuteční.

**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**

Užitečné bojové schopnosti jednotek v hrdinově armádě (jako úder štítem u panoše) se budou spouštět častěji.

**Brána davů**

Šance 15 - 30 % (v závislosti na štěstí hrdiny), že bude branou přivoláno dvojnásobné množství posil než obvykle.

**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.

**Mučivý úder**

Mučivý úder zlepšuje schopnost znamení prokletých. Pokud je pán démonů sešle, se 40% pravděpodobností způsobí cíli dvojnásobné poškození.

**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.

**Pán brány**

Schopnost "brána" se zesiluje, přivádí o 20 % více posil než normálně.

**Lepší logistika****Hledání cesty**

Snižuje postih za přesun v nerovném terénu o 50 %.

**Rychlé brány**

V dalším kole jednotka, která získala vylepšení, bude dvakrát rychlejší než normálně.

Artefakty

**Přívěšek mistrovství**

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

**Prsten podlomené vůle**

Snižuje morálku nepřátelských bojovníků o 2.

**Lví koruna**

Zvyšuje hrdinovu morálku a štěstí o 2.

Kouzla

**Kamenné hroty**

5

**Magický šíp**

4

**Ledová střela**

6

**Voší roj**

5

**Božská síla**

4

**Slabost**

4

Ebba (Pevnost)

Úroveň 15



13
7
7
4

0
2
40

Medvědí jezdec

Specializuje se na medvědí jezdce. Jezdci na medvědu a jezdci na černém medvědu v hrdinově armádě získají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počínaje první.



Armáda



100 Štítonoši



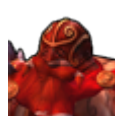
70 Záškodníci



40 Jezdci na medvědech



85 Jezdci na černých medvědech



40 Berserkři



10 Thénové



7 Lávoví draci



Dovednosti a schopnosti



Lepší runové umění

**Mocná runa**

Umožní vyvolat stejnou runu podruhé za trojnásobnou cenu surovin.



Expertní útok

**Taktika**

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



Lepší magie světla



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.)



Lepší štěstí

**Vojenské štěstí**

Užitečné bojové schopnosti jednotek v hrdinově armádě (jako úder štítem u panoše) se budou spouštět častěji.

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**

O +3 zvyšuje hrdinovu útočnou sílu a přidává dalších +25% obraně před ohnivými kouzly.

**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

**Odklon střel**

6

**Teleportace**

8

**Zrychlení**

4

**Výdrž**

6

**Spravedlivá moc**

6

**Slovo světla**

11

**Zpomalení**

4

**Runa výpadu**

1

**Runa vymítání**

1

**Runa omráčení**

1 1

Helmar (Pevnost)

Úroveň 15



6
5
8
8

0
0
80

Posvátné kladivo

Pokaždé, když hrdina sešle na přátelskou jednotku kouzlo magie světla, existuje šance, že se na ni sešle zároveň i kouzlo spravedlivá moc.



Armáda



4 Lávový draci



20 Jezdci na černých medvědech



30 Záškodníci



35 Runovní patriarchové



20 Vojevůdci



100 Štítonoši



100 Obránci

Dovednosti a schopnosti

**Základní runové umění****Expertní 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.

**Věčné světlo**

Hrdinova kouzla světla je dvakrát obtížnější odčarovat. Kouzla opačných účinků (např. zpomalení versus zrychlení) seslaná na nepřátelského hrdinu budou mít 50% šanci na selhání.

**Lepší obrana****Ochrana**

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

**Obranná formace**

Obrana trpasličích jednotek v hrdinově armádě se zvyšuje, stojí-li na bojišti blízko sebe.

**Expertní destruktivní magie****Mistr ohně**

Kouzlům "Ohnivá koule" a "Armageddon" dodává schopnost poškozovat zbroj. Jímí postižené jednotky utrpí další 50% poštih na obranu.

**Vzplanutí**

Ohnivá kouzla seslaná hrdinou zapálí nepřátele a budou po další 3 kola způsobovat cíli 100 % stávajících škod.

**Výbuch many**

Hrdina vyzývá přírodní síly, aby ovlivnily magicky útočící jednotky. Kdykolí nepřátelská jednotka sešle kouzlo, utrpí poškození ve výši 10-ti násobku hrdinovy úrovně.

Artefakty

**Runová válečná zbroj**

O +2 zvyšuje hrdinovu obrannou sílu a znalosti.

**Kápě z fénixova peří**

Zlepšuje tvá kouzla založená na ohni o 50%.

**Holenice trpasličích králů**

Přidávají +4 k hrdinově útoku a chrání celou jeho armádu před kouzlem Pomalost.

Kouzla

**Kamenné hroty**

5

**Blesk**

5

**Řetězový blesk**

16

**Armageddon**

20

**Magický šíp**

4

**Ohnivá koule**

10

**Pád meteorů**

19

**Imploze**

18

**Božská síla**

4

**Očista**

10

**Odklon střel**

6

**Teleportace**

8

**Vzkříšení**

15

**Zrychlení**

4

**Výdrž**

6

**Spravedlivá moc**

6

**Slovo světla**

11

**Runa berserka**

1

**Runa vymítání**

1

Karli (Pevnost)

Úroveň 15



12
9
5
4

0
3
40

Ostrá čepel

Specializuje se na kopiníky a záškodníky. Kopiníci a záškodníci v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počínaje první.



Armáda



5 Lávkoví draci



100 Štítonoši

100
Záškodníci

10 Vojevůdci



70 Berserkři

30 Jezdci na
černých
medvědech15 Runovní
patriarchové

Dovednosti a schopnosti

**Expertní runové umění****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.

**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**

Užitečné bojové schopnosti jednotek v hrdinově armádě (jako úder štítem u panoše) se budou spouštět častěji.

**Trpasličí štěstí**

Šance na odolání nepřátelskému kouzlu se zdvojnásobuje.

**Základní obrana****Vitalita**

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

**Lepší útok****Taktika**

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

**Útočná formace**

Útok trpasličích jednotek v hrdinově armádě se zvyšuje, stojí-li na bojišti blízko sebe.

Artefakty

**Sekyra horských pánů**

Přidává +4 k hrdinově útoku.

**Měsíční čepel**

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

**Kyrys trpasličích králů**

Přidává +4 k hrdinově obraně a chrání celou jeho armádu před kouzlem Implode.

Kouzla

**Kamenné hroty**

5

**Magický šíp**

4

**Vosí roj**

5

**Božská síla**

4

**Zrychlení**

4

**Očista**

10

**Zpomalení**

4

**Runa berserka**

1

**Runa ovládnutí magie**

1

**Runa elementální imunity**

1

**Runa omráčení**

1

1

**Runa bojové zuřivosti**

1

1

**Runa výpadu**

1

**Runa vymítání**

1

**Runa nehmotnosti**

1

**Runa vzkříšení**

1

1

**Runa draka**

1

1

SPECIALIZACE HRDINŮ

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: Cyrus, Galib.

*Pokud se spustí Odvrácení kouzel, je zde $40\% + \text{Úroveň} * 2\%$ 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 $\text{Úroveň}/3$ 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 $\text{Úroveň}/3$.

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 $\text{Úroveň}/3$ many před každou akcí. Například to jsou při čtvrté úrovni 2 many na akci.

Ničitel



Specializace na prokletí zranitelnosti. Kouzla nejen snižují obranyschopnost cíle, ale zároveň jej i zraňují. Účinnost této schopnosti závisí na hrdinově úrovni.

» Hrdinové: Faiz.

*Škody jsou $10 * \text{ceil}(\text{Úroveň}/3)$, kde $\text{ceil}()$ je zaokrouhlovací funkce. Takže například škody pro úroveň 20 jsou $10 * \text{ceil}(20/3) = 70$.*

Pán gremlinů



Specializace na gremliny. Všichni gremlini a páni gremlinů v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

» Hrdinové: Havez.

Rádce



Specializace na mágy. Mágové a arcimágové v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

» Hrdinové: Narxes.

Mágové a arcimágové v hrdinově armádě získají za každé dvě úrovně hrdiny +1 k jejich útoku a obraně počínaje první úrovní. Zvyšování je rovno $\text{Úroveň}/2$.



Tvůrce golemů

Specializace na golemy. Železní a oceloví golemové v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

» 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. (Stejně to fungovalo také pro Armageddon před vydáním patche 1.2).



Vládce vichrů

Hrdina je dříve na tahu v závislosti na jeho úrovni.

» Hrdinové: Jhora.

Hrdinova iniciativa je $10 + 0.05 \cdot \text{Úroveň}$ (namísto 10).

Azyl



Cvičitel gryfů

Všichni gryfové a královští gryfové v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první. Gryfové získávají schopnost střemhlavého útoku.

» Hrdinové: Irina.



Dračí požehnání

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

» Hrdinové: Isabel.



Hledač cest

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

» Hrdinové: Rutger, Duncan.

Viz str.219



Konstruktér obléhacích strojů

Za každou úroveň hrdiny získají balisty +1 k útoku. Šance na zásah se u katapultů zvyšuje o 2% s každou úrovní hrdiny.

» Hrdinové: Vittorio, Glen, Andreas.

Základní šance Katapultu zasáhnout je 30 %, resp. 40 % nebo 50 %, závisí na ovládání dovednosti Válečné stroje — viz str.223.



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, Ornella.

Ceny Výcviku jsou sníženy o $(\text{Úroveň}-1) \cdot 2\%$, tento bonus lze sčítat s ostatními, viz str.201.



Lidem milovaný

Všichni rolníci a branci v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první. Každý rolník či bránc v armádě také přinese do královské kasy 1 zlatý denně.

» Hrdinové: Ellaine.



Velitel jízdy

Jezdci a paladinové v hrdinově armádě získávají s jeho novými úrovněmi další bonusy za útok z trysku. Hrdinova schopnost "odvetný útok" je silnější.

» Hrdinové: Giar, Valeria, Klaus.

*Bonus bodnutí z trysku (5 % za políčko) je celkově zvýšen o $(\text{Úroveň}+1)*2\%$. Například při úrovni 15 je bonus pro 4 políčka $1.584=(1+16*2\%)*(1+4*5\%)$. Škody způsobené Odvetným úderem jsou zvýšeny o 1 % každou úroveň.*



Velitel lučištníků

Všichni lukostřelci a kušníci v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

» Hrdinové: Dougal, Lorenzo.



Velitel pěšáků

Všichni panoši a pěšáci v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

» Hrdinové: Laszlo, Nikolaj.



Větrný jezdec

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

» Hrdinové: Freyda, Maeve.

*Kouzlo Zrychlení v knihách kouzel jednotek (inkvizitoři) je rovněž zvýšen. Například při úrovni 20, inkvizitoři sesílají toto kouzlo, které zvýší iniciativu 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. (Ize použít pouze na střelecké jednotky hvozdů)

» Hrdinové: Findan.

*Lovci a druidové budou způsobovat $20\%+\text{Úroveň}*2\%$ jejich normálních škod, rozdělené do dvou střel u lovců/mistrů lovců. Všechny střely se zaměří na nejslabší (nejnižší úroveň) 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

Tanečník meče, tanečnice války, lovec, mistr lovec, druid a druidský stařešina získává schopnost zuřivosti.

» Hrdinové: Alaron, Talanar.



Královna roje

Kouzlo roj vos je v závislosti na úrovni hrdiny účinnější.

» Hrdinové: Dirael.

Škody jsou zvýšeny o 2 % každou úroveň hrdiny. Základní snížení hodnoty ATB (0.2/0.4/0.6) je násobeno o $(1+0.01\text{Úroveň}/3)$. Například při úrovni 20 s Expertní magií přivolávání jsou škody zvýšeny o 40 % a iniciativa cíle je snížena o $(1+0.01*20/3)*0.6 = 0.64$.*

**Mistr lovu**

Všichni lovci a mistři lovců v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

» Hrdinové: Ossir.

**Mistr meče**

Všichni tanečníci meče a váleční tanečníci získají +1 k obraně a útoku za každé tři úrovně hrdiny, počítáno od první úrovně.

» Hrdinové: Gilraen.

**Panna jednorožců**

Všichni jednorožci a stříbrní jednorožci v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

» Hrdinové: Ylthin.

**Rychlý útočník**

Na začátku bitvy získávají všechny jednotky v hrdinově armádě bonus **+0,5 % +2 %** k iniciativě za každou hrdinovu úroveň.

» Hrdinové: Wyngaal.

Bonus je momentálně 0.02 za úroveň, ten zvyšuje počáteční hodnotu ATB stvoření na bojišti — viz str.228.

**Sylannin meč**

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

» Hrdinové: Anwen.

Kobka

**Černá ruka**

Specializace na zvědy. Zvědové a vrahové v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

» Hrdinové: Vayshan.

**Chovatel ještěřů**

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

» Hrdinové: Sorgal.

*Škody způsobené ještěřím kousnutím jsou $1.10 + 0.005 * \text{Úroveň}$ -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 $5\% + \text{Úroveň} * 1\%$.*

**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 $10\% + \text{Úroveň} * 2\%$ pro každou nepřátelskou jednotku. Není čerpána Lethosova mana. Magická ochrana cíle snížena účinkem Otravy a Odvrácení kouzel nefunguje.*

**Pán otroků**

Specializace na minotaury. Minotauři a strážci minotaurů v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

» Hrdinové: Kythra.

**Paní krve**

Specializace na krvavé panny; krvavé panny a krvavé fúrie v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

» Hrdinové: Yrwanna.

**Paní sabatu**

Čarodějky a matky stínu mají šanci na volný výstřel na současný cíl hrdiny. Šance se zvyšuje se vzrůstající hrdinovou úrovní.

» Hrdinové: Eruina.

*Šance je $10\% + \text{Úroveň} * 2\%$ pro každou skupinku čarodějek stínu/matek stínu v armádě. Spustí se pouze pokud Eruina zasáhne cíl kouzlem způsobující škody. Funguje s kouzly působícími na určitou oblast (cílovým centrálním bodem), ale ne s hromadnými kouzly (jako Armageddon). Jestliže je kouzlo odraženo Odvrácením kouzel, čarodějky střílí na cíl, na které bylo kouzlo odraženo (dokonce i na sebe).*

**Temný mystik**

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

» Hrdinové: Yrbeth, Segref, Ylaya, Thralsai.

*Mana regenerovaná Rituálem temnoty je rovna $2 * \text{Úroveň}$. 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 mají v závislosti na úrovni hrdiny postih na iniciativu.

» Hrdinové: Raelag.

Iniciativa nepřátel je snížena o 1 % za každou úroveň Raelaga — viz str.229.

Nekropole

**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 ovládnutí dovednosti Válečné stroje. Morový stan způsobuje stejné škody nepříteli (nefugunuje na nemrtvé, elementály a mechanická stvoření — viz str.223), základní ozdravení (poškození) je zvýšeno pro Balzamovače o $5 * \text{Úroveň}$.*

**Bánš**

Účinnost schopnosti kvílení bánš se s novými úrovněmi hrdiny zvyšuje.

» Hrdinové: Deirdre.

Účinek Kvílení bánš je částečně zdvojnásoben: Štěstí a Morálka sníženy o 2. Iniciativa je normálně snížena o 10 %.

**Lovec duší**

Pokaždé, kdy nepřátelští bojovníci padnou v bitvě, objeví se malá skupina duchů, kteří tě poslouchají. Jejich počet závisí na hrdinově úrovni.

» Hrdinové: Giovanni, Naadir.

Počet duchů je roven úrovni hrdiny, ale je omezen původním počtem stvoření ve skupince.



Oživovač

Kouzlo oživení mrtvých má zvýšený účinek. Počet oživených jednotek je zvýšen o 1 za každých pět úrovní hrdiny, počítáno od první.

» Hrdinové: Nikolai, Vladimir.

Síla kouzel je zvýšena o Úroveň/5.



Pán zombií

Všechny zombie a morové zombie v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

» Hrdinové: Orson.



Požírač duší

Kouzlo prokletí nyní sníží nejen poškození, které postižená jednotka působí, také její zásobu many, a to o 1 bod za každé tři úrovně hrdiny, počítáno od první úrovně.

» 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 upíři a páni upírů v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

» Hrdinové: Lucretia.



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 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: $100 / (\text{Úroveň_kouzla} + 1) + (\text{Úroveň_Zoltana} - \text{Úroveň_nepřátelského_hrdiny})$

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 je za každou úroveň hrdiny zvýšena o 1%.

» Hrdinové: Agrael, Vládce démonů.

[Viz str.229](#)



Běžec

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

» Hrdinové: Gamor, Grok.

[Viz str.219](#)



Lamač kouzel

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

» Hrdinové: Marbas.

**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 a kerberové v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

» Hrdinové: Grawl.

**Pokušitelka**

Všechny sukuby a paní sukub v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počítáno od první.

» Hrdinové: Jezebeth.

**Strážce brány**

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

» Hrdinové: Biara, Nymus.

Od verze 2.1 jsou všechny bonusy k bráně sčitatelné. Například na úrovni 15 (+15 %) s Expertní bránou (+40 %) a Pánem brány (+20 %), je vyvoláno 40%+20%+15%=75 % původních jednotek.

**Vyvolený chaosu**

Šťěstí 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 ovládním: Škody=20+20*Síla_kouzel. Síla_kouzel je 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 získají stálý efekt runy omráčení (obnovuje se na začátku kola jednotky).

» Hrdinové: Král Tolghar.

**Medvědí jezdec**

Specializuje se na medvědí jezdce. Jezdci na medvědu a jezdci na černém medvědu v hrdinově armádě získají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počínaje první.

» 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**

Specializuje se na obránce. Obránci v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě úrovně a +1 k životům za každých pět úrovní hrdiny.

» Hrdinové: Ingvar.

**Ostrá čepel**

Specializuje se na kopiníky a záškodníky. Kopiníci a záškodníci v hrdinově armádě získávají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počínaje první.

» Hrdinové: Karli.

**Posvátné kladivo**

Pokaždé, když hrdina sešle na přátelskou jednotku kouzlo magie světla, existuje šance, že se na ni sešle zároveň i kouzlo spravedlivá moc.

» Hrdinové: Helmar.

*Šance je $20\% + \text{Úroveň_hrdiny} * 3\%$.*

**Runový umělec**

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

» Hrdinové: Brand.

**Strážce plamene**

Specializuje se na kněží. Runovní kněží a patriarchové v hrdinově armádě získají +1 k útoku a obraně za každé dvě hrdinovy úrovně, počínaje první.

» Hrdinové: Erling.

**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.196](#)).

**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.

DOVEDNOSTI



Běžné dovednosti

Destruktivní Magie

**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

**Litý hněv**

Nepřátelské jednotky utrpí při všech útocích zblízka i na dálku další elementární poškození ohněm.

- » Čaroděj: požaduje Zeslabení magie (Destruktivní Magie), Znamení čaroděje (Řemeslo)
- » Rytíř: požaduje Mistr ohně (Destruktivní Magie), Expertní výcvik (Výcvik)

Škody způsobené elementem ohně odpovídají 10% původních škod.

**Mistr bouří**

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

Pro více detailů o omračujícím účinku se podívejte na [str.228](#).

**Mistr ledu**

Kouzlům "Ledová střela" a "Kruh zimy" dodává zmrazující účinek.

Pro více detailů o mrazícím účinku se podívejte na [str.228](#).

**Mistr ohně**

Kouzlům "Ohnivá koule" a "Armageddon" dodává schopnost poškozovat zbroj. Jimi postižené jednotky utrpí další 50% pošíh na obranu.

Postih na obranu trvá 1 kolo a nesčítá se.

**Mrazivá smrt**

Dodává větší sílu nekromantovým kouzlům "Ledová střela" a "Kruh zimy". Tato kouzla zabijí alespoň jednoho protivníka, pokud není imunní vůči chladu.

- » Nekromant: požaduje Mistr ledu (Destruktivní Magie)

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 odpovídajícím sníženy.

**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.

- » Hraničář: požaduje Očarování šípů (Mstitel), Výbuch many (Destruktivní Magie)
- » Nekromant: požaduje Mystická dokonalost (Kouzelnictví), Mrazivá smrt (Destruktivní Magie)
- » Warlock: požaduje Rituál temnoty (Řetězy elementů)

**Výbuch many**

Hrdina vyzývá přírodní síly, aby ovlivnily magicky útočící jednotky. Kdykoli nepřátelská jednotka sešle kouzlo, utrpí poškození ve výši 10-ti násobku hrdinovy úrovně.

- » Hraničář: požaduje Mistr ohně (Destruktivní Magie)
- » Pán démonů: požaduje Brilantní mystika (Kouzelnictví), Pekelný oheň (Brána)
- » Runový mág: požaduje Vzplanutí (Destruktivní Magie)
- » Warlock: požaduje Tajemství zkázy (Destruktivní Magie), Odplata (Útok)

Škody = 10*Úroveň_hrdiny

**Vzplanutí**

Ohnivá kouzla seslaná hrdinou zapálí nepřátele a budou po další 3 kola způsobovat cíli 100 % stávajících škod.

» Runový mág: požaduje Mistr ohně (Destrutivní Magie)

Dodatečné škody jsou způsobeny "po" 3 kola, míněno 33.3 % škod každé kolo.

**Zeslabení magie**

Poškození způsobené nepřátelskými kouzly se snižuje o 20 %.

» Čaroděj: požaduje Odrážení magie (Řemeslo)

Kouzelnictví

**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.

» Hraničář: požaduje Regenerace many (Kouzelnictví)

» Pán démonů: požaduje Elementální rovnováha (Magie Přivolávání), Oheň duší (Kouzelnictví)

Hrdina se naučí nové náhodné kouzlo první až třetí úrovně, pro které má dovednostní předpoklady.

**Kouzluvzdorné kosti**

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

» Nekromant: požaduje Magický vhled (Kouzelnictví)

**Magický vhled**

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

**Mystická dokonalost**

Za to, že dosáhl vynikajícího pokroku v kouzelnictví, hrdina získává trvale +2 k síle kouzel a dočasně + 100 many.

» Nekromant: požaduje Věčné otroctví (Nekromancie), Kouzluvzdorné kosti (Kouzelnictví)

» Rytíř: požaduje Požehnání (Výcvik), Mystický výcvik (Kouzelnictví)

**Mystický výcvik**

Snižuje cenu všech kouzel o 20 %.

**Nestálá mana**

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

» Čaroděj: požaduje Protikouzlo (Kouzelnictví), Odrážení magie (Řemeslo)

» Warlock: požaduje Regenerace many (Kouzelnictví)

Je zde 50% šance, že cena za kouzlo bude snížena. Skutečná redukce je náhodná, může dosáhnout až 50 %.

**Oheň duší**

Když pán démonů požírá těla, aby si doplnil manu, mohou těla náhle vybuchnout v ohnivou explozi, přičemž poškodí všechny blízké jednotky včetně spojeneckých.

» Pán démonů: požaduje Požírání mrtvol (Brána)

Každé požrání mrtvol vybuchne 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.

**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)
- » Hraničář: požaduje Brilantní mystika (Kouzelnictví), Mystické vytržení (Osvícení), Ohniví válečníci (Magie Přivolávání)
- » Warlock: požaduje Výbuch many (Destruktivní Magie), Nestálá mana (Kouzelnictví), Odolnost (Obrana)

**Regenerace many**

Zdvojnásobuje regeneraci many.

**Rozrušení**

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

- » Runový mág: požaduje Mystický výcvik (Kouzelnictví)

ATB hodnota nepřátelského hrdiny je po seslání kouzla snížena o 0.15. Výsledná hodnota může být negativní. Viz str.228.

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.

- » Runový mág: požaduje Chňapnutí (Logistika), Obnovení runy (Runové umění)

Bonus je 0.25 k hrdinově počáteční ATB hodnotě, čímž se nachází v intervalu [0.25;0.5] — viz str.227.

**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.

- » Runový mág: požaduje Hledání cesty (Logistika)

Chňapnutí také funguje na moři. Nalodování nestojí žádné pohybové body. Vylodování stojí normálně (100 nebo 141 bodů — viz str.217).

**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.

- » Nekromant: požaduje Hledání cesty (Logistika)
- » Rytíř: požaduje Známy terén (Logistika), Expertní výcvik (Výcvik)
- » Warlock: požaduje Teleportace v boji (Logistika), Rituál temnoty (Řetězy elementů)

**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.

**Rychlé brány**

V dalším kole jednotka, která získala vylepšení, bude dvakrát rychlejší než normálně.

» Pán démonů: požaduje Hledání cesty (Logistika)

Vyvolávající jednotky spotřebují pouze čtvrtinu svého tahu k přivolání posil.

**Teleportace v boji**

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

» Čaroděj: požaduje Pochod golemů (Logistika), Znamení čaroděje (Řemeslo)

» Pán démonů: požaduje Požírání mrtvol (Brána), Rychlé brány (Logistika)

» Warlock: požaduje Průzkumnictví (Logistika)

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.228.

**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.

» Hraničář: požaduje Průzkumnictví (Logistika)

» Nekromant: požaduje Pochod smrti (Logistika)

**Známý terén**

Všichni tvorové v armádě hrdiny (rytíře nebo hraničáře) získávají +1 k pohybové rychlosti v bitvě, pokud se boj odehrává na travnatém terénu.

» Hraničář: požaduje Tichý pronásledovatel (Logistika)

» Rytíř: požaduje Hledání cesty (Logistika)

Magie Přivolávání

**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 malá skupinka elementálů opačného přesvědčení, která bude bojovat po boku hrdiny.

» Pán démonů: požaduje Chvění (Válečné Stroje), Ohniví válečníci (Magie Přivolávání)

» Rytíř: požaduje Expertní výcvik (Výcvik), Mistr zaklínání (Magie Přivolávání)

Počet elementálů je stejný jako počet v sesílatelově skupince. Objeví se ve stejný čas. Pokud nepřítel vyvolá fénixe, je také zdvojen se stejnými charakteristikami.

**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).

**Mižná stěna**

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

- » Čaroděj: požaduje Vyhnanství (Magie Přivolávání), Znamení čaroděje (Řemeslo)
- » Hraničář: požaduje Mistr zemské krve (Magie Přivolávání)

**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.

- » Hraničář: požaduje Ohnivzdornost (Magie Světla), Mižná stěna (Magie Přivolávání)
- » Pán démonů: požaduje Mistr zaklínání (Magie Přivolávání)

**Runová zbroj**

Hrdina získá kouzlo mystická zbroj a bonus +4 k síle kouzel při jeho seslání.

- » Runový mág: požaduje Mistr života (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.

- » Nekromant: požaduje Mistr života (Magie Přivolávání)

*Množství duchů je 5 a zvyšuje se o 5 za každé dva uplynulé týdny: $5 * \text{ceil}(\text{Počet_týdnů} / 2)$, kde $\text{ceil}()$ je zaokrouhlovací funkce a Počet_týdnů je počet uplynulých týdnů (Týden 1 Měsíc 2 je celkem 5 týdnů...). Maximální hodnota je 25.*

**Vyhnanství**

Zvláštní bojová schopnost. Odčaruje část přivolaných nebo branou transportovaných jednotek.

- » Čaroděj: požaduje Mistr zaklínání (Magie Přivolávání)
- » Nekromant: požaduje Tajemství zkázy (Destruktivní Magie), Kvílení bánšů (Nekromancie)

*Vyhnanství snižuje množství všech branou transportovaných nebo přivolaných stvoření v jednom momentě (plošný efekt). V každé skupince je vyhnáno 25% + Úroveň_hrdiny * 3% nestvůr, ale nejméně 1 (užitečné proti fénixovi). Upozorňujeme, že při úrovni hrdiny 25 a více jsou vyhnána všechna přivolaná a branou transportovaná stvoření!!*

**Vymítání**

Všechna kouzla destruktivní magie seslaná na přivolané či branou transportované jednotky způsobují dvojnásobné poškození.

- » Runový mág: požaduje Mocná runa (Runové umění), Runová zbroj (Magie Přivolávání)
- » Warlock: požaduje Mistr zaklínání (Magie Přivolávání)

Magie 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 učit se kouzlům z pátého kruhu magie světla a celkově zvyšuje účinnost magie světla.

Schopnosti

**Čirá mana**

Kouzelníci v armádě hrdiny vynaloží na seslání kouzel jen polovinu požadované many.

- » Čaroděj: požaduje Chvění (Válečné Stroje), Omezení světla (Magie Světla), Obroda temnoty (Magie Temnoty)
- » Rytíř: požaduje Požehnání (Výcvik), Strážný anděl (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**

Veškeré ohnivé útoky způsobí jednotkám pod hrdinovým vedením pouze 50 % škody. Také budou imunní vůči kouzlům poškozujícím zbroj při schopnosti "mistr ohně".

- » Hraničář: požaduje Očarování šípu (Mstítel), Vichřice (Magie Světla)
- » Pán démonů: požaduje Mistr obranných kouzel (Magie Světla), Pekelný oheň (Brána)

**Omezení světla**

Nepřátelský hrdina je nucen vynakládat v boji na kouzla magie světla dvojnásobné množství many.

- » Čaroděj: požaduje Mistr obranných kouzel (Magie Světla)

**Soumrak**

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

- » Nekromant: požaduje Mistr požehnání (Magie Světla)
- » Warlock: požaduje Čirá mana (Magie Světla), 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.

- » Rytíř: požaduje Mistr požehnání (Magie Světla)

*Vzkříšení funguje jako kouzla Vzkříšení a Oživit mrtvé na Expertní úrovni ovládní s úrovní hrdiny namísto síly kouzel: vzkříšené body zdraví odpovídají 240+30*Úroveň_hrdiny. Na rozdíl od kouzla Vzkříšení jsou Strážným andělem vzkříšení všechny stvoření (včetně chrličů, golemů a ohnivých/lávových draků) kromě 4 elementálů. Pokud je oživená skupinka poslední zabitou, zachová si svou hodnotu ATB a oplátí úder, pokud je třeba. Jakýkoliv aktivní účinek je ztracen.*

**Věčné světlo**

Hrdinova kouzla světla je dvakrát obtížnější odčarovat. Kouzla opačných účinků (např. zpomalení versus zrychlení) seslaná na nepřátelského hrdinu budou mít 50% šanci na selhání.

- » Runový mág: požaduje Mistr obranných kouzel (Magie Světla)

Viz str.232

**Vichřice**

Hraničář vyzývá přírodní síly, aby ovlivnily nepřátelské letecké jednotky. Iniciativa a rychlost všech nepřátelských leteckých jednotek se snižuje o 1.

- » Hraničář: požaduje Mistr hněvu (Magie Světla)

Magie 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**

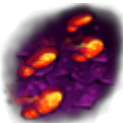
Kouzla "Hniloba" a "Zranitelnost" mají hromadné účinky, ale cena za jejich seslání se zdvojnásobuje. Pro vyčarování těchto kouzel spotřebuje hrdina pouze polovinu své aktuální iniciativy. Přidává +4 k síle kouzla Nesvaté slovo.

**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 vyzývá přírodní síly, aby ovlivnily jednotky útočící zblízka. Kdykoli se nepřátelská jednotka pohne, utrpí určité poškození. Míra poškození závisí na úrovni hrdiny.

- » Hraničář: požaduje Mistr bolesti (Magie Temnoty)
- » Nekromant: požaduje Odhalení temnot (Osvícení)

*Škody = 3*Úroveň_hrdiny, při každém pohybu, nikoliv za políčko.*

**Obroda temnoty**

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

- » Čaroděj: požaduje Lítý hněv (Destruktivní Magie), Pečeť temnoty (Magie Temnoty)
- » Pán démonů: požaduje Oslabující úder (Magie Temnoty), Mistr mysli (Magie Temnoty)
- » Warlock: požaduje Mistr mysli (Magie Temnoty)

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 ovládnutí dovednosti Kouzelnictví (žádné/Základní/Lepší/Expertní kouzelnictví). Obroda temnoty se spustí na samotný cíl a plošná kouzla, ale ne na hromadnými kouzly.

**Oslabující úder**

Oslabující úder zlepšuje schopnost znamení prokletých. Ta nyní cíl nejen zraní, ale také jej prokleje kouzlem slabosti utrpení.

- » Pán démonů: požaduje Znamení prokletých (Brána)
- » Rytíř: požaduje Padlý rytíř (Magie Temnoty), Aura rychlosti (Vedení)

Utrpení má stejný účinek a trvání jako kdyby byla seslána hrdinou. Vyvolává ho Oslabující úder rytířů.

**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 Mistr prokletí (Magie Temnoty)

**Pečeť temnoty**

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

- » Čaroděj: požaduje Mistr mysli (Magie Temnoty)
- » Hraničář: požaduje Očarování šípů (Mstitel), Nečistá půda (Magie Temnoty)

**Rozehnnání temnoty**

Nepřátelská kouzla temné magie budou mít jen 50% účinnost.

- » Runový mág: požaduje Mistr prokletí (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, které pod velením hrdiny plní příkazy k obraně, získávají 60% bonus k obraně.

- » Hraničář: požaduje Poslední vzepětí (Obrana), Známý terén (Logistika)
- » Pán démonů: požaduje Hněv pekel (Obrana)
- » Rytíř: požaduje Vitalita (Obrana)

Efekt Zakořenění na obranu je také zdvojnásoben a zvýší prastarému entovi obranu o 100 %.

**Hněv pekel**

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

- » Pán démonů: požaduje Pekelný oheň (Brána), Uhýbání (Obrana)

**Mocná odolnost**

Hrdina získává kouzlo "hromadná výdrž" na pokročilé úrovni.

- » Čaroděj: požaduje Odolnost (Obrana), Odrážení magie (Řemeslo)
- » Warlock: požaduje Vitalita (Obrana)

Výdrž je seslána na Lepší úrovni ovládní (+9 obrana), dokud se hrdina nestane Expertem v Magii světla (pak +12 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.

- » Nekromant: požaduje Ochrana (Obrana)

Útočník utrpí elementárními škodami vody odpovídající 5% způsobených škod jeho cíli.

**Obranná formace**

Obrana trpasličích jednotek v hrdinově armádě se zvyšuje, stojí-li na bojišti blízko sebe.

- » Runový mág: požaduje Ochrana (Obrana)

Viz str.238.

**Odolnost**

Hrdina trvale získává +2 do obrany.

- » Čaroděj: požaduje Ochrana (Obrana)
- » Nekromant: požaduje Znamení nekromanta (Nekromancie), Mrazivé kosti (Obrana)
- » Warlock: požaduje Ochrana (Obrana)

**Ochrana**

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

**Poslední vzepětí**

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

- » Hraničář: požaduje Vitalita (Obrana)
- » Rytíř: požaduje Držet pozice (Obrana), Aura rychlosti (Vedení)

Poslední vzepětí působí na každou skupinku v hrdinově armádě, je poskytnuto každé skupince obsahující nejméně 2 stvoření předtím než zahynula.

**Příprava**

Všechny jednotky, které jsou v módu obrana, budou opětovat útok nepřítele, který na ně zaútočí, i když nepřítel bude mít schopnost bez protiútku. Co více, pokud bránící jednotka má schopnost neomezený protiútok, zaútočí na nepřítele dvakrát - před a po jeho úderu.

- » Runový mág: požaduje Obranná formace (Obrana)

Ve standardní situaci (bez neomezeného protiútku) 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.119](#)).

**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

**Základní osvícení**

Za každé čtyři úrovně (včetně úrovně již dosažených) získá hrdina +1 k jedné z primárních vlastností a 5% bonus k získaným zkušenostem.

**Lepší osvícení**

Za každé tři úrovně (včetně úrovně již dosažených) získá hrdina +1 k jedné z primárních vlastností a 10% bonus k získaným zkušenostem.

**Expertní osvícení**

Za každé dvě úrovně (včetně úrovně již dosažených) získá hrdina +1 k jedné z primárních vlastností a 15% bonus k získaným zkušenostem.

Schopnosti

**Intelligence**

Zvyšuje normální maximum many o 50 %.

**Mystická intuice**

Umožňuje hrdinovi naučit se neznámé kouzlo, které nepřátelský hrdina nebo jednotka použije v boji (hrdina musí být schopen se dané kouzlo naučit, co se týče školy, úrovně atd.).

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 probírá hluboká tajemství sesílání kouzel, získává trvale +2 k síle kouzel.

- » Hraničář: požaduje Ostrostřelba (Mstitel), Poznej svého nepřítele (Osvícení)
- » Pán démonů: požaduje Učitel (Osvícení)

**Odhalení temnot**

Hrdina zdarma postupuje na další úroveň.

- » Nekromant: požaduje Znamení nekromanta (Nekromancie), Pán nemrtvých (Osvícení)
- » Pán démonů: požaduje Mystické vytržení (Osvícení)
- » Warlock: požaduje Mystická intuice (Osvícení)

**Odměna čarodějů**

Hrdina získává trvale +2 k síle kouzel a jednorázovou prémii 1000 zlatých.

- » Čaroděj: požaduje Učitel (Osvícení)
- » Rytíř: požaduje Učenec (Osvícení)
- » Warlock: požaduje Odhalení temnot (Osvícení), Elementární vize (Řetězy elementů)

**Pán nemrtvých**

Díky detailnímu porozumění smrti získává nekromant +1 ke znalostem. Také schopnost nekromancie se zvyšuje o 5 %.

- » Nekromant: požaduje Učitel (Osvícení)

**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).

- » Runový mág: požaduje Precizní runa (Runové umění), Runový pramen (Osvícení)

**Runový pramen**

Hrdina získá určité množství many (v závislosti na znalostech) pokaždé, když je použita runa.

- » Runový mág: požaduje Mystická intuice (Osvícení)

*Obnovená mana je rovna $0.5 * \text{Znalosti}$.*

**Učenec**

Za to, že se pilně učil, hrdina získává +2 ke znalostem a další prémii + 1000 zkušeností.

- » Čaroděj: požaduje Odměna čarodějů (Osvícení)
- » Rytíř: požaduje Učitel (Osvícení)

**Učitel**

Umožňuje hrdinovi učit ostatní různá kouzla, dokáže vyměňovat kouzla mezi kouzelnickými knihami.

Kouzla naučená skrze magické knihy nemohou být poskytnuta.

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**Brána davů**

Šance 15 - 30 % (v závislosti na štěstí hrdiny), že bude branou přivoláno dvojnásobné množství posil než obvykle.

» Pán démonů: požaduje Vojenské štěstí (Štěstí)

*Dává přesně 10-35% pravděpodobnost: 10%+Štěstí*5% a 10 % pokud je Štěstí negativní.*

**Elfi štěstí**

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

» Hraničář: požaduje Vojenské štěstí (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.

**Prokletí mrtvého muže**

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

» Hraničář: požaduje Déšť šípů (Mstítel), Elfi štěstí (Štěstí)

» Nekromant: požaduje Kvílení báně (Nekromancie)

» Pán démonů: požaduje Obroda temnoty (Magie Temnoty), Brána davů (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, repsektive 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.

» Warlock: požaduje Vojenské štěstí (Štěstí)

*Šance na dvojnásobné škody je stejná jako obvykle: Štěstí*10%, se žádným špatným Štěstím, pokud je Štěstí negativní.*

**Trpasličí štěstí**

Šance na odolání nepřátelskému kouzlu se zdvojnásobuje.

» Runový mág: požaduje Odolnost vůči magii (Štěstí)

Trpasličí štěstí funguje na stejném principu jako Vojenské štěstí (viz str.232), dává +2 k šanci na spuštění magické odolnosti.

**Válečná kořist**

Z každé vítězné bitvy získá hrdina nějaké zlato a zdroje jako válečnou kořist.

» Čaroděj: požaduje Šťastlivec (Štěstí)

» Rytíř: požaduje Vize Ashiny slzy (Štěstí), Odměna čarodějů (Osvícení)

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%.*

**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.

» Čaroděj: požaduje Válečná kořist (Štěstí), Zničení artefaktu (Řemeslo)

» Rytíř: požaduje Šťastlivec (Štěstí)

» Warlock: požaduje Štěstí warlocků (Štěstí), Pochod smrti (Logistika)

Při kopání v oblasti 5x5 okolo grálu má hrdina 100% šanci, že ho nalezne.

**Vojenské štěstí**

Užitečné bojové schopnosti jednotek v hrdinově armádě (jako úder štítem u panoše) se budou spouštět častěji.

Schopnostem jednotek je dána šance se pokaždé spustit — viz str.232.

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 % 20 % 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).

» Čaroděj: požaduje Planoucí šípy (Útok), Znamení čaroděje (Řemeslo)

» Nekromant: požaduje Bojové šílenství (Útok)

Cíl obdrží další elementární škody vodou odpovídající 10% původních škod.

**Lukostřelba**

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

**Mocné zrychlení**

Hrdina získá kouzlo "hromadné zrychlení" na pokročilé úrovni.

» Nekromant: požaduje Chladná ocel (Útok), Věčné otroctví (Nekromancie)

» Pán démonů: požaduje Mučivý úder (Útok)

» Rytíř: požaduje Odplata (Útok), Oslabující úder (Magie Temnoty), Poslední vzepětí (Obrana)

» Warlock: požaduje Taktika (Útok)

Zrychlení je sesláno na Lepší úrovni ovládní (+30 % iniciativa), dokud se hrdina nestane expertem v Magii světla (pak +40 % iniciativa).

**Mučivý úder**

Mučivý úder zlepšuje schopnost znamení prokletých. Pokud je pán démonů sešle, se 40% pravděpodobností způsobí cíli dvojnásobné poškození.

» Pán démonů: požaduje Bojové šílenství (Útok), Znamení prokletých (Brána)

**Odplata**

Jednotky pod vedením hrdiny způsobují více poškození v závislosti na stavu své morálky.

» Runový mág: požaduje Útočná formace (Útok), Vymítání (Magie Přivolávání), Empatie (Vedení)

» Rytíř: požaduje Expertní výcvik (Výcvik)

» Warlock: požaduje Zesílená kouzla (Řetězy elementů), Mocné zrychlení (Útok)

Škody jsou zvyšovány o 5 % za každý bod morálky větší než 0 (negativní morálka se nepočítá).

**Planoucí šípy**

Balista pod velením hrdiny anuluje obranu nepřítele a způsobuje další elementární poškození ohněm.

» Čaroděj: požaduje Lukostřelba (Útok)

» Hraničář: požaduje Ostrostřelba (Mstitel), Hněv přírody (Útok)

Další elementární škody ohněm jsou 50. Obrana cíle je pro střely balisty snížena na nulu.

**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.

» Runový mág: požaduje Taktika (Útok)

Viz str.238.

Válečné Stroje



Základní válečné stroje

Zvyšuje celkovou účinnost válečných strojů. Zvyšuje útok a obranu balist, a také jimi způsobené poškození. Zvyšuje poškození způsobené katapultem a zajišťuje mu pravděpodobnost zásahu 30 %. Stan první pomoci získává zvýšenou schopnost léčit. Vozík se střelivem získává schopnost zvyšovat o 1 útok na dálku bojujících jednotek v armádě hrdiny. Každá úroveň dovednosti přidává 100 bodů zdraví válečným strojům. [Viz str.223.](#)



Lepší válečné stroje

Zvyšuje celkovou účinnost válečných strojů. Zvyšuje útok a obranu balist, a také jimi způsobené poškození. Zvyšuje poškození způsobené katapultem a zajišťuje mu pravděpodobnost zásahu 40 %. Stan první pomoci získává zvýšenou schopnost léčit. Vozík se střelivem získává schopnost zvyšovat o 2 útok na dálku bojujících jednotek v armádě hrdiny.



Expertní válečné stroje

Vylepšuje útočnou sílu všech tvých válečných strojů. Zvyšuje útočnou, obrannou a škody působící sílu balisty. U katapultu zvyšuje působené škody a dává mu 50% šanci na zásah. Rovněž zvyšuje účinnost stanu první pomoci. Vozíkům se střelivem zase dává schopnost o +3 zvyšovat útočnou sílu střeleckých jednotek v hrdinově armádě.

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.

» Čaroděj: požaduje Katapult (Válečné Stroje)

Je náhodně vybrán jeden válečný stroj, katapult ne.



Chvění

Hrdina získá kouzlo "zemětřesení" a schopnost seslat je s ničivým efektem, který poškozuje a omračuje všechny jednotky za zemi pevnosti.

» Čaroděj: požaduje Zničení artefaktu (Řemeslo), Dálkové ovládání (Válečné Stroje)

» Pán démonů: požaduje Sirný déšť (Válečné Stroje), Znamení prokletých (Brána)

» Warlock: požaduje Katapult (Válečné Stroje)

Škody způsobené jsou $10+5 \times \text{Síla_kouzel}$. Omračující účinek způsobuje snížení hodnoty ATB o 0.1. Může zasáhnout také vlastní jednotky. [Viz str.228.](#)



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.

» Nekromant: požaduje První pomoc (Válečné Stroje)

» Warlock: požaduje Chvění (Válečné Stroje)

Škody způsobené Morovým stanem vždy odpovídají bodům zdraví, které by vyléčil stan První pomoci — [viz str.223.](#)



Očarování balisty

Schopnost očarování šípů se bude nyní vztahovat také na balisty. Všechny střely z balisty budou nyní očarovány hraničářskými kouzly a budou tedy čerpat z many hraničáře.

» Hraničář: požaduje Balista (Válečné Stroje), Očarování šípu (Mstitel)



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 Balista (Válečné Stroje)



Sirný déšť

Katapult získává další výstřel (až tři výstřely po sobě, pokud hrdina ovládá dovednost "katapult").

» Pán démonů: požaduje Katapult (Válečné Stroje)

**Trojí výstřel z balisty**

Balista získává další výstřel (až tři výstřely po sobě, pokud hrdina ovládá dovednost "balista").

- » Hraničář: požaduje Očarování balisty (Válečné Stroje), Déšť šípů (Mstitel)
- » Runový mág: požaduje Runové stroje (Válečné Stroje), Mocná runa (Runové umění)
- » Rytíř: požaduje Odvetný úder (Výcvik), 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.

- » Rytíř: požaduje Požehnání (Výcvik), Božské vedení (Vedení)
- » Warlock: požaduje Verbování (Vedení)

**Božské vedení**

Rytíř získává zvláštní bojovou schopnost povzbuzovat své jednotky na bojišti, díky čemuž přijdou dříve na řadu.

- » Rytíř: požaduje Odvetný úder (Výcvik)

Hodnota ATB je zvýšena o 0.33, maximální hodnota je 1 — viz str.228.

**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.235

**Empatie**

Pokaždé, když se spustí efekt morálky, postoupí hrdina o 10 % dopředu na panelu iniciativy (postihne-li jednotku efekt špatné morálky, klesne i iniciativa hrdiny).

- » Runový mág: požaduje Runové souznění (Vedení), Rádce (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.

- » Nekromant: požaduje Verbování (Vedení)

Na rozdíl od Svatyně podsvětí jsou vylepšená stvoření přeměněna za vylepšená nemrtvá stvoření.

**Runové souznění**

Na jedno kolo po seslání runy zvyšuje morálku jednotky o +2.

- » Runový mág: požaduje Diplomacie (Vedení)

**Uznání neživého**

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

- » Čaroděj: požaduje Hospodaření (Vedení)

**Velitel bitvy**

Trvale zvyšuje útok hraničáře o +2. Váleční tanečníci se připojí k armádě hraničáře a budou za něj bojovat. Jejich počet závisí na počtu týdnů.

» Hraničář: požaduje Verbování (Vedení)

*Množství Tanečníků války je 10 a zvyšuje se o 10 za každé dva uplynulé týdny: $10 * \text{ceil}(\text{Počet_týdnů} / 2)$, kde $\text{ceil}()$ je zaokrouhlovací funkce a Počet_týdnů je počet uplynulých týdnů (Týden 1 Měsíc 2 je celkem 5 týdnů...). Maximální možná hodnota je 50.*

**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.

Unikátní dovednosti

Brána (Pán démonů)

**Základní brána**

Schopnost, kterou mají pouze páni démonů. Ďáblíci a démoni (včetně jejich vylepšených verzí) získávají schopnost otevřít bránu do pekelné dimenze a přivolat si tak na bojiště posily. Každá jednotka může bránu otevřít pouze jednou za boj, čímž vyčerpá 50 % své iniciativy. Nově příchozí jednotky mají 30 % z těch, jež je vyvolaly, a na konci bitvy zmizí.

**Lepší brána**

Schopnost, kterou mají pouze páni démonů. Ďáblíci, démoni, pekelní psi a sukuby (včetně jejich vylepšených verzí) získávají schopnost otevřít bránu do pekelné dimenze a přivolat si tak na bojiště posily. Každá jednotka může bránu otevřít pouze jednou za boj, čímž vyčerpá 50 % své iniciativy. Nově příchozí jednotky mají 35 % z těch, jež je vyvolaly, a na konci bitvy zmizí.

**Expertní brána**

Schopnost, kterou mají pouze páni démonů. Všechny pekelné jednotky kromě ďáblů a arciděblů získávají schopnost otevřít bránu do pekelné dimenze a přivolat si tak na bojiště posily. Každá jednotka může bránu otevřít pouze jednou za boj, čímž vyčerpá 50 % své iniciativy. Nově příchozí jednotky mají 40 % z těch, jež je vyvolaly, a na konci bitvy zmizí.

**Dokonalá brána**

Schopnost, kterou mají pouze páni démonů. Všechny pekelné jednotky získávají schopnost otevřít bránu do pekelné dimenze a přivolat si tak na bojiště posily. Každá jednotka může bránu otevřít pouze jednou za boj, čímž vyčerpá 50 % své iniciativy. Nově příchozí jednotky mají 45 % z těch, jež je vyvolaly, a na konci bitvy zmizí.

Schopnosti

**Pekelný oheň**

Jednotky pod velením pána démonů mají 30% šanci, že při útoku nepříteli uštědří další zranění ohněm. Pekelný oheň však pána démonů připravuje o manu.

*Pekelný oheň způsobuje $50 + 5 * \text{Síla_kouzel}$ 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.

**Znamení prokletých**

Pán démonů získává speciální bojovou schopnost. Na nepřátelské jednotky, které se chystají zaútočit, provést odvetný útok nebo kouzlit, může seslat mocné znamení prokletých. To je po zakouzlení aktivní až do konce boje. Zůstane-li daná jednotka nečinná nebo se pohne, aniž by zaútočila, znamení se neuskuteční.

Způsobené škody jsou stejné jako normální poškození hrdinou s +3 bonusem za úroveň hrdiny — viz str.220. Pán démonů může současně zasáhnout pouze jedno stvoření. Na vybraní cíle je spotřebována pouze polovina tahu pána démonů.

**Urgashovo volání**

Otevírání bran nastává okamžitě.

» Pán démonů: požaduje Teleportace v boji (Logistika), Prokletí mrtvého muže (Štěstí), Mocné zrychlení (Útok)

Mstitel (Hraničář)



Základní mstitel

Unikátní schopnost hraničáře. Umožňuje hraničáři vybrat si jednoho úhlavního nepřítele pro cech mstitelů v každém městě ve hvozdu. Všechny jednotky hraničáře budou mít šanci 40 %, že tomuto protivníkovi ušetří kritický zásah a tím mu způsobí dvojnásobné poškození. Než si vybere úhlavního nepřítele, musí hraničář zabít dvě plné skupiny těchto jednotek.



Lepší mstitel

Unikátní schopnost hraničáře. Umožňuje hraničáři vybrat si dva úhlavní nepřátele pro cech mstitelů v každém městě ve hvozdu. Všechny jednotky hraničáře budou mít šanci 40 %, že těmto jednotkám ušetří kritický zásah a tím jim způsobí dvojnásobné poškození. Než si hraničář vybere jednotku za úhlavního nepřítele, musí zabít dvě plné skupiny těchto bytostí.



Expertní mstitel

Unikátní schopnost hraničáře. Umožňuje hraničáři vybrat si tři úhlavní nepřátele pro cech mstitelů v každém městě ve hvozdu. Všechny jednotky hraničáře budou mít šanci 40 %, že těmto jednotkám ušetří kritický zásah a tím jim způsobí dvojnásobné poškození. Než si hraničář vybere jednotku za úhlavního nepřítele, musí zabít dvě plné skupiny těchto bytostí.



Dokonalý mstitel

Unikátní schopnost hraničáře. Umožňuje hraničáři vybrat si čtyři úhlavní nepřátele pro cech mstitelů v každém městě ve hvozdu. Všechny jednotky hraničáře budou mít šanci 40 %, že těmto jednotkám ušetří kritický zásah a tím jim způsobí dvojnásobné poškození. Než si hraničář vybere jednotku za úhlavního nepřítele, musí zabít dvě plné skupiny těchto bytostí.

Schopnosti



Déšť šípů

Dává hraničáři možnost zaútočit na všechny nepřátelské jednotky, které má na seznamu úhlavních nepřátel. Hraničář způsobuje poškození rovné jeho úrovni +3.

Způsobené škody jsou stejné jako normální poškození hrdinou s +3 bonusem za úroveň hrdiny — viz str.220.



Očarování šípu

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

Současně může být očarováno pouze jedno kouzlo. Na vybrání očarovaného kouzla hraničář spotřebuje pouze polovinu tahu.



Ostrostřelba

Dává hraničáři možnost zaútočit na všechny nepřátelské jednotky na bojišti. Hraničář způsobuje poškození rovné jeho úrovni +3. 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.220.



Přirozené štěstí

Jednotky v armádě hrdiny mají vždy štěstí při hodu na útok.

» Hraničář: požaduje Planoucí šípy (Útok), Prokletí mrtvého muže (Štěstí), Držet pozice (Obrana)

Pokud má nepřítel Absolutní ochranu, účinek obou schopností je zrušen.

Nekromancie (Nekromant)



Základní nekromancie

Schopnost, kterou mají pouze nekromanti. Umožňuje nekromantovi vzkřísit 20 % padlých nepřátelských či vlastních jednotek, které nepatří k nemrtvým (jejich omezený počet lze týdně zvýšit).



Lepší nekromancie

Schopnost, kterou mají pouze nekromanti. Umožňuje nekromantovi vzkřísit 30 % padlých nepřátelských či vlastních jednotek, které nepatří k nemrtvým (jejich omezený počet lze týdně zvýšit).



Expertní nekromancie

Schopnost, kterou mají pouze nekromanti. Umožňuje nekromantovi vzkřísit 40 % padlých nepřátelských či vlastních jednotek, které nepatří k nemrtvým (jejich omezený počet lze týdně zvýšit).



Dokonalá nekromancie

Schopnost, kterou mají pouze nekromanti. Umožňuje nekromantovi vzkřísit 50 % padlých nepřátelských či vlastních jednotek, které nepatří k nemrtvým (jejich omezený počet lze týdně zvýšit).

Schopnosti



Kvílení bání

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 $2 + 0.25 * \text{Úroveň_hrdiny}$ 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 $7 + 5 * \text{Úroveň_hrdiny}$.*



Znamení nekromanta

Dává nekromantovi schopnost duševního propojení s kterýmkoli tvorem na bojišti až do konce bitvy. Utrpí-li daná jednotka nějaké poškození, dostane nekromant určité množství many, neboť těžší utrpení těchto tvorů.

Může být najednou označeno pouze jedno stvoření. Jedna mana je obnovena za každých obdržených 50 bodů škod. Na vybrání cíle je spotřebována pouze polovina tahu nekromanta.



Hrůzné kvílení

Speciální schopnost "kvílení bání" dále sníží morálku nepřítele o -6.

» Nekromant: požaduje Mocné zrychlení (Útok), Tichý pronásledovatel (Logistika), Nečistá půda (Magie Temnoty), Kvílení bání (Nekromancie)

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 tak 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 Trojí výstřel z balisty (Válečné Stroje), Výbuch many (Destruktivní Magie), Bystrá mysl (Logistika), Příprava (Obrana)

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



Odražení 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 $10\% + \text{Úroveň_hrdiny} * 2\%$. 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

Speciální bojová schopnost. Pomocí znamení čaroděje se sesílatel propojí až do konce boje se zvolenou jednotkou, čímž zdvojnásobí účinek každého následujícího kouzla na ni seslaného. Stojí 2x více many. Pokud bude tato jednotka zasažena nepřátelským kouzlem, pak toto kouzlo postihne i jeho sesílatele. Když nebude dost many, účinek se neprojeví. 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 v boji je tak léčit či křísit.

*Od verze 1.4 Zničení artefaktu obnovuje zdraví jednotky a křísí je namísto obnovy hrdinovy many. Možností obnovených bodů zdraví je rovno $10 * \text{Úroveň_hrdiny} * (1 + \text{Pt_účinků})$, 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 Nestálá mana (Kouzelnictví), Mlžná stěna (Magie Přivolávání), Učenec (Osvícení), Chladná ocel (Útok)

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**

Umožňuje warlockovi vidět elementy na nepřátelských jednotkách a u kouzel destrukční 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.

**Hněv elementů**

Účinek řetězu elementů způsobuje dvojnásobné poškození.

» Warlock: požaduje Morový stan (Válečné Stroje), Vize Ashiny slzy (Štěstí), Odměna čarodějů (Osvícení)

Výcvik (Rytíř)



Základní protiúder

Schopnost, kterou mají pouze rytíři. Umožňuje každý týden o stupeň vylepšit určitý počet lidských jednotek. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Navíc rány, kterými budou rytířovy jednotky opěťovat nepřátelský útok, budou o 5 % účinnější.



Lepší protiúder

Schopnost, kterou mají pouze rytíři. Umožňuje každý týden o stupeň vylepšit určitý počet lidských jednotek. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Sníží cenu výcviku o 15 %. Navíc rány, kterými budou rytířovy jednotky opěťovat nepřátelský útok, budou o 10 % účinnější.



Expertní protiúder

Schopnost, kterou mají pouze rytíři. Umožňuje každý týden o stupeň vylepšit určitý počet lidských jednotek. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Sníží cenu výcviku o 30 %. Navíc rány, kterými budou rytířovy jednotky opěťovat nepřátelský útok, budou o 20 % účinnější.



Dokonalý protiúder

Schopnost, kterou mají pouze rytíři. Umožňuje každý týden o stupeň vylepšit určitý počet lidských jednotek. Funguje pouze ve městech typu azyl, kde je postaveno cvičiště. Sníží cenu výcviku o 45 %. Navíc rány, kterými budou rytířovy jednotky opěťovat nepřátelský útok, budou o 25 % účinnější.

Schopnosti



Expertní výcvik

Jednotky cvičené ve městech typu azyl stojí o 35 % méně než normálně. Funguje pouze tehdy, pokud se rytíř nachází ve městě s postaveným cvičištěm.



Odvetný úder

Rytíř získává speciální bojovou schopnost chránit až do konce boje jakéhokoli vybraného tvora ve své armádě působením přímého poškození každému nepříteli, který na vybranou chráněnou jednotku zaútočí.

Způsobené škody jsou stejné jako normální poškození hrdinou s +3 bonusem za úroveň hrdiny — viz str.220. Rytíř může chránit současně pouze jedno stvoření. Na ochranu cíle je spotřebována pouze polovina tahu rytíře.



Požehnání

Rytíř získává speciální bojovou schopnost dočasně zvýšit morálku, iniciativu, útok a obranu svých jednotek.

Požehnání zvyšuje útok, obranu a morálku o +1 a iniciativu o 10 %. Délka působení je $2+0.25 \cdot \text{Úroveň_hrdiny_tahů}$.

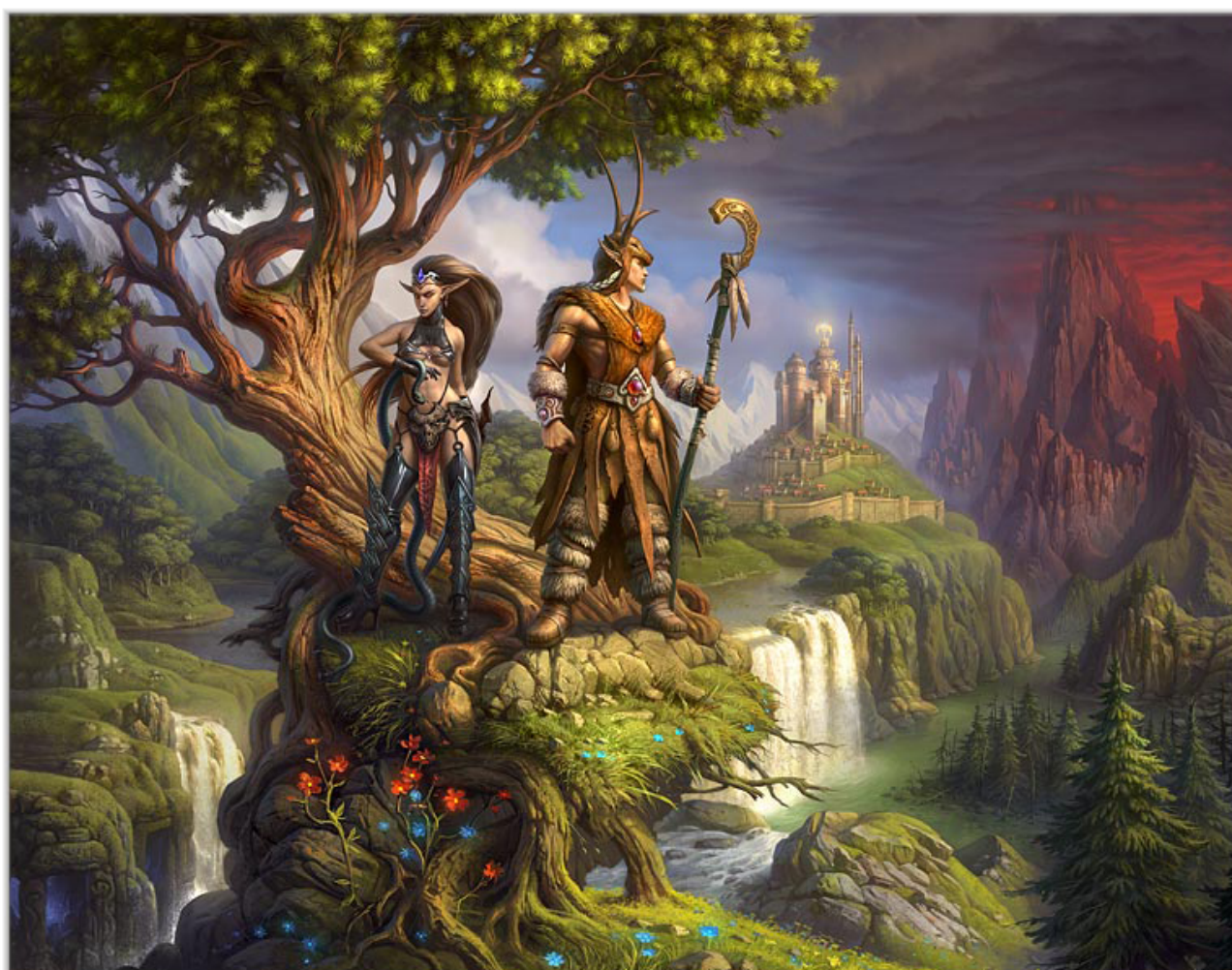


Nezadržitelný výpad

Hrdinova schopnost odvetného útoku způsobuje trojnásobné poškození.

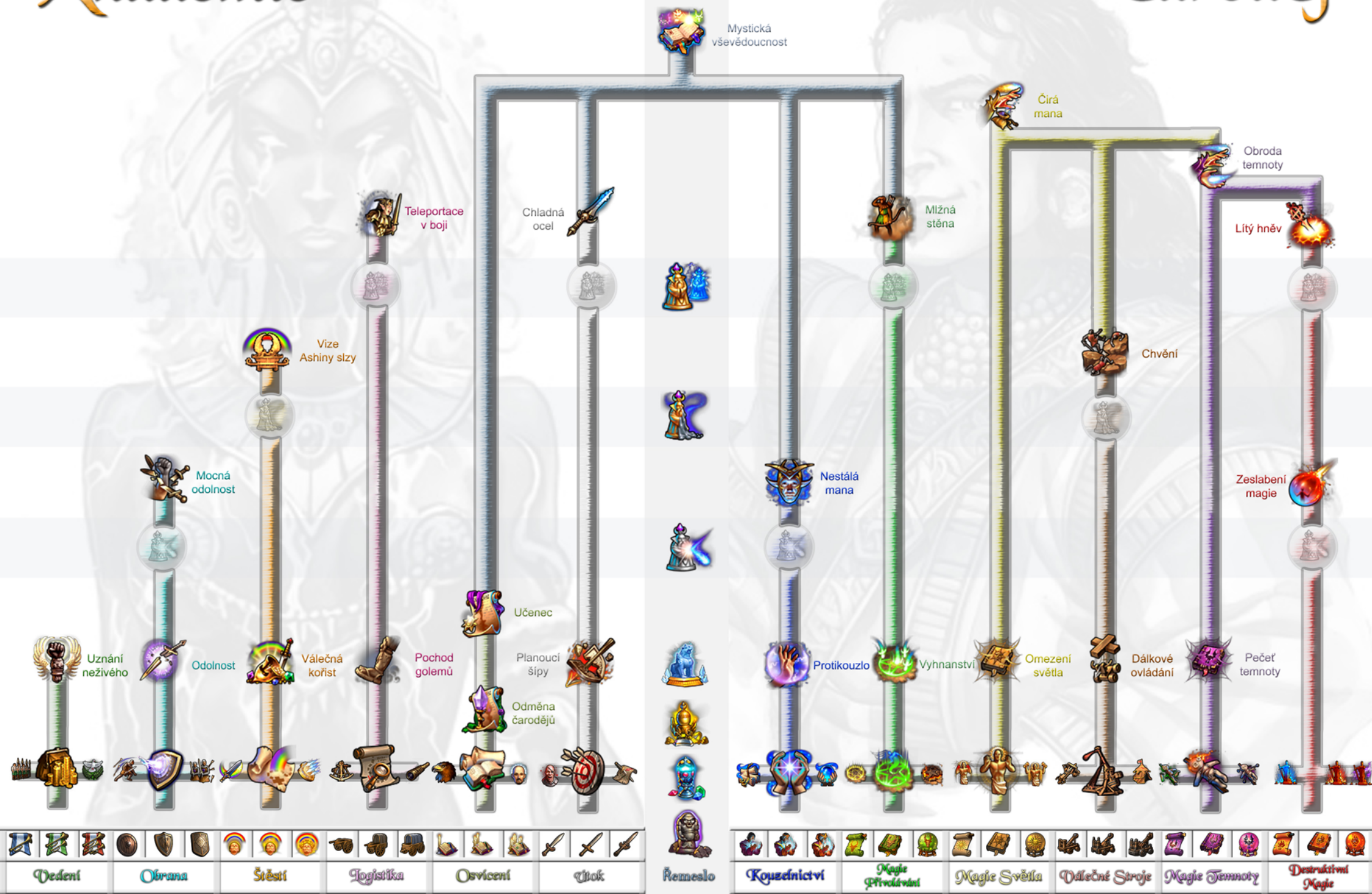
» Rytíř: požaduje Válečná kořist (Štěstí), Odvetný úder (Výcvik), Pochod smrti (Logistika), Čirá mana (Magie Světla)

STROM DOVEDNOSTI



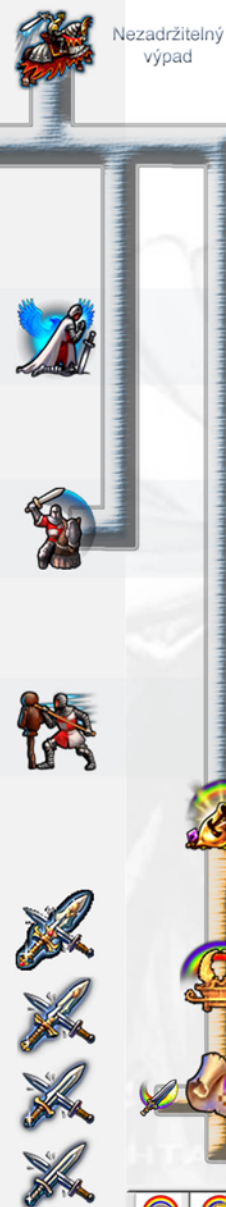
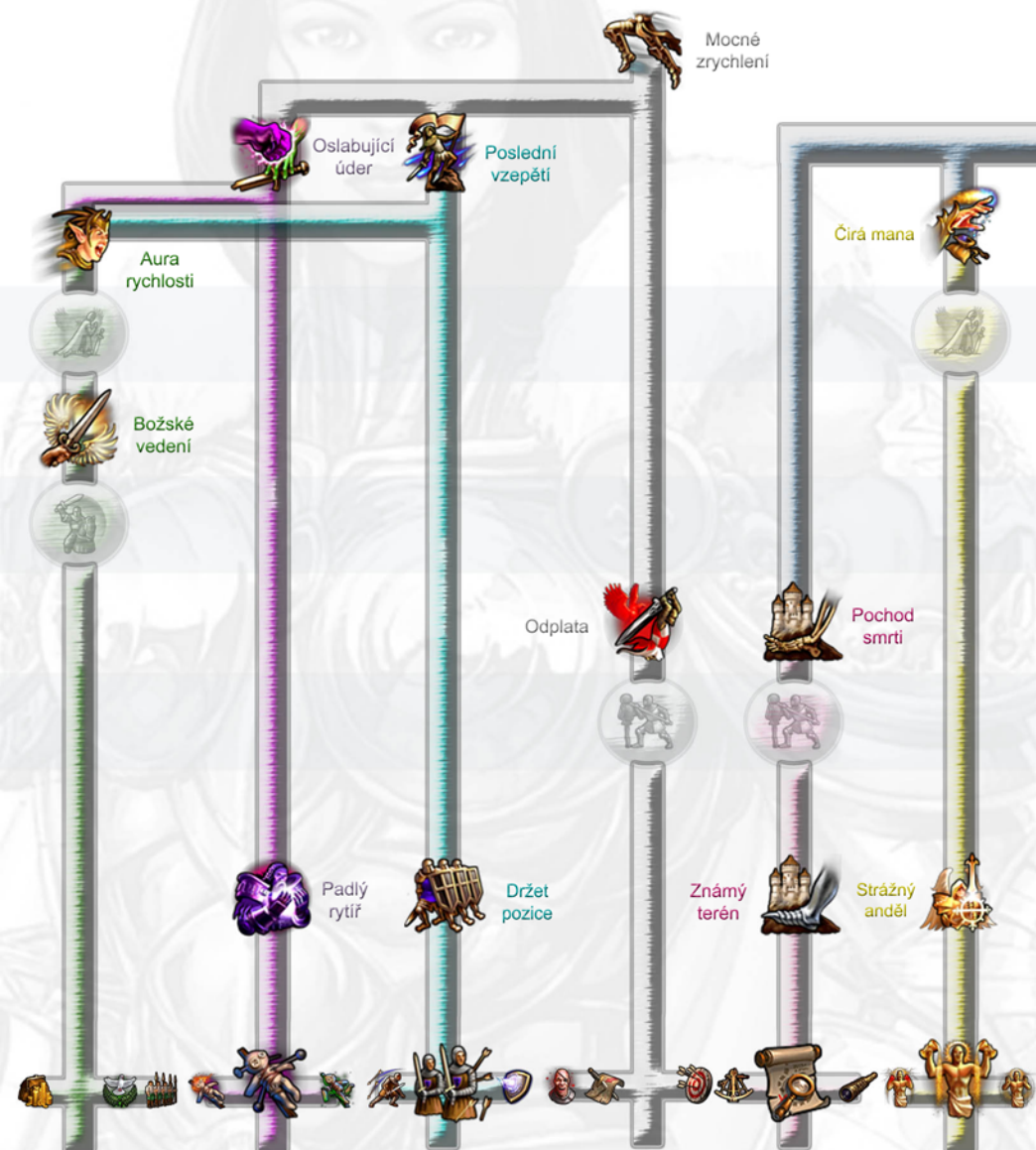
Akademie

Čaroděj



Azyl

Rytíř

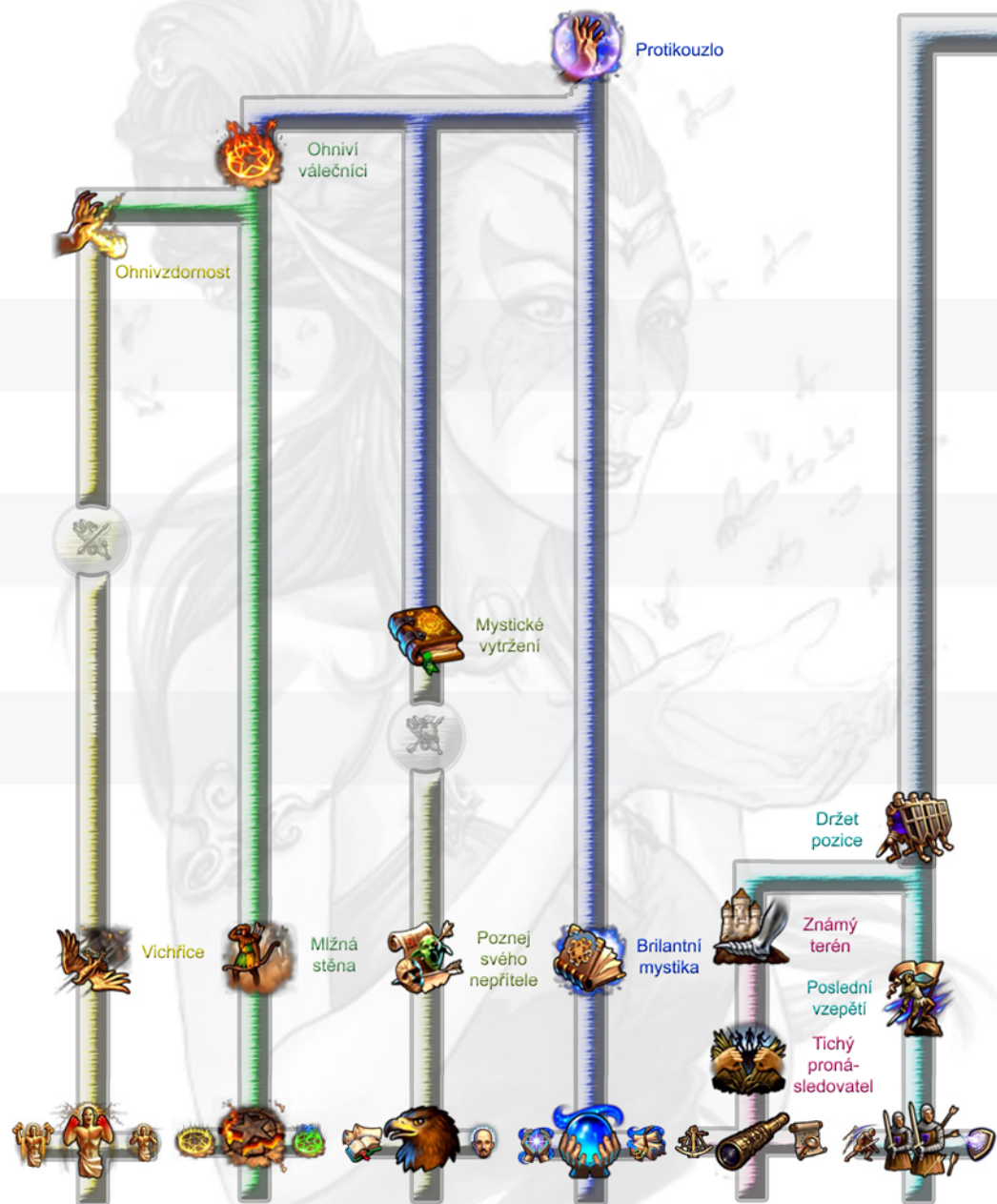


Vedení	Magie Tmnoty	Obrana	Útok	Logistika	Magie Světa

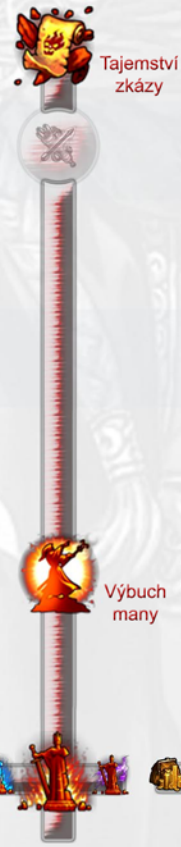
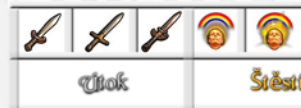
Štěstí	Osvícení	Kouzelnictví	Dálkové Stroje	Destructivní Magie	Magie Přivolavání

Štěstí	Osvícení	Kouzelnictví	Dálkové Stroje	Destructivní Magie	Magie Přivolavání

Hvozď

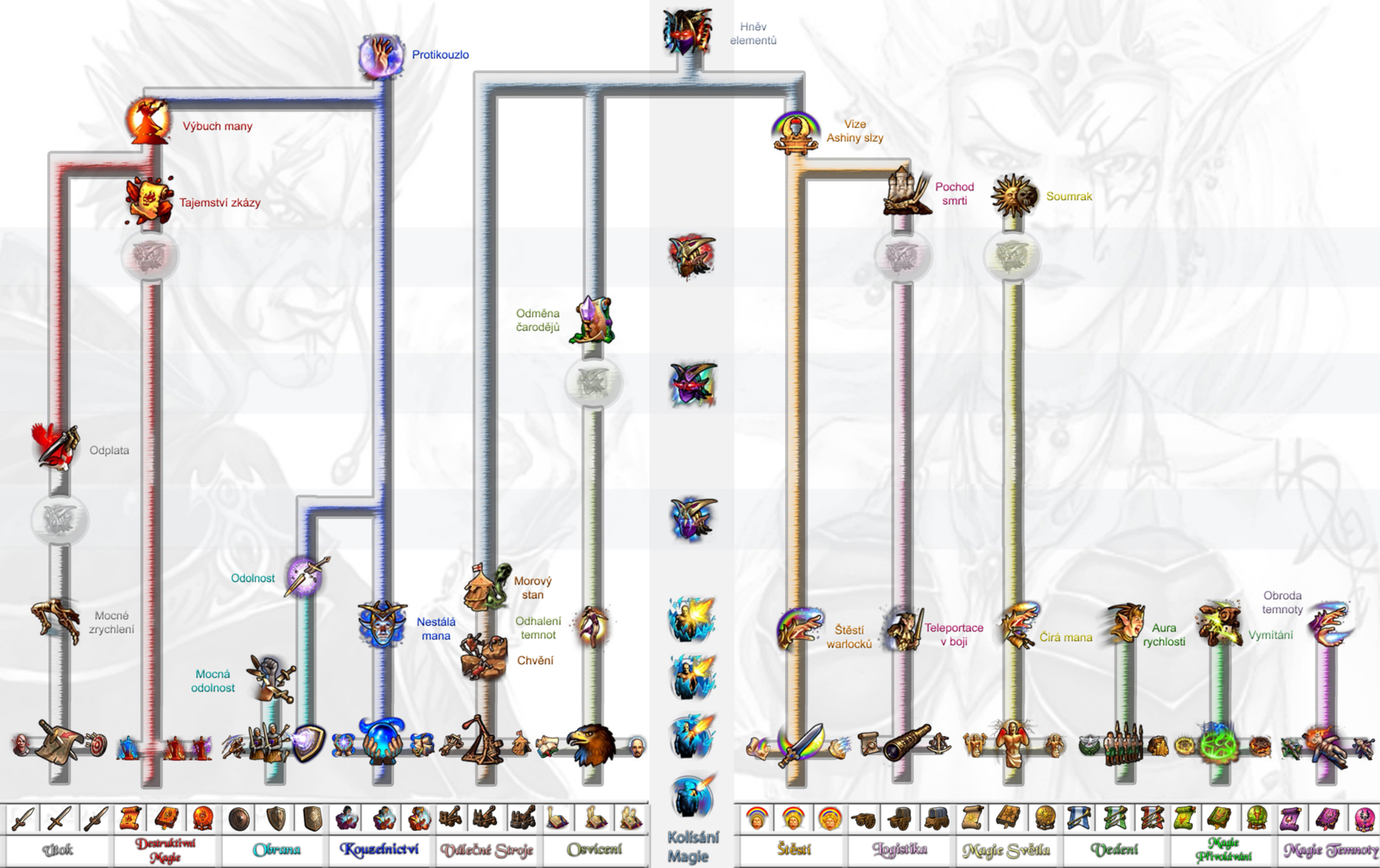


Utraničář



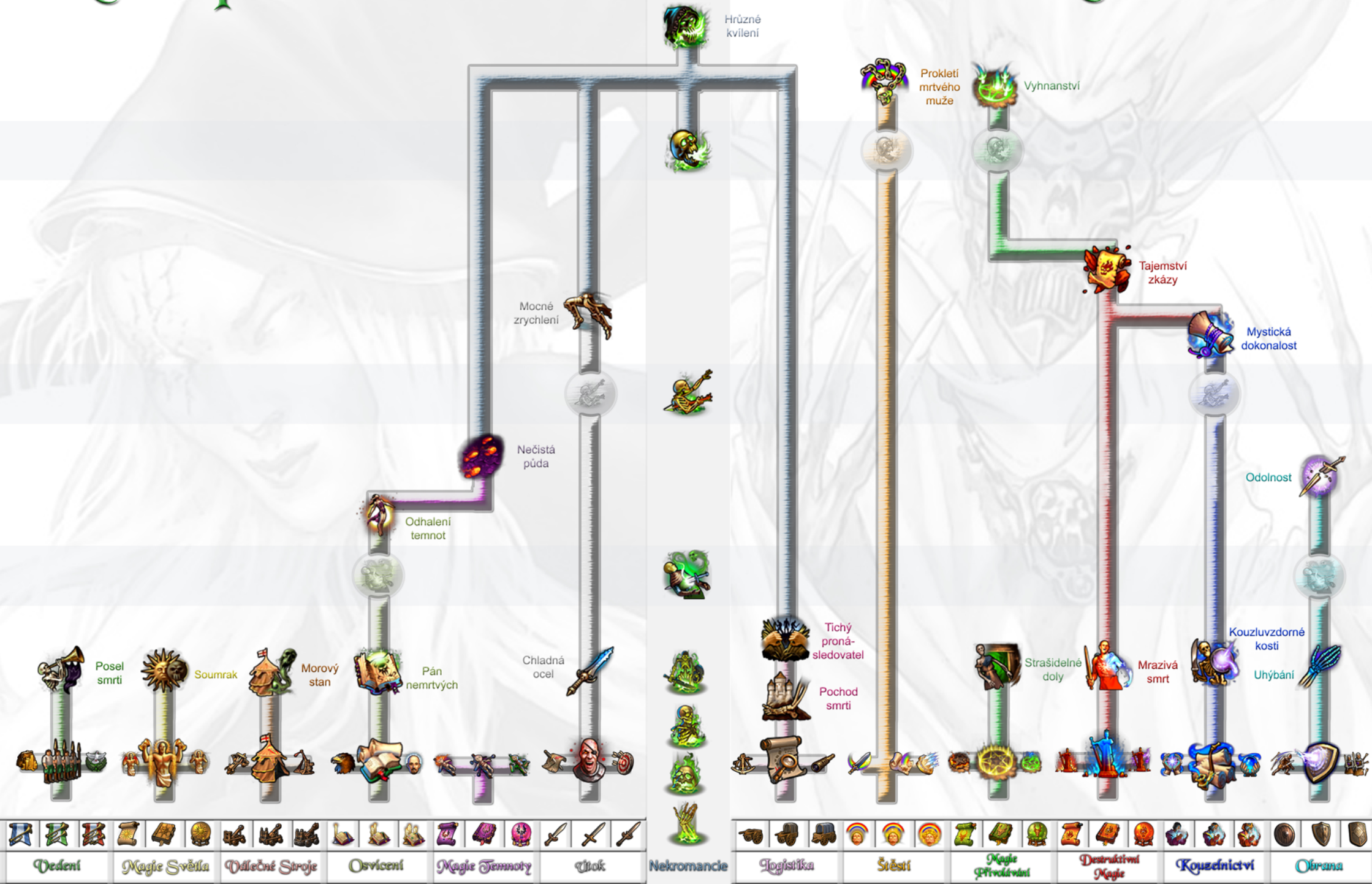
Kobka

Warlock



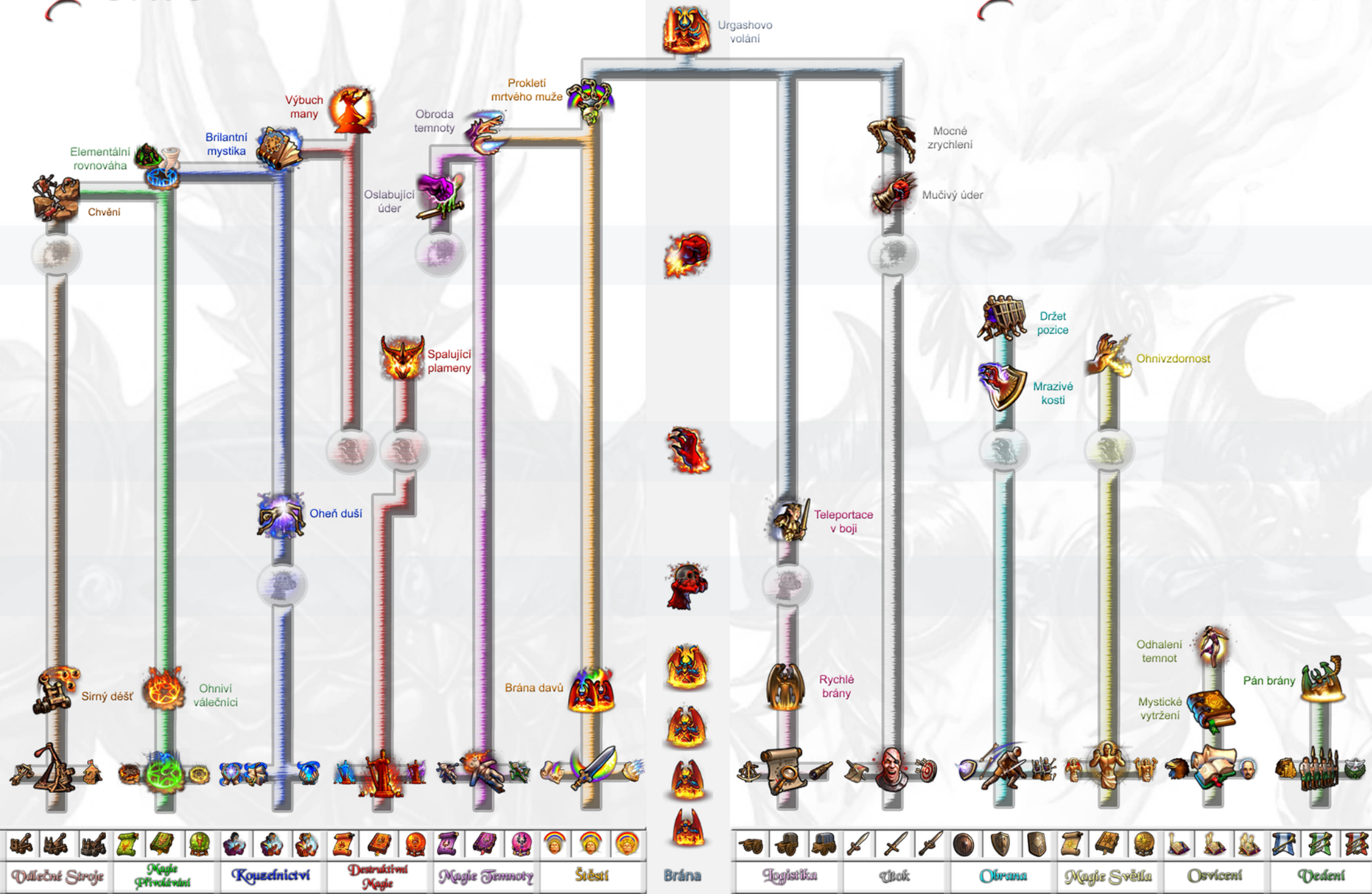
Nekropole

Nekromant



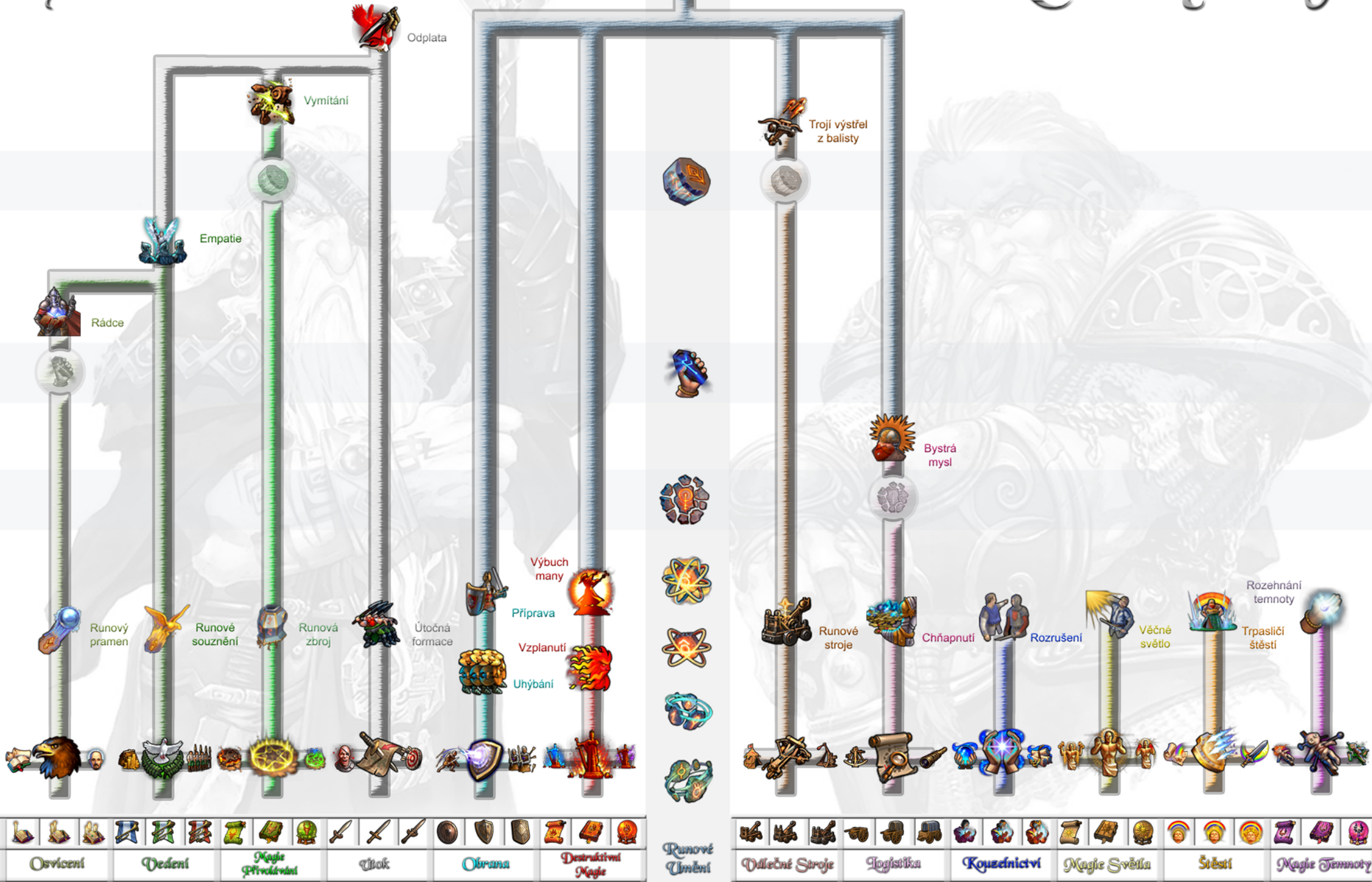
Peklo

Pán démonů







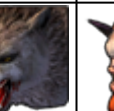
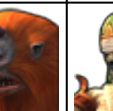




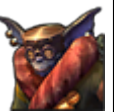



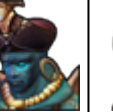



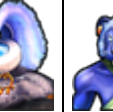




Pevnost





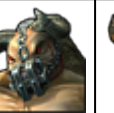

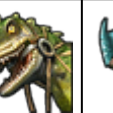




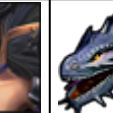


Runový mág




















JEDNOTKY











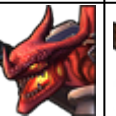
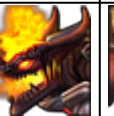
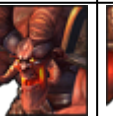
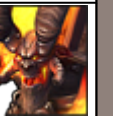
Neutrální jednotky										
	Ohnivý elementál	Vodní elementál	Zemský elementál	Vzdušný elementál	Temný rytíř	Fénix	Vlk	Mantikora	Mumie	
										
Útok	10	8	8	8	23	33	5	15	8	Útok
Obrana	5	8	11	6	23	33	3	15	9	Obrana
Poškození	11 - 20	8 - 12	10 - 14	5 - 7	25 - 35	30 - 50	3 - 5	30 - 50	20 - 30	Poškození
Životy	43	43	75	30	90	150	25	120	50	Životy
Rychlost	6	5	5	8	7	10	6	5	3	Rychlost
Iniciativa	8	10	5	17	10	19	14	9	15	Iniciativa
Střely / Mana	50 / -	- / 18							- / 32	Střely / Mana
Schopnosti	Elementál, Im. vůči ohni, Ohnivý štít, Střelec.	Elementál, Imunita vůči ledové magii, Kouzlí.	Elementál, Imunita vůči zemi, 50% odolnost vůči magii, Neomezený protiútok.	Elementál, Imunita vůči bleskům, Letec, Žádná odvěta.	Velká Jednotka, Nemrtvý, Prokletí, Smrtící úder.	Velká Jednotka, Letec, Ohnivý štít, Im. vůči ohni, Znovuzrození.	Skupinový lovec, Zavytí.	Velká Jednotka, Letec, Otrávený útok.	Nemrtvý, Prokletý útok, Kouzlí.	Schopnosti
Týdně	4	4	4	4	2	1	8	2	3	Týdně
Cena	400	400	400	400	1200	10000	150	1800	900	Cena
Síla	829	795	856	813	2560	8576	355	2523	1542	Síla







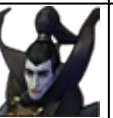






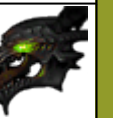


Akademie														
	Gremlin	Mistr gremlin	Kamenný chrlič	Obsidiá-nový chrlič	Železný golem	Ocelový golem	Mág	Arcimág	Džin	Džin sultán	Rakšasa rani	Rakšasa raja	Kolos	Titán
														
Útok	2	3	3	3	5	6	10	10	13	15	25	25	27	30
Obrana	2	2	4	5	5	6	10	10	12	13	20	20	27	30
Poškození	1 - 2	1 - 2	1 - 1	1 - 2	3 - 5	5 - 7	7 - 7	7 - 7	12 - 16	16 - 22	15 - 23	23 - 30	40 - 70	40 - 70
Životy	5	6	15	20	18	24	18	30	33	40	120	140	175	190
Rychlost	3	5	6	7	4	4	4	4	7	8	5	6	6	6
Iniciativa	7	11	9	10	7	7	10	10	12	12	9	8	10	10
Střely / Mana	5 / -	7 / -					3 / 15	4 / 25						5 / -
Schopnosti	Střelec.	Střelec, Oprava.	Letic, Elementál, Zuřivost, Imunita vůči bleskům.	Letic, Elementál, Zuřivost, Imunita vůči bleskům, Im. vůči ohni, Imunita vůči ledové magii.	Mechanická, Imunita vůči zpomalení, 50% odolnost vůči magii.	Mechanická, Imunita vůči zpomalení, 75% odolnost vůči magii, Neomezený protiútok.	Střelec, Žádný střelecký postih, Kouzlí, Magický útok.	Střelec, Žádný střelecký postih, Kouzlí, Magický útok, Proud energie.	Velká Jednotka, Letec, Náhodně kouzlí.	Velká Jednotka, Letec, Náhodně kouzlí.	Velká Jednotka, Žádná odveta.	Velká Jednotka, Žádná odveta, Uprk.	Velká Jednotka, Im. vůči ovládnání mysli.	Velká Jednotka, Im. vůči ovládnání mysli, Střelec, Žádný postih při útoku zblízka, Přiv. blesku.
Týdně	20	20	14	14	9	9	5	5	3	3	2	2	1	1
Cena	22	35	45	70	90	130	250	340	480	700	1400	1770	3500+1	4700+2
Síla	63	105	113	172	243	357	498	687	839	1126	2108	2535	4822	6095

















Kobka														
	Zvěd	Vrah	Krvavá panna	Krvavá fúrie	Minotaur	Minotauří stráž	Temný nájezdník	Děsivý nájezdník	Hydra	Hlubinná hydra	Čarodějka stínu	Matka stínu	Stínový drak	Černý drak
														
Útok	3	4	4	5	5	5	9	10	15	15	18	20	25	30
Obrana	3	3	2	3	2	2	7	9	12	15	18	20	24	30
Poškození	2 - 4	2 - 4	5 - 7	5 - 7	4 - 7	4 - 7	7 - 12	7 - 14	7 - 14	9 - 14	17 - 24	17 - 27	45 - 70	45 - 70
Životy	10	14	16	16	31	35	40	60	80	125	80	90	200	240
Rychlost	5	5	7	8	5	5	6	8	5	5	4	4	9	9
Iniciativa	10	12	14	16	8	8	11	11	7	7	10	10	10	10
Střely / Mana	5 / -	5 / -									4 / 11	4 / 18		
Schopnosti	Střelec, Žádný postih při útoku zblízka, Střelecký postih.	Střelec, Žádný postih při útoku zblízka, Otrávený útok, Střelecký postih.	Úder a únik.	Úder a únik, Žádná odveta.	Statečnost.	Statečnost, Dvojitý útok.	Velká Jednotka, Útok tryskem.	Velká Jednotka, Útok tryskem, Ještěří kousnutí.	Velká Jednotka, Tříhlavý útok, Žádná odveta, Zuřivost.	Velká Jednotka, Šestihlavý útok, Žádná odveta, Regenerace, Zuřivost.	Střelec, Kouzlí.	Střelec, Kouzlí, Švihnutí bičem.	Velká Jednotka, Letec, Ohnivý dech.	Velká Jednotka, Letec, Imunita vůči magii, Ohnivý dech.
Týdně	7	7	5	5	6	6	4	4	3	3	2	2	1	1
Cena	60	100	125	175	140	200	300	450	700	900	1400	1700	3700+1	4500+2
Síla	180	295	333	484	342	474	598	812	968	1324	2193	2537	5234	6443



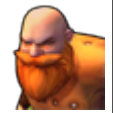

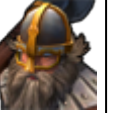
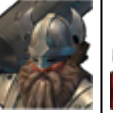



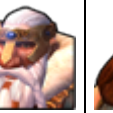



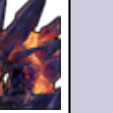


Azyl														
	Rolník	Branec	Luko- střelec	Kušník	Pěšák	Panoš	Gryf	Královský gryf	Kněz	Inkvizitor	Jezdec	Paladin	Anděl	Archanděl
														
Útok	1	1	4	4	4	5	7	9	12	16	23	24	27	31
Obrana	1	1	3	4	8	9	5	8	12	16	21	24	27	31
Poškození	1 - 1	1 - 2	2 - 4	2 - 8	2 - 4	2 - 5	5 - 10	5 - 15	9 - 12	9 - 12	20 - 30	20 - 30	45 - 45	50 - 50
Životy	3	6	7	10	16	26	30	35	54	80	90	100	180	220
Rychlost	4	4	4	4	4	4	7	7	5	5	7	8	6	8
Iniciativa	8	8	9	8	8	8	15	15	10	10	11	12	11	11
Střely / Mana			10 / -	12 / -					7 / -	7 / 12				
Schopnosti	Desátky.	Úder.	Střelec, Rozptýlené střely.	Střelec, Ostrá střela.	Velký štít, Úder, Zuřivost.	Velký štít, Úder, Ochranný štít, Zuřivost.	Letec, Velká Jednotka, Neomezený protiútok, Imunita vůči slepotě.	Letec, Velká Jednotka, Neomezený protiútok, Imunita vůči slepotě, Střemhlavý útok.	Střelec, Žádný postih při útoku zblízka.	Střelec, Žádný postih při útoku zblízka, Kouzlí.	Velká Jednotka, Bodnutí z trysku.	Velká Jednotka, Bodnutí z trysku, Přikládání rukou.	Velká Jednotka, Letec.	Velká Jednotka, Letec, Vzkříšení spolubojovníků.
Týdně	22	22	12	12	10	10	5	5	3	3	2	2	1	1
Cena	20	30	50	80	90	130	260	360	650	900	1250	1550	3200+1	4200+2
Síla	41	70	140	199	201	287	524	716	1086	1487	2185	2520	4866	6153

Rebelové							
	Vymahač	Mistr kuše	Zastánce	Bojový gryf	Fanatik	Šampion	Padlý anděl
							
Útok	2	5	8	6	20	24	35
Obrana	1	4	8	12	14	20	25
Poškození	1 - 2	2 - 8	2 - 5	5 - 15	9 - 12	20 - 35	25 - 75
Životy	6	10	26	35	80	100	220
Rychlost	4	4	4	7	5	8	8
Iniciativa	8	8	8	15	10	12	11
Střely / Mana		10 / -			5 / 15		
Schopnosti	Desátky, Úder.	Střelec, Žádný střelecký postih.	Velký štít, Rozseknutí.	Letec, Velká Jednotka, Neomezený protiútok, Imunita vůči slepotě, Bojové šílenství.	Střelec, Žádný postih při útoku zblízka, Kouzlí.	Velká Jednotka, Bodnutí z trysku, Útok šampiona.	Velká Jednotka, Letec, Vysávání života.
Týdně	22	12	10	5	3	2	1
Cena	30	80	130	360	900	1550	4200
Síla	72	203	299	725	1523	2520	6003

Peklo															
	Ďáblík	Rarášek	Rohatý démon	Rohatý dozorce	Pekelný pes	Kerberos	Sukuba	Paní sukub	Pekelný oř	Noční můra	Pekelný sluha	Pekelný pán	Ďábel	Arcidábel	
															
Útok	2	3	1	3	4	4	6	6	13	18	21	22	27	31	Útok
Obrana	1	2	3	4	2	2	6	6	13	18	21	21	25	29	Obrana
Poškození	1 - 2	2 - 3	1 - 2	1 - 4	3 - 5	4 - 6	6 - 13	6 - 13	8 - 16	8 - 16	13 - 26	13 - 31	36 - 66	36 - 66	Poškození
Životy	4	6	13	13	15	15	20	30	50	66	110	120	166	199	Životy
Rychlost	5	5	5	5	7	8	4	4	7	8	4	4	7	7	Rychlost
Iniciativa	13	13	7	8	13	13	10	10	16	16	8	8	11	11	Iniciativa
Střely / Mana							6 / -	6 / -			- / 18	- / 29			Střely / Mana
Schopnosti	Pohlcení many, Démon.	Zloděj many, Démon.	Zuřivost, Démon.	Exploze, Zuřivost, Démon.	Démon.	Tříhlavý útok, Žádná odvěta, Démon.	Střelec, Protiútok z dálky, Démon.	Střelec, Protiútok z dálky, Řetězový zásah, Démon.	Velká Jednotka, Strach, Démon.	Velká Jednotka, Strach, Aura zděšení, Démon.	Velká Jednotka, Kouzlí, Démon.	Velká Jednotka, Meč smrti, Kouzlí, Démon.	Velká Jednotka, Teleportace, Démon.	Velká Jednotka, Teleportace, Vyvolání pekelných pánů, Démon.	Schopnosti
Týdně	16	16	15	15	8	8	5	5	3	3	2	2	1	1	Týdně
Cena	25	45	40	60	110	160	240	350	480	666	1550	1850	3666+1	4666+2	Cena
Síla	75	124	101	150	254	370	511	694	1069	1415	2102	2360	4868	5794	Síla

Nekropole															
	Kostlivec	Kostlivý lučištník	Zombie	Morová zombie	Duch	Spektra	Upír	Pán upírů	Lich	Arcilich	Zjevení	Přízrak	Kostěný drak	Přízračný drak	
															
Útok Obrana Poškození Životy Rychlost Iniciativa Střely / Mana Schopnosti	1	1	1	2	4	4	6	9	15	19	24	26	27	30	Útok Obrana Poškození Životy Rychlost Iniciativa Střely / Mana Schopnosti
	2	2	2	2	4	4	6	9	15	19	22	24	28	28	
	1 - 1	1 - 2	1 - 2	2 - 3	2 - 4	4 - 6	6 - 8	7 - 11	12 - 17	16 - 20	20 - 25	25 - 30	15 - 30	25 - 35	
	4	5	17	17	16	19	30	35	50	55	95	100	150	160	
	5	4	4	4	5	5	6	7	3	3	6	6	6	7	
	10	10	6	7	10	10	11	11	10	10	11	11	11	11	
		8 / -							5 / -	6 / 16					
	Nemrtvý.	Nemrtvý, Střelec.	Nemrtvý, Zuřivost.	Nemrtvý, Oslabující úder, Zuřivost.	Letec, Nemrtvý, Nehmotnost.	Letec, Nemrtvý, Nehmotnost, Vysátí many.	Nemrtvý, Žádná odvěta, Vysávání života.	Nemrtvý, Žádná odvěta, Vysávání života, Teleportace.	Velká Jednotka, Nemrtvý, Střelec, Mrak smrti.	Velká Jednotka, Nemrtvý, Střelec, Mrak smrti, Kouzlí.	Velká Jednotka, Nemrtvý.	Velká Jednotka, Nemrtvý, Zraňující dotek.	Velká Jednotka, Nemrtvý, Letic.	Velká Jednotka, Nemrtvý, Letic, Prokletí.	
Týdně	20	20	15	15	9	9	5	5	3	3	2	2	1	1	Týdně
Cena	17	30	45	65	100	140	240	350	700	900	1400	1800	2400+1 	2900+2 	Cena
Síla	54	84	105	150	232	312	518	739	1166	1518	2180	2588	3174	3905	Síla

Hvozd														
	Víla	Dryáda	Tanečník meče	Tanečník války	Lovec	Mistr lovec	Druid	Druidský stařešina	Jednorožec	Stříbrný jednorožec	Ent	Prastarý ent	Zelený drak	Smaragdový drak
														
Útok	1	2	3	4	4	5	7	12	12	17	19	19	27	31
Obrana	1	1	2	3	1	4	7	9	12	17	27	29	25	27
Poškození	1 - 2	2 - 2	2 - 5	3 - 5	4 - 7	5 - 8	7 - 9	9 - 14	10 - 20	10 - 20	7 - 17	10 - 20	30 - 50	33 - 57
Životy	5	6	12	12	10	14	34	33	57	77	175	181	200	200
Rychlost	7	7	6	6	5	5	5	4	7	7	6	6	8	9
Iniciativa	12	14	11	15	10	10	10	10	12	12	7	7	12	14
Střely / Mana		- / 10			12 / -	16 / -	5 / 12	7 / 15						
Schopnosti	Letec, Žádná odvěta, Rozptýlený útok.	Letec, Žádná odvěta, Rozptýlený útok, Kouzlí.		Válečný tanec.	Střelec, Dvojitý výstřel.	Střelec, Dvojitý výstřel, Šípů zpoždění.	Střelec, Kouzlí.	Střelec, Kouzlí, Přísun many.	Velká jednotka, Aura magické odolnosti.	Velká jednotka, Aura magické odolnosti, Oslepující útok.	Velká jednotka, Svazující kořeny, Zuřivost.	Velká jednotka, Svazující kořeny, Zakořenění, Zuřivost.	Velká jednotka, Letec, Kyselinový dech.	Velká jednotka, Letec, Kyselinový dech, Imunita vůči zemi.
Týdně	10	10	9	9	7	7	4	4	3	3	2	2	1	1
Cena	35	55	65	90	125	190	310	425	700	900	1200	1500	3500+1 	4700+2 
Síla	100	163	191	305	309	433	635	846	1072	1441	1717	1993	4942	6028

Pevnost														
	Obránce	Štítonoš	Kopiník	Záškodník	Jezdec na medvědu	Jezdec na černém m.	Rváč	Berserkr	Runový kněz	Runový patriarcha	Thén	Vojevůdce	Ohnivý drak	Lávový drak
														
Útok	1	1	4	4	5	6	6	7	10	10	15	15	25	30
Obrana	4	5	4	4	10	14	6	7	6	9	25	25	35	40
Poškození	1 - 1	1 - 2	1 - 2	2 - 3	4 - 5	5 - 6	2 - 6	3 - 8	12 - 15	14 - 18	8 - 12	9 - 14	40 - 50	40 - 50
Životy	7	12	10	12	25	30	20	25	60	70	100	120	230	280
Rychlost	4	4	4	4	6	7	5	5	3	3	8	8	5	5
Iniciativa	9	9	9	9	10	11	12	12	8	9	11	11	9	9
Střely / Mana			2 / -	4 / -					5 / 15	5 / 25				
Schopnosti	Zuřivost, Brnění, Velký štít.	Zuřivost, Brnění, Velký štít, Ochrana štítu.	Střelec, Ochromení.	Střelec, Žádný postih při útoku zblízka, Ochromení.	Zuřivost, Velká jednotka.	Zuřivost, Velká jednotka, Brnění, Úder tlapou.	Im. vůči ovládnání mysli.	Im. vůči ovládnání mysli, Zuřivost berserkra.	Střelec, Kouzlí, 50% odolnost vůči magii, Znamení ohně.	Střelec, Kouzlí, 50% odolnost vůči magii, Znamení ohně, Křížový útok.	Velká jednotka, Teleportace, Imunita vůči bleskům, Bouřný úder.	Velká jednotka, Teleportace, Imunita vůči bleskům, Bouřná střela.	Ohnivý dech, Ohnivý štít, Elementál, Im. vůči ohni.	Ohnivý dech, Lávový štít, Elementál, Im. vůči ohni.
Týdně	18	18	14	14	7	7	6	6	3	3	2	2	1	1
Cena	24	40	45	65	130	185	160	215	470	670	1300	1700	3500+1 	4500+2 
Síla	70	115	110	156	304	419	317	440	819	1129	2133	2505	5022	6100

**50% odolnost vůči magii**

Útočná kouzla způsobí této jednotce o 50 % menší škody.

» Jednotky: Železný golem, Zemský elementál, Runový kněz, Runový patriarcha.

75% odolnost vůči magii

Útočná kouzla způsobí této jednotce o 75 % menší škody.

» Jednotky: Ocelový golem.

Aura magické odolnosti

Všem přátelským jednotkám, které se nacházejí na sousedících polích, se o 30 % zvýší magická odolnost.

» Jednotky: Jednorožec, Stříbrný jednorožec.

Aura zděšení

Všem nepřátelům vzdáleným až tři pole od této jednotky klesne morálka o tři body (jednotky s vždy neutrální morálkou nejsou ovlivněny).

Hrůzná aura ovlivní pouze sousedící jednotky.

» Jednotky: Noční můra.

Bodnutí z trysku

Jednotka získává 5% bonus ke škodám, které způsobí, za každé pole, přes které přejede před útokem.

» Jednotky: Jezdec, Paladin, Šampion.

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: Vojevůdce.

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, Vojevůdce.

Brnění

Tato jednotka je odolná vůči všem kouzlům a dalším účinkům, které by narušovaly její obrannou sílu.

» Jednotky: Obránce, Štítonoš, Jezdec na černém medvědu.

Démon

Tato jednotka pochází z pekla. Řetězový zásah ji neovlivní, ale kouzlo svaté slovo ano.

» Jednotky: Ďáblík, Rarášek, Rohatý démon, Rohatý dozorce, Pekelný pes, Kerberos, Sukuba, Paní sukub, Pekelný oř, Noční můra, Pekelný sluha, Pekelný pán, Ďábel, Arcidábel.

Desátky

Hrdina dostane každý den tolik zlatých mincí, kolik jednotek s touto schopností je v jeho armádě a v hradech.

» Jednotky: Rolník, Vymahač.

Dvojitý útok

Jednotka zasáhne během jednoho útoku svůj cíl hned dvakrát.

» Jednotky: Minotauří stráž.

Dvojitý výstřel

Jednotka vystřelí 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 chrlíč, Obsidiánový chrlíč, Ohnivý elementál, Vodní elementál, Zemský elementál, Vzdušný elementál, Ohnivý drak, Láhvový drak.

Exploze

Jednotka zraní všechny jednotky kolem sebe (schopnost je nutné aktivovat).

Jako kouzlo, škody způsobené Explozí se odvíjejí na Síle kouzel jednotky: $\text{Škody} = 9 + 9 \cdot \text{Síla_kouzel}$. Podívejte se do tabulky sesílatelů na str. 223, abyste zjistili hodnotu Síly kouzel pro danou jednotku.

» Jednotky: Rohatý dozorce.

Imunita vůči bleskům

Tuto jednotku nelze zranit bleskem.

» Jednotky: Kamenný chrlič, Obsidiánový chrlič, Vzdušný elementál, Thén, Vojevůdce.

Imunita vůči ledové magii

Tato jednotka je imunní vůči kouzlům ohnivé magie.

» Jednotky: Obsidiánový chrlič, Vodní elementál.

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 země.

» Jednotky: Obsidiánový chrlič, Ohnivý elementál, Fénix, Ohnivý drak, Lávodý drak.

Imunita vůči ovládnutí mysli

Tato jednotka je odolná vůči kouzlům ovlivňujícím psychiku.

» Jednotky: Kolos, Titán, Rváč, Berserkr.

Imunita vůči slepotě

Tuto jednotku nelze oslepit.

» Jednotky: Gryf, Královský gryf, Bojový gryf.

Imunita vůči zemi

Tato jednotka je imunní vůči kouzlům ledové magie.

» Jednotky: Smaragdový drak, Zemský elementál.

Imunita vůči zpomalení

Tuto jednotku nelze zpomalit.

» Jednotky: Železný golem, Ocelový golem.

Ještěří kousnutí

Útočí na okolní nepřátele. Pokud nepřítel napadne svého spojence, způsobí mu pouze poloviční zranění.

» Jednotky: Děsivý nájezdník.

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).

» Jednotky: Inkvizitor, Pekelný sluha, Pekelný pán, Arcilich, Dryáda, Druid, Druidský stařešina, Mág, Arcimág, Čarodějka stínu, Matka stínu, Vodní elementál, Runový kněz, Runový patriarcha, Fanatik, Mumie.

Křížový útok

Oblast, na kterou může jednotka útočit, bude mít tvar kříže.

Útok zasáhne pouze nepřátelské skupinky.

» Jednotky: Runový patriarcha.

Kyselinový dech

Jednotka během útoku nezraní jen svůj cíl, ale i jakoukoli jednotku stojící přímo za ní.

» Jednotky: Zelený drak, Smaragdový drak.

Lávodý 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: Lávodý drak.

Letec

Tato jednotka se může ve svém kole pohnout na jakékoliv herní pole, bez ohledu na překážky, jež stojí v cestě.

» Jednotky: Gryf, Královský gryf, Anděl, Archanděl, Duch, Spektra, Kostěný drak, Přízračný drak, Víla, Dryáda, Zelený drak, Smaragdový drak, Kamenný chrlič, Obsidiánový chrlič, Džin, Džin sultán, Stínový drak, Černý drak, Vzdušný elementál, Fénix, Bojový gryf, Padlý anděl, Mantikora.

Magický útok

Jednotka svou střelou zasáhne všechny jednotky ve směru útoku, i ty přátelské.

» Jednotky: Mág, Arcimág.

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.

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.

Mrak smrti

Útok z dálky zraní nejen cíl, ale i všechny jednotky na zasaženém místě, které pokrýl 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.

Náhodně kouzlí

Jednotka sešle na zvolený cíl náhodné kouzlo. Kouzla mohou být seslány buď na přátelské (pozitivní efekt) nebo nepřátelské (negativní efekt) jednotky. Schopnost je nutné aktivovat.

Kouzla jsou sesílána s lepším ovládním. Džinové sesílají pouze proklívací kouzlo první až třetí úrovně z Magie temnoty. Džinové sultáni ještě k tomu také sesílají požehnavací kouzla první až třetí úrovně na spřátelené jednotky z Magie světla. Každá jednotka může tuto akci použít třikrát.

» Jednotky: Džin, Džin sultán.

Nehmotnost

Tato jednotka je nehmotná a jakýkoliv nemagický útok má jen 50% šanci, že jí způsobí škody.

V řadě mohou být maximálně 3 zásahy/minutí proti všem nehmotným jednotkám, při čtvrtém pokusu bude muset být minuta (po 3 zásazích) nebo zasažena (po 3 minutách). Počítadlo je globální (pro všechny jednotky), neváže se tedy na každou jednotku.

» Jednotky: Duch, Spektra.

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.

Neomezený protiútok

Jednotka po útocích na blízko vždy vrací nepříteli úder, pokud není napadena protivníkem se schopností, jež to vylučuje.

» Jednotky: Gryf, Královský gryf, Ocelový golem, Zemský elementál, Bojový gryf.

Ohnivý dech

Jednotka během útoku nezraní jen svůj cíl, ale i jakoukoli jednotku stojící přímo za ní.

» Jednotky: Stínový drak, Černý drak, Ohnivý drak, Lávový drak.

Ohnivý štít

Mocný ohnivý štít zraní každého, kdo se na tuto jednotku odváží zaútočit. Schopnost protiútok zde nehraje žádnou roli.

Útočník utrpí 20% škodami udělené jeho cíli jako elementární ohnivé škody.

» Jednotky: Ohnivý elementál, Fénix, Ohnivý drak.



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.

Ochromení

Při úspěšném útoku může tato jednotka o 50 % snížit rychlost a o 30 % iniciativu cíle.

Cíl je zraněn 2 tahy.

» Jednotky: Kopiník, Záškodník.

Oprava

Pomocí této schopnosti lze jednou za boj opravit přátelské mechanické jednotky (golemy) a válečné stroje (schopnost je nutné aktivovat).

Opravované body zdraví jsou zpětínasobený 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 silou kouzel 8.

» Jednotky: Stříbrný jednorožec.

Ostrá střela

Při střelbě zblízka (méně než 3 pole od cíle) způsobí jednotky větší škody, protože protivníková obrana není tak účinná.

» Jednotky: Kušník.

Otrávený útok

Napadený nepřítel bude kromě normálních škod ještě otráven. Jed mu bude během dalších tří kol způsobovat určité škody.

Škody způsobené otravou jsou úměrné počtu stvoření v útočící skupince (v čas otravy). Násobitel pro vrahy je 1 a pro mantikory 4.

» Jednotky: Vrah, Mantikora.

Pohlčení many

Jednotka na začátku boje zničí část many nepřátelského hrdiny. Množství absorbované many závisí na počtu jednotek.

Za každou jednotku v armádě je zničeno přibližně 0.25 many.

» Jednotky: Dáblík.

Prokletí

Během útoku je cíl proklet a zranění, které působí, je sníženo. S každým dalším útokem je prokletí obnoveno.

Kouzlo Slabost je sesíláno s lepším ovládním.

» Jednotky: Přízračný drak, Temný rytíř.

Prokletý útok

Po úspěšném útoku bude dotyčný nepřítel zasažen i některým z následujících neblahých kouzel: prokletí, zpomalení, oslabení nebo rušící paprsek. Jejich účinky se budou rovnat stejnojmenným kouzlům na expertní úrovni.

» Jednotky: Mumie.

Protiútok z dálky

Jednotka vrací protivníkovi úder svým vlastním útokem na dálku (za předpokladu, že není blokována nepřítelem a že již nevyčerpala všechny své protiútoky).

» Jednotky: Sukuba, Paní sukub.

Proud energie

Pokud má hrdina jednotku s touto schopností v armádě, bude na svá kouzla potřebovat o 25 % méně many.

» Jednotky: Arcimág.

Přikládání rukou

Jednotka dokáže zcela vyhojit jednoho člena spřáteleného oddílu a zrušit veškeré magické účinky, které na daný oddíl působí.

» Jednotky: Paladin.

Přísun many

Tato jednotka může předat vlastní zásobu many svému hrdinovi (schopnost je nutné aktivovat).

» Jednotky: Druidský stařešina.

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 životů.

» Jednotky: Hlubinná hydra.

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.

Rozseknutí

Pokud tato jednotka svým útokem zabije alespoň jednoho člena nepřátelské jednotky, bude mít k dobru další úder.

» Jednotky: Zastánce.

Řetězový zásah

Jednotka způsobí škody vybranému protivníkovi a dalším třem nejbližším cílům. Každý další zasažený nepřítel je zraněn za polovinu předchozího zásahu.

Řetězový zásah nezpůsobí škody na pekelných jednotkách.

» Jednotky: Paní sukub.

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: Vlč.

Smrtící úder

Existuje 25% šance, že útok této jednotky zabije polovinu jednotek v nepřítelově oddílu.

» Jednotky: Temný rytíř.

Statečnost

Jednotka má vždy kladnou morálku (alespoň +1)

» Jednotky: Minotaur, Minotauří stráž.

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.

» Jednotky: Pekelný oř, Noční můra.

Střelec

Jednotka může způsobit škody na dálku. Je-li vzdálenost cíle větší než polovina bitevní plochy, utrpí protivník jen poloviční škody. Pokud je střelec zablokovaný 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.

Střelecký postih

Střelec vždy způsobí cíli jen poloviční škody, ale při útoku na blízko žádný postih nemá.

» Jednotky: Zvěd, Vrah.

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 nacházejí. Po útoku se jednotka vrátí na náhodné místo na bojišti (schopnost je nutné aktivovat).

» Jednotky: Královský gryf.

Svazující kořeny

Útočící jednotka sváže nepřítel 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.

Šestihlavý útok

Jednotka zaútočí na šest přilehlých polí současně a způsobí škody všem nepřítelům, kteří se na těchto polích nacházejí.

Hlubinná hydra momentálně zaútočí současně na všech 12 polí okolo ní.

» Jednotky: Hlubinná hydra.

Šípy zpoždění

Tato jednotka střílí očarované šípy: kromě normálních škod je ještě šance, že nepřítel omráčí a zpozdí jeho kolo.

Při omráčení bude nepřítelova hodnota ATB snížena o 0.2.

» Jednotky: Mistr lovec.

Švihnutí bičem

Při úspěšném útoku na blízko existuje určitá šance na seslání jednoho z následujících kouzel: zpomalení, slabost či berserk. (Toto kouzlo nefunguje na nemrtvých, elementálních a mechanických jednotkách).

Kouzlo je sesíláno se silou kouzel 3.

» Jednotky: Matka stínu.

Teleportace

Jednotka může sama sebe teleportovat na bojišti a tak se vyhnout jakýmkoliv překážkám.

» Jednotky: Dábel, Arcidábel, Pán upírů, Thén, Vojevůdce.

Tříhlavý útok

Jednotka může napadnout všechny nepřátele, kteří stojí na třech polích v okolí.

Kerberos zaútočí současně na tři pole před sebou, způsobí škody všem nepřátelským jednotkám, které tam stojí.

Hydra útočí na šest polí.

» Jednotky: Kerberos, Hydra.

Úder

Jednotka má při každém útoku šanci na omráčení nepřítele, který tak nebude schopný vrátit úder a ztratí iniciativu (mechanické jednotky ovlivněny nebudou).

Při omráčení je hodnota ATB cíle vyresetována na 0.

» Jednotky: Branec, Pěšák, Panoš, Vymahač.

Úder a únik

Jednotka zaútočí a poté se vrátí na svou původní pozici.

» Jednotky: Krvavá panna, Krvavá fúrie.

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.232.

» 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 dvojnásobena iniciativa.

» Jednotky: Rakšasa raja.

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 utrhí jen polovinu.

» Jednotky: Tanečník války.

Velká jednotka

Na bojišti tato jednotka zabírá 2x2 čtverce.

» Jednotky: Gryf, Královský gryf, Jezdec, Paladin, Anděl, Archanděl, Pekelný oř, Noční můra, Pekelný sluha, Pekelný pán, Dábel, Arcidábel, 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, Vojevůdce, Bojový gryf, Šampion, Padlý anděl, Mantikora.

Velký štít

Nemagické střelecké útoky způsobí jednotce jen 50% škody.

» Jednotky: Pěšák, Panoš, Obránce, Štítonoš, Zastánce.

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, Padlý anděl.

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 přivolaní 2 pekelní páni za každého arcidábla.

» Jednotky: Arcidábel.

Vzkříšení 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.

Zakoření

Jednotka, která se brání nebo čeká, získá do konce příštího kola 50% bonus k obraně a navíc schopnost vracet úder po každém nepřátelském útoku.

Bonus je uplatněn pouze při bránění se. Čekání vždy obnoví normální pozici. Jestliže hrdina má schopnost Držet pozice, bonus Zakoření je zdvojnásoben ke 100% zvýšení obrany.

» Jednotky: Prastarý ent.

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.

Zloděj many

Jednotka na začátku boje ukradne část many nepřátelského hrdiny a předá ji hrdinovi vlastnímu. Množství přenesené many závisí na počtu jednotek.

Za každou jednotku v armádě je ukradeno přibližně 0.25 many.

» Jednotky: Rarášek.

Znamení ohně

Při útoku může tato jednotka nepřítele proklít a dočasně tak zdvojnásobit veškeré zranění ohněm, které dotýčný utrpí.

Cíl je zatracen 2 tahy.

» Jednotky: Runový kněz, Runový patriarcha.

Znovuzrození

Tato jednotka může jednou za boj vstát z mrtvých. Počet oživených jednotek je roven počtu zabitých.

» Jednotky: Fénix.

Zraňující dotek

Každý útok této jednotky zabije alespoň jednu jednotku z nepřítelovy armády. Také odčaruje všechny pozitivní magické efekty, které zasaženého protivníka ovlivňují (schopnost je nutné aktivovat).

» Jednotky: Přízrak.

Zuřivost

Této jednotce se zvýší útok, pokud během boj zemře nějaká přátelská jednotka (nevztahuje se na vzkříšené či magií vyvolané jednotky).

Viz str. 237.

» 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.

Zuřivost berserkra

Při použití této schopnosti dočasně klesne obranná síla dané jednotky na nulu, ale o to více se zvýší její útočnost. Takto rozrušený 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.

Žádná odvěta

Této jednotce nepřátelé nikdy nevracejí úder.

» Jednotky: Kerberos, Upír, Pán upírů, Víla, Dryáda, Rakšasa rani, Rakšasa raja, Krvavá fúrie, Hydra, Hlubinná hydra, Vzdušný elementál.

Žádný postih při útoku zblízka

Střelec nemá žádný postih ke škodám způsobeným při útoku na blízko.

» Jednotky: Kněz, Inkvizitor, Titán, Zvěd, Vrah, Záškodník, Fanatik.

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.



Úvod

Frakce - Rozdělení magických škol

Každá frakce je spojena s dvěma určitými magickými školami, podle šance postoupení v dovednosti ([viz str.212](#)).

Vezměme například Azyl, je spojen s Magiemi světla a temnoty: Věž kouzel Azylu tedy bude nabízet jedno kouzlo z Magie světla a jedno kouzlo z Magie temnoty v každém kruhu. V prvním kruhu bude obsahovat Zrychlení nebo Božskou sílu a buď Slabost nebo Zpomalení. Třetí pozice (v první, druhém a třetím kruhu) bude náhodně vybrané kouzlo ze dvou zbývajících škol: Destruktivní a Přivolávání.

V Akademii lze postavit Knihovnu, která přidává další kouzlo do každého kruhu, to je náhodně vybrané z jedné ze dvou magií (Destruktivní magie nebo Magie temnoty), není to však nijak ovlivněno.

Akademie	Přivolávání	Světlo	Peklo	Destrukce	Temnota
Azyl	Světlo	Temnota	Kobka	Destrukce	Přivolávání
Hvozd	Světlo	Destrukce	Nekropole	Temnota	Přivolávání
Pevnost	Světlo	Destrukce			

Kouzla na mapě dobrodružství

Kouzla na mapě dobrodružství náleží speciální magické škole a nepožadují žádné specifické dovednosti k naučení. Jestliže je tvůrce map nezakáže, zobrazí se ve věži kouzel, v dolní záložce Kouzla na mapě dobrodružství.

Cestovní magie

Úroveň 2



Shalassina loď 4

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.

Dobrodružná

Úroveň 3



Přivolání jednotek

Přivolá jednotku z nejbližšího města. (spotřebuje 75% z plných bodů pohybu hrdiny)

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.

Toto kouzlo vyžaduje úroveň hrdiny 10, aby se jej mohl naučit (není třeba ovládat žádnou dovednost).

Dobrodružná

Úroveň 4



Okamžité cestování 15

Teleportuje hrdinu s celou jeho armádou na jiné místo na mapě dobrodružství.

Poloměr teleportu je 800 pohybových bodů na jakémkoliv druhu terénu ([zobrazit str.217](#)). Hrdina používá polovinu svých pohybových bodů na den. Okamžité cestování může být použito také k přesunutí na mořské hladině avšak pouze na jiné místo na moři.

Toto kouzlo vyžaduje úroveň hrdiny 15, aby se jej mohl naučit (není třeba ovládat žádnou dovednost).

Dobrodružná

Úroveň 5



Městský portál 20

Přemístí hrdinu do nejbližšího přátelského města (všechny body pohybu se tím spotřebují).

Toto kouzlo vyžaduje úroveň hrdiny 20, aby se jej mohl naučit (není třeba ovládat žádnou dovednost).

Dobrodružná

Destruktivní magie

Úroveň 1

**Magický šíp** 4

Vyšle několik magických střel, které způsobí cílové nepřátelské jednotce nefyzické poškození.



Přímé škody



48+8*Síla
56+8*Síla
64+8*Síla
72+8*Síla

**Kamenné hroty** 5

Působí rozsáhlé fyzické poškození všem jednotkám v dané oblasti (ve tvaru kříže).



Přímé škody



24+8*Síla
32+8*Síla
40+8*Síla
48+8*Síla

Úroveň 2

**Ledová střela** 6

Způsobuje vybrané nepřátelské jednotce poškození mrazem.

Mistr ledu přidává efekt Mrazení (zmrazí na 0.3 tahů).



Přímé škody



60+12*Síla
72+12*Síla
84+12*Síla
96+12*Síla

**Blesk** 5

Způsobuje vybrané nepřátelské jednotce poškození bleskem.

Mistr bouří přidává efekt Omračení na první cíl (zobrazit str.228).



Přímé škody



11+11*Síla
14+14*Síla
17+17*Síla
20+20*Síla

Úroveň 3

**Ohnivá koule** 10

Působí poškození ohněm všem jednotkám v dané oblasti.

Ohnivá koule má cílovou oblast o velikosti 3x3.

Mistr ohně přidává účinek Ničení brnění (-50 % obrana).



Přímé škody



11+11*Síla
14+14*Síla
17+17*Síla
20+20*Síla

**Kruh zimy** 9

Způsobuje poškození mrazem všem jednotkám v okolí cílového místa.

Mistr ledu přidává efekt Mrazení (zmrazí na 0.3 tahů).



Přímé škody



60+12*Síla
72+12*Síla
84+12*Síla
96+12*Síla

Úroveň 4

**Řetězový blesk** 16

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 Omračení na první cíl (zobrazit str.228).



Přímé škody



20+20*Síla
20+20*Síla
20+20*Síla
25+25*Síla

**Pád meteorů** 19

Způsobuje rozsáhlé poškození zemskou silou všem tvorům v cílové oblasti.

Pád meteorů má cílovou oblast o velikost 5x5.



Přímé škody



15+15*Síla
15+15*Síla
15+15*Síla
20+20*Síla

Úroveň 5

**Armageddon** 20

Působí rozsáhlé poškození všem jednotkám a válečným strojům na bojišti.

Stvoření uprostřed bojiště (čtverec 4x4) jsou zasaženy skálou a utrpí extra fyzickým poškozením rovným škodám vlny, která ignoruje Magickou ochranu. Velká stvoření musí být uvnitř cílové oblasti celá, aby byla zasažena.

Nezapomeňte, že Zesílený Armageddon nezpůsobuje žádné škody skálou (od verze 1.2).

Mistr ohně přidává účinek Ničení brnění (-50 % obrana).



Přímé škody



15+15*Síla
15+15*Síla
15+15*Síla
30+30*Síla

**Imploze** 18

Způsobuje vybrané nepřátelské jednotce poškození silou země.



Přímé škody



20+20*Síla
20+20*Síla
20+20*Síla
40+40*Síla

Magie přivolávání

Úroveň 1

**Pěst hněvu** 5

Přivolá magickou pěst, která způsobí cílové nepřátelské jednotce fyzické poškození. Na toto kouzlo se nevztahuje odolnost ani ochrana proti magii.

Jestliže jste zvědavý, tak černí draci mohou být zasaženi Pěstí hněvu

Mistr života přidává +4 k efektivní síle kouzel sesílatele.

Přímé škody



20+4*Síla
 30+6*Síla
 40+8*Síla
 50+10*Síla

**Ohnivá past** 8

Umístí do vybrané oblasti na bojišti několik magických výbušných min. Nepřítel miny nevidí.

*Každá mina způsobuje 50+10*Síla škod, když vybuchne.*

Mistr zemské krve přidává +4 k efektivní síle kouzel sesílatele.

Přímé škody



2 miny
 4 miny
 6 miny
 8 miny

Úroveň 2

**Oživení mrtvých** 9

Oživí jednotky ve zvolené skupině. Nemrtví se k "životu" probudí natrvalo, ostatní jen do konce bitvy. Každé použití tohoto kouzla snižuje životy bojovníků v jednotce o 20%.

Mistr života přidává +4 k efektivní síle kouzel sesílatele.

Vzkříšení



120+15*Síla
 160+20*Síla
 200+25*Síla
 240+30*Síla

**Vosí roj** 5

Přivolá roj hmyzu, který způsobí poškození vybrané nepřátelské jednotce. (Toto kouzlo nefunguje na nemrtvých, elementálních a mechanických jednotkách).

Při základním ovládní je snížena hodnota ATB cíle snížena o 0.2, respektive o 0.4 při lepším ovládní, respektive 0.6 při expertním ovládní.

Přímé škody



10+2*Síla
 20+4*Síla
 30+6*Síla
 40+8*Síla

Úroveň 3

**Zemětřesení** 7

Zemětřesení poškodí městské hradby při obléhání.

Stejně jako věže a bránu

Mistr zemské krve přidává +4 k efektivní síle kouzel sesílatele.

Objektové škody



0 - 100
 0 - 200
 50 - 300
 100 - 400

**Přízračné síly** 18

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 ovládní magie přivolávání.

Duplikace



Max. úroveň: 4
 Max. úroveň: 5
 Max. úroveň: 6
 Max. úroveň: 7

Úroveň 4

**Ohnivá zeď** 16

Vytvoří ve vybrané oblasti bojiště ohnivou zeď. Po dobu několika kol působí poškození ohněm všem jednotkám v této oblasti.

Trvání ohnivě 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).

Přímé škody



9+9*Síla
 11+11*Síla
 13+13*Síla
 15+15*Síla

**Vyvolání elementálů** 17

Přivolá ohnivého, vodního či vzdušného elementála (v závislosti na terénu bojiště), který bude bojovat po boku hrdiny.

Počet vyvolaných elementálů se rovná síle kouzel sesílatele. Při expertním ovládní se toto číslo zdvojnásobuje.

Mistr zaklínání přidává +4 k efektivní síle kouzel sesílatele.

Přivolávání

Úroveň 5

**Mystická zbroj** 20

Obklopí danou skupinu jednotek štítem magické energie, který částečně pohlcuje veškeré poškození, jež jednotka utrpí.

*Štít má 270+30*Síla_kouzel bodů zdraví a vysává 25 % z udělených škod cíly. Při expertním ovládní vysává 50 % škod.*

Požehnání

**Přivolání fénixe** 35

Po čas bitvy vyvolá fénixe, který bude hrdinovi pomáhat porazit nepřítel. Pouze jeden fénix může být v jednu chvíli přivolán hrdinou na bojiště.

Statistiky přivolaného fénixe se odvíjí od úrovně sesílatele a jeho síly kouzel (síla):

10 + 2*Úroveň

10*Síla - 15*Úroveň

15

10 + 2*Úroveň

300 + 30*Síla

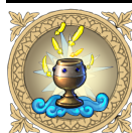
7

Mistr zaklínání přidává +4 k efektivní síle kouzel sesílatele.

Přivolávání

Magie světla

Úroveň 1

**Božská síla** 4

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 ovládní magie světla. Při expertním ovládní této magie jsou škody vždy rovny maximálním.

Mistr požehnání přidává kouzlo Hromadná božská síla. 8

Požehnání

 $t = 50\%$ $t = 65\%$ $t = 80\%$ $t = 100\%$ **Zrychlení** 4

Způsobuje, že se vybraná přátelská jednotka uplatní v boji častěji.

ciativa cíle je zvýšena.

Mistr hněvu přidává kouzlo Hromadné zrychlení. 8

Požehnání

+10% iniciativa

+20% iniciativa

+30% iniciativa

+40% iniciativa

Úroveň 2

**Očista** 10

Snímá účinky příznivých kouzel z nepřátelských jednotek a účinky negativních kouzel z přátelských jednotek. Úspěšnost odekletí závisí na úrovni sesílatele kouzla; není tedy pravděpodobné, že kouzelník na nízké úrovni zruší účinky kouzla seslaného mágem vysoké úrovně.

$\text{Celková šance na očistění} = \text{base\%} + (\text{Úroveň_očistěného} - \text{Úroveň_sesílatele}) * 3\%$

Úroveň jednotek je 1-7 pro normální a 2-8 pro vylepšená stvoření.

Mistr požehnání přidává kouzlo Hromadné očistění (oblast 4x4). 10

Požehnání

40% zákl. šance

60% zákl. šance

80% zákl. šance

100% zákl. šance

**Výdrž** 6

Zvyšuje obrannou sílu vybrané přátelské jednotky. Doba trvání závisí na síle kouzel.

Mistr obranných kouzel přidává kouzlo Hromadná výdrž. 12

Požehnání

+3 obrana

+6 obrana

+9 obrana

+12 obrana

Úroveň 3

**Spravedlivá moc** 6

Postiženou jednotku zachvátí zuřivost a touha po krvi; získává bonus na útok.

Mistr hněvu přidává kouzlo Hromadná spravedlivá moc. 12

Požehnání

+3 útok

+6 útok

+9 útok

+12 útok

**Odklon střel** 6

Učiní vybranou přátelskou jednotku odolnější vůči útoku na dálku.

Snížení škody záleží na úrovni ovládní magie světla.

Mistr obranných kouzel přidává kouzlo Hromadný odklon střel. 12

Požehnání

25%

40%

55%

70%

Úroveň 4

**Magická imunita** 7

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 první až čtvrté úrovně. Při expertním ovládní je cíl navíc imunní i vůči kouzlům páté úrovně.

Požehnání

**Teleportace** 8

Teleportuje vybranou spřátelenou jednotku na jiné místo na bojišti (pouze expert v magii světla může teleportovat jednotky přes hradby).

Nahrazení

Úroveň 5

**Slovo světla** 11

Způsobuje poškození svatou silou všem nemrtvým a pekelným jednotkám na bojišti.

Mistr hněvu přidává +4 k efektivní síle kouzel sesílatele.

Přímé škody

16+4*Síla

16+4*Síla

16+4*Síla

64+8*Síla

**Vzkříšení** 15

Ožíví jednotky v cílové přátelské skupině.

Množství vzkříšení se odvíjí od úrovně ovládní magie světla.

Vzkříšení

60+15*Síla

60+15*Síla

60+15*Síla

240+30*Síla

Magie temnoty

Úroveň 1

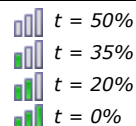
**Slabost** 4

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 závisí na úrovni ovládní magie temnoty. Při expertním ovládní jsou škody vždy rovné minimálním.

Mistral přidává kouzlo Hromadná slabost. 8

Prokletí

**Zpomalení** 4

Způsobuje, že se nepřátelská jednotka méně zapojuje do boje.

snížena iniciativa.

Mistral přidává kouzlo Hromadné zpomalení. 8

Prokletí



Úroveň 2

**Zranitelnost** 5

Zničí brnění dané skupiny jednotek a sníží tím jejich obranu. Kouzlo lze na jednu skupinu seslat opakovaně, ale obrana nikdy neklesne pod nulu.

Mistral bolesti přidává kouzlo Hromadná zranitelnost (oblast 4x4). 10

Prokletí

**Hniloba** 6

Nakazí cílovou nepřátelskou jednotku morem, takže vždy, když se tato jednotka chystá k nějaké akci, utrpí určité poškození silou země. (Toto kouzlo nefunguje na nemrtvých, elementálních a mechanických jednotkách).

Škody hniloby jsou $32+8*\text{Síla}$.

Trvání efektu závisí na úrovni ovládní magie temnoty.

Mistral bolesti přidává kouzlo Hromadná hniloba (oblast 4x4). 12

Prokletí



Úroveň 3

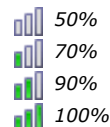
**Zmatení** 9

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 ovládní magie temnoty.

Mistral bolesti přidává kouzlo Hromadné zmatení. 14

Prokletí

**Utrpení** 5

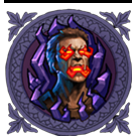
Oslabí cílovou nepřátelskou jednotku tím, že sníží její útok.

Mistral bolesti přidává kouzlo Hromadné utrpení. 14

Prokletí



Úroveň 4

**Bojové šílenství** 15

Uvede danou skupinu jednotek do bojového šílenství. Šílenstvím stížená skupina považuje všechny ostatní jednotky a válečné stroje za své osobní nepřátele a útočí na nejbližší z nich s dvojnásobnou zuřivostí.

Škody (minimální a maximální) způsobené cílem jsou zvýšeny o $\text{Síla}_\text{kouzel}*3\%$. Jednotka je ovlivněna na jeden tah. Pokud je sesílatel expert v Magii temnoty, je účinek prodloužen na 2 tahy. Účinek nemůže být odčarován Očistou.

Ovládní mysli

**Slepotá** 10

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).

Cíl je oslepen na $0.25*\text{Síla}_\text{kouzel}$ tahů. Při expertním ovládní nemůže cíl vrátit úder.

Prokletí

Úroveň 5

**Pán loutek** 18

Poskytuje hrdinovi dočasnou kontrolu nad vybranou nepřátelskou jednotkou. Jednotky pod vlivem tohoto kouzla nemohou vrátet úder. Tento účinek pomine, bude-li jednotka napadena. (Toto kouzlo neúčinkuje na nemrtvé, elementální a mechanické jednotky.)

Cílová jednotka zůstává pod kontrolou sesílatele na $0.25*\text{Síla}_\text{kouzel}$ tahů. Její iniciativa je znásobena o $0.03*\text{Síla}_\text{kouzel}$ během tohoto času. Jakékoliv škody, které jí budou uděleny způsobí ztrátu kontroly nad ní.

Ovládní mysli

**Kletba podsvětí** 9

Způsobuje poškození všem tvorům na bojišti, kteří nepocházejí z pekla nebo nejsou nemrtvé.

Mistral bolesti přidává +4 k efektivní síle kouzel sesílatele.

Přímé škody



Runová magie

Úroveň 1

**Runa berserka** 1

Požehnání

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.

**Runa výpadu** 1

Požehnání

Rychlost jednotky se do konce kola zvýší o 100 %.

Úroveň 2

**Runa vymítání** 1

Požehnání

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" dovedností Mistr ohně). "Otravu" nelze odčarovat.

**Runa ovládnutí magie** 1

Požehnání

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.

Úroveň 3

**Runa elementální imunity** 1

Požehnání

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

Jednotka bude jedno kolo nehmotná.

Úroveň 4

**Runa vzkříšení** 1 1

Vzkříšení

Vzkřísí 40 % zabitých jednotek ve zvolené skupině.

**Runa omráčení** 1 1

Požehnání

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.232). Může se spustit při útoku nebo odvetném úderu a lze ho zesílit Vojenským štěstím.

Úroveň 5

**Runa bojové zuřivosti** 1 1

Požehnání

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 nepřátele dvakrát.

**Runa draka** 1 1

Požehnání

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.

ARTEFAKTY

Zbraň


Hůlka začátečníka
Běžný - Zbraň - Cena: 5000

O +2 zvyšuje sílu kouzel


Meč moci
Běžný - Zbraň - Cena: 5000

Přidává +2 k hrdinově útočné síle.


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. Má však omezený počet použití a lze ji znovu nabít ve věži kouzel.


Obrův kyj
Vzácnější - Zbraň - Cena: 8500

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


Kladivo trpasličího kováře
Vzácnější - Zbraň - Cena: 9500

O +3 zvyšuje hrdinovu útočnou sílu a přidává dalších +25% obraně před ohnivými kouzly.


Runová válečná sekyra
Vzácnější - Zbraň - Cena: 10000

O +2 zvyšuje hrdinovu útočnou sílu a sílu kouzel.


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.


Plamenný dračí jazyk
Vzácnější - Zbraň - Cena: 14000

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


Hůl podsvětí
Relikvie - Zbraň - Cena: 17000

Snižuje iniciativu nepřátelských bojovníků o 20%.


Sar-Issova hůl
Relikvie - Zbraň - Cena: 20000

 U nepřátel neguje odolnost vůči magii. Na magické imunity a ochrany ovšem žádný vliv nemá.

Štít

**Kouzelný svitek**

Vzácnější - Štít - Cena: 5000

Umožňuje ze svitku vyčarovat předem dané kouzlo.

**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.

**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: 11000

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

**Štít trpasličích králů**

Relikvie - Štít - Cena: 17000

Přidává +4 k hrdinově obraně a chrání celou jeho armádu před kouzlem Šílenství.

**Kniha destrukce**

Relikvie - Štít - Cena: 20000

Umožňuje sesílat kouzla destruktivní magie i bez znalosti této školy.

**Kniha magie světla**

Relikvie - Štít - Cena: 20000

Umožňuje sesílat kouzla magie světla i bez znalosti této školy.

**Kniha magie temnoty**

Relikvie - Štít - Cena: 20000

Umožňuje sesílat kouzla magie temnoty i bez znalosti této školy.

**Kniha přivolávací magie**

Relikvie - Štít - Cena: 20000

Umožňuje sesílat kouzla přivolávací magie i bez znalosti této školy.

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.

**Markalova lebka**

Relikvie - Kapsa - Cena: 22000

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

**Okovy posledního muže**

Relikvie - Kapsa - Cena: 40000

Zabraňuje tobě i všem tvým nepřítelům utéct z boje.

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.

**Turban osvícení***Vzácnější - Helmice - Cena: 6000*

Hrdina získává o 10 % více zkušeností.

**Koruna z dračího spáru***Vzácnější - Helmice - Cena: 11000*

Přidává +3 k hrdinově znalostem a o 10% zvyšuje iniciativu všech válečných strojů v jeho armádě.

**Lví koruna***Relikvie - Helmice - Cena: 12000*

Zvyšuje hrdinovu morálku a štěstí o 2.

**Sar-Isova koruna***Relikvie - Helmice - Cena: 15000*

Přidává +6 k hrdinově znalostem.

**Helmice trpasličích králů***Relikvie - Helmice - Cena: 17000*

Přidává +4 k hrdinově znalostem a chrání celou jeho armádu před kouzlem Slepota.

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.

**Runová válečná zbroj***Vzácnější - Kyrys - Cena: 10000*

O +2 zvyšuje hrdinovu obrannou sílu a znalosti.

**Zbroj z dračích šupin***Vzácnější - Kyrys - Cena: 11000*

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

**Sar-Isovo roucho***Relikvie - Kyrys - Cena: 15000*

Přidává +6 k hrdinově síle kouzel.

**Kyrys trpasličích králů***Relikvie - Kyrys - Cena: 17500*

Přidává +4 k hrdinově obraně a chrání celou jeho armádu před kouzlem Imploze.

**Zbroj zapomenutého hrdiny***Relikvie - Kyrys - Cena: 28000*

Přidává +2 ke všem hrdinovým atributům a činí jeho armádu o 20% odolnější vůči magii.

Boty

**Boty ochrany před magií***Běžný - Boty - Cena: 4000*

Hrdina získá 10% odolnosti 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.

**Boty volné cesty***Vzácnější - Boty - Cena: 11000*

Umožňuje hrdinovi bez postihů cestovat po nerovném terénu.

**Holenice z dračích kostí***Vzácnější - Boty - Cena: 11000*

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

**Boty rychlé cesty***Vzácnější - Boty - Cena: 15000*

Zvyšují rychlost pohybu hrdiny po souši.

**Sandály požehnaných***Relikvie - Boty - Cena: 16000*

O 1 zvyšuje všechny hrdinovy statistiky.

**Holenice trpasličích králů***Relikvie - Boty - Cena: 17000*

Přidávají +4 k hrdinově útoku a chrání celou jeho armádu před kouzlem Pomalost.

**Boty levitace***Relikvie - Boty - Cena: 20000*

Hrdina se může pohybovat po moři.

Plášť

**Bezdný 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.

**Bezdný pytel zlata***Vzácnější - Plášť - Cena: 10000*

Tvé království získá každý den 1000 zlatých.

**Plášť z dračích křídel***Vzácnější - Plášť - Cena: 11000*

Přidává +3 k hrdinově znalostem a o 10% zvyšuje iniciativu všech létajících jednotek v jeho armádě.

**Plášť stínu smrti***Relikvie - Plášť - Cena: 13000*

Snižuje morálku a štěstí nepřátel o 2.

**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.

**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.

**Prokletý prsten***Vzácnější - Prsten - Cena: 7000*

O 2 snižuje protivníkovu štěstí.

**Prsten podlomené vůle***Vzácnější - Prsten - Cena: 7000*

Snižuje morálku nepřátelských bojovníků o 2.

**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 hrdinovým atributům a o 10% zvyšuje iniciativu všech střeleckých jednotek v jeho armádě.

**Prsten rychlosti***Relikvie - Prsten - Cena: 17000*

Zvyšuje iniciativu všech tvých bojovníků o 20%.

**Sar-Issův prsten***Relikvie - Prsten - Cena: 20000*

O polovinu snižuje nároky všech hrdinových kouzel na manu.

Náhrdelník

**Náhrdelník lva***Běžný - Náhrdelník - Cena: 3000*

Zvyšuje morálku o +1.

**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 z dračích zubů***Vzácnější - Náhrdelník - Cena: 11000*

Přidává +3 k hrdinově síle kouzel a o 10% zvyšuje iniciativu všech kouzlicích jednotek v jeho armádě.

**Náhrdelník vítězství***Vzácnější - Náhrdelník - Cena: 16000*

Přidává +2 k hrdinově útoku a síle kouzel.

**Amulet nekromancie***Relikvie - Náhrdelník - Cena: 7000*

Dovednost nekromancie +10 %

**Přívěsek soustoku***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.

Inventář

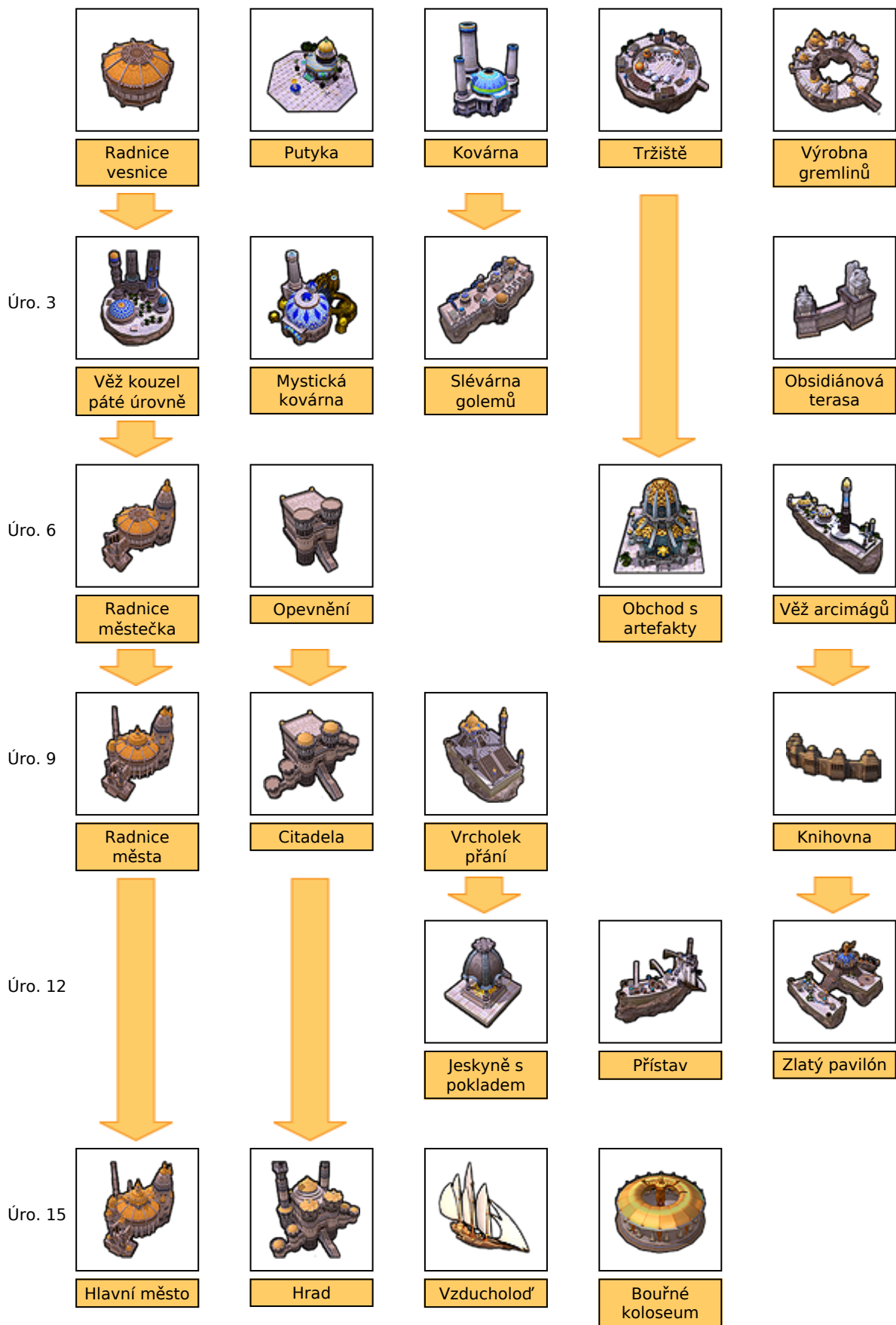
**Ashina slza***Grál - Inventář - Cena: 20000*

Zanes Ashinu slzu do libovolného města a obyvatelé tam postaví úžasnou budovu, která ti poskytne výhody, o nichž se ti ani nesní.

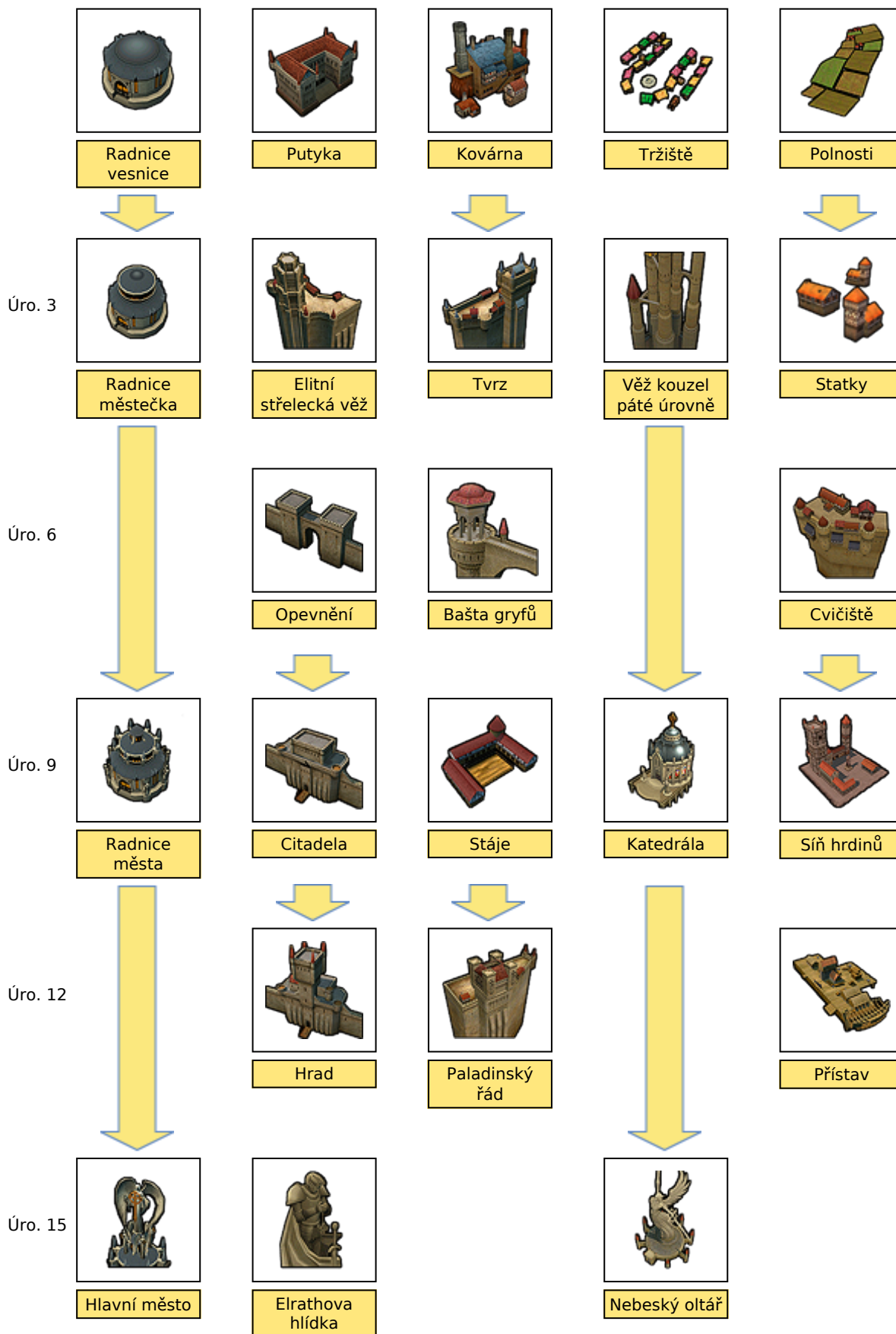
PLÁNY MĚST



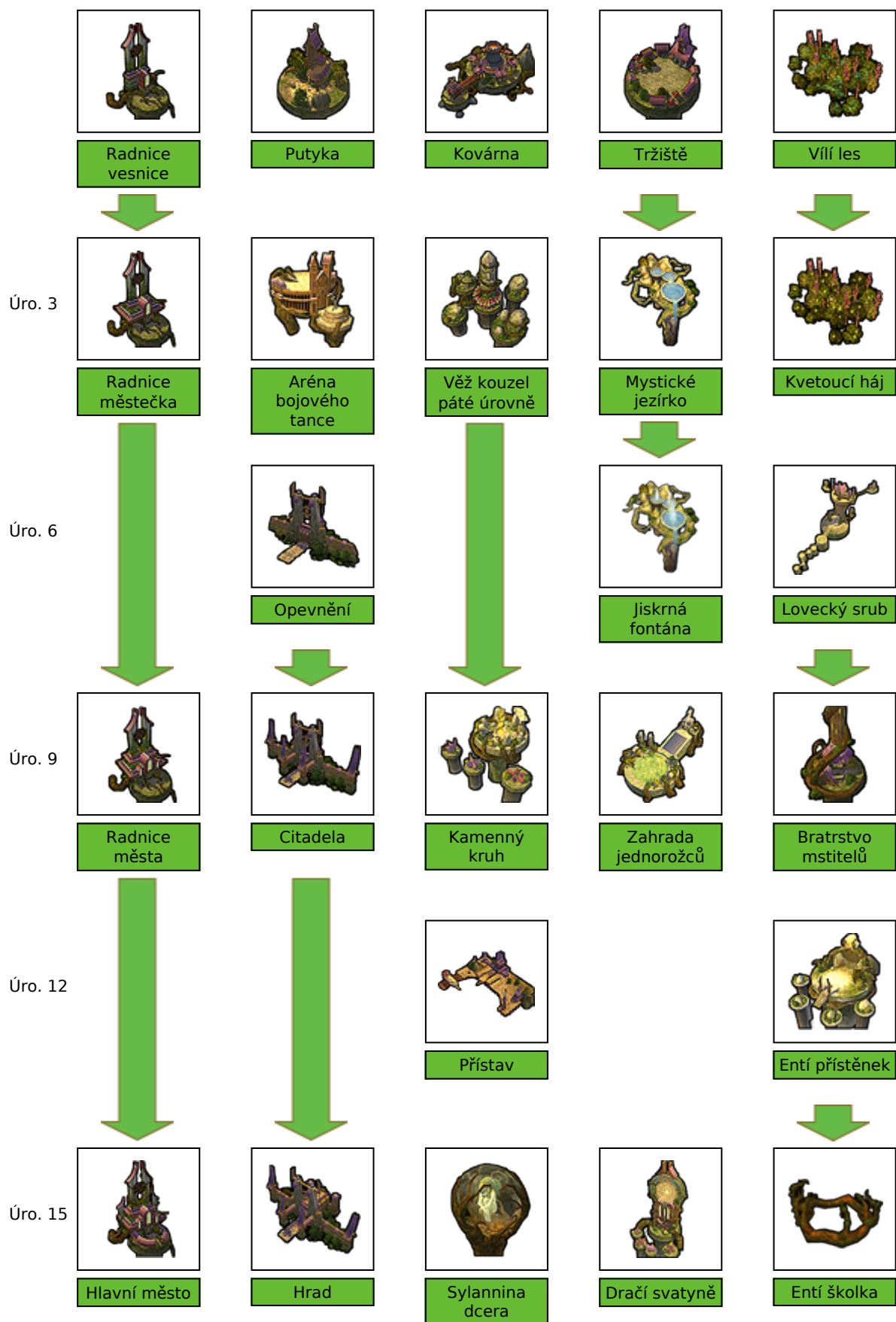
Plán města - Akademie



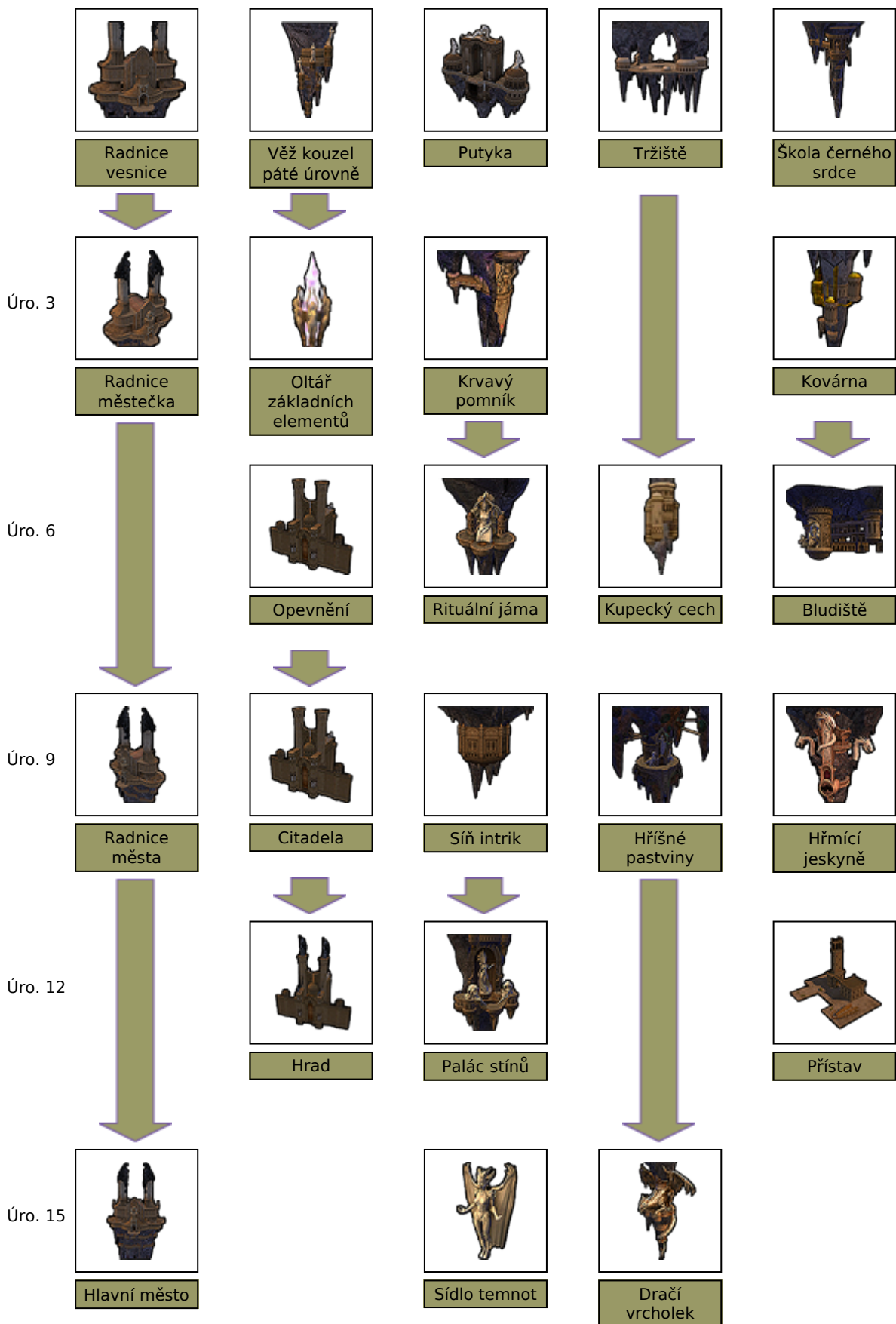
Plán města - Azyl



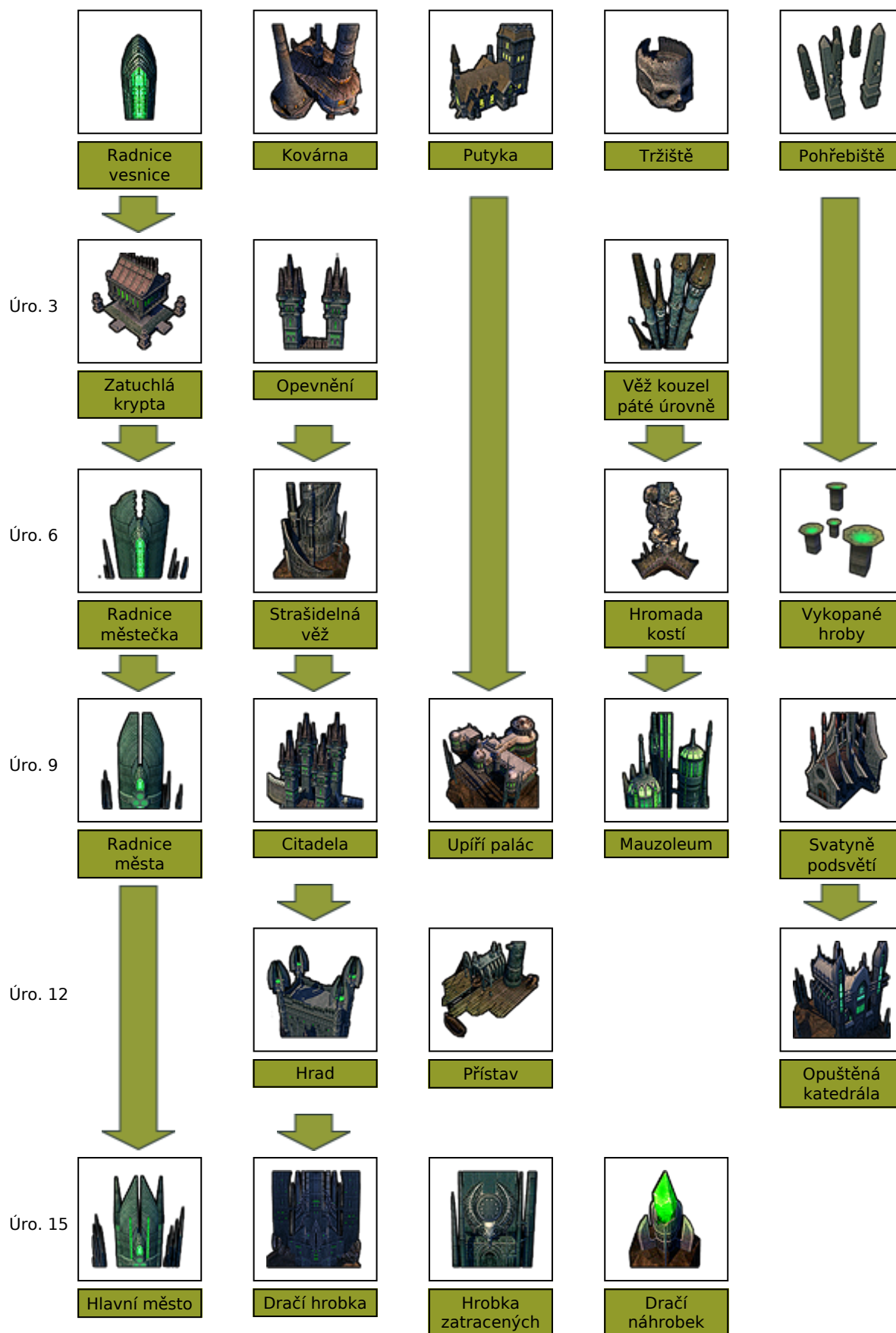
Plán města - Hvozd



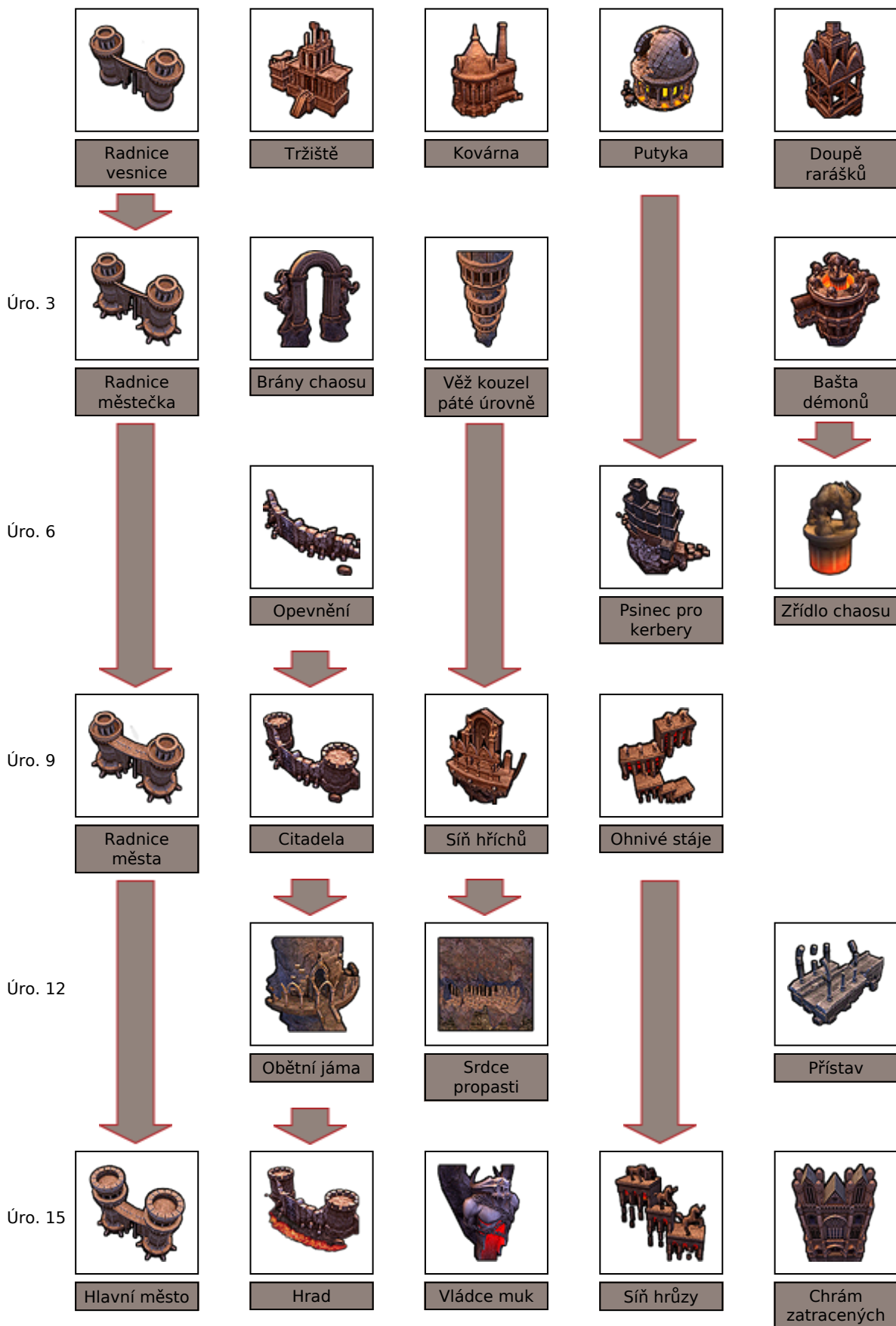
Plán města - Kobka



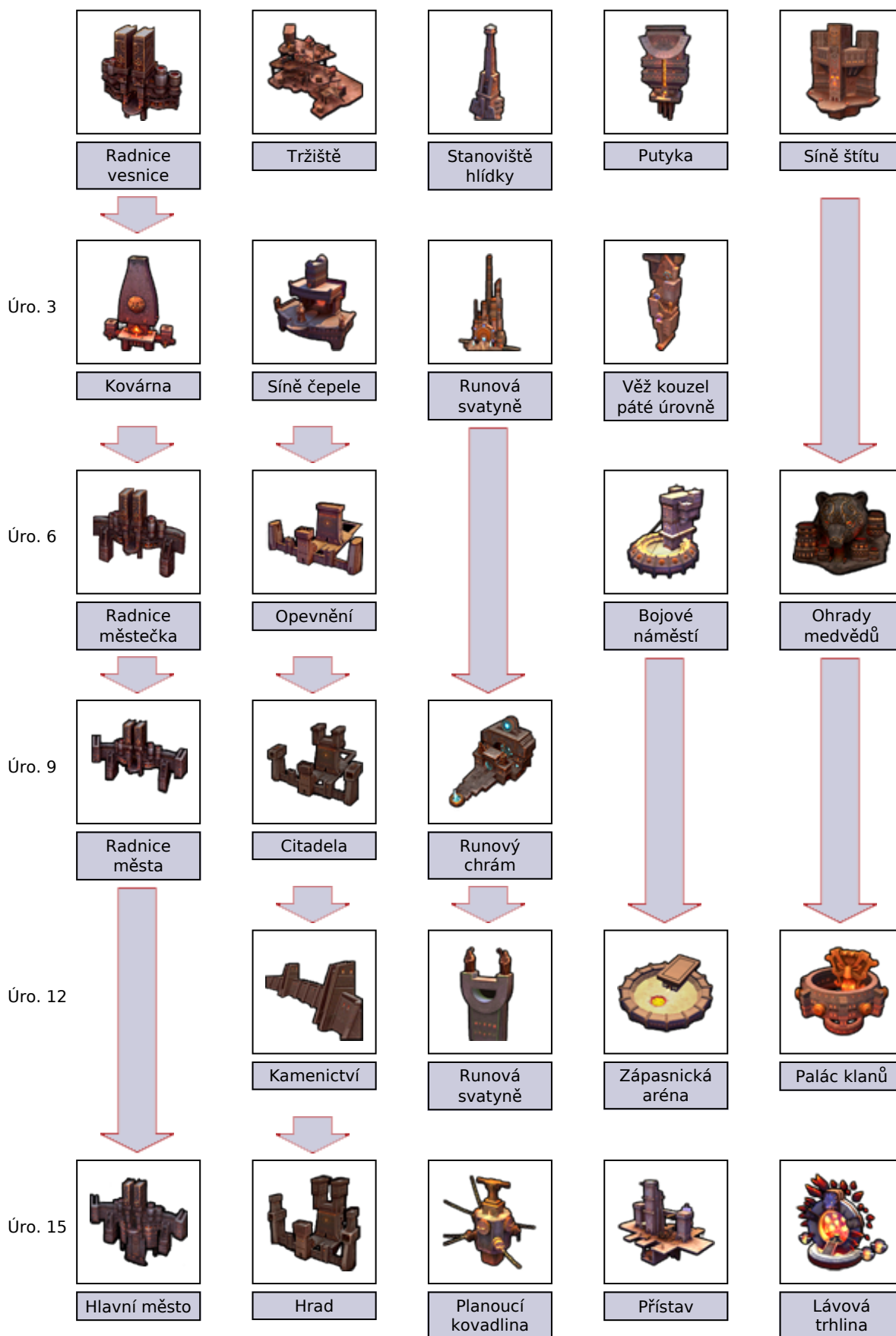
Plán města - Nekropole



Plán města - Peklo



Plán města - Pevnost





Budovy - Akademie

Standartní 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.

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 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 nakupovat a prodávat suroviny (čím více tržišť vlastníš, tím levněji tě to vyjde).

» **Cena:** 500, 5.

**Skladiště surovin**

Vylepšení tržiště.

Skladiště surovin ti poskytuje +1 drahokam denně.

» **Cena:** 5000, 5.

» **Požaduje:** Tržiště.

**Kovárna**

Kovárna zásobí tvé armády vozíky se střelivem. Ostatní válečné stroje tu lze zakoupit 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).

- » **Cena:** 2000, 1, 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 o 2 za týden a poskytuje dalších 500 zlatých denně.

- » **Cena:** 3000.
- » **Požaduje:** Úroveň města 12, Oltář přání.



Vzducholod' - Budova grálu

Vzducholod' 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 přírůstek: 20.

- » **Cena:** 500, 5.



Výrobní gremlinů - Úroveň líhně 1

Vylepšená dílna.

Ve výrobně gremlinů lze najímat mistry gremliny. Týdenní přírůstek: 20.

- » **Cena:** 1500, 5.
- » **Požaduje:** Dílna gremlinů.



Kamenná terasa - Úroveň líhně 2

Na kamenné terase lze najímat kamenné chrliče. Týdenní přírůstek: 14.

- » **Cena:** 1200, 3.
- » **Požaduje:** Úroveň města 3.



Obsidiánová terasa - Úroveň líhně 2

Vylepšení kamenné terasy.

Na obsidiánové terase lze najímat obsidiánové chrliče. Týdenní přírůstek: 14.

- » **Cena:** 2400.
- » **Požaduje:** Úroveň města 3, Kamenná terasa.



Kovárna golemů - Úroveň líhně 3

V kovárně golemů lze najímat železné golemy. Týdenní přírůstek: 9.

- » **Cena:** 1500, 5, 5, 5.
- » **Požaduje:** Úroveň města 3, Kovárna.



**Slévárna golemů** - Úroveň líhně 3

Vylepšení kovárny golemů.

Ve slévárně golemů lze najímat ocelové golemy. Týdenní přírůstek: **9**.» **Cena:** 2500, 5, 5, 5.» **Požaduje:** Úroveň města 3, Kovárna golemů.**Věž mágů** - Úroveň líhně 4Ve věži mágů můžeš najímat mágy. Týdenní přírůstek: **5**.» **Cena:** 2200, 10, 10, 5.» **Požaduje:** Úroveň města 6.**Věž arcimágů** - Úroveň líhně 4

Vylepšení věže mágů.

Ve věži arcimágů můžeš najímat arcimágy. Týdenní přírůstek: **5**.» **Cena:** 5000, 10, 10, 5.» **Požaduje:** Úroveň města 6, Věž mágů.**Oltář přání** - Úroveň líhně 5Oltář přání ti umožňuje najímat džiny. Týdenní přírůstek: **3**.» **Cena:** 2500, 10, 5, 10.» **Požaduje:** Úroveň města 9.**Vrcholek přání** - Úroveň líhně 5

Vylepšení oltáře přání.

U vrcholku přání lze najímat džiny sultány. Týdenní přírůstek: **3**.» **Cena:** 6000, 5, 5.» **Požaduje:** Úroveň města 9, Oltář přání.**Stříbrný pavilón** - Úroveň líhně 6Ve stříbrném pavilónu můžeš najímat rakšasy rany. Týdenní přírůstek: **2**.» **Cena:** 5000, 10, 5, 5, 10.» **Požaduje:** Úroveň města 12, Knihovna.**Zlatý pavilón** - Úroveň líhně 6

Vylepšení stříbrného pavilonu.

Ve zlatém pavilónu můžeš najímat rakšasy raji. Týdenní přírůstek: **2**.» **Cena:** 8000, 10, 10, 10.» **Požaduje:** Úroveň města 12, Stříbrný pavilón.**Oblačné koloseum** - Úroveň líhně 7V oblačném koloseu lze najímat kolosy. Týdenní přírůstek: **1**.» **Cena:** 12000, 10, 10, 5.» **Požaduje:** Úroveň města 15.**Bouřné koloseum** - Úroveň líhně 7

Vylepšení oblačného kolosea.

V bouřném koloseu lze najímat titány. Týdenní přírůstek: **1**.» **Cena:** 12000, 10, 10, 10.» **Požaduje:** Úroveň města 15, Oblačné koloseum.

Budovy - Azyl

Standartní 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 nakupovat a prodávat suroviny (čím více tržišť vlastníš, tím levněji tě to vyjde).

» **Cena:** 500, 5.

**Skladiště surovin**

Vylepšení tržiště.

Skladiště surovin ti poskytuje +1 krystal denně.

» **Cena:** 5000, 5.

» **Požaduje:** Tržiště.



Kovárna

Kovárna zásobí tvé armády balistami. Ostatní válečné stroje tu lze zakoupit za trojnásobnou cenu.

» **Cena:** 1000, 5.



Přístav

V přístavu můžeš nakupovat lodě.

» **Cena:** 2000, 20.

» **Požaduje:** Úroveň města 12.

Magické budovy - Azyl



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.

» **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.



Cvičiště

Cvičiště podporuje zvláštní schopnost výcviku, která umožňuje vytvářet ze slabších vojáků vojáky vyšších tříd (ve městě s touto budovou lze takto vycvičit pouze 7 jednotek týdně).

» **Cena:** 3500, 10, 5, 5.

» **Požaduje:** Úroveň města 6.



Síň hrdinů

Síň hrdinů umožňuje zvláštní schopnost výcviku a umožňuje vycvičit dalších 13 jednotek za týden.

» **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.

- » **Cena:** 2000, 10, 5.
- » **Požaduje:** Úroveň města 9.

**Statky**

Statky zvyšují produkci rolníků a branců o +5 za týden.

- » **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 přírůstek: **22**.

- » **Cena:** 500.

**Polnosti** - Úroveň líhně 1

Vylepšení rolnických políček. Na polnostech můžeš najímat brance. Týdenní přírůstek: **22**.

- » **Cena:** 1500.
- » **Požaduje:** Rolnická políčka.

**Střelecká věž** - Úroveň líhně 2

Ve střelecké věži lze najímat lukostřelce. Týdenní přírůstek: **12**.

- » **Cena:** 1200, 10.
- » **Požaduje:** Úroveň města 3.

**Elitní střelecká věž** - Úroveň líhně 2

Vylepšení střelecké věže. V elitní střelecké věži lze najímat kušníky. Týdenní přírůstek: **12**.

- » **Cena:** 2700, 10.
- » **Požaduje:** Úroveň města 3, Střelecká věž.

**Kasárna** - Úroveň líhně 3

V kasárnách lze najímat pěšáky. Týdenní přírůstek: **10**.

- » **Cena:** 1500, 10, 10.
- » **Požaduje:** Úroveň města 3, Kovárna.

**Tvrz** - Úroveň líhně 3

Vylepšení kasáren. Ve tvrzi můžeš najímat panoše. Týdenní přírůstek: **10**.

- » **Cena:** 3000, 10.
- » **Požaduje:** Úroveň města 3, Kasárna.

**Věž gryfů** - Úroveň líhně 4

Ve věži gryfů můžeš najímat gryfy. Týdenní přírůstek: **5**.

- » **Cena:** 2500, 10, 10, 5.
- » **Požaduje:** Úroveň města 6.



**Bašta gryfů** - Úroveň líhně 4

Vylepšení věže gryfů.

V baště gryfů můžeš najímat královské gryfy. Týdenní přírůstek: **5**.» **Cena:** 4000, 10, 10, 5.» **Požaduje:** Úroveň města 6, Věž gryfů.**Klášter** - Úroveň líhně 5V klášteře lze najímat kněží. Týdenní přírůstek: **3**.» **Cena:** 3000, 5, 5, 2, 2, 2, 2.» **Požaduje:** Úroveň města 9, Věž kouzel první úrovně.**Katedrála** - Úroveň líhně 5

Vylepšení kláštera.

V katedrále je možné najímat inkvizitory. Týdenní přírůstek: **3**.» **Cena:** 8000, 5, 5, 3, 3, 3, 3.» **Požaduje:** Úroveň města 9, Klášter.**Bojová aréna** - Úroveň líhně 6V bojové aréně lze najmout jezdce. Týdenní přírůstek: **2**.» **Cena:** 6000, 15, 10.» **Požaduje:** Úroveň města 12, Stáje.**Paladinský řád** - Úroveň líhně 6

Vylepšení bojové arény.

Paladinský řád ti umožňuje najímat paladiny. Týdenní přírůstek: **2**.» **Cena:** 9000, 20, 15.» **Požaduje:** Úroveň města 12, Bojová aréna.**Oltář světla** - Úroveň líhně 7Oltář světla ti umožňuje najímat anděly. Týdenní přírůstek: **1**.» **Cena:** 10000, 15, 10.» **Požaduje:** Úroveň města 15, Klášter.**Nebeský oltář** - Úroveň líhně 7

Vylepšení oltáře světla.

Nebeský oltář ti umožňuje najímat archanděly. Týdenní přírůstek: **1**.» **Cena:** 12000, 20, 10.» **Požaduje:** Úroveň města 15, Oltář světla.

Budovy - Hvozd

Standartní 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 nakupovat a prodávat suroviny (čím více tržišť vlastníš, tím levněji tě to vyjde).

» **Cena:** 500, 5.

**Skladiště surovin**

Vylepšení tržiště.

Skladiště surovin ti poskytuje +1 drahokam denně.

» **Cena:** 5000, 5.

» **Požaduje:** Tržiště.

Kovárna



Kovárna zásobí tvé armády stanem první pomoci. Ostatní válečné stroje tu lze zakoupit 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.

Vež 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.

Vež 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, Vež kouzel druhé úrovně.

Vež 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, Vež kouzel třetí úrovně.

Vež 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, Vež 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 nepříтели o 10 %.

» **Cena:** 2000.

» **Požaduje:** Úroveň města 9, Cech mstitelů.

**Mystické jezírko**

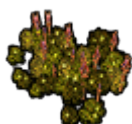
Poskytuje na začátku každého týdne několik náhodných surovin.

- » **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**

Urychluje produkci víl a dryád o +4 za týden.

- » **Cena:** 500, 5, 5.
- » **Požaduje:** Úroveň města 3, Vílí stromy.

**Entí školka**

Urychluje produkci 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 přírůstek: 10.

- » **Cena:** 300, 5.

**Vílí les** - Úroveň líhně 1

Vylepšení vílích stromů. Zde můžeš najímat dryády. Týdenní přírůstek: 10.

- » **Cena:** 900, 5.
- » **Požaduje:** Vílí stromy.

**Terasy bojového tance** - Úroveň líhně 2

Terasy bojového tance ti umožňují najímat tanečníky meče. Týdenní přírůstek: 9.

- » **Cena:** 1100, 5, 5.
- » **Požaduje:** Úroveň města 3.

**Aréna bojového tance** - Úroveň líhně 2

Vylepšení teras bojového tance. V aréně bojového tance lze najímat tanečníky války. Týdenní přírůstek: 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 přírůstek: 7.

- » **Cena:** 1500, 12, 5.
- » **Požaduje:** Úroveň města 6.



**Lovecký srub** - Úroveň líhně 3

Vylepšení lovecké boudy.

V loveckém srubu můžeš najímat mistry lovců. Týdenní přírůstek: **7**.» **Cena:** 2000, 15, 5.» **Požaduje:** Úroveň města 6, Lovecká bouda.**Kamenný prstenec** - Úroveň líhně 4U kamenného prstence můžeš najímat druidy. Týdenní přírůstek: **4**.» **Cena:** 1500, 10, 3, 3.» **Požaduje:** Úroveň města 9, Vež kouzel první úrovně.**Kamenný kruh** - Úroveň líhně 4

Vylepšení kamenného prstence.

U kamenného kruhu lze najímat druidské stařešiny. Týdenní přírůstek: **4**.» **Cena:** 4000, 10, 5, 5.» **Požaduje:** Úroveň města 9, Kamenný prstenec.**Palouk jednorožců** - Úroveň líhně 5Na palouku jednorožců můžeš najímat jednorožce. Týdenní přírůstek: **3**.» **Cena:** 2000, 5, 5, 5.» **Požaduje:** Úroveň města 9.**Zahrada jednorožců** - Úroveň líhně 5

Vylepšení palouku jednorožců.

V zahradě jednorožců lze najímat stříbrné jednorožce. Týdenní přírůstek: **3**.» **Cena:** 6000, 5, 5, 5, 10.» **Požaduje:** Úroveň města 9, Palouk jednorožců.**Entí klenba** - Úroveň líhně 6Pod entí klenbou můžeš najímat enty. Týdenní přírůstek: **2**.» **Cena:** 4000, 15, 5, 5, 3.» **Požaduje:** Úroveň města 12.**Entí přístěnek** - Úroveň líhně 6

Vylepšení entí klenby.

Entí přístěnek ti umožňuje najímat prastaré enty. Týdenní přírůstek: **2**.» **Cena:** 8000, 10, 7, 5, 5.» **Požaduje:** Úroveň města 12, Entí klenba.**Dračí oltář** - Úroveň líhně 7U dračího oltáře můžeš najímat zelené draky. Týdenní přírůstek: **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. Týdenní přírůstek: **1**.» **Cena:** 10000, 5, 5, 10, 10.» **Požaduje:** Úroveň města 15, Dračí oltář.

Budovy - Kobka

Standartní 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 nakupovat a prodávat suroviny (čím více tržišť vlastníš, tím levněji tě to vyjde).

» **Cena:** 500, 5.

**Skladiště surovin**

Vylepšení tržiště.

Skladiště surovin ti poskytuje +1 síru denně.

» **Cena:** 5000, 5.

» **Požaduje:** Tržiště.



Kovárna

Kovárna zásobí tvé armády vozíky se střelivem. Ostatní válečné stroje tu lze zakoupit 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.

- » **Cena:** 2000, 3, 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**

Urychluje produkci krvavých panen, krvavých fúrií, minotaurů a strážců minotaurů. Pokud zde obětuješ nějaké jednotky, může to mít za následek zdánlivě náhodné urychlení produkce jednotek.

- » **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, efekt 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 přírůstek: 7.

- » **Cena:** 400, 5.

**Škola černého srdce - Úroveň líhně 1**

Vylepšení školy neviděné ruky. Ve škole černého srdce lze najímat vrahy. Týdenní přírůstek: 7.

- » **Cena:** 1200, 5.
- » **Požaduje:** Škola neviděné ruky.

**Krvavá aréna - Úroveň líhně 2**

Krvavá aréna ti umožňuje najímat krvavé panny. Týdenní přírůstek: 5.

- » **Cena:** 1000, 5.
- » **Požaduje:** Úroveň města 3.

**Krvavý pomník - Úroveň líhně 2**

Vylepšení krvavé arény. U krvavého pomníku můžeš najímat krvavé fúrie. Týdenní přírůstek: 5.

- » **Cena:** 2500, 5, 3.
- » **Požaduje:** Úroveň města 3, Krvavá aréna.

**Labyrint - Úroveň líhně 3**

V labyrintu lze najímat minotaury. Týdenní přírůstek: 6.

- » **Cena:** 1200, 5, 10.
- » **Požaduje:** Úroveň města 6, Kovárna.

**Bludiště - Úroveň líhně 3**

Vylepšení labyrintu. V bludišti lze najímat strážce minotaurů. Týdenní přírůstek: 6.

- » **Cena:** 2500, 10, 5.
- » **Požaduje:** Úroveň města 6, Labyrint.



**Temné pastviny** - Úroveň líhně 4

Na temných pastvinách lze najmout temné nájezdníky. Týdenní přírůstek: **4**.

- » **Cena:** 2000, 10, 5.
- » **Požaduje:** Úroveň města 9.

**Hříšné pastviny** - Úroveň líhně 4

Vylepšení temných pastvin.

Na hříšných pastvinách lze najmout děsivé nájezdníky. Týdenní přírůstek: **4**.

- » **Cena:** 4000, 5, 5.
- » **Požaduje:** Úroveň města 9, Temné pastviny.

**Syčící jeskyně** - Úroveň líhně 5

V syčící jeskyni je možné najímat hydry. Týdenní přírůstek: **3**.

- » **Cena:** 2500, 5, 5, 5.
- » **Požaduje:** Úroveň města 9.

**Hřmící jeskyně** - Úroveň líhně 5

Vylepšení syčící jeskyně.

Ve hřmící jeskyni našly své útočiště hlubinné hydry. Týdenní přírůstek: **3**.

- » **Cena:** 4000, 5, 5, 10, 5.
- » **Požaduje:** Úroveň města 9, Syčící jeskyně.

**Síň stínů** - Úroveň líhně 6

V síni stínů lze najímat temné čarodějnice. Týdenní přírůstek: **2**.

- » **Cena:** 4000, 5, 5, 4, 4, 4.
- » **Požaduje:** Úroveň města 12, Síň intrik.

**Palác stínů** - Úroveň líhně 6

Vylepšení síně stínů.

V těchto pochmurných komnatách lze najímat matky stínu. Týdenní přírůstek: **2**.

- » **Cena:** 6000, 5, 5, 5, 5, 5.
- » **Požaduje:** Úroveň města 12, Síň stínů.

**Dračí věž** - Úroveň líhně 7

V dračí věži můžeš najímat stínové draky. Týdenní přírůstek: **1**.

- » **Cena:** 12000, 10, 15, 15.
- » **Požaduje:** Úroveň města 15, Temné pastviny.

**Dračí vrcholek** - Úroveň líhně 7

Vylepšení dračí věže.

Dračí vrcholek ti umožňuje najímat černé draky. Týdenní přírůstek: **1**.

- » **Cena:** 15000, 15, 20.
- » **Požaduje:** Úroveň města 15, Dračí věž.



Budovy - Nekropole

Standartní 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 nakupovat a prodávat suroviny (čím více tržišť vlastníš, tím levněji tě to vyjde).

» **Cena:** 500, 5.

**Skladiště surovin**

Vylepšení tržiště.

Skladiště surovin ti poskytuje +1 rtuť denně.

» **Cena:** 5000, 5.

» **Požaduje:** Tržiště.



Kovárna

Kovárna zásobí tvé armády stanem první pomoci. Ostatní válečné stroje tu lze zakoupit 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.



Vež 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.



Vež 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, Vež kouzel druhé úrovně.



Vež 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, Vež kouzel třetí úrovně.



Vež 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, Vež kouzel čtvrté úrovně.



Hromada kostí

Přidává 10 % ke schopnosti nekromancie všech hráčových nekromantů a přidává jim 150 bodů temné energie navíc (kumulativní ze všech měst); tj. podporuje zvláštní schopnost nekromancie.

» **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

» **Cena:** 1000, 5.

» **Požaduje:** Úroveň města 9.

**Vykopané hroby**

Urychlují produkci kostlivců/kostlivých lučištníků o +6 za týden.

- » **Cena:** 500, 5.
- » **Požaduje:** Úroveň města 6, Hřbitov.

**Dračí náhrobek**

Urychluje produkci kostěných a přízračných draků o +1 za týden.

- » **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 120 150 bodů temné energie navíc. Ke stavbě je zapotřebí Ashina slza.

Líhně - Nekropole

**Hřbitov** - Úroveň líhně 1

Na hřbitově můžeš najímat kostlivce. Týdenní přírůstek: 20.

- » **Cena:** 300, 5.

**Pohřebiště** - Úroveň líhně 1

Vylepšení hřbitova.

Na pohřebišti lze najímat kostlivé lučištníky. Týdenní přírůstek: 20.

- » **Cena:** 900, 5.
- » **Požaduje:** Hřbitov.

**Krypta** - Úroveň líhně 2

V kryptě můžeš najímat zombie. Týdenní přírůstek: 15.

- » **Cena:** 800, 5.
- » **Požaduje:** Úroveň města 3, Radnice vesnice.

**Zatuchlá krypta** - Úroveň líhně 2

Vylepšení krypty.

V zatuchlé kryptě můžeš najímat morové zombie. Týdenní přírůstek: 15.

- » **Cena:** 2000, 5, 3.
- » **Požaduje:** Úroveň města 3, Krypta.

**Zřícená věž** - Úroveň líhně 3

Ve zřícené věži můžeš najímat duchy. Týdenní přírůstek: 9.

- » **Cena:** 1000, 5, 5, 3.
- » **Požaduje:** Úroveň města 6, Opevnění.

**Strašidelná věž** - Úroveň líhně 3

Vylepšení zřícené věže.

Ve strašidelné věži lze najímat spektry. Týdenní přírůstek: 9.

- » **Cena:** 2000, 5, 5, 5.
- » **Požaduje:** Úroveň města 6, Zřícená věž.

**Upíří sídlo** - Úroveň líhně 4

Na upířím sídle můžeš najímat upíry. Týdenní přírůstek: 5.

- » **Cena:** 1500, 10, 10, 5.
- » **Požaduje:** Úroveň města 9, Putyka.



**Upíří palác** - Úroveň líhně 4

Vylepšení upířího sídla.

V upířím paláci lze najímat pány upírů. Týdenní přírůstek: **5**.» **Cena:** 4000, 10, 10, 5, 5.» **Požaduje:** Úroveň města 9, Upíří sídlo.**Hrobka** - Úroveň líhně 5V hrobce můžeš najímat lichy. Týdenní přírůstek: **3**.» **Cena:** 2000, 10, 10, 2, 2, 2, 2.» **Požaduje:** Úroveň města 9, Hromada kostí.**Mauzoleum** - Úroveň líhně 5

Vylepšení hrobky.

V mauzoleu můžeš najímat arcilichy. Týdenní přírůstek: **3**.» **Cena:** 6000, 10, 10, 3, 3, 3, 3.» **Požaduje:** Úroveň města 9, Hrobka.**Opuštěné síně** - Úroveň líhně 6V opuštěných síních můžeš najímat zjevení. Týdenní přírůstek: **2**.» **Cena:** 4000, 10, 10, 10.» **Požaduje:** Úroveň města 12, Svatyně podsvětí.**Opuštěná katedrála** - Úroveň líhně 6

Vylepšení opuštěné síně.

V opuštěné katedrále nalezneš přízraky. Týdenní přírůstek: **2**.» **Cena:** 8000, 10, 5, 10, 5.» **Požaduje:** Úroveň města 12, Opuštěné síně.**Dračí hřbitov** - Úroveň líhně 7Na dračím hřbitově můžeš najímat kostěné draky. Týdenní přírůstek: **1**.» **Cena:** 6000, 20, 20, 20.» **Požaduje:** Úroveň města 15, Hrad.**Dračí hrobka** - Úroveň líhně 7

Vylepšení dračího hřbitova.

V dračí hrobce lze najímat přízračné draky. Týdenní přírůstek: **1**.» **Cena:** 8000, 20, 10, 15.» **Požaduje:** Úroveň města 15, Dračí hřbitov.

Budovy - Peklo

Standartní 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 nakupovat a prodávat suroviny (čím více tržišť vlastníš, tím levněji tě to vyjde).

» **Cena:** 500, 5.

**Skladiště surovin**

Vylepšení tržiště.

Skladiště surovin ti poskytuje +1 síru denně.

» **Cena:** 5000, 5.

» **Požaduje:** Tržiště.



Kovárna

Kovárna zásobí tvé armády balistami. Ostatní válečné stroje tu lze zakoupit 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.



Vež 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.



Vež 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, Vež kouzel druhé úrovně.



Vež 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, Vež kouzel třetí úrovně.



Vež 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, Vež kouzel čtvrté úrovně.



Brány chaosu

Brány chaosu o 10 % urychlují brány. Nepřátelští hrdinové obléhající město budou mít postih -2 ke štěstí.

» **Cena:** 1000, 2, 2.

» **Požaduje:** Úroveň města 3.



Zřídlo chaosu

Zřídlo chaosu zvyšuje produkci rohatých démonů nebo rohatých dozorců o 2 za týden.

» **Cena:** 1500, 5.

» **Požaduje:** Úroveň města 6, Vež démonů.

**Sín hrůzy**

Sín hrůzy zvyšuje produkci pekelných ořů nebo nočních můr o +1 za týden.

- » **Cena:** 1000, 5.
- » **Požaduje:** Úroveň města 15, Hořící stáje.

**Obětní jáma**

V této budově můžeš obětovat jednotky výměnou za zkušenosti.

- » **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**Doupe ďáblíků** - Úroveň líhně 1

V doupeti ďáblíků lze najímat ďáblíky. Týdenní přírůstek: 16.

- » **Cena:** 400, 5.

**Doupe rarášků** - Úroveň líhně 1

Vylepšení doupete ďáblíků.

V doupeti rarášků lze najímat rarášky. Týdenní přírůstek: 16.

- » **Cena:** 1200, 5.
- » **Požaduje:** Doupe ďáblíků.

**Věž démonů** - Úroveň líhně 2

Věž démonů ti umožňuje najímat demony. Týdenní přírůstek: 15.

- » **Cena:** 1000, 5.
- » **Požaduje:** Úroveň města 3.

**Bašta démonů** - Úroveň líhně 2

Vylepšení věže démonů.

Bašta démonů ti umožňuje najímat rohaté demony. Týdenní přírůstek: 15.

- » **Cena:** 2500, 10, 5.
- » **Požaduje:** Úroveň města 3, Věž démonů.

**Psinec** - Úroveň líhně 3

Psinec ti umožňuje najímat pekelné psy. Týdenní přírůstek: 8.

- » **Cena:** 1200, 10, 2.
- » **Požaduje:** Úroveň města 6, Putyka.

**Psinec pro kerbery** - Úroveň líhně 3

Vylepšení psince.

V tomto psinci můžeš najímat kerbery. Týdenní přírůstek: 8.

- » **Cena:** 2500, 15, 5.
- » **Požaduje:** Úroveň města 6, Psinec.

**Sín pokušení** - Úroveň líhně 4

V síni pokušení můžeš najímat sukuby. Týdenní přírůstek: 5.

- » **Cena:** 3500, 5, 5, 3, 3.
- » **Požaduje:** Úroveň města 9, Věž kouzel první úrovně.



**Síně hříchů** - Úroveň líhně 4

Vylepšení síně pokušení.

V síni hříchů lze najímat paní sukub. Týdenní přírůstek: **5**.

» **Cena:** 5000, 5, 3, 5, 3.

» **Požaduje:** Úroveň města 9, Síně pokušení.

**Hořící stáje** - Úroveň líhně 5

V hořících stájích lze najímat pekelné oře. Týdenní přírůstek: **3**.

» **Cena:** 4000, 5, 5, 10.

» **Požaduje:** Úroveň města 9.

**Ohnivé stáje** - Úroveň líhně 5

Vylepšení hořících stájí.

V ohnivé stáji můžeš najímat noční můry. Týdenní přírůstek: **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 přírůstek: **2**.

» **Cena:** 5000, 10, 10.

» **Požaduje:** Úroveň města 12, Síně pokušení.

**Srdce propasti** - Úroveň líhně 6

Vylepšení srdce jámy.

V srdci propasti můžeš najímat pekelné pány. Týdenní přírůstek: **2**.

» **Cena:** 8000, 10, 10, 7.

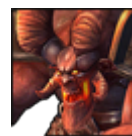
» **Požaduje:** Úroveň města 12, Srdce jámy.

**Chrám padlých** - Úroveň líhně 7

Chrám padlých je sídlem ďáblů. Týdenní přírůstek: **1**.

» **Cena:** 10000, 10, 10, 5.

» **Požaduje:** Úroveň města 15.

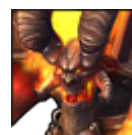
**Chrám zatracených** - Úroveň líhně 7

Vylepšení chrámu padlých.

Chrám zatracených je sídlem arcidáblů. Týdenní přírůstek: **1**.

» **Cena:** 10000, 10, 15, 10.

» **Požaduje:** Úroveň města 15, Chrám padlých.



Budovy - Pevnost

Standartní 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**

Opevnění poskytne tvému městu obranné hradby.

» **Cena:** 3500, 5, 5.

» **Požaduje:** Úroveň města 6, Kasárna čepelí.

**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 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 nakupovat a prodávat suroviny (čím více tržišť vlastníš, tím levněji tě to vyjde).

» **Cena:** 500, 5.

**Skladiště surovin**

Skladiště surovin ti denně přináší +1 krystal.

» **Cena:** 5000, 5.

» **Požaduje:** Tržiště.

**Kovárna**

Kovárna zásobí tvé armády balistami. Ostatní válečné stroje tu lze zakoupit 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.

Hrdina, jenž zavítá do města, se zde může naučit runy třetího a čtvrtého kruhu.

- » **Cena:** 4000, 2, 2, 2, 2, 2.
- » **Požaduje:** Úroveň města 3, Runová svatyně první úrovně.



Runová svatyně třetí úrovně

Vylepšení runového oltáře druhé úrovně.
Hrdina, jenž zavítá do města, se zde může naučit runu pátého kruhu.

- » **Cena:** 6000, 3, 3, 3, 3, 3, 3.
- » **Požaduje:** Úroveň města 3, Runová svatyně druhé úrovně.



Zápasnická aréna

O +4 zvyšuje týdenní přírůstek rváčů a berserkrů.

- » **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.

- » **Cena:** 1000, 10.



Kamenictví

Hradby města, kde stojí kamenictví, jsou pevnější a obléhatelé je hned tak neprorazí.

- » **Cena:** 1000, 5, 5.
- » **Požaduje:** Úroveň města 12, Citadela.



Runová svatyně

O +1 zvyšuje týdenní přírůstek runových kněží a patriarchů.

- » **Cena:** 1500.
- » **Požaduje:** Úroveň města 12, Runová kaple.



Planoucí kovádlina - Budova grálu

Planoucí kovádlina 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 přírůstek: **18**.

- » **Cena:** 400, 5.



Síně štítu - Úroveň líhně 1

Vylepšení kasáren štítu.

V síních štítu si lze najímat štítonoše. Týdenní přírůstek: **18**.

- » **Cena:** 1200.
- » **Požaduje:** Kasárna štítu.



Kasárna čepele - Úroveň líhně 2

V kasárnách čepele si můžeš najmout kopiníky. Týdenní přírůstek: **14**.

- » **Cena:** 1000, 10.
- » **Požaduje:** Úroveň města 3.



Síně čepele - Úroveň líhně 2

Vylepšení kasáren čepele.

Ze síní čepele pocházejí záškodníci. Týdenní přírůstek: **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 přírůstek: 7.

- » **Cena:** 1200, 10, 10.
- » **Požaduje:** Úroveň města 6, Kasárna štítu.

**Ohrady černých medvědů** - Úroveň líhně 3

Vylepšení kotců medvědů.

Z ohrad černých medvědů vycházejí jezdci na černých medvědech. Týdenní přírůstek: 7.

- » **Cena:** 2500, 5, 5.
- » **Požaduje:** Úroveň města 6, Ohrady medvědů.

**Bojový plácek** - Úroveň líhně 4

Na bojovém plácku lze najímat rváče. Týdenní přírůstek: 6.

- » **Cena:** 2000, 5, 5, 10, 5.
- » **Požaduje:** Úroveň města 6.

**Bojové náměstí** - Úroveň líhně 4

Vylepšení bojového plácku.

Na bojovém náměstí můžeš najímat berserkry. Týdenní přírůstek: 6.

- » **Cena:** 4000, 5, 5, 5.
- » **Požaduje:** Úroveň města 6, Bojový plácek.

**Runová kaple** - Úroveň líhně 5

Z runové kaple vycházejí runoví kněží. Týdenní přírůstek: 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 lze najímat runové patriarchy. Týdenní přírůstek: 3.

- » **Cena:** 6000, 5, 5, 10.
- » **Požaduje:** Úroveň města 9, Runová kaple.

**Síně klanů** - Úroveň líhně 6

Ve těchto síních můžeš najímat thény. Týdenní přírůstek: 2.

- » **Cena:** 4000, 20.
- » **Požaduje:** Úroveň města 12, Ohrady medvědů.

**Palác klanů** - Úroveň líhně 6

Vylepšení kmenových síní.

V kmenovém paláci můžeš najímat vojevůdce. Týdenní přírůstek: 2.

- » **Cena:** 8000, 10, 10.
- » **Požaduje:** Úroveň města 12, Síně klanů.

**Ohnivá puklina** - Úroveň líhně 7

V ohnivé puklině se rodí lávoví draci. Týdenní přírůstek: 1.

- » **Cena:** 10000, 15, 10, 10.
- » **Požaduje:** Úroveň města 15.

**Lávová trhlina** - Úroveň líhně 7

Vylepšení ohnivé pukliny.

V lávové trhlince můžeš najímat lávové draky. Týdenní přírůstek: 1.

- » **Cena:** 10000, 10, 10.
- » **Požaduje:** Úroveň města 15, Ohnivá puklina.





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:** Obránci získávají bonus +2 k útoku a +2 k obraně

Anwaar

Pouštnímu městu Anwaar se občas říká Město světél. Jeho zdi a také nespočetně jeho věží je vyztuženo žulou bohatou na křemen a vyleštěno nebo pokryto zlatem či stříbrem. Světelnými kouzly se nešetří, aby všechna ta nádhera byla vidět i v noci. Útočníci, kteří se snaží mířit proti této záři, riskují, že minou o víc než málo.

» **útok -1, obrana -1:** Útočníci mají postih -1 na útok a -1 na obranu

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

Stejně jako je stůl jen tak dobrý, jak je dobré dřevo, ze kterého je zhotoven, i u chrlíčů záleží na použitém materiálu. Zdejší kamenolomy se proslavily díky nerostům, které se nejen snadno opracovávají, ale z nichž se také dají vyrábět úžasní chrlíči.

» **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 přístání, 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).

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 výtvary, jejichž účel znají jen zástupy gremlinů, kteří na nich pracují.

» **Armádní trenér první úrovně:** +2 k přírůstku stvoření první úrovně

Kadashman

Toto město tajemného vědění ztratilo svou moc, když bylo krátce po útoku nemrtvých prokleté. Ztratilo svou magickou podstatu a je od té doby sídlem nekromantů.

» **Těžké věže:** Střelecké věže působí nepřítelům větší škody
Obranné věže mají 25% bonus způsobených škod.

Mutazz

Po dostavění tohoto města se jeho zakladatel vsadil s mocným mágem Cyrem, že jeho hradby jsou natolik silné, že vydrží úder titánů. Do základů hradeb totiž chytře umístil mocné artefakty a sázku tak nakonec vyhrál.

» **Silné hradby:** Hradby jsou odolnější
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 zlatých*

Omran

Omran je místem, kde se koná neobvyklé, ale důležité kouzelnické klání -- gladiátorské souboje mezi golemi. 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*

Qays

Qays je často napadanou hraniční oblastí mezi Stříbrnými městy a územím hereshských nekromantů. V důsledku toho Kruh devíti rozhodl, že posílí obranu města. Jedním z opatření je zvýšení počtu mágů v posádce, kteří jsou vždy připraveni bránit městské zdi.

» **Armádní trenér čtvrté úrovně:** *+1 k přírůstku stvoření čtvrté úrovně*

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 útočnicích vybírají krutou daň.

» **Těžké věže:** *Střelecké věže působí nepřítelům větší škody
Obranné věže mají 25% bonus způsobených škod.*

Tarfah

Obyvatelé Tarfahu nepotřebují dřevo - veškeré potřebné teplo získávají z teplých pramenů a zřidel v okolí města. Musí si dávat pozor na to, kam šlapou, ale stojí jim to za to; nedostatek 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 obrát 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, skončil 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:** *Obránci získávají bonus +1 k 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 nevídanými překvapeními

» **Štěstí +1:** *Obránci získávají bonus +1 ke 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:** *Obránci získávají bonus +2 k útoku a +2 k obraně*

Ziyad

Stejně jako stůl může být vždy jen tak dobrý, jak je dobré dřevo, ze kterého byl zhotoven, volba kamene ovlivňuje velkou měrou kvalitu chrlíče. Lomy zde jsou známé svou hojností kvalitního kamene, jež lze jednoduše přetvářet na slavné 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

V balmvilleských houštinách rostou zázračné byliny, ze kterých městští lékaři vyrábí léčivé balzámy a lektvary. Měšťané jsou v těchto rostlinách již natolik zblhlí, že Balmville prohlásili hlavním městem léčení.

» **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 jsou odolnější
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

Greystone získal své jméno díky velkým šedým kamenům, které se povalují všude v jeho okolí. Z těchto kamenů lze získat při zpracování více rudy než obvykle, proto je jejich těžba hlavní náplní greystonských obyvatel.

» **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

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:** Obránci získávají bonus +1 ke 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 obyvatelé Northcrossu se rozhodli těžit z výhodné polohy na křižovatce obchodních cest a zavedli malý poplatek za právo vstupu do svého města. Výsledkem je stálý přísun peněz do městské pokladnice.

» **Hory zlata:** Zvyšuje denní příjem o 250 zlatých

Palespring

Celá léta se věřilo, že údolí na vzdálené straně města otrávil zlý 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 s municí:** Městská kovárna nabízí vozík s municí za normální cenu namísto obvyklého válečného stroje.

Stormdale

Stormdale se nachází v úzké roklině, v níž se neustále prohánějí 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 porывy větru.

» **útok +1, obrana +1:** Obránci získávají bonus +1 k útoku a +1 k 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 působí nepřítelům větší škody
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 chabří a dosáhnout podobné slávy.

» **Morálka +1:** Obránci získávají bonus +1 k 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 nepřítelé 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:** Útočníci mají postih -1 na útok a -1 na obranu

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 takového způsobu obživy je svým způsobem vyhnání.

» **Výrobce rudy:** *Skladiště surovin produkuje o jeden kus rudy denně navíc.*

Anfail

Na náměstí Anfailu stojí obrovský balvan; kolem kterého bylo město po válce krvavého měsíce znovu postaveno. Balvan spadl z nebes při obléhání a zabil generála démonů a celou jeho osobní stráž, díky čemuž se podařilo útočníky zahnat na úprk. Před bitvou se každý obránce Anfailu kamene dotkne, neboť se ví, že přináší štěstí.

» **Štěstí +1:** Obránci získávají bonus +1 ke 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 magové 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 působí nepřítelům větší škody
Obranné věže mají 25% bonus způsobených škod.

Diraen

Diraen je městem, kde se nachází mnoho táborů a vojenských skladišť. Zdejší 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, kožené a krystalové výtvořiny 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 zlatých*

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 relikvií - 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 Giladanu 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

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:** Obránci získávají bonus +1 k 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:** Obránci získávají bonus +1 k 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 neodlučitelně svazuje se samotným Ashanem. Pokud se nepříteli přeje jen stěnu podaří prorazit, stromy se probudí a díru rychle zacelí.

» **Silné hradby:** Hradby jsou odolnější
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 štedří druidové vždy připraveni pomoci.

» **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:** +500 zlatých denně, obránci získávají bonus +2 k morálce a ke štěstí

Thalirn

Thalirn je obklopen nespočtenými 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 sklízí je jako zemědělci sklízí svou pšenici.

» **Výrobce dřeva:** Skladiště surovin produkuje o jeden kus dřeva denně navíc.

Vinlad

Vinlad je dějištěm každoroční lučišnické 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 s municí:** Městská kovárna nabízí vozík s municí 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 přídělích. 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 spletitych 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 působí nepřítelům větší škody
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 těžít 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.

Ristyrri

Ristyrri je bývalým městem klanu Soulscar, jehož jméno vyprovokuje každého warlocka k vyřčení mnoha nadávek. V rané části válek klanů se jeho obyvatelé spojili s ničemnými démony. Jedinou připomínkou tohoto aktu jsou balisty, které se kováři z Ristyrri naučili vyrábět právě od démonů.

» **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 zlatých

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 druida mezi temnými elfy nalézt nelze, některá semínka a semenáčky se přece jen do Tondnoru ze svého domovského kraje dostala a teď je zde temní elfové pěstují. V Tondnoru 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 nepřátelům, ale i prostí návštěvníci. Cestovatelé musí počítat pouze se ztracenou peněženkou, ale na útočící armády se bude valit jedna katastrofa za druhou.

» **Štěstí -1:** Útočníci mají postih -1 na štěstí

Sweristal

Oblast v okolí Sweristalu připomíná holou pouštinu. Za války hořkého popela seslali warlockové temných elfů mocné kouzlo, které odhodilo silnou vrstvu země a náhodou obnažilo takřka nekonečná ložiska rudy. Její těžba je tak jedním z hlavních zájmů obyvatel celého kraje.

» **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, pocítí, jak jim smrtelný chlad svírá srdce.

» **Morálka -1:** Útočníci mají postih -1 na morálku

Talmon

Sít 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

Vyprahlá planina, která obklopuje zdi Talosthry, je pokrytá výbušnými runami, jež jsou připomínkou dávného boje mezi temnými elfy a zřejmě chytřejšími runovými knězi. Kameny své magické schopnosti neztratily a způsobí značné zranění každému, kdo se bude snažit Talosthru obléhat.

» **Útok -1, obrana -1:** Útočníci mají postih -1 na útok a -1 na obranu

Thilgathal

Hradb Vinhitu 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 jsou odolnější

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 kopytka. 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

Tohle město je tak nudné, tiché, ospalé a příliš svázané pravidly, že všichni, kteří v sobě mají kousek ducha, zde strádají. Výsledkem je, že všichni hrdinové temných elfů touží po odchodu až tak, že si za své služby řeknou o mnoho méně peněz.

» **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 nepřítelů 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 působí nepřítelům větší škody
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 šuškaří, 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 vyrostne, 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 pŕtky, 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 strel.

» **Specialista na vozík s municí:** Městská kovárna nabízí vozík s municí 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 piráctvím 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 přítom v duchovní podobě skoro tak nebezpeční jako v podobě fyzické.

» **Útok -2, obrana -2:** Útočníci mají postih -2 na útok a -2 na obranu

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 drahoo...

» **Informační centrum:** Městský cech zlodějů nabídne více informací (počítá se jako 2 cechy zlodějů).

Bel-zeri

Nápis "Vzdej se své naděje" zdobí prapor z lidské kůže a kostí, který visí nad branami Bel-zeri. Je to jednak městské motto, ale také varování před mocným obranným kouzlem, které zasáhne každého, kdo by se odvážil zaútočit.

» **Štěstí -1:** Útočníci mají postih -1 na štěstí

Cerebrum

Jedna bývalá vládkyně Adad-usuru, čarodějka a později nekromantka, měla neobvyklou zálibu - vedle studia učení Pavoucí bohyně ji zajímaly také válečné stroje. Když musela nečekaně vytáhnout do války, neměla čas na vytváření legií nemrtvých, a tak se raději obrátila k tomuto svému koníčku. Město v jejím odkazu pokračuje dodnes, přestože to pro Heresh není typické.

» **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:** Útočníci mají postih -1 na morálku

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:** Obránci získávají bonus +1 k útoku a +1 k 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 cokoli, 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 zlatých

Ninurta-usur

V jeskyních Ninurta-usury se nachází nejbohatší krystalové sloje v celém Ashanu. Tento poklad by se dal snadno těžít, 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 vítězni 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 očarováných náhrobků, tvořících tyto hradby, bez účinku odrážely.

» **Silné hradby:** Hradby jsou odolnější

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 pyšnilo důležitým přístavem, avšak pro demony 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 kameny 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. Démoni dozorcí 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 s municí:** Městská kovárna nabízí vozík s municí 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:** Útočníci mají postih -1 na morálku

Ur-Chardros

Město Ur-Chardros, kovárna démonů, se nachází u sopečného zřídla, které je zdrojem plamenů k výrobě legendárních zbrojí. Obránce Ur-Chardru, jenž si na sebe takovou zbroj obleče, pak vydrží rány, které by jiného do zajista zabily.

» **útok +1, obrana +1:** Obránci získávají bonus +1 k útoku a +1 k 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 hojně míře přichází.

» **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 vyplacení 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 působí nepřítelům větší škody
Obranné věže mají 25% bonus způsobených škod.

Ur-Mangor

Uprostřed města stojí pomník věnovaný Mangorovi, což byl démon, který byl nesmírně zdatným léčitелеm 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 jsou odolnější
Každá obranná stavba (hradby, věže a brána) mají o 50 bodů zdraví víc.

Ur-Nebyrziás

Tohle byla Vládcova pevnost předtím, než byl poražen a uvězněn v Sheoghu. Od té doby se zde vyrábí ta nejlepší munice, již on sám tak hojně využíval, když lovil své nejoblíbenější oběti - lidi.

» **Specialista na vozík s municí:** Městská kovárna nabízí vozík s municí 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 rozrušený démonický vůdce vyvolal hordu arcidáblů a proklel svého rivala, který městu vládl. Účinky této kletby jsou cítit podnes.

» **Štěstí -1:** Útočníci mají postih -1 na 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 zlatých

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 tohoto města nesnesitelné místo dokonce i podle démonických měřítek. I ti nejotrlější 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:** Obránci získávají bonus +1 ke štěstí

Berngelyr

Berngelyr 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 Berngelyru, 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 runové 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:** +1 k přírůstku stvoření druhé úrovně

Frostfred

Zasněžený Frostfred leží tam, kde stále dují ledové vichry. V nehostinném kraji přežije jen málokterý trpaslík, natož poštelci, kteří by snad chtěli toto město napadnout. Ve spalujícím mrazu dokáže zbraň udržet pouze rodilý Frostfredan – jiní v nápořech ledu a sněhu dlouho nevydrží a brzy skončí v ledovém hrobě.

» **Útok -2:** Útočníci mají postih -2 na útok

Geirmir

Geirmirské provincie jsou jediným místem, kde žijí dávní obři - mamuti. Trpasličí hrdinové na těchto obrovských zvířatech jezdí, i když vytrénovaný mamut je vzácností. V důsledku toho je geirmirská pokladnice stále plná.

» **Hory zlata:** Zvyšuje denní příjem o 250 zlatých

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 nejvíce. 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 s municí:** Městská kovárna nabízí vozík s municí 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 nejdražší 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 berserkem. 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 jsou odolnější
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 zlatých

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 nechťejí.

» **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 vyloučí. 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 působí nepřítelům větší škody
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:** Útočníci mají postih -1 na morálku

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 braně.

» **Štěstí +1:** Obránci získávají bonus +1 ke štěstí

Rungerd

Podle pověsti se kdesi v divočině Severních hvozdu 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 Skeldu 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:** +2 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.

Svdlund

Ruda z dolů, drahokamy z hor, zbraně z kováren – to všechno, a ještě mnohem více, naleznete ve Svdlundu. 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 oblácích. 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 Hral

Jako brána do trpasličího království je toto město centrem obchodu pro všechny, kteří chtějí obchodovat s Kamennými síněmi. Ceny se tu drží nízkou 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 podezřívavé zraky. Nikdo neví, co tento lid vlastně skrývá, ale pokud se jeho domovy otnou v obležení, pak obránci stojí jako vytesaní z kamene.

» **obrana +2:** Obránci získávají bonus +2 k 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 působí nepřítelům větší škody
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 vládoucí 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*



MÍSTA NA MAPĚ

Druhy terénu a efekty

Na svém přirozeném terénu:

- » nemají hrdinové, bez ohledu na jejich armádu, žádnou pohybovou penalizaci (viz str.217),
- » 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:** Nekropoli
- » **Elementy:** Voda, Země



Písek

Snižuje rychlost o 33 % (50% penalizace).

- » **Přirozený pro:** Akademii
- » **Elementy:** Oheň, Vzduch



Láva

Snižuje rychlost o 20 % (25% penalizace).

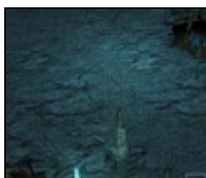
- » **Přirozený pro:** Peklo
- » **Elementy:** Oheň, Země



Sníh

Zpomaluje pohyb o 33 % (50% penalizace).

- » **Přirozený pro:** Pevnost
- » **Elementy:** Voda, Vzduch



Podzemí

Snižuje rychlost o 20 % (25% penalizace).

- » **Přirozený pro:** Kobku
- » **Elementy:** Země, Voda



Podzemí trpaslíků

Normální rychlost pohybu.

- » **Přirozený pro:** Pevnost
- » **Elementy:** Oheň, Země



Voda

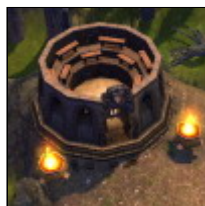
- » **Elementy:** Voda, Vzduch



Cesta (jakákoliv)

Zvyšuje rychlost o 33 % (25% bonus).

Místa na mapě dobrodružství



Aréna

Jednou přidá +2 k hrdinově útoku nebo obraně.



Bójka

Zvýší morálku pro příští bitvu.



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.



Fontána štěstí

Mění štěstí do příští bitvy.



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 prohlédnout a podívat se, zda v ní nezůstal nějaký artefakt – tak hanebný čin však o 3 body sníží tvou morálku.



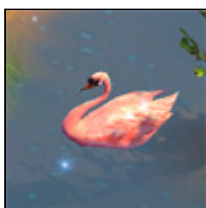
Chatrč čarodějnice

Umožní hrdinovi naučit se novou schopnost nebo si zlepšit některou stávající.



Chrám

Zvýší morálku hrdiny v příští bitvě.



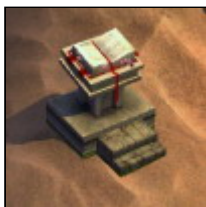
Jezero šarlatové labuti

V příští bitvě zvýší hrdinovo štěstí, ale veškeré zbývající body pohybu jsou ztraceny.



Kaple čarovné myšlenky

Naučí jedno mocné kouzlo třetího kruhu.



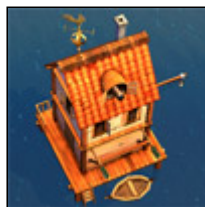
Kaple čarovného zaříkávání

Naučí jedno průměrné kouzlo prvního kruhu.



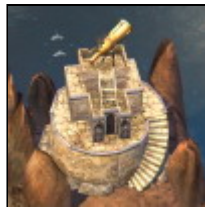
Kaple čarovných gest

Naučí jedno kouzlo druhého kruhu.



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 osvětlení

Citadela osvětlení ve tmářských zemích. Je-li tvůj hrdina dostatečně zkušený, můžeš si tu o 2 body zvýšit sílu kouzel a znalosti (úroveň 10 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.



Mágova chatrč

Odhaluje oblasti mapy do určité vzdálenosti od mágova oka.



Mágovo oko

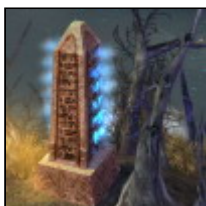
Odhalí okolní zemi tomu, kdo navštíví mágovu chatu.

**Maják**

Zvyšuje pohybové body všech plavících se hrdinů hráče, který jej ovládá.

**Oáza**

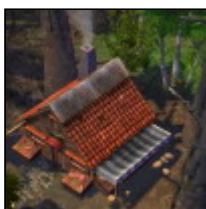
Zvýší morálku v příští bitvě a poskytne pohybové body navíc.

**Obelisk**

Obsahuje část tajné mapy.

**Obchod s artefakty**

Šmelináři z tohoto povozu ti mohou za nehoráznou cenu prodat nějaké artefakty.

**Obchodní stanice**

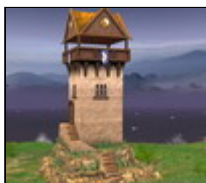
Umožňuje hrdinovi nakupovat a prodávat suroviny.

**Obousměrný monolit**

Přepraví hrdinu k dalšímu obousměrnému monolitu.

**Obranná věž**

Přidá hrdinovi +1 do obrany.

**Pevnost na kopci**

Umožňuje ti vylepšit jednotky v hrdinově armádě.

**Planetárium**

Přidá hrdinovi +1 k síle kouzel.

**Potrhaný praporec**

Zvýší štěstí a morálku v příští bitvě a zajistí ti pohybové body navíc.

**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.

**Přístav**

Staví námořní loď.

**Přístřešek**

Chrání nějaké suroviny.

**Putyka**

Umožní najmutí nového hrdiny.



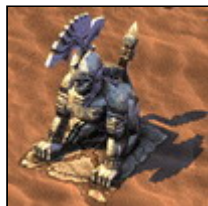
Ruiny pekelného města

Ruiny města démonů zničeného ohněm a mečem



Sekvojová pozorovatelná

Odhalí okolní krajinu.



Sfinga

Hrdina má šanci podstoupit hádanku Sfingy. Za správnou odpověď získá odměnu, ale pokud selže, bude potrestán.



Sirény

Zabijí 30% hrdinovy armády, ale dají mu za každou zabitou jednotku zkušenosti.



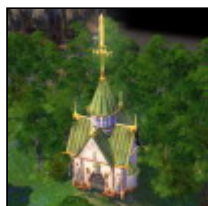
Socha štěstí

V příští bitvě zvýší štěstí, morálku, nebo oba tyto atributy tvého hrdiny.



Stáje

Do konce týdne zvýší hrdinovy body pohybu.



Svatyně

Umožňuje hrdinovi ukrýt se na tomto svatém místě.



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.



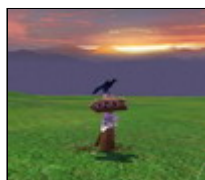
Továrna na válečné stroje

Umožňuje hrdinovi nakupovat válečné stroje.



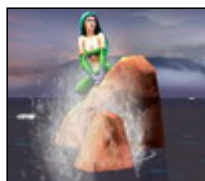
Trvz

Vojenské stanoviště chrání cestu



Ukazatel

Tento ukazatel varuje cestovatele a pomáhá jim s orientací.



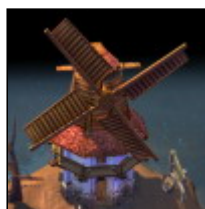
Útes mořských panen

Zvýší hrdinovo štěstí v příští bitvě.



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.



Vězení

Můžeš osvobodit uvězněného hrdinu, který ti poté odpřísáhne věrnost.



Vchod do jednosměrného monolitu

Přepraví hrdinu k východu z jednosměrného monolitu.



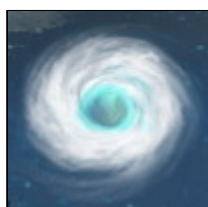
Vchod do podzemí

Přenese hrdinu do podzemní části mapy.



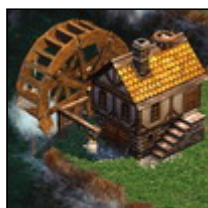
Vílí loučka

Zvýší štěstí do příští bitvy.



Vír

Přepraví loď ke vzdálenému víru.



Vodní mlýn

Jednou týdně poskytne malé množství zlata.



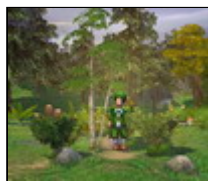
Východ z jednosměrného monolitu

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.

Místa bojů



Dračí utopie

Tyto starobylé ruiny od pradávna obývají draci. Poraz je a získáš jejich poklady.

» **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 5 se setkáte s 11 přízračnými draky.

» **Odměna:** 🏆 **12000-20000** • 2-3 kouzla úrovně 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 chrlič, 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 furií, 5 až 20 čarodějek 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 obrát o jejich bohatství, budeš je muset porazit.

» **Stráž:** Slabí až středně silní nemrtví: hodně kostlivců (můžou být i lukostřelci) 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. Všiměte si, že rakshasa raja může být místy nahrazen i třemi fénixy.

» **Odměna:** **2500-7000** • **8-12** • 1-2 kouzla úrovně 4-5 • 0-1 běžný artefakt.

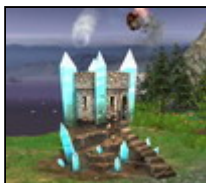


Pyramida

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 úrovně 2-4.

» **Odměna:** 1 kouzlo úrovně 1-5.



Skladiště elementálů

Stojíš před skladištěm, které stráží 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 štitonošů, 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 zlatých a 5 kusů rudy.

Bojujete s 15 vodními elementály o 3000 zlatých a vzácnější artefakt.

Bojujete s 35-40 vzdušnými elementály o 4000 zlatých a běžný artefakt.

Bojujete s 60-80 zvědy/vrahy plus 6 hydrami nebo 2 čarodějkami stínu o 5000 zlatých 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



Zchátralá galéra

Těžko říci, zda se na zchátralosti této lodi podepsaly povětrnostní podmínky nebo lehkomyšlný 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

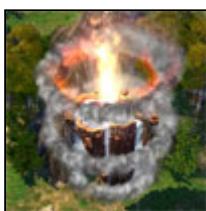
Zde leží rozbitá konstrukce a rezavějící děla staré galeony. Co kdysi bývalo hrdou válečnou lodí, se nyní proměnilo v polorozpadlý vrak. Jedinkrát za hru zde můžeš najít poklad, ale počítej s tím, že nebude nestřežený.

- » **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 stráž.

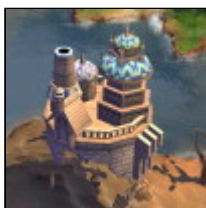
- » **Stráž:** Viz Ztroskotaná galeona

Líhně**Živelný soutok**

V tomto příbytku můžeš najímat elementály.

**Uprchlícký tábor**

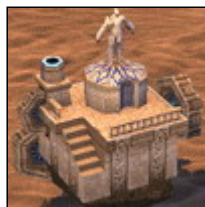
V této budově lze najmout pokročilé jednotky (*základní přírůstek stvoření úrovně 4/5/6 a duchů/spekter, ale ne neutrálních, trpasličích či odpadlých jednotek*).

**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 pokročilých jednotek akademie. Tyto jednotky můžeš v této budově také najímat.

**Škola neviděné ruky**

Urychluje produkci zvěďů 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.

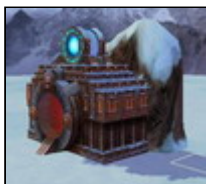
**Kasárna čepele**

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.



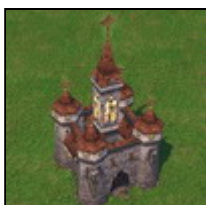
Střelecká věž

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.



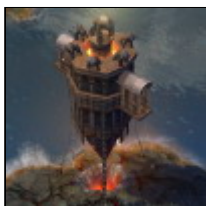
Vojenské stanoviště azylu

Urychluje týdenní produkci některých pokročilých jednotek azylu. V této budově můžeš tyto jednotky také najímat.



Doupě d'áblíků

Urychluje produkci d'áblíků. V této budově můžeš tyto jednotky také najímat.



Věž démonů

Urychluje produkci rohatých démonů v celé říši vlastníka. V této budově můžeš rohaté demony také najímat.



Psinec

Urychluje produkci pekelných psů. V této budově můžeš pekelné psy také najímat.



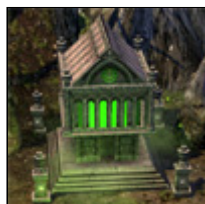
Vojenské stanoviště pekla

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.



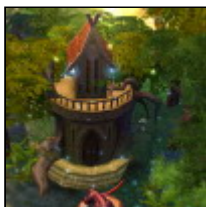
Vílí strom

Urychluje produkci víl. V této budově můžeš víly také najímat.

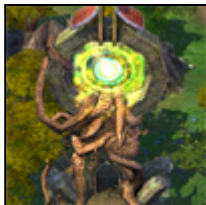


Terasy bojového tance

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 hvozdů**

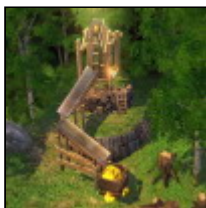
Urychluje týdenní produkci některých pokročilých jednotek hvozdů. V této budově můžeš tyto jednotky také najímat.

Doly**Alchymistická laboratoř**

Poskytuje 1 jednotku rtuti denně.

**Drahokamový důl**

Poskytuje 1 jednotku drahokamů denně.

**Ložisko síry**

Produkce 1 jednotky síry denně.

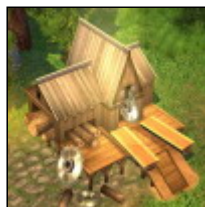
**Naleziště krystalů**

Poskytuje 1 jednotku krystalů denně.

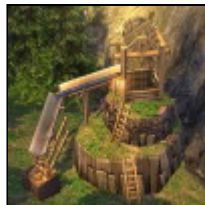
**Opuštěný důl**

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 mumii (10%) • 26 zemský elementálů (10%).

**Pila**

Produkce 2 jednotky dřeva denně.

**Rudný důl**

Produkce 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.

**Dřevo**

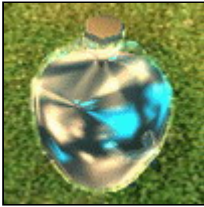
Hromada dřeva.

**Krystaly**

Hromádka krystalů.

**Pokladnice**

Stará truhlice se zlatem nebo vzácnými artefakty.

**Rtuť**

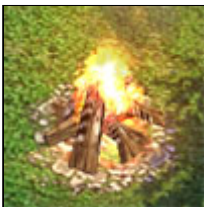
Kotel rtuťi.

**Ruda**

Hromada rudy.

**Síra**

Hromada síry.

**Táborový oheň**

Tábor místních zbojníků.

**Zlato**

Hromádka zlata.

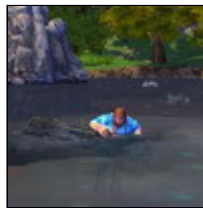
Mořské poklady

**Lodní truhla**

Opatřebovaná dřevěná truhla houpající se ve vlnách.

**Trosečník - pěšák**

Když zachráníš ztroskotaného vojáka, můžeš získat odměnu.

**Trosečník - rolník**

Tento ztroskotaný a zmožený rolník navíc ještě trpí mořskou nemocí. Zachráníš-li ho, možná ti rád dá něco na oplátku.

**Trosky**

Plovoucí trosky lodě.



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 bys měl dávat pozor, kam šlapeš.

Týden světlušky

Tento týden nás čekají nejkrásnější noci.

Týden vážky

Tento týden jen těžko najdeš klidné místočko na rybaření na jezeře.

Týden lišky

Tento týden nepřeje kuřatům.

Týden krysy

Kočky si tento týden přijdou na své.

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 produkce křečků a zuřivých bojových křečků se zdvojnásobuje.

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

Bez zvláštních úkazů.

Týden motýla

Tento týden se často vyskytují náhlé bouře.

Týden antilopy

Tento týden si lvi přijdou na své.

Týden žebráků

Tento týden by měl každý obdarovat chudé.

Týden havrana

Tento týden se pořádá soutěž o nejlepšího strašáka.

Týden bobra

Tento týden nepřeje stromům.

Týden plameňáka.

Tento týden nepřeje garnátům.

Týden želvy

Tento týden si nikdo s ničím nedělá hlavu.

Týden rysa

Tento týden nepřeje králíkům.

Týden tučňáka

Tento týden se skvěle pochoduje (jsi-li císařem).

Týden jestřába

Tento týden se pořádně dívej kolem sebe, aby ti náhodou něco nespadlo na hlavu.

Týden ježka

Týden, kdy po ulicích s oblibou pochodují ježci.

Týden vrabce

Tento týden nepřeje červům.

Týden vlaštovky

Tento týden se vrací vlaštovky, které občas přinášejí kokosové ořechy.

Týden lva

Tento týden není dobré být antilopou.

Týden kohouta

Tento týden musejí všichni velmi brzy vstávat.

Týden zmije

Tento týden se pořádně dívej, kam šlapeš.

Týden ovce

Produkce vlny se zdvojnásobuje.

Týden jelena

Tento týden se koná největší lovecká soutěž v celém Ashanu.

Týden sovy

Tento týden přeje nočnímu létání.

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

Dvojitě příjmy drahokamů a krystalů.

Týden alchymie

Dvojnásobná výtěžnost dolů na rtuť a síru.

Týden zlata

Dvojnásobné příjmy zlata ze všech zdrojů.

Týden těžby

Dvojitě příjmy dřeva a rudy z dolů.

Toulání

Týden plamene

Dvojnásobné přírůstky runových kněží a patriarchů. Pohyb všech hrdinů zvýšen o 50 %.

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, akademie a pevnosti bude snížena o 20 %.

Týden míru

Iniciativa všech jednotek nekropole, pekla a kobky bude snížena o 20 %.

Týden slabosti

Hodnota obrany všech jednotek azylu, hvozdu, akademie a pevnosti bude snížena o 20 %.

Týden neduživosti

Hodnota obrany všech jednotek nekropole, pekla a kobky poklesne o 20 %.

Týden žalu

Morálka a štěstí všech jednotek azylu, hvozdu, akademie a pevnosti klesne o 2 body.

Týden světla

Štěstí a morálka všech jednotek nekropole, pekla a kobky poklesne 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 poškození vzroste o 50 %, cena kouzel klesne 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 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

Dvě třetiny všech jednotek v budovách zahynou (vždy však zbude alespoň jedna). Pouze třetinové přírůstky všech jednotek.

Týden chřipky

Polovina jednotek v budovách zemře (musí zůstat alespoň jedna). Pouze poloviční přírůstky všech jednotek.

Týden života

Dvojnásobné přírůstky všech jednotek.

Týdny stvoření

Týden rolníka

Dvojnásobné přírůstky rolníků a branců.

Týden lukostřelce

Dvojnásobné přírůstky lukostřelců a kušníků.

Týden pěšáka

Dvojnásobné přírůstky pěšáků a panošů.

Týden gryfa

Dvojnásobné přírůstky gryfů a královských gryfů.

Týden kněze

Dvojnásobné přírůstky kněží a inkvizitorů.

Týden jezdce

Dvojnásobné přírůstky jezdců a paladinů.

Týden anděla

Dvojnásobné přírůstky andělů a archandělů.

Týden gremlina

Dvojnásobné přírůstky gremlinů a mistrů gremlinů.

Týden chrličů

Dvojnásobné přírůstky chrličů a obsidiánových chrličů.

Týden golema

Dvojnásobné přírůstky železných a ocelových golemů.

Týden mága

Dvojnásobné přírůstky mágů a arcimágů.

Týden džina

Dvojnásobné přírůstky džinů a džinů sultánů.

Týden rakšasy

Dvojnásobné přírůstky rakšasy raji a rakšasy rani.

Týden kolosa

Dvojnásobné přírůstky kolosů a titánů.

Týden víl

Dvojnásobné přírůstky víl a dryád.

Týden tanečnicka války

Dvojnásobné přírůstky tanečnicků války a meče.

Týden lesního elfa

Dvojnásobné přírůstky lovců a mistrů lovců.

Týden druida

Dvojnásobné přírůstky druidů a druidských stařešinů.

Týden jednorozce

Dvojnásobné přírůstky jednorozců a stříbrných jednorozců.

Týden enta

Dvojnásobné přírůstky entů a prastarých entů.

Týden d'áblíka

Dvojnásobné přírůstky d'áblíků a rarášek.

Týden démona

Dvojnásobné přírůstky démonů a rohatých démonů.

Týden pekelného psa

Dvojnásobné přírůstky pekelných psů a kerberů.

Týden sukuby

Dvojnásobné přírůstky sukub a paní sukub.

Týden noční můry

Dvojnásobné přírůstky pekelných ořů a nočních můr.

Týden pekelného pána

Dvojnásobné přírůstky pekelných sluhů a pekelných pánů.

Týden d'ábla

Dvojnásobné přírůstky d'áblů a arcid'áblů.

Týden vraha

Dvojnásobné přírůstky zvědů a vrahů.

Týden čarodějnice

Dvojnásobné přírůstky krvavých panen a furií.

Týden minotaura

Dvojnásobné přírůstky minotaurů a strážců minotaurů.

Týden nájezdníka

Dvojnásobný přírůstek jezdců na medvědu a jezdců na černém medvědu temných a děsivých nájezdníků.

Týden hydry

Dvojnásobné přírůstky hyder a hlubinných hyder.

Týden čarodějek

Dvojnásobné přírůstky matek a čarodějek stínu.

Týden draka

Dvojnásobné přírůstky stínových draků a černých draků.

Týden kostlivce

Dvojnásobné přírůstky kostlivců a kostlivých lučištníků.

Týden chodících mrtvol

Dvojnásobné přírůstky zombií a morových zombií.

Týden přízraků

Dvojnásobné přírůstky duchů a spekter.

Týden upíra

Dvojnásobné přírůstky upírů a pánů upírů.

Týden licha

Dvojnásobné přírůstky lichů a arcilichů.

Týden kostěného draka

Dvojnásobné přírůstky kostěných draků a přízračných draků.

Týden obránce

Dvojnásobný přírůstek obránců a silných štítonošů.

Týden kopí

Dvojnásobný přírůstek kopiníků a záškodníků.

Týden medvěda

Dvojnásobný přírůstek jezdců na hnědém a černém medvědu.

Týden zuřivosti

Dvojnásobný přírůstek rváčů a berserkrů.

Týden plamene

Dvojnásobné přírůstky runových kněží a patriarchů. Pohyb všech hrdinů zvýšen o 50 %.

Týden théna

Dvojnásobné přírůstky thénů a pánů bouří.

Týden mloka

Dvojnásobný přírůstek ohnivých a lávových draků.

RASOVÉ DOVEDNOSTI

Akademie: Řemeslo

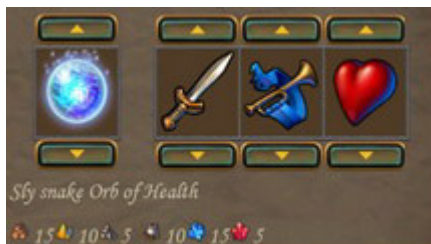


Řemeslo se zabývá schopností čarodějů vytvořit "miniartefakty" a vybavit jimi *stvoření Akademie*. Za tímto účelem musí být ve městě postavena Mystická kovárna, která stojí 3000 a 1 od každé suroviny. Jedině čarodějové s dovedností Řemeslo mohou tuto budovu využívat.



Při vytváření těchto artefaktů může čaroděj udělit artefaktu různé účinky, které zlepšují statistiky stvoření, které ho získá. Kompletní seznam účinků můžete najít níže, spolu s jejich požadavky na suroviny. Všimněte si, že stejný účinek nemůže být použit více než jednou v jednom miniartefaktu.

Artefaktu lze přiřadit až tři různé účinky, to však závisí na čarodějově ovládnutí schopnosti Řemeslo: 1 účinek za Základní řemeslo, 2 za Lepší řemeslo a 3 za Expertní řemeslo. Cena každého následujícího účinku je také progresivní: první stojí 5 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 si, že je třeba zkoušet různé kombinace a moudře si vybrat tu, které nejlépe vyhovuje vaší situaci se surovinami.



Poslední a zároveň nejmocnější úroveň ovládnutí dovednosti, Dokonalé řemeslo, snižuje celkovou cenu výtvaru 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:** $N = 1 + \text{Znalosti}/4$
- » **Cena:** Ruda, Krystaly



Drcení zbroje

- » **Efekt:** Snižuje obranu nepřátel.
- » **Vzorec:** $N = 1 + \text{Znalosti}/15$
- » **Cena:** Ruda, Síra



Iniciativa

- » **Efekt:** Zvyšuje iniciativu
- » **Vzorec:** $N = \min(\text{Znalosti}, 50)$
- » **Cena:** Rtuť, Síra



Morálka

- » **Efekt:** Zvyšuje morálku.
- » **Vzorec:** $N = 1 + \text{Znalosti}/10$
- » **Cena:** Ruda, Síra



Obrana

- » **Efekt:** Zvyšuje obranné číslo.
- » **Vzorec:** $N = 1 + \text{Znalosti}/4$
- » **Cena:** Dřevo, Krystaly



Ochrana vůči magii

- » **Efekt:** Snižuje poškození kouzly.
- » **Vzorec:** viz tabulka. Hodnota má hranici 85 %.
- » **Cena:** Dřevo, Drahekamy



Rychlost

- » **Efekt:** Přidává body pohybu.
- » **Vzorec:** $N = 1 + \text{Znalosti}/15$
- » **Cena:** Ruda, Rtuť













Štěstí

- » **Efekt:** Zvyšuje štěstí
- » **Vzorec:** $N = 1 + \text{Znalosti}/10$
- » **Cena:** Dřevo, Krystaly



Zdraví

- » **Efekt:** Zvyšuje body zdraví.
- » **Vzorec:** $N = 1 + \text{Znalosti}/5$
- » **Cena:** Dřevo, Drahekamy

									
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:

$$\text{Celková ochrana} = N + (100\% - N) * P$$

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. Typ samotný nemá vůbec žádný dopad na statistiky. Každý se nachází ve třech úrovních v závislosti na ovládnutí 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 **akademických stvoření**. Nezapomeňte, že stvoření můžete dát **pouze jeden artefakt**. Pokud je přítomen artefakt u jednotky, je zobrazen 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 tím pádem, které jednotce zlepší statistiky.



Jak můžete vidět, miniartefakt lze ze stvoření sejmut a opakovaně ho použít a přenášet mezi různými skupinkami. Přesto, ale musíte být ve městě s postavenou Mystickou kovárnou, abyste byli schopni to udělat. Upozorňujeme, že miniartefakty jsou přenášeny skupinkami stvoření, které jsou jimi vybaveni, nebo hrdinou, když nejsou. Nicméně zde 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, které obě jsou vybaveny artefaktem, tak jeden bude držet výsledná skupinka a ten další propadne hrdinovi, který ho bude moci dát jiné jednotce. Pokud je skupinka zabita či propuštěna, její artefakt se navždy ztratí.

Nakonec také, když je miniartefakt vytvořen za určitou cenu, může být také rozložen. Součásti budou vytaženy s úmyslem získat zpět suroviny. Například, když váš hrdina získá další úroveň a vy budete chtít vylepšit váš miniartefakt přidáním mu více efektů, můžete ho rozebrat a poté přehodnotit či vylepšit jeho aktuální účinky.

Strategie

Mystická vševědoudnost





Mystická vševědoudnost je jednou z opravdu "dokonalých" schopností. Cesta k této schopnosti je opravdu výhodná (ačkoliv možná omezená ztrátou Magie světla), sklízí dovednosti jako Osvícení, ale poskytne v podstatě dvojnásobný bonus. Váš hrdina se naučí každé kouzlo, ale hlavní je, že je bude moci sesílat na expertní úrovni. To teoreticky znamená, že získal expertní umění v Magii temnoty, Destruktivní magii, atd., proto bylo potřebné přeskokování určitých zvyšování úrovní k rozvinutí těchto dovedností. Samozřejmě postrádají své vlastní schopnosti, ale přesně tak se možnosti stanou daleko větší. Nicméně kvůli opožděné povaze dokonalých schopností, je stále doporučena Knihovna, jestliže se neobjeví kouzla jako Přízračné síly nebo Spravedlivá moc.



Kobka: Řetězec elementů

Systém řetězce elementů umožňuje warlockovi způsobit jeho jednotkami a kouzly dodatečné elementární škody. Aby byly tyto škody uděleny, je třeba, aby cíl útoku měl opačný element než má jednotka (kouzlo), která na něj útočí. Může velmi zvětšit škody a jako takový, je to velmi prospěšný systém.

Co jsou elementy?

Každé stvoření a destruktivní kouzlo v Heroes of Might and Magic V nese **jeden** ze čtyř různých elementů prastarého světa:  **Vzduch**,  **Země**,  **Oheň** a  **Voda**.

Deset destruktivních kouzel způsobuje přímé elementární škody závislé na povaze kouzla, např. oheň pro Ohnivou kouli, země pro Implozi, voda pro Ledovou střelu, atd. Kompletní seznam můžete najít v tabulce kouzel níže.

Každé stvoření ve hře má vlastní element, který se náhodně generuje každý týden.

Požadavky

Aby se vykonal proces elementárního řetězce, je třeba, aby byly naplněny některé potřeby:

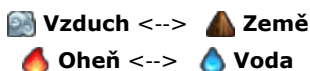
1. **Elementární vize.** Tato schopnost umožní hráči vidět výše uvedené druhy elementů přidružené **nepřátelským** stvořením. Bez této schopnosti nebude řetězec elementů fungovat. Elementární vize umožňuje způsobovat elementární škody **pouze přes kouzla**, znamená to, že vaše vlastní stvoření ještě 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 a nemáte Elementární vizi, nebudete moci řetězit vůbec nic.

Základ řetězení

Jakmile jsou požadavky splněny, řetězec elementů vám umožní způsobovat v boji více škod. Tyto elementární bonusové škody jsou součástí škod, které způsobí vaše stvoření či kouzla (viz tabulka níže). Spustí se, jakmile je element cílového stvoření opačný než element vašeho ničícího kouzla či stvoření.



Jakmile jsou spuštěny elementární škody, elementy stvoření (jak útočníkovi, tak i bránícímu stvoření) jsou náhodně nově vygenerovány. Takže jestli zaútočil Oheň na Vodu, novými elementy by mohly být Země a Oheň, Vzduch a Voda, Oheň a Vzduch, atd. Když skončí boj, všechny stvoření si převezmou znovu svůj týdenní element. "Střídání elementů" zamezí stejným jednotkám vždy získat bonus při útoku na stejný cíl.

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 přiřazené stvořením jsou zobrazeny v boji (a také na obrazovce města). Element kterékoli jednotky je viditelný na její ikoně 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 ohnivým elementem zaútočí na moji jednotku s vodním elementem?

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 odpovídali dalším budovám a schopnostem, které má. Pokud nepřítel není warlock, nemůže použít řetězec elementů.

Co se stane při útoku se štěstím? A co třeba oplácení útoku?

Jestliže je vaše stvoření ovlivněno štěstím, pak se od toho množství elementárních škody odráží. Například, jestli vaše stvoření způsobí 70 škod + 7 zemských škod normálně, ale se štěstím způsobí 140 škody, tak zemské škody tomu budou také úměrně zvýšeny: bude způsobeno ještě 14 škod. K odplatě, ano, řetězce elementů jsou ještě ve skutečnosti pro odplatu vašich stvoření.

Jsou nějaké důsledky, jestliže stvoření zaútočí na neopačný element? (např. oheň vs vzduch)

Ne, nic se v rámci elementárních škod nestane, pokud se ovlivní dva neopačné elementy.

A co stvoření, které působí na více než jednoho nepřítele s jedním útokem?

Jednotky, které způsobí dvojitý útok a ty útoky jsou po sobě jdoucí, tak elementární škody, pokud nějaké jsou, nastanou při prvním útoku. Stvoření jako Hydry nebo Černí draci způsobují škody současně více cílům, každá cílová jednotka podléhá elementárním škodám v závislosti na jejím elementu.

Proč se to jmenuje "řetězec" elementů?

Protože to jednou byly řetězce (během beta testu). Systém byl tehdy mnohem více komplikovanější a podle toho těžší k ovládní. Takže to bylo zjednodušeno, aby se umožnilo to využívat všemi hráči. Jenom jméno zůstalo jako poslední znamení slávy prastarých časů.

**Úrovně řetězce elementů****Základní kolísání magie**

- » **Efekt:** zvýšení elementárních škod o 5 %

**Lepší kolísání magie**

- » **Efekt:** zvýšení elementárních škod o 10 %
- » **Požaduje:** Základní kolísání magie

**Expertní kolísání magie**

- » **Efekt:** zvýšení elementárních škod o 15 %
- » **Požaduje:** Lepší kolísání magie

**Dokonalé kolísání magie**

- » **Efekt:** zvýšení elementárních škod o 20 %
- » **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:** Morový stan, Víze Ashiny slzy, Odměna čarodějů

Elementy přiřazené destruktivním kouzlům

Kouzla z ostatních magických škola 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
Řetězový blesk	4	Vzduch
Pád meteorů	4	Země
Armageddon	5	Oheň
Imploze	5	Země

Strategie

Sekundární schopnost řetězce elementů, podobně jako Protiúder, se týká také zvyšování dalšího faktoru - negací magické ochrany. Při zvyšování úrovně v dovednosti řetězce elementů vás udělá mnohem zdatnější v udělování elementárních škod, učení přidružených schopností vám zase dovolí posílit magickou sílu vašeho hrdiny - např. zesílenými kouzly. Zřetelný nedostatek many, kterým trpí warloci může být poněkud snížen pomocí Rituálu temnoty. V rámci řetězců elementů je zde pouze jediný modifikátor, a to Hněv elementů, který vám umožňuje způsobit dvojnásobné elementární škody. Samozřejmě ve městě je vždy dostupný Oltář základních elementů s 10% bonusem k elementárním škodám.

Hněv elementů

Síla absolutní schopnosti Hněv elementů závisí na počáteční účinnosti škod způsobených řetězcem elementů vašim hrdinou. Většinou může být dosažena tato vlastnost několika Oltáři základních elementů. Jamile hrdina později dosáhne úrovně vývoje, může se Hněv elementů prokázat jako nezkrotný, zvláště jestliže má warlock zběhlost také ve Štěstí a Útoku. Hněv elementů je velmi aktivní schopnost, která se začíná používat jakmile jsou způsobeny jakékoliv elementární škody. Pro zjištění její dostupnosti, se podívejte do sekce [Vývoj hrdiny na str.212](#).



Azyl: Výcvik

Rasová dovednost Azylu, Výcvik, využívá především lidské síly. Výcvik umožňuje hráči přeměnit lidskou jednotku nižší úrovně na lidskou 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 postavených budovách ve městě, jenž podporují Výcvik: se Cvičištěm, jenž 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 třeba 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

Samozřejmě Výcvik vycvičí stvoření pouze do základní jednotky a to je vaše výhoda, jestliže víte už předem, že je budete chtít vycvičit. Jak jsme již zmínili, můžete vytrénovat i vylepšené jednotky, přesto bude cena stejná a budou změněny v ty samé, nevylepšené jednotky vyšší úrovně.

Nezapomeňte, že **musí být postavena** líheň jednotky, do které chcete jednotku vycvičit.

Modifikátory ceny Výcviku

Jak ukazuje tabulka níže, snížení cen může být shromažďováno. Například hrdina s Lepším protiúderem (-15%) a schopností Expertního výcviku (-35%) může vytrénovat jednotky za 50% cenu. Jestliže má ještě navíc schopnost Lenní pán (na ukázkou Ornella v scénáři "Spolek") a úroveň 10 (-18%), poté je snížení ceny 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.

Další info

Tak jako pro některá další celočíselná zaokrouhlování ve hře směrem dolů, "zaokrouhlování Nivalu" je: $\text{Nival_floor}(x) = \text{ceil}(x) - 1$, například tedy $\text{Nival_floor}(150) = 149$.



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 zlomek celkové ceny Výcviku, kterou budete muset vždy 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 střeleckého útočníka. Z toho důvodu, jestliže plánujete výcvik, tak vylepšování budov má mnohem menší prioritu 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 velké množství peněz před postavením Síně hrdinů.

Nezadržitelný výpad

Nezadržitelný výpad je pouze násobitel škod způsobených odvetným útokem, součástí záludné azylové rasové dovednosti Protiúder. Hlavní nevýhodou je kvůli neúčinnosti odvetného útoku, zvláště proti lidským protivníkům. Zatímco to může poskytnout větší bonus než Hněv elementů, vícenásobné zaktivování je mnohem méně častější. A ještě k tomu dovednosti (bez ohledu na Magii světla) nejsou nakloněné k vývoji rytíře, což způsobuje Nezadržitelný výpad mnohem nedosažitelnějším.



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 s pekelným psem 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 můžou 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

- » **Efekt na rychlosti:** otevírání bran nastává okamžitě.
- » **Požaduje:** Teleportaci v boji, Prokletí mrtvého muže, Mocné zrychlení



Pán brány

- » **Efekt na množství:** přivádí o 20 % více posil než normálně.
- » **Požaduje:** Verbování



Rychlé brány

- » **Efekt na rychlost:** brány pracují o 100 % rychleji než normálně (vyvolávající jednotky spotřebují pouze čtvrtinu svého tahu k přivolání posil).
- » **Požaduje:** Hledání cest



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 všechny 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 toho 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.

Nicméně v přechodné fázi vyvolání stvoření, je na bojišti na mřížce 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 ovlivňováno 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, třičtvrtiny jejich schopností ne. Mají téměř shodné uspořádání jako Řemeslo a jestliže si pamatujete jednu kombinaci (dovedností, schopností a jejich potřeb), můžete je použít efektivně k dalšímu (samozřejmě vyjma účinků schopností, atd.) Významější modifikátory brány pocházejí z jiných druhotných dovedností jako Vedení, Logistika a Štěstí. Jestliže si chcete zesílit bránu jednodušeji, soustředte se na učení schopností ze "tří úrovní".

Urgashovo volání

I když okamžitá brána je velmi atraktivní dovedností, po cestě je však několik zaškobrtnutí, se kterými se budete muset vyrovnat. Zatímco potřebné schopnosti pro Urgashovo volání jsou docela dobré (Teleportace v boji, Brána davů a Bojové šílenství), budete si muset spíše vzít Magii temnoty než robustnější Obranu nebo Vedení (to vede k Pánovi brány). Ačkoliv to není pohroma, poněkud to oslabí fyzickou stránku pekelných jednotek. Avšak Brána může působit jako náhrada za Obranu, protože vyvolané jednotky mohou být používány jako návnady obzvláště proti neutrálním jednotkám. Okamžitá brána je vždy vítána a relativní klid a možnost přivolání těchto jednotek je velmi lákavá na větších mapách.



Nekropole: Nekromancie

Nekromancie je výsledkem praktikování temných umění oživit mrtvá stvoření. Principy Nekromancie v Heroes 5 byly ve verzi 2.1 kompletně předělány a nekromanté nyní mohou oživovat stvoření všech úrovní, nikoliv pouze kostlivce, což se odvíjí od typu v boji zabitého stvoření. Na konci každé takové vítězné bitvy jsou ze zabitých nepřátel odebrány body zdraví, jenž určují maximální množství nemrtvých stvoření, které mohou být oživeny a nekromant si může vybrat, jestli je oživit, 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 očekovaný počet se odvíjí od bodů zdraví **zabitých nepřátelských jednotek** (kromě mechanických a elementálních):

$$\text{Oživené_body_zdraví} = \text{Zabité_body_zdraví} \times \text{Nekromancie}$$

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 %	+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 nejvíce 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:** Verbování



Pán nemrtvých (Osvícení)

- » **Efekt:** +5 % Nekromancie
- » **Požaduje:** Učitel





Amulet nekromancie (artefakt)

- » **Efekt:** +10 % Nekromancie



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 ožívování 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:

$$\text{Zásoba temné energie} = 200 + \text{Bonus_hrdiny} + \text{Bonus_budov}$$

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).




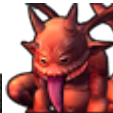
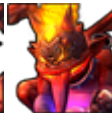




















									
Úroveň 1	1	2	3	4	Úroveň 21	48	97	145	194
Úroveň 2	1	2	3	4	Úroveň 22	52	105	158	211
Úroveň 3	1	2	3	4	Úroveň 23	57	114	171	228
Úroveň 4	1	2	3	4	Úroveň 24	61	123	185	246
Úroveň 5	1	2	3	4	Úroveň 25	66	132	198	265
Úroveň 6	1	2	3	4	Úroveň 26	70	141	212	283
Úroveň 7	2	5	7	10	Úroveň 27	75	151	227	303
Úroveň 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

Temná energie: kolik to stojí?

Ožívování nemrtvých stvoření stojí body temné energie v závislosti na síle stvoření:

$$\text{Cena temné energie} = \text{Síla} / 25$$

Následující tabulka zobrazuje pro všechny nemrtvá stvoření cenu jejich temné energie (TE) a žijící jednotky, jenž budou do nich přetransformovány. Číslo pod každou žijící jednotkou vám říká, kolik nemrtvých oživíte, pokud zabijete 10 takovýchto stvoření se Základní nekromancí (20 %), poskytuje informaci o odpovídající ceně temné energie. Pro získání finální ceny a množství zaokrouhlete po násobení výsledek dolů.

									
TE: 2,16	1,50	3,00	2,00	3,00	6,00	6,00	8,00	8,00	3,00
									
TE: 3,36	2,80	4,00	4,00	5,60	2,00	2,40	4,00	5,60	4,00
									
TE: 4,20	1,53	3,65	3,06	1,18	1,41				

										
TE: 6,00	1,88	3,06	1,53	4,12	0,82	1,41				
										
TE: 9,28	3,75	1,88	0,75	10,00	3,13					
										
TE: 12,48	3,68	1,58	5,26	6,95	0,53	13,16	3,68	3,16	2,63	
										
TE: 20,72	1,33	2,67	4,00	1,33						
										
TE: 29,56	5,14	5,71	1,71	5,71	1,43					
										
TE: 46,64	2,16	1,36	0,72							
										
TE: 60,72	2,91	1,20	1,09	2,91	3,27	2,91	2,18	2,55		
										
TE: 87,20	2,32	3,68	0,69	0,84						
										
TE: 103,52	2,40	3,32	3,98	3,62	2,40	2,80	3,50	3,80	2,00	2,40
										
TE: 126,96	2,67	2,67	1,60							
										
TE: 156,20	2,50	3,00								

Stvoření nezahrnutá v této tabulce nemohou být oživena jako nemrtvá, jelikož jsou mechanická (chrliči, golemové), elementální (elementálové, fénix, ohnivý/lávový drak) nebo božské povahy (anděl, archanděl, padlý anděl).

Samotné nemrtvé jednotky nemohou být oživeny skrze Nekromancii, ale pouze pomocí schopnosti Věčné otroctví ([viz str.95](#)).

Strategie

Nekromancie je nejpřevládající rasovou dovedností ve hře. Je to krev nekromantů a pro ní jako takovou, je velké množství možností jak zvýšit její sílu pomocí města nebo hrdiny. Bez ohledu na 2 různé možnosti přeměny na nemrtvé (Svatyně podsvětí a Posel smrti) je také možné oživit všech 100 % poražených nepřátelských jednotek jako kostlivce pokud je postaveno dostatečné množství Hromad kostí. Nicméně 50 % je realističtější cíl. Vedení a Osvícení jsou dvě další druhotné dovednosti, které jsou potřeba ke zlepšení vaší obratnosti v Nekromancii.

Hrůzné kvílení

Značné vylepšení Kvílení bání, Hrůzné kvílení účinně vždy sníží morálku nepřítele do záporné hodnoty, a proto se bude většina vznešených rytířů krčit strachem. Jako u Přirozeného štěstí musí být vylepšeno Lučištnictví, což je více zničující než Hrůzné kvílení s přihlédnutím k jednoduchosti jeho získání a gradujícímu množství Kostlivých lučištníků, kteří zdobí vaši armádu. I když Nekromancie nepotřebuje žádné další vylepšení, skutečnost, že Hrůzné kvílení s ní není asociováno z ní dělá více přínosnou dovednost než jen pro nekromanty (kdo by nechtěl, aby jeho nepřatelé trpěli -6 postihem na morálku). Tím je myšleno, přeměna potřebná k aktivaci této dovednosti může být kompenzována více skličující akcí než je očekáváno pouze špatnou morálkou nepřítele.



Hvozd: Mstitel



Rasová schopnost Hvozdu se soustředí na přidání škod specifickému "úhlavnímu" stvoření. Jak hráč zlepšuje své ovládnání druhotné dovednosti Mstitel, může si vybrat více úhlavních nepřátel, začíná s jedním, se Základním mstitelem až k nejvyššímu číslu, které je čtyři, udělené 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 bonus Štěstí, jestli vůbec je: Štěstí dává +100 % škod (+125 % s Elfským štěstím); bonus Štěstí s Mstitelem je +200 % škod (+225 % s Elfským štěstím).

Problém je nicméně v tom, že hráč musí porazit dvě populace této jednotky, než bude schopen si je vybrat za úhlavního nepřítele. To jest dvojitý základní týdnenní přírůstek stvoření. Například, musí být poraženi alespoň dva černí draci, což je jejich zdvojnásobený základní přírůstek. Ačkoli jestliže porazíte 4 pekelné pány, tak k výběru do vašeho seznamu úhlavních nepřátel přibudou jak pekelní pánové, tak pekelní sluhové. Jestliže tento požadavek nesplníte, nebudete schopni si vybrat požadované stvoření jako vašeho úhlavního nepřítele.

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.

**Děšť 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 Děšť šípů vhodný, ale je velmi nepravděpodobné, že v jedné bitvě bude tolik úhlavních nepřátel. Ostrostřelba je jednoduchá a naprosto zničující dovednost proti jednotkám vyšších úrovní. Zatímco efekty nemusí být příliš ohromující, může být vyplýváno hodně zkušeností při rozvíjení dovednosti Mstitel, když je malá pravděpodobnost, že se investice vrátí.

Přirozené štěstí

Přirozené štěstí navazuje na tendenci Hvozdu zaměřit velkou část jejich škod na štěstí a bonusy Mstitele. I když se to může zdát snadno dosažitelné, hlavní nevýhodou je přijetí o schopnost Lukostřelba. V nejlepším případě budou mít již hraničáři hodnotu štěstí +5, snížením celkového rozdílu (vidící jak štěstí se spíše přilepí na 50 % útoků než na 0 %) k 50% zvýšení spíše než 100%. Nicméně, spolu se Mstitelem a útočnými jednotkami Hvozdu je Přirozené štěstí mocnou schopností - ačkoliv může přijít ve hře až příliš pozdě, aby se toho dalo optimálně využít.



Pevnost: Runové umění

Runové umění je bojová schopnost žádaná samotnými stvořeními. Runy přichází ve formě statistického zlepšovače a mají různé účinky a trvání, přesně jako kouzla. Nicméně na rozdíl od kouzel jsou aplikovány pouze přímo na sebe stvořeními Pevnosti. Dalším rozdílem je to, že použití run neodprostí 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 ne). Pro úplný seznam cen run se podívejte na [sekci Runová magie — str.125](#). Jak je uvedeno v Zesilovačích Runového umění níže, určité schopnosti umožní hrdinovi použít runu i bez využití surovin.

Runy se hrdina naučí během návštěvy města Pevnost, kde je postavena Runová svatyně. Ta obsahuje, podobně jako Věž kouzel, celkem 3 úrovně s více a více účinnějšími runami a vzhledem k tomu musí hrdina ovládat dovednost Runové umění. Pro kompletní seznam cen a popisů se podívejte na [sekci Budovy Pevnosti — str.163](#). Stvoření pevnosti mohou **jednou za boj** (za stvoření) použít runy naučené hrdinou. Toto omezení může být nicméně vylepšeno 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, runovní mágové jsou dobří v seslání kouzel, což může být obzvláště užitečné v Destruktivní magii. Přesto nemění základní atributy Znalosti a Síla kouzel účinnost runové magie. Jediným způsobem, jak její účinek 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 nespoteřebují 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:** Diplomacii (Vedení)

**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 něco, co umožňuje i Precizní runu, která je schopna také zachovat 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 její krátkou dobu trvání, může dovolit 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 ze schopností Runové souznění a Runový pramen budete muset zapomenout.

Úplná ochrana

Úplná ochrana je něco jako Přirozené štěstí u Hvozdu: učiní každý útok proti hrdinově armádě nešťastný, a ten tak způsobí jen 50 % škod. Když jsou tváří v tvář proti sobě tyto dvě dovednosti, jejich efekt se vyruší.



I když to nemá nic do činění s Runovým uměním, Úplná ochrana je přístupná díky prospěšným dovednostem, které jsou požadovány, jako například Válečné stroje a Destruktivní magie. Runové stroje a Vzplanutí jsou odděleně prospěšné schopnosti, specifické pro runové mágy. Chňapnutí, schopnost u Logistiky, může také hodně pomoci, speciálně na mapách s hodně nalodováním a vyloďováním.



Základní statistiky hrdiny

Hrdinové, nehledě na to, jestli jsou spíš přes sílu nebo magii, mají pokaždé čtyři základní atributy: Útok, Obrana, Síla kouzel, 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. 86). Výběr atributu, kterému se zvýší hodnota, 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 hrdiny má specifický směr ke dvěma atributům - 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

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

Rozvoj dovedností

Při povyšování na další úroveň, jsou hrdinovy 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 [sekcí dovednosti na str.78](#)) a jedna pokročilá (specifická pro frakci s určitými požadavky). Jestliže není již žádná dovednost k vylepšení (současné jsou již na expertní úrovni), tak 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 schopnost, měl by mít nejprve hrdina naučenou odpovídající dovednost (alespoň na základní úrovni). To odemkne tři běžné schopnosti té dovednosti pro pozdější zvyšování úrovně. Jakmile bude související schopnost vybrána, hrdina se bude muset naučit lepší úroveň dovednosti před tím, než jsou mu nabídnuty další schopnosti z dané dovednosti. Expertní úroveň je třeba k nabídnutí třetí schopnosti.

Další info

Tato omezení a porozumění mechanismu nabízení dovedností jsou silným nástrojem ke zvládnutí vývoje vašeho hrdiny. Když je otevřeno mnoho voleb, spoleháte se na šanci, že vám bude nabídnuta schopnost, kterou hledáte. Ale pokud můžete omezit počet otevřených schopností, můžete ovládat pouze to, které vám budou nabídnuty.

Druh nové dovednosti (a tudíž i schopnosti), který je hrdinovy nabídnut závisí na třídě vašeho hrdiny. Například je větší šance, že bude pekelnému pánu nabídnuta dovednost Logistika než by byla akademickému čarodějovi. To diktuje nejvíce pravděpodobnou cestu dovedností, které se specifická třída hrdiny naučí.

Další info

Nezapomeňte, že následující hodnoty se pouze aplikují 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
Rasové dovednosti	10%	10%	10%	10%	15%	10%	10%
Útok	10%	2%	2%	15%	8%	15%	8%
Obrana	15%	10%	2%	2%	10%	8%	15%
Vedení	15%	8%	2%	2%	2%	2%	8%
Logistika	8%	15%	2%	8%	8%	15%	2%
Šťěstí	8%	15%	8%	8%	2%	8%	8%
Válečné Stroje	10%	2%	8%	8%	2%	10%	15%
Osvícení	2%	10%	15%	8%	8%	2%	8%
Kouzelnictví	2%	8%	10%	10%	10%	8%	2%
Magie Temnoty	8%	2%	8%	2%	15%	8%	2%
Destruktivní Magie	2%	8%	8%	15%	8%	10%	10%
Magie Světla	8%	8%	10%	2%	2%	2%	8%
Magie Přivolávání	2%	2%	15%	10%	10%	2%	4%

Azyl - rytíř

Rytíři excelují v nemagicky založených dovednostech, včetně na sílu orientovaných, jako jsou Útok a Obrana. Ačkoli 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 Hvozd.

Tím, že je hodně toto město závislé na zlatě, dovednost Vedení mu pomáhá skrze Hospodaření, zatímco Verbování zvyšuje počet stvoření, které budete nejpravděpodobněji trénovat (rolník, lukostřelec, panoš). Šťěstí (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 zdvojnásobena 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.

Jestliže jste se náhodou snažili o Nezadržitelný výpad, dokonalou schopnost Azylu, setkali jste se s několika překážkami se kterými jste museli zápolit. Nezadržitelný výpad si vynutí Magii světla (8 %), Logistiku (8 %), Šťěstí (8 %) a Osvícení (2 %). Bohužel žádná z těchto dovedností nezlepší rytířovu bojovou obratnost a získání Osvícení je zvláště obtížné a k tomu ještě neposkytne užitečné schopnosti. Magie světla by se mohla zdát jako účinná, ale Útok a Obrana jsou potřebné, jestliže jejich síla má být maximální.

Hvozd - hraničář

I když se hraničáři sami neváží k jedné specifické oblasti, jsou velmi dobře zkušení v globálních dovednostech jako je Šťěstí, Logistika i Osvícení, zatímco se také přiklání k Obráně. Hraničáři mají několik oblastí, ze kterých si mohou vybírat a mohou se stát mistry v několika odlišných oblastech (ačkoli pro ně magické dovednosti nejsou zrovna výhodné).

I když je ve hře více schopností založených na dovednosti Válečné stroje přístupných pro hraničáře více než pro kteréhokoliv jiného hrdinu, 2% šance jejího získání při nové úrovni ji dělá obtížně získatelnou. Hraničáři jsou nezpochybnitelně mistři Šťěstí. Nepřispívá k tomu pouze Šťěstí samo o sobě, ale větvení unikátních schopností jako je Elfí štěstí (Šťěstí), 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.

Na rozdíl od jiných hrdinů jsou hraničáři požehnáni díky skutečnosti, že jejich Přirozené štěstí (dokonalá schopnost) je nejen relativně snadno získatelná, ale také dovednosti, které jsou požadovány, téměř dokonale padnou pro tohoto hrdinu. Útok (2 %), Obrana (10 %), Logistika (15 %) a Šťěstí (15 %) představují nezbytné dovednosti. Jedinou překážkou je Útok (který sám o sobě je výhodnou schopností pro hraničáře), čímž je myšleno to, že jestliže vám nabízí počítač Základní útok, neváhejte a berte ho!

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 nejvíce, 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 vševědoudnost).

Čarodějové jsou na tom stejně jako hraničáři pokud se jedná o jejich ultimátní schopnost. V obou případech je vyžadován Útok (2%) vedle množství užitečných a dosažitelných schopností, v tomto případě Osvícení (15%), Kouzelnictví (10%) a Magie přivolávání (15%). Narozdíl od Hvozdu, Útok není ideální schopnost pro Čaroděje a můžou získat mnohem více z nemagických schopností jako Obrana nebo Vedení. Ale pokud je Mystická vševědoudnost vaším hlavním cílem, je nejdůležitější vybrat si Základní útok více než jakoukoliv jinou schopnost.

Kobka - warlock

Warlockové 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, Šťěstí a Kouzelnictví. Takováto přizpůsobivost ve výběru vám umožňuje určit cestu vývoje vašeho hrdiny účinněji.

Kouzelnictví je opravdu užitečná dovednost pro warlocky, 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. Šťěstí 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, což je ultimátní schopnost warlocků, je rozhodně více určen pro, na sílu založeného warlocka, čímž mu znemožňuje se naučit kombinaci Destruktivní magie/Kouzelnictví. Požadované dovednosti lze poměrně snadno získat: Osvícení, Logistika, Šťěstí a Válečné stroje, všechny s 8% pravděpodobností. Warlockové se stávají docela bezzubí bez Útoku, Obrany či Destruktivní magie a jsou tedy závislí na elementárních škodách a kouzlech nízkých úrovní.

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, Šťěstí, Vedení), třebaže má přepych soustředění na sílu či magii, nebo dokonce obojího, dar, který může rozvíjet pouze pán démonů.

Nekromanti také dost trpí nedostatkem many, z tohoto důvodu je Kouzelnictví prospěšnou a dosažitelnou dovedností, zvláště proti warlockům (díky schopnosti Kouzluzdorné kosti). Magie temnoty je viditelně nekromantovou specialitou a nabídne schopnosti, které se opravdu vyplatí, jako Mistr mysli/bolesti a Znamení nekromanta. Obrana je částečně použitelná dovednost pro nekromanta díky schopnostem zahrnujícím Ubývání, Vitalitu a Mrazivé kosti. Vitalita je obzvláště vítána díky vysokému příjmu Kostlivých lučištníků. Útok poskytuje podobně užitečné schopnosti, nejvíce účinné z nich jsou - Lukostřelba a Bojové šílenství. Logistika a Osvícení jsou také dobrou volbou pro nekromanta.

Nekromantovo Hrůzné kvílení je nesmírně snadno získatelné oproti ostatním ultimátním schopnostem. Nejen, že potřebuje dovednosti, které jsou velmi často nabízeny, ale také jsou skvěle využitelné k vývoji hrdiny. Útok (8 %), Magie temnoty (15 %), Osvícení (8 %) a Logistika (8 %) jsou sami o sobě velmi odůvodnitelné schopnosti.

Peklo - pán démonů

Nekromanti jsou jako pánové démonů schopni uplatnit se v několika oblastech mistrovství - pohybujících se od síly k magii a v hodně věcech na pomezí mezi nimi. Zatímco zaměřením 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 ovládnutí dovedností Šťěstí (8 %) a Útok (15 %), které jsou snadno dostupné. Dovednost Šťěstí 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, ultimátní schopnost, i když je skvělé samo o sobě, vyžaduje dovednosti, jež jsou nutné, jako Šťěstí (8%), Útok (15%) a Logistika (15%), jež jsou ale také skvělé samy o sobě. Magie temnoty (8%), i když není katastrofální volbou, vylučuje možnost Obrany/Válečných strojů, ale je to srozumitelná oběť, pokud se budete chtít naučit Urgashovo volání.

Pevnost - runovní mágové

Runovní 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 výbornou možností pro runového mága (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. Zřetelně nejlepší schopností pro trpaslíky je dovednost Příprava (Obrana), která pomáhá skvěle doplnit schopnosti jako např. Obranná formace. Věru, Útok je také docela užitečný, honosící se Útočnou formací a Odplatou, druhý zmíněný 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.

Trpasličí ultimátní schopnost, Úplná ochrana, je jedna z nejlepších s ohledem na schopnosti požadované. Válečné stroje, Logistika, Destruktivní magie a Obrana jsou skvělou kombinací samy o sobě, a spolu se schopnostmi jako Runové stroje, Bystrá mysl, Mistr ohně a Příprava, nemusí hrdina dělat kompromisy ani náhodou při tom, když chce dosáhnout ultimátní schopnosti. Jediná potíž může být nabídnutí Logistiky brzy díky rychlému způsobu vývoje ve hře.

Získávání zkušeností

Aby hrdina mohl postoupit do 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 pradávých: tento prastarý žijící strom může povýšit vašeho hrdinu za malý poplatek nebo dokonce zdarma.
- » navštívením Sfinxy a nalezením správné odpovědi: získáte možnost vybrat si mezi velkým množstvím 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 věstce či cílů mapy) někdy mají jako odměnu zkušenosti.

Zkušenosti z boje

Boj 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. Přesné hodnoty můžete okamžitě najít online na Age of Heroes. Nezapomeňte, že za zničení válečných strojů žádné zkušenosti nezískáte. Přesné množství zkušeností je vždy zobrazeno v okně s výsledky boje.

K tomu 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.

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 ke získaným zkušenostem vašim hrdinou v závislosti na jeho úrovni ovládnání této dovednosti. To by mělo pomoci vašemu hrdinovi získat nové úrovně rychleji než ostatní a učit se zajímavé dovednosti ve hře dříve. Přesto nepočítejte s více jak několika bonusovými úrovněmi, vzhledem k stupnici úrovní (viz tabulka níže). 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).



Dva artefakty mohou zvýšit vaši schopnost učit se během vašich dobrodružství: Turban osvícení a Destičková zbroj osvícení. První zvýší všechny vaše získané zkušenosti o 10 % naučené jakkoliv. Druhý je zvyšuje o 20 %.



Zkušenosti potřebné na danou úroveň

Úrovně v Heroes 5 jsou navrženy tak, aby jejich získání bylo těžší a těžší. Ve skutečnosti je 40 nejlepších 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 vidět přesné počty v závislosti na jeho rozhledu.



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 můžete očekávat, druh terénu ovlivňuje cenu pohybu (viz [str.182](#)). Hrdinové také jsou bez penalizace pokud se pohybují po svém přirozeném terénu bez ohledu na jejich armádu:

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
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 +1 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), dostupná všem hrdinům Pevnosti, umožňuje sbírat suroviny, navštěvovat budovy nebo dělat podobné akce, aniž by je to stálo pohybové body. A to včetně akcí na moři. Nalodování vůbec nevyužívá bodů pohybu, zatímco vyloďování stojí pouze standardně v závislosti na směru (100 nebo 141 bodů, bez ohledu na terén).



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 ovládnutí 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 tvých stvoření **neovlivňuje** body pohybu tvého 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 nehlédě 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)
- » **Stáje:** +600 bodů každý den aktuálního týdne
- » **Oáza:** +800 bodů (+1 morálka)

Navštívením Stáj získáte do konce týdne denně 600 bodů. Nejlepší je navštívit hned první den! Další lokace vám dávají jednorázový bonus na den, kdy je navštívíte a současně +1 k morálce. Nedají vám víc dokud se neoctnete 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 váš hrdina odmítá se 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 (stále 141 bodů pro diagonální). Avšak narozdíl od souše zde nejsou 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 zřetelně na moři neúčinné, stejně jako nalodění a vyloďování 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/vyložit kdekoli na pobřeží: musíte najít břeh.

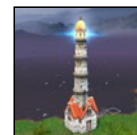


Na moři může hrdina profitovat ze schopnosti Navigace (další ze schopností Logistiky), která vám dává 50% bonus k bodům pohybu a podobně také artefakt "Sextant mořských elfů" dávající dalších 25 %. Při jejich zkombinování má váš hrdina o 87.5 % více bodů, což je ve výsledku 4687 bodů! Takže rozdíl mezi 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, dokud ho máte obsazený na začátku tahu. Pokud ovládáte více Majáků, bonusy se budou počítat.



Specializace hrdinů: Běžec & Hledač cest

Tyto dvě specializace hrdinů zvyšují počet bodů pohybu hrdiny. Hledač cest je pro rytíře Rutgera, kdežto Běžec zase pro pána démonů Groka. Nezapomeňte, že to funguje stejně tak na moři jako na souši.



Hledač cest získává bonus 1 % k bodům pohybu za každé dvě úrovně. Již má 1 % za první úroveň. Takže další 1 % dostane při úrovni 3, atd. Například 10% bonusu dosáhne na úrovni 19. Přesná rovnice je $(\text{Úroveň}+1)/2$, 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 schopnosti Hledání cest snižující 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, 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 $5+(\text{Úroveň}+3)/4$. Stejně jako Ruther začíná Grok také se schopností Hledání cest. Nezapomeňte, že Rutger také využívá další výhody a to té, že začíná s kouzlem Teleportace a seslání stojí pouhou poloviční cenu (4 many).



Další info

Mějte na mysli, že čísla jsou samotný 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 78.5 % spíše než předešlých 62.5 %.

Porovnání obou hrdinů: Grok má jasnou výhodu na začátku hry díky jeho 5% počátečnímu bonusu, jak již naznačuje slovo "Běžec". Nicméně Rutgerův postup je rychlejší a ujme se vedení na 23. úrovni (12% bonus, zatímco Grok má stále 11% bonus). Samozřejmě, že jeden je rytíř a druhý pán démonů vám dává mnoho dalších důvodů vybrat si jednoho nebo druhého.

Škody v boji

Na rozdíl od všech ostatních aspektů hry, bitva je určitě něco, na co se připravujete většinu času, ať už proti neutrálním jednotkám, abyste měli pod kontrolou více surovin, nebo proti nepříteli. Mezi vašim 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 čekat, škody způsobené tímto způsobem se odvíjí od útočnickova útoku a protivnickovy obrany. Zatím se nebudeme zabývat jinými modifikátory (včetně penalizace střeleckých útoků), rovnice rozlišuje dva případy:

» Útočnickův útok je vyšší než protivnickova obrana ($A \geq D$):

$$\text{Škody} = \text{Počet_stvoření} * \text{random}(\text{min_škody}, \text{max_škody}) * [1 + 0.05*(A-D)]$$

» Útočnickův útok je nižší než protivnickova obrana ($A \leq D$):

$$\text{Škody} = \text{Počet_stvoření} * \text{random}(\text{min_škody}, \text{max_škody}) / [1 + 0.05*(D-A)]$$

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). To může být ovlivněno kouzlem Božská síla (viz str.123) a sníženo skrze kouzlo Slabost (viz str.124).
- » 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 se přidají ke statistikám jejich stvoření, což vykompenzuje nemožnost sesílat kouzla přímo. Samozřejmě je ve hře četné množství artefaktů, jenž 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:

$$\text{Škody} = 10 * \text{random}(5, 10) * [1 + 0.05 * (7-3)] = 10 * \text{random}(5, 10) * 1.2$$



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:

$$\text{Škody} = 23 * \text{random}(1, 2) / [1 + 0.05 * (5-1)] = 23 * \text{random}(1, 2) / 1.2$$



Předpokládáme-li, že náhodná hodnota je 1.6, tak pak je útok 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 sníženy o 20 %, takže násobící faktor je 0.8.



Přímé škody - hrdinové

I když hrdinové postávají na boku bojiště, mohou 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 různé velké škody různým stvořením, tak jako způsobené škody jsou pouze vedlejším výsledkem, odvozeným z počtu zabitych stvoření a bodů zdraví, která měla. Rovnice je daná pro hrdinovu úroveň a danou úroveň stvoření a 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.

	Úroveň 1	Úroveň 2	Úroveň 3	Úroveň 4	Úroveň 5	Úroveň 6	Úroveň 7
Úroveň 1	2,000	1,000	0,800	0,500	0,300	0,200	0,100
Úroveň 2	2,333	1,267	0,990	0,633	0,390	0,260	0,147
Úroveň 3	2,667	1,533	1,180	0,767	0,480	0,320	0,193
Úroveň 4	3,000	1,800	1,370	0,900	0,570	0,380	0,240
Úroveň 5	3,333	2,067	1,560	1,033	0,660	0,440	0,287
Úroveň 6	3,667	2,333	1,750	1,167	0,750	0,500	0,333
Úroveň 7	4,000	2,600	1,940	1,300	0,840	0,560	0,380
Úroveň 8	4,333	2,867	2,130	1,433	0,930	0,620	0,427
Úroveň 9	4,667	3,133	2,320	1,567	1,020	0,680	0,473
Úroveň 10	5,000	3,400	2,510	1,700	1,110	0,740	0,520
Úroveň 11	5,333	3,667	2,700	1,833	1,200	0,800	0,567

	Úroveň 1	Úroveň 2	Úroveň 3	Úroveň 4	Úroveň 5	Úroveň 6	Úroveň 7
Úroveň 12	5,667	3,933	2,890	1,967	1,290	0,860	0,613
Úroveň 13	6,000	4,200	3,080	2,100	1,380	0,920	0,660
Úroveň 14	6,333	4,467	3,270	2,233	1,470	0,980	0,707
Úroveň 15	6,667	4,733	3,460	2,367	1,560	1,040	0,753
Úroveň 16	7,000	5,000	3,650	2,500	1,650	1,100	0,800
Úroveň 17	7,333	5,267	3,840	2,633	1,740	1,160	0,847
Úroveň 18	7,667	5,533	4,030	2,767	1,830	1,220	0,893
Úroveň 19	8,000	5,800	4,220	2,900	1,920	1,280	0,940
Úroveň 20	8,333	6,067	4,410	3,033	2,010	1,340	0,987
Úroveň 21	8,667	6,333	4,600	3,167	2,100	1,400	1,033
Úroveň 22	9,000	6,600	4,790	3,300	2,190	1,460	1,080
Úroveň 23	9,333	6,867	4,980	3,433	2,280	1,520	1,127
Úroveň 24	9,667	7,133	5,170	3,567	2,370	1,580	1,173
Úroveň 25	10,000	7,400	5,360	3,700	2,460	1,640	1,220
Úroveň 26	10,333	7,667	5,550	3,833	2,550	1,700	1,267
Úroveň 27	10,667	7,933	5,740	3,967	2,640	1,760	1,313
Úroveň 28	11,000	8,200	5,930	4,100	2,730	1,820	1,360
Úroveň 29	11,333	8,467	6,120	4,233	2,820	1,880	1,407
Úroveň 30	11,667	8,733	6,310	4,367	2,910	1,940	1,453
Úroveň 31	12,000	9,000	6,500	4,500	3,000	2,000	1,500

Kouzelné škody - hrdinové

Samozřejmě stále hrdinové mohou sesílat škodící kouzla jako Ledová střela. Přesné škody závisí na jejich síle kouzel, ale také na ovládnutí 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.120).

Kouzelné škody - stvoření

Každá frakce má vždy nejméně jedno kouzlicí stvoření. Kouzla, které kouzlí, jsou stejná jako ty, které může sesílat hrdina, také používají stejné rovnice a mají stejné účinky. Kouzlicí jednotky mají určenou úroveň ovládnutí každého kouzla, které mohou seslat (viz tabulka níže) a jejich skutečná Síla kouzel se zvyšuje s počtem ve skupině.

$$\text{Síla_kouzel} = 21 * \text{LOG10}[10 + 10 * \text{Počet_stvoření} / \text{Týdenní_přírůstek}] - 22$$

kde:

- » Počet_stvoření je počet stvoření útočící skupinky.
- » Týdenní_přírůstek je základní týdenní přírůstek sesílatele kouzla (viz str.108).
- » 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 $(10 * \text{Počet_stvoření} / \text{Týdenní_přírůstek})$ uvnitř LOG10 je také zaokrouhlen dolů. Díky povaze logaritmické funkce nemá vliv, jakmile má skupinka několik stvoření, ale občas se může povést jí stvořit pár velmi nízkých počtů.

Další info

Vypuštěním zaokrouhlování na celé číslo a použitím základní matematiky, může být rovnice přepsána v přibližné formě s použitím přirozeného logaritmu:













$$\text{Síla_kouzel} = 9.12018 * \ln[1 + \text{Počet_stvoření} / \text{Týdenní_přírůstek}] - 1$$

Síla kouzel stvoření získaná ze vzorce je použita k vypočítání škod či délce kouzel tak, jako by tomu bylo, kdyby je použil 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** (15 Mana - Týdenní přírůstek: 5)


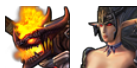





Pěst hněvu 5, Očista 10



» **Akademie: Arcimág** (25 Mana - Týdenní přírůstek: 5)
 Ohnivá koule 10,  Pěst hněvu 5,  Spravedlivá moc 6,  Očista 10
» **Azyl: Inkvizitor** (12 Mana - Týdenní přírůstek: 3)
 Zrychlení 4,  Božská síla 4,  Výdrž 6
» **Hvozd: Dryáda** (10 Mana - Týdenní přírůstek: 10)
 Vosí roj 5,  Očista 10
» **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
» **Kobka: Čarodějka stínu** (11 Mana - Týdenní přírůstek: 2)
 Zpomalení 4,  Zranitelnost 5,  Spravedlivá moc 6
» **Kobka: Matka stínu** (18 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
» **Peklo: Pekelný sluha** (18 Mana - Týdenní přírůstek: 2)
 Ohnivá koule 10,  Zranitelnost 5
» **Peklo: Pekelný pán** (29 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
» **Rebelové: Fanatik** (15 Mana - Týdenní přírůstek: 3)
 Slepota 10,  Spravedlivá moc 6
» **Neutrální jednotky: Vodní elementál** (18 Mana - Týdenní přírůstek: 4)
 Ledová střela 6,  Kruh zimy 9
» **Neutrální jednotky: Mumie** (32 Mana - Týdenní přírůstek: 3)
 Zmatení 9,  Oživení mrtvých 9


Níže uvedená tabulka obsahuje předpočítanou Sílu kouzel pro skupinky různých velikostí různých kouzlicích 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 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
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 Síla kouzel se odvíjí od počtu stvoření ve skupině, jak napovídá tabulka výše. Výsledné maximální škody jsou sníženy o $(\text{škody_max} - \text{škody_min}) * 65\%$ s délkou odpovídající Síle kouzel (všimněte si, že tato rovnice se shoduje s tou na [str.124](#)).



Džinové a džinové sultáni mají schopnost Náhodné kouzlení. Třikrát během bitvy mohou zaměřit nepřátelskou skupinku, na kterou zakouzlí prokletí Magie temnoty náhodně vybrané 1. – 3. úrovně nebo na spřátelenou skupinku (pouze džinové sultáni) požehnání Magie světla náhodně vybrané 1. – 3. úrovně. Nezapomeňte však, že na nepřitele mohou džinové sultáni seslat také požehnání. Kouzla jsou seslána s lepším ovládnutím a se Sílou kozel odpovídající počtu stvoření ve skupině, jak je uvedeno výše. Džinové a džinové sultáni mají přírůstek 3 týdně.



Speciální schopnosti rohatých dozorců (Exploze) způsobuje $9 + 9 * \text{Síla_kouzel}$ 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 v nejhorším případě 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 většinou útoků a kouzel.

Kromě Katapultu lze veškeré válečné stroje koupit ve městě a v Továrně na válečné stroje na mapě dobrodružství (viz str.185). Sice v Továrně na válečné stroje zaplatíte za každý z nich standardní cenu, za stejnou cenu bude ve městě nabízen pouze jeden. Další dva budou třikrát dražší. Nabídka stroje, který bude za standardní cenu se odvíjí od frakce města (toto však může být změněno různými specializacemi měst — viz str.167).

Akademie	Vozík se střelivem	Kobka	Vozík se střelivem
Azyl	Balista	Peklo	Balista
Hvozd	Stan první pomoci	Nekropole	Stan první pomoci
Pevnost	Balista		

Pokud bude během boje zničen Katapult, automaticky po boji bude zdarma opět obnoven. Znalost správné schopnosti pod dovedností Válečné stroje (viz str.90) může umožnit to samé i s ostatními válečnými stroji.

Balista

Balista střílí šípy na vaše nepřitele. Jeho cíl je automaticky vybírán dokud se nenaučíte schopnost Balista (viz str.90).



Můžete ho koupit za **1500 zlata**. Balista má iniciativu 10, 250 bodů zdraví a neomezený počet 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:

$$M = \text{Útok_hrdiny} + \text{Znalosti_hrdiny}$$

Například Balista hrdiny s útokem 7, znalostmi 4 a Lepšími válečnými stroji bude mít základní rozsah škod 22-55.

Rovnice dovoluje skoro vždy všem frakcím účinně užívat Balistu. Jak můžete vidět v sekci Vývoj hrdiny (viz str.212), pán démonů má přirozeně větší násobitel (75% pravděpodobnost nové úrovně) následován 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 váš hrdina potřebuje schopnost Stan první pomoci (viz str.90), aby jste 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, pokud 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

A k tomu ještě s Lepšími válečnými stroji Stan první pomoci zruší z cíle prokletí nízké úrovně (Kouzla první úrovně - Slabost a Zpomalení a lečjaké účinky jako Otrava vraha). S Expertním 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 jediné, 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 ovládnutí 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 ovládnutí 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.90). Všimněte si, že šance přesného zásahu se zvyšuje s ovládnutím 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 ovládnutí dovednosti Válečné stroje hrdinou. Body zdraví katapultu mohou být zdvojnásobeny při ovládnutí 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.122). Škody pro jednotlivé sekce opevnění jsou náhodně vybrány (4 hradby, brána, centrální věž, 2 postranní věže) v rozsahu odpovídajícímu ovládnutí 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 pomoci tak udělat, mohou být města obehnaná hradbami k prevenci proti tomu, aby nepřítel došel k vašim jednotkám, střeleckými věžemi a příkopem. Opevnění, Citadela a Hrad musí být postaveny k získání těchto obran. To ještě zvyšuje také 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. Dále také chrání bránící armádu proti střeleckým útokům, které získávají další 50% penalizaci (ta se přičítá k základní 50% penalizaci, takže útok způsobí pouze 25 % původních škod).

Přestože je obléhací bojiště pouze 10x12 bez jakýkoliv obranných budov, zvětší se na 14x14 jakmile bude postaveno Opevnění v bránícím městě. Tím je myšleno, že i velmi rychlí letci, kteří by nemohli být zastaveni hradbami, se obtížněji dostanou k nepříteli. Ještě navrch, nedostanou obvyklou podporu od pěších jednotek a mohou být snadnou kořistí obránců.

Další info

Určitá města jsou specializovaná na zlepšení jejich obrany, díky čemuž mají bonus 50 bodů zdraví ke každé obranné stavbě (viz str.167).



Pevnost má dvě speciální budovy zlepšující obranu města: Kamenictví a Stanoviště hlídky. Kamenictví zvyšují body zdraví zdí, brány a věží o 50 %, díky čemuž déle při obléhání vydrží. Stanoviště hlídky přidává do armády bránící město během obléhání skupinku obránců, jejichž počet se odvíjí od úrovně města (Úroveň_města) a počtu uplynulých měsíců (Počet_měsíců):



$$\text{Počet obránců} = 10 * \text{Úroveň_města} * \text{Počet_měsíců}$$

Škody při obléhání - věže a příkop

Škody způsobené věžmi a příkopem se (lineárně) zvětšují s úrovní města. Čím víc budov máte postaveno, tím více se stávají účinnější a nápomocnější. Je to zajímavý postraní efekt vývoje města. A ještě škody, které způsobují, nejsou omezeny obranou cíle či hrdinovou schopností Uhýbání.

Centrální věž kompletně vybudovaného města způsobuje cíli 70 škod. Pro částečně postavené město:

$$\text{Centrální věž: Škody} = 70 * \text{Úroveň_města} / \text{Max_úroveň_města}$$

Dvě postranní věže kompletně vybudovaného města způsobují cíli 50 škod:





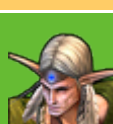

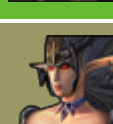

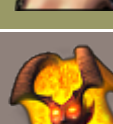

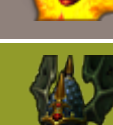
$$\text{Postraní věže: Škody} = 50 * \text{Úroveň_města} / \text{Max_úroveň_města}$$



Škody způsobené příkopem mohou být dále zvýšeny násobitelem v závislosti na frakci města:

$$\text{Příkop: Škody} = 170 * \text{Násobitel_příkopu} * \text{Úroveň_města} / \text{Max_úroveň_města}$$

kde:

- » Úroveň_města je úroveň města (počet postavených budov).
- » Max_úroveň_města je maximální úroveň města, kdy jsou postaveny všechny budovy a jejich vylepšení. Obvykle to je 36, kromě Kobky (37) a Hvozdu (38).
- » Násobitel_příkopu je obvykle 1, kromě Pekla (1.2) a min Akademie (2.0).

	Město	Max úroveň města	Násobitel příkopu	Účinek příkopu	Stvoření na věži
	Azyl	36	1.0	N/A	
	Akademie	36	2.0	Škody jsou způsobeny minami, které jsou po výbuchu odstraněny. Sesílá Slepotu na 1.25 tahu.	
	Hvzd	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	

	Město	Max úroveň města	Násobitel příkopu	Účinek příkopu	Stvoření na věži
	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.238).	

Iniciativa

Tahy stvoření v boji mají proměnlivou délku, které závisí na iniciativě stvoření. Čím vyšší hodnota je, tím častěji se dostane stvoření na tah. Měřítka 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, s čímž se budeme zabývat níže. Všimněte si také, že hodnota iniciativy je zobrazována jako celé číslo v různých informačních panelech ve hře, 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 počítá se s ní ve hře.

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 toto pořadí mohou změnit, jak uvidíme níže, ale pokud nenastane žádná nepředvídaná událost, můžete si představit budoucnost bitvy na něm 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 mezi 0 a 1, trochu jako ATB měřidlo naplňující se samo během doby. Skupinka začne jednat, pokud její hodnota ATB dosáhne 1. Bez žádné další běžné akce a bez žádného speciálního efektu, tato hodnota získá 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 trvajících 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 enty 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 $t \cdot i / 10$.

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, záleží na iniciativě skupinky a ta, která první dosáhne 1, je první 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, protože jejich hodnota ATB se obnovuje rychleji. Například noční můra (iniciativa 16) začínající s hodnotou 0 (nejhorší možný případ) by měla být přesto první tah 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 upravujících iniciativu jednotek (viz níže), ale pouze pár jich ovlivní specificky počáteční pozici. Schopnost **Bystrá mysl**, dostupná pro hrdiny Pevnosti pod Logistikou, dává hrdinovi 0.25 bonus k **počáteční hodnotě ATB**, která se nachází v intervalu [0.25;0.5]. Stvoření v armádě nejsou ovlivněna touto schopností.



Další z nich je specializace hrdiny Wyngaala z Hvozdu **Rychlý útočník**. Všechna stvoření v jeho armádě mají bonus 0.02 za každou úroveň hrdiny k jejich **počáteční hodnotě ATB**. Takže namísto počáteční hodnoty někde v intervalu [0;0.25] začínají s hodnotou mezi $0.02 \cdot \text{úroveň} + 0.25 + 0.02 \cdot \text{úroveň}$. Takže například při úrovni 15 začínají s hodnotou ATB v intervalu [0.30;0.55]. Buď si skoro jistý prvním úderem, očekávej, že smaragdoví draci pod vedením Wyngaala budou obzvlášť smrtící!



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 %.



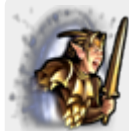
Občas mají stvoření dobrou či špatnou **morálku** (viz str.230). Dobrá morálka nastaví hodnotu ATB po akci na 0.5 místo 0, kdežto špatná morálka nastaví 0.5 ještě před tím, než stvoření stačí vykonat jakoukoliv akci.



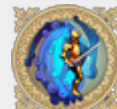
Ve hře je mnoho dovedností, schopností, kouzel a artefaktů, které upravují tahy stvoření v boji, buď přímo, nebo skrze vylepšení iniciativy. Tyto účinky jsou popsány v jejich odpovídajících sekcích. Některé z nich přesto přímo ovlivňují hodnotu ATB a zasluhují si bližší rozbor níže:



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. Tato schopnost je přístupná pouze pro rytíře.



Teleportace v boji (Logistika) přidává k hodnotě ATB teleportované skupince 0.5, maximální hodnota je však 1. Je přístupná pro pány démonů, warlocky a čaroděje, účinek je viditelně lepší než u rytířova Božského vedení, zvýšení hodnoty je vyšší a ještě získáte teleportaci jednotek. Nicméně stojí 8 many, zatímco Božské vedení je zadarmo, což může být zvláště problém pro warlocky.



Seslání kouzla **Zemětřesení** se znalostí **Chvění** (Válečné stroje) způsobí škody a omráčí při obléhání veškeré jednotky za hradbami hradu (včetně spřátelených). Škody jsou $10 + 5 \cdot \text{Síla_kouzel}$. Omráčení způsobí snížení hodnoty ATB o 0.1. Tuto schopnost se můžou naučit páni démonů, warlockové a čarodějové.



Pasivní schopnost Pevnosti **Rozrušení** (Kouzelnictví) snižuje při seslání kouzla hodnotu ATB nepřátelského hrdiny 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 na 0.35 při seslání hromadného kouzla (obvykle se nuluje ATB na 0.5).



Při seslání kouzel **Ledová střela** a **Kruh zimy** se znalostí **Mistra ledu** (Destruktivní magie), bude mít kouzlo Mrazící efekt.



Při zásahu **Ledovou střelou** bude cíl zmražen na 0.3 tahů, během kterých nebude hodnota ATB zvýšena (účinné snížení o $0.3 \cdot 10 / \text{Iniciativa}$).

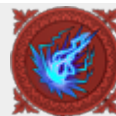
Kruh zimy má stejný efekt, akorát je rozdělen mezi cíle: pokud jsou zasaženy dva cíle, je Mrazící efekt po dobu 0.15 tahů. Pokud jsou zasaženy tři cíle, 0.15 je nahrazeno 0.1, atd.



Mrazící účinnost se neodvívá od toho, zda cíl bude jednat či už jednal.



Při sesílání kouzel **Blesk** a **Řetězový blesk** se znalostí **Mistra bouří** (Destrutivní magie) má Omračující efekt: hodnota ATB (prvního) cíle je *vynásobena* 0.7 (před patchem 1.2 to bylo 0.3). Například, hodnota ATB 0.8 se sníží na 0.56, zatímco hodnota 0.1 se sníží na 0.07.

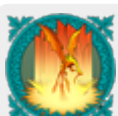


I přes vylepšení v patchi 1.2, je stále Zmrazení lepší než Omračení.

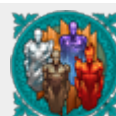
Před 1.2 bylo Omračení efektivnější než Zmrazení proti skupinkám, které již byly téměř na tahu, ale nevýhodné vůči skupinkám, které právě hrály. Všimněte si, že "právě hrály" není o pořadí, ale o ve hře nezobrazitelné hodnotě ATB: poslední stvoření by mohlo mít svůj rozsah ATB již naplněný.



Při přivolání pomocí kouzla **Přízračné síly** získají klony hodnotu ATB v závislosti na úrovni sesílatele (nikoliv na Síle kouzel): $ATB = 0.4 + 0.02 \cdot \text{Úroveň}$.



Fénix a elementálové přivolání pomocí kouzel **Přivolání fénixe** či **Vyvolání elementálů** dostávají náhodnou hodnotu ATB vynásobenou 0.05 v rozmezí 0 - 0.25.



Úder štítem je schopnost panošů, kterou mají i pěšáci a branci. Po zaútočení nepříteli 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 Omračení 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 už rychlé jednotky jako noční můry nebo kerbery, což jim může zajistit, že 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.



A ještě 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 a Kobky.

Iniciativa hrdinů

Hrdinové mohou dělat různé akce: čekat či 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 ovládním dovedností Kouzelnictví, mohou čekat menší dobu na další akci, poté co seslali kouzlo.

Bez znalosti Kouzelnictví je hrdina hodnota ATB jako obvykle po seslání kouzla resetována na 0. Nicméně je to resetováno na 0.1 se Základním kouzelnictvím, na 0.2 s Lepším kouzelnictvím a 0.3 s Expertním kouzelnictvím. Všimněte si, že se to stane akorát při seslání kouzla, nikoliv při použití schopností (Požehnání, Požírání mrtvol...) nebo útočení.



Ve hře je nicméně schopnost, která to dělá ještě kratší: Očarování šípu (Mstitel - hraničář), Znamení čaroděje (Řemeslo - čaroděj), Znamení prokletých (Brána - pán démonů) a Znamení nekromanta (Magie temnoty - nekromanti). Ty po vykonání svého úkolu sníží hodnotu ATB hrdiny na 0.5. V případě Očarování šípu se hodnota ATB hraničáře vynuluje až po provedení útoku očarovaným kouzlem, stejně jako po každém jiném útoku.





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, také po seslání kouzla, stejně jako po každé jiné akci. Například začíná při úrovni 1 s iniciativou 10.05 a na úrovni 20 již dosáhne iniciativy 11. Navíc 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 jejími nepřáteli, což může být často přeměněno na zničující strategickou přednost.



Štěstí

Hodnota štěstí je v rozmezí od -5 do +5. Každý bod ji dává 10% šanci dostat úder se štěstím (pokud je pozitivní), nebo úder se špatným štěstím (pokud je negativní). Například štěstí +5 dává 50% šanci na úder se štěstím. V úvahu je brán pouze normální útok stvoření (kromě warlockova štěstí, kde se Štěstí aplikuje také ke škodám způsobujícím kouzlům).



Úder s dobrým štěstím způsobuje dvakrát více škod. Zatímco špatné štěstí způsobí poloviční škody. Násobitel je celkový a bere v úvahu všechny předešlé ovlivňovače škod (kromě Mstitele — viz str.209).

Snadným způsobem, jak zlepšit vaše štěstí je dovedností Štěstí (str.87). 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.182), jako Vlčí loučka či Fontána štěstí. Ještě také několik artefaktů (str.126) zvyšuje štěstí vaší armády nebo ho snižuje nepříteli, jako Čtyřlístek (+1 štěstí) či Prokletý prsten (-2 štěstí nepříteli).



Některé městské budovy také upravují štěstí svých obránců (Jiskrná fontána v Hvozdu — str.149) nebo ji snižuje jejich útočníkům (Brány chaosu v Pekle — str.160). Budovy grálu v Azylu a Hvozdu — lze je postavit jedině po přinesení Ashiny slzy, jmenovitě to je Elrathova hlídka (str.145) a Sylannina dcera (str.149), zvyšují štěstí všech hrdinů hráče o 2.



Morálka

Hodnota morálky je v rozmezí od -5 do +5, každý bod dává 10% šanci získat dobrou (či špatnou) morálku v boji. Například, morálka +4 vám dává 40% šanci na dobrou morálku po akci stvoření, zatímco -3 vám dává 30% šanci na špatnou morálku před akcí stvoření. Nezapomeňte, že hrdinové nejsou subjektem jehož se morálka týká, také se netýká ani nemrtvých stvoření, stejně jako elementálů a mechanických jednotek a válečných strojů (dokud hrdina nezíská schopnost Uznání neživého) — viz str.91).



Účinek morálky byl již odhalen v sekci Iniciativa. Dobrá morálka umožňuje stvoření se účastnit boje častěji, zatímco špatná způsobuje, že se ho jednotka účastní méně. Více informací na str.227.

Morálka, stejně jako Štěstí, má své vlastní podpůrné dovednosti: Vedení (viz str.91), které poskytuje +1 bod k morálce za úroveň. Samozřejmě také na mapě dobrodružství naleznete lokace či artefakty, které morálku také zvyšují, jako Oáza či Potrhaný praporec.

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) jsou si navzájem spojenci a nepřátelská "zlá" aliance (Kobka, Peklo, Nekropole). 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
Akademie	-	Spoj.	Spoj.	Spoj.	Spoj.	Nepř.	Nepř.	Nepř.
Azyl	Spoj.	-	Spoj.	Spoj.	Spoj.	Nepř.	Nepř.	Nepř.
Hvozd	Spoj.	Spoj.	-	Spoj.	Spoj.	Nepř.	Nepř.	Nepř.
Pevnost	Spoj.	Spoj.	Spoj.	-	Spoj.	Nepř.	Nepř.	Nepř.
Neutrální	Spoj.	Spoj.	Spoj.	Spoj.	-	Spoj.	Spoj.	Spoj.
Kobka	Nepř.	Nepř.	Nepř.	Nepř.	Spoj.	-	Spoj.	Spoj.
Peklo	Nepř.	Nepř.	Nepř.	Nepř.	Spoj.	Spoj.	-	Spoj.
Nekropole	Nepř.	Nepř.	Nepř.	Nepř.	Spoj.	Spoj.	Spoj.	-

K získání hodnoty Morálky skupinky jsou 4 následující pravidla:

1. Začneme 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 +3 morálku (například díky Expertnímu vedení) a armádu:



Archandělů (Azyl)



Nočních můr (Peklo)



Jednorožců (Hvozď)

- » 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: $3-2-2 = -1$.

ROZVINUTÉ HERNÍ MECHANIZMY

Rozptýlení účinku kouzla

Asi hlavním způsobem rozptýlení účinku kouzla z jednotky je seslat kouzlo **Očista** (Magie světla — viz str.123). Nicméně úspěch Očisty není garantován a závisí na úrovni rozptylujícího a původního sesílatele prokletí/požehnání.



Dalším způsobem je seslání opačného kouzla, jako například: Zrychlení (+iniciativa), Božská síla (+škody) a Spravedlivá moc (+útok) jsou kouzla 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 ovládním, což snižuje jejich útok o 9 na 15. Poté je na ně seslána Spravedlivá moc se základním ovládním: 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.

Magická imunita rozptýlí veškeré účinky kouzel, prokleté (včetně Zranitelnosti) a požehnání, z cíle před tím, než mu dá imunitu. Jak rozptýlení, tak i imunita se váží ke kouzlům první až čtvrté úrovně, jestliže není sesláno s expertním ovládním. I když je Očista kouzlo druhé úrovně, nemůže rozptýlit imunitu.



Nicméně zraňující dotek přízraků ji rozptýlí stejně jako všechna požehnání Magie světla (nezapomeňte, že Mystická zbroj náleží škole Magie přivolávání). Schopnost paladinů přikládání rukou, kromě ozdravení cíle nepřímo odstraní všechny účinky Magie temnoty.

Jak je již zmíněno v podsekcí Válečné stroje (viz str.223), Stan první pomoci také může rozptýlit prokletí, jestliže je hrdina ovládá alespoň Lepší válečné stroje.

Trpasličí schopnost **Věčné světlo** (Magie světla), přidaná v Hammers of Fate, 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). Systématicky odebírat požehnání umí pouze přízrak pomocí schopnosti Zraňující dotek.



Spouštění schopností jednotek

Schopnosti jednotek se šancí

Několik schopností jednotek se nespustí pokaždé, ale mají určitou šanci, že se tak stane. Jsou to následující:

- » **Rozbití štítu:** branec, pěšák, panoš
- » **Očarované šípy:** mistr lovec
- » **Oslepující útok:** stříbrný jednorožec
- » **Zastrašující útok:** pekelný oř, noční můra
- » **Úder bičem:** matka stínu
- » **Ochromení:** Kopiník, Záškodník
- » **Úder tlapou:** Jezdec na černém medvědu
- » **Znamení ohně:** Runový kněz, Runový patriarcha
- » **Smrtící úder:** temný rytíř

Smrtící úder temného rytíře má jednodušší mechanismus: dává 25% pravděpodobnost zabití poloviny z cílové skupinky.

Pro ostatních schopností je pravděpodobnost spuštění mezi 5 % a 75 %, stanovené podle následující rovnice:

» Jestliže CelkovéBZ > CelkovéBZCíle, pak

$$\text{Šance} = 25\% + 3\% * (\text{CelkovéBZ} / \text{CelkovéBZCíle})$$

» Jestliže CelkovéBZ \leq CelkovéBZCíle, pak

$$\text{Šance} = 25\% - 3\% * (\text{CelkovéBZCíle} / \text{CelkovéBZ})$$

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 %.

Pro "nízkourovňové" schopnosti (**rozbití štítu, očarování šípu a úder tlapou**), je CelkovéBZCíle množství bodů zdraví **před** zásahem (či před prvním výstřelem mistrů lovců). Tyto schopnosti se nespouští při odvetných úderech. Očarované šípy se mohou spustit s každou střelou, ale fungují pouze při střelbě, nikoliv při boji na blízko.

Runa omráčení 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, že schopnost je na trpasličí jednotce aktivní, dokud se nespustí.



Pravděpodobnost spuštění **Úderu tlapou** navíc závisí na počtu políček, které se musí ujit k cíli útoku: každé políčko, viz výše, efektivně zvyšuje celkovou spouštěcí pravděpodobnost. Například, jestliže Jezdci ujdou 3 políčka ke svému cíli, Úder tlapou dostane 3 šance ke spuštění, každou vypočítanou jak je popsáno výše. Nezapomeňte, že pokud se Jezdci nehýbou (ujitých políček=0), Úder tlapou se nespustí.



Další info

Celková šance je pak $1 - (1 - P)^t$, kdy P je šance prvního pokusu, jak je vypočítáno výše a t je počet ujitých políček.

Pro ostatní schopnosti (**oslepující útok, strach, švihnutí bičem, ochromení a znamení ohně**), je CelkovéBZCíle množství bodů zdraví **po** zásahu: body zdraví cíle budou sníženy, což bude mít za následek větší šanci, že se schopnost spustí (CelkovéBZ jsou vždy požadovány před jakýmkoliv odvetným úderem, jelikož je účinek schopností aplikován před odvetou). Strach a znamení ohně se mohou spustit pouze při útocích (znamení ohně: pouze při střeleckých útocích). Oslepující útok, švihnutí bičem a ochromení se spouští i při odvetných úderech (ochromení: střelba a boj na blízko).

Například: skupinka 100 panošů (26 BZ) zaútočí na 10 člennou skupinku temných nájezdníků (40 BZ).

CelkovéBZ = $26 * 100 = 2600$

CelkovéBZCíle (před útokem) = $40 * 10 = 400$

CelkovéBZ > CelkovéBZCíle: Šance = $25\% + 3\% * (2600/400) = 44.5\%$

Vojenské štěstí

Když má hrdina schopnost Vojenské štěstí, 6 schopností jednotek o kterých jsme mluvili výše dostanou další šanci ke spuštění, pokud se nespustí během první akce. Jak je to uvedeno ve výše uvedeném příkladu, jestliže rozbití štítu panoše se nespustí během prvních 44.5 %, pak se o to může pokusit po druhé se stejnou 44.5% pravděpodobností, čímž mu dává druhou šanci.



Všimněte si, že Vojenské štěstí funguje **pouze** na výše uvedené schopnosti (úder, očarování štít, oslepující útok, strach, švihnutí bičem, ochromení, úder tlapou, znamení ohně, smrtící úder) a na Runu omráčení.

Další info

Matematicky je celková šance s Vojenským štěstím $1 - (1 - P)^2$, kde P je výše vypočítaná šance. V příkladu panoši vs temní nájezdníci je $P = 44.5\%$ což vede k celkové šanci na spuštění asi 69.2% s Vojenským štěstím.

Úder tlapou s Vojenským štěstím dostane 2 šance za ujité políčko: $1 - (1 - P)^2$.

Ceny v Pevnosti na kopci

Během své návštěvy v Pevnosti na kopci mohou hrdinové za určitou částku vylepšit své jednotky. Stvoření nižší úrovně se levněji vylepší než normálně ve městě (kde ještě k tomu musíte mít postavenou budovu). Vyšší úrovně jsou zase dražší.

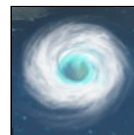


Normální cena vylepšení je ta, kterou zaplatíte ve městě za vylepšení stvoření díky příslušné budově: liší se cena vylepšené jednotky a cena nevylepšené jednotky. Převody k normálním cenám vylepšení v Pevnosti na kopci jsou následující:

	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 úrovně" 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.

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 minotaurů (úroveň třetí). Tato zlepšení jsou opravdu užitečná ke zvýšení produkce stvoření Kobky, bez toho, abychom zde mohli nalézt nějakou slabinu. Neutrální stvoření připojující se k armádě mohou zde 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 nejvyšší 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!!

Minotauri jsou s jejich základním týdenním přírůstkem 6 nepatrně lepší, pořád sice nižší 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 Neopětuje úder, minotauri by měli být shromažďováni ve velkém množství, aby byli skutečnou průraznou jednotkou, jak tvůrci zamýšleli.

Rituální jáma může vyřešit tento problém poskytnutím nějaké oběti: to pomáhá udržovat celkové množství bodů zdraví, které byly obětovány ve městě, ať už se jednalo o kterýkoliv druh stvoření. Když tyto body zdraví překročí v součtu určitou hranici, je přidělen odpovídající bonus, i několikrát, pokud je oběť dost velká. Stejný celkový počet bodů zdraví je použit pro oba poměry nezávisle (krvavé panny/fúrie a minotauri), takže každé obětování může vylepšit týdenní přírůstek obou.

Přírůstek krvavých panen/fúrií se zvýší za každých n:

$300 \cdot 2^{n-1}$, např. 300 bodů zdraví, 600, 1200, 2400... (x2 každým dalším)





Přírůstek minotaurů/strážců minotaurů se zvýší za každých n:

$1200 \cdot 3^{n-1}$, např. 1200 bodů zdraví, 3600, 10800... (x3 každým dalším)



Upozorňujeme že zde není žádné speciální zacházení se stvořeními Kobky (například zvěď se počítá za 10 bodů zdraví). Toto vyúsťuje v následující vývoj (výsledný přírůstek je znázorněn mezi jednotlivými kategoriemi):

	 Krvavé panny/fúrie Přír.: 5	 Minotauři Přír.: 6
Obětované body zdraví		
♥ 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 mechanismy 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 kouzly, 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:

$$\text{akt_maxBZ} = r * \text{maxBZ}, \text{ zaokrouhleno na nejbližší celé číslo}$$

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 alespoň 1.

Maximální množství ozdravených bodů zdraví

Při oživení nebo vzkříšení mají stvoření sníženou hodnotu maximálních bodů zdraví ($r < 1$), může být vzkříšeno víc stvoření než normálně. Například, pokud skupinka upírů ($\text{maxBZ} = 30$) vysaje 90 bodů zdraví, budou oživeni 3 upíři. Ale skupinka byla již 3krát oživena pomocí Oživení mrtvých ($\text{akt_maxBZ} = 12$), pak bude oživeno alespoň 7 upírů za stejných 90 vysátých bodů zdraví.

Trik funguje pro Vysávání života a všechny ostatní způsoby vzkříšení jednotek, kromě dvou kouzel: Oživení mrtvých a Vzkříšení. Maximální množství oživené (maxOzdrav) těmito kouzly je vskutku odstupňováno pomocí akt_maxBZ:

$$\text{skupinka_maxOzdrav} = \text{maxOzdrav} * \text{akt_maxBZ} / \text{maxBZ}$$

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 jejich 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:

$$\text{Síla_skupinky} = \text{základní_síla} * (1 + C * \text{Morálka_skupinky}) * (1 + C * \text{Štěstí_skupinky}) * \text{artefakt_mod}$$

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

$$\text{artefakt_mod} = (1 + \Delta \text{Iniciativa} / 10)$$

Δ Iniciativa 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):



$$\text{Síla_skupinky} = 41 * 100 * (1 + 5 * 0.0173) * (1 + 3 * 0.0173) * (1 + 0.8 / 10) = 5060$$

Připojí se nebo budou bojovat?

Následující propočty nastanou pouze pokud bude odvaha stovření MOCT_UTĚCT_VZDÁT_SE.

Krok 1 - poměr síly:

$$\text{Poměr_síly} = \text{Síla_armády_hrdiny} / \text{Síla_neutrální_armády}$$

Krok 2 - Bojovat nebo ne?

Z nálady stoření 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 armáda, 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



Práh omezení přidání se a boje je odvozen od tohoto Koef_nálady a porovnán s Poměrem síly:

$$\begin{aligned} \text{Práh_přidáníse} &= \text{random}(1; 7) * \text{Koef_nálady} \\ \text{Limit_bojování} &= \text{Práh_přidáníse} + 3 * \text{Koef_nálady} \end{aligned}$$

- » Příklad 1: pokud je Poměr_síly < Práh_přidáníse, neutrální jednotky budou **bojovat**.
- » Příklad 2: pokud je Práh_přidáníse < Poměr_síly < Limit_bojování, neutrální jednotky budou **bojovat nebo se za úplatu přidají**.
- » Příklad 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 stovření 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 náležejí **stejně 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**
- » +20 % pokud má hrdina **specializaci na stvoření**, která jsou v neutrální armádě.

Výsledná Šance_na_přidání dává přesnou procentuelní šanci, že se neutrální stvoření přidají k vaší armádě.

- » Jestli se připojí,
 - » **připojí se zadarmo** (příklad 3). Jestliže odmítnete, utečou.

- » **požadají o peníze** (případ 2). Cena je pak trojnásobnou jejich normální najímací ceny (nebo dvojnásobnou s Diplomacií). Když nemáte peníze, nebo odmítnete abídku, neutrální jednotky se rozhodnou bojovat.
- » Jestli se nepřipojí, tak buď **utečou** (případ 3) nebo budou **bojovat** (případ 2).

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: $\text{Poměr_síly} = \frac{\text{Síla_útočnickovy_armády}}{\text{Síla_neutrální_armády}}$
 - » pokud je $\text{Poměr_síly} < 0.5$, počet skupinek začíná na čtyřech
 - » pokud $0.5 < \text{Poměr_síly} < 1$, počet skupinek začíná na třech
 - » pokud $\text{Poměr_síly} > 1$, počet skupinek začíná na dvou.
- » Taky je tady 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 zvěďů a 1 hydry a skupinka zvěďů je zabity.













- » $\text{Útok_zabitých} = 3$
- » $\text{Síla_zabitých} = 100 * 180 = 18000$
- » $\text{Síla_armády} = 100 * 180 + 1 * 968 = 18968$
- » $\text{Bonus_zuřivého_útoku} = 3 * 18000 / 18968 = 2.84$, zaokrouhleno dolů na 2

Útok hydry bude zvýšen o 2.



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 ovládnutím 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 Útok 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 vzaty 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:

$$\text{Bonus} = \text{floor}[10 * \log(\text{SÍLA_SOUSEDÍCÍ}/\text{SÍLA_SKUPINKY})]$$

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)



Obtížnostní úrovně

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/kouzlicí 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.

Neutrální 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
 40000 Zlato	 5000 Zlato
 50 Dřevo	 10 Dřevo
 50 Ruda	 10 Ruda
 20 Síra	 3 Síra
 20 Rtuť	 3 Rtuť
 20 Drahokamy	 3 Drahokamy
 20 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 střelčí/kouzlíci 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, střelčí/kouzlíci 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, střelčí/kouzlíci 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

HÁDANKY SFINGY

Který rod vytvořil první dynastii, jež vládla svaté Gryfí říši?

1. Falcon
2. Griffin
3. Stag



1500



Boty rychlé cesty



3000

Kdo byl sedmým drakem?

1. Sar-Elam
2. Urgash
3. Kha-Beleth



5000



Štít z dračích šupin



50000

Kdo byl prvním a nejmocnějším čarodějem Ashanu?

1. Sar-Elam
2. Sar-Shazzar
3. Cyrus



15000



Kouzelný svitek



20000

Co je Gryfí srdce?

1. Část duše krále Alexeje
2. Oblíbená píseň pěvců
3. Pikantní kulinářská specialita



15000



Boty ochrany před magií



20000

Kdo je Nikolajovým otcem?

1. Alexej IV.
2. Vladimír I.
3. Petr Veliký



15000



Prsten vitality



20000

Jaký je nejmocnější artefakt, který lze získat?

1. Ashina slza
2. Zlatá podkova
3. Gryfí srdce



15000



Trojzubec titánů



20000

Kolik elementálních draků řídí a vládne Ashanu?

1. 6
2. 2
3. 4



15000



Prsten z dračího oka



20000

Kdo je Asha?

1. Drak řádu
2. Nikolajova matka
3. První královna temných elfů



15000



Koruna z dračího spáru



20000

Co je Talonguard?

1. Hlavní město azylu
2. Legendární meč
3. Leštadlo na hřebíky



15000



Náhrdelník Iva



20000

Tieru žije na...

1. ostrově Dračí mlhy
2. ostrově Soumraku
3. penzi



15000



Sextant mořských elfů



20000

Irollan je...

1. Království elfů
2. Drak země
3. Findanův jednorožec



15000



Čtyřlístek



20000

Kdo porazil nejvíce démonů?

1. Alexej
2. Kha Beleth
3. Tieru



15000



Náhrdelník Iva



20000

Jaká je nejmocnější jednotka Stříbrných měst?

1. Titán
2. Smaragdový drak
3. Loukoum



15000



Trojzubec titánů



20000

Co na Ashi uctívají nekromanté?

1. Pavouka
2. Srpek měsíce
3. Zabijáckého zajíce



15000



Náhrdelník krvavého spáru



20000

Co je Sheogh?

1. Věžeňský svět démonů
2. Nebeské město andělů
3. Legendární drak



15000



Prsten vitality



20000

Stínoví draci jsou potomky...

1. Malassy
2. Sylanny
3. Elratha



15000



Boty ochrany před magií



20000

Kuchyně temných elfů je známá kvůli...

1. Pálivému koření
2. Zdravým pokrmům
3. Schopnosti oplácet



15000



Bezdný pytel zlata



20000

Co udělá elf, když dospěje?

1. Podstoupí úkol
2. Vyrobit si vlastní luk
3. Ožení se



15000



Bezdný měšec zlata



20000

Kam píší elfové své příběhy?

1. Do tetování
2. Na stromy
3. Do knih



15000



Kápě z fénixova peří



20000

Který je nejvzácnější kov, který těží temní elfové?

1. Stínová ocel
2. Hvězdostříbro
3. Heavy Metal



15000



Štít křišťálového ledu



20000

Jaká je barva Isabeliných vlasů?

1. Hnědá
2. Zrzavá
3. Je plešatá



15000



Bezdný měšec zlata



20000

Na co se dá použít sextant mořských elfů?

1. K rychlejší plavbě
2. Na vyvolávání vodních elementálů
3. Na ozdobu pracovního stolu



15000



Kouzelný svitek



20000

Jaká je rituální zbraň čarodějnic temných elfů?

1. Hadí bič
2. Tesák
3. Koště



15000



Turban osvícení



20000

Čím je Nur mezi hrdiny akademie zvláštní?

1. Je to džin
2. Je to dívka
3. Nemá žádné magické schopnosti



15000



Prsten ochrany před blesky



20000

Jaká je Agraelova unikátní schopnost?

1. Je extrémně rychlý
2. Vládne zvláštní ohnivou magií
3. Jedou po něm všechny holky



15000



Boty rychlé cesty



20000

Markal při sobě vždy nosí lebku...

1. Své patronky, královny Fiony
2. Svého učitele, Sandra
3. Svého největšího nepřítele, Cyra



15000



Náhrdelník krvavého spáru



20000

Raelag je vůdcem...

1. Klanu Shadowbrand
2. Klanu Nightshard
3. Drizztova fanclubu



15000



Meč moci



20000

Nejvyšší král Alaron ztratil podporu...

1. Smaragdových draků
2. Stříbrných jednorožců
3. Starobylých entů



15000



Sextant mořských elfů



20000

V jakém vztahu je Freyda ke Godrikovi?

1. Je to jeho dcera
2. Je to jeho neteř
3. Je to jeho panoš



15000



Čtyřlístek



20000

Jaká je démony upřednostňovaná surovina?

1. Síra
2. Rtuť
3. Drahokamy



15000



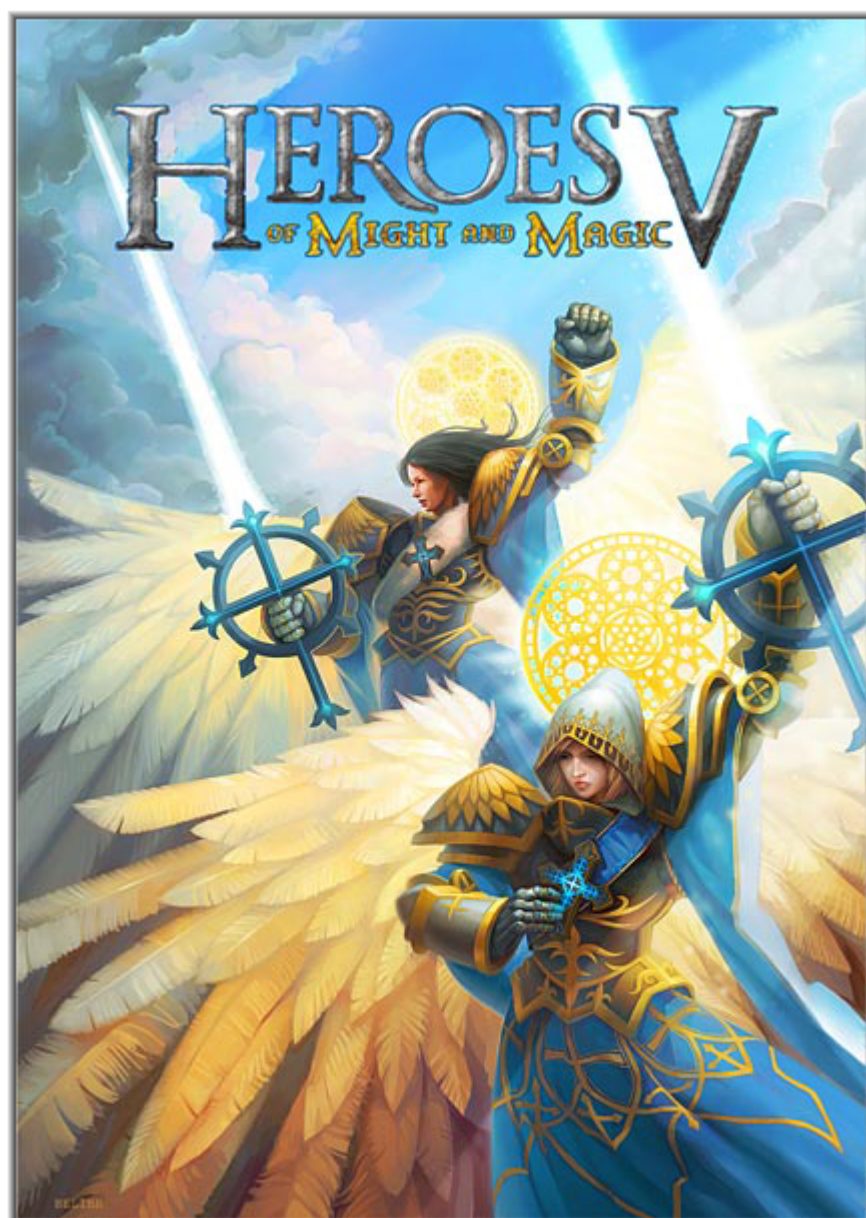
Bezedný měsíc zlata



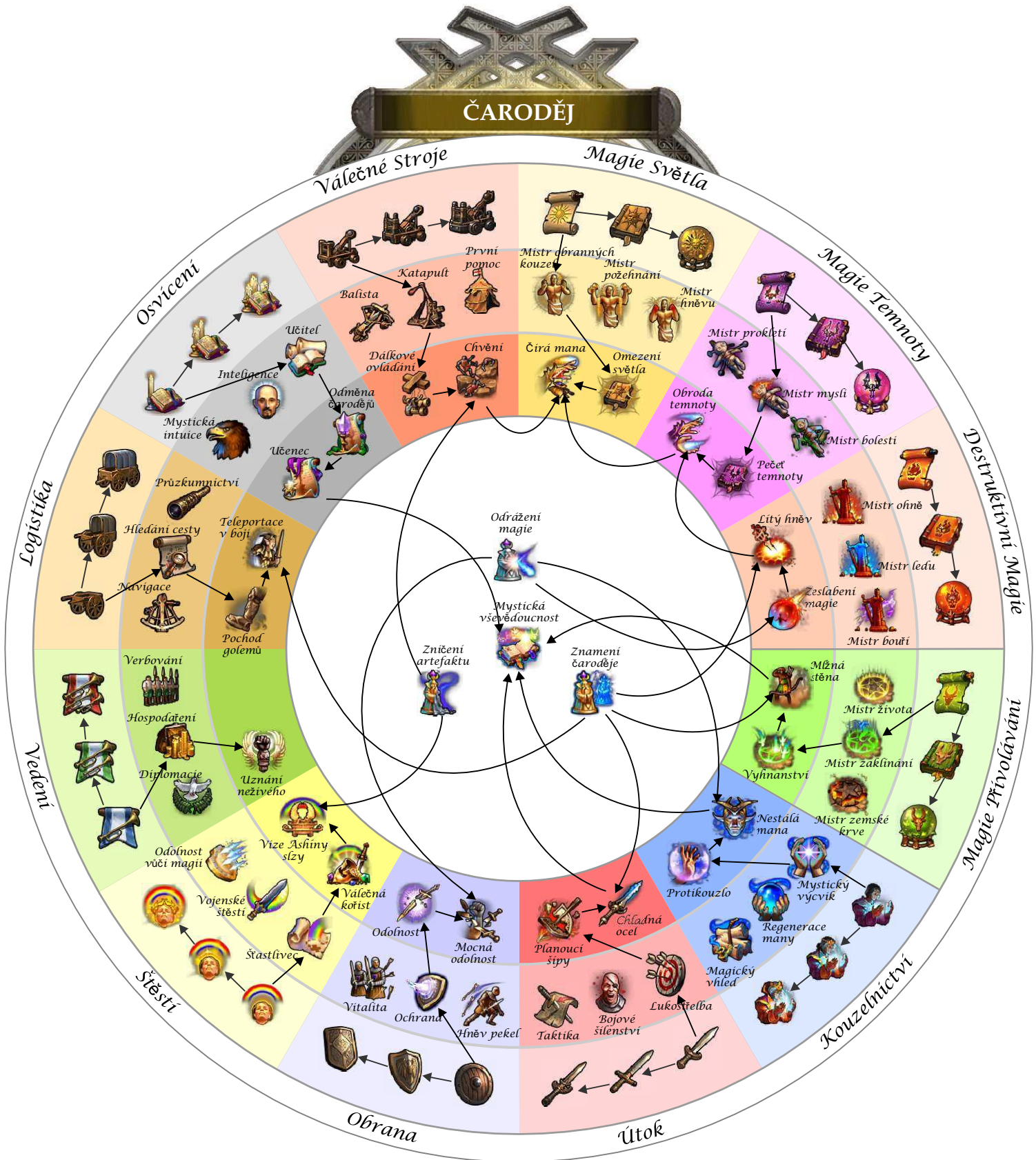
20000



PŘÍLOHA KRUHY DOVEDNOSTI

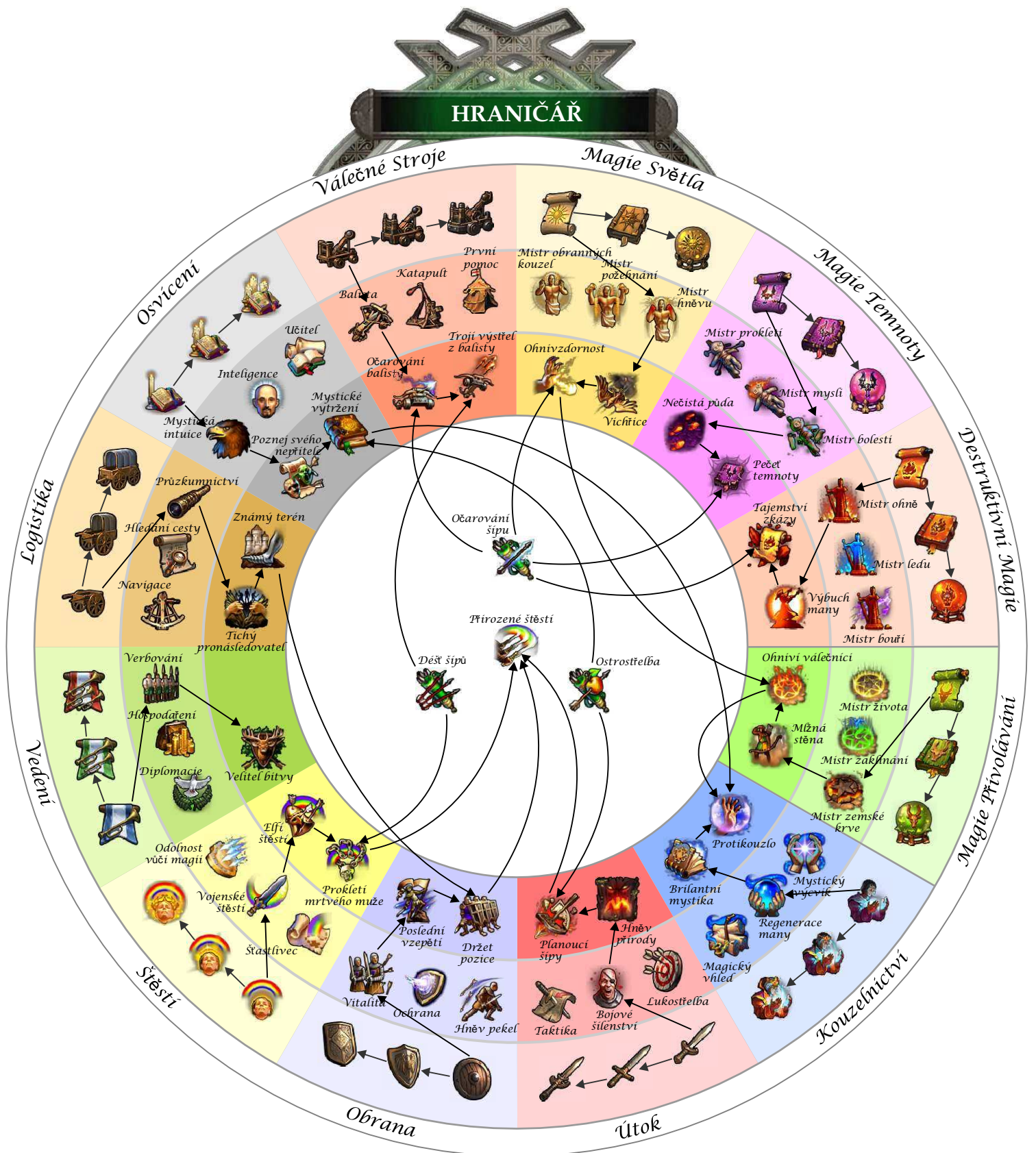


HEROES V



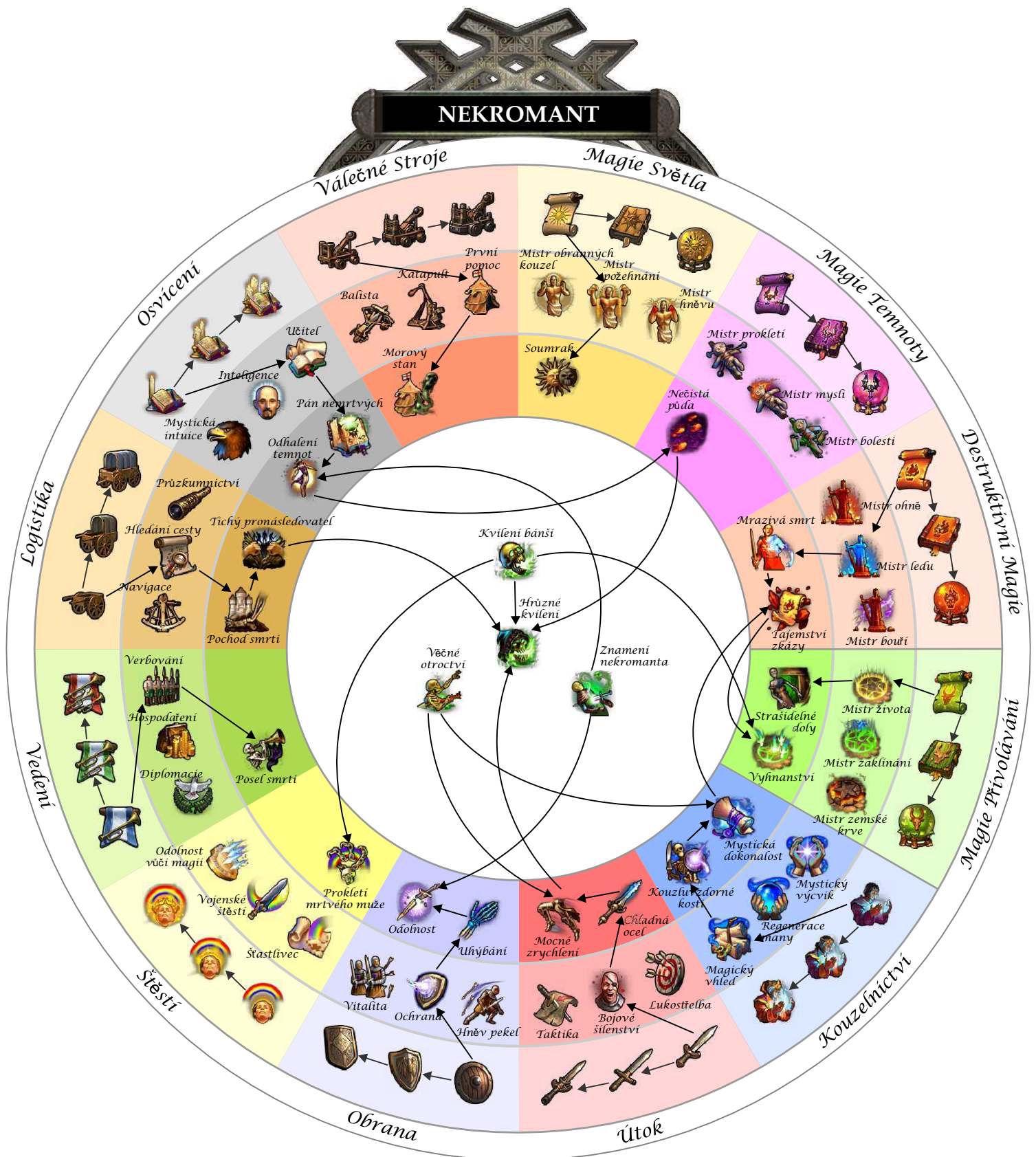
HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC



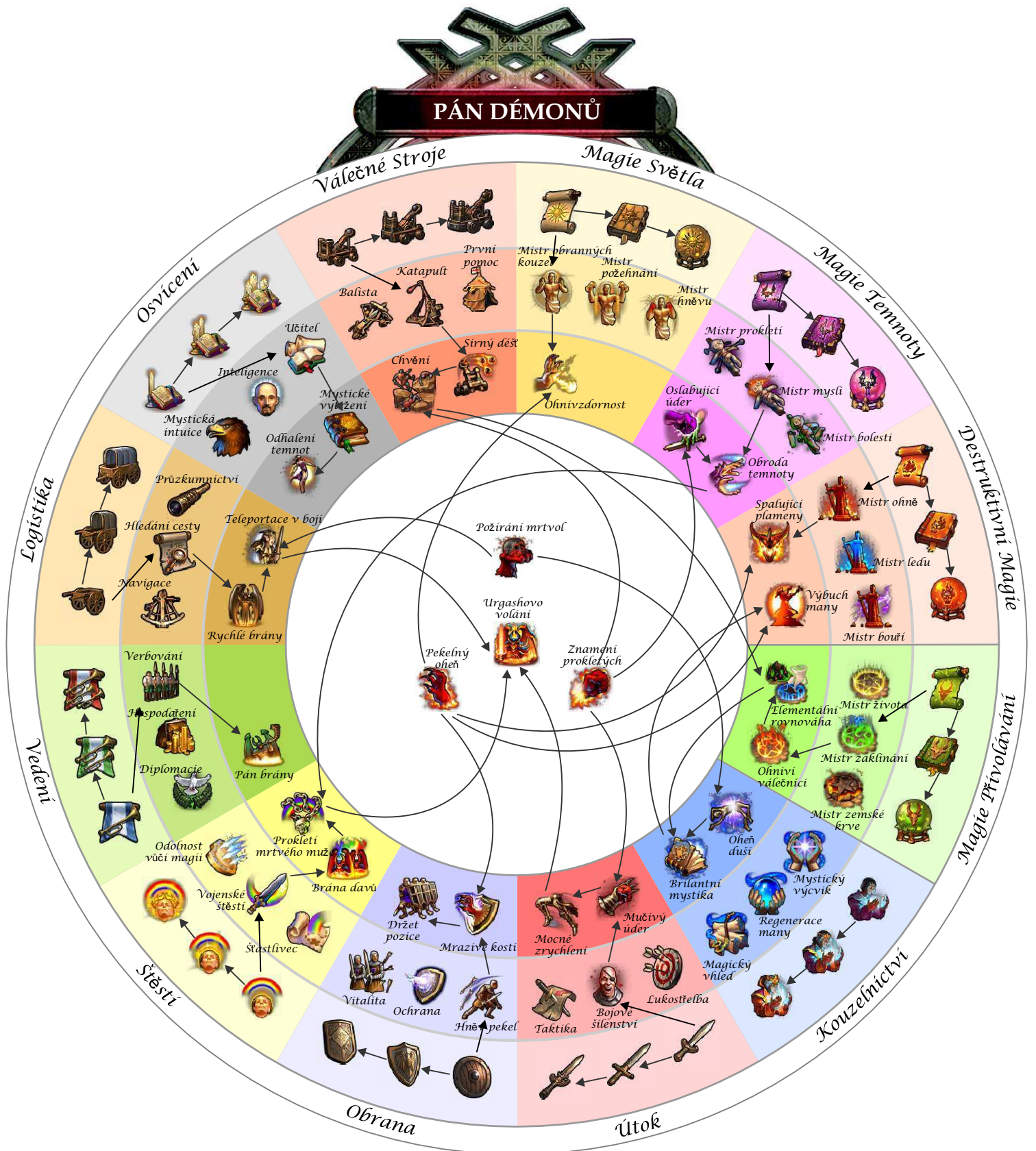
HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC



HEROES V

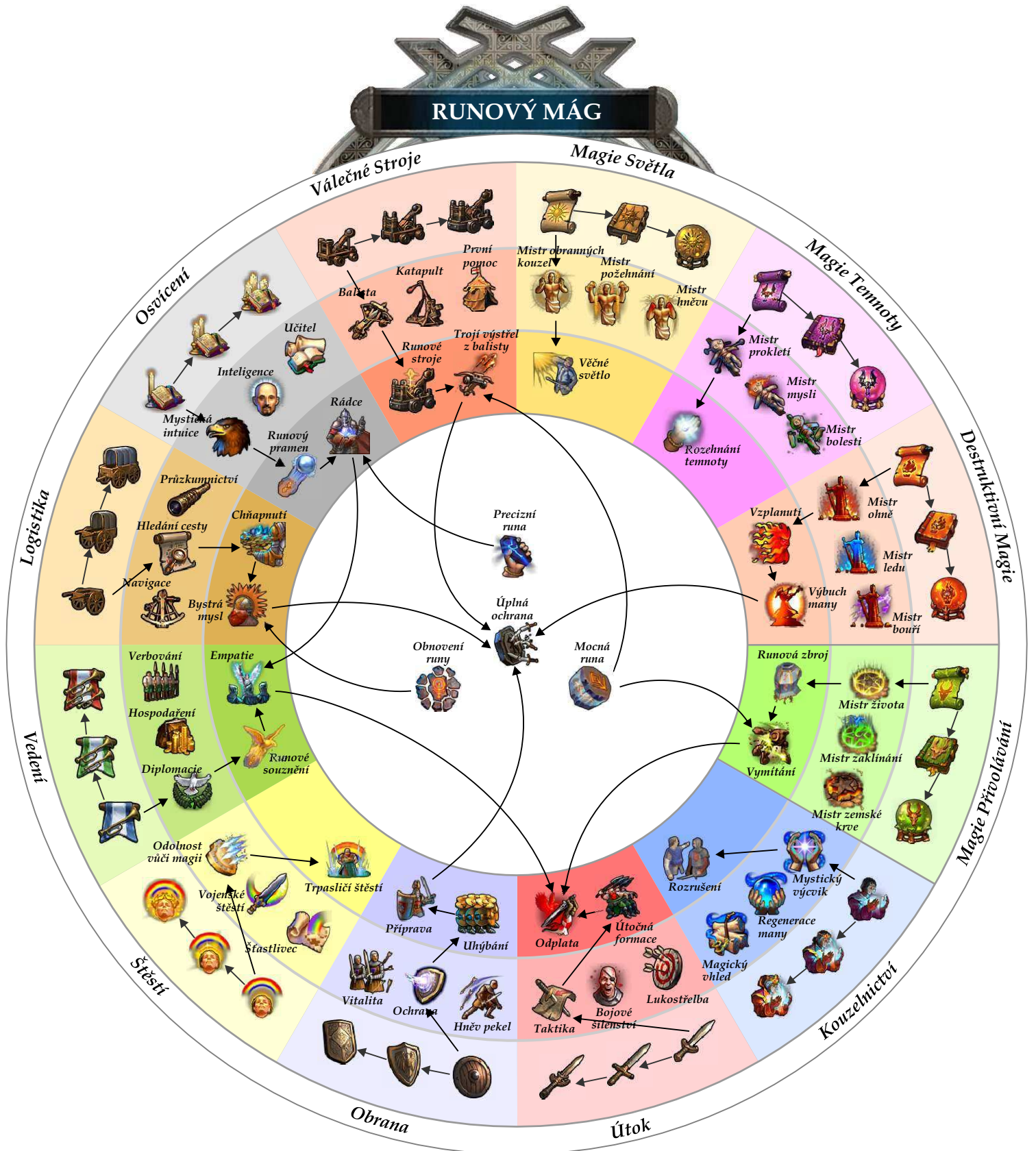
OF MIGHT AND MAGIC



HEROES V

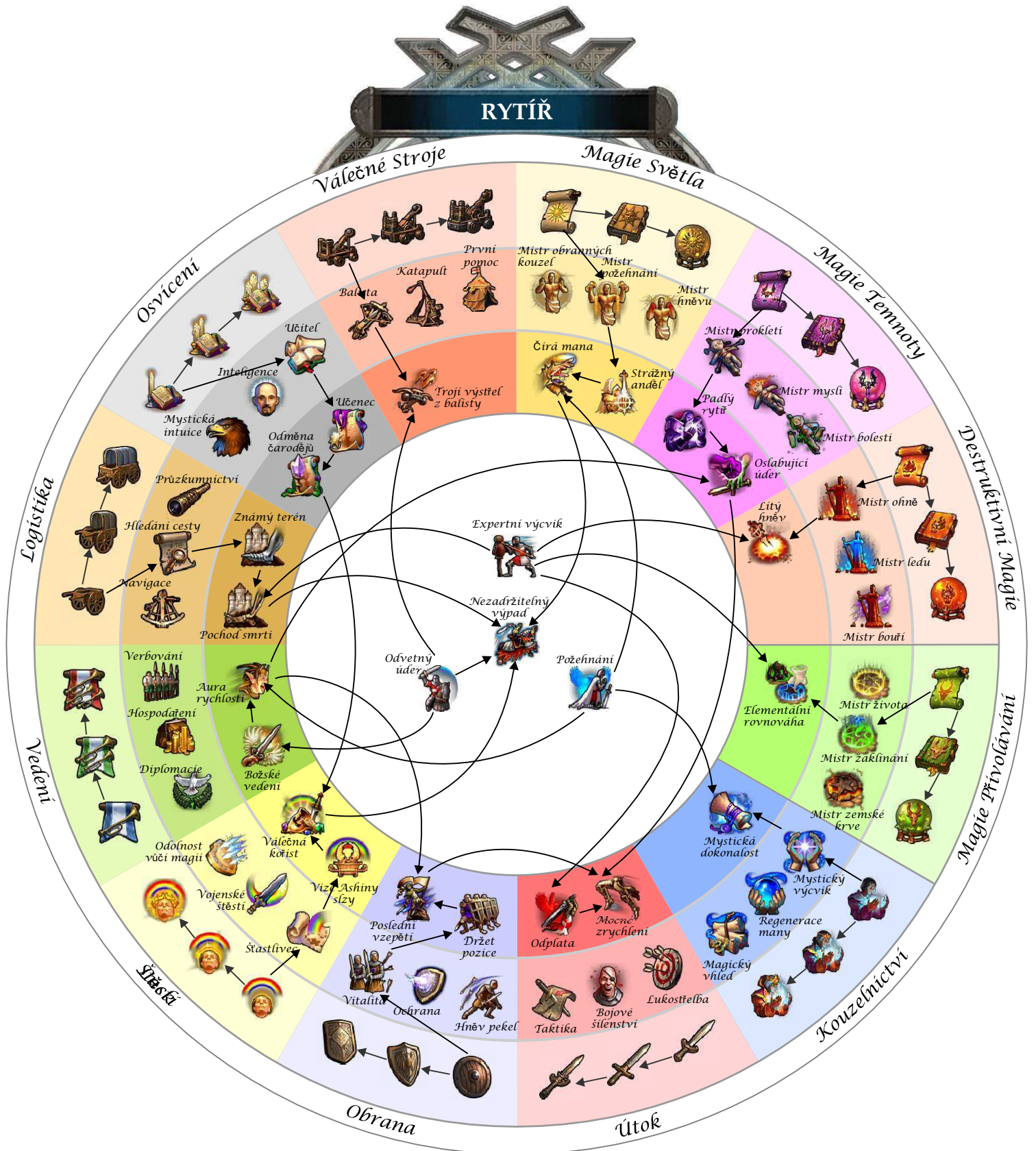
OF MIGHT AND MAGIC

RUNOVÝ MÁG



HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC



HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

