

HEROES V

KOMPENDIUM

DZIKIE HORDY



Stworzony przez Międzynarodową
Wspólnotę graczy Heroes V



Ten dokument jest efektem wspólnego wysiłku międzynarodowej wspólnoty HoMM, prowadzonej przez zespół Age of Heroes i wspieranej przez Ubisoft i Nival Interactive. Chcemy podziękować ofiarodawcom, tłumaczom i korekcie zaangażowanym w ten projekt za ich ciężką pracę. Chcemy również podziękować Nival Interactive za ujawnianie mechaniki gry.

Kiedy Fabrycy Cambounet z Ubisoftu, producent Heroes V, skontaktował się z nami, by stworzyć tę instrukcję, przyjęliśmy to zadanie z wielkim entuzjazmem. Kiedy Fabrycy pracował nad łataniami i edytorem map, cieszyliśmy się z tego, że również możemy pomóc fanom poprzez stworzenie wielu potrzebnych materiałów. Od samego początku, naszym celem było wypuszczenie zlokalizowanych wersji instrukcji, tak by każdy mógł poznać wszystkie informacje dotyczące gry, a nie tylko gracze znający język angielski. Nie moglibyśmy tego zrobić bez współpracy i wielkiego wysiłku międzynarodowej wspólnoty.

Ten przewodnik został stworzony dla ciebie a my jesteśmy otwarci na twoje propozycje, by uczynić go lepszym:

» <http://heroescommunity.com/viewthread.php3?TID=19045>

A teraz, rozkoszujcie się bogatym i tajemniczym światem Heroes V!

Valera Koltsov, Stéphane Fidanza, Paolo Angelo Sossi.

Aktualizacja: Kompendium Heroes V **Dziki Hordy** (wersja 3.1). Aktualną wersję zawsze znajdziesz: http://www.heroesofmightandmagic.com/heroes5/game_manuals.shtml



Prawa autorskie © 2006-2008 Stéphane Fidanza, Valera Koltsov, Paolo Angelo Sossi, Adrien Petri (aka Dridri - Drzewka Umiejętności), Aurelian Jurcoane (aka Aurelain - Koło Umiejętności) oraz Łukasz Strojnowski.

Prawa autorskie © 2006 UbiSoft Entertainment - Heroes of Might and Magic. Wszelkie prawa zastrzeżone. Might and Magic oraz Heroes of Might and Magic są znakami handlowymi UbiSoft Entertainment, wszelkie prawa zastrzeżone.

Ten dokument został stworzony na warunkach Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivs 3.0 License (by-nc-nd). Ten dokument lub jakakolwiek z jego części może być kopiowany oraz rozpowszechniany wyłącznie w celach niekomercyjnych i niezmienionej formie, z prawidłowym oznaczeniem autorów. Więcej informacji <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>.



Zamieszczając ten dokument na swojej stronie musisz umieścić na niej również link:

» http://www.heroes-fr.com/en/fan_manuals.php

SŁOWO OD UBISOFT

Ta instrukcja jest wynikiem wielkiego zaangażowania wspólnoty Heroes of Might and Magic. Zacząłem rozmawiać o tym projekcie, ich oczekiwaniach z nim związanych i zdałem sobie sprawę z tego, że oni również chcą uczestniczyć w tworzeniu tej instrukcji. W ten sposób doszło do nawiązania bezpośredniej współpracy z fanami.

Rezultat przerósł nasze najśmielsze oczekiwania pod względem wykonania jak i szczegółowości. Fani włożyli wiele pracy w tworzenie "ich" instrukcji, odkrywanie mechaniki i budowę gry przy współpracy z jej twórcami - Nival Interactive.

Większość społeczności włączyła się w proces tworzenia tego poradnika budując tabele, wpisując treść, tłumacząc na inne języki czy też po prostu oferując swoje wsparcie a efekt koordynacji tych wszystkich działań przez zespół Age of Heroes macie przed sobą.



UBISOFT

- Fabrice Cambounet
Producent Heroes V, Ubisoft



O Pieczęci Zgodności

Ta Pieczęć wyróżnia najlepsze i najwspanialsze dokonania fanów czy portali zgłoszone do Ubisoft. Będziemy ją przyznawać za mapy, mody, poradniki, przewodniki i inne elementy stworzone przez fanów gry lub jej uniwersum. Każda z tych prac będzie umieszczona na oficjalnej stronie Might and Magic oraz będzie mogła szczycić się tą Pieczęcią.



Heroes-fr: www.heroes-fr.com

Stéphane Fidanza — kierownik projektu, łamanie, pdf, pisanie.



Age of Heroes: www.HeroesofMightandMagic.com

Valera Koltsov — grafika

Paolo Angelo Sossi — pisanie, screenshoty, korekta



Archangel Castle: www.archangelcastle.com

Archangel Castle troszczył się o francuską lokalizację i dostarczył Drzewa Umiejętności (zobacz str.145) oraz kilka screenshotów z lokacjami z mapy przygód. Podziękowania dla Exeter oraz Dridri.



Drachenwald: www.drachenwald.net

Drachenwald troszczył się o niemiecką lokalizację, jak również pomysły układu poradnika i dane, takie jak charakterystyki Bohaterów Pojedynku (zobacz str.71) i cechy artefaktów z akademii (zobacz str.295).

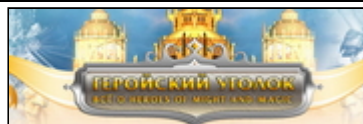
Podziękowania dla Caleb, Coras Tar, Hans Maulwurf, Moeffz, SolmyrBln, Andrean, Booky, Koni, Lord, Gunnar, MysticPhoenix oraz Tedil.



Heroic Corner: heroes.ag.ru

Heroic Corner troszczył się o rosyjską lokalizację i dostarczał bardzo dokładne techniczne szczegóły o grze (wiesz, o co chodzi - specjalne podziękowania dla alexrom66).

Podziękowania dla LaBoule, Alexey Romanikhin aka alexrom66, V.S.Pavlov.



Jaskinia Behemota: www.jaskiniabehemota.net

Podziękowania dla następujących osób: Morthi, Matiz123, Daimon_Frey, zespołu tworzącego Unofficial Patch do Heroes V oraz dla Ururam Tururam.



La Torre de Marfil: www.torredemarfil.org

La Torre de Marfil troszczył się o hiszpańską lokalizację, jak również dostarczał wiele pomysłów oraz wsparcie.

Podziękowania dla Vitirr i Namerutan za tłumaczenie, Rob_King za screenshoty oraz Tulkas za korektę.



Włoski lokalizację

Paolo Angelo Sossi troszczył się o włoską lokalizację.



Chiński lokalizację

Ubisoft China troszczył się o chińską lokalizację.



Dodatkowe podziękowania dla:

Aurelain i Celestial Heavens (www.celestialheavens.com) za koło umiejętności oraz Pitsu za pomysły.

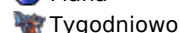
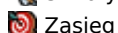
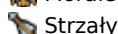
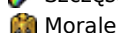
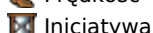
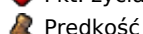
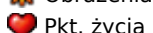
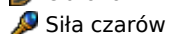
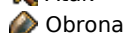
Wszystkich tych, którzy nas wspierali, przesyłali pomysły lub informacje (podziękowania dla wyse za zebranie informacji o specjalizacjach miast).

Szczególne podziękowania dla Ubisoftu i Nival Interactive za odpowiadanie na nasze pytania i dostarczanie danych i informacji technicznych o grze. I za stworzenie tej cudownej gry!!!



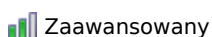
Charakterystyki Bohaterów i Stworzeń

Ikony oznaczające cechy bohaterów i/lub stworzeń:



Poziom zaawansowania umiejętności magicznych

Kiedy rzuca się zaklęcie jego siła jest uzależniona od poziomu znajomości tajników danej szkoły magii przez bohatera lub istotę. Poziom zaawansowania jest reprezentowany przez następujące ikony:



Na przykład, Prawa Moc jest czarem ze szkoły Magii Światła i zwiększa Atak wybranej jednostki. Kiedy rzucający nie specjalizuje się w tej magii, zaklęcie zwiększy Atak o 3. Jednakże w przypadku, kiedy rzucający jest ekspertem w Magii Światła Atak wybranego oddziału zostanie zwiększony o 12.

W rozdziale poświęconym czarom ([zobacz str.199](#)), poziom zaawansowania określa ikona przedstawiająca dodatkowe efekty wynikające z zaawansowanej wiedzy magicznej (Magia Mroku, Zniszczenia, Światła i Przywołania).

Niektóre stworzenia potrafią rzucać zaklęcia, a poziom zaawansowania znajomości danej magii jest określony w rozdziale Mechanika Gry ([zobacz str.324](#)).



Bohaterowie	11
Akademia.....	12
Forteca	18
Inferno	24
Loch	31
Nekropolis	39
Przystań	46
Sylwan	59
Twierdza	65
Bohaterowie w Trybie Pojedynku	71
Akademia: Galib	72
Akademia: Jhora	73
Akademia: Razzak	74
Forteca: Ebba	75
Forteca: Helmar	76
Forteca: Karli	77
Inferno: Deleb	78
Inferno: Marbas	79
Inferno: Nymus	80
Loch: Eruina	81
Loch: Lethos	82
Loch: Sinitar	83
Nekropolis: Deirdre	84
Nekropolis: Orson	85
Nekropolis: Raven	86
Przystań: Irina	87
Przystań: Klaus	88
Przystań: Vittorio	89
Sylwan: Anwen	90
Sylwan: Dirael	91
Sylwan: Ossir	92
Twierdza: Garuna	93
Twierdza: Haggash	94
Twierdza: Shak'Karukat	95
Specjalizacje Bohaterów	96
Akademia.....	96
Forteca	97
Inferno	98
Loch	99
Nekropolis	101
Przystań	102
Sylwan	103
Twierdza	104
Talenty	106
Atak	107
Dowodzenie	109

Krzyk	111
Logistyka	112
Machiny Wojenne	114
Magia Światła	116
Magia Mroku	118
Magia Przywołania	120
Magia Zniszczenia	122
Obrona	124
Oświecenie	126
Oświecenie	128
Rozbicie Światła	129
Rozbicie Mroku	130
Rozbicie Przywołania	131
Rozbicie Zniszczenia	132
Szczęście	133
Talent Magiczny	135
Brama (Lord Demonów)	137
Łańcuchy Żywiołów (Czarnoksiężnik)	138
Mściciel (Łowca)	139
Nekromancja (Nekromanta)	140
Rzemieślnik (Czarodziej)	141
Szał Krwi (Barbarzyńca)	142
Szkolenie (Rycerz)	143
Znajomość Runów (Kapłan Runów)	144

Drzewko Umiejętności	145
----------------------------	-----

Akademia	146
Forteca	148
Inferno	150
Loch	152
Nekropolis	154
Przystań	156
Sylwan	158
Twierdza	160

Jednostki	162
-----------------	-----

Neutralne	162
Akademia	163
Loch	164
Przystań	165
Inferno	166
Nekropolis	167
Sylwan	168
Forteca	169
Twierdza	170

Opisy Jednostek	171
-----------------------	-----

Akademia	171
Forteca	172
Inferno	174
Loch	175
Nekropolis	177
Przystań	179
Sylwan	180
Twierdza	182
Neutralne	183

Zdolności Jednostek	185
---------------------------	-----

Zaklęcia	199
Magia Przygody.....	200
Magia Światła	201
Magia Mroku.....	203
Magia Przywołania	205
Magia Runiczna	207
Magia Zniszczenia	208
Okrzyki Bojowe.....	210
Artefakty	211
Broń	211
Tarcza	212
Kieszeń.....	213
Buty	213
Ekwipunek	213
Hełm	214
Pancerz.....	214
Płaszcz	215
Pierścień	215
Naszyjnik	216
Zestawy Artefaktów	217
Pancerz Oświecenia	217
Insygnia Sar-Issusa.....	217
Lwi Duch.....	217
Objęcia Śmierci.....	218
Oreża Potęgi.....	218
Potęga Smoków	218
Sen Łucznika	219
Siła Run	219
Wola Urgasha	219
Zbroja Krasnoludzkich Królów	219
Plan Miasta	220
Akademia.....	221
Forteca	222
Inferno	223
Loch	224
Nekropolis.....	225
Przystań	226
Sylwan	227
Twierdza	228
Struktury	229
Akademia.....	229
Forteca	233
Inferno	237
Loch	241
Nekropolis.....	245
Przystań	249
Sylwan	253
Twierdza	257
Specjalizacje Miast	261
Akademia.....	261
Forteca	263
Inferno	266
Loch	268
Nekropolis.....	270

Przystań	272
Sylwan	274
Twierdza	276
Obiekty	279
Rodzaje Terenu	279
Obiekty Mapy Przygody	279
Pola Walki	284
Pola Walki na Morzu	285
Siedziby	286
Kopalnie	288
Skarby	288
Skarby na Morzu	289
Tygodnie	290
Tygodnie Bez Efektu	290
Produkcja Surowców	290
Tygodnie Przygody	290
Tygodnie Mające Wpływ na Walkę	291
Przyrost Jednostek	291
Tygodnie Jednostek	291
Talenty Rasowe	294
Akademia: Rzemieślnik	294
Loch: Łańcuchy Żywiół	297
Przystań: Trening	300
Inferno: Brama	302
Nekropolis: Nekromancja	304
Sylwan: Mściciel	308
Forteca: Znajomość Runów	309
Twierdza: Szał Krwi	311
Rozwój Bohatera	314
Podstawowe Statystyki Bohatera	314
Rozwój Umiejętności	314
Zdobywanie Doświadczenia	318
Mechanika Gry	320
Ogólna liczebność stworzeń	320
Poruszanie się po Mapie Przygód	320
Obrażenia w walce	322
Inicjatywa	331
Szczęście	334
Morale	335
Zaawansowane Zasady Gry	337
Negowanie Efektów Czarów	337
Działanie Zdolności Jednostek	339
Opis Obiektów Na Mapie Przygód	341
Rytualny Loch	343
Wskrześ Umarłych i Wskreszenie	344
Dyplomacja	344
Podział Armii Neutralnych	346
Szał	346
Jak bronić się przed sztuką magiczną	347
Efekt wejścia do Fosi w Fortecy	348
Formacje krasnoludzkie	348
Zastawianie Sideł i Plugawienie Magii	349

Poziom Trudności	351
Zagadki Sfinksa	353
Dodatek: Koła Umiejętności.....	356



BOHATEROWIE



Akademia

**Faiz - Zakłócacz**

Specjalizuje się w Kłątwie Wrażliwości, dzięki czemu czar ten nie tylko zmniejsza obronę celu, ale także zadaje obrażenia (których ilość zależy od poziomu bohatera).

**Biografia**

Faiz znany jest w Srebrnych Miastach głównie ze względu na swoją paskudną facjatę, którą zazwyczaj chowa pod chustą. Jego szramy są wynikiem starcia z Pustynnymi Orkami. Od dnia tej potyczki zaprzęgnięty dotąd przyjemnymi sprawami Mag stał się fanem niszczenia i rujnowania. Po przejściu stosownego treningu, Faiz stał się mistrzem siania destrukcji przy pomocy magii.

0 2
0 3

Talenty i Umiejętności**Rzemieślnik**

Unikalny talent rasowy. Bohater może tworzyć dla swoich jednostek miniartefakty pierwszego poziomu.

**Magia Mroku**

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Mroku trzeciego poziomu. Magia Mroku staje się skuteczniejsza w działaniu.

**Mistrz Bólu**

Rozszerza działanie zaklęć Rozkład i Wrażliwość na grupę stworzeń, ale dwukrotnie zwiększa koszt ich rzucenia. Bohater traci tylko połowę swojej Gotowości Bojowej rzucając te zaklęcia. Zaklęcie Kłątwa Piekieł staje się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej to zaklęcie wzrasta o 4).

Armia i Czary

20-29
Gremlin



8-11
Kamienny Gargulec



0-3
Żelazny Golem



Wrażliwość

**Galib - Zakrzywicz Czarów**

Zwiększona szansa, że przekierowany wrogi czar trafi w jednostkę wroga, zamiast w losowo wybraną.

**Biografia**

Galib jest Dzinem, istotą duchową, lordem wśród wielu duchów żywiołów błakających się po magicznym terenie, niewidocznych dla niewprawnego oka. Galib nie jest służącym, lecz przyjacielem i sojusznikiem magów ze Srebrnych Miast, zasiada jako jeden z Kręgu wśród przywódców gildii Czarodziejów. Wielu z jego ludzkich odpowiedników nauczyło się w sposób przypadkowy odbijać zaklęcia przeciwnika, lecz wrodzone zdolności Galiba pozwalają mu w dużej mierze kontrolować ten efekt i określać, w co odbity czar ma trafić. Wrogowie starają się unikać używania przeciw niemu magii wiedząc, że czar może zostać odbity i ugodzić w ich własne oddziały.

0 2
0 3

Talenty i Umiejętności**Rzemieślnik**

Unikalny talent rasowy. Bohater może tworzyć dla swoich jednostek miniartefakty pierwszego poziomu.

**Szczęście**

Szczęście wszystkich stworzeń w armii bohatera jest większe o 1.

**Magiczne Z zwierciadło**

Każdy czar powodujący obrażenia lub nakładający kłótwę rzucony przez wrogi bohatera może zostać odbity i skierowany do innego celu, wliczając w to jednostki przeciwnika.

Armia i Czary

20-29
Gremlin



8-11
Kamienny Gargulec



0-3
Żelazny Golem



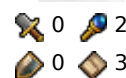
Oczyszczenie

**Havez - Mistrz Gremlinów**

Wszystkie Gremliny, Gremliny Dowódcy i Gremliny Sabotarzyści w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

**Biografia**

Havez ma oko na wszystko, co jest dziwne i nietypowe. Jego osobiste wyposażenie to niezwykła mieszanka przedmiotów z całego Ashan - ubrań z jedwabiu cienia z Ygg-Chall, skórzanych wyrobów z Irollan, klejnotów z krasnoludzkich kopalń itp. Jego zainteresowanie rzeczami nietypowymi rozciąga się także na jednostki wojskowe. Przez wiele dekad studiował zachowania Gremlinów i wyspecjalizował się w trenowaniu i prowadzeniu do boju tych jaszczurowatych humanoidów.

**Talenty i Umiejętności****Rzemieślnik**

Unikalny talent rasowy. Bohater może tworzyć dla swoich jednostek miniartefakty pierwszego poziomu.

**Machiny Wojenne**

Zwiększona zostaje skuteczność działania i liczba punktów życia machin wojennych. Zwiększa się atak, obrona i liczba zadawanych obrażeń przez Balistę. Zwiększa się liczba zadawanych obrażeń przez Katapultę, jak również otrzymuje ona 30% szansę na trafienie. Wzmaga skuteczność Namiotu Medyka. Wóz z Amunicją otrzymuje zdolność podnoszenia ataku walczących na dystans jednostek w armii bohatera o 1.

Armia i Czary

20-29
Gremlin



20-29
Gremlin



20-29
Gremlin



Wóz z
Amunicją



Balista

**Jhora - Rozmawiający z Wiatrem**

Bohater ma podwyższoną inicjatywę w walce, zależnie od swego poziomu.

Biografia

Lotność umysłu Jhory pozwala jej na wyprowadzanie magicznych ataków w tempie nieosiągalnym dla innych magów. Pierwszymi, którzy to odkryli, byli bandyci usiłujący okraść karawanę, z którą Jhora wędrowała jako dziecko. Nagła nawałnica Starożytnych Strzał, która spadła na atakujących, zmusiła ich do pospiesznej ucieczki w kierunku pobliskich wzgórz.

**Talenty i Umiejętności****Rzemieślnik**

Unikalny talent rasowy. Bohater może tworzyć dla swoich jednostek miniartefakty pierwszego poziomu.

**Talent Magiczny**

Przyspiesza rzucanie zaklęć przez bohatera w czasie walki. Odstęp czasu pomiędzy rzucaniem dwóch kolejnych czarów zmniejszony jest o 10%.

**Tajemny Trening**

Koszt rzucenia czaru jest mniejszy o 20%.

Armia i Czary

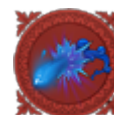
20-29
Gremlin



8-11
Kamienny Gargulec



0-3
Żelazny Golem



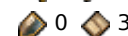
Starożytna
Strzała

**Narxes - Mentor**

Wszyscy Magowie, Arcymagowie i Magowie Bitewni w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

Biografia

Narxes jest wiernym wyznawcą poglądu, że sukces jest wypadkową precyzji, dokładności i dbałości o detale. Będąc surowym i pedantycznym nauczycielem jest również prawdziwym tyranem dla akolitów chcących zostać Magami. Nie żałują oni jednak godzin spędzonych pod jego bezlitosnym okiem, ponieważ dzięki niemu rozumieją, że im więcej uczysz się w czasach pokoju, tym mniej cierpisz w czasie wojny.

**Talenty i Umiejętności****Rzemieślnik**

Unikalny talent rasowy. Bohater może tworzyć dla swoich jednostek miniartefakty pierwszego poziomu.

**Oświecenie**

Bohater otrzymuje +1 do jednego ze swych podstawowych atrybutów co cztery osiągnięte poziomy doświadczenia (włącznie z już osiągniętymi) oraz otrzymuje 5% więcej PD.

**Inteligencja**

Zwiększa maksymalny poziom many o 50%.

Armia i Czary

20-29
Gremlin



8-11
Kamienny Gargulec



1
Mag



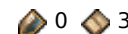
Pięć Gniewu

**Nathir - Władca Płomieni**

Skuteczna moc magiczna danego bohatera zwiększa się kiedy rzuca on zaklęcia bazujące na żywiole Ognia. Modyfikator uzależniony jest od poziomu bohatera.

Biografia

Podczas Wojny Szarego Sojuszu Nathir został wzięty do niewoli przez demony. Uwięziony w ich kopalniach siarki, jest jedną z zaledwie trzech osób, które przetrwały rewoltę w kopalni i uciekły. Nathir przedał się przez ogniste pustkowia krainy Sheogh i dotarł w końcu do Srebrnych Miast, przysięgając, że od tej pory ogień zawsze będzie jego sługą, a nigdy więcej panem.

**Talenty i Umiejętności****Rzemieślnik**

Unikalny talent rasowy. Bohater może tworzyć dla swoich jednostek miniartefakty pierwszego poziomu.

**Magia Zniszczenia**

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Zniszczenia trzeciego poziomu. Magia Zniszczenia staje się skuteczniejsza w działaniu.

**Mistrz Ognia**

Zaklęciom Kula Ognia i Armagedon towarzyszy dodatkowe działanie w postaci uszkodzenia pancerzy, zmniejszające obronę celu o 50%.

Armia i Czary

20-29
Gremlin



8-11
Kamienny Gargulec



0-3
Żelazny Golem



Kula Ognia

**Nur - Mistyk**

Bohater może odzyskiwać punkty many w trakcie walki. Tempo regeneracji zależy od poziomu bohatera.

**Biografia**

Nur jest jedną z istot, które nie tylko są odporne na magię, ale też same są z natury magiczne. Będąc mistrzynią medytacji i koncentracji umysłowej należącej do klasy Dżinów, Nur walczyła przy pomocy magii Chaosu w wielu światach i nabyła niezwyklej odporności magicznej. W wyniku swoich badań, praktyk i przygotowań, Nur jest w stanie ciągle i na bieżąco uzupełniać zapasy swoich punktów many.

**Talenty i Umiejętności****Rzemieślnik**

Unikalny talent rasowy. Bohater może tworzyć dla swoich jednostek miniartefakty pierwszego poziomu.

**Talent Magiczny**

Przyspiesza rzucanie zaklęć przez bohatera w czasie walki. Odstęp czasu pomiędzy rzucaniem dwóch kolejnych czarów zmniejszony jest o 10%.

**Regeneracja Many**

Przyspiesza dwukrotnie regenerację many.

Armia i Czary

20-29
Gremlin



8-11
Kamienno Gargulec



0-3
Żelazny Golem



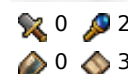
Starożytna
Strzała

**Razzak - Twórca Golemów**

Wszystkie Żelazne Golemy, Stalowe Golemy i Magnetyczne Golemy w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

**Biografia**

Mądrość nie zawsze przychodzi z wiekiem. Po wielu dekadach nauki Razzak zdobył się na eksperyment, który pozwoliłby mu na łatwe korzystanie z magii Ashan na wieki. Miał szczęście, że przeżył i obecnie musi być noszony przez niewolników przez wzgląd na swój częściowy paraliż. Eksperyment ten miał jednak i swoje dobre strony, ponieważ Razzak zajął się tworzeniem Golemów, które pomagają mu i zastępują w pewnym stopniu niesprawne kończyny.

**Talenty i Umiejętności****Rzemieślnik**

Unikalny talent rasowy. Bohater może tworzyć dla swoich jednostek miniartefakty pierwszego poziomu.

**Obrona**

Zmniejsza o 10% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać w czasie bezpośredniej walki.

**Witalność**

Zwiększa liczbę punktów życia wszystkich twoich oddziałów o 2 (Jest to szczególnie efektywne w przypadku dużych armii).

Armia i Czary

4-6
Żelazny Golem



4-6
Żelazny Golem



4-6
Żelazny Golem



Przyspieszenie

Akademia Bohaterowie w Kampanii

**Cyrus - Zakrzywacz Czarów**

Zwiększona szansa, że przekierowany wrogi czar trafi w jednostkę wroga, zamiast w losowo wybraną.

Biografia

Cyrus skazany był na sukces, bowiem od najmłodszych lat wykazywał wielce obiecujące połączenie naturalnych talentów i niesamowitej ambicji, czyli cech obecnych u wielu znakomitych przywódców. Bezlitośnie torując sobie drogę w górę hierarchii, Cyrus stał się młodym i dynamicznym Pierwszym z Kręgu. Co prawda z czasem jego talenty analityczne utonęły pod rozbuchanym ego i tendencją do skąpstwa, lecz Cyrus wciąż jest Magiem o olbrzymiej potędze.

» Cyrus jest wrogiem bohaterem w 3 kampanii wersji podstawowej (Kampania Nekromanty) w misjach 3 i 5.



0 2
0 3

Talenty i Umiejętności**Rzemieślnik**

Unikalny talent rasowy. Bohater może tworzyć dla swoich jednostek miniartefakty pierwszego poziomu.

**Szczęście**

Szczęście wszystkich stworzeń w armii bohatera jest większe o 1.

**Magiczne Zwierciadło**

Każdy czar powodujący obrażenia lub nakładający klątwę rzucony przez wrogięgo bohatera może zostać odbity i skierowany do innego celu, wliczając w to jednostki przeciwnika.

Armia i Czary

20-29
Gremlin



8-11
Kamienny Gargulec



0-3
Żelazny Golem



Oczyszczenie

**Maahir - Mistyk**

Bohater może odzyskiwać punkty many w trakcie walki. Tempo regeneracji zależy od poziomu bohatera.

Biografia

Maahir nie jest wyjątkiem wśród Magów, biorąc pod uwagę ilość czasu, jaką poświęca na studiowanie; całkiem wyjątkowy jest jednak sposób, w jaki to robi. Jako doświadczony podróżnik Maahir poddaje swoje ciało niekończącym się próbom, wierząc, że ciężka umysłowa idzie w parze z ciężką fizyczną. W rezultacie tego nastawienia na zdrowie i możliwości umysłu, Maahir jest w stanie regenerować punkty many niesłychanie szybko.

» Maahir jest głównym bohaterem w scenariuszu „Podstęp Maahira” oraz pojawia się w 3 kampanii wersji podstawowej (Kampania Nekromanty) w misjach 3 i 5.



0 2
0 3

Talenty i Umiejętności**Rzemieślnik**

Unikalny talent rasowy. Bohater może tworzyć dla swoich jednostek miniartefakty pierwszego poziomu.

**Talent Magiczny**

Przyspiesza rzucanie zaklęć przez bohatera w czasie walki. Odstęp czasu pomiędzy rzucaniem dwóch kolejnych czarów zmniejszony jest o 10%.

**Regeneracja Many**

Przyspiesza dwukrotnie regenerację many.

Armia i Czary

20-29
Gremlin



8-11
Kamienny Gargulec



0-3
Żelazny Golem



Starożytna
Strzała



Zehir - Mistrz Żywiołów

Za każdym razem, gdy ginie sojuszniczny oddział, grupa żywiołaków włącza się do walki po stronie bohatera. Liczba pojawiających się żywiołaków uzależniona jest od poziomu bohatera. Dodatkowo zaklęcia Przywołanie Żywiołów i Przywołanie Feniksów są bardziej potężne.

Biografia

Pobudliwy, uparty i energiczny - w taki sposób starsi magowie opisują Zehira. Zdecydował się specjalizować w magii żywiołów twierdząc (i słusznie), że jeśli będzie w stanie kontrolować siły tak potężne jak żywioły, to da sobie radę również z każdą inną formą magii. Choć tytuł Pierwszego Maga Kręgu został przyznany temu młodzieńcowi by ukrócić walki wewnętrzne, to pozostali magowie Kręgu szybko się zorientowali, że Zehir już niebawem przewyższy ich pod względem umiejętności, i że stanie się to raczej za kilka miesięcy, niż za kilka lat.

» Zehir jest głównym bohaterem w 6 kampanii wersji podstawowej (Kampania Akademii) oraz w 3 Kampanii Dzikich Hord (Na Ratunek). Pojawia się również w scenariuszu „Pokusa” w Kuźni Przeznaczenia.



Talenty i Umiejętności



Rzemieślnik

Unikalny talent rasowy. Bohater może tworzyć dla swoich jednostek miniartefakty pierwszego poziomu.



Magia Przywołania

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Przywołania trzeciego poziomu. Magia Przywołania staje się skuteczniejsza w działaniu.



Mistrz Przywołania

Zaklęcia Wyczaruj Feniksa i Przywołaj Żywiołaka stają się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej te zaklęcia wzrasta o 4).

Armia i Czary



20-29
Gremlin



8-11
Kamienny Gargulec



0-3
Żelazny Golem



Przywołanie
Żywiołów

Forteca

**Brand - Artysta Runów****Kuźnia Przeznaczenia**

Szanse powodzenia dla umiejętności Doskonałe Runy zwiększone zostają o 20% na starcie i o +1% za każdy poziom.

Biografia

Arkath, Smok Ognia, szczególnie upodobał sobie ponurego, stroniącego od towarzystwa Czarnoksiężnika Branda, który ukrywa zawsze swą twarz za kawałkiem czerwonej tkaniny. Pogłoski mówią, że Brand popełnił błąd podczas eksperymentów z runami i okrutnie poparzył sobie twarz. Wypadek ów wcale go jednak nie zniechęcił. To właśnie za ową wytrwałość i oddanie Arkath obdarzył go ponadnaturalnymi zdolnościami z zakresu magii runicznej.



0 2
1 2

Talenty i Umiejętności**Lepsza Znajomość Runów**

Unikalny talent rasowy. Pozwala umieszczać w walce magiczne runy 3-4 kręgu na własnych jednostkach, dając im czasowo nowe właściwości i zdolności bojowe.

**Doskonałe Runy**

Daje 50% szansę na niewykorzystanie zasobów przy aktywacji runów.

Armia i Czary

18-26
Obrońca



8-11
Włócznik



0-2
Jeździec Niedźwiedzi

**Ebba - Jeździec****Kuźnia Przeznaczenia**

Wszyscy Niedźwiedzi Jeźdźcy, Niedźwiedzi Rycerze i Niedźwiedzi Wojownicy w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

Biografia

W poczet największych bohaterek ludu krasnoludów niewątpliwie zalicza się mała, bezwzględna Elba, wychowana przez rodzinę niedźwiedzi. Gdy po raz pierwszy pojawiła się wśród swego ludu, mało kto zauważył, że w żyłach tego małego, szalonego kłębka płynie krasnoludzka krew. Lecz Elba szybko zdobyła sobie szacunek i uznanie, nawet wśród surowych wojowników z północy, Jeźdźców Niedźwiedzi.



0 2
1 2

Talenty i Umiejętności**Znajomość Runów**

Unikalny talent rasowy. Pozwala umieszczać w walce magiczne runy 1-2 kręgu na własnych jednostkach, dając im czasowo nowe właściwości i zdolności bojowe.

**Atak**

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 5%.

**Taktyka**

Zwiększa obszar, na którym bohater może rozstawić swoje jednostki przed walką.

Armia i Czary

3-4
Jeździec
Niedźwiedzi



3-4
Jeździec
Niedźwiedzi



3-4
Jeździec
Niedźwiedzi

**Erling - Strażnik Płomienia**

Kućnia Przeznaczenia

Wszyscy Kapłani Runów, Patriarchowie Runów i Strażnicy Runów w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

Biografia

Trolinga, oswojona biała sowa drzemiąca spokojnie na ramieniu Erlinga, była z nim, gdy powrócił z niezwykle długiej, zimowej wyprawy. Wszelkie pytania na ten temat zbywa on tajemniczym uśmiechem. Z wyprawy owej Erling powrócił nie tylko z sową, ale i z dogłębną znajomością krasnoludzkiej magii runicznej. Niejeden krasnolud zastanawia się, gdzie właściwie Erling udał się owej zimy i z kim się spotkał.

» Erling jest głównym wrogiem bohatera scenariusza „Krąg nienawiści” w Dzikich Hordach.



0 2
1 2

Talenty i Umiejętności**Znajomość Runów**

Unikalny talent rasowy. Pozwala umieszczać w walce magiczne runy 1-2 kręgu na własnych jednostkach, dając im czasowo nowe właściwości i zdolności bojowe.

**Lepszy Talent Magiczny**

Przyspiesza rzucanie zaklęć przez bohatera w czasie walki. Odstęp czasu pomiędzy rzucaniem dwóch kolejnych czarów zmniejszony jest o 20%.

Armia i Czary

18-26
Obrońca



8-11
Włóczyk



1
Kapłan Runów

**Helmar - Święty Młot**

Kućnia Przeznaczenia

Podczas rzucania na przyjazną jednostkę dowolnego czaru Magii Światła, jest szansa rzucenia przez niego również Prawej Mocy na tę jednostkę.

Biografia

Helmar rozpoczął swą karierę wojskową jako Kapłan Runów, wyróżniając się pośród swych braci wyjątkową surowością, ascetyzmem i fanatyczną wprost nienawiścią do wroga. Przełożeni Helmara szybko poczuli powierzać mu dowodzenie nad coraz to większymi oddziałami. Helmar wkrótce opanował sztukę zarażania wojowników swą zaciętością i dziś oddziały jego słyną jako zażarte i bezlitosne w walce.



0 2
1 2

Talenty i Umiejętności**Znajomość Runów**

Unikalny talent rasowy. Pozwala umieszczać w walce magiczne runy 1-2 kręgu na własnych jednostkach, dając im czasowo nowe właściwości i zdolności bojowe.

**Lepsza Magia Światła**

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Światła czwartego poziomu. Magia Światła staje się jeszcze bardziej skuteczna w działaniu.

Armia i Czary

18-26
Obrońca



8-11
Włóczyk



0-2
Jeździec Niedźwiedzi



Prawa Moc

**Inga - Mistrz Runów**

Kućnia Przeznaczenia

Przy uzyskiwaniu nowego poziomu bohater może samorzutnie nauczyć się jednego nowego zaklęcia runicznego.

Biografia

Jako dziecko słynnych kamieniarzy Inga sprawiła swym rodzicom niejaki zawód. Miał obrabiać skały, twierdziła, że słyszy ich głos. Spędzała coraz więcej czasu z Kapłanami Runów, studiując tajemnicze pieśni zasłyszane w kamieniu, aż wreszcie przyłączyła się do nich, opuszczając swą nierozumiejącą niczego rodzinę. Dzięki swej wrażliwości na tajemne szepty Arkatha stała się wybitną przywódczynią Kapłanów Runów.



0 2
1 2

Talenty i Umiejętności**Znajomość Runów**

Unikalny talent rasowy. Pozwala umieszczać w walce magiczne runy 1-2 kręgu na własnych jednostkach, dając im czasowo nowe właściwości i zdolności bojowe.

**Oświecenie**

Bohater otrzymuje +1 do jednego ze swych podstawowych atrybutów co cztery osiągnięte poziomy doświadczenia (włącznie z już osiągniętymi) oraz otrzymuje 5% więcej PD.

**Uczony**

Pozwala Bohaterowi uczyć innych bohaterów zaklęć, umożliwiając efektywną wymianę zapisanych w księgach czarów.

Armia i Czary

18-26
Obrońca



8-11
Włóczyk



0-2
Jeździec Niedźwiedzi

**Ingvar - Protektor**

Kućnia Przeznaczenia

Wszyscy Strażnicy, Obrońcy i Strażnicy Gór w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, a także +1 PŻ co każde pięć poziomów.

Biografia

Podczas Wojny Pod Górą powierzono Ingvarowi zadanie strzeżenia przełęczy Frostclef. Z trzystu krasnoludów przeżyła ledwo garstka, w czym większość pochodziła z oddziału Ingvara. Od tej pory jest on znany jako jeden z największych dowódców Kamiennych Auli, a prości wojownicy - Obrońcy - są jego niezachwianymi sojusznikami we wszystkich bitwach.



0 2
1 2

Talenty i Umiejętności**Znajomość Runów**

Unikalny talent rasowy. Pozwala umieszczać w walce magiczne runy 1-2 kręgu na własnych jednostkach, dając im czasowo nowe właściwości i zdolności bojowe.

**Obrona**

Zmniejsza o 10% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać w czasie bezpośredniej walki.

**Witalność**

Zwiększa liczbę punktów życia wszystkich twoich oddziałów o 2 (jest to szczególnie efektywne w przypadku dużych armii).

Armia i Czary

18-26
Obrońca



18-26
Obrońca



18-26
Obrońca

**Karli - Cięte Ostrze**

Kuźnia Przeznaczenia

Wszyscy Włócznicy, Harcownicy i Harpunnicy w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

Biografia

Karli wiele lat spędził w podziemnych kuźniach, studiując prastare receptury i eksperymentując z różnymi stopami i składnikami, by wykuć z nich jak najznakomitszą broń. Wojownicy jego dysponują w konsekwencji niezrównanym wyposażeniem, dającym im znaczną przewagę na polu bitwy.



0 2
1 2

Talenty i Umiejętności**Znajomość Runów**

Unikalny talent rasowy. Pozwala umieszczać w walce magiczne runy 1-2 kręgu na własnych jednostkach, dając im czasowo nowe właściwości i zdolności bojowe.

**Szczęście**

Szczęście wszystkich stworzeń w armii bohatera jest większe o 1.

**Szczęście Żołnierza**

Daje gwarancję, że przydatne zdolności bojowe różnych stworzeń służących w armii bohatera (np. Uderzenie u Krzyżowca) będą się częściej zdarzać.

Armia i Czary

8-11
Włócznik



8-11
Włócznik



8-11
Włócznik



Wóz z
Amunicją

**Svea - Siejący Burze**

Kuźnia Przeznaczenia

Oparte na błyskawicach zaklęcia tego bohatera są niemożliwe do odparcia przez wrogów (wyłączając odporność na żywioły i magię).

Biografia

Svea spędziła swą młodość w miastach Srebrnej Ligi jako członkini małej ambasady krasnoludzkiej na ziemiach Czarodziejów. Lecz podczas gdy inne krasnoludy nękała w owej obcej krainie tęsknota za domem, Svea cały swój czas poświęcała poznawaniu tajników magicznych sztuk Ligi. Studia te przyniosły jej niezwykłą wśród krasnoludów biegłość w posługiwaniu się magią błyskawic.



0 2
1 2

Talenty i Umiejętności**Znajomość Runów**

Unikalny talent rasowy. Pozwala umieszczać w walce magiczne runy 1-2 kręgu na własnych jednostkach, dając im czasowo nowe właściwości i zdolności bojowe.

**Magia Zniszczenia**

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Zniszczenia trzeciego poziomu. Magia Zniszczenia staje się skuteczniejsza w działaniu.

**Mistrz Błyskawic**

Zaklęciem Błyskawica i Łańcuch Błyskawic towarzyszy dodatkowe działanie w postaci oślepienia (tylko w przypadku pierwszego celu).

Armia i Czary

18-26
Obrońca



8-11
Włócznik



0-2
Jeździec Niedźwiedzi



Błyskawica

Forteca Bohaterowie w Kampanii

**Hangvul - Strażnik Płomienia**

Dzikie Hordy

Wszyscy Kapłani Runów, Patriarchowie Runów i Strażnicy Runów w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

Biografia

Hangvul jest potężnym kapłanem klanu Wysokiego Ognia, jest doradcą krasnoludzkich królów i - z własnego nadania - obrońcą krasnoludzkiej tradycji. Hangvul stracił oko w wojnie z mrocznymi elfami, a po ucieczce z ich więzienia stworzył sobie nowe z pomocą magii i stali. Wpływ jego osobowości jest niezwykle - od fanatycznej, rasistowskiej nienawiści do innych frakcji po niezachwianą wiarę we własne przekonania i talenty.

» Hangvul jest wrogim bohaterem w 3 kampanii Dzikich Hord (Na Ratunek) w misji 3 oraz jest bohaterem scenariusza „Krań nienawiści” w Dzikich Hordach.



0 2
1 2

Talenty i Umiejętności**Znajomość Runów**

Unikalny talent rasowy. Pozwala umieszczać w walce magiczne runy 1-2 kręgu na własnych jednostkach, dając im czasowo nowe właściwości i zdolności bojowe.

**Oświecenie**

Bohater otrzymuje +1 do jednego ze swych podstawowych atrybutów co cztery osiągnięte poziomy doświadczenia (włącznie z już osiągniętymi) oraz otrzymuje 5% więcej PD.

**Inteligencja**

Zwiększa maksymalny poziom many o 50%.

Armia i Czary

18-26
Obrońca



8-11
Włóczęga



1
Kapłan Runów



Oślepienie



Wóz z
Amunicją

**Król Tolghar - Król Kamiennych Auli**

Kuźnia Przeznaczenia

Wszystkie stworzenia w armii bohatera pozostają cały czas pod działaniem zaklęcia "Runy Piorunowładne" (odświeżanego na początku tury stworzeń).

Biografia

Choć dobrego serca, Tolghar żyje w ciągłym strachu: strachu, że nie jest wystarczająco dobry dla swego ludu, że podejmuje złe decyzje, że otaczający jego krainę chaos wreszcie go osiągnie. Manipulują nim bez trudności doradcy i krewniacy, którzy na lękach jego grać potrafią, jak na "bhak-zad" - krasnoludzkich organach, które przy pomocy gorącego powietrza z ujść lawy wydają z siebie basowe nuty rozbrzmiewające echem w jaskiniach.

» Król Tolghar jest ostatecznym wrogiem w 3 kampanii Kuźni Przeznaczenia (Zadanie Ylayi) w misji 5 oraz głównym bohaterem scenariusza „Żelazny Tron” w Kuźni Przeznaczenia.



0 2
1 2

Talenty i Umiejętności**Lepsza Znajomość Runów**

Unikalny talent rasowy. Pozwala umieszczać w walce magiczne runy 3-4 kręgu na własnych jednostkach, dając im czasowo nowe właściwości i zdolności bojowe.

**Potężniejsze Runy**

Pozwala uaktywnić ten sam znak runiczny po raz drugi trzykrotnie kosztem zasobów.

Armia i Czary

18-26
Obrońca



8-11
Włóczęga



0-2
Jeździec Niedźwiedzi

**Rolf - Giętki Język****Kuźnia Przeznaczenia**

Neutralne stworzenia chętniej przyłączyć się będą do tego bohatera, a zwycięstwa zapewniać mu będą złoto i inne zasoby.

Biografia

Rolf równie dobrze czuje się w dworskich komnatach, jak i w siodle. Jest zręcznym dworzaninem i zdolnym, czy też nawet wybitnym wojownikiem. Jest ważnym członkiem klanu i przebiegłym politykiem, nie pozwalającym, by cokolwiek stało na drodze jego politycznej kariery. Mówiąc wprost, Rolf chce zostać królem. Aby to osiągnąć, udowodnić musi swą wartość wszystkim sześciu klanom, które obiorą następcę Tolghara. W związku z tym zadowoleniem napawa go nieobecność jego niebezpiecznie zdolnego brata przyrodniego Wulfstana, który mógłby pokrzyżować mu plany.

» Rolf jest wrogim bohaterem w 2 kampanii Kuźni Przeznaczenia (Bunt Wulfstana) w misji 4 oraz w 3 kampanii Dzikich Hord (Na Ratunek) w misji 3.



0 2
1 2

Talenty i Umiejętności**Znajomość Runów**

Unikalny talent rasowy. Pozwala umieszczać w walce magiczne runy 1-2 kręgu na własnych jednostkach, dając im czasowo nowe właściwości i zdolności bojowe.

**Dowodzenie**

Zwiększa morale wszystkich stworzeń w armii bohatera o 1.

**Dyplomacja**

Pozwala bohaterowi skuteczniej negocjować z wrogimi stworzeniami. Zwiększa szanse i obniża koszt przyłączenia się tych stworzeń do armii bohatera.

Armia i Czary

18-26
Obronca



8-11
Włócznik



0-2
Jeździec Niedźwiedzi

**Wulfstan - Strażnik Graniczny****Kuźnia Przeznaczenia**

Bohater otrzymuje +1 do obrony za każde dwa zdobyte przez niego poziomy, jeśli walka toczy się o dzień drogi od posiadanego miasta.

Biografia

Wulfstan należy do krasnoludzkiego klanu Zimowej Wichury; jest silny i zahartowany w ekstremalnych warunkach krasnoludzkich gór (niewielu krasnoludów opuszcza swe podziemne miasta). Jego podróże po świecie usposobiły go przyjaźnie do innych ras, przez co konserwatyści twierdzą, iż jest on nieczysty. Wprawiwszy kilkakrotnie króla w zakłopotanie swym bezpośrednim językiem i mało dyplomatycznymi osądami, został w gruncie rzeczy wygnany na granicę, gdzie jest teraz przywódcą ważnego garnizonu.

» Wulfstan jest głównym bohaterem w 2 kampanii Kuźni Przeznaczenia (Bunt Wulfstana), pojawia się w 3 kampanii Kuźni Przeznaczenia (Zadanie Ylayi) w ostatniej misji oraz w 3 kampanii Dzikich Hord (Na Ratunek) w ostatnich dwóch misjach.



0 2
1 2

Talenty i Umiejętności**Znajomość Runów**

Unikalny talent rasowy. Pozwala umieszczać w walce magiczne runy 1-2 kręgu na własnych jednostkach, dając im czasowo nowe właściwości i zdolności bojowe.

**Logistyka**

Zasięg ruchu bohatera na lądzie jest większy o 10%.

**Znajdowanie Drogi**

Ograniczenie zasięgu ruchu wynikające z podróżowania po trudnym terenie jest mniejsze o 50%.

Armia i Czary

18-26
Obronca



8-11
Włócznik



0-2
Jeździec Niedźwiedzi

Inferno

**Alastor - Kosiarz Umysłów**

Kłątwa Dezorientacji ma dodatkowy efekt w postaci zmniejszenia many obiektu zaatakowanego o jeden punkt za każdy poziom bohatera.

Biografia

Alastor od najmłodszych lat wykazywał talent do kontrolowania umysłów - jego wrogowie z dzieciństwa często w niewytłumaczalny sposób kończyli w potokach ławy. Uradowany tymi pokazami umiejętności Władca pozwolił Alastorowi studiować tajniki uzyskiwania władzy nad umysłami u najlepszych mistrzów w Sheogh, a potem w krainach Ashan. Wielokrotnie oddziały przeciwnika, zniewolone jego wzrokiem, przechodziły na stronę demonów.



2 1
0 2

Talenty i Umiejętności**Brama**

Unikalny talent rasowy. Impy i Demony (jak również ich udoskonalone wersje) mogą przenieść się do piekieł, aby wezwać posiłki na pole bitwy. Każdy oddział może przenieść się tylko raz w trakcie danej walki. Nowo wezwane stworzenia stanowią 30% liczebności przyzywającego... i znikają po zakończeniu bitwy.

**Talent Magiczny**

Przyspiesza rzucanie zaklęć przez bohatera w czasie walki. Odstęp czasu pomiędzy rzucaniem dwóch kolejnych czarów zmniejszony jest o 10%.

**Regeneracja Many**

Przyspiesza dwukrotnie regenerację many.

Armia i Czary

16-23
Imp



9-11
Rogaty Demon



0-3
Piekielny Ogar



Dezorientacja

**Deleb - Żelazna Dziewica**

Strzały z Balisty będącej pod dowództwem bohatera zyskują efekt kuli ognia. Siła zaklęcia zwiększa się o 1 co pięć poziomów bohatera.

Biografia

Demonica Deleb była wśród generałów Kha-Beletha, którym zlecił przerobienie więzienia tak, by lepiej pasowało do jego potrzeb. Przy okazji tego zadania nabyła sporą wiedzę na temat maszyn. Przezywana przez nieprzychylnych "Maszynką do Mielenia Mięsa", Deleb dużo bardziej ufa tworzonemu przez siebie maszynom wojennym, niż niestałym w uczuciach oddziałom demonów, których lojalność zazwyczaj oscyluje pomiędzy panicznym strachem przed dowódcą, a strachem o własne życie.



2 1
0 2

Talenty i Umiejętności**Brama**

Unikalny talent rasowy. Impy i Demony (jak również ich udoskonalone wersje) mogą przenieść się do piekieł, aby wezwać posiłki na pole bitwy. Każdy oddział może przenieść się tylko raz w trakcie danej walki. Nowo wezwane stworzenia stanowią 30% liczebności przyzywającego... i znikają po zakończeniu bitwy.

**Lepsze Maszyny Wojenne**

Zwiększona zostaje skuteczność działania i liczba punktów życia maszyn wojennych. Zwiększa się atak, obrona i liczba zadawanych obrażeń przez Balistę. Zwiększa się liczba zadawanych obrażeń przez Katapultę, jak również otrzymuje ona 40% szansę na trafienie. Wzmaga skuteczność Namiotu Medyka. Wóz z Amunicją otrzymuje zdolność podnoszenia ataku walczących na dystans jednostek w armii bohatera o 2.

Armia i Czary

16-23
Imp



9-11
Rogaty Demon



0-3
Piekielny Ogar



Wóz z
Amunicją



Balista

**Grawl - Władca Ogarów**

Wszystkie Piekielne Ogary, Cerbery i Ogniste Ogary w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

**Biografia**

Gdziekolwiek by się nie ruszył, Grawlowi towarzyszy ujadające stado Piekielnych Ogarów, Cerberów bądź Ognistych Ogarów. Są to jedyne istoty, na których Grawlowi choć odrobinę zależy i broni ich jak członków rodziny. Niektórzy plotkują nawet, że może faktycznie jest między nimi jakieś pokrewieństwo. Tak czy inaczej, każdy, kto ośmieli się zaatakować czy wyśmiewać Grawla, kończy rozszarpany ostrymi jak brzytwy kłami jego wiernych bestii.

**Talenty i Umiejętności****Brama**

Unikalny talent rasowy. Impy i Demony (jak również ich udoskonalone wersje) mogą przenieść się do piekieł, aby wezwać posiłki na pole bitwy. Każdy oddział może przenieść się tylko raz w trakcie danej walki. Nowo wezwane stворzenia stanowią 30% liczebności przyzywanego... i znikają po zakończeniu bitwy.

**Lepsza Magia Zniszczenia**

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Zniszczenia czwartego poziomu. Magia Zniszczenia staje się jeszcze bardziej skuteczna w działaniu.

Armia i Czary

4-5
Piekielny Ogar



4-5
Piekielny Ogar



4-5
Piekielny Ogar

**Grok - Pędziwiatr**

Początkowa liczba Punktów Ruchu bohatera powiększona jest o 5% plus 1% za każde cztery poziomy. Koszt czaru Teleportacja zmniejszony jest o połowę.

**Biografia**

Szybka promocja Groka na dworze Władcy nie nastąpiła ze względu na inteligencję, lecz dwie inne rzeczy: jego wrodzoną zawziętość i zamiłowanie Władcy do masakr. Groka można by nazwać menadżerem krwawych uciek Kha-Beletha - prowadzi wszelkiego typu igrzyska i wiedzie na rzeź przeróżne istoty schwyte na wojnie. Władca Demonów wie, że kiedy pojawi się problem, który trzeba szybko rozwiązać, nikt nie zrobi tego lepiej, niż posłuszny i brutalny Grok.

**Talenty i Umiejętności****Brama**

Unikalny talent rasowy. Impy i Demony (jak również ich udoskonalone wersje) mogą przenieść się do piekieł, aby wezwać posiłki na pole bitwy. Każdy oddział może przenieść się tylko raz w trakcie danej walki. Nowo wezwane stворzenia stanowią 30% liczebności przyzywanego... i znikają po zakończeniu bitwy.

**Logistyka**

Zasięg ruchu bohatera na lądzie jest większy o 10%.

**Znajdowanie Drogi**

Ograniczenie zasięgu ruchu wynikające z podróżowania po trudnym terenie jest mniejsze o 50%.

Armia i Czary

16-23
Imp



9-11
Rogaty Demon



0-3
Piekielny Ogar



Teleportacja

**Jezebeth - Kusicielka**

Wszystkie Sukkubusy, Władczynie Sukkubusów i Uwodzicielskie Sukkubusy w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

**Biografia**

Jezebeth jest słusznie dumna z faktu, że talenty kusicielki zagwarantowały jej tak wysokie miejsce w hierarchii demonów. Pokazywana jako błyskotliwy przykład dla wszystkich Sukkubusów chętnych do uwodzenia i mordowania na chwałę Władcy, Jezebeth stanowi dla swoich oddziałów niemal wyrocznię w kwestii umiejętności i zaangażowania.

» Jezebeth jest głównym bohaterem scenariusza „Ostatni Lot Sokołów” w wersji podstawowej.

**Talenty i Umiejętności****Brama**

Unikalny talent rasowy. Impy i Demony (jak również ich udoskonalone wersje) mogą przenieść się do piekieł, aby wezwać posiłki na pole bitwy. Każdy oddział może przenieść się tylko raz w trakcie danej walki. Nowo wezwane stworzenia stanowią 30% liczebności przyzywanego... i znikają po zakończeniu bitwy.

**Talent Magiczny**

Przyspiesza rzucanie zaklęć przez bohatera w czasie walki. Odstęp czasu pomiędzy rzucaniem dwóch kolejnych czarów zmniejszony jest o 10%.

**Magiczna Intuicja**

Bohater uczy się nowego losowego zaklęcia z poziomów 1-3, dla którego ma predyspozycje w umiejętnościach.

Armia i Czary

16-23
Imp



9-11
Rogaty Demon



1
Sukkubus



Namiot
Medyka

**Marbas - Łamacz Czarów**

Wszystkie istoty w armii bohatera otrzymują 5% Odporności na Magię i dodatkowo plus 1% za każdy poziom bohatera.

**Biografia**

Marbas przez wiele lat żelazną ręką rządził kultystami w Srebrnych Miastach. Znienawidzony przez magów, którym przewodzi, Marbas poświęcił wiele czasu na studiowaniu ich magii, zarówno z ciekawości, jak i chęci przetrwania. Marbas chciał mieć możliwość obrony na wypadek, gdyby jego podwładni się kiedyś zbuntowali. Jego odporność na magię stawia go na drugim miejscu zaraz po samym Władcy Demonów.

**Talenty i Umiejętności****Brama**

Unikalny talent rasowy. Impy i Demony (jak również ich udoskonalone wersje) mogą przenieść się do piekieł, aby wezwać posiłki na pole bitwy. Każdy oddział może przenieść się tylko raz w trakcie danej walki. Nowo wezwane stworzenia stanowią 30% liczebności przyzywanego... i znikają po zakończeniu bitwy.

**Obrona**

Zmniejsza o 10% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać w czasie bezpośredniej walki.

**Ochrona**

Zmniejsza o 15% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać od magii.

Armia i Czary

16-23
Imp



9-11
Rogaty Demon



0-3
Piekielny Ogar

**Nebiros - Wybraniec Chaosu**

Szczęście wszystkich oddziałów pod dowództwem bohatera zwiększa się o 1. Poza tym bohaterowie wroga nie mogą używać umiejętności Taktyka podczas walki.

**Biografia**

Nebiros widział w życiu więcej bitew niż jakakolwiek inna istota z głębin Sheogh. Sukces Nebirosa w większym stopniu jednak jest efektem szczęścia i nieprzewidywalności, niż wielkiej liczby godzin spędzonych na walce. Pobici wrogowie skarżą się często, że po jego stronie stoją siły Chaosu, naginając los do jego potrzeb. Biorąc pod uwagę fakt, że wybił się z nic nieznaczącego niewolnika do pozycji potężnej osobistości w Sheogh, teoria ta wydaje się wielce prawdopodobna.

Talenty i Umiejętności**Brama**

Unikalny talent rasowy. Impy i Demony (jak również ich udoskonalone wersje) mogą przenieść się do piekieł, aby wezwać posiłki na pole bitwy. Każdy oddział może przenieść się tylko raz w trakcie danej walki. Nowo wezwane stworzenia stanowią 30% liczebności przyzywającego... i znikają po zakończeniu bitwy.

**Atak**

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 5%.

**Taktyka**

Zwiększa obszar, na którym bohater może rozstawić swoje jednostki przed walką.

Armia i Czary

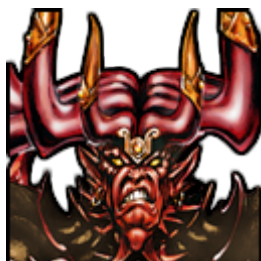
16-23
Imp



9-11
Rogaty Demon



0-3
Piekielny Ogar

**Nymus - Portier**

Liczba istot przywołanych przez Bramę zwiększa się o 1% za każdy poziom bohatera.

**Biografia**

Nymus był świadkiem zmasakrowania króla Aleksieja i jego rycerzy podczas Wojny Zaćmienia i doświadczenie to przekonało go, że taktyka przewagi siłowej jest kluczem do zwycięstwa. Spędził wiele czasu na próbach stworzenia Piekielnych Wrót i osiągnął interesujące wyniki: oddziały, które przyzywa, przybywają o wiele szybciej niż zazwyczaj.

Talenty i Umiejętności**Brama**

Unikalny talent rasowy. Impy i Demony (jak również ich udoskonalone wersje) mogą przenieść się do piekieł, aby wezwać posiłki na pole bitwy. Każdy oddział może przenieść się tylko raz w trakcie danej walki. Nowo wezwane stworzenia stanowią 30% liczebności przyzywającego... i znikają po zakończeniu bitwy.

**Szczęście**

Szczęście wszystkich stworzeń w armii bohatera jest większe o 1.

**Odporność na Magię**

Odporność na magię wszystkich stworzeń w armii bohatera zostaje zwiększona o 15%. Zwiększa się prawdopodobieństwo, że stworzenia unikną magicznych obrażeń.

Armia i Czary

16-23
Imp



9-11
Rogaty Demon



0-3
Piekielny Ogar

Inferno Bohaterowie w Kampanii

**Agrael - Aura Szybkości**

Inicjatywa wszystkich istot w armii bohatera powiększona jest o 1% za każdy poziom bohatera.

Biografia

Agrael szybko torował sobie drogę w górę hierarchii kultystów demonów, aż wreszcie został prawą ręką samego Władcy Demonów. Przeciwnicy zarzucają mu brawurę i przerosc ambicji, lecz kontrolowana agresywność Agraela sprawiła, że stał się cenionym dowódcą. Atakuje zawsze, gdy nadarza się dobra okazja, nie waha się też podejmować ogromnego ryzyka, jeśli uważa, że nagroda za trudy jest ich warta.

» Agrael jest głównym bohaterem 2 kampanii wersji podstawowej (Kampania Inferno) i bohaterem scenariusza „Próba Agraela” w Dzikich Hordach. Jest wrogim bohaterem w 1 kampanii wersji podstawowej (Kampania Przystani) w misji 5.

**Talenty i Umiejętności****Brama**

Unikalny talent rasowy. Impy i Demony (jak również ich udoskonalone wersje) mogą przenieść się do piekieł, aby wezwać posiłki na pole bitwy. Każdy oddział może przenieść się tylko raz w trakcie danej walki. Nowo wezwane stworzenia stanowią 30% liczebności przyzywającego... i znikają po zakończeniu bitwy.

**Atak**

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 5%.

**Szał Bitewny**

Minimalna i maksymalna liczba obrażeń, jakie mogą zadać stworzenia znajdujące się pod kontrolą bohatera, zwiększa się o 1. Jest to szczególnie efektywne w przypadku armii składających się ze stworzeń niskiego poziomu.

Armia i Czary

16-23
Imp



9-11
Rogaty Demon



0-3
Piekłny Ogar



Prawa Moc

**Biara - Portier**

Liczba istot przywołanych przez Bramę zwiększa się o 1% za każdy poziom bohatera.

Biografia

Biara jest sukkubusem o legendarnych zdolnościach i prawdopodobnie najniebezpieczniejszą bronią w arsenale Władcy Demonów. Posiada wrodzony dar, który wzmocniła jeszcze niemalże masochistycznym poziomem samodyscypliny, dzięki czemu jej umiejętności uwodzenia, zabijania i infiltracji nie mają sobie równych w całym Sheogh. Kiedy sprawy stają się trudne, Kha-Beleth z radością zwraca się do Biary.

» Biara jest wrogim bohaterem w 5 kampanii wersji podstawowej (Kampania Sylwanu) oraz 6 kampanii wersji podstawowej (Kampania Akademii) w misji 5. Jest ostatecznym wrogiem w 3 kampanii Dzikich Hord (Na Ratunek) w misji 4.

**Talenty i Umiejętności****Brama**

Unikalny talent rasowy. Impy i Demony (jak również ich udoskonalone wersje) mogą przenieść się do piekieł, aby wezwać posiłki na pole bitwy. Każdy oddział może przenieść się tylko raz w trakcie danej walki. Nowo wezwane stworzenia stanowią 30% liczebności przyzywającego... i znikają po zakończeniu bitwy.

**Szczęście**

Szczęście wszystkich stworzeń w armii bohatera jest większe o 1.

**Odporność na Magię**

Odporność na magię wszystkich stworzeń w armii bohatera zostaje zwiększona o 15%. Zwiększa się prawdopodobieństwo, że stworzenia unikną magicznych obrażeń.

Armia i Czary

16-23
Imp



9-11
Rogaty Demon



0-3
Piekłny Ogar

**Guarg - Kosiarz Umysłów**

Klątwa Dezorientacji ma dodatkowy efekt w postaci zmniejszenia many obiektu zaatakowanego o jeden punkt za każdy poziom bohatera.

Biografia

Pewni dzielni ludzie, którzy już nie żyją powiadali, że Guarg jest "nie do końca demonem". Każdy kto spojrzy w jego oczy z pionowymi źrenicami sam może to stwierdzić. Jednak lepiej tego głośno nie mówić - Guarg może okrutnie ukarać takiego śmiałka odbierając mu moc magiczną.



2 1
0 2

Talenty i Umiejętności**Brama**

Unikalny talent rasowy. Impy i Demony (jak również ich udoskonalone wersje) mogą przenieść się do piekieł, aby wezwać posiłki na pole bitwy. Każdy oddział może przenieść się tylko raz w trakcie danej walki. Nowo wezwane stworzenia stanowią 30% liczebności przyzywającego... i znikają po zakończeniu bitwy.

**Magia Mroku**

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Mroku trzeciego poziomu. Magia Mroku staje się skuteczniejsza w działaniu.

**Mistrz Umysłu**

Rozszerza działanie zaklęć Spowolnienie i Dezorientacja na grupę stworzeń, ale dwukrotnie zwiększa koszt ich rzucenia. Bohater traci tylko połowę swojej Gotowości Bojowej rzucając te zaklęcia.

Armia i Czary

16-23
Imp



9-11
Rogaty Demon



0-3
Piekielny Ogar



Dezorientacja

**Orlando - Aura Szybkości**

Inicjatywa wszystkich istot w armii bohatera powiększona jest o 1% za każdy poziom bohatera.

Biografia

Orlando to ktoś więcej niż kolejny, zwykły Władca Demonów. Kiedy Agrael zdradził Imperatora Demonów, a Biara została wysłana z misją zniszczenia Imperium Gryfów i jego sojuszników, Orlando był tym właśnie wiernym sługą Kha-Beletha, który miał siał zamęt i rekrutować wyznawców pośród nekromantów, czarodziejów i w Wolnych Miastach. Sprytnie charyzmatyczny i uwodzicielsko brutalny Orlando pozyskał pozycję zaufanego w dzikiej hierarchii Sheogh.

» Orlando jest wrogiem bohaterem w 1 kampanii Dzikich Hord (Wola Ashy) w misji 5.



4 2
2 3

Talenty i Umiejętności**Brama**

Unikalny talent rasowy. Impy i Demony (jak również ich udoskonalone wersje) mogą przenieść się do piekieł, aby wezwać posiłki na pole bitwy. Każdy oddział może przenieść się tylko raz w trakcie danej walki. Nowo wezwane stworzenia stanowią 30% liczebności przyzywającego... i znikają po zakończeniu bitwy.

**Machiny Wojenne**

Zwiększona zostaje skuteczność działania i liczba punktów życia machin wojennych. Zwiększa się atak, obrona i liczba zadawanych obrażeń przez Balistę. Zwiększa się liczba zadawanych obrażeń przez Katapultę, jak również otrzymuje ona 30% szansę na trafienie. Wzmaga skuteczność Namiotu Medyka. Wóz z Amunicją otrzymuje zdolność podnoszenia ataku walczących na dystans jednostek w armii bohatera o 1.

Armia i Czary

16-23
Imp



9-11
Rogaty Demon



0-3
Piekielny Ogar

**Veyer - Łamacz Czarów**

Wszystkie istoty w armii bohatera otrzymują 5% Odporności na Magię i dodatkowo plus 1% za każdy poziom bohatera.

Biografia

Po doświadczeniu na własne oczy masakry Króla Aleksieja i jego rycerzy podczas Wojny Zaćmienia, Veyer uznał, iż kluczem do zwycięstwa jest zawsze wyższość taktyczna. W związku z tym spędził wiele czasu badając tajniki piekielnych Bram, aż wreszcie uzyskał zdumiewające rezultaty: przyzywane przez niego jednostki przybywają znacznie szybciej, niż u innych Lordów Demonów.

» Veyer jest wrogim bohaterem w 2 kampanii wersji podstawowej (Kampania Inferno) i w 4 kampanii wersji podstawowej (Kampania Lochu). Jest głównym bohaterem scenariusza „W Poszukiwaniu Mocy” w Kuźni Przeznaczenia.



2 1
0 3

Talenty i Umiejętności**Brama**

Unikalny talent rasowy. Impy i Demony (jak również ich udoskonalone wersje) mogą przenieść się do piekieł, aby wezwać posiłki na pole bitwy. Każdy oddział może przenieść się tylko raz w trakcie danej walki. Nowo wezwane stworzenia stanowią 30% liczebności przyzywającego... i znikają po zakończeniu bitwy.

**Obrona**

Zmniejsza o 10% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać w czasie bezpośredniej walki.

**Ochrona**

Zmniejsza o 15% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać od magii.

Armia i Czary

16-23
Imp



9-11
Rogaty Demon



0-3
Piekielny Ogar



Pięść Gniewu



Namiot
Medyka

**Władca - Aura Szybkości**

Inicjatywa wszystkich istot w armii bohatera powiększona jest o 1% za każdy poziom bohatera.

Biografia

» Kha-Beleth jest ostatecznym wrogiem w 6 kampanii wersji podstawowej (Kampania Akademii) w misji 6.



2 1
0 2

Talenty i Umiejętności**Brama**

Unikalny talent rasowy. Impy i Demony (jak również ich udoskonalone wersje) mogą przenieść się do piekieł, aby wezwać posiłki na pole bitwy. Każdy oddział może przenieść się tylko raz w trakcie danej walki. Nowo wezwane stworzenia stanowią 30% liczebności przyzywającego... i znikają po zakończeniu bitwy.

**Atak**

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 5%.

**Szał Bitewny**

Minimalna i maksymalna liczba obrażeń, jakie mogą zadać stworzenia znajdujące się pod kontrolą bohatera, zwiększa się o 1. Jest to szczególnie efektywne w przypadku armii składających się ze stworzeń niskiego poziomu.



16-23
Imp



9-11
Rogaty Demon



0-3
Piekielny Ogar

W kampanii spotkasz także:

» **Gamor**: wygląda jak Alastor i ma tę samą specjalizację i talenty jak Grok.

Loch

**Eruina - Sabat Czarownicy**

Wiedźmy Cienia i Matrony Cienia mają szansę za darmo dodatkowo wystrzelić w obecny cel bohatera. Prawdopodobieństwo zwiększa się z poziomem bohatera.

Biografia

Eruina jest prawdziwą córką legendarnej królowej Tuidhany. Eruina raczej nie akcentuje swego królewskiego pochodzenia, woląc, by osądzano ją po czynach i imponujących umiejętnościach. Wiedźmy Cienia i Matrony Cienia w jej armii zdają sobie jednak sprawę z czystości krwi Eruiny i wspierają jej ataki z zaciętością godną fanatyków.

» Eruina jest głównym bohaterem scenariusza „Opór” w wersji podstawowej.



1 3
0 1

Talenty i Umiejętności**Zniewalająca Magia**

Unikalny talent rasowy. Częściowo usuwa magiczną ochronę i pozwala bohaterowi zadać 20% normalnych obrażeń stworzeniu, które w przeciwnym wypadku byłoby odporne na działanie czaru. Dodatkowo umożliwia bohaterowi korzystanie z łańcuchów Żywiołów oraz zwiększa ich moc o 5%.

**Magia Zniszczenia**

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Zniszczenia trzeciego poziomu. Magia Zniszczenia staje się skuteczniejsza w działaniu.

**Atak**

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 5%.

Armia i Czary

7-10
Zwiadowca



3
Krwawa Dziewica



0-2
Minotaur



Błyskawica



Wóz z
Amunicją

**Kythra - Dozorca Niewolników**

Wszystkie Minotaury, Minotaury Strażnicy i Minotaury Nadzorcy w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

Biografia

Kythra jest jedną z najbogatszych kobiet w Ygg-Chall. Źródło jej dochodu nie jest tajemnicą: czerpie zyski z handlu zniewolonymi Minotaurami, czym jej rodzina zajmowała się od pokoleń. Niewolnicy ci stanowią też trzon jej wspaniałej armii; kandydaci na wojowników muszą jednak najpierw ukończyć krwawą, wielu z nich przynoszącą śmierć, szkołę dla gladiatorów.



1 3
0 1

Talenty i Umiejętności**Zniewalająca Magia**

Unikalny talent rasowy. Częściowo usuwa magiczną ochronę i pozwala bohaterowi zadać 20% normalnych obrażeń stworzeniu, które w przeciwnym wypadku byłoby odporne na działanie czaru. Dodatkowo umożliwia bohaterowi korzystanie z łańcuchów Żywiołów oraz zwiększa ich moc o 5%.

**Dowodzenie**

Zwiększa morale wszystkich stworzeń w armii bohatera o 1.

**Finanse**

Bohater generuje przychód w wysokości 250 szt. złota dziennie.

Armia i Czary

3-4
Minotaur



3-4
Minotaur



3-4
Minotaur



Lodowy
Promień

**Lethos - Mistrz Trucizn**

Jednostki przeciwnika mogą wejść na pole walki już zatrute, szansa na takie zdarzenie zależy od poziomu bohatera.

Biografia

Lethos uważany jest za cennego sprzymierzeńca głównie ze względu na umiejętność wygrywania bitew, zanim się jeszcze rozpoczną. Pomimo iż służył już przez wiele dziesięcioleci, jego dogłębna znajomość egzotycznych trucizn i chorób nadal nie osłabła. Jednostki przeciwnika zbliżające się do pola bitwy często mogą poczuć efekt zaklęć Lethosa, zanim jeszcze rozpocznie się właściwe starcie; zdarzały się przypadki, że mądry dowódca zaczynał bitwę z Lethosem od pospiesznej ucieczki.



1 3
0 1

Talenty i Umiejętności**Zniewalająca Magia**

Unikalny talent rasowy. Częściowo usuwa magiczną ochronę i pozwala bohaterowi zadać 20% normalnych obrażeń stworzeniu, które w przeciwnym wypadku byłoby odporne na działanie czaru. Dodatkowo umożliwia bohaterowi korzystanie z łańcuchów Żywiołów oraz zwiększa ich moc o 5%.

**Magia Mroku**

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Mroku trzeciego poziomu. Magia Mroku staje się skuteczniejsza w działaniu.

Armia i Czary

7-10
Zwiadowca



3
Krwawa Dziewica



0-2
Minotaur



Rozkład

**Sinitar - Katalizator**

Koszt wzmocnionych zaklęć jest zmniejszony o 10% i o dodatkowe 2% za każdy poziom bohatera.

Biografia

Czarnoksiężnicy z Ygg-Chall są mrocznymi osobnikami rzadko wychodzącymi z cienia, zaś Sinitar wyróżnia się nawet spośród tej osobliwej grupy. Nie tylko potrafi wzmacniać czary, robi to w dodatku zużywając mniej energii niż inni. Nikt nie wie dokładnie, w jaki sposób posiadał tę umiejętność, lecz szramy na jego twarzy świadczą o zatargach ze Smokami Cienia - zatargach, które pozostawiły głębokie ślady zarówno na ciele, jak i na duszy.



1 3
0 1

Talenty i Umiejętności**Zniewalająca Magia**

Unikalny talent rasowy. Częściowo usuwa magiczną ochronę i pozwala bohaterowi zadać 20% normalnych obrażeń stworzeniu, które w przeciwnym wypadku byłoby odporne na działanie czaru. Dodatkowo umożliwia bohaterowi korzystanie z łańcuchów Żywiołów oraz zwiększa ich moc o 5%.

**Magia Zniszczenia**

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Zniszczenia trzeciego poziomu. Magia Zniszczenia staje się skuteczniejsza w działaniu.

**Wzmocnione Zaklęcia**

Wszystkie rzucone przez bohatera zaklęcia, które powodują obrażenia zadają ich 50% więcej, ale kosztują dwa razy więcej manny.

Armia i Czary

7-10
Zwiadowca



3
Krwawa Dziewica



0-2
Minotaur



Starożytna
Strzała

**Sorgal - Hodowca Jaszczurów**

Specjalny atak Jeźdźców, Jaszczurcze Ukąszenie, powoduje więcej obrażeń, których ilość zależy od poziomu bohatera.

Biografia

Sukcesy Sorgala związane z hodowlą wojennych jaszczurów mrocznych elfów nie wynikają z łagodnego usposobienia czy empatii, lecz z bezlitosnego odstrzeliwania słabych osobników i morderczego treningu, który może wyniszczyć nawet najsilniejsze sztuki. Gdy idą do walki, jaszczury te są zdesperowane i na wpół żywe z głodu; dzięki temu w starciu kąsają przeciwnika jeszcze bardziej zajadle.



1 3
0 1

Talenty i Umiejętności**Zniwelająca Magia**

Unikalny talent rasowy. Częściowo usuwa magiczną ochronę i pozwala bohaterowi zadać 20% normalnych obrażeń stworzeniu, które w przeciwnym wypadku byłoby odporne na działanie czaru. Dodatkowo umożliwia bohaterowi korzystanie z łańcuchów Żywiołów oraz zwiększa ich moc o 5%.

**Atak**

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 5%.

**Szał Bitewny**

Minimalna i maksymalna liczba obrażeń, jakie mogą zadać stworzenia znajdujące się pod kontrolą bohatera, zwiększa się o 1. Jest to szczególnie efektywne w przypadku armii składających się ze stworzeń niskiego poziomu.

Armia i Czary

7-10
Zwiadowca



3
Krwawa Dziewica



0-2
Minotaur



Przyspieszenie

**Vayshan - Czarna Ręka**

Wszyscy Zwiadowcy, Zabójcy i Prześladowcy w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

Biografia

Vayshan znany jest ze swoich śmiałych wypadów do Irollan, gdzie uwielbia polować na swoich sylfańskich kuzynów (traktuje to jak świetny sport). Nieznane są powody tak zacieklej nienawiści Vayshana do elfów, lecz jego oddziały podzielają tę obsesję. Uczestnictwo w posępnym polowaniu w lasach Irollan jest wielkim zaszczytem dla wszystkich mrocznych zwiadowców i zabójców, którzy prześcigają się w próbach udowodnienia dowódcy swojej przydatności i zdobycia jego łask.



1 3
0 1

Talenty i Umiejętności**Zniwelająca Magia**

Unikalny talent rasowy. Częściowo usuwa magiczną ochronę i pozwala bohaterowi zadać 20% normalnych obrażeń stworzeniu, które w przeciwnym wypadku byłoby odporne na działanie czaru. Dodatkowo umożliwia bohaterowi korzystanie z łańcuchów Żywiołów oraz zwiększa ich moc o 5%.

**Szczęście**

Szczęście wszystkich stworzeń w armii bohatera jest większe o 1.

**Szczęście Żołnierza**

Daje gwarancję, że przydatne zdolności bojowe różnych stworzeń służących w armii bohatera (np. Uderzenie u Krzyżowca) będą się częściej zdarzać.

Armia i Czary

7-10
Zwiadowca



7-10
Zwiadowca



7-10
Zwiadowca



Ognista
Pułapka

**Yrbeth - Mroczny Mistyk**

Zdolność Mroczny Rytuał jest potężniejsza, pozwalając bohaterowi regenerować więcej punktów many niż normalnie. Ilość punktów regenerowanych ponad limit zależy od poziomu bohatera.

Biografia

Yrbeth była dzieckiem obdarzonym niezwykłymi jak na swój wiek zdolnościami koncentracji. Trenując jak wiele jej towarzyszek sztukę magii, Yrbeth nauczyła się w znakomity sposób koncentrować swe moce - co pokazała dobitnie w czasie trzęsienia ziemi. Odkryła, że dzięki temu może zgromadzić więcej magicznej energii, niż jest to normalnie możliwe. Noc poprzedzającą ważną bitwę Yrbeth często spędza czuwając, na medytacjach i przygotowaniach.



1 3
0 1

Talenty i Umiejętności**Zniwalająca Magia**

Unikalny talent rasowy. Częściowo usuwa magiczną ochronę i pozwala bohaterowi zadać 20% normalnych obrażeń stworzeniu, które w przeciwnym wypadku byłoby odporne na działanie czaru. Dodatkowo umożliwia bohaterowi korzystanie z łańcuchów Żywiołów oraz zwiększa ich moc o 5%.

**Magia Mroku**

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Mroku trzeciego poziomu. Magia Mroku staje się skuteczniejsza w działaniu.

**Mroczny Rytuał**

Bohater spędza cały dzień na odprawieniu rytuału, który przywraca mu wszystkie punkty many. Zdolność ta może być użyta tylko na początku dnia.

Armia i Czary

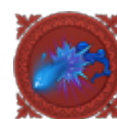
7-10
Zwiadowca



3
Krwawa Dziewica



0-2
Minotaur



Starożytna
Strzała

**Yrwanna - Pani Krwi**

Wszystkie Krwawe Dziewice, Krwawe Furie i Krwawe Siostry w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

Biografia

Gdziekolwiek pojawia się Yrwanna, wszędzie towarzyszy jej chmara adoratorów podziwiających jej piękno. Za zniwalającym obliczem kryje się jednak biegły umysł, a Yrwanna dobrze wie, jak wykorzystać swoje atuty, by osiągnąć cel. Lojalności jej oddziałów nie zmniejsza nawet fakt, że wielokrotnie zdarzało jej się poświęcać setki żołnierzy, byle tylko zwyciężyć.



1 3
0 1

Talenty i Umiejętności**Zniwalająca Magia**

Unikalny talent rasowy. Częściowo usuwa magiczną ochronę i pozwala bohaterowi zadać 20% normalnych obrażeń stworzeniu, które w przeciwnym wypadku byłoby odporne na działanie czaru. Dodatkowo umożliwia bohaterowi korzystanie z łańcuchów Żywiołów oraz zwiększa ich moc o 5%.

**Oświecenie**

Bohater otrzymuje +1 do jednego ze swych podstawowych atrybutów co cztery osiągnięte poziomy doświadczenia (włącznie z już osiągniętymi) oraz otrzymuje 5% więcej PD.

**Inteligencja**

Zwiększa maksymalny poziom many o 50%.

Armia i Czary

3
Krwawa Dziewica



3
Krwawa Dziewica



3
Krwawa Dziewica



Spowolnienie

Loch Bohaterowie w Kampanii

**Agbeth - Mroczny Mistyk**

Dzikie Hordy

Zdolność Mroczny Rytuał jest potężniejsza, pozwalając bohaterowi regenerować więcej punktów many niż normalnie. Ilość punktów regenerowanych ponad limit zależy od poziomu bohatera.

Biografia

Agbeth to dziecko okrutnego ludu żyjącego w niespokojnych czasach. Oderwany od swych braci i zapędzony pod ziemię, znalazł się w środku wojny mrocznych elfów z krasnoludami. Agbeth nie odczuwa strachu, a nawet pośród swego makiawelicznego ludu posiada reputację opartą na zimnej, bezlitosnej efektywności.

» *Agbeth jest głównym bohaterem scenariusza „Krąg nienawiści” w Dzikich Hordach.*



1 3
0 1

Talenty i Umiejętności**Zniewalająca Magia**

Unikalny talent rasowy. Częściowo usuwa magiczną ochronę i pozwala bohaterowi zadać 20% normalnych obrażeń stworzeniu, które w przeciwnym wypadku byłoby odporne na działanie czaru. Dodatkowo umożliwia bohaterowi korzystanie z łańcuchów Żywiołów oraz zwiększa ich moc o 5%.

**Magia Mroku**

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Mroku trzeciego poziomu. Magia Mroku staje się skuteczniejsza w działaniu.

**Mroczny Rytuał**

Bohater spędza cały dzień na odprawieniu rytuału, który przywraca mu wszystkie punkty many. Zdolność ta może być użyta tylko na początku dnia.

Armia i Czary

35
Zabójca



22
Krwawa Furia



8
Minotaur Strażnik



Starożytna
Strzała

**Raelag - Groźne Spojrzenie**

Wrogie jednostki mają ujemne modyfikatory do inicjatywy, których wartość zależy od poziomu bohatera.

Biografia

Nic nie wiadomo o przeszłości Raelaga, który choć bezpośredni i bezlitosny w walce, to swoje plany i taktykę trzyma w tajemnicy na równi z życiorysem. Ponieważ często przewiduje ruchy przeciwnika, potrafi go otoczyć i wykiwać, nikt zbytnio nie pali się, by stawiać mu czoła na polu walki. W starciu z tym przebiegłym i zatrważającym wojownikiem nieprzyjaciele często muszą zmieniać pieczołowicie przygotowane plany.

» *Bohater z wersji podstawowej. Jest głównym bohaterem 4 kampanii wersji podstawowej (Kampania Lochu), oraz pojawia się w ostatnich dwóch misjach 6 kampanii wersji podstawowej (Kampania Akademii).*



1 3
0 1

Talenty i Umiejętności**Zniewalająca Magia**

Unikalny talent rasowy. Częściowo usuwa magiczną ochronę i pozwala bohaterowi zadać 20% normalnych obrażeń stworzeniu, które w przeciwnym wypadku byłoby odporne na działanie czaru. Dodatkowo umożliwia bohaterowi korzystanie z łańcuchów Żywiołów oraz zwiększa ich moc o 5%.

**Obrona**

Zmniejsza o 10% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać w czasie bezpośredniej walki.

**Witalność**

Zwiększa liczbę punktów życia wszystkich twoich oddziałów o 2 (jest to szczególnie efektywne w przypadku dużych armii).

Armia i Czary

7-10
Zwiadowca



3
Krwawa Dziewica



0-2
Minotaur



Spowolnienie

**Raelag - Mistrz Inicjatywy**

Kućnia Przeznaczenia

Wszystkie istoty w armii bohatera otrzymują +1% do inicjatywy, a wszystkie wrogie istoty -1% do inicjatywy za każdy osiągnięty przez bohatera poziom.

Biografia

Niewiele wiadomo na temat przeszłości Raelaga, a choć w bitwach jest on bezpośredni i bezwzględny, o planach swych i taktykach mówi równie niechętnie, jak o swym pochodzeniu. Ponieważ często wykazuje się większym sprytem i lepszą strategią, niż jego przeciwnicy, mało kto rusza do walki z nim bez wahania. Postawieni twarzą w twarz z tym przebiegłym i przerażającym wojownikiem, wrogowie jego nieraz przemyśleć muszą raz jeszcze swe plany.

» Bohater z Kuźni Przeznaczenia. Pojawia się w 3 kampanii Kuźni Przeznaczenia (Zadanie Ylayi) w misji 4.



1 3
0 1

Talenty i Umiejętności**Zniewalająca Magia**

Unikalny talent rasowy. Częściowo usuwa magiczną ochronę i pozwala bohaterowi zadać 20% normalnych obrażeń stworzeniu, które w przeciwnym wypadku byłoby odporne na działanie czaru. Dodatkowo umożliwia bohaterowi korzystanie z łańcuchów Żywiołów oraz zwiększa ich moc o 5%.



7-10
Zwiadowca



3
Krwawa Dziewica



0-2
Minotaur

Armia i Czary**Ranleth - Hodowca Jaszczurów**

Dzikie Hordy

Specjalny atak Jeźdźców, Jaszczurcze Ukąszenie, powoduje więcej obrażeń, których ilość zależy od poziomu bohatera.

Biografia

Nienawiść krasnoludów do mrocznych elfów, tak stara jak sama rasa ostrouchych, sięga głębi Ygg-Chall. Ranleth pochodzi ze starej rodziny, która swego rodzaju strzegła z równym oddaniem, co pielęgnowała stare urazy, w szczególności te do krasnoludów. Jej rodzina dwukrotnie została niemalże wymordowana w całości w czasie Wojen pod Górą. Ranleth myśli więc głównie o zemście na krasnoludach i na tych, którzy mają ich za przyjaciół.

» Ranleth jest drugorzędnym wrogiem bohaterem w 3 kampanii Dzikich Hord (Na Ratunek) w misji 4.



1 3
0 1

Talenty i Umiejętności**Zniewalająca Magia**

Unikalny talent rasowy. Częściowo usuwa magiczną ochronę i pozwala bohaterowi zadać 20% normalnych obrażeń stworzeniu, które w przeciwnym wypadku byłoby odporne na działanie czaru. Dodatkowo umożliwia bohaterowi korzystanie z łańcuchów Żywiołów oraz zwiększa ich moc o 5%.

**Atak**

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 5%.

**Szał Bitewny**

Minimalna i maksymalna liczba obrażeń, jakie mogą zadać stworzenia znajdujące się pod kontrolą bohatera, zwiększa się o 1. Jest to szczególnie efektywne w przypadku armii składających się ze stworzeń niskiego poziomu.



7-10
Zwiadowca



3
Krwawa Dziewica



0-2
Minotaur

Armia i Czary

Przyspieszenie



Shadya - Tancerz Cienia

Zmniejsza obrażenia od broni strzeleckiej, wartość redukcji zależy od poziomu bohatera.

Biografia

Rodzina Shady została zabita w trakcie wojen o sukcesję w klanie Blizny Duszy. Przy życiu pozostała tylko ona jedna i od tego czasu, czyli od wczesnego dzieciństwa, wszystkie jej myśli krążą wokół zemsty. Poświęciła wiele lat na różnorakie treningi, często znikając na długie miesiące i pojawiając się na nowo tylko po to, by wykreślić kolejnego wroga ze swojej listy. Mierząc się samotnie z setkami wrogów, Shadya wie wszystko co można na temat infiltracji, uników, ucieczki i subtelności.

» Shadya jest drugorzędnym bohaterem w 4 kampanii wersji podstawowej (Kampania Lochu), oraz pojawia się w 6 kampanii wersji podstawowej (Kampania Akademii) w misji 4.



1 3
0 1

Talenty i Umiejętności



Zniewalająca Magia

Unikalny talent rasowy. Częściowo usuwa magiczną ochronę i pozwala bohaterowi zadać 20% normalnych obrażeń stworzeniu, które w przeciwnym wypadku byłoby odporne na działanie czaru. Dodatkowo umożliwia bohaterowi korzystanie z łańcuchów Żywiołów oraz zwiększa ich moc o 5%.



Obrona

Zmniejsza o 10% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać w czasie bezpośredniej walki.



Unik

Zmniejsza o 20% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać zaatakowane z dystansu.

Armia i Czary



7-10
Zwiadowca



3
Krwawa Dziewica



0-2
Minotaur



Namiot
Medyka



Thralsai - Mroczny Mistyk

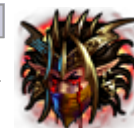
Zdolność Mroczny Rytuał jest potężniejsza, pozwalając bohaterowi regenerować więcej punktów many niż normalnie. Ilość punktów regenerowanych ponad limit zależy od poziomu bohatera.

Biografia

Klan Blizny Duszy unicestwiony był niemal całkowicie, gdy skończył z nim Raelag. Wśród niewielu ocalałych był między innymi Thralsai. Zdołał przeżyć wojnę Królowej Izabeli starając się nie rzucać zaniechaniem, lecz gdy powrócił do domu, nękać poczęły go myśli o rodzinie i zemście. Wzmacniając powoli swe siły, Thralsai czekał na właściwy moment, by uderzyć... gdy naraz pojawiła się Shadya.

» Thralsai jest głównym wrogiem bohatera w 3 kampanii Kuźni Przeznaczenia (Zadanie Ylayi) w misji 4.

Kuźnia Przeznaczenia



1 3
0 1

Talenty i Umiejętności



Zniewalająca Magia

Unikalny talent rasowy. Częściowo usuwa magiczną ochronę i pozwala bohaterowi zadać 20% normalnych obrażeń stworzeniu, które w przeciwnym wypadku byłoby odporne na działanie czaru. Dodatkowo umożliwia bohaterowi korzystanie z łańcuchów Żywiołów oraz zwiększa ich moc o 5%.



Magia Mroku

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Mroku trzeciego poziomu. Magia Mroku staje się skuteczniejsza w działaniu.



Mroczny Rytuał

Bohater spędza cały dzień na odprawieniu rytuału, który przywraca mu wszystkie punkty many. Zdolność ta może być użyta tylko na początku dnia.

Armia i Czary



7-10
Zwiadowca



3
Krwawa Dziewica



0-2
Minotaur

**Ylaya - Mroczny Mistyk**

Kuźnia Przeznaczenia



Zdolność Mroczny Rytuał jest potężniejsza, pozwalając bohaterowi regenerować więcej punktów many niż normalnie. Ilość punktów regenerowanych ponad limit zależy od poziomu bohatera.

Biografia

Ylaya jest Strażniczką Prawa klanu Piętna Cienia mrocznych elfów. W związku z tym życie jej koncentruje się wokół pobożności i treningów w sztukach Smoczej Magii. Jako poważana matrona na odpowiedzialnym stanowisku w pełni oddana jest swej smoczej bogini Malassie. Brak jej doświadczenia na polu bitwy, więc stara się zawsze polegać na niezawodnej pomocy ze strony swych sióstr, matron Ygg-Chall.

» Ylaya jest głównym bohaterem 3 Kampanii Kuźni Przeznaczenia (Zadanie Ylayi), oraz pojawia się w 3 kampanii Dzikich Hord (Ostentacyjne wyjście) w ostatniej misji.

**Talenty i Umiejętności****Zniwelająca Magia**

Unikalny talent rasowy. Częściowo usuwa magiczną ochronę i pozwala bohaterowi zadać 20% normalnych obrażeń stworzeniu, które w przeciwnym wypadku byłoby odporne na działanie czaru. Dodatkowo umożliwia bohaterowi korzystanie z łańcuchów Żywiołów oraz zwiększa ich moc o 5%.

**Atak**

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 5%.

**Mroczny Rytuał**

Bohater spędza cały dzień na odprawieniu rytuału, który przywraca mu wszystkie punkty many. Zdolność ta może być użyta tylko na początku dnia.

Armia i Czary

7-10
Zwiadowca



3
Krwawa Dziewica



0-2
Minotaur



Wóz z
Amunicją

W kampanii spotkasz także:

» **Segref:** wygląda jak Sinitar i ma tę samą specjalizację i talenty jak Yrbeth.

Nekropolis

**Deirdre - Banshee**

Efekt umiejętności Skowyt Banshee jest tym silniejszy, im wyższy jest poziom bohatera.

Biografia

Deirdre była nadgorliwym Inkwizytorem w Kościele Światła Imperium Gryfów. Spędziła wiele lat ścigając kultystów demonów w Wolnych Miastach na wschodnich rubieżach Imperium, często "oczyszczając" je zarówno z kultystów, jak i niewinnych ludzi. Przez jej moralne niepokoje, w krainach tych zaczęła szerzyć się korupcja, aż w końcu Deirdre wpadła w ręce nieprzyjaciół, którzy torturami zamęczyli ją na śmierć. Jej niespokojna dusza schwytana została przez nekromantów, którzy bardzo zazdrościli jej umiejętności wyciągania informacji z ludzi. Tak Deirdre dołączyła do ich własnej krucjaty. Można chyba śmiało rzec, że żadna istota, żywa czy nieumarła, nie wie o krzykach więcej od Deirdre.



0 3
1 1

Talenty i Umiejętności**Nekromancja**

Unikalny talent rasowy. Nekromanta może wezwać 20% zabitych żywych stworzeń przeciwnika i przyłączyć je do swojej armii. (W ciągu tygodnia Nekromanta może wskrzesić ograniczoną ilość stworzeń. Wpływa na ilość punktów Mrocznej Energii).

**Magia Mroku**

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Mroku trzeciego poziomu. Magia Mroku staje się skuteczniejsza w działaniu.

**Skowyt Banshee**

Bohater otrzymuje zdolność wezwania do walki samej śmierci. Morale i szczęście wszystkich żywych stworzeń zmniejsza się o 1, a inicjatywa o 10%.

Armia i Czary

20-29
Szkielet



9-11
Ożywienie



0-3
Duch



Wskrzesz
Umarłych

**Kaspar - Balsamista**

Namiot Medyka będzie leczył o 5 punktów zdrowia więcej za każdy poziom bohatera. Obrażenia zadawane przez Namiot Zarazy są również zwiększane.

Biografia

Kaspar był znanym lekarzem i uzdrowicielem, mogącym leczyć nawet najbardziej straszliwe rany. Wnikając coraz głębiej i głębiej w sekrety życia i śmierci, Kaspar przeprowadził szczególnie ryzykowny eksperyment, który niestety wymknął się spod kontroli... i spowodował, że sam Kaspar przeniósł się do królestwa umarłych. Mimo iż w tej chwili dowodzi armią nieumarłych, jego wiedza z dziedziny anatomii i leczenia ran nadal pozostaje niedościgniona.



0 3
1 1

Talenty i Umiejętności**Nekromancja**

Unikalny talent rasowy. Nekromanta może wezwać 20% zabitych żywych stworzeń przeciwnika i przyłączyć je do swojej armii. (W ciągu tygodnia Nekromanta może wskrzesić ograniczoną ilość stworzeń. Wpływa na ilość punktów Mrocznej Energii).

**Machiny Wojenne**

Zwiększona zostaje skuteczność działania i liczba punktów życia machin wojennych. Zwiększa się atak, obrona i liczba zadawanych obrażeń przez Balistę. Zwiększa się liczba zadawanych obrażeń przez Katapultę, jak również otrzymuje ona 30% szansę na trafienie. Wzmaga skuteczność Namiotu Medyka. Wóz z Amunicją otrzymuje zdolność podnoszenia ataku walczących na dystans jednostek w armii bohatera o 1.

**Pierwsza Pomoc**

Możliwe jest ręczne sterowanie Namiotem Medyka. Zostaje naprawiony po zakończeniu bitwy, w której go zniszczono.

Armia i Czary

20-29
Szkielet



9-11
Ożywienie



0-3
Duch



Wskrzesz
Umarłych



Namiot
Medyka



Lukrecja - Księżniczka Wampirów

Wszystkie Wampiry, Wampirze Lordy i Książęta Wampirów w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera,oczynając od poziomu pierwszego.



0 3
1 1

Biografia

Uwiedziona i przekonana do nekromanckich ideałów przez samego Sandro, ta była księżniczka wykazała się żądzą krwi i władzy. Jeszcze za życia Lukrecja była utalentowaną kurtyzaną, lecz dopiero długowieczność wampira pozwoliła jej doprowadzić do perfekcji sztukę uwodzenia, wbijania noża w plecy i politykowania. Talenty te wyniosły ją do rangi Księżniczki Nieumarłych. Lukrecja jest duchową i (nie)moralną przywódczynią wampirów, z których każdy marzy o powtórzeniu jej ekscesów.

Talenty i Umiejętności



Nekromancja

Unikalny talent rasowy. Nekromanta może wezwać 20% zabitych żywych stworzeń przeciwnika i przyłączyć je do swojej armii. (W ciągu tygodnia Nekromanta może wskrzesić ograniczoną ilość stworzeń. Wpływa na ilość punktów Mrocznej Energii).



Talent Magiczny

Przyspiesza rzucanie zaklęć przez bohatera w czasie walki. Odstęp czasu pomiędzy rzucaniem dwóch kolejnych czarów zmniejszony jest o 10%.



Regeneracja Many

Przyspiesza dwukrotnie regenerację many.

Armia i Czary



20-29
Szkielet



9-11
Ożywienie



1
Wampir



Wskrzesz
Umartłych



Naadir - Łowca Dusz

Niewielka liczba Duchów pojawia się za każdym razem, gdy ginie grupa wrogich istot. Liczba przywołanych Duchów zależy od poziomu bohatera.



0 3
1 1

Biografia

Naadir gardzi cielesnością bardziej niż inni nekromanci. Dla niego doskonałość może objawić się tylko w obnażonej duszy, odartej ze wszystkich cielesnych nieczystości. Na polu walki jego niezwykła znajomość świata duchowego pozwala mu na "łapanie" dusz przeciwników i używanie ich w roli posiłków dla własnych oddziałów.

» Naadir jest głównym bohaterem scenariusza „Uchodźca” w wersji podstawowej.

Talenty i Umiejętności



Nekromancja

Unikalny talent rasowy. Nekromanta może wezwać 20% zabitych żywych stworzeń przeciwnika i przyłączyć je do swojej armii. (W ciągu tygodnia Nekromanta może wskrzesić ograniczoną ilość stworzeń. Wpływa na ilość punktów Mrocznej Energii).



Magia Przywołań

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Przywołań trzeciego poziomu. Magia Przywołań staje się skuteczniejsza w działaniu.



Magia Mroku

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Mroku trzeciego poziomu. Magia Mroku staje się skuteczniejsza w działaniu.

Armia i Czary



20-29
Szkielet



9-11
Ożywienie



0-3
Duch



Wskrzesz
Umartłych

**Orson - Lord Zombie**

Wszyscy Ożywieniecy, Zombie i Gnijące Zombie w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

**Biografia**

Pozbawiony przez naturę charyzmy i autorytetu, Orson szybko odkrył, że nie potrafi dowodzić jednostkami, które wykazują się niezależnością myślenia. Aby uniknąć sytuacji, w której jego rozkazy byłyby kwestionowane lub ignorowane, Orson spędził lata na doskonaleniu sposobu tworzenia oddziałów zombie. "Wszystko, co powyżej szyi, jest zbędne", zwykł mawiać ten nieumarły generał.

**Talenty i Umiejętności****Nekromancja**

Unikalny talent rasowy. Nekromanta może wezwać 20% zabitych żywych stworzeń przeciwnika i przyłączyć je do swojej armii. (W ciągu tygodnia Nekromanta może wskrzesić ograniczoną ilość stworzeń. Wpływa na ilość punktów Mrocznej Energii).

**Obrona**

Zmniejsza o 10% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać w czasie bezpośredniej walki.

**Witalność**

Zwiększa liczbę punktów życia wszystkich twoich oddziałów o 2 (Jest to szczególnie efektywne w przypadku dużych armii).

Armia i Czary

9-11
Ożywieniec



9-11
Ożywieniec



9-11
Ożywieniec



Wskrzesz
Umarłych

**Raven - Spijacz Dusz**

Klątwa Słabości nie tylko obniża liczbę obrażeń istoty, lecz również redukuje obronę istoty o 1 na każde trzy poziomy bohatera, poczynwszy od poziomu pierwszego.

**Biografia**

Przeżywszy wojny, które rozdzieliły drogi nekromantów i magów ze Srebrnych Miast (kiedyś te klasy były dla siebie braćmi), Raven widziała na własne oczy spustoszenie, jakie magia może poczynić w szeregach nieumarłych. Poświęciła się więc badaniom nad sposobami osłabiania mocy wrogich magów. Raven potrafi sprawić, że ich ataki są słabsze, a czas trwania czarów krótszy.



» Raven jest głównym bohaterem scenariusza „Wyspa na Własność” w wersji podstawowej.

Talenty i Umiejętności**Nekromancja**

Unikalny talent rasowy. Nekromanta może wezwać 20% zabitych żywych stworzeń przeciwnika i przyłączyć je do swojej armii. (W ciągu tygodnia Nekromanta może wskrzesić ograniczoną ilość stworzeń. Wpływa na ilość punktów Mrocznej Energii).

**Magia Zniszczenia**

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Zniszczenia trzeciego poziomu. Magia Zniszczenia staje się skuteczniejsza w działaniu.

**Magia Mroku**

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Mroku trzeciego poziomu. Magia Mroku staje się skuteczniejsza w działaniu.

Armia i Czary

20-29
Szkielet



9-11
Ożywieniec



0-3
Duch



Wskrzesz
Umarłych



Oslabienie

**Vladimir - Reanimator**

Efekt czaru "Wskrzesz Umarłych" jest silniejszy. Liczba wskrzeszonych istot podwyższona jest o 1 za każde pięć poziomów bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

**Biografia**

Vladimir twierdzi, że poza nielicznymi wyjątkami, oddziały nieumarłych zawsze zostaną przechytzone lub wymanewrowane przez armię żywych. W związku z tym woli atakować dużymi siłami, nie bawiąc się w planowanie czy skomplikowaną taktykę. Jego specjalnością jest wskrzeszanie hord bezmyślnych nieumarłych, którzy są w stanie zalać wroga i zmiażdżyć go samą przewagą liczbową.

**Talenty i Umiejętności****Nekromancja**

Unikalny talent rasowy. Nekromanta może wezwać 20% zabitych żywych stworzeń przeciwnika i przyłączyć je do swojej armii. (W ciągu tygodnia Nekromanta może wskrzesić ograniczoną ilość stworzeń. Wpływa na ilość punktów Mrocznej Energii).

**Magia Przywołania**

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Przywołania trzeciego poziomu. Magia Przywołania staje się skuteczniejsza w działaniu.

**Mistrz Życia**

Zaklęcia Pięć Gniewu i Wskrzeszenie Umarłych stają się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej te zaklęcia wzrasta o 4).

Armia i Czary

20-29
Szkielet



9-11
Ożywienie



0-3
Duch



Wskrzesz
Umarłych

**Zoltan - Wyżymacz Czarów**

Gdy wrogi bohater rzuca czar, może on zostać zablokowany w księdze magicznej, przez co nie będzie mógł być wykorzystany ponownie. Szansa na zablokowanie wzrasta proporcjonalnie do poziomu bohatera. Im wyższy krąg czaru, tym trudniej go zablokować.

**Biografia**

Zoltan jest jednym z wielu dowódców nieumarłych, którzy postrzegają magów jako prawdziwych wrogów. Aby lepiej ich poznać, Zoltan dogłębnie studiował tajniki magii w Srebrnych Miastach. W wyniku tych doświadczeń jest w stanie połączyć czary nekromanckie z magią, by uzyskać ciekawy efekt: gdy jakiś czar zostanie raz użyty, traci moc i nie może być wykorzystywany ponownie, póki Zoltan jest w pobliżu.

**Talenty i Umiejętności****Nekromancja**

Unikalny talent rasowy. Nekromanta może wezwać 20% zabitych żywych stworzeń przeciwnika i przyłączyć je do swojej armii. (W ciągu tygodnia Nekromanta może wskrzesić ograniczoną ilość stworzeń. Wpływa na ilość punktów Mrocznej Energii).

**Oświecenie**

Bohater otrzymuje +1 do jednego ze swych podstawowych atrybutów co cztery osiągnięte poziomy doświadczenia (włącznie z już osiągniętymi) oraz otrzymuje 5% więcej PD.

**Wyjątkowa Intuicja**

Bohater może nauczyć się nieznanego sobie zaklęcia użytego przez wroga w czasie walki (jeśli spełnia warunki odnośnie do szkoły magii, poziomu, itp.)

Armia i Czary

20-29
Szkielet



9-11
Ożywienie



0-3
Duch



Wskrzesz
Umarłych

Nekropolis Bohaterowie w Kampanii

**Arantir - Awatar Śmierci**

Dzikie Hordy

Bohater może przyzwać na pole bitwy tajemniczą istotę, która będzie walczyć po jego stronie. Jak potężna będzie ta istota zależy od poziomu bohatera i jego współczynnika. W przypadku śmierci tej istoty, bohater straci wszystkie punkty many.

**Biografia**

Lordowie Hereshu są zimni, posępni i fanatyczni. Aby wspiąć się wysoko pośród nich trzeba mieć nie tylko umiejętności, ale również niezłomne oddanie ich bogu - pączęmu aspektowi Ashy. Arantir zaiste wniósł się wysoko i obecnie uznaje się go za jednego z najlepszych pośród żyjących - albo nieumarłych. Jego wiara jest silna, a on sam oddany kultowi swej bogini oraz niszczeniu jej demonicznych wrogów, co czyni Arantira znaczącym przywódcą.

» Arantir jest głównym bohaterem 1 kampanii Dzikich Hord (Wola Ashy).

0 3
1 1

Talenty i Umiejętności**Nekromancja**

Unikalny talent rasowy. Nekromanta może wezwać 20% zabitych żywych stworzeń przeciwnika i przyłączyć je do swojej armii. (W ciągu tygodnia Nekromanta może wskrzesić ograniczoną ilość stworzeń. Wpływa na ilość punktów Mrocznej Energii).

**Magia Przywołania**

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Przywołania trzeciego poziomu. Magia Przywołania staje się skuteczniejsza w działaniu.

**Magia Mroku**

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Mroku trzeciego poziomu. Magia Mroku staje się skuteczniejsza w działaniu.

Armia i Czary

20-29
Szkielet



9-11
Ożywienie



0-3
Duch



Spowolnienie



Wskrzesz
Umarłych

**Giovanni - Łowca Dusz**

Kućnia Przeznaczenia

Niewielka liczba Duchów pojawia się za każdym razem, gdy ginie grupa wrogich istot. Liczba przywołanych Duchów zależy od poziomu bohatera.

Biografia

Giovanni był ongi pomniejszym hrabią w Księstwie Byka, zbyt oddalonym od linii rządzących, by objąć kiedykolwiek ważniejszą pozycję. W końcu wreszcie począł szukać władzy na inny sposób, zgłębiając wzorem swej siostry Lucretii sztukę nekromancji. Jako potężny Wampirzy Lord, Giovanni kontroluje teraz niezwykle ważny region na granicy z Imperium Gryfów.

» Giovanni i Ornella są głównymi bohaterami scenariusza „Unia” w Kuźni Przeznaczenia oraz pojawiają się w 1 kampanii Dzikich Hord (Wola Ashy) w misji 1.



0 3
1 1

Talenty i Umiejętności**Nekromancja**

Unikalny talent rasowy. Nekromanta może wezwać 20% zabitych żywych stworzeń przeciwnika i przyłączyć je do swojej armii. (W ciągu tygodnia Nekromanta może wskrzesić ograniczoną ilość stworzeń. Wpływa na ilość punktów Mrocznej Energii).

**Magia Przywołania**

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Przywołania trzeciego poziomu. Magia Przywołania staje się skuteczniejsza w działaniu.

**Atak**

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 5%.

Armia i Czary

20-29
Szkielet



9-11
Ożywienie



0-3
Duch

**Markal - Władca Śmierci**

Wszystkie neutralne istoty nieumarłe dołączą do armii bohatera. Liczba istot, które się przyłączą, to 50% początkowego stanu plus 2% za każdy poziom bohatera.



0 3
1 1

Biografia

Zagorzały uczeń pochlaniający wiedzę, jaką oferuje nekromancja, Markal wzniósł się na nieosiągalne dla innych żyjących wyżyny sztuki wskrzeszania. Niegdyś nadworny astrolog i ulubiony doradca królowej Fiony z Imperium Gryfów, Markal zorganizował potężną (lecz tajną) bazę wypadową kultystów na terenach Świętego Imperium. Przywódcy religijni Kościoła Światła zaniepokojili się jednak szybko jego działalnością i stali się podejrzliwi. Gdy królowa Fiona zmarła, jej protegowanego wygnano w odległe zakątki Imperium. Zorientowawszy się, że po otrzymaniu Pocałunku Pajęczej Bogini nie może już swobodnie przemieszczać się po krainach ludzi, Markal zdecydował się szerzyć ideologię Heresha poprzez środki dyplomatyczne oraz, rzecz jasna, bezpośredniego przymusu.

» Markal jest głównym bohaterem 3 kampanii wersji podstawowej (Kampania Nekromanty). Jest głównym wrogim bohaterem w 6 kampanii wersji podstawowej (Kampania Akademii) w misji 3 oraz w scenariuszu „Pokusa” w Kuźni Przeznaczenia.

Talenty i Umiejętności**Nekromancja**

Unikalny talent rasowy. Nekromanta może wezwać 20% zabitych żywych stworzeń przeciwnika i przyłączyć je do swojej armii. (W ciągu tygodnia Nekromanta może wskrzesić ograniczoną ilość stworzeń. Wpływa na ilość punktów Mrocznej Energii).

**Dowodzenie**

Zwiększa morale wszystkich stworzeń w armii bohatera o 1.

**Dyplomacja**

Pozwala bohaterowi skuteczniej negocjować z wrogimi stworzeniami. Zwiększa szanse i obniża koszt przyłączenia się tych stworzeń do armii bohatera.

Armia i Czary

20-29
Szkielet



9-11
Ożywienie



0-3
Duch

**Nikolaj - Reanimator**

Efekt czaru "Wskrzesz Umarłych" jest silniejszy. Liczba wskrzeszonych istot podwyższona jest o 1 za każde pięć poziomów bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.



0 3
1 1

Biografia

» Nicolai jest głównym wrogim bohaterem w 5 kampanii wersji podstawowej (Kampania Sylwanu) w misji 5.

Talenty i Umiejętności**Nekromancja**

Unikalny talent rasowy. Nekromanta może wezwać 20% zabitych żywych stworzeń przeciwnika i przyłączyć je do swojej armii. (W ciągu tygodnia Nekromanta może wskrzesić ograniczoną ilość stworzeń. Wpływa na ilość punktów Mrocznej Energii).

**Magia Przywołania**

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Przywołania trzeciego poziomu. Magia Przywołania staje się skuteczniejsza w działaniu.

**Mistrz Życia**

Zaklęcia Pięść Gniewu i Wskrzeszenie Umarłych stają się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej te zaklęcia wzrasta o 4).

Armia i Czary

20-29
Szkielet



9-11
Ożywienie



0-3
Duch



Wskrzesz
Umarłych

**Ornella - Księżniczka Wampirów**

Dzikie Hordy

Wszystkie Wampiry, Wampirze Lordy i Książęta Wampirów w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

Biografia

Osobliwy flirt Ornelli z nekromancją spowodował, że ta niegdyś wspaniała, zmysłowa księżna przeszła ogromną przemianę. Kiedyś była pełna życia, a obecnie znajduje się po drugiej stronie granicy egzystencji. Pod surowym spojrzeniem Arantira musi dowieść swej wartości dla sprawy, wspomóc go w wojnie z demonami i poznać potęgę oraz granice swej nowej formy.

» Ornella Nekromanta jest bohaterem w 1 kampanii Dzikich Hord (Wola Ashy) w misji 3 i 5.



0 3
1 1

Talenty i Umiejętności**Nekromancja**

Unikalny talent rasowy. Nekromanta może wezwać 20% zabitych żywych stworzeń przeciwnika i przyłączyć je do swojej armii. (W ciągu tygodnia Nekromanta może wskrzesić ograniczoną ilość stworzeń. Wpływa na ilość punktów Mrocznej Energii).

**Magia Mroku**

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Mroku trzeciego poziomu. Magia Mroku staje się skuteczniejsza w działaniu.

**Upadły Rycerz**

Żądza poznania wszystkich tajemnic Magii Mroku sprawia, że Rycerz staje się wyrzutkiem. Morale jego oddziałów zmniejsza się o 1, ale zaklęcia Magii Mroku rzucone przez Rycerza są silniejsze (efektywna Siła Czarów bohatera rzucającego te zaklęcia zwiększa się o 5).

Armia i Czary

20-29
Szkielet



9-11
Ożywienie



1
Wampir



Wskrzesz
Umarłych

Przystań

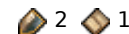
**Dougal - Dowódca Łuczników**

Wszyscy Łucznicy, Strzelcy Wyborowi i Kusznicy w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

**Biografia**

Choć Dougal jest tak jak jego towarzysze oddany walce ku chwale Imperium Gryfów, to jego lojalność jest podszyta sporą dozą pragmatyzmu. Ponieważ Dougal wierzy, że najlepszy wróg to taki, który jest martwy zanim dotknie żołnierza Gryfa, to od wielu lat specjalizuje się w szkoleniu i wyposażaniu łuczników. Strzelcy podzielają jego przekonania i wierzą, że dopóki on jest ich dowódcą, nic im nie grozi.

» Dougal jest głównym bohaterem scenariusza „Gorący Pościg” w wersji podstawowej.

**Talenty i Umiejętności****Kontratak**

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojsk ludzkich o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 5%.

**Atak**

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 5%.

**Łucznictwo**

Liczba obrażeń zadawanych przez oddziały bohatera w walce na dystans zwiększa się o 20%.

Armia i Czary

7-9
Łucznik



7-9
Łucznik



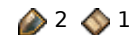
7-9
Łucznik



Wóz z
Amunicją

**Ellaine - Ulubieniec Ludu**

Wszyscy Chłopi, Szeregowi i Osilki w armii bohatera otrzymują +1 do Ataku i Obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego. Wszyscy Chłopi, Szeregowi i Osilki odprowadzają też o 1 sztukę złota dziennie więcej do skarbcza, jako dodatek do zdolności Podatnik.

**Biografia**

Ellaine służyła honorowo w królewskiej armii podczas Wojny Zaćmienia, potem zaś powróciła do swej posiadłości, by zarządzać nią w sposób mądry, litościwy i zgodny z przyjętymi prawami. Pomimo dość kiepskiego stanu, w jakim zastała dworek, jej ciężka praca przyniosła owoce: posiadłość rozrosła się i prosperuje. Teraz Ellaine powróciła na wojnę i dowodzi regimentem wieśniaków, którzy wykazują się pod jej dowództwem niezwykłą odwagą, pamiętając jej dobre serce i prawe uczynki z czasów pokoju.

Talenty i Umiejętności**Kontratak**

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojsk ludzkich o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 5%.

**Dowodzenie**

Zwiększa morale wszystkich stworzeń w armii bohatera o 1.

**Werbunek**

Zwiększa tygodniowy przyrost stworzeń poziomów 1-ego, 2-ego i 3-ego odpowiednio o 3, 2 i 1. Aby przyrost ten miał miejsce, bohater musi znajdować się w sojusznicznym mieście w ostatnim dniu tygodnia.

Armia i Czary

22-32
Chłop



22-32
Chłop



22-32
Chłop

**Irina - Trener Gryfów**

Wszystkie Gryfy, Gryfy Królewskie i Gryfy Bojowe w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego. Gryfy otrzymują zdolność Bitewnego Pikowania.



1 1
2 1

Biografia

Najwcześniejsze wspomnienia Iriny dotyczą Gryfów, gdyż wychowała się w rodzinie cenionych hodowców tych istot. Wyrosła ucząc się mocnych i słabych stron tych bestii, zaś gdy dotarły do niej wieści o wojnie, ochoczo przybyła razem ze swoimi podopiecznymi, by mogli wykazać się tam, gdzie ich najbardziej potrzebowano. Dzięki Irinie Gryfy stają się wyjątkowo zdrowe i łatwe do kontrolowania.

Talenty i Umiejętności**Kontratak**

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojsk ludzkich o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 5%.

**Szczęście**

Szczęście wszystkich stworzeń w armii bohatera jest większe o 1.

**Odporność na Magię**

Odporność na magię wszystkich stworzeń w armii bohatera zostaje zwiększona o 15%. Zwiększa się prawdopodobieństwo, że stworzenia unikną magicznych obrażeń.

Armia i Czary

22-32
Chłop



7-9
Łucznik



1
Gryf

**Klaus - Dowódca Kawalerii**

Kawalerzyści, Paladyni i Czempioni w armii bohatera otrzymują dodatkowy bonus przy szarży zależny od poziomu bohatera. Zdolność "Święta Szarża" jest potężniejsza.



1 1
2 1

Biografia

Poddany rygorystycznemu treningowi, lecz pochodzący ze zubożałej szlachty w Imperium Gryfów, Klaus zapewne pozostałby nieznanym, gdyby nie łut szczęścia. Rzucony w wir niezwykle wymagającego turnieju na skutek pomyłki w dokumentach, zdobył serce tłumu wysadzając z siodła największych rycerzy Imperium. Od tej pory jest wzorem dla wszystkich konnych jednostek.

Talenty i Umiejętności**Kontratak**

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojsk ludzkich o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 5%.

**Atak**

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 5%.

**Kontratak**

Rycerz otrzymuje specjalną zdolność bojową, dzięki której może strzec wybrane stworzenie w swojej armii, zadając do końca walki obrażenia każdemu przeciwnikowi, który zaatakował to stworzenie.

Armia i Czary

22-32
Chłop



7-9
Łucznik



0-3
Zbrojny

**Laszlo - Dowódca Piechoty**

Wszyscy Zbrojni, Krzyżowcy i Fanatycy w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

**Biografia**

Wywalczył sobie wysoki status, choć jest niskiego urodzenia i ma nieco mroczną przeszłość. Ciężkie próby, z których Laszlo wyszedł zwycięską ręką, umocniły jego charakter i utwardziły serce. Pokryty szramami, srogi i bezlitosny, wdzierając się w szeregi wroga jak huragan. "Królowie pola bitwy", jak szumnie nazywa swoją piechotę, nie mają zbytniego wyboru, jak tylko podążać za swym przywódcą, dokonując - często niechcący - aktów niezwykłego męstwa.

**Talenty i Umiejętności****Kontratak**

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojsk ludzkich o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 5%.

**Obrona**

Zmniejsza o 10% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać w czasie bezpośredniej walki.

**Witalność**

Zwiększa liczbę punktów życia wszystkich twoich oddziałów o 2 (Jest to szczególnie efektywne w przypadku dużych armii).

Armia i Czary

5-6
Zbrojni



5-6
Zbrojni



5-6
Zbrojni

**Maeve - Jeździec Wiatru**

Efekt czaru Przyspieszenie wzmocniony jest o 2% z każdym poziomem bohatera.

Biografia

Genialna, choć osaczona Maeve to zaangażowana władczyni, która rozpaczliwie stara się wyrwać swoje imperium z rąk równi pochyłej. Starając się zapewnić przyszłość rozbitemu Imperium Sokołów, a równocześnie odpierając inwazję demonów, Maeve może polegać tylko na swoim oddaniu ideałom rycerskim i nieugiętej wierze w Smoka Światła.

**Talenty i Umiejętności****Kontratak**

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojsk ludzkich o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 5%.

**Dowodzenie**

Zwiększa morale wszystkich stworzeń w armii bohatera o 1.

**Atak**

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 5%.

Armia i Czary

22-32
Chłop



7-9
Łucznik



0-3
Zbrojni



Przyspieszenie

**Rutger - Odkrywca**

Liczba punktów ruchu bohatera powiększa się o 1% za każde dwa poziomy rozwoju.

**Biografia**

Rutger znany był głównie jako włóczęga, wolny duch i podróżnik, zanim pobór zmusił go do wstąpienia w szeregi księstwa Wilka, wchodzącego w skład Imperium Gryfów. Korzystając z doświadczeń, które nabył podczas lat swawoli, Rutger wykorzystuje każdą ścieżkę, przejście i skrót, by przyspieszyć tempo przemieszczania się swych oddziałów. Im szybciej wojna się zakończy, tym szybciej Rutger powróci na szlak, który zdaje się cały czas go wabić.

**Talenty i Umiejętności****Kontratak**

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojsk ludzkich o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 5%.

**Logistyka**

Zasięg ruchu bohatera na lądzie jest większy o 10%.

**Znajdowanie Drogi**

Ograniczenie zasięgu ruchu wynikające z podróżowania po trudnym terenie jest mniejsze o 50%.

Armia i Czary

22-32
Chłop



7-9
Łucznik



0-3
Zbrojny



Okręt Shalassy

**Vittorio - Specjalista od Oblężeń**

Balisty otrzymują +1 do ataku za każdy poziom bohatera. Szansa katapulty na trafienie w mur zwiększa się o 2% za każdy poziom bohatera.

**Biografia**

Jako weteran wielu potyczek z niesfornymi Wolnymi Miastami na południowo-wschodniej granicy Imperium Gryfów, Vittorio jest ekspertem w sztuce prowadzenia oblężeń. Spędził lata na udoskonalaniu zarówno projektów, jak i sposobów użycia maszyn oblężniczych, wierząc święcie, że życie wielu żołnierzy można uratować doskonaląc technologię wojskową. Co prawda jego radykalne projekty techniczne mogą przysporzyć ciekawych doznań u testujących je po raz pierwszy załóg, generalnie przyjmuje się jednak, że jego sprzęt nie nadaje się w zasadzie do niczego.



» Vittorio jest głównym bohaterem scenariusza „Smoczy Rycerz” w wersji podstawowej.

Talenty i Umiejętności**Kontratak**

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojsk ludzkich o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 5%.

**Machiny Wojenne**

Zwiększona zostaje skuteczność działania i liczba punktów życia machin wojennych. Zwiększa się atak, obrona i liczba zadawanych obrażeń przez Balistę. Zwiększa się liczba zadawanych obrażeń przez Katapultę, jak również otrzymuje ona 30% szansę na trafienie. Wzmaga skuteczność Namiotu Medyka. Wóz z Amunicją otrzymuje zdolność podnoszenia ataku walczących na dystans jednostek w armii bohatera o 1.

**Balista**

Możliwe jest ręczne sterowanie Balistą, jak również może ona wykonać dodatkowy strzał. Jeśli w czasie bitwy została zniszczona, po zakończeniu walki zostaje naprawiona.

Armia i Czary

22-32
Chłop



7-9
Łucznik



0-3
Zbrojny



Balista

Przystań Bohaterowie w Kampanii

**Alaryk - Jeździec Wiatru**

Dzikie Hordy

Efekt czaru Przyspieszenie wzmocniony jest o 2% z każdym poziomem bohatera.

Biografia

Jako przesadnie fanatyczny kapłan Elratha i megaloman, Alaryk łatwo dał się zwieść udającej Izabelę Biarze i jej obietnicom potęgi i chwały. Porzucając nie do końca świadomie kult Elratha, Alaryk coraz to głębiej pogrąża się w utkanej przez Biarę sieci prześladowań, morderstw i paranoi.

» Alaryk jest ostatecznym wrogiem w 2 kampanii Dzikich Hord (Cześć Ojcom) w misji 5.



1 1
2 1

Talenty i Umiejętności**Kontratak**

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojsk ludzkich o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 5%.

**Eksperycki Atak**

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 15%.

**Szał Bitewny**

Minimalna i maksymalna liczba obrażeń, jakie mogą zadać stworzenia znajdujące się pod kontrolą bohatera, zwiększa się o 1. Jest to szczególnie efektywne w przypadku armii składających się ze stworzeń niskiego poziomu.

Armia i Czary

22-32
Chtop



7-9
Łucznik



0-3
Zbrojny



Przyspieszenie



Balista

**Andreas - Specjalista od Oblężeń**

Kuźnia Przeznaczenia

Balisty otrzymują +1 do ataku za każdy poziom bohatera. Szansa katapulty na trafienie w mur zwiększa się o 2% za każdy poziom bohatera.

Biografia

Choć Andreas to w głębi serca dobry człowiek, łatwiej mu wykonywać niż kwestionować rozkazy. Jego niechęć do martwienia się o etyczne i moralne aspekty wykonywanych poleceń czynią go użytecznym dowódcą. Istnieje jednak zagrożenie, że w ten sposób poświęca - kawałek po kawałku - swoje człowieczeństwo.

» Andreas jest wrogiem bohaterem w kampanii Kuźni Przeznaczenia.



1 1
2 1

Talenty i Umiejętności**Kontratak**

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojsk ludzkich o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 5%.

**Machiny Wojenne**

Zwiększona zostaje skuteczność działania i liczba punktów życia machin wojennych. Zwiększa się atak, obrona i liczba zadawanych obrażeń przez Balistę. Zwiększa się liczba zadawanych obrażeń przez Katapultę, jak również otrzymuje ona 30% szansę na trafienie. Wzmaga skuteczność Namiotu Medyka. Wóz z Amunicją otrzymuje zdolność podnoszenia ataku walczących na dystans jednostek w armii bohatera o 1.

**Balista**

Możliwe jest ręczne sterowanie Balistą, jak również może ona wykonać dodatkowy strzał. Jeśli w czasie bitwy została zniszczona, po zakończeniu walki zostaje naprawiona.

Armia i Czary

22-32
Chtop



7-9
Łucznik



0-3
Zbrojny



Balista

**Benedykt - Odkrywca**

Dziki Hordy

Liczba punktów ruchu bohatera powiększa się o 1% za każde dwa poziomy rozwoju.

Biografia

Benedykt stanowi latorośl rodu przesiąkniętego starożytną zemstą. Wzrasta pośród przysięg krwawej wendetty. Jego rodzeństwo lepiej radziło sobie z bronią, dlatego w desperackim porywie, by zyskać potęgę i szacunek, zaprzysięgł służbę najbardziej fanatycznemu odłamowi nowego kościoła Alaryka. Jest teraz przywódcą w armii królowej Izabeli, ale jego walka o pozycję i potęgę mogła zniszczyć to, co pozostało z jego duszy.

**Talenty i Umiejętności****Kontratak**

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojsk ludzkich o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 5%.

**Lepsza Logistyka**

Zasięg ruchu bohatera na lądzie jest większy o 20%.

Armia i Czary22-32
Chłop7-9
Łucznik0-3
Zbrojny**Bertrand - Dowódca Piechoty**

Dziki Hordy

Wszyscy Zbrojni, Krzyżowcy i Fanatycy w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

Biografia

Bertrand lubi dużo wypić, lubi też tytoń, ale jako wódz wojowników nigdy nie czuje się lepiej niż wtedy, gdy stoi na polu bitwy i prowadzi swych ludzi prosto w paszczę wrogich fortyfikacji. Nie interesuje go teologia, religia, polityka, arystokracja, bogowie czy filozofia. Zawsze znaleźć go można pośród gęstwy zachęconych do boju żołnierzy, których prowadzi do kolejnego zwycięstwa.

**Talenty i Umiejętności****Kontratak**

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojsk ludzkich o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 5%.

**Obrona**

Zmniejsza o 10% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać w czasie bezpośredniej walki.

**Unik**

Zmniejsza o 20% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać zaatakowane z dystansu.

Armia i Czary5-6
Zbrojny5-6
Zbrojny5-6
Zbrojny

**Duncan - Odkrywca****Kuźnia Przeznaczenia**

Liczba punktów ruchu bohatera powiększa się o 1% za każde dwa poziomy rozwoju.

**Biografia**

Choć Duncan pochodzi z prastarego rodu, którego ziemie (a także krew) wywodzą się z osławionej dynastii Falconów, serce jego nie pragnie oglądać okazałych sal królewskiego dworu, lecz poacie skąpanych w słońcu pól i okryte kurzawą drogi, na których czekają przygody. Zniecierpliwiony arystokracją i arystokratami, Duncan oddał się wędrownym. Niewiele jest w królestwie miejsc, których jeszcze by nie widział.

» Duncan pojawia się w 1 kampanii Kuźni Przeznaczenia (Dylemat Freydy) w 2 kampanii Kuźni Przeznaczenia (Bunt Wulfstana) w dwóch ostatnich misjach, w 3 kampanii Kuźni Przeznaczenia (Zadanie Ylayi) w ostatniej misji oraz w 1 kampanii Dzikich Hord (Na Ratunek) w misji 3.

Talenty i Umiejętności**Kontratak**

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojsk ludzkich o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 5%.

**Atak**

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 5%.

**Taktyka**

Zwiększa obszar, na którym bohater może rozstawić swoje jednostki przed walką.

Armia i Czary

22-32
Chłop



7-9
Łucznik



0-3
Zbrojny

**Przyspieszenie****Freyda - Jeździec Wiatru**

Efekt czaru Przyspieszenie wzmocniony jest o 2% z każdym poziomem bohatera.

Biografia

Uderzaj jak błyskawica, to motto Freydy. Podczas lat spędzonych na studiowaniu w Imperialnej Akademii Strategii często zaskakiwała instruktorów śmiałymi rozwiązaniami opartymi na forsownym marszu, atakach z zaskoczenia i szybkim okrążeniu. W głębi serca Freyda zawsze z niecierpliwością oczekuje kolejnego starcia, by móc wypróbować nowe pomysły i taktyki. Choć niektórzy szeptali, iż otrzymała awans tylko dlatego, że jest córką Godryka, nieprzerwany ciąg błyskotliwych zwycięstw i przykładne dowództwo zamknęły usta nawet najbardziej cynicznym krytykom jej talentów.

» Bohater z wersji podstawowej - Freyda.

**Talenty i Umiejętności****Kontratak**

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojsk ludzkich o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 5%.

**Atak**

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 5%.

**Taktyka**

Zwiększa obszar, na którym bohater może rozstawić swoje jednostki przed walką.

Armia i Czary

22-32
Chłop



7-9
Łucznik



0-3
Zbrojny

**Przyspieszenie**

**Freyda - Naczynie Gniewu**

Dzikie Hordy

Za każdym razem, gdy bohater rzuca czar ze szkoły Magii Światła, czar "Boska Zemsta" zostanie również rzucony na losowy oddział wroga, który spełnia kryteria wrażliwości na czar Boska Zemsta (zabił już kogoś w czasie tej walki).

**Biografia**

Urodzona jako arystokratka, lecz wychowana jako wojowniczką (pod surowym, lecz troskliwym okiem swego ojca, Godryka), Freyda całe życie gotowała się do służby Imperium Gryfów. Walczyła w Wojnie Królowej Izabeli, wspaniale sprawdzając się na polu bitwy. Zwycięstwa zawdzięcza głównie szybkim, niespodziewanym posunięciom, gdyż taktyka jej cechuje się tą samą żwawą błyskotliwością, co jej cięte nieraz wypowiedzi.

» Bohater z Kuźni Przeznaczenia/Dzikich Hord (w Kuźni Przeznaczenia Freyda ma specjalizację „Jeździec Wiatru”). Jest głównym bohaterem 1 kampanii Kuźni Przeznaczenia (Dylemat Freydy), w kampanii 2 Kuźni Przeznaczenia (Bunt Wulfstana) w misji 3, w 3 kampanii Kuźni Przeznaczenia (Zadanie Ylayi) w ostatniej misji oraz pojawia się w 3 kampanii Dzikich Hord (Na Ratunek) w misjach 2 i 4.

**Talenty i Umiejętności****Kontratak**

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojsk ludzkich o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 5%.

**Magia Światła**

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Światła trzeciego poziomu. Magia Światła staje się skuteczniejsza w działaniu.

**Atak**

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 5%.

Armia i Czary22-32
Chłop7-9
Łucznik0-3
Zbrojny

Przyspieszenie

**Gabrielle - Trener Gryfów**

Dzikie Hordy

Wszystkie Gryfy, Gryfy Królewskie i Gryfy Bojowe w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego. Gryfy otrzymują zdolność Bitewnego Pikowania.

**Biografia**

Słaba fizycznie z powodu choroby w dzieciństwie, Gabriela, złożyła sobie ponure przyrzeczenie, że i tak nauczy się służyć swemu królestwu w boju. Studiowała hodowlę gryfów, osuwając i inspirując te groźne istoty do brania udziału w bitwach. Odnalazłszy sens i spełnienie w swej roli, spogląda przez palce na krążące wokół pogłoski o swych dowódcach.

Talenty i Umiejętności**Lepszy Kontratak**

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojska ludzi o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Zmniejsza koszt ćwiczeń o 15%. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 20%.

**Dowodzenie**

Zwiększa morale wszystkich stworzeń w armii bohatera o 1.

Armia i Czary22-32
Chłop7-9
Łucznik1
Gryf

Wytrzymałość

**Godryk - Wzorowy Rycerz**

Efekt talentu Łaska jest tym silniejszy, im wyższy poziom ma bohater. Punkty many zużywane przy rzucaniu czarów ze Szkoły Światła są zmniejszone o 1.

Biografia

Godryk jest słusznie przedstawiany jako wzór cnót rycerskich i przykład idealnego wojownika. Wymaga najwyższej odwagi i lojalności zarówno od siebie, jak i podległych mu ludzi. Godryk wzbudza respekt gdziekolwiek się pojawi. Oddziały ufają mu bez zbędnych pytań, gdyż historia jego czynów oraz łaska, jaką obdarza go Elrath, umacniają wiarę, że sama obecność Godryka na polu walki jest gwarancją zwycięstwa.

» *Godric pojawia się w 1 kampanii wersji podstawowej (Kampania Przystani) w misji 5, 3 kampanii wersji podstawowej (Kampania Nekromanty) w misji 2 i w 6 kampanii wersji podstawowej (Kampania Akademii) w ostatnich trzech misjach. Jest głównym wrogiem bohaterem w 2 kampanii (Kampania Inferno) w misji 1 oraz w 3 kampanii wersji podstawowej (Kampania Nekromanty) w misji 5. Dodatkowo jest głównym bohaterem scenariusza „Dyplomata” w wersji podstawowej.*

**Talenty i Umiejętności****Kontratak**

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojsk ludzkich o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 5%.

**Dowodzenie**

Zwiększa morale wszystkich stworzeń w armii bohatera o 1.

**Magia Światła**

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Światła trzeciego poziomu. Magia Światła staje się skuteczniejsza w działaniu.

**Łaska**

Rycerz otrzymuje specjalną zdolność bojową podnoszącą na pewien czas morale, inicjatywę, atak i obronę jego oddziałów.

Armia i Czary

22-32
Chłop



7-9
Łucznik



0-3
Zbrojny



Boska Siła



Namiot
Medyka

**Izabela - Suzeren**

Bohater dostarcza do skarbca 250 szt. złota dziennie. Bohater ma zniżkę 2% za każdy poziom przy szkoleniu jednostek w miastach Przystani.

Biografia

Jedyné dziecko rodziny rządzącej księstwem Greyhound, Izabela została wychowana w izolacji, w otoczeniu niań i służby. Teraz, gdy zaczęła się wojna, młoda królowa czuje się w obowiązku przyjąć z pomocą Imperium. Skoncentrowana na tym celu, Izabela wykorzystuje swoje zasoby - bogactwo i szlachećne urodzenie - z poświęceniem i bez zastanowienia.

» *Bohater z wersji podstawowej. Jest głównym bohaterem w 1 kampanii wersji podstawowej (Kampania Przystani), pojawia się również w 3 kampanii wersji podstawowej (Kampania Nekromanty) w 3 ostatnich misjach.*

**Talenty i Umiejętności****Kontratak**

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojsk ludzkich o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 5%.

**Lepsze Dowodzenie**

Zwiększa morale wszystkich stworzeń w armii bohatera o 2.

Armia i Czary

22-32
Chłop



7-9
Łucznik



0-3
Zbrojny

**Izabela - Błogosławiona Przez Smoki**

Kuźnia Przeznaczenia

Wszystkie stworzenia w armii bohatera otrzymują na całą walkę Błogosławieństwo.



1 1
2 1

Biografia

Izabela, Królowa Imperium Gryfów, padła ofiarą sięgających zamierzających czasów planów Władcy Demonów. Została ocalona przez oddziały Łowców, Czarodziejów, Czarnoksiężników i Rycerzy z samego Sheogh w ostatnich chwilach noszącej jej imię wojny. Choć dosłownie przeszła przez piekło, wiara jej pozostaje niezachwiana i wciąż obdarza ona swe oddziały świętym błogosławieństwem.

» *Bohater z Kuźni Przeznaczenia. Pojawia się w 3 kampanii Kuźni Przeznaczenia (Zadanie Ylayi) w dwóch ostatnich misjach.*

Talenty i Umiejętności**Kontratak**

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojsk ludzkich o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 5%.

Armia i Czary

22-32
Chłop



7-9
Łucznik



0-3
Zbrojny

**Laszlo - Dowódca Piechoty**

Kuźnia Przeznaczenia

Wszyscy Zbrojni, Krzyżowcy i Fanatycy w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.



1 1
2 1

Biografia

Laszlo był ongi lojalnym przywódcą w Imperium Gryfów, póki Biara nie wypaczyła jego pragnienia chwały. Przekuwając jego umiłowanie do walki w żądzę krwi, a potrzebę ogólnego uznania w konieczność udowodnienia swej wartości jej tylko samej, Biara całkowicie kontrolowała poczęła poczynaniami Laszlo. Nie jest on już przywódcą surowym i szanowanym, lecz okrutnym i wymagającym, postrzegającym własnych żołnierzy jako mięso armatnie.

» *Laszlo pojawia się w 1 kampanii Kuźni Przeznaczenia (Dylemat Freydy).*

Talenty i Umiejętności**Kontratak**

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojsk ludzkich o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 5%.

Armia i Czary

5-6
Zbrojny



5-6
Zbrojny



5-6
Zbrojny

**Atak**

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 5%.

**Taktyka**

Zwiększa obszar, na którym bohater może rozstawić swoje jednostki przed walką.



Przyspieszenie

**Lorenzo - Dowódca Łuczników**

Kuźnia Przeznaczenia

Wszyscy Łucznicy, Strzelcy Wyborowi i Kuznicy w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.



1 1
2 1

Biografia

Choć z wierzchu zdaje się, że Lorenzo to dandys i dowcipniś, mówi się, że pochodzi z rodziny posiadającej mroczne sekrety i przekazującej sobie mroczną tradycję. Bez względu na to, jego ród szybko urósł w siłę po powrocie Izabeli z Sheogh, chociaż krewni martwią się rozrzutnością, z jaką traktuje swą świeżo zdobytą moc.

» Lorenzo jest wrogiem bohaterem w kampanii Kuźni Przeznaczenia.

Talenty i Umiejętności**Kontratak**

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojsk ludzkich o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 5%.

**Atak**

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 5%.

**Łucznictwo**

Liczba obrażeń zadawanych przez oddziały bohatera w walce na dystans zwiększa się o 20%.

Armia i Czary

7-9
Łucznik



7-9
Łucznik



7-9
Łucznik



Wóz z
Amunicją

**Nikolaj - Suzeren**

Bohater dostarcza do skarbca 250 szt. złota dziennie. Bohater ma zniżkę 2% za każdy poziom przy szkoleniu jednostek w miastach Przystani.

Biografia

Nikolaj jest królem Świętego Imperium Gryfów.

» Nicolai pojawia się pod koniec 1 kampanii wersji podstawowej (Kampania Przystani) w misji 5, lecz nie jest grywalny.



1 1
2 1

Talenty i Umiejętności**Eksperski Kontratak**

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojska ludzi o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Zmniejsza koszt ćwiczeń o 30%. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 20%.

**Lepsze Dowodzenie**

Zwiększa morale wszystkich stworzeń w armii bohatera o 2.

Armia i Czary

22-32
Chłop



7-9
Łucznik



0-3
Zbrojny

**Orlando - Trener Gryfów**

Dzikie Hordy

Wszystkie Gryfy, Gryfy Królewskie i Gryfy Bojowe w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego. Gryfy otrzymują zdolność Bitewnego Pikowania.

Biografia

» Orlando jest wrogim bohaterem w 1 kampanii Dzikich Hord (Wola Ashy) w misji 3.



1 1
2 1

Talenty i Umiejętności**Kontratak**

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojsk ludzkich o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 5%.

Armia i Czary

22-32
Chłop



7-9
Łucznik



1
Gryf

**Ornella - Odkrywca**

Dzikie Hordy

Liczba punktów ruchu bohatera powiększa się o 1% za każde dwa poziomy rozwoju.

Biografia

Ornella zalicza się do kręgu najwyższej arystokracji Księstwa Byka. Włada ona terenami na południowym wschodzie Imperium Gryfów. Podczas Wojny Królowej Izabeli spotykała się często z przywódcami przybyłymi z leżących nieopodal Srebrnych Miast i Heresh, zwłaszcza zaś z Wampiryzm Lordem Giovannim. Pozostali oni sprzymierzeńcami i przyjaciółmi nawet po upadku sojuszu między Izabelą a Markalem.

» Giovanni i Ornella są głównymi bohaterami scenariusza „Unia” w Kuźni Przeznaczenia oraz pojawiają się w 1 kampanii Dzikich Hord (Wola Ashy) w misji 1. Zauważ, że w Kuźni Przeznaczenia Ornella ma specjalizację „Suzeraan”.



1 1
2 1

Talenty i Umiejętności**Kontratak**

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojsk ludzkich o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 5%.

**Dowodzenie**

Zwiększa morale wszystkich stworzeń w armii bohatera o 1.

**Werbunek**

Zwiększa tygodniowy przyrost stworzeń poziomów 1-ego, 2-ego i 3-ego odpowiednio o 3, 2 i 1. Aby przyrost ten miał miejsce, bohater musi znajdować się w sojuszniczym mieście w ostatnim dniu tygodnia.

Armia i Czary

22-32
Chłop



7-9
Łucznik



0-3
Zbrojny

**Waleria - Dowódca Kawalerii**

Kuźnia Przeznaczenia



Kawalerzyści, Paladyni i Czempioni w armii bohatera otrzymują dodatkowy bonus przy szarży zależny od poziomu bohatera. Zdolność "Święta Szarża" jest potężniejsza.

Biografia

Valeria jest najstarszym dzieckiem lorda Fulberta z Księstwa Wilka. Wychowana na szlachetnego wojownika i paladyna Elratha, lojalnie walczyła ramię w ramię z wojskami świętej Izabeli i Alaryka. Kiedy jednakże objawili oni swe prawdziwe oblicza - zabili jej ojca i odebrali jej ziemie - postanowiła się zbuntować. Pochwycona i wrzucona do więzienia odczuwa bezgraniczną furję. Szuka zemsty na swych oprawcach bez względu na to, z kim będzie musiała się sprzymierzyć.

» Valeria jest wrogim bohaterem w kampanii Kuźni Przeznaczenia.

**Talenty i Umiejętności****Kontratak**

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojsk ludzkich o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 5%.

**Atak**

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 5%.

**Kontratak**

Rycerz otrzymuje specjalną zdolność bojową, dzięki której może strzec wybrane stworzenie w swojej armii, zadając do końca walki obrażenia każdemu przeciwnikowi, który zaatakuje to stworzenie.

Armia i Czary22-32
Chłop7-9
Łucznik0-3
Zbrojny

W kampanii spotkasz także:

- » **Giar:** wygląda jak Dougal i ma tę samą specjalizację i talenty jak Klaus.
- » **Glen:** wygląda jak Klaus i ma tę samą specjalizację i talenty jak Vittorio.

Sylwan

**Anwen - Miecz Sylanny**

Wszystkie istoty Sylwan pod dowództwem bohatera zadają ulubionemu przeciwnikowi o 2% większe obrażenia za każdy poziom bohatera.

Biografia

Anwen broni lasów, flory i fauny z zaangażowaniem godnym podziwu, nawet jak na elfickie standardy. Skazała sama siebie na dobrowolne wygnanie do lasów Irollan - dba o nie jak tylko umie najlepiej i stała się sławna jako ich obrońca. Biada temu, kto zdecyduje się niszczyć las, jego mieszkańców lub strażników - gdy Anwen idzie na wojnę, bogini Sylanna walczy u jej boku, a jej wściekłość spada na wrogów niczym burza.



0 1
2 2

Talenty i Umiejętności**Mściciel**

Unikalny talent rasowy. Łowca może wybrać jako swój ulubiony cel jednego przeciwnika z Gildii Mścicieli znajdujących się w dowolnym mieście Sylwan. Wszystkie oddziały łowcy mają 40% szans na zadanie temu stworzeniu krytycznego trafienia, zadającego podwójne obrażenia. Aby móc wybrać dane stworzenie jako ulubiony cel, łowca musi zabić dwa zgrupowania takich stworzeń.

**Obrona**

Zmniejsza o 10% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać w czasie bezpośredniej walki.

**Ochrona**

Zmniejsza o 15% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać od magii.

Armia i Czary

10-14
Nimfa



5-7
Tancerz Ostrzy



0-2
Myśliwy

**Dirael - Królowa Roju Os**

Czar Rój Os jest tym skuteczniejszy, im wyższy poziom ma bohater.

Biografia

Osy latające nad głową, krążące szerszenie, pracowite pszczoły - od dziecka Dirael uznawała te drobne istoty za piękne i fascynujące, niczym cenne, bzyzące klejnoty. Była w nich tak zakochana, że została Druidką, by lepiej poznać ich naturę i tajemnice. W końcu odpowiedziała na zew Harmonii i poszła na wojnę, teraz służy Sylannie przywołując hordy swych ulubionych istot, by gnębiły przeciwnika.



0 1
2 2

Talenty i Umiejętności**Mściciel**

Unikalny talent rasowy. Łowca może wybrać jako swój ulubiony cel jednego przeciwnika z Gildii Mścicieli znajdujących się w dowolnym mieście Sylwan. Wszystkie oddziały łowcy mają 40% szans na zadanie temu stworzeniu krytycznego trafienia, zadającego podwójne obrażenia. Aby móc wybrać dane stworzenie jako ulubiony cel, łowca musi zabić dwa zgrupowania takich stworzeń.

**Magia Przywołania**

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Przywołania trzeciego poziomu. Magia Przywołania staje się skuteczniejsza w działaniu.

**Mistrz Przywołania**

Zaklęcia Wyczaruj Feniksa i Przywołaj Żywiota stają się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej te zaklęcia wzrasta o 4).

Armia i Czary

10-14
Nimfa



5-7
Tancerz Ostrzy



0-2
Myśliwy



Rój Os

**Gilraen - Mistrz Ostrza**

Wszyscy *Tancerze Ostrzy*, *Tancerze Wojny* i *Tancerze Wiatru* w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

**Biografia**

Ponury i niezwykle wrażliwy w kwestiach dotyczących honoru, Gilraen trenował przez długi czas elficką sztukę szermierki. Stał się znanym mistrzem ostrza i obecnie jest wybitnym nauczycielem sztuki Tańca Wojennego. Jego precyzja, dyscyplina i determinacja udziela się często oddziałom, którymi dowodzi. Nie bez znaczenia jest również trening, który jednostki przechodzą pod czujnym okiem Gilraena.

**Talenty i Umiejętności****Mściciel**

Unikalny talent rasowy. Łowca może wybrać jako swój ulubiony cel jednego przeciwnika z Gildii Mścicieli znajdującą się w dowolnym mieście Sylwan. Wszystkie oddziały łowcy mają 40% szans na zadanie temu stworzeniu krytycznego trafienia, zadającego podwójne obrażenia. Aby móc wybrać dane stworzenie jako ulubiony cel, łowca musi zabić dwa zgrupowania takich stworzeń.

**Obrona**

Zmniejsza o 10% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać w czasie bezpośredniej walki.

**Ochrona**

Zmniejsza o 15% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać od magii.

Armia i Czary

5-7
Tancerz Ostrzy



5-7
Tancerz Ostrzy



5-7
Tancerz Ostrzy

**Ossir - Mistrz Polowania**

Wszyscy *Myśliwi*, *Wielcy Łowcy* i *Mistyczni Łucznicy* w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony za każde dwa poziomy bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

**Biografia**

Ossir to doświadczony i skuteczny myśliwy oraz geniusz łuku; prawdopodobnie jest najlepszym łucznikiem w królestwie. Jego talenty wydały się niezbędne królowi Alaronowi, gdy poszukiwał oficerów do swojej armii, choć Ossir wolałby zapewne pozostać w swoim ukochanym lesie. Wszelkie wątpliwości minęły jednak już po pierwszej bitwie, gdy okazało się, że łucznicy pod dowództwem Ossira sprawiają się o wiele lepiej niż zazwyczaj.



» Ossir jest głównym bohaterem scenariusza „Łza dla Ossira” w wersji podstawowej.

Talenty i Umiejętności**Mściciel**

Unikalny talent rasowy. Łowca może wybrać jako swój ulubiony cel jednego przeciwnika z Gildii Mścicieli znajdującą się w dowolnym mieście Sylwan. Wszystkie oddziały łowcy mają 40% szans na zadanie temu stworzeniu krytycznego trafienia, zadającego podwójne obrażenia. Aby móc wybrać dane stworzenie jako ulubiony cel, łowca musi zabić dwa zgrupowania takich stworzeń.

**Szczęście**

Szczęście wszystkich stworzeń w armii bohatera jest większe o 1.

**Odporność na Magię**

Odporność na magię wszystkich stworzeń w armii bohatera zostaje zwiększona o 15%. Zwiększa się prawdopodobieństwo, że stworzenia unikną magicznych obrażeń.

Armia i Czary

3-4
Myśliwy



3-4
Myśliwy



3-4
Myśliwy

**Talanar - Furia Elfów**

Tancerze Ostrzy, Tancerze Wojny, Tancerze Wiatru, Myśliwi, Wielcy Łowczy, Mistyczni Łucznicy Druidzi, Wielcy Druidzi oraz Arcydruidzi zyskują zdolność Szal.

**Biografia**

Talanar był jedynym, który przeżył brutalny atak w Dniu Łez Ognia. Widok setek martwych towarzyszy napełnił młodego wojownika niepokonowaną wściekłością, która do dziś odzywa się za każdym razem, gdy widzi jak giną sojusznicy. Jego chęć zemsty jest tak wielka, że udziela się tym, którzy są w pobliżu; im więcej jego oddział straci ludzi, tym bardziej zajadłe walczy.

**Talenty i Umiejętności****Mściciel**

Unikalny talent rasowy. Łowca może wybrać jako swój ulubiony cel jednego przeciwnika z Gildii Mścicieli znajdujących się w dowolnym mieście Sylwan. Wszystkie oddziały łowcy mają 40% szans na zadanie temu stworzeniu krytycznego trafienia, zadającego podwójne obrażenia. Aby móc wybrać dane stworzenie jako ulubiony cel, łowca musi zabić dwa zgrupowania takich stworzeń.

**Dowodzenie**

Zwiększa morale wszystkich stworzeń w armii bohatera o 1.

**Werbunek**

Zwiększa tygodniowy przyrost stworzeń poziomów 1-ego, 2-ego i 3-ego odpowiednio o 3, 2 i 1. Aby przyrost ten miał miejsce, bohater musi znajdować się w sojuszniczym mieście w ostatnim dniu tygodnia.

Armia i Czary

10-14
Nimfa



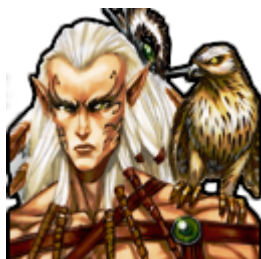
5-7
Tancerz Ostrzy



0-2
Myśliwy



Balista

**Vinrael - Weteran**

Pula PD, które bohater otrzymuje po walce, powiększona jest o 2% na poziom bohatera.

**Biografia**

Vinrael ma dwie cechy, które czynią go cennym dla elfów - jest bardzo uważnym obserwatorem oraz widział więcej bitew, niż jakikolwiek inny sylwański wojownik. Bystre oczy jego oraz jego sokołów, latających zawsze w pobliżu, śledzą z zainteresowaniem każdy element terenu, jednostki oraz taktyki. Analizując strategię własną oraz wroga, Vinrael potrafi wiele się nauczyć na podstawie sukcesów i porażek obu stron.

**Talenty i Umiejętności****Mściciel**

Unikalny talent rasowy. Łowca może wybrać jako swój ulubiony cel jednego przeciwnika z Gildii Mścicieli znajdujących się w dowolnym mieście Sylwan. Wszystkie oddziały łowcy mają 40% szans na zadanie temu stworzeniu krytycznego trafienia, zadającego podwójne obrażenia. Aby móc wybrać dane stworzenie jako ulubiony cel, łowca musi zabić dwa zgrupowania takich stworzeń.

**Oświecenie**

Bohater otrzymuje +1 do jednego ze swych podstawowych atrybutów co cztery osiągnięte poziomy doświadczenia (włącznie z już osiągniętymi) oraz otrzymuje 5% więcej PD.

**Inteligencja**

Zwiększa maksymalny poziom many o 50%.

Armia i Czary

10-14
Nimfa



5-7
Tancerz Ostrzy



0-2
Myśliwy

**Wyngaal - Szybko Uderzający**

Na początku walki jednostki w armii bohatera mają bonus +1% do inicjatywy za każdy poziom bohatera.

Biografia

Wyngaal był zwiadowcą i myśliwym, lecz wściekłość na nieprzyjaciół zakłócających sylfańską Harmonię uczyniła z niego wojownika. Polega on na wiedzy zdobytej w młodości, zawsze pełen jest pomysłów na nowe zapadnie, pułapki i inne niespodzianki dla wroga. Przeciwnik, który napotka na swej drodze Wyngaala i jego oddziały, raczej nie będzie miał przewagi startowej, ponieważ Wyngaal wykazuje się niezwykłą czujnością pozwalającą mu zawsze mieć coś w zanadru.



0 1
2 2

Talenty i Umiejętności**Mściciel**

Unikalny talent rasowy. Łowca może wybrać jako swój ulubiony cel jednego przeciwnika z Gildii Mścicieli znajdujących się w dowolnym mieście Sylwan. Wszystkie oddziały łowcy mają 40% szans na zadanie temu stworzeniu krytycznego trafienia, zadającego podwójne obrażenia. Aby móc wybrać dane stworzenie jako ulubiony cel, łowca musi zabić dwa zgrupowania takich stworzeń.

**Atak**

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 5%.

**Taktyka**

Zwiększa obszar, na którym bohater może rozstawić swoje jednostki przed walką.

Armia i Czary

10-14
Nimfa



5-7
Tancerz Ostrzy



0-2
Myśliwy

**Ylthin - Dziewica Jednorożca**

Wszystkie Jednorożce, Srebrne Jednorożce i Białe Jednorożce w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony za każde dwa poziomy bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

Biografia

Pojmana za młodu przez łowców niewolników wywodzących się z mrocznych elfów, Ylthin uniknęła ponurego losu dzięki pomocy Jednorożca. Od tego czasu wielbi te tajemnicze stworzenia zamieszkujące lasy i poświęciła życie na współpracę z nimi. Nikt nie rozumie Jednorożców lepiej niż Ylthin, zaś wiedza ta pozwala jej maksymalnie wykorzystać w walce szybkość i siłę tych istot.



0 1
2 2

Talenty i Umiejętności**Mściciel**

Unikalny talent rasowy. Łowca może wybrać jako swój ulubiony cel jednego przeciwnika z Gildii Mścicieli znajdujących się w dowolnym mieście Sylwan. Wszystkie oddziały łowcy mają 40% szans na zadanie temu stworzeniu krytycznego trafienia, zadającego podwójne obrażenia. Aby móc wybrać dane stworzenie jako ulubiony cel, łowca musi zabić dwa zgrupowania takich stworzeń.

**Magia Światła**

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Światła trzeciego poziomu. Magia Światła staje się skuteczniejsza w działaniu.

**Mistrz Łask**

Rozszerza obszar działania zaklęć Oczyszczenie i Boska Siła, ale dwukrotnie zwiększa ilość many potrzebnej do ich rzucenia. Bohater traci tylko połowę swojej Gotowości Bojowej rzucając te zaklęcia.

Armia i Czary

10-14
Nimfa



5-7
Tancerz Ostrzy



1
Jednorożec



Namiot
Medyka

Sylwan Bohaterowie w Kampanii

**Alaron - Furia Elfów**

Tancerze Ostrzy, Tancerze Wojny, Tancerze Wiatru, Myśliwi, Wielcy Łowcy, Mistyczni Łucznicy Druidzi, Wielcy Druidzi oraz Arcydruidzi zyskują zdolność Szał.

**Biografia**

Wszystkie elfy wielbią ideę Harmonii, Alaron nawet swoich wrogów postrzegał jako niezbędnych i godnych szacunku. I o ile w skali wszechświata może to być całkiem niezłą filozofia, to powoduje sporo kłopotów, gdy wódz przebacza i okazuje miłosierdzie wrogom. Na szczęście Alaron, rozumiejąc polityczną konieczność zniszczenia nieprzyjaciół w celu ochrony królestwa, stara się unikać takich decyzji kiedy to tylko możliwe.

» Alaron występuje tylko w przerywnikach filmowych kampanii wersji podstawowej.

0 1
2 2

Talenty i Umiejętności**Mściciel**

Unikalny talent rasowy. Łowca może wybrać jako swój ulubiony cel jednego przeciwnika z Gildii Mścicieli znajdującej się w dowolnym mieście Sylwan. Wszystkie oddziały Łowcy mają 40% szans na zadanie temu stworzeniu krytycznego trafienia, zadającego podwójne obrażenia. Aby móc wybrać dane stworzenie jako ulubiony cel, Łowca musi zabić dwa zgrupowania takich stworzeń.

**Dowodzenie**

Zwiększa morale wszystkich stworzeń w armii bohatera o 1.

**Werbunek**

Zwiększa tygodniowy przyrost stworzeń poziomów 1-ego, 2-ego i 3-ego odpowiednio o 3, 2 i 1. Aby przyrost ten miał miejsce, bohater musi znajdować się w sojuszniczym mieście w ostatnim dniu tygodnia.

Armia i Czary

10-14
Nimfa



5-7
Tancerz Ostrzy



0-2
Myśliwy



Balista

**Findan - Rój Strzał**

Ostrzał zastępów wroga na początku każdej walki, którego siła zależy od poziomu bohatera (dotyczy jedynie jednostek strzeleckich Sylwanu).

Biografia

Biorąc pod uwagę trening i upodobania, jest bardziej poetą i dyplomata niż wojownikiem. Władając mieczem Findan nie czuje się tak pewnie, jak większość jego braci. Zdecydowanie woli uderzać szybko i mocno, lecz z odległości. Jego ulubioną taktyką jest gnębienie wroga długotrwałym ostrzałem z luków.

» Findan jest głównym bohaterem 5 kampanii wersji podstawowej (Kampania Sylwanu), pojawia się w 6 kampanii wersji podstawowej (Kampania Akademii) w ostatnich trzech misjach oraz jest bohaterem scenariusza „Nowi Wrogowie” w Kuźni Przeznaczenia.



0 1
2 2

Talenty i Umiejętności**Mściciel**

Unikalny talent rasowy. Łowca może wybrać jako swój ulubiony cel jednego przeciwnika z Gildii Mścicieli znajdujących się w dowolnym mieście Sylwan. Wszystkie oddziały łowcy mają 40% szans na zadanie temu stworzeniu krytycznego trafienia, zadającego podwójne obrażenia. Aby móc wybrać dane stworzenie jako ulubiony cel, łowca musi zabić dwa zgrupowania takich stworzeń.

**Atak**

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 5%.

**Taktyka**

Zwiększa obszar, na którym bohater może rozstawić swoje jednostki przed walką.

Armia i Czary

10-14
Nimfa



5-7
Tancerz Ostrzy



0-2
Myśliwy



Wóz z
Amunicją

**Tieru - Szybko Uderzający**

Dzikie Hordy

Na początku walki jednostki w armii bohatera mają bonus +1% do inicjatywy za każdy poziom bohatera.

Biografia

Tieru to poważny druid, który niezmiennie wierzy w dobro swego ludu, i którego doceniają za lojalność i oddanie. Wierzy niezachwianie w to, co prawe i w to, że Sylanna da mu znak, jeśli tylko zejdzie ze słusznej ścieżki. W odróżnieniu od innych elfów, Tieru znany jest z tego, że postrzega cały świat, a nie tylko leśne fortece swej ojczyzny, jako miejsce, które wymaga obrony.

» Tieru jest głównym bohaterem scenariusza „Dni Ognia” w Dzikich Hordach.



0 1
2 2

Talenty i Umiejętności**Mściciel**

Unikalny talent rasowy. Łowca może wybrać jako swój ulubiony cel jednego przeciwnika z Gildii Mścicieli znajdujących się w dowolnym mieście Sylwan. Wszystkie oddziały łowcy mają 40% szans na zadanie temu stworzeniu krytycznego trafienia, zadającego podwójne obrażenia. Aby móc wybrać dane stworzenie jako ulubiony cel, łowca musi zabić dwa zgrupowania takich stworzeń.

**Atak**

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 5%.

**Taktyka**

Zwiększa obszar, na którym bohater może rozstawić swoje jednostki przed walką.

Armia i Czary

10
Rusalka



16
Tancerz Ostrzy

Twierdza

**Garuna - Krwiopijca**

Dzikie Hordy

Każdy zabity żołnierz wroga (również przyzwany na pole bitwy) zwiększa Atak istot w jego armii o 1, co każde sześć poziomów zdobytych przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

**Biografia**

W historii orków pojawiali się wojownicy w sposób szczególny zestrojeni z Krwawą Furią odziedziczoną po demonicznych przodkach. Garuna, zrodzona z szamanki, która mimo ciąży brała udział w rytualnym składaniu ofiary, przyszła na świat w środku ceremonii puszczania krwi. Nikogo nie zdziwiło, gdy została potem jednym ze słynnych "Krwio pijców". Ilekroć znika grupa wrogów, Garuna wraz ze swymi żołnierzami staje się trudniejszym agresorem.

3 0
0 1

Talenty i Umiejętności**Szał Krwi**

Unikalny talent rasowy Barbarzyńcy. Pozwala jednostkom Twierdzy na uzyskanie pierwszego poziomu Krwawego Szału w czasie bitwy, dając im odpowiednie premie. Punkty Szału absorbują do 50% otrzymanych obrażeń.

**Atak**

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 5%.

**Łucznicstwo**

Liczba obrażeń zadawanych przez oddziały bohatera w walce na dystans zwiększa się o 20%.

Armia i Czary

25-37
Goblin



8-11
Centaur



0-4
Wojownik

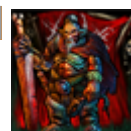
**Gorshak - Członek Starszyny**

Dzikie Hordy

Siepacze, Oprawcy i Hersztowie w armii bohatera otrzymują +1 do Ataku i Obrony co dwa poziomy bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

Biografia

Orkowie niewielu mają naturalnych przywódców, bo aby zasłużyć sobie wśród nich na szacunek, trzeba popisać się nie tylko inteligencją i odwagą, ale i dzikością. Mangu jest jednak inny - nawet inni wodzowie spoglądają z podziwem na jego wprawę. W czasie wielkiej suszy Roku Pylistych Pól, poprowadził połączone luźnym sojuszem plemiona przez pustynię, ogień i tereny rozwścieczonych bestii. Wojował z krasnoludzkimi renegatami i powodziami. Był wodzem pośród wodzów, a oni walczyli z niezwykłym zapamię, gdy stał na czele.



3 0
0 1

Talenty i Umiejętności**Lepszy Szał Krwi**

Unikalny talent rasowy Barbarzyńcy. Pozwala jednostkom Twierdzy na uzyskanie drugiego poziomu Krwawego Szału w czasie bitwy, dając im odpowiednie premie. Punkty Szału absorbują do 60% otrzymanych obrażeń.

**Potężny Cios**

Łączy bohatera z wybraną jednostką z jego armii. Za każdym razem, gdy jednostka ta atakuje, bohater zaatakuje ten sam cel. Siła ataku bohatera jest wyższa o 3 jego poziomy i ma dodatkową szansę na trafienie krytyczne.

Armia i Czary

25-37
Goblin



8-11
Centaur



1
Siepacz

**Haggash - Dowódca Centaurów**

Dzikie Hordy

Centaury, Centaury Koczownicy i Centaury Grasanci w armii bohatera otrzymują +1 do Ataku i Obrony oraz +1% do początkowej inicjatywy co każde dwa poziomy bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

Biografia

Haggash, sierota znaleziona na stepach w pobliżu Qutugh w czasie Roku Morskiej Grzywy, została przygarnięta i wychowywana przez centaury. Teraz dowodzi wojskami centaurów - legionami pół-ludzi, pół-koni - szybszymi, solidniejszymi i bardziej niebezpiecznymi.



3 0
0 1

Talenty i Umiejętności**Szał Krwi**

Unikalny talent rasowy Barbarzyńcy. Pozwala jednostkom Twierdzy na uzyskanie pierwszego poziomu Krwawego Szału w czasie bitwy, dając im odpowiednie premie. Punkty Szału absorbują do 50% otrzymanych obrażeń.

**Atak**

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 5%.

**Pamięć Naszej Krwi**

Wszystkie jednostki w armii Barbarzyńcy otrzymują od 50 do 100 punktów Szału na początku walki.

Armia i Czary8-11
Centaur8-11
Centaur8-11
Centaur**Kilghan - Król Goblinów**

Dzikie Hordy

Ilość goblinów w armii bohatera zwiększa się co tydzień o ilość równą poziomowi bohatera. Dołączające gobliny nie zostaną ulepszone chyba, że takowe są już w armii, a wszystkie ulepszone gobliny będą Goblińskimi Sidlarzami. Ponadto, szansa, że gobliny zdradzą bohatera zmniejszy się o 1% co poziom bohatera.

Biografia

Chociaż związki międzyrasowe stanowią temat tabu wśród orków, jakoś udało się ustalić rządzący ród władców goblinów. Są mniejsze od orków, mądrzejsze od goblinów - Kilghan i jego ród zawierają oba najniebezpieczniejsze aspekty obu ludów. Gobliny chętnie za niego walczą, a ci którzy chwytają za broń rzadziej uciekają z pola bitwy.



3 0
0 1

Talenty i Umiejętności**Szał Krwi**

Unikalny talent rasowy Barbarzyńcy. Pozwala jednostkom Twierdzy na uzyskanie pierwszego poziomu Krwawego Szału w czasie bitwy, dając im odpowiednie premie. Punkty Szału absorbują do 50% otrzymanych obrażeń.

**Dowodzenie**

Zwiększa morale wszystkich stworzeń w armii bohatera o 1.

**Werbunek**

Zwiększa tygodniowy przyrost stworzeń poziomów 1-ego, 2-ego i 3-ego odpowiednio o 3, 2 i 1. Aby przyrost ten miał miejsce, bohater musi znajdować się w sojuszniczym mieście w ostatnim dniu tygodnia.

Armia i Czary25-37
Goblin25-37
Goblin25-37
GoblinWóz z
Amunicją

**Kragh - Agresor**

Dzikie Hordy

Bohater potrafi wykonać jeden specjalny atak wręcz na początku bitwy. Ponadto, wszystkie ataki bohatera zadają o 5% więcej obrażeń za każdy poziom bohatera.

Biografia

Kragha przyrównywano do "suchej błyskawicy" - gromu, który pojawia się znikąd, gdy niebo jest jasne. Po raz pierwszy otrzymał to imię, gdy w czasie pojedynku jego wroga wyrzuciło bez broni poza krąg, nim Kragh zdążył wykrzyknąć słowa swego rytualnego wyzwania. Jest silny i agresywny nawet wedle orczej miary, ale jego szybkość i chęć działania powodują, że rusza do ataku zanim jego żołnierze zdążą się przygotować.



3 0
0 1

Talenty i Umiejętności**Szał Krewi**

Unikalny talent rasowy Barbarzyńcy. Pozwala jednostkom Twierdzy na uzyskanie pierwszego poziomu Krwawego Szału w czasie bitwy, dając im odpowiednie premie. Punkty Szału absorbują do 50% otrzymanych obrażeń.

**Atak**

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 5%.

**Szał Bitewny**

Minimalna i maksymalna liczba obrażeń, jakie mogą zadać stworzenia znajdujące się pod kontrolą bohatera, zwiększa się o 1. Jest to szczególnie efektywne w przypadku armii składających się ze stworzeń niskiego poziomu.

Armia i Czary

25-37
Goblin



8-11
Centaur



0-4
Wojownik

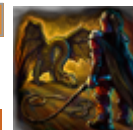
**Shak'Karukat - Treser Wiwern**

Dzikie Hordy

Wiwerny, Jadowite Wiwerny i Pao Kai w armii bohatera otrzymują +2 punkty życia co poziom bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

Biografia

Choć z zasady zachęca się orkijskie dzieci by były odważne i dzikie, Shak'Karukat i tak był wyjątkiem. Już jako nastolatek nie pozwalał się kontrolować, a jego plemię obawiało się, że będzie musiał zostać wygnany. Uratowało go przypadkowe spotkanie z handlarzem wiwern. Zadziwiony potęgą i okrucieństwem tych bestii, skoncentrował swoje wysiłki na nauczaniu się władania nimi i uczynieniu ich jeszcze silniejszymi. Orkowie nie wiedzą, czy bestie kierują się miłością, czy też strachem, ale widać, iż w boju wytrzymują dłużej niż inne.



3 0
0 1

Talenty i Umiejętności**Szał Krewi**

Unikalny talent rasowy Barbarzyńcy. Pozwala jednostkom Twierdzy na uzyskanie pierwszego poziomu Krwawego Szału w czasie bitwy, dając im odpowiednie premie. Punkty Szału absorbują do 50% otrzymanych obrażeń.

**Obrona**

Zmniejsza o 10% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać w czasie bezpośredniej walki.

**Witalność**

Zwiększa liczbę punktów życia wszystkich twoich oddziałów o 2 (Jest to szczególnie efektywne w przypadku dużych armii).

Armia i Czary

25-37
Goblin



8-11
Centaur



0-4
Wojownik

**Telsek - Ponury Wojownik**

Dzikie Hordy



Wojownicy, Rębacze i Podżegacze w armii bohatera otrzymują +1 do Ataku i Obrony co dwa poziomy bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

Biografia

Telsek! Wojownicy orków unoszą głowy, a w ich oczach płonie ogień, ilekroć słyszą to imię. Wychowanek dumnej rodziny wojowników, który zabił pierwszego wilka w wieku sześciu lat. Pod jego dowództwem zniszczono silnie uzbrojone karawany handlarzy niewolników z Wolnych Miast. Rozpięte przy głównym trakcie ciała miały być ostrzeżeniem. To czempion zwykłych orków, jego żołnierze próbują nawzajem prześcignąć się w boju by tylko usłyszeć od tej żywej legendy słowo pochwały.

3 0
0 1

Talenty i Umiejętności**Szał Krwi**

Unikalny talent rasowy Barbarzyńcy. Pozwala jednostkom Twierdzy na uzyskanie pierwszego poziomu Krwawego Szału w czasie bitwy, dając im odpowiednie premie. Punkty Szału absorbują do 50% otrzymanych obrażeń.

**Machiny Wojenne**

Zwiększona zostaje skuteczność działania i liczba punktów życia machin wojennych. Zwiększa się atak, obrona i liczba zadawanych obrażeń przez Balistę. Zwiększa się liczba zadawanych obrażeń przez Katapultę, jak również otrzymuje ona 30% szansę na trafienie. Wzmaga skuteczność Namiotu Medyka. Wóz z Amunicją otrzymuje zdolność podnoszenia ataku walczących na dystans jednostek w armii bohatera o 1.

**Siła Ponad Magią**

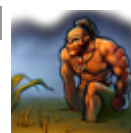
Zmniejsza Siłę Czarów przeciwnika w czasie walki proporcjonalnie do Siły Czarów Barbarzyńcy.

Armia i Czary5-7
Wojownik5-7
Wojownik5-7
Wojownik

Balista

**Urghat - Tropiciel**

Dzikie Hordy



Zwiększa ilość punktów ruchu bohatera o 1% co ~~trzy~~ cztery poziomy doświadczenia. Zmniejsza kary do ruchu po trudnym terenie o 2% za każdy poziom bohatera.

Biografia

Urghat nazywano zarówno "Niewidzialną" jak i "Niezlomną". Jest myśliwym od najmłodszych lat, a jej umiejętności tropienia i przemierzania terenu gwarantowały, że jej klan nigdy nie będzie cierpieć głodu. W czasie strasznych mrozów Roku Długiego Mrozu, nie tylko zabiła wielu Yeti, którzy próbowali zakradać się do obozów w poszukiwaniu pożywienia, ale jednego z nich wytropiła, idąc jego śladem przez sześć dni by odnaleźć jego sforę. Następny tydzień spędziła zabijając wszystkie trzydzieści siedem osobników. Przyzwyczajona do szybkich i dalekich podróży po każdym terenie Urghat zawsze szybciej doprowadza swoich żołnierzy do celu.

3 0
0 1

Talenty i Umiejętności**Szał Krwi**

Unikalny talent rasowy Barbarzyńcy. Pozwala jednostkom Twierdzy na uzyskanie pierwszego poziomu Krwawego Szału w czasie bitwy, dając im odpowiednie premie. Punkty Szału absorbują do 50% otrzymanych obrażeń.

**Logistyka**

Zasięg ruchu bohatera na lądzie jest większy o 10%.

**Znajdowanie Drogi**

Ograniczenie zasięgu ruchu wynikające z podróżowania po trudnym terenie jest mniejsze o 50%.

Armia i Czary25-37
Goblin8-11
Centaur0-4
Wojownik

Twierdza Bohaterowie w Kampanii

**Gotaï - Wódz Wojenny**

Dzikie Hordy

Wszystkie okrzyki bitewne zużywają mniej many i dają więcej punktów szалу w zależności od poziomu bohatera.

Biografia

Ponura determinacja Gotaïa odróżnia młodego, obiecującego wodza od reszty orków. Chociaż podziela ich uczucie klanowej lojalności, niegdyś był ekstremalnie - niemal irracjonalnie - oddany Quroqowi - wodzowi wojennemu, który adoptował go, gdy rodzice Gotaïa zostali zabici przez Yeti. Wraz ze śmiercią Quroqa, Gotaï odnajduje swoje miejsce w świecie. Miejsce ważne i wysokie, zważywszy na talenty młodego wodza.

» Gotaï jest głównym bohaterem 2 kampanii Dzikich Hord (Cześć Ojcom), oraz pojawia się w 3 kampanii Dzikich Hord (Na Ratunek) w ostatniej misji.



3 1
0 1

Talenty i Umiejętności**Lepszy Szal Krwi**

Unikalny talent rasowy Barbarzyńcy. Pozwala jednostkom Twierdzy na uzyskanie drugiego poziomu Krwawego Szalu w czasie bitwy, dając im odpowiednie premie. Punkty Szalu absorbują do 60% otrzymanych obrażeń.

**Krzyk**

Użycie Okrzyków Bojowych przyspiesza następną turę bohatera o 10%.

Armia i Czary

25-37
Goblin



8-11
Centaur



0-4
Wojownik



Słowo Wodza

Pokrzepiające
Zawołanie**Kujin - Łowca Demonów**

Dzikie Hordy

Jeśli pośród żołnierzy znajdują się demony, istoty w armii bohatera szybciej osiągną Krwawy Szal.

Biografia

Kujin jest szamanką, orkijską mistyczką, której wiedza o ścieżkach Matki Ziemi i Ojca Niebo dają jej dostęp do potężnych wizji i magii. Poza tym umiejętności dyplomatyczne i naturalna inteligencja uczyniły Kujin cieszącą się szacunkiem przywódczynię. Taktowna, mądra, wykształcona - orkowie twierdzą, że jej jedyną wadą jest brak poczucia humoru...

» Kujin pojawia się w 2 kampanii Dzikich Hord (Cześć Ojcom).



3 0
0 1

Talenty i Umiejętności**Szal Krwi**

Unikalny talent rasowy Barbarzyńcy. Pozwala jednostkom Twierdzy na uzyskanie pierwszego poziomu Krwawego Szalu w czasie bitwy, dając im odpowiednie premie. Punkty Szalu absorbują do 50% otrzymanych obrażeń.

**Oświecenie**

Bohater otrzymuje +1 do jednego ze swych podstawowych atrybutów co cztery osiągnięte poziomy doświadczenia (włącznie z już osiągniętymi) oraz otrzymuje 5% więcej PD.

**Pamięć Naszej Krwi**

Wszystkie jednostki w armii Barbarzyńcy otrzymują od 50 do 100 punktów Szalu na początku walki.

Armia i Czary

25-37
Goblin



8-11
Centaur



0-4
Wojownik

Namiot
Medyka

**Kunyak! - Członek Starszyny**

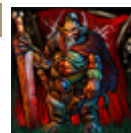
Dzikie Hordy

Siepacze, Oprawcy i Hersztowie w armii bohatera otrzymują +1 do Ataku i Obrony co dwa poziomy bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

Biografia

Kunyak - dziecko stworzonej rasy - ma już dość przerażających warunków, w których przyszło żyć jego ludowi. Traktowani jak niewolnicy orków, których nie uważa się za bardziej ludzkich niż golemi czarodziejów, dłużej już nie mogą znieść takiego stanu rzeczy. Kunyak marzy o czymś innym - o miejscu, w którym orkowie mogliby żyć z pracy własnych rąk i być wolnym ludem. Uważa, że jedyną nadzieją dla orków jest uczynienie tego snu rzeczywistością.

» Kunyak jest głównym bohaterem scenariusza „Kielich Gromu” i „Krzyk Wolności” w Dzikich Hordach.



3 0
0 1

Talenty i Umiejętności**Lepszy Szał Krwi**

Unikalny talent rasowy Barbarzyńcy. Pozwala jednostkom Twierdzy na uzyskanie drugiego poziomu Krwawego Szału w czasie bitwy, dając im odpowiednie premie. Punkty Szału absorbują do 60% otrzymanych obrażeń.

**Potężny Cios**

Łączy bohatera z wybraną jednostką z jego armii. Za każdym razem, gdy jednostka ta atakuje, bohater zaatakuję ten sam cel. Siła ataku bohatera jest wyższa o 3 jego poziomy i ma dodatkową szansę na trafienie krytyczne.

Armia i Czary

30
Goblin



12
Szamanka



3
Siepacz

**Quroq - Krwio pijca**

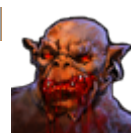
Dzikie Hordy

Każdy zabity żołnierz wroga (również przyzwany na pole bitwy) zwiększa Atak istot w jego armii o 1, co każde sześć poziomów zdobytych przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

Biografia

Quroq, władca wykorzystywanego bezlitośnie ludu, nie cofa się przed użyciem siły, przebiegłości czy okrucieństwa aby przeprowadzić swój plan. Jest to dla niego prosta kwestia efektywności. Żaden czyn nie jest dla niego nieakceptowalny, o ile prowadzi do zrealizowania jego wizji orczej przyszłości. Jest przekonany, że inne rasy i ludy zawsze szukały sposobów na to by wykorzystywać i prześladować plemiona orków, a nieobca jest mu idea ataku jako najlepszej obrony.

» Quroq jest głównym bohaterem prologu kampanii Dzikich Hord (Furia Hord).



3 0
0 1

Talenty i Umiejętności**Szał Krwi**

Unikalny talent rasowy Barbarzyńcy. Pozwala jednostkom Twierdzy na uzyskanie pierwszego poziomu Krwawego Szału w czasie bitwy, dając im odpowiednie premie. Punkty Szału absorbują do 50% otrzymanych obrażeń.

**Dowodzenie**

Zwiększa morale wszystkich stworzeń w armii bohatera o 1.

**Atak**

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 5%.

Armia i Czary

25-37
Goblin



8-11
Centaur



0-4
Wojownik



Balista

BOHATEROWIE W TRYBIE POJEDYNKU



Galib (Akademia)

Poziom 15



2
 3
 12
 16
 0
 0
 160

Zakrzywiacz Czarów

Zwiększona szansa, że przekierowany wrogi czar trafi w jednostkę wroga, zamiast w losowo wybraną.



! Bazowe atrybuty bohatera zostaną losowo zwiększone o +3 w związku z talentem Oświecenie.

Armia



30 Arcymag



30 Arcymag



10 Rakszasa Radża



3 Tytan



45 Obsydianowy Gargulec



5 Tytan Burz

Talenty i Umiejętności

**Lepszy Rzemieślnik****Magiczne Z zwierciadło**

Każdy czar powodujący obrażenia lub nakładający klątwę rzucony przez wrogi bohatera może zostać odbity i skierowany do innego celu, wliczając w to jednostki przeciwnika.

**Oświecenie****Wyjątkowa Intuicja**

Bohater może nauczyć się nieznanego sobie zaklęcia użytego przez wroga w czasie walki (jeśli spełnia warunki odnośnie do szkoły magii, poziomu, itp.)

**Obrona****Unik**

Zmniejsza o 20% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać zaatakowane z dystansu.

**Lepsza Logistyka****Odkrywanie**

Zasięg wzroku bohatera zwiększa się o 4 pola i jest w stanie zauważyć dokładną liczbę istot wśród neutralnych oddziałów i armii wroga w swoim pobliżu.

**Lotny Umysł**

Na początku walki Inicjatywa bohatera zwiększa się o 25%.

**Ekspertka Magia Przywołań****Mistrz Krwawej Ziemi**

Zaklęcia Ognista Pułapka i Trzęsienie Ziemi stają się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej te zaklęcia wzrasta o 4).

**Mistrz Przywołań**

Zaklęcia Wyczaruj Feniksa i Przywołaj Żywiolaka stają się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej te zaklęcia wzrasta o 4).

**Ściana Mgły**

Bohater wzywa siły natury do walki z oddziałami wroga atakującymi z dystansu. Inicjatywa wszystkich strzelców przeciwnika i liczba zadawanych przez nich obrażeń zmniejszają się o 10% 25%.

Artefakty

**Korona Sar-Issusa**

Dodaje 6 do Wiedzy bohatera.

**Drzewny Kołczan**

Zwiększa Atak wszystkich jednostek strzelających w armii o 4 i obdarza ich nieskończoną ilością amunicji.

**Pas Żywiolów**

Daje zaklęcie Przywołanie Żywiolów. Zwiększa Siłę Czarów bohatera o 4 w chwili, gdy rzucone jest zaklęcie Przywołanie Żywiolów.

**Księga Mocy**

Dodaje 1/2/3 do Siły Czarów i Wiedzy bohatera, depending on the Enlightenment mastery. Jeśli bohater ma Magiczną Intuicję, może ponadto uczyć się czarów 4. kręgu.

**Szata Sar-Issusa**

Dodaje 6 do Siły Czarów bohatera.

Zaklęcia

**Boska Siła**

4

**Oczyszczenie**

10

**Wytrzymałość**

6

**Prawa Moc**

6

**Teleportacja**

8

**Przyspieszenie**

4

**Regeneracja**

8

**Odbicie Pocisku**

6

**Boska Zemsta**

14

**Smutek**

5

**Spowolnienie**

4

**Ognista Pułapka**

8

**Magiczny Kryształ**

8

**Wskrzesz Umarłych**

9

**Trzęsienie Ziemi**

7

**Gniazdo Os**

15

**Stwórz Feniksa**

35

**Pieśń Gniewu**

5

**Rój Os**

5

**Bariera Mieczy**

12

**Widmowe Zastępy**

18

**Przywołanie Żywiolów**

17

**Tajemna Zbroja**

20

**Kamienne Kolce**

5

**Starożytna Strzała**

4

**Błyskawica**

5

Jhora (Akademia)

Poziom 15



4
 9
 7
 10
 0
 0
 100

Rozmawiający z Wiatrem

Bohater ma podwyższoną inicjatywę w walce, zależnie od swego poziomu.



Armia



150 Gremlin
Sabotażysta



115 Marmurowy
Gargulec



90 Magnetyczny
Golem



63 Mag
Bitewny



29 Dżin
Wizjoner



11 Rakshasa
Kszatrija



Talenty i Umiejętności

**Rzemieślnik****Znamie Czarodzieja**

Specjalna zdolność bojowa. Postać rzucająca zaklęcie wiąże się do końca walki Znamieniem Czarodzieja z celem tak, że każdy kolejny czar trafiający w ten cel zadaje mu podwójną liczbę obrażeń i kosztować będzie podwójną liczbę many. Co więcej, każdy czar rzucony na inne stworzenie będzie miał również wpływ na ów cel. Jeśli zabraknie many, efekt nie jest podwajany.

**Magia Mroku**

**Lepsza
Magia
Przywołania**

**Mistrz Krwawej Ziemi**

Zaklęcia Ognista Pułapka i Trzęsienie Ziemi stają się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej te zaklęcia wzrasta o 4).

**Ściana Mgły**

Bohater wzywa siły natury do walki z oddziałami wroga atakującymi z dystansu. Inicjatywa wszystkich strzelców przeciwnika i liczba zadawanych przez nich obrażeń zmniejszają się o 10% 25%.



**Ekspercki
Talent
Magiczny**

**Magiczna Intuicja**

Bohater uczy się nowego losowego zaklęcia z poziomów 1-3, dla którego ma predyspozycje w umiejętnościach.



**Ekspercka
Magia
Zniszczenia**

**Mistrz Błyskawic**

Zaklęciem Błyskawica i Łańcuch Błyskawic towarzyszy dodatkowe działanie w postaci ogłuszenia (tylko w przypadku pierwszego celu).

**Mistrz Lodu**

Zaklęciem Lodowy Promień i Krąg Zimy towarzyszy dodatkowe działanie w postaci zamrożenia.

**Mistrz Ognia**

Zaklęciem Kula Ognia i Armageddon towarzyszy dodatkowe działanie w postaci uszkodzania pancerzy, zmniejszające obronę celu o 50%.

Artefakty



**Magiczna Różdżka
Początkujących**
Zwiększa siłę czarów o 2.

**Pierścień Smoczego Oka**

Dodaje 1 do czterech podstawowych atrybutów bohatera i zwiększa inicjatywę wszystkich strzelców w armii bohatera o 10%.

**Pierścień Sar-Issusa**

Redukuje do połowy koszt wszystkich czarów rzuconych przez bohatera.

**Skóra Niedźwiedzia**

Zwiększa obronę bohatera o 1 i zapewnia dodatkowe 25% do obrony przeciw czarom zimna.



**Runiczna Uprząż
Wojenna**
Zwiększa obronę i wiedzę bohatera o 2.

Zaklęcia

**Boska Siła**

4

**Przyspieszenie**

4

**Oczyszczenie**

10

**Wytrzymałość**

6

**Odbicie Pocisku**

6

**Prawa Moc**

6

**Osłabienie**

4

**Spowolnienie**

4

**Wrażliwość**

5

**Dezorientacja**

9

**Smutek**

5

**Rozkład**

6

**Cierpienie**

5

**Ognista Pułapka**

8

**Magiczny Kryształ**

8

**Wskrzesz Umarłych**

9

**Trzęsienie Ziemi**

7

**Gniazdo Os**

15

**Pięść Gniewu**

5

**Rój Os**

5

**Bariera Mieczy**

12

**Widmowe Zastępy**

18

**Przywołanie Żywiołów**

17

**Kamienne Kolce**

5

**Błyskawica**

5

**Krąg Zimy**

9

**Ściana Ognia**

16

**Łańcuch Błyskawic**

16

**Głębokie Zamrożenie**

11

**Starożytna Strzała**

4

**Lodowy Promień**

6

**Kula Ognia**

10

**Grad Meteorytów**

19

**Armageddon**

20

**Implozja**

18

Razzak (Akademia)

Poziom 15

**Twórca Golemów**

Wszystkie Żelazne Golemy, Stalowe Golemy i Magnetyczne Golemy w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.



Armia



140 Gremlin Dowódca



140 Gremlin Dowódca



75 Stalowy Golem



75 Magnetyczny Golem



6 Tytan Burz



9 Arcymag



Talenty i Umiejętności

**Lepszy Rzemieślnik****Pochłonięcie Artefaktu**

Specjalna zdolność bojowa. Bohater może pochłoniąć artefakty będące w ekwipunku sojusznicznych jednostek, aby w ten sposób odzyskać w czasie walki manę.

**Machiny Wojenne****Balista**

Możliwe jest ręczne sterowanie Balistą, jak również może ona wykonać dodatkowy strzał. Jeśli w czasie bitwy została zniszczona, po zakończeniu walki zostaje naprawiona.

**Obrona****Witalność**

Zwiększa liczbę punktów życia wszystkich twoich oddziałów o 2 (jest to szczególnie efektywne w przypadku dużych armii).

**Ekspertka Logistyka****Znajdowanie Drogi**

Ograniczenie zasięgu ruchu wynikające z podróżowania po trudnym terenie jest mniejsze o 50%.

**Pochód Golemów**

Szybkość i Inicjatywa wszystkich Golemów znajdujących się pod dowództwem bohatera zwiększa się o 2.

**Szturm Teleportu**

Bohater otrzymuje czar Teleportacja i możliwość użycia go jako narzędzia ataku zwiększającego inicjatywę teleportowanego stworzenia.

**Lepsze Dowodzenie****Dyplomacja**

Pozwala bohaterowi skuteczniej negocjować z wrogimi stworzeniami. Zwiększa szanse i obniża koszt przyłączenia się tych stworzeń do armii bohatera.

**Sztuczna Chwała**

Machiny Wojenne i Golemy mogą być teraz objęte pozytywnym działaniem morale (działanie negatywne nie występuje).

Artefakty

**Miecz Potęgi**

Dodaje 2 do Ataku bohatera.

**Peleryna Lwiej Grzywy**

Zwiększa Morale o 2.

**Pierścień Witalności**

Podnosi maksymalne Punkty Życia wszystkich istot w armii bohatera o 2.

**Pierścień Szybkości**

Podnosi inicjatywę twoich istot o 20%.

**Nagolenniki ze Smoczych Kości**

Siła czarów bohatera zostaje zwiększona o 3, a inicjatywa jednostek lądowych walczących w zwarciu w armii bohatera wzrasta o 10%.

Zaklęcia

**Boska Siła**

4

**Przyspieszenie**

4

**Oczyszczenie**

10

**Wytrzymałość**

6

**Osłabienie**

4

**Spowolnienie**

4

**Wrażliwość**

5

**Ognista Pułapka**

8

**Pieśń Gniewu**

5

**Rój Os**

5

**Starożytna Strzała**

4

**Lodowy Promień**

6

Ebba (Forteca)

Poziom 15



12
7
7
4

3
0
40

Jeździec

Wszyscy Niedźwiedzi Jeźdźcy, Niedźwiedzi Rycerze i Niedźwiedzi Wojownicy w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.



Armia



20 Pogromca



60 Harcownik

50
Niedźwiedzi
Wojownik50
Niedźwiedzi
Rycerz

40 Berserker

6 Magmowy
Smok

Talenty i Umiejętności

**Lepsza Znajomość Runów****Magia Światła****Eksperckie Dowodzenie****Poteńsze Runy**

Pozwala uaktywnić ten sam znak runiczny po raz drugi trzykrotnym kosztem zasobów.

**Mistrz Łask**

Rozszerza obszar działania zaklęć Oczyszczenie i Boska Siła, ale dwukrotnie zwiększa ilość many potrzebnej do ich rzucenia. Bohater traci tylko połowę swojej Gotowości Bojowej rzucając te zaklęcia.

**Werbunek**

Zwiększa tygodniowy przyrost stworzeń poziomów 1-ego, 2-ego i 3-ego odpowiednio o 3, 2 i 1. Aby przyrost ten miał miejsce, bohater musi znajdować się w sojuszniczym mieście w ostatnim dniu tygodnia.

**Boskie Przewodnictwo**

Rycerz otrzymuje specjalną zdolność bojową, która sprawia, że na polu bitwy jego oddziały wykonują szybciej swój ruch.

**Wzmocnienie Runiczne**

Zwiększa morale jednostki o 2 na jedną turę po korzystaniu z run.

**Ekspercki Atak****Taktyka**

Zwiększa obszar, na którym bohater może rozstawić swoje jednostki przed walką.

**Formacja Ofensywna**

Atak jednostek krasnoludzkich w armii bohatera zostaje podniesiony, jeśli jednostki te znajdują się opodal siebie na polu bitwy.

**Kara Boska**

Oddziały znajdujące się pod kontrolą bohatera zadają większą liczbę obrażeń zgodnie ze stanem ich morale.

Artefakty

**Buty Obieżyświata**

Zwiększają Szybkość wszystkich jednostek w armii o 1.

**Skóra Niedźwiedzia**

Zwiększa obronę bohatera o 1 i zapewnia dodatkowe 25% do obrony przeciw czarom zimna.

**Naszyjnik Zwycięstwa**

Dodaje 2 do Ataku i Siły Czarów bohatera.

**Krasnoludzki Młot Kowalski**

Zwiększa atak bohatera o 3 i daje dodatkowe 25% obrony przed czarami opartymi na ogniu.

**Zbroja ze Smoczych Łusek**

Dodaje 3 do Ataku bohatera i zwiększa Inicjatywę wszystkich dużych istot w armii bohatera o 5%.

Zaklęcia

**Boska Siła**

4

**Oczyszczenie**

10

**Wytrzymłość**

6

**Prawa Moc**

6

**Teleportacja**

8

**Przyspieszenie**

4

**Regeneracja**

8

**Odbicie Pocisku**

6

**Boska Zemsta**

14

**Smutek**

5

**Pięć Gniewu**

5

**Runy Berserkera**

1

**Runy Szarży**

1

**Runy Egzorcyzmów**

1

**Runy Magicznej Kontroli**

1

**Runy Nietykalkości**

1

**Runy Odporności na Żywyłoty**

1

**Kamienne Kolce**

5

**Starożytna Strzała**

4

**Błyskawica**

5

**Lodowy Promień**

6

Helmar (Forteca)

Poziom 15



11
 12
 10
 9
 0
 0
 90

Święty Młot

Podczas rzucania na przyjazną jednostkę dowolnego czaru Magii Światła, jest szansa rzucenia przez niego również Prawej Mocy na tę jednostkę.



! Bazowe atrybuty bohatera zostaną losowo zwiększone o +5 w związku z talentem Oświecenie.

Armia



3 Wulkaniczny
Smok



100 Strażnik
Gór



40 Harpunnik



15 Patriarcha
Runów



10 Władca
Płomienia



100 Strażnik



17 Strażnik
Runów

Talenty i Umiejętności



Znajomość Runów



Lepsze Oświecenie



Talent Magiczny



Ekspertka Magia Zniszczenia



Lepsza Magia Światła

**Potężniejsze Runy**

Pozwala uaktywnić ten sam znak runiczny po raz drugi trzykrotnym kosztem zasobów.

**Wyjątkowa Intuicja**

Bohater może nauczyć się nieznanego sobie zaklęcia użytego przez wroga w czasie walki (jeśli spełnia warunki odnośnie do szkoły magii, poziomu, itp.)

**Tajemny Trening**

Koszt rzucenia czaru jest mniejszy o 20%.

**Mistrz Ognia**

Zaklęciem Kula Ognia i Armagedon towarzyszy dodatkowe działanie w postaci uszkodzenia pancerzy, zmniejszające obronę celu o 50%.

**Mistrz Łask**

Rozszerza obszar działania zaklęć Oczyszczenie i Boska Siła, ale dwukrotnie zwiększa ilość many potrzebnej do ich rzucenia. Bohater traci tylko połowę swojej Gotowości Bojowej rzucając te zaklęcia.

**Wybuch Many**

Bohater wzywa siły natury do walki ze stworzeniami posługującymi się magią. Za każdym razem, gdy wrogi stworzenie rzuca czar, otrzymuje obrażenia 10 razy większe, niż poziom bohatera.

**Oszczędne Runy**

Przywraca pewną ilość many (w zależności od wiedzy) przy każdej okazji korzystania z runów.

**Zapłon**

Zaklęcia oparte na żywiole Ognia rzucane w walce przez bohatera lub jego jednostki zadawać będą celowi 33% swych obrażeń jeszcze przez 3 tury po ich rzuceniu.

Artefakty



Topór Władców Gór
Dodaje 4 do Ataku bohatera.



Skóra Niedźwiedzia
Zwiększa obronę bohatera o 1 i zapewnia dodatkowe 25% do obrony przeciw czarom zimna.



Runy Ognia
Zwiększa Siłę Czarów bohatera o 1 i dodaje runę.



Pancerz Krasnoludzkich Królów
Dodaje 4 do Obrony bohatera i uodparnia wszystkie istoty pod dowództwem bohatera na czar Implozja.



Nagolenniki Krasnoludzkich Królów
Dodają 4 do Ataku bohatera i uodparniają wszystkie istoty pod dowództwem bohatera na czar Spowolnienie.



Hełm Krasnoludzkich Królów
Dodaje 4 do Wiedzy bohatera i uodparnia wszystkie istoty pod dowództwem bohatera na czar Oślepienie.



Tarcza Krasnoludzkich Królów
Dodaje 4 do Obrony bohatera i uodparnia wszystkie istoty pod dowództwem bohatera na czar Szał.

Zaklęcia



Boska Siła
4



Oczyszczenie
10



Wytrzymałość
6



Prawa Moc
6



Teleportacja
8



Przyspieszenie
4



Regeneracja
8



Odbicie Pocisku
6



Boska Zemsta
14



Ognista Pułapka
8



Magiczny Kryształ
8



Runy Berserkera
1



Runy Szarży
1



Runy Egzorcyzmów
1



Kamienne Kołce
5



Błyskawica
5



Ściana Ognia
16



Łańcuch Błyskawic
16



Starożytna Strzała
4



Kula Ognia
10



Grad Meteorów
19



Implozja
18

Karli (Forteca)

Poziom 15



10
 11
 6
 5
 0
 0
 50

Cięte Ostrze

Wszyscy Włóczynicy, Harcownicy i Harpunnicy w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.



Armia



4 Magmowy
Smok



100 Strażnik



80 Harcownik



9 Władca
Burz



75 Harpunnik



24
Niedźwiedzi
Wojownik



12 Patriarcha
Runów



Talenty i Umiejętności



**Ekspercka
Znajomość
Runów**



**Machiny
Wojenne**



**Ekspercka
Obrona**

**Doskonałe Runy**

Daje 50% szansę na niewykorzystanie zasobów przy aktywacji runów.

**Machiny Runiczne**

Podnosi inicjatywę wszystkich Machin Wojennych o 3.

**Witalność**

Zwiększa liczbę punktów życia wszystkich twoich oddziałów o 2 (jest to szczególnie efektywne w przypadku dużych armii).

**Formacja Obrona**

Obrona jednostek krasnoludzkich w armii bohatera zostaje podniesiona, jeśli jednostki te znajdują się opodal siebie na polu bitwy.

**Potężniejsze Runy**

Pozwala uaktywnić ten sam znak runiczny po raz drugi trzykrotnym kosztem zasobów.

**Przygotowanie**

Wszystkie jednostki, którym wydano rozkaz obrony, wyprowadzą kontratak nawet, jeśli atakująca je jednostka posiadać będzie zdolność "Brak kontrataku". Co więcej, jeśli broniąca się jednostka posiadać będzie zdolność "Nieograniczony Kontratak", zaatakuje wroga dwukrotnie: przed i po wyprowadzonym przez wroga ataku.

**Lepszy Atak****Łucznictwo**

Liczba obrażeń zadawanych przez oddziały bohatera w walce na dystans zwiększa się o 20%.

**Płonące Strzały**

Balista znajdująca się pod dowództwem bohatera omija Obronę wroga i zadaje dodatkowe obrażenia oparte na żywiole Ognia. Zniszczona powróci do armii bohatera po bitwie.

Artefakty

**Naszyjnik Krwawego Szponu**

Dodaje 1 do obrażeń zadawanych przez wszystkie istoty w armii bohatera.

**Pancerz Krasnoludzkich Królów**

Dodaje 4 do Obrony bohatera i uodparnia wszystkie istoty pod dowództwem bohatera na czar Implozja.

**Pierścień Smoczego Oka**

Dodaje 1 do czterech podstawowych atrybutów bohatera i zwiększa inicjatywę wszystkich strzelców w armii bohatera o 10%.

**Pierścień Pokrewieństwa Maszyn**

Dodaje 1 do Obrony bohatera. Daje dodatkową balistę lub katapultę. Namiot Medyka leczy podwójną ilość punktów. Wóz z Amunicją zwiększa Atak jednostek strzelających o 4.

**Topór Władców Gór**

Dodaje 4 do Ataku bohatera.

Zaklęcia

**Boska Siła**

4

**Przyspieszenie**

4

**Wytrzymałość**

6

**Spowolnienie**

4

**Runy Berserkera**

1

**Runy Egzorcyzmów**

1

**Runy Nietykalkości**

1

**Runy Piorunowładne**

1 1

**Runy Szału Bojowego**

1 1

**Runy Szarży**

1

**Runy Magicznej Kontroli**

1

**Runy Odogorności na Żywioły**

1

**Runy Smoczej Siły**

1 1

**Kamienne Kolce**

5

**Starożytna Strzała**

4

**Lodowy Promień**

6

Deleb (Inferno)

Poziom 15



13
 2
 4
 5
 0
 0
 50

Żelazna Dziewica

Strzały z Balisty będącej pod dowództwem bohatera zyskują efekt kuli ognia. Siła zaklęcia zwiększa się o 1 co pięć poziomów bohatera.



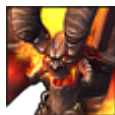
Armia



70 Rogata
Bestia



120
Chowaniec



6 Arcydiabeł



7 Czarci
Pomiot



20 Władczyni
Sukkubusów



15 Zmora



54 Ognisty
Ogar



Talenty i Umiejętności

**Brama****Piekielny Ogień**

Stworzenia znajdujące się pod kontrolą Lorda Demonów mają 30% szans na zadanie w trakcie ataku dodatkowych obrażeń od ognia. Piekielny Ogień czerpie manę od Lorda Demonów.

**Magia Mroku****Lepsza Obrona****Unik**

Zmniejsza o 20% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać zaatakowane z dystansu.

**Witalność**

Zwiększa liczbę punktów życia wszystkich twoich oddziałów o 2 (jest to szczególnie efektywne w przypadku dużych armii).

**Ekspertski Atak****Szał Bitewny**

Minimalna i maksymalna liczba obrażeń, jakie mogą zadać stworzenia znajdujące się pod kontrolą bohatera, zwiększa się o 1. Jest to szczególnie efektywne w przypadku armii składających się ze stworzeń niskiego poziomu.

**Taktyka**

Zwiększa obszar, na którym bohater może rozstawić swoje jednostki przed walką.

**Ekspertskie
Machiny
Wojenne****Balista**

Możliwe jest ręczne sterowanie Balistą, jak również może ona wykonać dodatkowy strzał. Jeśli w czasie bitwy została zniszczona, po zakończeniu walki zostaje naprawiona.

**Trójstrzałowa Balista**

Balista może oddać dodatkowy strzał (maksymalnie 3 strzały, o ile bohater posiada odpowiednią umiejętność związaną z balistami).

Artefakty

**Miecz Potęgi**

Dodaje 2 do Ataku bohatera.

**Pierścień Szybkości**

Podnosi inicjatywę twoich istot o 20%.

**Zbroja ze Smoczych Łusek**

Dodaje 3 do Ataku bohatera i zwiększa Inicjatywę wszystkich dużych istot w armii bohatera o 5%.

Zaklęcia

**Oczyszczenie**

10

**Oslabienie**

4

**Smutek**

5

**Spowolnienie**

4

**Wrażliwość**

5

**Cierpienie**

5

**Dezorientacja**

9

**Ognista Pułapka**

8

**Pieść Gniewu**

5

**Rój Os**

5

**Starożytna Strzała**

4

**Lodowy Promień**

6

Marbas (Inferno)

Poziom 15



11
 6
 11
 9
 0
 0
 90

Łamacz Czarów

Wszystkie istoty w armii bohatera otrzymują 5% Odporności na Magię i dodatkowo plus 1% za każdy poziom bohatera.



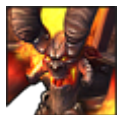
Armia



70 Rogaty
Nadzorca



75 Chowaniec



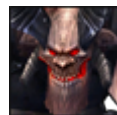
4 Arcydiabeł



10 Czarc
Lord



50 Władczyń
Sukkubusów



5 Arcydemon



80 Cerber

Talenty i Umiejętności



Lepsza Brama

**Piekielny Ogień**

Stworzenia znajdujące się pod kontrolą Lorda Demonów mają 30% szans na zadanie w trakcie ataku dodatkowych obrażeń od ognia. Piekielny Ogień czerpie manę od Lorda Demonów.

**Pochłonięcie Ciał**

Lord Demonów otrzymuje specjalną zdolność bojową, pozwalającą mu pochłaniać ciała zabitych stworzeń w celu odzyskania many. Pochłonięte ciała znikają z pola bitwy.



Ekspercka Obrona

**Ochrona**

Zmniejsza o 15% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać od magii.

**Unik**

Zmniejsza o 20% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać zaatakowane z dystansu.

**Gniew Piekła**

Gniew Piekła zwiększa skuteczność umiejętności rasowej Piekielny Ogień. Oddziały wroga otrzymają dodatkowe obrażenia od ognia także w czasie kontrataku.



Lepsza Magia Zniszczenia

**Mistrz Ognia**

Zaklęciom Kula Ognia i Armagedon towarzyszy dodatkowe działanie w postaci uszkodzenia pancerzy, zmniejszające obronę celu o 50%.

**Palące Ognie**

Palące Ognie zwiększają skuteczność zdolności rasowej Piekielny Ogień. Obrażenia od ognia zadane oddziałom wroga przez Demoniczny Ogień są większe o 50%.



Lepsza Magia Mroku

**Mistrz Bólu**

Rozszerza działanie zaklęć Rozkład i Wrażliwość na grupę stworzeń, ale dwukrotnie zwiększa koszt ich rzucenia. Bohater traci tylko połowę swojej Gotowości Bojowej rzucając te zaklęcia. Zaklęcie Kłątwa Piekła staje się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej to zaklęcie wzrasta o 4).

Artefakty

**Naszyjnik z Zębów Smoka**

Dodaje 3 do Siły Czarów bohatera i zwiększa Inicjatywę wszystkich jednostek magicznych w armii bohatera o 10%.

**Korona ze Szponów Smoka**

Dodaje 3 do Wiedzy bohatera i zwiększa Inicjatywę wszystkich machin wojennych w armii bohatera o 10%.

**Ognisty Język Smoka**

Dodaje 2 do Ataku i Obrony bohatera. Zwiększa też o 50% ochronę przed czarami opartymi na zimnie.

**Nagolenniki ze Smoczych Kości**

Siła czarów bohatera zostaje zwiększona o 3, a inicjatywa jednostek lądowych walczących w zwarciu w armii bohatera wzrasta o 10%.

**Runy Ognia**

Zwiększa Siłę Czarów bohatera o 1 i dodaje runę.

Zaklęcia

**Oczyszczenie**

10

**Osłabienie**

4

**Spowolnienie**

4

**Cierpienie**

5

**Szał**

15

**Smutek**

5

**Wrażliwość**

5

**Oślepienie**

10

**Ognista Pułapka**

8

**Pięść Gniewu**

5

**Rój Os**

5

**Kamienne Kolce**

5

**Błyskawica**

5

**Kula Ognia**

10

**Grad Meteorytów**

19

**Starożytna Strzała**

4

**Lodowy Promień**

6

**Ściana Ognia**

16

**Łańcuch Błyskawic**

16

Nymus (Inferno)

Poziom 15



15
 5
 3
 6
 2
 3
 60

Portier

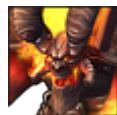
Liczba istot przywołanych przez Bramę zwiększa się o 1% za każdy poziom bohatera.



Armia



70 Szkodnik



4 Arcydiabeł



8 Czarczi Lord



24 Władczyni Sukkubusów



16 Koszmar



50 Cerber



50 Rogaty Nadzorca

Talenty i Umiejętności

**Ekspercka Brama****Pochłonięcie Ciała**

Lord Demonów otrzymuje specjalną zdolność bojową, pozwalającą mu pochłaniać ciała zabitych stworzeń w celu odzyskania many. Pochłonięte ciała znikają z pola bitwy.

**Magia Przywołań****Lepsze Dowodzenie****Dyplomacja**

Pozwala bohaterowi skuteczniej negocjować z wrogimi stworzeniami. Zwiększa szanse i obniża koszt przyłączenia się tych stworzeń do armii bohatera.

**Odźwierny**

Zdolność "otwarcia bram" staje się bardziej skuteczna. Liczba zyskanych rekrutów jest 20% większa niż normalnie.

**Logistyka****Szybka Brama**

Następna tura jednostki, która dokonuje przenoszenia istot, nastąpi dwukrotnie szybciej niż normalnie.

**Eksperckie Szczęście****Odporność na Magię**

Odporność na magię wszystkich stworzeń w armii bohatera zostaje zwiększona o 15%. Zwiększa się prawdopodobieństwo, że stworzenia unikną magicznych obrażeń.

**Szczęście Żołnierza**

Daje gwarancję, że przydatne zdolności bojowe różnych stworzeń służących w armii bohatera (np. Uderzenie u Krzyżowca) będą się częściej zdarzać.

**Tłum u Bram**

Istnieje 15-30% szans (w zależności od szczęścia bohatera), że zgrupowanie otrzyma dwa razy większe wsparcie niż normalnie.

Artefakty

**Hełm Chaosu**

Zwiększa Wiedzę bohatera o 3, ale zmniejsza Obronę o 1.

**Wisior Mistrzostwa**

Daje bohaterowi darmowy poziom podstawowego talentu. Kolejny poziom przybywa nawet wtedy, kiedy bohater ma talent na poziomie "ekspert".

**Laska Piekieł**

Zmniejsza inicjatywę istot przeciwnika o 20%.

**Zbroja ze Smoczych Łusek**

Dodaje 3 do Ataku bohatera i zwiększa Inicjatywę wszystkich dużych istot w armii bohatera o 5%.

**Pierścień Złamanej Woli**

Obniża Morale istot przeciwnika o 2.

Zaklęcia

**Boska Siła**

4

**Przyspieszenie**

4

**Osłabienie**

4

**Ognista Pułapka**

8

**Pięść Gniewu**

5

**Magiczny Kryształ**

8

**Rój Os**

5

**Bariera Mieczy**

12

**Widmowe Zastępy**

18

**Kamienne Kolce**

5

**Starożytna Strzała**

4

**Lodowy Promień**

6

Eruina (Loch)

Poziom 15



9
 4
 10
 4
 2
 0
 40

Sabat Czarownicy

Wiedźmy Cienia i Matrony Cienia mają szansę za darmo dodatkowo wystrelić w obecny cel bohatera. Prawdopodobieństwo zwiększa się z poziomem bohatera.



Armia



14 Posępny
Jeździec



90 Krwawa
Furia



8 Wiedźma
Cienia



11 Matrona
Cienia



8 Wiedźma
Cienia



80 Krwawa
Siostra



14 Czarny
Jeździec



Talenty i Umiejętności



**Lepsza
Zniwelająca
Magia**

**Podstawowe Widzenie**

Czarnoksiężnik może widzieć żywioły związane z poszczególnymi stworzeniami oraz zaklęciami Magii Zniszczenia.

**Wzmocnione Zaklęcia**

Wszystkie rzucone przez bohatera zaklęcia, które powodują obrażenia zadają ich 50% więcej, ale kosztują dwa razy więcej many.



**Lepsze
Dowodzenie**

**Werbunek**

Zwiększa tygodniowy przyrost stworzeń poziomów 1-ego, 2-ego i 3-ego odpowiednio o 3, 2 i 1. Aby przyrost ten miał miejsce, bohater musi znajdować się w sojuszniczym mieście w ostatnim dniu tygodnia.

**Aura Szybkości**

Zasięg ruchu wszystkich oddziałów bohatera w czasie walki wzrasta o 1.



**Lepsza
Magia
Zniszczenia**

**Mistrz Błyskawic**

Zaklęciom Błyskawica i Łańcuch Błyskawic towarzyszy dodatkowe działanie w postaci ogłuszenia (tylko w przypadku pierwszego celu).

**Wyssanie Magii**

Obrażenia zadane przez działanie czarów nieprzyjaciela są mniejsze o 20%.



**Ekspercki
Atak**

**Szał Bitewny**

Minimalna i maksymalna liczba obrażeń, jakie mogą zadać stworzenia znajdujące się pod kontrolą bohatera, zwiększa się o 1. Jest to szczególnie efektywne w przypadku armii składających się ze stworzeń niskiego poziomu.

**Moc Prędkości**

Bohater otrzymuje zaklęcie Grupowe Przyspieszenie na poziomie zaawansowanym.

Artefakty

**Wisior Skupiska**

Bohater zyskuje 1 punkt many za każde 2 punkty many wykorzystane przez wroga.

**Pierścień Smoczego Oka**

Dodaje 1 do czterech podstawowych atrybutów bohatera i zwiększa inicjatywę wszystkich strzelców w armii bohatera o 10%.

**Trójjąb Tytanów**

Podnosi siłę twoich czarów opartych na elektryczności o 50%.

**Pierścień Prędkości**

Dodaje 10% do Inicjatywy wszystkich jednostek w armii bohatera podczas walki.

**Nagolenniki Krasnoludzkich Królów**

Dodają 4 do Ataku bohatera i uodparniają wszystkie istoty pod dowództwem bohatera na czar Spowolnienie.

Zaklęcia

**Przyspieszenie**

4

**Oczyszczenie**

10

**Osłabienie**

4

**Spowolnienie**

4

**Pięć Gniewu**

5

**Starożytna Strzała**

4

**Lodowy Promień**

6

**Kula Ognia**

10

**Łańcuch Błyskawic**

16

**Błyskawica**

5

**Krań Zimy**

9

**Grad Meteorów**

19

Lethos (Loch)

Poziom 15



8
 5
 11
 4
 -1
 0
 60

Mistrz Trucizn

Jednostki przeciwnika mogą wejść na pole walki już zatrute, szansa na takie zdarzenie zależy od poziomu bohatera.



! Bazowe atrybuty bohatera zostaną losowo zwiększone o +5 w związku z talentem Oświecenie.

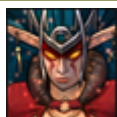
Armia



14 Hydra z
Głębin



14 Kwasowa
Hydra



18 Dama
Cienia



5 Czarny
Smok



79 Zabójca



81 Prześladowca



71 Prześladowca



Talenty i Umiejętności



**Zniewalająca
Magia**



**Lepsze
Oświecenie**

**Inteligencja**

Zwiększa maksymalny poziom many o 50%.

**Wyjątkowa Intuicja**

Bohater może nauczyć się nieznanego sobie zaklęcia użytego przez wroga w czasie walki (jeśli spełnia warunki odnośnie do szkoły magii, poziomu, itp.)



**Ekspertka
Logistyka**

**Znajdowanie Drogi**

Ograniczenie zasięgu ruchu wynikające z podróżowania po trudnym terenie jest mniejsze o 50%.

**Lotny Umysł**

Na początku walki Inicjatywa bohatera zwiększa się o 25%.

**Szturm Teleportu**

Bohater otrzymuje czar Teleportacja i możliwość użycia go jako narzędzia ataku zwiększającego inicjatywę teleportowanego stworzenia.



**Ekspertka
Magia Mroku**

**Mistrz Kłąt**

Rozszerza działanie zaklęć Osłabienie i Cierpienie na grupę stworzeń, ale dwukrotnie zwiększa koszt ich rzucenia. Bohater traci tylko połowę swojej Gotowości Bojowej rzucając te zaklęcia. Zaklęcie Osłabienie staje się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej to zaklęcie wzrasta o 4).

**Mistrz Umysłu**

Rozszerza działanie zaklęć Spowolnienie i Dezorientacja na grupę stworzeń, ale dwukrotnie zwiększa koszt ich rzucenia. Bohater traci tylko połowę swojej Gotowości Bojowej rzucając te zaklęcia.

**Mroczne Odrodzenie**

Jeśli zdarzy się, że cel ataku obroni się przed zaklęciem, bohater odzyska manę, którą zużył na rzucenie tego zaklęcia.

Artefakty



Miecz Potęgi
Dodaje 2 do Ataku bohatera.



Księga Mocy
Dodaje 1/2/3 do Siły Czarów i Wiedzy bohatera, depending on the Enlightenment mastery. Jeśli bohater ma Magiczną Intuicję, może ponadto uczyć się czarów 4. kręgu.



Peleryna Sandro
Likwiduje odporność wroga na Kontrolę Umysłu.



Tunika Rzeźbionego Ciała
Zwiększa Siłę Czarów bohatera o 3, ale zmniejsza Morale o 1.

Zaklęcia



Przyspieszenie
4



Oczyszczenie
10



Osłabienie
4



Spowolnienie
4



Wrażliwość
5



Oślepienie
10



Hipnoza
18



Wampiryzm
10



Smutek
5



Rozkład
6



Cierpienie
5



Szał
15



Kłątwa Piekieł
15



Ognista Pułapka
8



Kamienne Kolce
5



Starożytna Strzała
4



Błyskawica
5



Lodowy Promień
6

Sinitar (Loch)

Poziom 15



7
 5
 13
 7
 0
 4
 70

Katalizator

Koszt wzmocnionych zaklęć jest zmniejszony o 10% i o dodatkowe 2% za każdy poziom bohatera.



Armia



70
Prześlawca



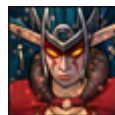
50 Minotaur
Strażnik



30 Minotaur
Nadzorca



15 Hydra z
Głębin



10 Dama
Cienia



5 Czerwony
Smok



Talenty i Umiejętności



**Lepsza
Zniwelająca
Magia**

**Mroczny Rytuał**

Bohater spędza cały dzień na odprawieniu rytuału, który przywraca mu wszystkie punkty many. Zdolność ta może być użyta tylko na początku dnia.

**Wzmocnione Zaklęcia**

Wszystkie rzucone przez bohatera zaklęcia, które powodują obrażenia zadają ich 50% więcej, ale kosztują dwa razy więcej many.



**Lepszy
Talent
Magiczny**

**Magiczna Intuicja**

Bohater uczy się nowego losowego zaklęcia z poziomów 1-3, dla którego ma predyspozycję w umiejętnościach.

**Kapryśna Mana**

Liczba many potrzebnej do rzucenia czaru jest losowo zmniejszana maksymalnie aż o 50% (wielkość redukcji ustalana jest w trakcie rzucania czaru).



**Eksperckie
Szczęście**

**Odporność na Magię**

Odporność na magię wszystkich stworzeń w armii bohatera zostaje zwiększona o 15%. Zwiększa się prawdopodobieństwo, że stworzenia unikną magicznych obrażeń.

**Szczęście Żołnierza**

Daje gwarancję, że przydatne zdolności bojowe różnych stworzeń służących w armii bohatera (np. Uderzenie u Krzyżowca) będą się częściej zdarzać.

**Szczęście Wojownika**

Premia wynikająca ze szczęścia będzie uwzględniana przy rzucaniu zaklęć niszczących, co może powodować dwukrotne zwiększenie ich siły.



**Ekspercka
Magia
Zniszczenia**

Artefakty

**Runiczny Topór Wojenny**

Zwiększa atak i siłę czarów bohatera o 2.

**Runiczna Uprząż Wojenna**

Zwiększa obronę i wiedzę bohatera o 2.

**Lodowaty Sople**

Podnosi siłę twoich czarów opartych na zimnie o 50%.

**Pierzasta Peleryna Feniksa**

Podnosi siłę twoich czarów opartych na żywiole Ognia o 50%.

**Szmaragdowe Trzewiki**

Czary oparte na żywiole Ziemi zadają o 50% większe obrażenia.

**Talia Kart Tarota**

Zwiększa szczęście i wiedzę bohatera o 1.

Zaklęcia

**Przyspieszenie**

4

**Oczyszczenie**

10

**Odbicie Pocisku**

6

**Osłabienie**

4

**Smutek**

5

**Spowolnienie**

4

**Wrażliwość**

5

**Cierpienie**

5

**Dezorientacja**

9

**Ognista Pułapka**

8

**Pięść Gniewu**

5

**Bariera Mieczy**

12

**Widmowe Zastępy**

18

**Kamienne Kolce**

5

**Błyskawica**

5

**Krag Zimy**

9

**Ściana Ognia**

16

**Łańcuch Błyskawic**

16

**Głębokie Zamrożenie**

11

**Starożytna Strzała**

4

**Lodowy Promień**

6

**Kula Ognia**

10

**Grad Meteorytów**

19

**Armageddon**

20

**Implozja**

18

Deirdre (Nekropolis)

Poziom 15



5
 7
 7
 6
 0
 0
 60

Banshee

Efekt umiejętności Skowyt Banshee jest tym silniejszy, im wyższy jest poziom bohatera.



Armia



12 Banshee



12 Upiorny Smok



9 Kostucha



170 Kościany Łucznik



56 Wampirzy Lord



85 Gniący Zombie

Talenty i Umiejętności

**Nekromancja****Skowyt Banshee**

Bohater otrzymuje zdolność wezwania do walki samej śmierci. Morale i szczęście wszystkich żywych stworzeń zmniejsza się o 1, a inicjatywa o 10%.

**Lepsza Magia Światła****Mistrz Gniewu**

Rozszerza obszar działania zaklęć Prawa Moc i Przyspieszenie, ale dwukrotnie zwiększa ilość many potrzebnej do ich rzucenia. Bohater traci tylko połowę swojej Gotowości Bojowej rzucając te zaklęcia. Zaklęcie Słowo Światła staje się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej to zaklęcie wzrasta o 10%).

**Wichura**

Bohater wzywa siły natury do walki z latającymi stworzeniami wroga. Inicjatywa i Szybkość wszystkich latających stworzeń nieprzyjaciela są zmniejszone o 10% 20%.

**Ekspercki Talent Magiczny****Magiczna Intuicja**

Bohater uczy się nowego losowego zaklęcia z poziomów 1-3, dla którego ma predyspozycje w umiejętnościach.

**Tajemny Talent**

Siła Czarów bohatera zwiększa się na stałe o 2. Bohater otrzymuje także dodatkowy czar do swojej księgi czarów.

**Odwrócenie Uwagi**

Inicjatywa wroga bohatera zmniejsza się o 15% po rzuceniu jakiegokolwiek zaklęcia.

**Ekspercka Magia Mroku****Mistrz Bólu**

Rozszerza działanie zaklęć Rozkład i Wrażliwość na grupę stworzeń, ale dwukrotnie zwiększa koszt ich rzucenia. Bohater traci tylko połowę swojej Gotowości Bojowej rzucając te zaklęcia. Zaklęcie Kłątwa Piekieł staje się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej to zaklęcie wzrasta o 4).

**Zdeprawowana Ziemia**

Bohater wzywa siły natury do walki z oddziałami nieprzyjaciela walczącymi w zwarciu. Za każdym razem, gdy wrogi oddział porusza się, otrzymuje obrażenia odpowiadające poziomowi bohatera.

Artefakty



Pierścień Przeworności
Zwiększa Atak i Obronę bohatera o 2, ale zmniejsza Szybkość istot w jego armii o 1.



Peleryna Sandro
Likwiduje odporność wroga na Kontrolę Umysłu.



Amulet Nekromancji
Zmniejsza o 10% ilość punktów Energii Mroku potrzebnych do wskrzeszenia jednostek.



Laska Piekieł
Zmniejsza inicjatywę istot przeciwnika o 20%.



Przeklęty Pierścień
Zmniejsza Szczęście wrogów o 2.

Zaklęcia

**Boska Siła**

4

**Przyspieszenie**

4

**Oczyszczenie**

10

**Wytrzymałość**

6

**Odbicie Pocisku**

6

**Prawa Moc**

6

**Osłabienie**

4

**Spowolnienie**

4

**Wrażliwość**

5

**Dezorientacja**

9

**Szał**

15

**Wampiryzm**

10

**Smutek**

5

**Rozkład**

6

**Cierpienie**

5

**Oślepienie**

10

**Hipnoza**

18

**Pięć Gniewu**

5

**Rój Os**

5

**Wskrzesz Umarłych**

9

**Bariera Mieczy**

12

**Widmowe Zastępy**

18

**Starożytna Strzała**

4

**Lodowy Promień**

6

**Ściana Ognia**

16

Orson (Nekropolis)

Poziom 15



8
6
10
6

0
2
60

Lord Zombie

Wszyscy Ożywieńcy, Zombie i Gnijące Zombie w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.



Armia

50 Gnijący
Zombie

24 Liszmistrz

290 Kościany
Wojownik

13 Kostucha



71 Poltergeist

3 Upiorny
Smok

50 Zombie



Talenty i Umiejętności

**Nekromancja****Skowyt Banshee**

Bohater otrzymuje zdolność wezwania do walki samej śmierci. Morale i szczęście wszystkich żywych stworzeń zmniejsza się o 1, a inicjatywa o 10%.

**Szczęście****Klątwa Umarłaka**

Bohater uzyskuje zdolność wpływania na Szczęście nieprzyjacielskich stworzeń. Szczęście wszystkich oddziałów wroga zostaje zmniejszone o 1.

**Lepszy Atak****Szał Bitewny**

Minimalna i maksymalna liczba obrażeń, jakie mogą zadać stworzenia znajdujące się pod kontrolą bohatera, zwiększa się o 1. Jest to szczególnie efektywne w przypadku armii składających się ze stworzeń niskiego poziomu.

**Moc Prędkości**

Bohater otrzymuje zaklęcie Grupowe Przyspieszenie na poziomie zaawansowanym.

**Lepsza Magia Przywołania****Mistrz Życia**

Zaklęcia Pięć Gniewu i Wskrzeszenie Umarłych stają się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej te zaklęcia wzrasta o 4).

**Ekspercka Obrona****Unik**

Zmniejsza o 20% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać zaatakowane z dystansu.

**Witalność**

Zwiększa liczbę punktów życia wszystkich twoich oddziałów o 2 (jest to szczególnie efektywne w przypadku dużych armii).

**Ostatni Bastion**

Wszystkie oddziały pod dowództwem bohatera zyskują niesamowitą żywotność. Jeśli wróg zaatakuje oddziały bohatera i je uśmierci, ostatnia jednostka przetrwa atak mając 1 punkt życia.

Artefakty



Hełm Nekromanty
Zwiększa Wiedzę bohatera o 2.

**Pas Żywiołów**

Daje zaklęcie Przywołanie Żywiołów. Zwiększa Siłę Czarów bohatera o 4 w chwili, gdy rzucone jest zaklęcie Przywołanie Żywiołów.

**Pierścień Witalności**

Podnosi maksymalne Punkty Życia wszystkich istot w armii bohatera o 2.

**Kij Ogra**

Zwiększa atak o 5, lecz zmniejsza inicjatywę wszystkich stworzeń w armii bohatera o 5%.



Talia Kart Tarota
Zwiększa szczęście i wiedzę bohatera o 1.

**Nagolenniki ze Smoczycy**

Siła czarów bohatera zostaje zwiększona o 3, a inicjatywa jednostek lądowych walczących w zwarciu w armii bohatera wzrasta o 10%.

Zaklęcia



Wytrzymałość
6



Teleportacja
8



Osłabienie
4



Smutek
5



Spowolnienie
4



Rozkład
6



Wrażliwość
5



Cierpienie
5



Ognista Pułapka
8



Magiczny Kryształ
8



Wskrzesz Umarłych
9



Trzęsienie Ziemi
7



Gniazdo Os
15



Pięć Gniewu
5



Rój Os
5



Bariera Mieczy
12



Widmowe Zastępy
18



Przywołanie Żywiołów
17

Raven (Nekropolis)

Poziom 15



4
 7
 12
 12
 -2
 0
 120

Spijacz Dusz

Kłątwa Słabości nie tylko obniża liczbę obrażeń istoty, lecz również redukuje obronę istoty o 1 na każde trzy poziomy bohatera, poczynwszy od poziomu pierwszego.



Armia



19 Arcylisz



8 Smok Widmowy



170 Kościany Wojownik



50 Książę Wampirów



30 Widmo



30 Poltergeist



17 Liszistrz



Talenty i Umiejętności



Nekromancja



Atak

**Zimna Stal**

Broń wszystkich stworzeń w armii bohatera zostaje wyposażona w dodatkową moc zamrażania (bonus ten otrzymują także inne jednostki poza nieumarłymi).



Ekspercki Talent Magiczny

**Tajemny Trening**

Koszt rzużenia czarów jest mniejszy o 20%.

**Odporność Kości**

Wszystkie oddziały znajdujące się pod kontrolą Nekromanty otrzymują 20% odporności przeciwko Magii Zniszczenia.

**Tajemna Doskonałość**

Za doskonałe opanowanie magii Siła Czarów bohatera zostaje zwiększona o 2, a ponadto otrzymuje on jednorazowo 100 punktów many.



Ekspercka Magia Zniszczenia

**Mistrz Lodu**

Zaklęciem Lodowy Promień i Krąg Zimy towarzyszy dodatkowe działanie w postaci zamrożenia.

**Zimna Śmierć**

Zaklęcia Nekromanty Lodowy Promień i Krąg Zimy stają się potężniejsze. Zaklęcia te zabijają przynajmniej jedno stworzenie, chyba że są Niewrażliwe na Zimno.



Lepsza Magia Mroku

**Mistrz Kłątów**

Rozszerza działanie zaklęć Oslabienie i Cierpienie na grupę stworzeń, ale dwukrotnie zwiększa koszt ich rzucenia. Bohater traci tylko połowę swojej Gotowości Bojowej rzucając te zaklęcia. Zaklęcie Oslabienie staje się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej to zaklęcie wzrasta o 4).

Artefakty



Pierścień Odwołania
Zmniejsza efektywność wrogich czarów Przyzywania. Daje zdolność "Odwołanie".



Runiczna Uprząż Wojenna

Zwiększa obronę i wiedzę bohatera o 2.

**Czaszka Markala**

Zwiększa wiedzę i siłę czarów bohatera o 5, lecz zmniejsza morale o 2.



Pierścień Złamanej Woli

Obniża Morale istot przeciwnika o 2.

Zaklęcia

**Wytrzymałość**

6

**Oslabienie**

4

**Spowolnienie**

4

**Wrażliwość**

5

**Dezorientacja**

9

**Smutek**

5

**Rozkład**

6

**Cierpienie**

5

**Pieśń Gniewu**

5

**Wskrześ Umarłych**

9

**Widmowe Zastępy**

18

**Kamienne Kolce**

5

**Błyskawica**

5

**Krąg Zimy**

9

**Łańcuch Błyskawic**

16

**Starożytna Strzała**

4

**Lodowy Promień**

6

**Gród Meteorytów**

19

**Głębokie Zamrożenie**

11

Irina (Przystań)

Poziom 15



10
 12
 4
 5
 2
 3
 50

Trener Gryfów

Wszystkie Gryfy, Gryfy Królewskie i Gryfy Bojowe w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego. Gryfy otrzymują zdolność Bitewnego Pikowania.



Armia



40 Gryf Królewski



40 Gryf Bojowy



19 Inkwizytor



80 Krzyżowiec



240 Szeregowy



150 Łucznik



2 Anioł



Talenty i Umiejętności

**Kontratak****Lepsze Dowodzenie****Ekspertka Obrona****Lepszy Atak****Ekspertkie Szczęście****Werbunek**

Zwiększa tygodniowy przyrost stworzeń poziomów 1-ego, 2-ego i 3-ego odpowiednio o 3, 2 i 1. Aby przyrost ten miał miejsce, bohater musi znajdować się w sojusznicznym mieście w ostatnim dniu tygodnia.

**Witalność**

Zwiększa liczbę punktów życia wszystkich twoich oddziałów o 2 (jest to szczególnie efektywne w przypadku dużych armii).

**Łucznicтво**

Liczba obrażeń zadawanych przez oddziały bohatera w walce na dystans zwiększa się o 20%.

**Boskie Przewodnictwo**

Rycerz otrzymuje specjalną zdolność bojową, która sprawia, że na polu bitwy jego oddziały wykonują szybciej swój ruch.

**Taktyka**

Zwiększa obszar, na którym bohater może rozstawić swoje jednostki przed walką.

**Szczęście Żołnierza**

Daje gwarancję, że przydatne zdolności bojowe różnych stworzeń służących w armii bohatera (np. Uderzenie u Krzyżowca) będą się częściej zdarzać.

Artefakty

**Zbroja Zapomnianego Bohatera**

Dodaje 2 do czterech podstawowych atrybutów bohatera i daje armii bohatera 20% odporności na magię.

**Naszyjnik Krwawego Szponu**

Dodaje 1 do obrażeń zadawanych przez wszystkie istoty w armii bohatera.

**Tarcza Kryształowego Łodu**

Dodaje 2 do Obrony bohatera i zwiększa o 50% ochronę przed czarami opartymi na żywiole Ognia.

**Ostrze Równowagi**

Dodaje 3 do Ataku bohatera i odejmuje 1 od Obrony w przypadku ras "dobrych" lub dodaje 3 do Obrony bohatera i odejmuje 1 od Ataku w przypadku ras "złych".

Zaklęcia

**Boska Siła**

4

**Przyspieszenie**

4

**Oczyszczenie**

10

**Wytrzymałość**

6

**Oslabienie**

4

**Rozkład**

6

**Wrażliwość**

5

**Pieśń Gniewu**

5

**Magiczny Kryształ**

8

**Rój Os**

5

**Wskrzesz Umarłych**

9

**Kamienne Kolce**

5

Klaus (Przystań)

Poziom 15



8
 11
 2
 3
 5
 2
 30

Dowódca Kawalerii

Kawalerzyści, Paladyni i Czempioni w armii bohatera otrzymują dodatkowy bonus przy szarży zależny od poziomu bohatera. Zdolność "Święta Szarża" jest potężniejsza.



Armia



4 Archanioł



12 Paladyn



7 Inkwizytor



70 Krzyżowiec



3 Serafin



85 Strzelec Wyborowy



7 Mroczny Kapłan



Talenty i Umiejętności

**Lepszy Kontratak****Kontratak**

Rycerz otrzymuje specjalną zdolność bojową, dzięki której może strzec wybrane stworzenie w swojej armii, zadając do końca walki obrażenia każdemu przeciwnikowi, który zaatakuje to stworzenie.

**Łaska**

Rycerz otrzymuje specjalną zdolność bojową podnoszącą na pewien czas morale, inicjatywę, atak i obronę jego oddziałów.

**Lepsza Obrona****Ochrona**

Zmniejsza o 15% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać od magii.

**Unik**

Zmniejsza o 20% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać zaatakowane z dystansu.

**Ekspercka Magia Światła****Mistrz Łask**

Rozszerza obszar działania zaklęć Oczyszczenie i Boska Siła, ale dwukrotnie zwiększa ilość many potrzebnej do ich rzucenia. Bohater traci tylko połowę swojej Gotowości Bojowej rzucając te zaklęcia.

**Mistrz Odwołania**

Rozszerza obszar działania zaklęć Odbicie Pocisku i Wytrzymałość, ale dwukrotnie zwiększa ilość many potrzebnej do ich rzucenia. Bohater traci tylko połowę swojej Gotowości Bojowej rzucając te zaklęcia.

**Anioł Stróż**

Gdy wszystkie oddziały Rycerza zginą w walce, na polu bitwy pojawi się Archanioł, który wskrzesza losowo wybrany oddział bohatera.

**Lepszy Atak****Taktyka**

Zwiększa obszar, na którym bohater może rozstawić swoje jednostki przed walką.

Artefakty

**Miecz Potęgi**

Dodaje 2 do Ataku bohatera.

**Naszyjnik Lwa**

Podnosi Morale o 1.

**Peleryna Lwiej Grzywy**

Zwiększa Morale o 2.

**Tarcza ze Smoczych Łusek**

Dodaje 3 do Obrony bohatera i zwiększa Inicjatywę wszystkich małych istot w armii bohatera o 5%.

**Lwia Korona**

Podnosi Morale i Szczęście bohatera o 2.

Zaklęcia

**Boska Siła**

4

**Oczyszczenie**

10

**Odbicie Pocisku**

6

**Wskrzeszenie**

15

**Przyspieszenie**

4

**Wytrzymałość**

6

**Boska Zemsta**

14

**Starożytna Strzała**

4

Vittorio (Przystań)

Poziom 15



6
10
3
6

0
0
60

Specjalista od Oblężeń

Balisty otrzymują +1 do ataku za każdy poziom bohatera. Szansa katapulty na trafienie w mur zwiększa się o 2% za każdy poziom bohatera.



Armia



12 Czempion



125 Kusznik



10 Inkwizytor



40 Gryf Bojowy



75 Fanatyk



120 Strzelec Wyborowy



150 Osiłek



Talenty i Umiejętności

**Kontratak****Kontratak**

Rycerz otrzymuje specjalną zdolność bojową, dzięki której może strzec wybrane stworzenie w swojej armii, zadając do końca walki obrażenia każdemu przeciwnikowi, który zaatakuje to stworzenie.

**Ekspertka Magia Mroku****Mistrz Umysłu**

Rozszerza działanie zaklęć Spowolnienie i Dezorientacja na grupę stworzeń, ale dwukrotnie zwiększa koszt ich rzucenia. Bohater traci tylko połowę swojej Gotowości Bojowej rzucając te zaklęcia.

**Pieczęć Ciemności**

Wrogi bohater musi w czasie walki zużyć dwa razy więcej many, aby rzucić zaklęcie Magii Mroku.

**Upadły Rycerz**

Żąda poznania wszystkich tajemnic Magii Mroku sprawia, że Rycerz staje się wyrzutkiem. Morale jego oddziałów zmniejsza się o 1, ale zaklęcia Magii Mroku rzucone przez Rycerza są silniejsze (efektywna Siła Czarów bohatera rzucającego te zaklęcia zwiększa się o 5).

**Lepsza Magia Światła****Mistrz Gniewu**

Rozszerza obszar działania zaklęć Prawa Moc i Przyspieszenie, ale dwukrotnie zwiększa ilość many potrzebnej do ich rzucenia. Bohater traci tylko połowę swojej Gotowości Bojowej rzucając te zaklęcia. Zaklęcie Słowo Światła staje się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej to zaklęcie wzrasta o 4).

**Zmierzch**

Zwiększa Siłę Czarów bohatera o 3 w chwili, gdy rzucone jest zaklęcie ze szkoły Magii Mroku lub Światła.

**Ekspertskie Maszyny Wojenne****Balista**

Możliwe jest ręczne sterowanie Balistą, jak również może ona wykonać dodatkowy strzał. Jeśli w czasie bitwy została zniszczona, po zakończeniu walki zostaje naprawiona.

**Trójstrzałowa Balista**

Balista może oddać dodatkowy strzał (maksymalnie 3 strzały, o ile bohater posiada odpowiednią umiejętność związaną z balistami).

Artefakty

**Pierścień Witalności**

Podnosi maksymalne Punkty Życia wszystkich istot w armii bohatera o 2.

**Korona ze Szponów Smoka**

Dodaje 3 do Wiedzy bohatera i zwiększa Inicjatywę wszystkich machin wojennych w armii bohatera o 10%.

**Tarcza Kryształowego Łodu**

Dodaje 2 do Obrony bohatera i zwiększa o 50% ochronę przed czarami opartymi na żywiole Ognia.

**Pierścień Pokrewieństwa Maszyn**

Dodaje 1 do Obrony bohatera. Daje dodatkową balistę lub katapultę. Namiot Medyka leczy podwójną ilość punktów. Wóz z Amunicją zwiększa Atak jednostek strzelających o 4.

**Naszyjnik Lwa**

Podnosi Morale o 1.

Zaklęcia

**Boska Siła**

4

**Oczyszczenie**

10

**Odbicie Pocisku**

6

**Teleportacja**

8

**Przyspieszenie**

4

**Wytrzymałość**

6

**Prawa Moc**

6

**Wskreszenie**

15

**Oslabienie**

4

**Spowolnienie**

4

**Wrażliwość**

5

**Dezorientacja**

9

**Kłątwa Piekła**

15

**Smutek**

5

**Rozkład**

6

**Cierpienie**

5

**Oślepienie**

10

**Wampiryzm**

10

**Rój Os**

5

**Kamienne Kolce**

5

Anwen (Sylwan)

Poziom 15



10
 8
 2
 4
 0
 1
 40

Miecz Sylanny

Wszystkie istoty Sylwan pod dowództwem bohatera zadają ulubionemu przeciwnikowi o 2% większe obrażenia za każdy poziom bohatera.



! Bazowe atrybuty bohatera zostaną losowo zwiększone o +5 w związku z talentem Oświecenie.

Armia



90 Driada



70 Tancerz Wojny



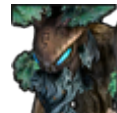
70 Tancerz Wiatru



10 Wielki Druid



17 Biały Jednorożec



10 Dziki Ent



4 Kryształowy Smok

Talenty i Umiejętności

**Ekspercki Mściciel****Bezblędny Strzał**

Łowca może zaatakować dowolne stworzenie przeciwnika znajdujące się na polu bitwy. Liczba zadawanych obrażeń jest trzy razy większa niż poziom doświadczenia Łowcy. Jeśli atakowane stworzenie znajduje się na liście ulubionych celów Łowcy, wówczas zadane zostaje trafienie krytyczne i liczba obrażeń jest podwojona, a strzał zabija przynajmniej jedno stworzenie.

**Deszcz Strzał**

Łowca może zaatakować wszystkie stworzenia znajdujące się na jego liście ulubionych celów. Łowca otrzymuje do obrażeń +3 powyżej swego poziomu.

**Impregnowana Strzała**

Pozwala Łowcy nałożyć na strzały kłuty lub czary ofensywne. Wszystkie ataki Łowcy (Deszcz Strzał, Bezblędny Strzał) będą teraz zadawać obrażenia i jednocześnie rzucać czar, zużywając manę. Umiejętność rasowa Impregnowana Strzała działa do końca walki lub do wyczerpania many Łowcy.

**Lepszy Atak****Szał Bitewny**

Minimalna i maksymalna liczba obrażeń, jakie mogą zadać stworzenia znajdujące się pod kontrolą bohatera, zwiększa się o 1. Jest to szczególnie efektywne w przypadku armii składających się ze stworzeń niskiego poziomu.

**Gniew Natury**

Maksymalne zadawane obrażenia przez wszystkie istoty Sylwan w armii Łowcy zwiększają się o 1.

**Lepsze Oświecenie****Wyjątkowa Intuicja**

Bohater może nauczyć się nieznanego sobie zaklęcia użytego przez wroga w czasie walki (jeśli spełnia warunki odnośnie do szkoły magii, poziomu, itp.)

**Poznaj Wroga Swego**

Szanse na zadanie krytycznego uderzenia przy użyciu talentu Mściciel zwiększają się o 10%.

**Lepsza Obrona****Witalność**

Zwiększa liczbę punktów życia wszystkich twoich oddziałów o 2 (jest to szczególnie efektywne w przypadku dużych armii).

Artefakty

**Wisior Mistrzostwa**

Daje bohaterowi darmowy poziom podstawowego talentu. Kolejny poziom przybywa nawet wtedy, kiedy bohater ma talent na poziomie "ekspert".

**Buty Obieżyświata**

Zwiększają Szybkość wszystkich jednostek w armii o 1.

**Księżycowe Ostrze**

(leworęczny) Zwiększa siłę ataku bohatera o 3.

**Ostrze Równowagi**

Dodaje 3 do Ataku bohatera i odejmuje 1 od Obrony w przypadku ras "dobrych" lub dodaje 3 do Obrony bohatera i odejmuje 1 od Ataku w przypadku ras "złych".

**Pierścień Witalności**

Podnosi maksymalne Punkty Życia wszystkich istot w armii bohatera o 2.

**Czterolistna Koniczyna**

Podnosi Szczęście o 1.

Zaklęcia

**Boska Siła**

4

**Przyspieszenie**

4

**Oczyszczenie**

10

**Regeneracja**

8

**Wytrzymłość**

6

**Smutek**

5

**Spowolnienie**

4

**Wrażliwość**

5

**Magiczny Kryształ**

8

**Kamienne Kolce**

5

**Starożytna Strzała**

4

**Lodowy Promień**

6

Dirael (Sylwan)

Poziom 15



3
 8
 10
 6
 0
 3
 60

Królowa Roju Os

Czar Rój Os jest tym skuteczniejszy, im wyższy poziom ma bohater.



Armia



230 Rusalka



20 Tancerz Wiatru



40 Mistyczny Łucznik



14 Wielki Druid



20 Srebrny Jednorożec



22 Arcydruid



5 Szmaragdowy Smok



Talenty i Umiejętności

**Lepszy Mściciel****Deszcz Strzał**

Łowca może zaatakować wszystkie stworzenia znajdujące się na jego liście ulubionych celów. Łowca otrzymuje do obrażeń +3 powyżej swego poziomu.

**Impregnowana Strzała**

Pozwala Łowcy nałożyć na strzały klątwy lub czary ofensywne. Wszystkie ataki Łowcy (Deszcz Strzał, Bezbłędny Strzał) będą teraz zadawać obrażenia i jednocześnie rzucać czar, zużywając manę. Umiejętność rasowa Impregnowana Strzała działa do końca walki lub do wyczerpania many Łowcy.

**Lepsze Szczęście****Szczęście Żołnierza**

Daje gwarancję, że przydatne zdolności bojowe różnych stworzeń służących w armii bohatera (np. Uderzenie u Krzyżowca) będą się częściej zdarzać.

**Szczęście Wojownika**

Premia wynikająca ze szczęścia będzie uwzględniana przy rzucaniu zaklęć niszczących, co może powodować dwukrotne zwiększenie ich siły.

**Lepszy Talent Magiczny****Magiczna Intuicja**

Bohater uczy się nowego losowego zaklęcia z poziomów 1-3, dla którego ma predyspozycję w umiejętnościach.

**Tajemny Talent**

Siła Czarów bohatera zwiększa się na stałe o 2. Bohater otrzymuje także dodatkowy czar do swojej księgi czarów.

**Lepsza Magia Zniszczenia****Ekspercka Magia Przywołania**

Artefakty



Napierśnik Starożytnej Mocy
Dodaje 2 do Siły Czarów bohatera.



Naszyjnik z Zębów Smoka
Dodaje 3 do Siły Czarów bohatera i zwiększa Inicjatywę wszystkich jednostek magicznych w armii bohatera o 10%.



Pierzasta Peleryna Feniksa
Podnosi siłę twoich czarów opartych na żywiole Ognia o 50%.



Talia Kart Tarota
Zwiększa szczęście i wiedzę bohatera o 1.

Zaklęcia



Boska Siła
4



Przyspieszenie
4



Oczyszczenie
10



Wytrzymałość
6



Spowolnienie
4



Wrażliwość
5



Ognista Pułapka
8



Magiczny Kryształ
8



Bariera Mieczy
12



Przywołanie Żywiołów
17



Tajemna Zbroja
20



Pieśń Gniewu
5



Rój Os
5



Widmowe Zastępy
18



Stwórz Feniksa
35



Kamienne Kolce
5



Błyskawica
5



Kula Ognia
10



Grad Meteorytów
19



Starożytna Strzała
4



Lodowy Promień
6



Ściana Ognia
16



Łańcuch Błyskawic
16

Ossir (Sylwan)

Poziom 15



9
 10
 4
 4
 1
 5
 40

Mistrz Polowania

Wszyscy Myśliwi, Wielcy Łowczy i Mistyczni Łucznicy w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony za każde dwa poziomy bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.



Armia



12 Ent



90 Driada



42 Wielki Łowczy



27 Srebrny Jednorożec



33 Wielki Druid



40 Mistyczny Łucznik



Talenty i Umiejętności

**Lepszy Mściciel****Deszcz Strzał**

Łowca może zaatakować wszystkie stworzenia znajdujące się na jego liście ulubionych celów. Łowca otrzymuje do obrażeń +3 powyżej swego poziomu.

**Impregnowana Strzała**

Pozwala Łowcy nałożyć na strzały kłutwy lub czary ofensywne. Wszystkie ataki Łowcy (Deszcz Strzał, Bezbłędny Strzał) będą teraz zadawać obrażenia i jednocześnie rzucać czar, zużywając manę. Umiejętność rasowa Impregnowana Strzała działa do końca walki lub do wyczerpania many Łowcy.

**Lepsza Obrona****Lepsza Magia Światła****Ekspertskie Szczęście****Mistrz Łask**

Rozszerza obszar działania zaklęć Oczyszczenie i Boska Siła, ale dwukrotnie zwiększa ilość many potrzebnej do ich rzucenia. Bohater traci tylko połowę swojej Gotowości Bojowej rzucając te zaklęcia.

**Pomysłowość**

W czasie przygód bohater znajduje więcej złota i surowców, jak również ma ogólnie więcej szczęścia.

**Szczęście Żołnierza**

Daje gwarancję, że przydatne zdolności bojowe różnych stworzeń służących w armii bohatera (np. Uderzenie na Krzyżowca) będą się częściej zdarzać.

**Szczęście Elfów**

Przy szczęśliwym ataku oddział zada 25% więcej obrażeń.

**Atak****Taktyka**

Zwiększa obszar, na którym bohater może rozstawić swoje jednostki przed walką.

Artefakty

**Buty Magicznej Obrony**

Dają bohaterowi 10% odporności na magię.

**Zbroja Odwagi**

Dodaje 1 do Morale i Obrony bohatera.

**Drzewny Kołczan**

Zwiększa Atak wszystkich jednostek strzelających w armii o 4 i obdarza ich nieskończoną ilością amunicji.

**Łuk z Rogu Jednorożca**

Niweluje ujemne modyfikatory do zasięgu u wszystkich jednostek strzeleckich w armii bohatera.

**Księżycowe Ostrze**

(leworęczny) Zwiększa siłę ataku bohatera o 3.

**Naszyjnik Zwycięstwa**

Dodaje 2 do Ataku i Siły Czarów bohatera.

**Złota Podkowa**

Podnosi Szczęście o 2.

Zaklęcia

**Boska Siła**

4

**Oczyszczenie**

10

**Prawa Moc**

6

**Teleportacja**

8

**Przyspieszenie**

4

**Odbicie Pocisku**

6

**Boska Zemsta**

14

**Smutek**

5

**Spowolnienie**

4

**Wrażliwość**

5

**Ognista Pułapka**

8

**Kamienne Kolce**

5

**Starożytna Strzała**

4

**Lodowy Promień**

6

Garuna (Twierdza)

Poziom 15



11
 8
 2
 3
 3
 5
 30

Krwio pijca

Każdy zabity żołnierz wroga (również przyzwany na pole bitwy) zwiększa Atak istot w jego armii o 1, co każde sześć poziomów zdobytych przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.



Armia



110 Gobiński
Plugawiec



42 Centaur
Grasant



51 Rębacz



31 Córa Ziemi



22 Herszt



27 Oprawca



4 Dzikie Cyklop

Talenty i Umiejętności



Lepszy Szał Krwi

**Potężny Cios**

Łączy bohatera z wybraną jednostką z jego armii. Za każdym razem, gdy jednostka ta atakuje, bohater zaatakuję ten sam cel. Siła ataku bohatera jest wyższa o 3 jego poziomy i ma dodatkową szansę na trafienie krytyczne.



Eksperski Atak

**Szał Bitewny**

Minimalna i maksymalna liczba obrażeń, jakie mogą zadać stworzenia znajdujące się pod kontrolą bohatera, zwiększa się o 1. Jest to szczególnie efektywne w przypadku armii składających się ze stworzeń niskiego poziomu.

**Ogłuszający Cios**

Każdy zwykły atak bohatera przesuwaa zaatakowaną jednostkę odrobinę dalej na pasku inicjatywy.

**Rozdzierające Uderzenie**

Rozdzierające Uderzenie zwiększa skuteczność umiejętności rasowej Znamię Potępionych. Istnieje 30% szans, że atak bohatera zada celowi podwójną liczbę obrażeń.



Rozbicie Światła

**Zniekształcenie Światła**

Wszystkie czary Magii Światła rzucone przez przeciwnika kosztują 50% więcej many.



Eksperskie Szczęście

**Odporność na Magię**

Odporność na magię wszystkich stworzeń w armii bohatera zostaje zwiększona o 15%. Zwiększa się prawdopodobieństwo, że stworzenia unikną magicznych obrażeń.

**Szczęście Żołnierza**

Daje gwarancję, że przydatne zdolności bojowe różnych stworzeń służących w armii bohatera (np. Uderzenie u Krzyżowca) będą się częściej zdarzać.

**Szczęście Barbarzyńcy**

Armia bohatera otrzymuje +5% Odporności na Magię za każdy punkt Szczęścia.

Artefakty

**Buty Magicznej Obrony**

Dają bohaterowi 10% odporności na magię.

**Topór Władców Gór**

Dodaje 4 do Ataku bohatera.

**Zbroja Odwagi**

Dodaje 1 do Morale i Obrony bohatera.

**Lwia Korona**

Podnosi Morale i Szczęście bohatera o 2.

Zaklęcia

**Pokrzepiające Zawołanie**

8

**Zew Krwi**

5

**Drżnij Przed Mym Rykiem**

7

Haggash (Twierdza)

Poziom 15



11
6
1
6

1
0
60

Dowódca Centaurów

Centaury, Centaury Koczownicy i Centaury Grasanci w armii bohatera otrzymują +1 do Ataku i Obrony oraz +1% do początkowej inicjatywy co każde dwa poziomy bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.



! Bazowe atrybuty bohatera zostaną losowo zwiększone o +3 w związku z talentem Oświecenie.

Armia



50 Centaur
Koczownik



60 Centaur
Grasant



110 Goblinski
Sidlarz



55 Podżegacz



21 Córa Ziemi



30 Herszt



5 Dziki Cyklop



Talenty i Umiejętności



**Eksperski
Szał Krwi**

**Pamięć Naszej Krwi**

Wszystkie jednostki w armii Barbarzyńcy otrzymują od 50 do 100 punktów Szału na początku walki.



**Rozbicie
Zniszczenia**

**Zniekształcenie Mroku**

Wszystkie czary Magii Mroku rzucane przez przeciwnika kosztują 50% więcej many.



Oświecenie

**Moc Krwi**

Za każdym razem, gdy jednostka w armii bohatera otrzymuje lub traci Punkty Szału, ich ilość jest mnożona przez 1.5.



**Eksperski
Krzyk**

**Głos Szału**

Jednostki otrzymują dwukrotnie więcej Szału dzięki Okrzykom Bojowym użytym przez bohatera (ale 1,5 raza więcej dzięki Okrzykowi Bojowemu Zew Krwi).

**Trening
Głosu**

Okrzyki Bojowe kosztują 20% mniej.

**Potężny Głos**

Przy przeliczaniu efektu Okrzyku Bojowego, poziom bohatera Barbarzyńcy jest uważany za większy o 5 niż w rzeczywistości.



Atak

**Łucznictwo**

Liczba obrażeń zadawanych przez oddziały bohatera w walce na dystans zwiększa się o 20%.

Artefakty



Pierścień Odwołania
Zmniejsza efektywność wrogich czarów Przyzywania. Daje zdolność "Odwołanie".

**Naszyjnik Lwa**

Podnosi Morale o 1.

**Hełm Nekromanty**

Zwiększa Wiedzę bohatera o 2.

**Łuk z Rogu Jednorożca**

Niweluje ujemne modyfikatory do zasięgu u wszystkich jednostek strzeleckich w armii bohatera.

**Zbroja ze Smoczych
Łusek**

Dodaje 3 do Ataku bohatera i zwiększa Inicjatywę wszystkich dużych istot w armii bohatera o 5%.

**Przeklęty Pierścień**

Zmniejsza Szczęście wrogów o 2.

Zaklęcia



**Pokrzepiające
Zawołanie**

8



Zew Krwi

5



**Drżnij Przed
Mym
Rykiem**

7



**Słowo
Wodza**

2



**Bitewne
Zawołanie**

10



**Gniew
Hordy**

10

Shak'Karukat (Twierdza)

Poziom 15



12
 13
 9
 3
 1
 0
 30

Treser Wiwern

Wiwerny, Jadowite Wiwerny i Pao Kai w armii bohatera otrzymują +2 punkty życia co poziom bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.



Armia



200 Goblinski
Sidlarz



200 Goblinski
Plugawiec



50 Rēbacz



22 Córka Nieba



13 Pao Kai



12 Jadowita
Wiwerna



3 Krwawy
Cyklop



Talenty i Umiejętności

**Lepszy Szał Krwi****Siła Ponad Magią**

Zmniejsza Siłę Czarów przeciwnika w czasie walki proporcjonalnie do Siły Czarów Barbarzyńcy.

**Lepsze Machiny Wojenne****Pierwsza Pomoc**

Możliwe jest ręczne sterowanie Namiotem Medyka. Zostaje naprawiony po zakończeniu bitwy, w której go zniszczono.

**Namiot Zarazy**

Należący do bohatera Namiot Medyka może zadawać obrażenia wrogim stworzeniom.

**Lepsze Dowodzenie****Werbunek**

Zwiększa tygodniowy przyrost stworzeń poziomów 1-ego, 2-ego i 3-ego odpowiednio o 3, 2 i 1. Aby przyrost ten miał miejsce, bohater musi znajdować się w sojuszniczym mieście w ostatnim dniu tygodnia.

**Aura Szybkości**

Zasięg ruchu wszystkich oddziałów bohatera w czasie walki wzrasta o 1.

**Ekspertka Obrona****Unik**

Zmniejsza o 20% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać zaatakowane z dystansu.

**Witalność**

Zwiększa liczbę punktów życia wszystkich twoich oddziałów o 2 (jest to szczególnie efektywne w przypadku dużych armii).

**Ostatni Bastion**

Wszystkie oddziały pod dowództwem bohatera zyskują niesamowitą żywotność. Jeśli wróg zaatakuje oddziały bohatera i je uśmierci, ostatnia jednostka przetrwa atak mając 1 punkt życia.

Artefakty

**Pierścień Witalności**

Podnosi maksymalne Punkty Życia wszystkich istot w armii bohatera o 2.

**Naszyjnik z Zębów Smoka**

Dodaje 3 do Siły Czarów bohatera i zwiększa Inicjatywę wszystkich jednostek magicznych w armii bohatera o 10%.

**Skóra Niedźwiedzia**

Zwiększa obronę bohatera o 1 i zapewnia dodatkowe 25% do obrony przeciw czarom zimna.

**Pierścień Pokrewieństwa Maszyn**

Dodaje 1 do Obrony bohatera. Daje dodatkową balistę lub katapultę. Namiot Medyka leczy podwójną ilość punktów. Wóz z Amunicją zwiększa Atak jednostek strzelających o 4.

**Kij Ogra**

Zwiększa atak o 5, lecz zmniejsza inicjatywę wszystkich stworzeń w armii bohatera o 5%.

**Tarcza Ogra**

Zwiększa Obronę o 5, lecz zmniejsza Inicjatywę wszystkich stworzeń w armii bohatera o 5%.

**Tunika Rzeźbionego Ciała**

Zwiększa Siłę Czarów bohatera o 3, ale zmniejsza Morale o 1.

Zaklęcia

**Pokrzepiające Zawołanie**

8

**Słowo Wodza**

2

**Bitewne Zawołanie**

10

SPECJALIZACJE BOHATERÓW

Akademia



Mentor

Wszyscy Magowie, Arcymagowie i Magowie Bitewni w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

» Bohaterowie: Narxes.



Mistrz Gremlinów

Wszystkie Gremliny, Gremliny Dowódcy i Gremliny Sabotarzyści w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

» Bohaterowie: Havez.



Mistrz Żywiółów

Za każdym razem, gdy ginie sojuszniczy oddział, grupa żywiółów włącza się do walki po stronie bohatera. Liczba pojawiających się żywiółów uzależniona jest od poziomu bohatera. Dodatkowo zaklęcia Przywołanie Żywiółów i Przywołanie Feniksów są bardziej potężne.

» Bohaterowie: Zehir.

Rodzaj przyzywanych Żywiółów jest uzależniony od terenu, a liczba (N) Od poziomu bohatera i ilości Punktów Życia zniszczonego oddziału w jego armii (PŻ_Oddziału):

$$N = \{w \text{ górę}\}(\text{Poziom_bohatera}/3) + \{w \text{ dół}\}[PŻ_Oddziału / (4 * PŻ_Żywiółów) - 1]$$

Druga zmienna jest pomijana jeśli jest ujemna, {w górę} wartość zaokrąglona w górę, {w dół} wartość zaokrąglona w dół. PŻ_Żywiółów zależy od rodzaju Żywiółaka (75 dla Ziemi, 43 dla Wody i Ognia, 30 dla Powietrza).

Zaklęcia Wyczaruj Feniksa oraz Przywołanie żywiółów stają się silniejsze (efektywna Siła Czarów Zehira rzucającego to zaklęcie wzrasta o Poziom_bohatera/3, zaokrąglając w górę). Zauważ, że zwiększa się wielkość Obrażeń i Punkty Życia u Feniksa, a nie Atak i Obrona, gdyż te są zależne od poziomu bohatera, a nie jego Siły Czarów.



Mistyk

Bohater może odzyskiwać punkty many w trakcie walki. Tempo regeneracji zależy od poziomu bohatera.

» Bohaterowie: Nur, Maahir.

Bohater odzyskuje poziom_bohatera/3 (zaokrąglając w górę) punktów many przed każdą swoją turą, np. Bohater na poziomie 4 odzyska 2 punkty many.



Rozmawiający z Wiatrem

Bohater ma podwyższoną inicjatywę w walce, zależnie od swego poziomu.

» Bohaterowie: Jhora.

*Inicjatywa Bohatera zwiększa się o $10 + 0.05 * \text{Poziom_bohatera}$ (bazowa wielkość 10).*



Twórca Golemów

Wszystkie Żelazne Golemy, Stalowe Golemy i Magnetyczne Golemy w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

» Bohaterowie: Razzak.



Władca Płomieni

Skuteczna moc magiczna danego bohatera zwiększa się kiedy rzuca on zaklęcia bazujące na żywiole Ognia. Modyfikator uzależniony jest od poziomu bohatera.

» Bohaterowie: Nathir.

Efektywna Siła Czarów zwiększa się o $\text{Poziom_bohatera}/3$, zaokrąglony w górę, przy rzucaniu zaklęcia Kula Ognia.



Zakłócaacz

Specjalizuje się w Kłątwe Wrażliwości, dzięki czemu czar ten nie tylko zmniejsza obronę celu, ale także zadaje obrażenia (których ilość zależy od poziomu bohatera).

» Bohaterowie: Faiz.

*Obrażenia $10 * (\text{Poziom_bohatera}/3)$ zaokrąglając w górę. Np. bohater na poziomie 20 będzie zadawać $10 * (20/3) = 70$ obrażeń..*



Zakrzywicz Czarów

Zwiększona szansa, że przekierowany wrogi czar trafi w jednostkę wroga, zamiast w losowo wybraną.

» Bohaterowie: Galib, Cyrus.

*Jeśli Magiczne Z zwierciadło zadziała, istnieje $40\% + \text{Poziom_bohatera} * 2\%$ szansa na to, że zaklęcie odbije się na wrogą jednostkę. W innym przypadku, odbite zaklęcie losowo trafi dowolną jednostkę na polu bitwy.*

Forteca



Artysta Runów

Szanse powodzenia dla umiejętności Doskonałe Runy zwiększone zostają o 20% na starcie i o +1% za każdy poziom.

» Bohaterowie: Brand.



Cięte Ostrze

Wszyscy Włóczyńcy, Harcownicy i Harpunicy w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

» Bohaterowie: Karli.



Giętki Język

Neutralne stworzenia chętniej przyłączać się będą do tego bohatera, a zwycięstwa zapewniać mu będą złoto i inne zasoby.

» Bohaterowie: Rolf.

*Bohater otrzymuje +10% za poziom premii do Siły Armii dla kalkulatora Dyplomacji — zobacz str.344: mnożnik $(1 + 0,1 * \text{Poziom})$.*

Drugi efekt jest taki sam jak [umiejętność Łupy Wojenne](#) — Zobacz str.133.



Jeździec

Wszyscy Niedźwiedzi Jeźdźcy, Niedźwiedzi Rycerze i Niedźwiedzi Wojownicy w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

» Bohaterowie: Ebba.



Król Kamiennych Auli

Wszystkie stworzenia w armii bohatera pozostają cały czas pod działaniem zaklęcia "Runy Piorunowładne" (odświeżanego na początku tury stworzeń).

» Bohaterowie: Król Tolghar.



Święty Młot

Podczas rzucania na przyjazną jednostkę dowolnego czaru Magii Światła, jest szansa rzucenia przez niego również Prawej Mocy na tę jednostkę.

» Bohaterowie: Helmar.

*Szansa wynosi $20\% + \text{Poziom_bohatera} * 3\%$.*

**Mistrz Runów**

Przy uzyskiwaniu nowego poziomu bohater może samorzutnie nauczyć się jednego nowego zaklęcia runicznego.

» Bohaterowie: Inga.

Bohater ma 25% szansy na naukę nowego zaklęcia Runicznego.

**Protektor**

Wszyscy Strażnicy, Obrońcy i Strażnicy Gór w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, a także +1 PŻ co każde pięć poziomów.

» Bohaterowie: Ingvar.

**Siejący Burze**

Oparte na błyskawicach zaklęcia tego bohatera są niemożliwe do odparcia przez wrogów (wyłączając odporność na żywioły i magię).

» Bohaterowie: Svea.

Zaklęcia nie mogą zostać odparte (również przy magicznej odporności), jednak magiczne ochrony wciąż działają (zobacz str.295).

**Strażnik Graniczny**

Bohater otrzymuje +1 do obrony za każde dwa zdobyte przez niego poziomy, jeśli walka toczy się o dzień drogi od posiadanego miasta.

» Bohaterowie: Wulfstan.

**Strażnik Płomienia**

Wszyscy Kapłani Runów, Patriarchowie Runów i Strażnicy Runów w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

» Bohaterowie: Erling, Hangvul.

Inferno**Aura Szybkości**

Inicjatywa wszystkich istot w armii bohatera powiększona jest o 1% za każdy poziom bohatera.

» Bohaterowie: Arael, Władca, Orlando.

Zobacz str.334

**Kosiarz Umysłów**

Kłątwa Dezorientacji ma dodatkowy efekt w postaci zmniejszenia many obiektu zaatakowanego o jeden punkt za każdy poziom bohatera.

» Bohaterowie: Alastor, Guarg.

Działa wyłącznie kiedy bohater rzuca zaklęcie. Przy Grupowej Dezorientacji, Mana wrogich jednostek czarujących zostaje zredukowana.

**Kusicielka**

Wszystkie Sukkubusy, Władczynie Sukkubusów i Uwodzicielskie Sukkubusy w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

» Bohaterowie: Jezebeth.

**Łamacz Czarów**

Wszystkie istoty w armii bohatera otrzymują 5% Odporności na Magię i dodatkowo plus 1% za każdy poziom bohatera.

» Bohaterowie: Marbas, Veyer.



Żelazna Dziewica

Strzały z Balisty będącej pod dowództwem bohatera zyskują efekt kuli ognia. Siła zaklęcia zwiększa się o 1 co pięć poziomów bohatera.

» Bohaterowie: Deleb.

*Czar Kuli Ognia jest rzucany z Ekspercką znajomością Magii Zniszczenia: $\text{Obrażenia} = 20 + 20 * \text{Moc}$. $\text{Moc} = -2 + \text{Poziom_bohatera} / 5$, zaokrąglone w górę. Inne umiejętności Deleb (np. Mistrz Ognia) nie są brane pod uwagę.*



Pędziwiatr

Początkowa liczba Punktów Ruchu bohatera powiększona jest o 5% plus 1% za każde cztery poziomy. Koszt czaru Teleportacja zmniejszony jest o połowę.

» Bohaterowie: Grok, Gamor.

[Zobacz str.322](#)



Portier

Liczba istot przywołanych przez Bramę zwiększa się o 1% za każdy poziom bohatera.

» Bohaterowie: Nymus, Biara.

Wszelkie bonusy do przywoływania kumulują się. Na przykład, bohater na poziomie 15 (+15%) z Ekspercką Bramą (+40%) i Odźwiernym (+20%), daje $40\% + 20\% + 15\% = 75\%$ przywoływanych istot.



Władca Ogarów

Wszystkie Piekielne Ogary, Cerbery i Ogniste Ogary w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

» Bohaterowie: Grawl.



Wybraniec Chaosu

Szczęście wszystkich oddziałów pod dowództwem bohatera zwiększa się o 1. Poza tym bohaterowie wroga nie mogą używać umiejętności Taktyka podczas walki.

» Bohaterowie: Nebiros.

Szczęście bohatera zostaje również zwiększone (dla zdolności Tłum u Bram).

Loch



Czarna Ręka

Wszyscy Zwiadowcy, Zabójcy i Prześladowcy w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

» Bohaterowie: Vayshan.



Dozorca Niewolników

Wszystkie Minotaury, Minotaury Strażnicy i Minotaury Nadzorcy w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

» Bohaterowie: Kythra.



Groźne Spojrzenie

Wrogi jednostki mają ujemne modyfikatory do inicjatywy, których wartość zależy od poziomu bohatera.

» Bohaterowie: Raelag.

Inicjatywa przeciwnika jest zmniejszona o 1% na każdy poziom Raelaga — [Zobacz str.334](#).



Hodowca Jaszczurów

Specjalny atak Jeźdźców, Jaszczurcze Ukąszenie, powoduje więcej obrażeń, których ilość zależy od poziomu bohatera.

» Bohaterowie: Sorgal, Ranleth.

*Obrażenia zadawane Jaszczurzym Ukąszeniem wynoszą $1.10 + 0.005 * \text{Poziom_bohatera}$ (zamiast zwykłych 0.5). Zauważ, że nie zwiększa się ani Atak ani Obrona Jeźdźców.*

**Katalizator**

Koszt wzmocnionych zaklęć jest zmniejszony o 10% i o dodatkowe 2% za każdy poziom bohatera.

» Bohaterowie: Sinitar.

*Koszt rzucenia zaklęcia wzmocnionego jest zmniejszony o $5\% + \text{Poziom_bohatera} * 1\%$, zaokrąglając w dół.*

**Mistrz Inicjatywy**

Wszystkie istoty w armii bohatera otrzymują +1% do inicjatywy, a wszystkie wrogie istoty -1% do inicjatywy za każdy osiągnięty przez bohatera poziom.

» Bohaterowie: Raelag.

**Mistrz Trucizn**

Jednostki przeciwnika mogą wejść na pole walki już zatrute, szansa na takie zdarzenie zależy od poziomu bohatera.

» Bohaterowie: Lethos.

*Szansa wynosi $10\% + \text{Poziom_bohatera} * 2\%$, dla każdego z oddziałów przeciwnika. Mana nie jest zmniejszana. Odporność na Magię zmniejszy efekt Rozkładu, lecz Magiczne Zwierciadło jest nieaktywne.*

**Mroczny Mistyk**

Zdolność Mroczny Rytuał jest potężniejsza, pozwalając bohaterowi regenerować więcej punktów many niż normalnie. Ilość punktów regenerowanych ponad limit zależy od poziomu bohatera.

» Bohaterowie: Yrbeth, Segref, Ylaya, Thralsai, Agbeth.

*Ilość zregenerowanych punktów Many Mrocznym Rytuałem jest równa $2 * \text{Poziom_bohatera}$. Zauważ, że bohater nie będzie mógł wykonać tego Rytuału jeśli ilość punktów Many jest równa/większa niż maksimum.*

**Pani Krwi**

Wszystkie Krwawe Dziewice, Krwawe Furie i Krwawe Siostry w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

» Bohaterowie: Yrwanna.

**Sabat Czarownicy**

Wiedźmy Cienia i Matrony Cienia mają szansę za darmo dodatkowo wystrzelić w obecny cel bohatera. Prawdopodobieństwo zwiększa się z poziomem bohatera.

» Bohaterowie: Eruina.

*Istnieje szansa $10\% + \text{Poziom_bohatera} * 2\%$ dla każdego oddziału Wiedźm Cienia i Matron Cienia w armii na dodatkowy strzał. Dodatkowy strzał zużywa amunicję i może być wykonany nawet jeśli wróg stoi obok. Ma zastosowanie wyłącznie kiedy Eruina trafi cel zaklęciem zadającym obrażenia (a nie czarem grupowym). Jeśli zaklęcie zostaje odbite Magicznym zwierciadłem, wiedźmy strzelają w nowy cel (nawet w nie same).*

**Tancerz Cienia**

Zmniejsza obrażenia od broni strzeleckiej, wartość redukcji zależy od poziomu bohatera.

» Bohaterowie: Shadya.

Obrażenia zadawane przez broń miotaną są obniżone o 2% na każdy poziom bohatera.

Nekropolis

**Awatar Śmierci**

Bohater może przyzwać na pole bitwy tajemniczą istotę, która będzie walczyć po jego stronie. Jak potężna będzie ta istota zależy od poziomu bohatera i jego współczynników. W przypadku śmierci tej istoty, bohater straci wszystkie punkty many.

» Bohaterowie: Arantir.

*Awatar Śmierci przypomina Widmowego Smoka. Przyzwanie go kosztuje 2*Poziom_Bohatera Punktyw Many. Jeśli awatar zginie w czasie walki to nie może zostać przywołany przez kolejną dwa dni, a bohater traci całą swoją manę. Statystyki Awatara Śmierci zależą od bohatera przyzywającego:*

8 + 2* Poziom	(5* Poziom + 7*Siła Czarów) - (7* Poziom + 10*Siła Czarów)
8 + 2* Poziom	100 + 20* Poziom + 10*Siła Czarów + 20*Wiedza
6	10+podstawa (Poziom/5)

Dodatkowo Awatar Śmierci zyskuje zdolności w zależności od poziomu bohatera, który go wezwał:

- » Poziom 1: Nieumarły, Latanie, Duża Istota
- » Poziom 8: Atak Kłutwą
- » Poziom 11: Niematerialne
- » Poziom 13: Groza Śmierci
- » Poziom 16: Uderzenie Smutku
- » Poziom 21: Wyssanie Życia
- » Poziom 27: Miecz Śmierci

**Balsamista**

Namiot Medyka będzie leczył o 5 punktów zdrowia więcej za każdy poziom bohatera. Obrażenia zadawane przez Namiot Zarazy są również zwiększane.

» Bohaterowie: Kaspar.

*Namiot Medyka leczy 10, 20, 50 lub 100 Punktów Życia w zależności od znajomości talentu Machiny Wojenne. Namiot Zarazy zadaje takie same obrażenia wrogom (żywym, niemechanicznym i nie będącym żywiołakami — [Zobacz str.327](#)), zwiększone o 5*Poziom_bohatera za Balsamistę.*

**Banshee**

Efekt umiejętności Skowyt Banshee jest tym silniejszy, im wyższy jest poziom bohatera.

» Bohaterowie: Deirdre.

Efekt zdolności Skowyt Banshee podwaja się: Morale i Szczęście zmniejsza się o 2, a inicjatywa o 10%.

**Księżniczka Wampirów**

Wszystkie Wampiry, Wampirze Lordy i Księżęta Wampirów w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

» Bohaterowie: Lukrecja, Ornella.

**Łowca Dusz**

Niewielka liczba Duchów pojawia się za każdym razem, gdy ginie grupa wrogich istot. Liczba przywołanych Duchów zależy od poziomu bohatera.

» Bohaterowie: Naadir, Giovanni.

Liczba duchów jest równa Poziomowi bohatera ale nie może być większa od liczby stworzeń w zniszczonym oddziale.

**Lord Zombie**

Wszyscy Ożywieńcy, Zombie i Gnijące Zombie w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

» Bohaterowie: Orson.

**Reanimator**

Efekt czaru "Wskrześ Umarłych" jest silniejszy. Liczba wskrzeszonych istot podwyższona jest o 1 za każde pięć poziomów bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

» Bohaterowie: Vladimir, Nikolaj.

Siła Czarów jest zwiększona o Poziom_bohatera/5, zaokrąglone w górę.



Spijacz Dusz

Klątwa Słabości nie tylko obniża liczbę obrażeń istoty, lecz również redukuje obronę istoty o 1 na każde trzy poziomy bohatera, počawszy od poziomu pierwszego.

» Bohaterowie: Raven.

Obrona celu (celów) zostaje zmniejszona o wartość Poziom_bohatera/3, zaokrąglając w górę. Obrona jest zmniejszona na czas działania zaklęcia i nie kumuluje się. Efekt zostaje usunięty w przypadku kiedy zaklęcie zostanie zastąpione przez inne (po ataku Arcylisza lub Smoka Widmowego).



Władca Śmierci

Wszystkie neutralne istoty nieumarłe dołączą do armii bohatera. Liczba istot, które się przyłączą, to 50% początkowego stanu plus 2% za każdy poziom bohatera.

» Bohaterowie: Markal.

Tylko neutralne wojska nieumarłe przyłączą się do bohatera z wyjątkiem Rycerzy Śmierci i Mumii.



Wyżymacz Czarów

Gdy wrogi bohater rzuca czar, może on zostać zablokowany w księdze magicznej, przez co nie będzie mógł być wykorzystany ponownie. Szansa na zablokowanie wzrasta proporcjonalnie do poziomu bohatera. Im wyższy krąg czaru, tym trudniej go zablokować.

» Bohaterowie: Zoltan.

Szansa na zablokowanie zaklęcia wynosi: $100/(\text{Poziom_Czaru}+1) + (\text{Poziom_bohatera} - \text{Poziom_wrogiego_bohatera})$

W przypadku kiedy poziomy są równe, stosujemy zasadę 50%, 33%, 25%, 20% i 16% szansa by zablokować zaklęcie poziomu od 1 do 5. Można zablokować wyłącznie czary rzucone przez wrogiego bohatera.

Przystań



Błogosławiona Przez Smoki

Wszystkie stworzenia w armii bohatera otrzymują na całą walkę Błogosławieństwo.

» Bohaterowie: Izabela.



Dowódca Kawalerii

Kawalerzyści, Paladyni i Czempioni w armii bohatera otrzymują dodatkowy bonus przy szarży zależny od poziomu bohatera. Zdolność "Święta Szarża" jest potężniejsza.

» Bohaterowie: Klaus, Giar, Waleria.

*Bonus przy szarży (5% za każde przejechane pole) zwiększa się o $10\% + \text{Poziom_bohatera} * 1\%$, na przykład osiągnąwszy 15 poziom, bonus przy szarży na 4 pola wynosi $1.5 = 1.25 * (1 + 4 * 5\%)$. Obrażenia zadawane przy Świętej Szarży zwiększają się o 1% na poziom.*



Dowódca Łuczników

Wszyscy Łucznicy, Strzelcy Wyborowi i Kusznicy w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

» Bohaterowie: Dougal, Lorenzo.



Dowódca Piechoty

Wszyscy Zbrojni, Krzyżowcy i Fanatycy w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

» Bohaterowie: Laszlo, Laszlo, Bertrand.



Jeździec Wiatru

Efekt czaru Przyspieszenie wzmocniony jest o 2% z każdym poziomem bohatera.

» Bohaterowie: Freyda, Maeve, Alaryk.

*Zaklęcie Przyspieszenie rzucone przez jednostki w armii (Inkwizytorzy) zostaje również ulepszone, na przykład bohater na poziomie 20, Inkwizytorzy rzucający Przyspieszenie zwiększą Inicjatywę o $30\% + 20 * 1\% = 50\%$.*



Naczynie Gniewu

Za każdym razem, gdy bohater rzuca czar ze szkoły Magii Światła, czar "Boska Zemsta" zostanie również rzucony na losowy oddział wroga, który spełnia kryteria wrażliwości na czar Boska Zemsta (zabił już kogoś w czasie tej walki).

» Bohaterowie: Freyda.



Odkrywca

Liczba punktów ruchu bohatera powiększa się o 1% za każde dwa poziomy rozwoju.

» Bohaterowie: Rutger, Duncan, Ornella, Benedykt.

[Zobacz str.322](#)



Specjalista od Oblężeń

Balisty otrzymują +1 do ataku za każdy poziom bohatera. Szansa katapulty na trafienie w mur zwiększa się o 2% za każdy poziom bohatera.

» Bohaterowie: Vittorio, Glen, Andreas.

Podstawowa szansa trafienia Katapulty wynosi 30%, 40%, 50% w zależności od znajomości talentu Machiny Wojenne— [Zobacz str.327](#).



Suzeren

Bohater dostarcza do skarbca 250 szt. złota dziennie. Bohater ma zniżkę 2% za każdy poziom przy szkoleniu jednostek w miastach Przystani.

» Bohaterowie: Izabela, Nikolaj.

*Koszt Treningu zmniejszony jest o $(\text{Poziom_bohatera}-1)*2\%$. Bonusy kumulują się. [Zobacz str.300](#).*



Trener Gryfów

Wszystkie Gryfy, Gryfy Królewskie i Gryfy Bojowe w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego. Gryfy otrzymują zdolność Bitewnego Pikowania.

» Bohaterowie: Irina, Gabrielle, Orlando.



Ulubieniec Ludu

Wszyscy Chłopi, Szeregowi i Osiłki w armii bohatera otrzymują +1 do Ataku i Obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego. Wszyscy Chłopi, Szeregowi i Osiłki odprowadzają też o 1 sztukę złota dziennie więcej do skarbca, jako dodatek do zdolności Podatnik.

» Bohaterowie: Ellaine.



Wzorowy Rycerz

Efekt talentu Łaska jest tym silniejszy, im wyższy poziom ma bohater. Punkty many zużywane przy rzucaniu czarów ze Szkoły Światła są zmniejszone o 1.

» Bohaterowie: Godryk.

Podwójny efekt działania Łaski: Atak, Obrona i Morale są zwiększone o 2, a Inicjatywa o 20%

Sylwan



Dziewica Jednorożca

Wszystkie Jednorożce, Srebrne Jednorożce i Białe Jednorożce w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony za każde dwa poziomy bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

» Bohaterowie: Ylthin.



Furia Elfów

Tancerze Ostrzy, Tancerze Wojny, Tancerze Wiatru, Myśliwi, Wielcy Łowczy, Mistyczni Łucznicy Druidzi, Wielcy Druidzi oraz Arcydruidzi zyskują zdolność Szał.

» Bohaterowie: Talanar, Alaron.



Królowa Roju Os

Czar Rój Os jest tym skuteczniejszy, im wyższy poziom ma bohater.

» Bohaterowie: Dirael.

*Zadawane Obrażenia zwiększają się o 5% na poziom bohatera. Obniżenie Gotowości Bojowej celu (0.2/0.4/0.6) jest zwiększone o $(1+0.02*Poziom_bohatera/3)$. Na przykład, na poziomie 20 z Ekspercką Magią Przywołania, zadawane Obrażenia są większe o 100%, a GB celu jest zmniejszona o $(1+0.02*20/3)*0.6 = 0.68$.*



Miecz Sylanny

Wszystkie istoty Sylwan pod dowództwem bohatera zadają ulubionemu przeciwnikowi o 2% większe obrażenia za każdy poziom bohatera.

» Bohaterowie: Anwen.



Mistrz Ostrza

Wszyscy Tancerze Ostrzy, Tancerze Wojny i Tancerze Wiatru w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony co każde dwa poziomy zdobyte przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

» Bohaterowie: Gilraen.



Mistrz Polowania

Wszyscy Myśliwi, Wielcy Łowczy i Mistyczni Łucznicy w armii bohatera otrzymują +1 do ataku i obrony za każde dwa poziomy bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

» Bohaterowie: Ossir.



Rój Strzał

Ostrzał zastępów wroga na początku każdej walki, którego siła zależy od poziomu bohatera (dotyczy jedynie jednostek strzeleckich Sylwanu).

» Bohaterowie: Findan.

*Myśliwi i Druidzi zadają $20\% + Poziom_Bohatera * 2\%$ swoich normalnych Obrażeń, podzielonych na dwa strzały w przypadku Myśliwych/Wielkich Łowczych. Wszystkie strzały są wymierzone w najsłabszy (najmniej liczny) oddział w armii przeciwnika (jeżeli takich oddziałów jest więcej niż jeden, wybierany jest ostatni w spisie armii). Na strzały mają wpływ wszystkie modyfikatory (Zasięg, Łucznictwo, Unik, Szczęście, Artefakty...)*



Szybko Uderzający

Na początku walki jednostki w armii bohatera mają bonus +1% do inicjatywy za każdy poziom bohatera.

» Bohaterowie: Wyngaal, Tieru.

Istoty bohatera mają bonus +1% do Gotowości Bojowej za każdy poziom bohatera — [Zobacz str.332](#).



Weteran

Pula PD, które bohater otrzymuje po walce, powiększona jest o 2% na poziom bohatera.

» Bohaterowie: Vinrael.

Ten bonus jest zwiększany przez downonly inny bonus wynikający ze zdobytego doświadczenia.

Twierdza



Agresor

Bohater potrafi wykonać jeden specjalny atak wręcz na początku bitwy. Ponadto, wszystkie ataki bohatera zadają o 5% więcej obrażeń za każdy poziom bohatera.

» Bohaterowie: Kragh.

*Bohater zaczyna walkę z GB równą 1, co daje mu możliwość wykonania akcji ale tylko ataku bezpośredniego. Obrażenia pierwszego ataku obliczane są standardowo, zaokrąglane w dół, a następnie mnożone przez $(1+0.05*Poziom_Bohatera)$, a wynik jest zaokrąglany.*



Członek Starszyzny

Siepacze, Oprawcy i Hersztowie w armii bohatera otrzymują +1 do Ataku i Obrony co dwa poziomy bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

» Bohaterowie: Gorshak, Kunyak!.



Dowódca Centaurów

Centaurzy, Centaury Koczownicy i Centaury Grasanci w armii bohatera otrzymują +1 do Ataku i Obrony oraz +1% do początkowej inicjatywy co każde dwa poziomy bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

» Bohaterowie: Haggash.



Król Goblinów

Ilość goblinów w armii bohatera zwiększa się co tydzień o ilość równą poziomowi bohatera. Dołączające gobliny nie zostaną ulepszone chyba, że takowe są już w armii, a wszystkie ulepszone gobliny będą Goblińskimi Sidlarzami. Ponadto, szansa, że gobliny zdradzą bohatera zmniejszy się o 1% co poziom bohatera.

» Bohaterowie: Kilghan.

Goblińska zdolność Zdrada zostaje zmodyfikowana dla sojusznicznych i dla wrogich jednostek. Na przykład, po osiągnięciu poziomu 20, sojuszniczne Gobliny zdradzą dopiero po utracie 90% początkowego stanu oddziału (Współczynnik Zdrady jest równy $30\%-20\%=10\%$), a wrogie Gobliny zdradzą już po stracie 50% początkowego stanu oddziału ($30\%+20\%=50\%$).



Krwiopijca

Każdy zabity żołnierz wroga (również przyzwany na pole bitwy) zwiększa Atak istot w jego armii o 1, co każde sześć poziomów zdobytych przez bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

» Bohaterowie: Garuna, Quroq.

Współczynnik Ataku zwiększa się o $\text{Poziom_Bohatera}/6$ zaokrąglone w górę.



Łowca Demonów

Jeśli pośród żołnierzy znajdują się demony, istoty w armii bohatera szybciej osiągną Krwawy Szał.

» Bohaterowie: Kujin.

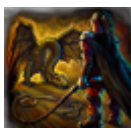
Za każdym razem kiedy zdobywane są Punkty Szału ich liczba zwiększana jest o $10+2\text{Poziom_Bohatera}$.*



Ponury Wojownik

Wojownicy, Rębacze i Podżegacze w armii bohatera otrzymują +1 do Ataku i Obrony co dwa poziomy bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

» Bohaterowie: Telsek.



Treser Wiwern

Wiwerny, Jadowite Wiwerny i Pao Kai w armii bohatera otrzymują +2 punkty życia co poziom bohatera, poczynając od poziomu pierwszego.

» Bohaterowie: Shak'Karukat.

Liczba Punktów Życia zwiększa się o $2\text{Poziom_Bohatera}-1$.*



Tropiciel

Zwiększa ilość punktów ruchu bohatera o 1% co trzy poziomy doświadczenia. Zmniejsza kary do ruchu po trudnym terenie o 2% za każdy poziom bohatera.

» Bohaterowie: Urghat.

Ilość punktów ruchu bohatera jest mnożona przez $(1+0.01\text{Poziom})$. Przykład, bohater na 10 poziomie, z Lepszą Logistyką, ma 3300 punktów ruchu (10% bonus).*

Poruszając się po innym niż teren ojczysty kara za ruch jest mnożona: efektywna kara jest równa $\text{Koszt_Ruchu}\text{Bonus_Z_Umiejętności}*(1-0.02*\text{Poziom})$. Premia wynikająca z umiejętności Znajdowanie Drogi wynosi 50% i sumuje się z bonusem wynikającym ze specjalizacji bohatera wynoszącym 1% za każdy poziom. Bohater na 10 poziomie posiada modyfikator równy $0.5*0.8=0.4$, a koszt poruszania się po śniegu wynosi $100+50*0.4=120$.*

[Na str.322](#) dodatkowe analizy.



Wódz Wojenny

Wszystkie okrzyki bitewne zużywają mniej many i dają więcej punktów szału w zależności od poziomu bohatera.

» Bohaterowie: Gotai.

Koszt Okrzyków Bojowych jest zmniejszony o $1+\text{Poziom_Bohatera}/4$, zaokrąglając w dół i może być zerowy (np. Zew Krwi dla bohatera na poziomie 16). Dodatkowe punkty szału wynikające z Okrzyków zwiększone są w zależności od poziomu bohatera.



Podstawowe Talenty

Atak



Atak

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 5%.



Lepszy Atak

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 10%.



Ekspercki Atak

Liczba obrażeń zadawanych przez twoje oddziały w walce bezpośredniej zwiększa się o 15%.

Umiejętności



Formacja Ofensywna

Atak jednostek krasnoludzkich w armii bohatera zostaje podniesiony, jeśli jednostki te znajdują się opodal siebie na polu bitwy.

Zobacz str.348.

» Kapłan Runów: wymaga Taktyka (Atak)



Gniew Natury

Maksymalne zadawane obrażenia przez wszystkie istoty Sylwan w armii łowcy zwiększają się o 1.

» Łowca: wymaga Szał Bitewny (Atak)



Kara Boska

Oddziały znajdujące się pod kontrolą bohatera zadają większą liczbę obrażeń zgodnie ze stanem ich morale.

Wielkość obrażeń zwiększa się o 5% za każdy punkt Morale większy od 0 (negatywne Morale nie ma znaczenia). Premia nie może być większa niż 25%.

» Barbarzyńca: wymaga Szał Bitewny (Atak), Radość Walki (Dowodzenie)

» Czarnoksiężnik: wymaga Szał Bitewny (Atak), Aura Szybkości (Dowodzenie), Mroczny Rytuał (Łańcuchy Żywiołów)

» Czarodziej: wymaga Szał Bitewny (Atak), Sztuczna Chwała (Dowodzenie), Pochłonięcie Artefaktu (Rzemieślnik)

» Kapłan Runów: wymaga Formacja Ofensywna (Atak), Wzmocnienie Runiczne (Dowodzenie)

» Łowca: wymaga Szał Bitewny (Atak), Głównodowodzący (Dowodzenie), Deszcz Strzał (Mściciel)

» Rycerz: wymaga Szał Bitewny (Atak), Eksperckie Szkolenie (Szkolenie)



Łucznictwo

Liczba obrażeń zadawanych przez oddziały bohatera w walce na dystans zwiększa się o 20%.



Moc Prędkości

Bohater otrzymuje zaklęcie Grupowe Przyspieszenie na poziomie zaawansowanym.

Czar Przyspieszenie rzucany jest z Lepszą znajomością Magii Światła (+30% do Inicjatywy), dopóki bohater nie posiada Eksperckiej znajomości Magii Światła.

» Czarnoksiężnik: wymaga Szał Bitewny (Atak)

» Czarodziej: wymaga Szał Bitewny (Atak)

» Kapłan Runów: wymaga Szał Bitewny (Atak)

» Łowca: wymaga Szał Bitewny (Atak)

» Lord Demonów: wymaga Szał Bitewny (Atak)

» Nekromanta: wymaga Szał Bitewny (Atak)

» Rycerz: wymaga Szał Bitewny (Atak)



Ogłuszający Cios

Każdy zwykły atak bohatera przesuwaa zaatakowaną jednostkę odrobinę dalej na pasku inicjatywy.

Gotowość Bojowa celu zostaje obniżona o 0.1.

» Barbarzyńca: wymaga Szał Bitewny (Atak), Potężny Cios (Szał Krwi)



Płonące Strzały

Balista znajdująca się pod dowództwem bohatera omija Obronę wroga i zadaje dodatkowe obrażenia oparte na żywiole Ognia. Zniszczona powróci do armii bohatera po bitwie.

Dodatkowe obrażenia od ognia wynoszą 50 punktów. W czasie ataku Balisty Obrona celu wynosi 50%.

- » Barbarzyńca: wymaga Łucznicstwo (Atak)
- » Czarnoksiężnik: wymaga Łucznicstwo (Atak)
- » Czarodziej: wymaga Łucznicstwo (Atak)
- » Kapłan Runów: wymaga Łucznicstwo (Atak)
- » Łowca: wymaga Łucznicstwo (Atak)
- » Lord Demonów: wymaga Szał Bitewny (Atak), Piekielny Ogień (Brama), Rozdzierające Uderzenie (Atak)
- » Nekromanta: wymaga Łucznicstwo (Atak)
- » Rycerz: wymaga Łucznicstwo (Atak)



Rozdzierające Uderzenie

Rozdzierające Uderzenie zwiększa skuteczność umiejętności rasowej Znamię Potępionych. Istnieje 30% szans, że atak bohatera zada celowi podwójną liczbę obrażeń.

- » Barbarzyńca: wymaga Ogłuszający Cios (Atak)
- » Lord Demonów: wymaga Znamię Potępionych (Brama)



Szał Bitewny

Minimalna i maksymalna liczba obrażeń, jakie mogą zadać stworzenia znajdujące się pod kontrolą bohatera, zwiększa się o 1. Jest to szczególnie efektywne w przypadku armii składających się ze stworzeń niskiego poziomu.



Taktyka

Zwiększa obszar, na którym bohater może rozstawić swoje jednostki przed walką.

Strefa wystawiania oddziałów zostaje powiększona o trzeci rząd. W przypadku kiedy przeciwnik również posiada Taktykę, u obu bohaterów bonus zostaje anulowany.



Zimna Stal

Broń wszystkich stworzeń w armii bohatera zostaje wyposażona w dodatkową moc zamrażania (bonus ten otrzymują także inne jednostki poza nieumarłymi).

Cel otrzymuje dodatkowe obrażenia oparte na Żywiole Wody równe 10% obrażeń zadanych atakiem.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Mistrz Lodu (Magia Zniszczenia)
- » Czarodziej: wymaga Mistrz Lodu (Magia Zniszczenia)
- » Kapłan Runów: wymaga Mistrz Lodu (Magia Zniszczenia)
- » Łowca: wymaga Mistrz Lodu (Magia Zniszczenia)
- » Lord Demonów: wymaga Mistrz Lodu (Magia Zniszczenia)
- » Nekromanta: wymaga Mistrz Lodu (Magia Zniszczenia)
- » Rycerz: wymaga Mistrz Lodu (Magia Zniszczenia)

Dowodzenie



Dowodzenie

Zwiększa morale wszystkich stworzeń w armii bohatera o 1.



Lepsze Dowodzenie

Zwiększa morale wszystkich stworzeń w armii bohatera o 2.



Eksperckie Dowodzenie

Zwiększa morale wszystkich stworzeń w armii bohatera o 3.

Umiejętności



Aura Szybkości

Zasięg ruchu wszystkich oddziałów bohatera w czasie walki wzrasta o 1.

- » Barbarzyńca: wymaga Werbunek (Dowodzenie)
- » Czarnoksiężnik: wymaga Werbunek (Dowodzenie)
- » Czarodziej: wymaga Sztuczna Chwała (Dowodzenie), Pochód Golemów (Logistyka)
- » Łowca: wymaga Werbunek (Dowodzenie)
- » Lord Demonów: wymaga Werbunek (Dowodzenie)



Boskie Przewodnictwo

Rycerz otrzymuje specjalną zdolność bojową, która sprawia, że na polu bitwy jego oddziały wykonują szybciej swój ruch. *Gotowość Bojowa wskazanego oddziału zwiększa się o 0.33. Nie może być większa od 1 — Zobacz str.333.*

- » Barbarzyńca: wymaga Radość Walki (Dowodzenie), Ogluszający Cios (Atak)
- » Czarnoksiężnik: wymaga Werbunek (Dowodzenie), Dyplomacja (Dowodzenie), Mroczne Objawienie (Oświecenie)
- » Czarodziej: wymaga Sztuczna Chwała (Dowodzenie), Pochód Golemów (Logistyka)
- » Kapłan Runów: wymaga Werbunek (Dowodzenie), Wzmocnienie Runiczne (Dowodzenie)
- » Łowca: wymaga Głównodowodzący (Dowodzenie)
- » Lord Demonów: wymaga Werbunek (Dowodzenie), Dyplomacja (Dowodzenie), Mroczne Objawienie (Oświecenie)
- » Rycerz: wymaga Werbunek (Dowodzenie), Kontratak (Szkolenie)



Dyplomacja

Pozwala bohaterowi skuteczniej negocjować z wrogimi stworzeniami. Zwiększa szanse i obniża koszt przyłączenia się tych stworzeń do armii bohatera.

Zobacz str.344



Empatia

Za każdym razem, gdy jednostka w armii bohatera podlega pozytywnemu efektowi morale, bohater przesuwą się o 10% do przodu na pasku gotowości bojowej. (Jeśli jest to negatywne morale, bohater cofa się).

- » Barbarzyńca: wymaga Dyplomacja (Dowodzenie)
- » Czarnoksiężnik: wymaga Dyplomacja (Dowodzenie), Tajemne Podniesienie (Oświecenie)
- » Czarodziej: wymaga Dyplomacja (Dowodzenie), Tajemne Podniesienie (Oświecenie)
- » Kapłan Runów: wymaga Dyplomacja (Dowodzenie), Tajemne Podniesienie (Oświecenie)
- » Łowca: wymaga Dyplomacja (Dowodzenie)
- » Lord Demonów: wymaga Dyplomacja (Dowodzenie), Tajemne Podniesienie (Oświecenie)
- » Nekromanta: wymaga Dyplomacja (Dowodzenie), Tajemne Podniesienie (Oświecenie)
- » Rycerz: wymaga Boskie Przewodnictwo (Dowodzenie)



Finanse

Bohater generuje przychód w wysokości 250 szt. złota dziennie.



Głównodowodzący

Atak łowcy zwiększa się na stałe o 2. Do armii Łowcy dołączają się Tancerze Ostrzy, by walczyć w jego sprawie. Liczba Tancerzy Ostrzy zależy od liczby tygodni.

*Liczba Tancerzy Wojny dołączających się do bohatera bazowo wynosi 10 i zwiększa się o 10 zaokrąglając w górę, co każde dwa tygodnie: $10 * (\text{Numer_Tygodnia} / 2)$. Numer_Tygodnia oznacza rzeczywisty jego numer (Tydzień 1 Miesiąc 2 to Tydzień 5...). Liczba ta nie może być większa od 50.*

- » Łowca: wymaga Werbunek (Dowodzenie)



Odźwierny

Zdolność "otwarcia bram" staje się bardziej skuteczna. Liczba zyskanych rekrutów jest 20% większa niż normalnie.

- » Lord Demonów: wymaga Werbunek (Dowodzenie)

**Radość Walki**

Za każdym razem, gdy wywołany zostaje efekt Morale jednostki w armii bohatera, jednostka ta otrzymuje 50 punktów Szau.

» Barbarzyńca: wymaga Werbunek (Dowodzenie), Pamięć Naszej Krwi (Szał Krwi)

**Sztuczna Chwała**

Machiny Wojenne i Golemy mogą być teraz objęte pozytywnym działaniem morale (działanie negatywne nie występuje).

» Czarodziej: wymaga Dyplomacja (Dowodzenie)

**Werbunek**

Zwiększa tygodniowy przyrost stworzeń poziomów 1-ego, 2-ego i 3-ego odpowiednio o 3, 2 i 1. Aby przyrost ten miał miejsce, bohater musi znajdować się w sojuszniczym mieście w ostatnim dniu tygodnia.

**Wzmocnienie Runiczne**

Zwiększa morale jednostki o 2 na jedną turę po korzystaniu z run.

» Kapłan Runów: wymaga Potężniejsze Runy (Znajomość Runów)

**Zwiastun Śmierci**

Wszystkie neutralne stworzenia wstępujące do armii Nekromanty zostają automatycznie zamienione w nieumarłych o odpowiadającym im poziomie.

Ulepszone jednostki są automatycznie zamieniane na odpowiadające im ulepszone jednostki nieumarłe.

» Nekromanta: wymaga Wieczna Niewola (Nekromancja)

Krzyk

Wyłącznie dla Barbarzyńcy — zastępuje "Talent Magiczny"

**Krzyk**

Użycie Okrzyków Bojowych przyspiesza następną turę bohatera o 10%.

**Lepszy Krzyk**

Użycie Okrzyków Bojowych przyspiesza następną turę bohatera o 20%.

**Ekspercki Krzyk**

Użycie Okrzyków Bojowych przyspiesza następną turę bohatera o 30%.

Umiejętności**Głos Szału**

Jednostki otrzymują dwukrotnie więcej Szału dzięki Okrzykom Bojowym użytym przez bohatera (ale 1,5 raza więcej dzięki Okrzykowi Bojowemu Zew Krwi).

**Odwrócenie Uwagi**

Inicjatywa wrogiego bohatera zmniejszy się o 15% po rzuceniu jakiegokolwiek zaklęcia.

» Barbarzyńca: wymaga Potężny Głos (Krzyk)

**Potężny Głos**

Przy przeliczaniu efektu Okrzyku Bojowego, poziom bohatera Barbarzyńcy jest uważany za większy o 5 niż w rzeczywistości.

» Barbarzyńca: wymaga Trening Głosu (Krzyk)

**Regeneracja Many**

Przyspiesza dwukrotnie regenerację many.

**Trening Głosu**

Okrzyki Bojowe kosztują 20% many mniej.

Logistyka



Logistyka

Zasięg ruchu bohatera na lądzie jest większy o 10%.



Lepsza Logistyka

Zasięg ruchu bohatera na lądzie jest większy o 20%.



Ekspercka Logistyka

Zasięg ruchu bohatera na lądzie jest większy o 30%.

Umiejętności



Chwytność

Bohater nie zużywa punktów ruchu przy zbieraniu zasobów, wchodzeniu do budynków i wykonywaniu innych podobnych czynności.

Umiejętność Chwytność ma zastosowanie również na morzu. Wejście na statek nie zużywa Punktów Ruchu. Schodzenie na ląd kosztuje standardowo (100 lub 141 Punktów — [Zobacz str.320](#)).

- » Barbarzyńca: wymaga Ścieżka Wojny (Logistyka)
- » Czarnoksiężnik: wymaga Znajdowanie Drogi (Logistyka), Odkrywanie (Logistyka)
- » Czarodziej: wymaga Znajdowanie Drogi (Logistyka), Odkrywanie (Logistyka)
- » Kapłan Runów: wymaga Znajdowanie Drogi (Logistyka), Odkrywanie (Logistyka)
- » Łowca: wymaga Znajdowanie Drogi (Logistyka), Cichy Prześladowca (Logistyka)
- » Lord Demonów: wymaga Znajdowanie Drogi (Logistyka), Piekielny Ogień (Brama)
- » Nekromanta: wymaga Znajdowanie Drogi (Logistyka), Odkrywanie (Logistyka)
- » Rycerz: wymaga Znajdowanie Drogi (Logistyka), Odkrywanie (Logistyka)



Cichy Prześladowca

Przeciwnik będzie widział tylko najsilniejszą jednostkę z armii bohatera, bez żadnych danych liczbowych. Ta zdolność pozwala także zobaczyć poziom odwagi neutralnych potworów i zwiększa zasięg wzroku bohatera o 12 pól.

Wrogi bohater z umiejętnością Odkrywanie zobaczy zwykłą informację o armii.

- » Barbarzyńca: wymaga Odkrywanie (Logistyka)
- » Czarnoksiężnik: wymaga Odkrywanie (Logistyka)
- » Czarodziej: wymaga Odkrywanie (Logistyka)
- » Kapłan Runów: wymaga Odkrywanie (Logistyka)
- » Łowca: wymaga Bezblędny Strzał (Mściciel)
- » Lord Demonów: wymaga Odkrywanie (Logistyka)
- » Nekromanta: wymaga Odkrywanie (Logistyka)
- » Rycerz: wymaga Odkrywanie (Logistyka)



Lotny Umysł

Na początku walki Inicjatywa bohatera zwiększa się o 25%.

Gotowość Bojowa bohatera zostaje zwiększona o 0.25 [0.25;0.5] — [Zobacz str.331](#).

- » Barbarzyńca: wymaga Odkrywanie (Logistyka)
- » Czarnoksiężnik: wymaga Odkrywanie (Logistyka), Wyjątkowa Intuicja (Oświecenie)
- » Czarodziej: wymaga Odkrywanie (Logistyka), Wyjątkowa Intuicja (Oświecenie)
- » Kapłan Runów: wymaga Odkrywanie (Logistyka), Wyjątkowa Intuicja (Oświecenie)
- » Łowca: wymaga Odkrywanie (Logistyka)
- » Lord Demonów: wymaga Odkrywanie (Logistyka)
- » Nekromanta: wymaga Odkrywanie (Logistyka), Wyjątkowa Intuicja (Oświecenie)
- » Rycerz: wymaga Odkrywanie (Logistyka)



Ścieżka Wojny

Bohater otrzymuje dodatkowe 250 punkty ruchu za każde zwycięstwo na mapie.

- » Wszystkie klasy: wymaga Znajdowanie Drogi (Logistyka)



Nawigacja

Zasięg ruchu bohatera na morzu jest większy o 50%.



Odkrywanie

Zasięg wzroku bohatera zwiększa się o 4 pola i jest w stanie zauważyć dokładną liczbę istot wśród neutralnych oddziałów i armii wroga w swoim pobliżu.

Zasięg wzroku bohatera wynosi 12 pól. Wrogi bohater z umiejętnością Cichy Prześladowca zobaczy zwykłą informację o armii.

**Pochód Golemów**

Szybkość i Inicjatywa wszystkich Golemów znajdujących się pod dowództwem bohatera zwiększa się o 2.

» Czarodziej: wymaga Znajdowanie Drogi (Logistyka)

**Pochód Śmierci**

Szybkość wszystkich jednostek bohatera zwiększa się o 4 w trakcie oblężenia zamku wroga.

» Wszystkie klasy: wymaga Znajdowanie Drogi (Logistyka)

**Szturm Teleportu**

Bohater otrzymuje czar Teleportacja i możliwość użycia go jako narzędzia ataku zwiększającego inicjatywę teleportowanego stworzenia.

Nie można teleportować jednostek przez mury zamku chyba że bohater posiada Magię Światła na poziomie Eksperckim. Gotowość Bojowa teleportowanej jednostki zwiększa się o 0.5. Nie może być większa od 1 — [Zobacz str.333](#).

» Czarnoksiężnik: wymaga Znajdowanie Drogi (Logistyka)

» Czarodziej: wymaga Znajdowanie Drogi (Logistyka)

» Kapłan Runów: wymaga Znajdowanie Drogi (Logistyka)

» Lord Demonów: wymaga Znajdowanie Drogi (Logistyka), Szybka Brama (Logistyka)

**Szybka Brama**

Następna tura jednostki, która dokonuje przenoszenia istot, nastąpi dwukrotnie szybciej niż normalnie.

Korzystanie ze zdolności Brama zabiera 25% tury.

» Lord Demonów: wymaga Pochłonięcie Ciał (Brama)

**Znajdowanie Drogi**

Ograniczenie zasięgu ruchu wynikające z podróżowania po trudnym terenie jest mniejsze o 50%.

**Znajomy Teren**

Zasięg ruchu wszystkich stworzeń armii bohatera (Rycerza lub Łowcy) wzrasta o 2, jeśli bitwa toczy się na terenie pokrytym trawą.

» Łowca: wymaga Znajdowanie Drogi (Logistyka), Cichy Prześladowca (Logistyka)

» Rycerz: wymaga Znajdowanie Drogi (Logistyka)

Machiny Wojenne



Machiny Wojenne

Zwiększona zostaje skuteczność działania i liczba punktów życia machin wojennych. Zwiększa się atak, obrona i liczba zadawanych obrażeń przez Balistę. Zwiększa się liczba zadawanych obrażeń przez Katapultę, jak również otrzymuje ona 30% szansę na trafienie. Wzmaga skuteczność Namiotu Medyka. Wóz z Amunicją otrzymuje zdolność podnoszenia ataku walczących na dystans jednostek w armii bohatera o 1.

Każdy poziom zaawansowania talentu dodaje 100 Punktów Życia Machinom Wojennym. [Zobacz str.327.](#)



Lepsze Machiny Wojenne

Zwiększona zostaje skuteczność działania i liczba punktów życia machin wojennych. Zwiększa się atak, obrona i liczba zadawanych obrażeń przez Balistę. Zwiększa się liczba zadawanych obrażeń przez Katapultę, jak również otrzymuje ona 40% szansę na trafienie. Wzmaga skuteczność Namiotu Medyka. Wóz z Amunicją otrzymuje zdolność podnoszenia ataku walczących na dystans jednostek w armii bohatera o 2.



Eksperckie Machiny Wojenne

Zwiększona zostaje skuteczność działania i liczba punktów życia machin wojennych. Zwiększa się atak, obrona i liczba zadawanych obrażeń przez Balistę. Zwiększa się liczba zadawanych obrażeń przez Katapultę, jak również otrzymuje ona 50% szansę na trafienie. Wzmaga skuteczność Namiotu Medyka. Wóz z Amunicją otrzymuje zdolność podnoszenia ataku walczących na dystans jednostek w armii bohatera o 3.

Umiejętności



Balista

Możliwe jest ręczne sterowanie Balistą, jak również może ona wykonać dodatkowy strzał. Jeśli w czasie bitwy została zniszczona, po zakończeniu walki zostaje naprawiona.

Punkty Życia Balisty zostają podwojone.



Deszcz Siarki

Katapulta może oddać dodatkowy strzał (maksymalnie 3 strzały o ile bohater posiada odpowiednią umiejętność związaną z katapultami).

- » Barbarzyńca: wymaga Wsparcie Goblinów (Machiny Wojenne), Siła Ponad Magią (Szał Krwi)
- » Czarnoksiężnik: wymaga Katapulta (Machiny Wojenne)
- » Czarodziej: wymaga Katapulta (Machiny Wojenne)
- » Kapłan Runów: wymaga Katapulta (Machiny Wojenne)
- » Łowca: wymaga Katapulta (Machiny Wojenne)
- » Lord Demonów: wymaga Katapulta (Machiny Wojenne), Piekielny Ogień (Brama)
- » Nekromanta: wymaga Katapulta (Machiny Wojenne)
- » Rycerz: wymaga Katapulta (Machiny Wojenne)



Impregnowana Balista

Zdolność Impregnowana Strzała działa teraz także na Balistę. Wszystkie strzały oddane przez Balistę przenoszą uroki nałożone na nią przez Łowcę i z tego powodu czerpią z jego zasobów many.

- » Łowca: wymaga Balista (Machiny Wojenne), Impregnowana Strzała (Mściciel)



Katapulta

Możliwe jest ręczne sterowanie Katapultą, jak również może ona wykonać dodatkowy strzał. Jeśli w czasie bitwy Wóz z Amunicją został zniszczony, po zakończeniu walki zostaje naprawiony.

Punkty Życia Katapulty i Wozu z Amunicją zostają podwojone.



Machiny Runiczne

Podnosi inicjatywę wszystkich Machin Wojennych o 3.

- » Kapłan Runów: wymaga Doskonałe Runy (Znajomość Runów)



Namiot Zarazy

Należący do bohatera Namiot Medyka może zadawać obrażenia wrogim stworzeniom.

Obrażenia zadawane przez Namiot Zarazy są zawsze równe Punktom Życia, które Namiot potrafi wyleczyć — [Zobacz str.327.](#)

- » Barbarzyńca: wymaga Pierwsza Pomoc (Machiny Wojenne)
- » Czarnoksiężnik: wymaga Pierwsza Pomoc (Machiny Wojenne)
- » Lord Demonów: wymaga Pierwsza Pomoc (Machiny Wojenne)
- » Nekromanta: wymaga Pierwsza Pomoc (Machiny Wojenne)



Pierwsza Pomoc

Możliwe jest ręczne sterowanie Namiotem Medyka. Zostaje naprawiony po zakończeniu bitwy, w której go zniszczono.

Punkty Życia Namiotu Medyka zostają podwojone. Namiot Medyka potrafi wskrzeszać umarłe jednostki z oddziału.

**Tąpnięcie**

Bohater otrzymuje czar Trzęsienie Ziemi. Może rzucić go w taki sposób, że wstrząsy ogłuszą i spowodują obrażenia u stworzeń znajdujących się za murami twierdzy.

Obrażenia: $10 + 5 \times \text{Siła Czarów}$. Efekt Ogłuszenia obniża Gotowość Bojową o 0.1. Działa na sojusznicze jednostki. [Zobacz str.333](#).

- » Czarnoksiężnik: wymaga Wzmocnione Zaklęcia (Łańcuchy Żywiołów)
- » Czarodziej: wymaga Zdalne Sterowanie (Machiny Wojenne)
- » Kapłan Runów: wymaga Odświeżenie Runów (Znajomość Runów)
- » Lord Demonów: wymaga Znamię Potępionych (Brama)
- » Nekromanta: wymaga Skowyt Banshee (Nekromancja)

**Trójstrzałowa Balista**

Balista może oddać dodatkowy strzał (maksymalnie 3 strzały, o ile bohater posiada odpowiednią umiejętność związaną z balistami).

- » Barbarzyńca: wymaga Balista (Machiny Wojenne)
- » Czarnoksiężnik: wymaga Balista (Machiny Wojenne)
- » Czarodziej: wymaga Balista (Machiny Wojenne)
- » Kapłan Runów: wymaga Balista (Machiny Wojenne)
- » Łowca: wymaga Balista (Machiny Wojenne)
- » Lord Demonów: wymaga Balista (Machiny Wojenne), Piekielny Ogień (Brama)
- » Nekromanta: wymaga Balista (Machiny Wojenne)
- » Rycerz: wymaga Balista (Machiny Wojenne)

**Wsparcie Goblinów**

Jeśli w armii bohatera znajduje się Wóz z Amunicją, codziennie do jego armii przyłącza się jeden Goblin.

Jeśli w armii nie ma ulepszonych Goblinów, dołączy jednostka podstawowa. W przeciwnym razie dołączy się ulepszony Goblin (Gobliński Sidlarz jeśli to będzie możliwe).

- » Barbarzyńca: wymaga Katapulta (Machiny Wojenne)

**Zdalne Sterowanie**

Na początku walki przejmujesz kontrolę nad jedną z Machin Wojennych przeciwnika.

Losowa Machina Wojenna przeciwnika, wyłączając Katapultę, zostaje przejęta.

- » Czarodziej: wymaga Katapulta (Machiny Wojenne), Znamię Czarodzieja (Rzemieślnik)

Magia Światła

Niedostępne dla Barbarzyńcy — zobacz "Rozbicie Światła"



Magia Światła

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Światła trzeciego poziomu. Magia Światła staje się skuteczniejsza w działaniu.



Lepsza Magia Światła

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Światła czwartego poziomu. Magia Światła staje się jeszcze bardziej skuteczna w działaniu.



Ekspercka Magia Światła

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Światła piątego poziomu. Magia Światła staje się maksymalnie skuteczna w działaniu.

Umiejętności



Anioł Stróż

Gdy wszystkie oddziały Rycerza zginą w walce, na polu bitwy pojawi się Archanioł, który wskrzesza losowo wybrany oddział bohatera.

W przeciwieństwie do czaru Wskrzeszenie, prawie wszystkie jednostki (włączając Gargulce, Golemy oraz Ogniste Smoki) z wyłączeniem 4 rodzajów Żywiotaków mogą zostać wskrzeszone przez Anioła Stróża. W przypadku kiedy oddziałem wskrzeszonym jest oddział zniszczony jako ostatni z armii bohatera to zatrzymuje on wartość Gotowości Bojowej (GB) oraz należne kontrataki, inne modyfikatory (np. czary) neguje się.

» Rycerz: wymaga Mistrz Odwołania (Magia Światła), Łaska (Szkolenie), Mistrz Łask (Magia Światła)



Mistrz Gniewu

Rozszerza obszar działania zaklęć Prawa Moc i Przyspieszenie, ale dwukrotnie zwiększa ilość many potrzebnej do ich rzucenia. Bohater traci tylko połowę swojej Gotowości Bojowej rzucając te zaklęcia. Zaklęcie Słowo Światła staje się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej to zaklęcie wzrasta o 4).



Mistrz Łask

Rozszerza obszar działania zaklęć Oczyszczenie i Boska Siła, ale dwukrotnie zwiększa ilość many potrzebnej do ich rzucenia. Bohater traci tylko połowę swojej Gotowości Bojowej rzucając te zaklęcia.



Mistrz Odwołania

Rozszerza obszar działania zaklęć Odbicie Pocisku i Wytrzymałość, ale dwukrotnie zwiększa ilość many potrzebnej do ich rzucenia. Bohater traci tylko połowę swojej Gotowości Bojowej rzucając te zaklęcia.



Odporność na Ogień

Stworzenia znajdujące się pod kontrolą bohatera zyskują 50% odporność na ataki oparte na żywiole Ognia i są odporne na uszkodzenia pancerza będące efektem działania umiejętności Mistrz Ognia.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Mistrz Odwołania (Magia Światła)
- » Czarodziej: wymaga Mistrz Odwołania (Magia Światła)
- » Kapłan Runów: wymaga Mistrz Odwołania (Magia Światła)
- » Łowca: wymaga Mistrz Odwołania (Magia Światła)
- » Lord Demonów: wymaga Piekielny Ogień (Brama)
- » Nekromanta: wymaga Mistrz Odwołania (Magia Światła)
- » Rycerz: wymaga Mistrz Odwołania (Magia Światła)



Ulepszona Mana

Jednostki bohatera posługujące się magią będą potrzebowały tylko połowę przewidzianej many, aby rzucać zaklęcia.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Mistrz Gniewu (Magia Światła)
- » Czarodziej: wymaga Mistrz Gniewu (Magia Światła)
- » Kapłan Runów: wymaga Mistrz Gniewu (Magia Światła)
- » Łowca: wymaga Wichura (Magia Światła), Impregnowana Strzała (Mściciel)
- » Lord Demonów: wymaga Mistrz Gniewu (Magia Światła)
- » Nekromanta: wymaga Mistrz Gniewu (Magia Światła)
- » Rycerz: wymaga Mistrz Gniewu (Magia Światła)



Wichura

Bohater wzywa siły natury do walki z latającymi stworzeniami wroga. Inicjatywa i Szybkość wszystkich latających stworzeń nieprzyjaciela są zmniejszone o 10% 20%.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Mistrz Gniewu (Magia Światła)
- » Czarodziej: wymaga Mistrz Gniewu (Magia Światła)
- » Kapłan Runów: wymaga Mistrz Gniewu (Magia Światła)
- » Łowca: wymaga Mistrz Gniewu (Magia Światła)
- » Lord Demonów: wymaga Mistrz Gniewu (Magia Światła)
- » Nekromanta: wymaga Mistrz Gniewu (Magia Światła)
- » Rycerz: wymaga Mistrz Gniewu (Magia Światła)

**Wieczne Światło**

Zaklęcia Magii Światła rzucone przez tego bohatera są o wiele trudniejsze do rozproszenia. Zaklęcia przeciwstawne (jak Spowolnienie przeciw Przyspieszeniu) rzucone przez wroga na jednostki bohatera mają 50% szans na powodzenie.

Zobacz str.337

- » Czarnoksiężnik: wymaga Mistrz Odwołania (Magia Światła)
- » Czarodziej: wymaga Mistrz Odwołania (Magia Światła)
- » Kapłan Runów: wymaga Mistrz Odwołania (Magia Światła)
- » Łowca: wymaga Mistrz Odwołania (Magia Światła)
- » Lord Demonów: wymaga Mistrz Odwołania (Magia Światła)
- » Nekromanta: wymaga Mistrz Odwołania (Magia Światła)
- » Rycerz: wymaga Mistrz Odwołania (Magia Światła)

**Zduszenie Światła**

Bohater nieprzyjaciela musi w czasie walki wydać dwa razy więcej many, żeby rzucać zaklęcia Magii Światła.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Mistrz Odwołania (Magia Światła)
- » Czarodziej: wymaga Magiczne Z zwierciadło (Rzemieślnik)
- » Kapłan Runów: wymaga Mistrz Odwołania (Magia Światła)
- » Łowca: wymaga Mistrz Odwołania (Magia Światła)
- » Lord Demonów: wymaga Mistrz Odwołania (Magia Światła)
- » Nekromanta: wymaga Mistrz Odwołania (Magia Światła)
- » Rycerz: wymaga Mistrz Odwołania (Magia Światła)

**Zmierzch**

Zwiększa Siłę Czarów bohatera o 3 w chwili, gdy rzucane jest zaklęcie ze szkoły Magii Mroku lub Światła.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Mroczny Rytuał (Łańcuchy Żywiołów)
- » Nekromanta: wymaga Skowyt Banshee (Nekromancja)
- » Rycerz: wymaga Upadły Rycerz (Magia Mroku)

Magia Mroku

Niedostępne dla Barbarzyńcy — zobacz "Rozbicie Mroku"



Magia Mroku

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Mroku trzeciego poziomu. Magia Mroku staje się skuteczniejsza w działaniu.



Lepsza Magia Mroku

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Mroku czwartego poziomu. Magia Mroku staje się jeszcze bardziej skuteczna w działaniu.



Ekspercka Magia Mroku

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Mroku piątego poziomu. Magia Mroku staje się maksymalnie skuteczna w działaniu.

Umiejętności



Cios Cierpienia

Oslabiający Cios zwiększa skuteczność zdolności rasowej Znamię Potępionych. Znamię Potępionych nie tylko zadaje teraz obrażenia, ale także nakłada na cel zaklęcie Cierpienie.

Cierpienie ma taki sam efekt i czas trwania jak czar rzucony przez bohatera.

- » Lord Demonów: wymaga Znamię Potępionych (Brama)
- » Rycerz: wymaga Upadły Rycerz (Magia Mroku)



Mistrz Bólu

Rozszerza działanie zaklęć Rozkład i Wrażliwość na grupę stworzeń, ale dwukrotnie zwiększa koszt ich rzucenia. Bohater traci tylko połowę swojej Gotowości Bojowej rzucając te zaklęcia. Zaklęcie Kłątwa Piekieł staje się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej to zaklęcie wzrasta o 4).



Mistrz Kłąt

Rozszerza działanie zaklęć Oslabienie i Cierpienie na grupę stworzeń, ale dwukrotnie zwiększa koszt ich rzucenia. Bohater traci tylko połowę swojej Gotowości Bojowej rzucając te zaklęcia. Zaklęcie Oslabienie staje się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej to zaklęcie wzrasta o 4).



Mistrz Umysłu

Rozszerza działanie zaklęć Spowolnienie i Dezorientacja na grupę stworzeń, ale dwukrotnie zwiększa koszt ich rzucenia. Bohater traci tylko połowę swojej Gotowości Bojowej rzucając te zaklęcia.



Mroczne Odrodzenie

Jeśli zdarzy się, że cel ataku obroni się przed zaklęciem, bohater odzyska manę, którą zużył na rzucenie tego zaklęcia.

W przypadku kiedy zaklęcie zostanie odparte, bohater nie traci całej tury: zamiast spadku Gotowości Bojowej do 0, jego/jej GB spada do 0.2/0.3/0.4/0.5 w zależności od Braku/Podstawowej/Lepszej/Eksperckiej znajomości Talentu Magicznego. Mroczne Odrodzenie znajduje zastosowanie wyłącznie dla czarów pojedynczych a nie grupowy.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Mistrz Kłąt (Magia Mroku)
- » Czarodziej: wymaga Mistrz Kłąt (Magia Mroku)
- » Kapłan Runów: wymaga Mistrz Kłąt (Magia Mroku)
- » Łowca: wymaga Mistrz Kłąt (Magia Mroku)
- » Lord Demonów: wymaga Mistrz Kłąt (Magia Mroku)
- » Nekromanta: wymaga Mistrz Kłąt (Magia Mroku), Mistrz Bólu (Magia Mroku), Znamię Nekromanty (Nekromancja)
- » Rycerz: wymaga Mistrz Kłąt (Magia Mroku)



Pieczęć Ciemności

Wrogi bohater musi w czasie walki zużyć dwa razy więcej many, aby rzucić zaklęcie Magii Mroku.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Mistrz Umysłu (Magia Mroku)
- » Czarodziej: wymaga Magiczne Zwierciadło (Rzemieślnik)
- » Kapłan Runów: wymaga Mistrz Umysłu (Magia Mroku)
- » Łowca: wymaga Mistrz Umysłu (Magia Mroku)
- » Lord Demonów: wymaga Mistrz Umysłu (Magia Mroku)
- » Nekromanta: wymaga Mistrz Umysłu (Magia Mroku)
- » Rycerz: wymaga Mistrz Umysłu (Magia Mroku)



Rozproszenie Mroku

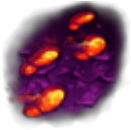
Dla rzuconych przez wroga zaklęć Magii mroku siła czarów obniżona zostaje o 50%.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Mistrz Umysłu (Magia Mroku)
- » Czarodziej: wymaga Mistrz Umysłu (Magia Mroku)
- » Kapłan Runów: wymaga Mistrz Umysłu (Magia Mroku)
- » Łowca: wymaga Mistrz Umysłu (Magia Mroku)
- » Lord Demonów: wymaga Mistrz Umysłu (Magia Mroku)
- » Nekromanta: wymaga Mistrz Umysłu (Magia Mroku)
- » Rycerz: wymaga Mistrz Umysłu (Magia Mroku)

**Upadły Rycerz**

Żądza poznania wszystkich tajemnic Magii Mroku sprawia, że Rycerz staje się wyrzutkiem. Morale jego oddziałów zmniejsza się o 1, ale zaklęcia Magii Mroku rzucane przez Rycerza są silniejsze (efektywna Siła Czarów bohatera rzucającego te zaklęcia zwiększa się o 5).

» Rycerz: wymaga Kontratak (Szkolenie)

**Zdeprawowana Ziemia**

Bohater wzywa siły natury do walki z oddziałami nieprzyjaciela walczącymi w zwarciu. Za każdym razem, gdy wrogi oddział porusza się, otrzymuje obrażenia odpowiadające poziomowi bohatera.

*Obrażenia = 3*Poziom_bohatera, za każdym razem kiedy nielatająca jednostka wykonuje ruch.*

- » Czarnoksiężnik: wymaga Mistrz Bólu (Magia Mroku)
- » Czarodziej: wymaga Mistrz Bólu (Magia Mroku)
- » Kapłan Runów: wymaga Mistrz Bólu (Magia Mroku)
- » Łowca: wymaga Mistrz Bólu (Magia Mroku)
- » Lord Demonów: wymaga Mistrz Bólu (Magia Mroku), Cios Cierpienia (Magia Mroku)
- » Nekromanta: wymaga Mistrz Bólu (Magia Mroku)
- » Rycerz: wymaga Mistrz Bólu (Magia Mroku)

Magia Przywołania

Niedostępne dla Barbarzyńcy — zobacz "Rozbicie Przywołania"



Magia Przywołania

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Przywołania trzeciego poziomu. Magia Przywołania staje się skuteczniejsza w działaniu.



Lepsza Magia Przywołania

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Przywołania czwartego poziomu. Magia Przywołania staje się jeszcze bardziej skuteczna w działaniu.



Ekspercka Magia Przywołania

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Przywołania piątego poziomu. Magia Przywołania staje się maksymalnie skuteczna w działaniu.

Umiejętności



Egzorcyzm

Wszystkie zaklęcia Zniszczenia wywołujące obrażenia, które zostały rzucone na zawezwane lub przywołane cele, zadają dwa razy więcej obrażeń niż normalnie.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Wzmocnione Zaklęcia (Łańcuchy Żywiółów)
- » Czarodziej: wymaga Znamię Czarodzieja (Rzemieślnik)
- » Kapłan Runów: wymaga Doskonałe Runy (Znajomość Runów)
- » Łowca: wymaga Impregnowana Strzała (Mściciel)
- » Lord Demonów: wymaga Znamię Potępionych (Brama)



Ściana Mgły

Bohater wzywa siły natury do walki z oddziałami wroga atakującymi z dystansu. Inicjatywa wszystkich strzelców przeciwnika i liczba zadawanych przez nich obrażeń zmniejszają się o ~~10%~~ 25%.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Mistrz Krwawej Ziemi (Magia Przywołania)
- » Czarodziej: wymaga Mistrz Krwawej Ziemi (Magia Przywołania)
- » Kapłan Runów: wymaga Mistrz Krwawej Ziemi (Magia Przywołania)
- » Łowca: wymaga Mistrz Krwawej Ziemi (Magia Przywołania)
- » Lord Demonów: wymaga Mistrz Krwawej Ziemi (Magia Przywołania)
- » Nekromanta: wymaga Mistrz Krwawej Ziemi (Magia Przywołania)
- » Rycerz: wymaga Mistrz Krwawej Ziemi (Magia Przywołania)



Mistrz Krwawej Ziemi

Zaklęcia Ognista Pułapka i Trzęsienie Ziemi stają się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej te zaklęcia wzrasta o 4).



Mistrz Życia

Zaklęcia Pięść Gniewu i Wskreszenie Umarłych stają się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej te zaklęcia wzrasta o 4).



Mistrz Przywołania

Zaklęcia Wyczaruj Feniksa i Przywołaj Żywiółaka stają się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej te zaklęcia wzrasta o 4).



Nawiedzone Kopalnie

Po zdobyciu kopalni wroga Nekromanta może ją zmienić w nawiedzoną. Rolę garnizonu kopalni przejmie pewna liczba Duchów, których liczebność będzie od liczby tygodni.

Liczba Duchów dołączających się do garnizonu bazowo wynosi 5 i zwiększa się o 5 zaograbiając w górę co każde dwa tygodnie: $10 * (\text{Numer_Tygodnia} / 2)$. Numer_Tygodnia oznacza rzeczywisty jego numer (Tydzień 1 Miesiąc 2 to Tydzień 5...). Liczba ta nie może być większa od 25.

- » Nekromanta: wymaga Mistrz Życia (Magia Przywołania), Zwiastun Śmierci (Dowodzenie)



Pancerz Runiczny

Bohater otrzymuje zaklęcie Tajemna Zbroja, a efektywna Siła czarów przy jego rzucaniu wzrasta o 4.

- » Kapłan Runów: wymaga Mistrz Krwawej Ziemi (Magia Przywołania), Egzorcyzm (Magia Przywołania)



Równowaga Żywiołów

Dogłębna wiedza na temat Magii Przywołań pozwala rycerzowi równoważyć działania zdolnych czarodziejów używających tej magii na polu bitwy. Za każdym razem, gdy przeciwnik rzuca zaklęcie Przywołanie Żywiołów, u boku rycerza pojawia się niewielka grupa przeciwnych żywiołów.

Liczba przyzwanego Żywioła jest taka sama jak u rzucającego zaklęcie. Pojawiają się one w tym samym czasie. Jeśli przeciwnik wezwie Feniksa on również zostaje zduplikowany z takimi samymi charakterystykami.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Mistrz Przywołań (Magia Przywołań)
- » Czarodziej: wymaga Mistrz Przywołań (Magia Przywołań)
- » Kapłan Runów: wymaga Mistrz Przywołań (Magia Przywołań)
- » Łowca: wymaga Mistrz Przywołań (Magia Przywołań)
- » Lord Demonów: wymaga Mistrz Przywołań (Magia Przywołań)
- » Nekromanta: wymaga Mistrz Przywołań (Magia Przywołań)
- » Rycerz: wymaga Mistrz Przywołań (Magia Przywołań)



Wojownicy Ognia

Bohater otrzymuje wiedzę na temat zaklęcia Przywołanie Żywiołów. Niezależnie od okoliczności zaklęcie to będzie od teraz przywoływać Żywioły Ognia. Liczba przywołanych Żywiołów będzie 40% większa niż normalnie.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Mistrz Przywołań (Magia Przywołań)
- » Czarodziej: wymaga Mistrz Przywołań (Magia Przywołań)
- » Kapłan Runów: wymaga Mistrz Przywołań (Magia Przywołań)
- » Łowca: wymaga Mistrz Przywołań (Magia Przywołań)
- » Lord Demonów: wymaga Piekielny Ogień (Brama)
- » Nekromanta: wymaga Mistrz Przywołań (Magia Przywołań)
- » Rycerz: wymaga Mistrz Przywołań (Magia Przywołań)



Wygnanie

Specjalna zdolność bojowa. Znika część wezwanych lub przypadkowo przybyłych oddziałów.

Zadane obrażenia są wynoszą 10(Poziom_Bohatera+Modyfikator_Zaawansowania_Talentu), gdzie lepsza Magia Przywołań to 2, a Ekspercka Magia Przywołań to 3.*

- » Czarnoksiężnik: wymaga Mistrz Przywołań (Magia Przywołań)
- » Czarodziej: wymaga Magiczne Zwierciadło (Rzemieślnik)
- » Kapłan Runów: wymaga Mistrz Przywołań (Magia Przywołań)
- » Łowca: wymaga Mistrz Przywołań (Magia Przywołań)
- » Lord Demonów: wymaga Mistrz Przywołań (Magia Przywołań)
- » Nekromanta: wymaga Mistrz Przywołań (Magia Przywołań), Skowyt Banshee (Nekromancja), Mistrz Życia (Magia Przywołań)
- » Rycerz: wymaga Mistrz Przywołań (Magia Przywołań)

Magia Zniszczenia

Niedostępne dla Barbarzyńcy — zobacz "Rozbicie Zniszczenia"



Magia Zniszczenia

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Zniszczenia trzeciego poziomu. Magia Zniszczenia staje się skuteczniejsza w działaniu.



Lepsza Magia Zniszczenia

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Zniszczenia czwartego poziomu. Magia Zniszczenia staje się jeszcze bardziej skuteczna w działaniu.



Ekspercka Magia Zniszczenia

Bohater może uczyć się zaklęć Magii Zniszczenia piątego poziomu. Magia Zniszczenia staje się maksymalnie skuteczna w działaniu.

Umiejętności



Mistrz Błyskawic

Zaklęciom Błyskawica i Łańcuch Błyskawic towarzyszy dodatkowe działanie w postaci ogłuszenia (tylko w przypadku pierwszego celu).

Zobacz str.333 by uzyskać więcej informacji o efekcie ogłuszenia.



Mistrz Lodu

Zaklęciom Lodowy Promień i Krąg Zimy towarzyszy dodatkowe działanie w postaci zamrożenia.

Zobacz str.333 by uzyskać więcej informacji o efekcie zamrożenia.



Mistrz Ognia

Zaklęciom Kula Ognia i Armagedon towarzyszy dodatkowe działanie w postaci uszkodzania pancerzy, zmniejszające obronę celu o 50%.

Zmniejszenie Obrony trwa 1 turę i nie kumuluje się.



Ognisty Gniew

Oddziały wroga otrzymują dodatkowe obrażenia od ognia w walce bezpośredniej i na dystans.

Zadawane obrażenia są zwiększone o 10%. Dodatkowe Obrażenia oparte są na Żywiocie Ognia.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Tajemnice Zniszczenia (Magia Zniszczenia)
- » Czarodziej: wymaga Tajemnice Zniszczenia (Magia Zniszczenia)
- » Kapłan Runów: wymaga Tajemnice Zniszczenia (Magia Zniszczenia)
- » Łowca: wymaga Tajemnice Zniszczenia (Magia Zniszczenia)
- » Lord Demonów: wymaga Tajemnice Zniszczenia (Magia Zniszczenia)
- » Nekromanta: wymaga Tajemnice Zniszczenia (Magia Zniszczenia)
- » Rycerz: wymaga Eksperckie Szkolenie (Szkolenie), Mistrz Ognia (Magia Zniszczenia)



Palące Ognie

Palące Ognie zwiększają skuteczność zdolności rasowej Piekiełny Ogień. Obrażenia od ognia zadane oddziałom wroga przez Demoniczny Ogień są większe o 50%.

- » Lord Demonów: wymaga Mistrz Ognia (Magia Zniszczenia), Piekiełny Ogień (Brama)



Tajemnice Zniszczenia

Wiedza bohatera zwiększa się na stałe o 2, oraz poznaje jeden czar powodujący obrażenia z poziomu 1 - 3, którego nie ma jeszcze w swojej księdze czarów.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Mistrz Ognia (Magia Zniszczenia)
- » Czarodziej: wymaga Mistrz Ognia (Magia Zniszczenia)
- » Kapłan Runów: wymaga Mistrz Ognia (Magia Zniszczenia)
- » Łowca: wymaga Mistrz Ognia (Magia Zniszczenia)
- » Lord Demonów: wymaga Mistrz Ognia (Magia Zniszczenia)
- » Nekromanta: wymaga Mistrz Ognia (Magia Zniszczenia)
- » Rycerz: wymaga Mistrz Ognia (Magia Zniszczenia)



Wybuch Many

Bohater wzywa siły natury do walki ze stworzeniami posługującymi się magią. Za każdym razem, gdy wrogie stworzenie rzuca czar, otrzymuje obrażenia 10 razy większe, niż poziom bohatera.

*Obrażenia = 10*Poziom_bohatera*

- » Czarnoksiężnik: wymaga Mistrz Ognia (Magia Zniszczenia)
- » Czarodziej: wymaga Mistrz Ognia (Magia Zniszczenia)
- » Kapłan Runów: wymaga Mistrz Ognia (Magia Zniszczenia)
- » Łowca: wymaga Mistrz Ognia (Magia Zniszczenia)
- » Lord Demonów: wymaga Mistrz Ognia (Magia Zniszczenia)
- » Nekromanta: wymaga Mistrz Ognia (Magia Zniszczenia)
- » Rycerz: wymaga Mistrz Ognia (Magia Zniszczenia)

**Wyssanie Magii**

Obrażenia zadane przez działanie czarów nieprzyjaciela są mniejsze o 20%.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Mistrz Błyskawic (Magia Zniszczenia)
- » Czarodziej: wymaga Magiczne Z zwierciadło (Rzemieślnik)
- » Kapłan Runów: wymaga Zapłon (Magia Zniszczenia), Odświeżenie Runów (Znajomość Runów)
- » Łowca: wymaga Mistrz Błyskawic (Magia Zniszczenia)
- » Lord Demonów: wymaga Mistrz Błyskawic (Magia Zniszczenia)
- » Nekromanta: wymaga Mistrz Błyskawic (Magia Zniszczenia)
- » Rycerz: wymaga Mistrz Błyskawic (Magia Zniszczenia)

**Zapłon**

Zaklęcia oparte na żywiole Ognia rzucone w walce przez bohatera lub jego jednostki zadawać będą celowi 33% swych obrażeń jeszcze przez 3 tury po ich rzuceniu.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Tajemnice Zniszczenia (Magia Zniszczenia)
- » Czarodziej: wymaga Tajemnice Zniszczenia (Magia Zniszczenia)
- » Kapłan Runów: wymaga Mistrz Ognia (Magia Zniszczenia)
- » Łowca: wymaga Tajemnice Zniszczenia (Magia Zniszczenia)
- » Lord Demonów: wymaga Tajemnice Zniszczenia (Magia Zniszczenia)
- » Nekromanta: wymaga Tajemnice Zniszczenia (Magia Zniszczenia)
- » Rycerz: wymaga Tajemnice Zniszczenia (Magia Zniszczenia)

**Zimna Śmierć**

Zaklęcia Nekromanty Lodowy Promień i Krąg Zimy stają się potężniejsze. Zaklęcia te zabijają przynajmniej jedno stworzenie, chyba że są Niewrażliwe na Zimno.

Zaklęcie zabija przynajmniej jedno stworzenie oprócz zadawanych obrażeń. Na przykład, zada dodatkowe 4 Obrażenia oddziałowi Chłopów, a 220 dodatkowych obrażeń Archaniotowi. Jeśli cel ma Ochronę przez Zimnem dodatkowe obrażenia są o nią zmniejszane.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Mistrz Lodu (Magia Zniszczenia)
- » Czarodziej: wymaga Mistrz Lodu (Magia Zniszczenia)
- » Kapłan Runów: wymaga Mistrz Lodu (Magia Zniszczenia)
- » Łowca: wymaga Mistrz Lodu (Magia Zniszczenia)
- » Lord Demonów: wymaga Mistrz Lodu (Magia Zniszczenia)
- » Nekromanta: wymaga Mistrz Lodu (Magia Zniszczenia)
- » Rycerz: wymaga Mistrz Lodu (Magia Zniszczenia)

Obrona



Obrona

Zmniejsza o 10% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać w czasie bezpośredniej walki.



Lepsza Obrona

Zmniejsza o 20% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać w czasie bezpośredniej walki.



Ekspercka Obrona

Zmniejsza o 30% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać w czasie bezpośredniej walki.

Umiejętności



Chroń Nas Wszystkich

Podnosi wartość Obrony bohatera o +2 i daje mu jednorazowe wsparcie Goblinów. Liczba Goblinów zależy od liczby tygodni.

Rodzaj dołączające się Goblinów zależy od występowania w armii bohatera (Gobliny Sidlarze, Gobliny Plugawce czy zwykłe Gobliny). Ilość jest równa 15 krotności numeru tygodnia (15 w Tygodniu 1, 90 w Tygodniu 6...). Maksymalna ilość przyłączających się Goblinów to 120.

» Barbarzyńca: wymaga Witalność (Obrona)



Formacja Obronna

Obrona jednostek krasnoludzkich w armii bohatera zostaje podniesiona, jeśli jednostki te znajdują się opodal siebie na polu bitwy.

[Zobacz str.348.](#)

» Kapłan Runów: wymaga Witalność (Obrona)



Gniew Piekieł

Gniew Piekieł zwiększa skuteczność umiejętności rasowej Piekielny Ogień. Oddziały wroga otrzymają dodatkowe obrażenia od ognia także w czasie kontrataku.

» Lord Demonów: wymaga Ochrona (Obrona), Piekielny Ogień (Brama)



Lodowate Kości

Wszystkie oddziały nieumarłych znajdujące się pod kontrolą Nekromanty otrzymują potężne zaklęcia zimna. Nieprzyjaciół atakujących w bezpośredniej walce otrzyma obrażenia wywołane przez chłód.

Atakujący otrzymuje dodatkowe obrażenia oparte na Żywiote Wody równe 5% obrażeń zadanych atakiem.

» Nekromanta: wymaga Ochrona (Obrona)



Moc Wytrzymałości

Bohater otrzymuje zaklęcie Grupowa Wytrzymałość na zaawansowanym poziomie.

Czar Wytrzymałość rzucany jest z Lepszą znajomością Magii Światła (+9 do Obrony), dopóki bohater nie posiada Eksperckiej znajomości Magii Światła.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Witalność (Obrona)
- » Czarodziej: wymaga Witalność (Obrona)
- » Kapłan Runów: wymaga Witalność (Obrona)
- » Łowca: wymaga Witalność (Obrona)
- » Lord Demonów: wymaga Witalność (Obrona)
- » Nekromanta: wymaga Witalność (Obrona)
- » Rycerz: wymaga Witalność (Obrona)



Ochrona

Zmniejsza o 15% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać od magii.



Odporność

Obrona bohatera zwiększa się na stałe o 2.

» Wszystkie klasy: wymaga Ochrona (Obrona)



Ostatni Bastion

Wszystkie oddziały pod dowództwem bohatera zyskują niesamowitą żywotność. Jeśli wróg zaatakuje oddziały bohatera i je uśmierci, ostatnia jednostka przetrwa atak mając 1 punkt życia.

Wszystkie oddziały bohatera otrzymują umiejętność Ostatni Bastion, Jeśli wróg zaatakuje oddziały bohatera i je uśmierci, conajmniej dwa stworzenia przetrwają atak.

- » Barbarzyńca: wymaga Unik (Obrona)
- » Czarnoksiężnik: wymaga Unik (Obrona)
- » Czarodziej: wymaga Unik (Obrona)
- » Kapłan Runów: wymaga Unik (Obrona)
- » Łowca: wymaga Unik (Obrona)
- » Lord Demonów: wymaga Unik (Obrona)
- » Nekromanta: wymaga Unik (Obrona)
- » Rycerz: wymaga Eksperckie Szkolenie (Szkolenie), Utrzymanie Pozycji (Obrona)



Przygotowanie

Wszystkie jednostki, którym wydano rozkaz obrony, wyprowadzą kontratak nawet, jeśli atakująca je jednostka posiadać będzie zdolność "Brak kontrataku". Co więcej, jeśli broniąca się jednostka posiadać będzie zdolność "Nieograniczony Kontratak", zaatakuje wroga dwukrotnie: przed i po wyprowadzonym przez wroga ataku.

Zasadą jest jednokrotny kontratak. Może mieć on miejsce przed albo po ataku wroga.

Jeśli zaatakowany posiada zdolność Nieograniczony kontratak, wtedy kontratak występuje przy każdym ataku, lecz pierwszy kontratak (i tylko pierwszy) ma miejsce przed atakiem. Tą zasadą stosuje się również dla Starożytnych Drzewców (przejdź do [Zapuszczenie Korzeni](#) — str.197).

- » Barbarzyńca: wymaga Chroń Nas Wszystkich (Obrona), Taktyka (Atak)
- » Czarnoksiężnik: wymaga Utrzymanie Pozycji (Obrona), Taktyka (Atak)
- » Czarodziej: wymaga Utrzymanie Pozycji (Obrona), Taktyka (Atak)
- » Kapłan Runów: wymaga Formacja Obronna (Obrona), Potężniejsze Runy (Znajomość Runów)
- » Łowca: wymaga Utrzymanie Pozycji (Obrona), Taktyka (Atak)
- » Lord Demonów: wymaga Utrzymanie Pozycji (Obrona), Taktyka (Atak)
- » Nekromanta: wymaga Utrzymanie Pozycji (Obrona), Taktyka (Atak)
- » Rycerz: wymaga Utrzymanie Pozycji (Obrona), Taktyka (Atak)



Unik

Zmniejsza o 20% obrażenia, jakie twoje oddziały mogą otrzymać zaatakowane z dystansu.



Utrzymanie Pozycji

Oddziały pod kontrolą bohatera wykonujące polecenie "Broń się" zwiększają swoją Obronę o 60%.

Bonus wynikający z umiejętności Zapuszczenie Korzeni jest podwojony, zwiększa Obronę Entów o 100%.

- » Wszystkie klasy: wymaga Witalność (Obrona)



Witalność

Zwiększa liczbę punktów życia wszystkich twoich oddziałów o 2 (Jest to szczególnie efektywne w przypadku dużych armii).

Oświecenie

Niedostępne dla Barbarzyńcy



Oświecenie

Bohater otrzymuje +1 do jednego ze swych podstawowych atrybutów co cztery osiągnięte poziomy doświadczenia (włącznie z już osiągniętymi) oraz otrzymuje 5% więcej PD.

Bohater zawsze otrzymuje bonus do zdobywanych Punktów Doświadczenia.



Lepsze Oświecenie

Bohater otrzymuje +1 do jednego ze swych podstawowych atrybutów co trzy osiągnięte poziomy doświadczenia (włącznie z już osiągniętymi) oraz otrzymuje 10% więcej PD.

Bohater zawsze otrzymuje bonus do zdobywanych Punktów Doświadczenia.



Eksperckie Oświecenie

Bohater otrzymuje +1 do jednego ze swych podstawowych atrybutów co dwa osiągnięte poziomy doświadczenia (włącznie z już osiągniętymi) oraz otrzymuje 15% więcej PD.

Bohater zawsze otrzymuje bonus do zdobywanych Punktów Doświadczenia.

Umiejętności



Absolwent

Dzięki wytrwałej nauce Wiedza bohatera zwiększa się o 2, a ponadto otrzymuje on dodatkową premię w postaci 1000 PD.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Inteligencja (Oświecenie)
- » Czarodziej: wymaga Inteligencja (Oświecenie)
- » Kapłan Runów: wymaga Inteligencja (Oświecenie)
- » Łowca: wymaga Inteligencja (Oświecenie)
- » Lord Demonów: wymaga Inteligencja (Oświecenie)
- » Nekromanta: wymaga Inteligencja (Oświecenie)
- » Rycerz: wymaga Inteligencja (Oświecenie)



Inteligencja

Zwiększa maksymalny poziom many o 50%.

Nie zwiększa się szybkość regeneracji punktów mana.



Mentor

Gdy bohater ów spotyka innego przyjaznego bohatera, ten drugi otrzymuje tyle PD, by doświadczenie jego wzrosło do poziomu 25% doświadczenia Mentora (jeśli oczywiście na początku posiada mniej PD).

- » Czarnoksiężnik: wymaga Inteligencja (Oświecenie), Uczony (Oświecenie)
- » Czarodziej: wymaga Nagroda Czarodzieja (Oświecenie)
- » Kapłan Runów: wymaga Inteligencja (Oświecenie), Uczony (Oświecenie)
- » Łowca: wymaga Inteligencja (Oświecenie), Uczony (Oświecenie)
- » Lord Demonów: wymaga Inteligencja (Oświecenie), Uczony (Oświecenie)
- » Nekromanta: wymaga Inteligencja (Oświecenie), Uczony (Oświecenie)
- » Rycerz: wymaga Inteligencja (Oświecenie), Uczony (Oświecenie)



Mroczne Objawienie

Bohater awansuje za darmo na wyższy poziom.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Inteligencja (Oświecenie)
- » Lord Demonów: wymaga Inteligencja (Oświecenie)
- » Nekromanta: wymaga Inteligencja (Oświecenie)



Nagroda Czarodzieja

Siła Czarów bohatera zwiększa się na stałe o 2, a ponadto otrzymuje on jednorazowo 1000 szt. złota.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Inteligencja (Oświecenie)
- » Czarodziej: wymaga Inteligencja (Oświecenie)
- » Kapłan Runów: wymaga Inteligencja (Oświecenie)
- » Łowca: wymaga Inteligencja (Oświecenie)
- » Lord Demonów: wymaga Inteligencja (Oświecenie)
- » Nekromanta: wymaga Inteligencja (Oświecenie)
- » Rycerz: wymaga Inteligencja (Oświecenie)



Oszczędne Runy

Przywraca pewną ilość many (w zależności od wiedzy) przy każdej okazji korzystania z runów.

*Odnawiana mana równa się 0.5*Wiedza.*

- » Kapłan Runów: wymaga Wyjątkowa Intuicja (Oświecenie)



Poznaj Wroga Swego

Szanse na zadanie krytycznego uderzenia przy użyciu talentu Mściciel zwiększają się o 10%.

- » Łowca: wymaga Wyjątkowa Intuicja (Oświecenie)

**Tajemne Podniesienie**

Dzięki wytrwałym studiom nad tajnikami rzucania zaklęć, Siła Czarów bohatera zwiększa się na stałe o 2.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Uczony (Oświecenie)
- » Czarodziej: wymaga Uczony (Oświecenie)
- » Kapłan Runów: wymaga Uczony (Oświecenie)
- » Łowca: wymaga Uczony (Oświecenie)
- » Lord Demonów: wymaga Uczony (Oświecenie)
- » Nekromanta: wymaga Uczony (Oświecenie)
- » Rycerz: wymaga Uczony (Oświecenie)

**Uczony**

Pozwala Bohaterowi uczyć innych bohaterów zaklęć, umożliwiając efektywną wymianę zapisanych w księgach czarów. Czary z Woluminów Magii nie są przenoszone.

**Władca Nieumarłych**

Głęboka znajomość Śmierci zwiększa Wiedzę Nekromanty o 1. Skuteczność Nekromancji wzrasta o 5%.

- » Nekromanta: wymaga Tajemne Podniesienie (Oświecenie), Wieczna Niewola (Nekromancja)

**Wyjątkowa Intuicja**

Bohater może nauczyć się nieznanego sobie zaklęcia użytego przez wroga w czasie walki (jeśli spełnia warunki odnośnie do szkoły magii, poziomu, itp.)

Bohater zawsze nauczy się każdego nieznanego zaklęcia rzuconego przez wrogię bohatera lub jednostkę.

Oświecenie

Wyłącznie dla Barbarzyńcy



Oświecenie

Bohater otrzymuje +1 do jednego ze swych podstawowych atrybutów co cztery osiągnięte poziomy doświadczenia (włącznie z już osiągniętymi) oraz otrzymuje 5% więcej PD.



Lepsze Oświecenie

Bohater otrzymuje +1 do jednego ze swych podstawowych atrybutów co trzy osiągnięte poziomy doświadczenia (włącznie z już osiągniętymi) oraz otrzymuje 10% więcej PD.



Eksperckie Oświecenie

Bohater otrzymuje +1 do jednego ze swych podstawowych atrybutów co dwa osiągnięte poziomy doświadczenia (włącznie z już osiągniętymi) oraz otrzymuje 15% więcej PD.

Umiejętności



Inteligencja

Zwiększa maksymalny poziom many o 50%.

Nie zwiększa się szybkość regeneracji punktów mana.

» Barbarzyńca: wymaga Nauka Okrzyków Bojowych (Oświecenie)



Kulturystryka

Obrona bohatera zwiększa się i 2 i jednorazowo dodatkowe 10% do Punktów Życia wszystkich jednostek w jego armii na czas następnej bitwy.



Mentor

Gdy bohater ów spotyka innego przyjaznego bohatera, ten drugi otrzymuje tyle PD, by doświadczenie jego wzrosło do poziomu 25% doświadczenia Mentora (jeśli oczywiście na początku posiada mniej PD).

» Barbarzyńca: wymaga Inteligencja (Oświecenie)



Moc Krwi

Za każdym razem, gdy jednostka w armii bohatera otrzymuje lub traci Punkty Szału, ich ilość jest mnożona przez 1.5.



Mroczne Objawienie

Bohater awansuje za darmo na wyższy poziom.

» Barbarzyńca: wymaga Kulturystryka (Oświecenie)



Nauka Okrzyków Bojowych

Bohater Barbarzyńcy może uczyć się Okrzyków Bojowych od innych bohaterów, nawet jeśli nie spełnia odpowiednich wymagań. Może również uczyć innych bohaterów Okrzyków Bojowych, które zna, jeśli spełniają oni odpowiednie wymagania. Może również uczyć się Okrzyków Bojowych używanych przez bohaterów wroga w czasie bitwy.

Rozbicie Światła

Wyłącznie dla Barbarzyńcy — zastępuje "Magia Światła"



Rozbicie Światła

Wszystkie czary Magii Światła od pierwszego do trzeciego poziomu rzucane przez przeciwnika są obniżone o jeden poziom mistrzostwa (eksperski do podstawowego, zaawansowany do żadnego, a podstawowy staje się żadnym, a Siła Czarów rzucanych początkowo bez względu na poziom mistrzostwa zostaje obniżona o 25%.



Lepsze Rozbicie Światła

Wszystkie czary Magii Światła od pierwszego do trzeciego poziomu rzucane przez przeciwnika są obniżone o dwa poziomy mistrzostwa (eksperski do podstawowego, zaawansowany do żadnego, a podstawowy staje się żadnym, a Siła Czarów zmniejsza się o 25%, etc.) Siła Czarów rzucanych początkowo bez względu na poziom mistrzostwa zostaje obniżona o 50%. Czary czwartego poziomu rzucane przez przeciwnika zostają obniżone o jeden poziom mistrzostwa.



Eksperckie Rozbicie Światła

Wszystkie czary Magii Światła od pierwszego do trzeciego poziomu rzucane przez przeciwnika są obniżone o dwa poziomy mistrzostwa (eksperski do podstawowego, zaawansowany do żadnego, a podstawowy staje się żadnym, a Siła Czarów zmniejsza się o 25%, etc.) Siła Czarów rzucanych początkowo bez względu na poziom mistrzostwa zostaje obniżona o 50%. Czary czwartego i piątego poziomu rzucane przez przeciwnika zostają obniżone o jeden poziom mistrzostwa.

Umiejętności



Odporność na Ogień

Stworzenia znajdujące się pod kontrolą bohatera zyskują 50% odporność na ataki oparte na żywiole Ognia i są odporne na uszkodzenia pancerza będące efektem działania umiejętności Mistrz Ognia.

» Barbarzyńca: wymaga Siła Ponad Magią (Szał Krwi)



Osłabienie Światła

Jeśli ktokolwiek rzuci czar Magii Światła, jego efektywna Siła Czarów jest zmniejszona o 25%.



Powstrzymanie Światła

Jeśli ktokolwiek rzuci czar Magii Światła, jego następna tura zostaje opóźniona o 25% w stosunku do rzeczywistości.



Ulepszona Mana

Jednostki bohatera posługujące się magią będą potrzebowały tylko połowę przewidzianej many, aby rzucać zaklęcia.

» Barbarzyńca: wymaga Zniekształcenie Światła (Rozbicie Światła)



Wichura

Bohater wzywa siły natury do walki z latającymi stworzeniami wroga. Inicjatywa i Szybkość wszystkich latających stworzeń nieprzyjaciela są zmniejszone o ~~10%~~ 20%.

» Barbarzyńca: wymaga Powstrzymanie Światła (Rozbicie Światła)



Zniekształcenie Światła

Wszystkie czary Magii Światła rzucane przez przeciwnika kosztują 50% więcej many.

Rozbicie Mroku

Wyłącznie dla Barbarzyńcy — zastępuje "Magia Mroku"



Rozbicie Mroku

Wszystkie czary Magii Mroku od pierwszego do trzeciego poziomu rzucane przez przeciwnika są obniżone o jeden poziom mistrzostwa (eksperski do podstawowego, zaawansowany do żadnego, a podstawowy staje się żadnym, a Siła Czarów rzucanych początkowo bez względu na poziom mistrzostwa zostaje obniżona o 25%.



Lepsze Rozbicie Mroku

Wszystkie czary Magii Mroku od pierwszego do trzeciego poziomu rzucane przez przeciwnika są obniżone o dwa poziomy mistrzostwa (eksperski do podstawowego, zaawansowany do żadnego, a podstawowy staje się żadnym, a Siła Czarów zmniejsza się o 25%, etc.) Siła Czarów rzucanych początkowo bez względu na poziom mistrzostwa zostaje obniżona o 50%. Czary czwartego poziomu rzucane przez przeciwnika zostają obniżone o jeden poziom mistrzostwa.



Eksperskie Rozbicie Mroku

Wszystkie czary Magii Mroku od pierwszego do trzeciego poziomu rzucane przez przeciwnika są obniżone o dwa poziomy mistrzostwa (eksperski do podstawowego, zaawansowany do żadnego, a podstawowy staje się żadnym, a Siła Czarów zmniejsza się o 25%, etc.) Siła Czarów rzucanych początkowo bez względu na poziom mistrzostwa zostaje obniżona o 50%. Czary czwartego i piątego poziomu rzucane przez przeciwnika zostają obniżone o jeden poziom mistrzostwa.

Umiejętności



Cios Cierpienia

Oslabiający Cios zwiększa skuteczność zdolności rasowej Znamię Potępionych. Znamię Potępionych nie tylko zadaje teraz obrażenia, ale także nakłada na cel zaklęcie Cierpienie.

Cierpienie ma taki sam efekt i czas trwania jak czar rzucony przez bohatera.

» Barbarzyńca: wymaga Zniekształcenie Mroku (Rozbicie Mroku), Potężny Cios (Szał Krwi)



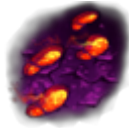
Osłabienie Mroku

Jeśli ktokolwiek rzuci czar Magii Mroku, jego efektywna Siła Czarów jest zmniejszona o 25%.



Powstrzymanie Mroku

Jeśli ktokolwiek rzuci czar Magii Mroku, jego następna tura zostaje opóźniona o 25% w stosunku do rzeczywistej.



Zdeprawowana Ziemia

Bohater wzywa siły natury do walki z oddziałami nieprzyjaciela walczącymi w zwarciu. Za każdym razem, gdy wrogi oddział porusza się, otrzymuje obrażenia odpowiadające poziomowi bohatera.

*Obrażenia = 3*Poziom_bohatera, za każdym razem kiedy nie latająca jednostka wykonuje ruch.*

» Barbarzyńca: wymaga Zniekształcenie Mroku (Rozbicie Mroku)



Zniekształcenie Mroku

Wszystkie czary Magii Mroku rzucane przez przeciwnika kosztują 50% więcej many.

Rozbicie Przywołań

Wyłącznie dla Barbarzyńcy — zastępuje "Magia Przywołań"



Rozbicie Przywołań

Wszystkie czary Magii Przywołań od pierwszego do trzeciego poziomu rzucane przez przeciwnika są obniżone o jeden poziom mistrzostwa (ekspercki do podstawowego, zaawansowany do żadnego, a podstawowy staje się żadnym, a Siła Czarów rzucanych początkowo bez względu na poziom mistrzostwa zostaje obniżona o 25%.



Lepsze Rozbicie Przywołań

Wszystkie czary Magii Przywołań od pierwszego do trzeciego poziomu rzucane przez przeciwnika są obniżone o dwa poziomy mistrzostwa (ekspercki do podstawowego, zaawansowany do żadnego, a podstawowy staje się żadnym, a Siła Czarów zmniejsza się o 25%, etc.) Siła Czarów rzucanych początkowo bez względu na poziom mistrzostwa zostaje obniżona o 50%. Czary czwartego poziomu rzucane przez przeciwnika zostają obniżone o jeden poziom mistrzostwa.



Eksperckie Rozbicie Przywołań

Wszystkie czary Magii Przywołań od pierwszego do trzeciego poziomu rzucane przez przeciwnika są obniżone o dwa poziomy mistrzostwa (ekspercki do podstawowego, zaawansowany do żadnego, a podstawowy staje się żadnym, a Siła Czarów zmniejsza się o 25%, etc.) Siła Czarów rzucanych początkowo bez względu na poziom mistrzostwa zostaje obniżona o 50%. Czary czwartego i piątego poziomu rzucane przez przeciwnika zostają obniżone o jeden poziom mistrzostwa.

Umiejętności



Ściana Mgły

Bohater wzywa siły natury do walki z oddziałami wroga atakującymi z dystansu. Inicjatywa wszystkich strzelców przeciwnika i liczba zadawanych przez nich obrażeń zmniejszają się o ~~10%~~ 25%.

» Barbarzyńca: wymaga Osłabienie Przywołań (Rozbicie Przywołań)



Śmierć Nieistniejącym

Wszystkie jednostki w armii bohatera zadają potrójne obrażenia Przyzywanym przeciwnikom.

» Barbarzyńca: wymaga Siła Ponad Magią (Szał Krwi)



Osłabienie Przywołań

Jeśli ktokolwiek rzuci czar Magii Przywołań, jego efektywna Siła Czarów jest zmniejszona o 25%.



Powstrzymanie Przywołań

Jeśli ktokolwiek rzuci czar Magii Przywołań, jego następna tura zostaje opóźniona o 25% w stosunku do rzeczywistości.



Zniekształcenie Przywołań

Wszystkie czary Magii Przywołań rzucane przez przeciwnika kosztują 50% więcej many.

Rozbicie Zniszczenia

Wyłącznie dla Barbarzyńcy — zastępuje "Magia Zniszczenia"



Rozbicie Zniszczenia

Wszystkie czary Magii Zniszczenia od pierwszego do trzeciego poziomu rzucane przez przeciwnika są obniżone o jeden poziom mistrzostwa (ekspercki do podstawowego, zaawansowany do żadnego, a podstawowy staje się żadnym, a Siła Czarów rzucanych początkowo bez względu na poziom mistrzostwa zostaje obniżona o 25%.



Lepsze Rozbicie Zniszczenia

Wszystkie czary Magii Zniszczenia od pierwszego do trzeciego poziomu rzucane przez przeciwnika są obniżone o dwa poziomy mistrzostwa (ekspercki do podstawowego, zaawansowany do żadnego, a podstawowy staje się żadnym, a Siła Czarów zmniejsza się o 25%, etc.) Siła Czarów rzucanych początkowo bez względu na poziom mistrzostwa zostaje obniżona o 50%. Czary czwartego poziomu rzucane przez przeciwnika zostają obniżone o jeden poziom mistrzostwa.



Eksperckie Rozbicie Zniszczenia

Wszystkie czary Magii Zniszczenia od pierwszego do trzeciego poziomu rzucane przez przeciwnika są obniżone o dwa poziomy mistrzostwa (ekspercki do podstawowego, zaawansowany do żadnego, a podstawowy staje się żadnym, a Siła Czarów zmniejsza się o 25%, etc.) Siła Czarów rzucanych początkowo bez względu na poziom mistrzostwa zostaje obniżona o 50%. Czary czwartego i piątego poziomu rzucane przez przeciwnika zostają obniżone o jeden poziom mistrzostwa.

Umiejętności



Ognisty Gniew

Oddziały wroga otrzymują dodatkowe obrażenia od ognia w walce bezpośredniej i na dystans.

» Barbarzyńca: wymaga Zniekształcenie Zniszczenia (Rozbicie Zniszczenia), Siła Ponad Magią (Szał Krwi), Potężny Cios (Szał Krwi)



Osłabienie Zniszczenia

Jeśli ktokolwiek rzuci czar Magii Zniszczenia, jego efektywna Siła Czarów jest zmniejszona o 25%.



Powstrzymanie Zniszczenia

Jeśli ktokolwiek rzuci czar Magii Zniszczenia, jego następna tura zostaje opóźniona o 25% niż w rzeczywistości.



Wybuch Many

Bohater wzywa siły natury do walki ze stworzeniami posługującymi się magią. Za każdym razem, gdy wrogie stworzenie rzuca czar, otrzymuje obrażenia 10 razy większe, niż poziom bohatera.

» Barbarzyńca: wymaga Zniekształcenie Zniszczenia (Rozbicie Zniszczenia)



Zniekształcenie Zniszczenia

Wszystkie czary Magii Zniszczenia rzucane przez przeciwnika kosztują 50% więcej many.

Szczęście



Szczęście

Szczęście wszystkich stworzeń w armii bohatera jest większe o 1.



Lepsze Szczęście

Szczęście wszystkich stworzeń w armii bohatera jest większe o 2.



Eksperckie Szczęście

Szczęście wszystkich stworzeń w armii bohatera jest większe o 3.

Umiejętności



Kłątwa Umarlaka

Bohater uzyskuje zdolność wpływania na Szczęście nieprzyjacielskich stworzeń. Szczęście wszystkich oddziałów wroga zostaje zmniejszone o 1.

- » Barbarzyńca: wymaga Szczęście Żołnierza (Szczęście)
- » Czarnoksiężnik: wymaga Szczęście Żołnierza (Szczęście)
- » Czarodziej: wymaga Szczęście Żołnierza (Szczęście)
- » Kapłan Runów: wymaga Szczęście Żołnierza (Szczęście)
- » Lord Demonów: wymaga Szczęście Żołnierza (Szczęście)
- » Nekromanta: wymaga Skowyt Banshee (Nekromancja)
- » Rycerz: wymaga Szczęście Żołnierza (Szczęście)



Łupy Wojenne

Po każdej wygranej bitwie bohater otrzyma trochę złota i surowców jako łupy wojenne.

Zazwyczaj zdobywa się złoto i rudę. Wielkość zasobów jest losową wartością z przedziału 0 i maksymalna wartość (Max) zaokrąglona w dół. Maksymalna wartość zależy od Ceny pokonanych wojsk.

$Max_Złoto = Cena * 1,5\%$, $Max_Drewno \& Ruda = Cena * 0,01\%$, $Max_Skarby = Cena * 0,005\%$.

- » Wszystkie klasy: wymaga Pomysłowość (Szczęście)



Odporność na Magię

Odporność na magię wszystkich stworzeń w armii bohatera zostaje zwiększona o 15%. Zwiększa się prawdopodobieństwo, że stworzenia unikną magicznych obrażeń.



Pomysłowość

W czasie przygód bohater znajduje więcej złota i surowców, jak również ma ogólnie więcej szczęścia.

Pomysłowość zwiększa o 5%-25% liczbę surowców i złota zbieranych na Mapie Przygód czy w Wiatraku, Młynie i innych (minimalnie jednostka więcej). Skrzynia ze skarbami daje dodatkowo 500 szt. zł, np. 1500/2000/2500 szt. zł.



Szczęście Barbarzyńcy

Armia bohatera otrzymuje +5% Odporności na Magię za każdy punkt Szczęścia.

- » Barbarzyńca: wymaga Odporność na Magię (Szczęście)



Szczęście Elfów

Przy szczęśliwym ataku oddział zada 25% więcej obrażeń.

- » Łowca: wymaga Szczęście Żołnierza (Szczęście), Pomysłowość (Szczęście), Deszcz Strzał (Mściciel)



Szczęście Krasnoludów

Podwaja szanse na odparcie wrogiego zaklęcia.

Odporność na Magię działa podobnie jak Szczęście Żołnierza (Zobacz str.339), dodając oddziałowi dwukrotnie większą szansę na odporność na magię.

- » Kapłan Runów: wymaga Odporność na Magię (Szczęście)



Szczęście Żołnierza

Daje gwarancję, że przydatne zdolności bojowe różnych stworzeń służących w armii bohatera (np. Uderzenie u Krzyżowca) będą się częściej zdarzać.

Specjalna umiejętność jednostki ma większą szansę na zainstnienie — Zobacz str.339.

**Szczęście Wojownika**

Premia wynikająca ze szczęścia będzie uwzględniana przy rzucaniu zaklęć niszczących, co może powodować dwukrotne zwiększenie ich siły.

Szansa jest dwa razy większa niż zwykle: $\text{Szczęście} \times 10\%$, nie uwzględniając ujemnego modyfikatora Szczęścia. Czary Wzmocnione również podlegają tej zdolności w wersji 1.3).

- » Czarnoksiężnik: wymaga Szczęście Żołnierza (Szczęście), Odporność na Magię (Szczęście), Mroczny Rytuał (Łańcuchy Żywiołów)
- » Czarodziej: wymaga Szczęście Żołnierza (Szczęście), Tajemny Talent (Talent Magiczny)
- » Kapłan Runów: wymaga Szczęście Żołnierza (Szczęście), Tajemny Talent (Talent Magiczny)
- » Łowca: wymaga Szczęście Żołnierza (Szczęście), Tajemny Talent (Talent Magiczny)
- » Lord Demonów: wymaga Szczęście Żołnierza (Szczęście), Tajemny Talent (Talent Magiczny)

**Tłum u Bram**

Istnieje 15-30% szans (w zależności od szczęścia bohatera), że zgrupowanie otrzyma dwa razy większe wsparcie niż normalnie.

Aktualna szansa wynosi 10-35%: $10\% + \text{Szczęście} \times 5\%$, i 10% jeśli modyfikator Szczęścia jest ujemny. Tłum u Bram wpływa wyłącznie na umiejętność Brama, a nie inne umiejętności (Odźwierny, Szybka Brama).

- » Lord Demonów: wymaga Szczęście Żołnierza (Szczęście)

**Wizja Łzy Ashy**

Bohater czuje w sercu, gdzie może być zakopana "Łza Ashy". Kopiać w pobliżu miejsca jej faktycznego ukrycia, ma większe szanse, że ją odnajdzie.

Bohater ma 100% szansę na znalezienie Łzy Ashy kiedy jej szuka w obszarze 5x5 pól wokół miejsca jej ukrycia.

- » Wszystkie klasy: wymaga Pomysłowość (Szczęście)

Talent Magiczny

Niedostępne dla Barbarzyńcy — zobacz "Krzyk"

**Talent Magiczny**

Przyspiesza rzucanie zaklęć przez bohatera w czasie walki. Odstęp czasu pomiędzy rzucaniem dwóch kolejnych czarów zmniejszony jest o 10%.

**Lepszy Talent Magiczny**

Przyspiesza rzucanie zaklęć przez bohatera w czasie walki. Odstęp czasu pomiędzy rzucaniem dwóch kolejnych czarów zmniejszony jest o 20%.

**Ekspercki Talent Magiczny**

Przyspiesza rzucanie zaklęć przez bohatera w czasie walki. Odstęp czasu pomiędzy rzucaniem dwóch kolejnych czarów zmniejszony jest o 30%.

Umiejętności**Kapryśna Mana**

Liczba many potrzebnej do rzucenia czaru jest losowo zmniejszana maksymalnie aż o 50% (wielkość redukcji ustalana jest w trakcie rzucania czaru).

Istnieje 50% szansa na to, że koszt rzucanego zaklęcia zostanie zmniejszony nie więcej jednak niż o połowę zaokrąglając w górę.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Wzmocnione Zaklęcia (Łańcuchy Żywiołów)
- » Czarodziej: wymaga Regeneracja Many (Talent Magiczny)
- » Kapłan Runów: wymaga Regeneracja Many (Talent Magiczny)
- » Łowca: wymaga Regeneracja Many (Talent Magiczny)
- » Lord Demonów: wymaga Regeneracja Many (Talent Magiczny)
- » Nekromanta: wymaga Regeneracja Many (Talent Magiczny)
- » Rycerz: wymaga Regeneracja Many (Talent Magiczny)

**Magiczna Intuicja**

Bohater uczy się nowego losowego zaklęcia z poziomów 1-3, dla którego ma predyspozycje w umiejętnościach.

**Odbicie Zaklęcia**

Specjalna zdolność bojowa. Działanie kolejnego czaru rzuconego przez nieprzyjaciela zostaje całkowicie zablokowane, ale pochłaniania podwójną ilość many wymaganej do rzucenia tego czaru.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Tajemny Trening (Talent Magiczny), Regeneracja Many (Talent Magiczny)
- » Czarodziej: wymaga Tajemny Trening (Talent Magiczny), Magiczne Zwierciadło (Rzemieślnik)
- » Kapłan Runów: wymaga Tajemny Trening (Talent Magiczny), Regeneracja Many (Talent Magiczny)
- » Łowca: wymaga Tajemny Trening (Talent Magiczny), Regeneracja Many (Talent Magiczny)
- » Lord Demonów: wymaga Tajemny Trening (Talent Magiczny), Regeneracja Many (Talent Magiczny)
- » Nekromanta: wymaga Tajemny Trening (Talent Magiczny), Regeneracja Many (Talent Magiczny)
- » Rycerz: wymaga Tajemny Trening (Talent Magiczny), Regeneracja Many (Talent Magiczny)

**Odporność Kości**

Wszystkie oddziały znajdujące się pod kontrolą Nekromanty otrzymują 20% odporności przeciwko Magii Zniszczenia.

- » Nekromanta: wymaga Tajemny Trening (Talent Magiczny)

**Odwrócenie Uwagi**

Inicjatywa wrogiego bohatera zmniejszy się o 15% po rzuceniu jakiegokolwiek zaklęcia.

Wartość GB wrogiego bohatera zostaje zmniejszona o 0.15 po rzuceniu zaklęcia. Wartość może być niższa od zera.

Zobacz str.333.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Tajemny Talent (Talent Magiczny)
- » Czarodziej: wymaga Tajemny Talent (Talent Magiczny)
- » Kapłan Runów: wymaga Tajemny Talent (Talent Magiczny)
- » Łowca: wymaga Tajemny Talent (Talent Magiczny)
- » Lord Demonów: wymaga Tajemny Talent (Talent Magiczny)
- » Nekromanta: wymaga Tajemny Talent (Talent Magiczny)
- » Rycerz: wymaga Tajemny Talent (Talent Magiczny)

**Ogień Duszy**

Lord Demonów pochłaniający ciała umarłych, aby zdobyć punkty many, narażony zostaje na to, że ciała te nagle eksplodują raniąc wszystkie znajdujące się w pobliżu jednostki łącznie z tymi, które należą do bohatera.

Za każdym razem kiedy ciała umarłych zostają pochłonięte eksplodują Kulą Ognia. Taką samą jak czar rzucony przez bohatera za wyjątkiem Siły Czarów użytej do obliczania zadanych Obrażeń: Siła Czarów wynosi 1 jeśli skonsumowane ciało było oddziałem podstawowym a 2 jeśli ulepszonym.

- » Lord Demonów: wymaga Pochłonięcie Ciał (Brama)

**Regeneracja Many**

Przyspiesza dwukrotnie regenerację many.

*Szybkość regeneracji punktów mana zostaje podwojona - bohater odzyskuje 2*Wiedza punktów many na dzień.*

**Tajemna Doskonałość**

Za doskonale opanowanie magii Siła Czarów bohatera zostaje zwiększona o 2, a ponadto otrzymuje on jednorazowo 100 punktów many.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Tajemny Trening (Talent Magiczny), Kapryśna Mana (Talent Magiczny)
- » Czarodziej: wymaga Odbicie Zaklęcia (Talent Magiczny), Pochłonięcie Artefaktu (Rzemieślnik)
- » Kapłan Runów: wymaga Tajemny Trening (Talent Magiczny)
- » Łowca: wymaga Tajemny Trening (Talent Magiczny)
- » Lord Demonów: wymaga Tajemny Trening (Talent Magiczny)
- » Nekromanta: wymaga Tajemny Trening (Talent Magiczny)
- » Rycerz: wymaga Tajemny Trening (Talent Magiczny)

**Tajemny Talent**

Siła Czarów bohatera zwiększa się na stałe o 2. Bohater otrzymuje także dodatkowy czar do swojej książki czarów.

Bohater uczy się nowego losowego zaklęcia z poziomów 1-3, dla którego ma predyspozycje w umiejętnościach.

- » Czarnoksiężnik: wymaga Magiczna Intuicja (Talent Magiczny)
- » Czarodziej: wymaga Magiczna Intuicja (Talent Magiczny)
- » Kapłan Runów: wymaga Magiczna Intuicja (Talent Magiczny)
- » Łowca: wymaga Magiczna Intuicja (Talent Magiczny)
- » Lord Demonów: wymaga Magiczna Intuicja (Talent Magiczny)
- » Nekromanta: wymaga Magiczna Intuicja (Talent Magiczny)
- » Rycerz: wymaga Magiczna Intuicja (Talent Magiczny)

**Tajemny Trening**

Koszt rzucenia czaru jest mniejszy o 20%.

Unikalne Talenty

Brama (Lord Demonów)**Brama**

Unikalny talent rasowy. Impy i Demony (jak również ich udoskonalone wersje) mogą przenieść się do piekieł, aby wezwać posiłki na pole bitwy. Każdy oddział może przenieść się tylko raz w trakcie danej walki. Nowo wezwane stworzenia stanowią 30% liczebności przyzywającego... i znikają po zakończeniu bitwy.

**Lepsza Brama**

Unikalny talent rasowy. Impy, Demony, Piekielne Ogary i Sukkubusy (jak również ich udoskonalone wersje) mogą przenieść się do piekieł, aby wezwać posiłki na pole bitwy. Każdy oddział może przenieść się tylko raz w trakcie danej walki. Nowo wezwane stworzenia stanowią 35% liczebności przyzywającego... i znikają po zakończeniu bitwy.

**Ekspercka Brama**

Unikalny talent rasowy. Wszystkie demoniczne oddziały za wyjątkiem Diabłów i Arcydiabłów mogą przenieść się do piekieł, aby wezwać posiłki na pole bitwy. Każdy oddział może przenieść się tylko raz w trakcie danej walki. Nowo wezwane stworzenia stanowią 40% liczebności przyzywającego... i znikają po zakończeniu bitwy.

**Wielkie Wierzeje**

Unikalny talent rasowy. Wszystkie edmoniczne oddziały mogą przenieść się do piekieł, aby wezwać posiłki na pole bitwy. Każdy oddział może przenieść się tylko raz w trakcie danej walki. Nowo wezwane stworzenia stanowią 45% liczebności przyzywającego... i znikają po zakończeniu bitwy.

Umiejętności

**Piekielny Ogień**

Stworzenia znajdujące się pod kontrolą Lorda Demonów mają 30% szans na zadanie w trakcie ataku dodatkowych obrażeń od ognia. Piekielny Ogień czerpie manę od Lorda Demonów.

Piekielny Ogień zadaje $10 \cdot (\text{Siła Czarów} + 1)$ obrażeń. Kosztuje to 5 punktów Mana zabieranych od Lorda Demonów za każdym razem kiedy zdolność się aktywuje. Wielkość obrażeń nie jest zależna od ilości jednostek w oddziale.

**Pochłonięcie Ciał**

Lord Demonów otrzymuje specjalną zdolność bojową, pozwalającą mu pochłaniać ciała zabitych stworzeń w celu odzyskania many. Pochłonięte ciała znikają z pola bitwy.

Na każde 30 Punków Życia pochłoniętych przez bohatera, 1 punkt Many jest odzyskiwany. Maksymalna ilość punktów Many nie może zostać przekroczona.

**Znamie Potępionych**

Lord Demonów otrzymuje specjalną zdolność bojową pozwalającą zadać obrażenia wrogiej jednostce poprzez Znamie Potępionych, jeśli istota wykonuje atak, kontratak lub rzuca zaklęcie. Znamie Potępionych działa do zakończenia walki. Jeśli cel nic nie robi lub tylko się przemieszcza nie atakując, Znamie nie jest aktywowane.

Obrażenia zadane celowi są takie same jak przy bezpośrednim ataku powiększane co najmniej o 3 w zależności od poziomu bohatera — [Zobacz str.324](#). Lord Demonów może naznaczyć tylko jeden oddział na raz i poświęca na to połowę swojej tury.

**Zew Urgasha**

Przenoszenie jest natychmiastowe.

» Lord Demonów: wymaga Płonące Strzały (Atak), Szturm Teleportu (Logistyka), Zdeprawowana Ziemia (Magia Mroku)

Łańcuchy Żywiołów (Czarnoksiężnik)



Zniwalająca Magia

Unikalny talent rasowy. Częściowo usuwa magiczną ochronę i pozwala bohaterowi zadać 20% normalnych obrażeń stworzeniu, które w przeciwnym wypadku byłoby odporne na działanie czaru. Dodatkowo umożliwia bohaterowi korzystanie z łańcuchów Żywiołów oraz zwiększa ich moc o 5%.



Lepsza Zniwalająca Magia

Unikalny talent rasowy. W poważnym stopniu usuwa magiczną ochronę i pozwala bohaterowi zadać 40% normalnych obrażeń stworzeniu, które w przeciwnym wypadku byłoby odporne na działanie czaru. Dodatkowo umożliwia bohaterowi korzystanie z łańcuchów Żywiołów oraz zwiększa ich moc o 10%.



Ekspercka Zniwalająca Magia

Unikalny talent rasowy. Usuwa magiczną ochronę w połowie i pozwala bohaterowi zadać 50% normalnych obrażeń stworzeniu, które w przeciwnym wypadku byłoby odporne na działanie czaru. Dodatkowo umożliwia bohaterowi korzystanie z łańcuchów Żywiołów oraz zwiększa ich moc o 15%.



Mistrz Zniewolenia

Unikalny talent rasowy. Prawie całkowicie usuwa magiczną ochronę i pozwala bohaterowi zadać 75% normalnych obrażeń istotom, które w przeciwnym wypadku byłyby odporne na działanie czaru. Dodatkowo umożliwia bohaterowi korzystanie z łańcuchów Żywiołów oraz zwiększa ich moc o 20%.

Umiejętności



Mroczny Rytuał

Bohater spędza cały dzień na odprawieniu rytuału, który przywraca mu wszystkie punkty many. Zdolność ta może być użyta tylko na początku dnia.



Podstawowe Widzenie

Czarnoksiężnik może widzieć żywioły związane z poszczególnymi stworzeniami oraz zaklęciami Magii Zniszczenia.



Wzmocnione Zaklęcia

Wszystkie rzucone przez bohatera zaklęcia, które powodują obrażenia zadają ich 50% więcej, ale kosztują dwa razy więcej many.



Gniew Żywiołów

Łańcuchowy efekt działania żywiołu zadaje podwójne obrażenia.

» Czarnoksiężnik: wymaga Szczęście Wojownika (Szczęście), Tajemna Doskonałość (Talent Magiczny), Mistrz Łodu (Magia Zniszczenia), Mistrz Błyskawic (Magia Zniszczenia), Mistrz Ognia (Magia Zniszczenia), Podstawowe Widzenie (Łańcuchy Żywiołów)

Mściciel (Łowca)



Mściciel

Unikalny talent rasowy. Łowca może wybrać jako swój ulubiony cel jednego przeciwnika z Gildii Mścicieli znajdujące się w dowolnym mieście Sylwan. Wszystkie oddziały Łowcy mają 40% szans na zadanie temu stworzeniu krytycznego trafienia, zadającego podwójne obrażenia. Aby móc wybrać dane stworzenie jako ulubiony cel, Łowca musi zabić dwa zgrupowania takich stworzeń.



Lepszy Mściciel

Unikalny talent rasowy. Łowca może wybrać jako swój ulubiony cel dwóch przeciwników z Gildii Mścicieli znajdujące się w dowolnym mieście Sylwan. Wszystkie oddziały Łowcy mają 40% szans na zadanie temu stworzeniu krytycznego trafienia, zadającego podwójne obrażenia. Aby móc wybrać dane stworzenie jako ulubiony cel, Łowca musi zabić dwa zgrupowania takich stworzeń.



Ekspercki Mściciel

Unikalny talent rasowy. Łowca może wybrać jako swój ulubiony cel trzech przeciwników z Gildii Mścicieli znajdujące się w dowolnym mieście Sylwan. Wszystkie oddziały Łowcy mają 40% szans na zadanie temu stworzeniu krytycznego trafienia, zadającego podwójne obrażenia. Aby móc wybrać dane stworzenie jako ulubiony cel, Łowca musi zabić dwa zgrupowania takich stworzeń.



Mistrz Zemsty

Unikalny talent rasowy. Łowca może wybrać jako swój ulubiony cel czterech przeciwników z Gildii Mścicieli znajdujące się w dowolnym mieście Sylwan. Wszystkie oddziały Łowcy mają 40% szans na zadanie temu stworzeniu krytycznego trafienia, zadającego podwójne obrażenia. Aby móc wybrać dane stworzenie jako ulubiony cel, Łowca musi zabić dwa zgrupowania takich stworzeń.

Umiejętności



Bezbłędny Strzał

Łowca może zaatakować dowolne stworzenie przeciwnika znajdujące się na polu bitwy. Liczba zadawanych obrażeń jest trzy razy większa niż poziom doświadczenia Łowcy. Jeśli atakowane stworzenie znajduje się na liście ulubionych celów Łowcy, wówczas zadane zostaje trafienie krytyczne i liczba obrażeń jest podwojona, a strzał zabija przynajmniej jedno stworzenie.

Obrażenia zadane celowi są takie same jak przy bezpośrednim ataku powiększane conajmniej o 3 w zależności od poziomu bohatera — [Zobacz str.324](#).



Deszcz Strzał

Łowca może zaatakować wszystkie stworzenia znajdujące się na jego liście ulubionych celów. Łowca otrzymuje do obrażeń +3 powyżej swego poziomu.

Obrażenia zadane każdemu celowi są takie same jak przy bezpośrednim ataku powiększane conajmniej o 3 w zależności od poziomu bohatera — [Zobacz str.324](#).



Impregnowana Strzała

Pozwala Łowcy nałożyć na strzały kłuty lub czary ofensywne. Wszystkie ataki Łowcy (Deszcz Strzał, Bezbłędny Strzał) będą teraz zadawać obrażenia i jednocześnie rzucać czar, zużywając manę. Umiejętność rasowa Impregnowana Strzała działa do końca walki lub do wyczerpania many Łowcy.

Tylko jeden czar na raz może zostać nałożony na strzałę. Łowca nie traci Gotowości Bojowej podczas Impregnowania Strzały – po wykonaniu czynności może wykonać kolejną akcję.



Szczęście Natury

Do ataku oddziałów bohatera zawsze doliczana jest premia szczęścia.

Jeśli przeciwnik posiada Absolutną Ochronę, obie umiejętności się znoszą.

» Łowca: wymaga Szczęście Elfów (Szczęście), Znajomy Teren (Logistyka), Ulepszona Mana (Magia Światła)

Nekromancja (Nekromanta)



Nekromancja

Unikalny talent rasowy. Nekromanta może wezwać 20% zabitych żywych stworzeń przeciwnika i przyłączyć je do swojej armii. (W ciągu tygodnia Nekromanta może wskrzesić ograniczoną ilość stworzeń. Wpływa na ilość punktów Mrocznej Energii).



Lepsza Nekromancja

Unikalny talent rasowy. Nekromanta może wezwać 30% zabitych żywych stworzeń przeciwnika i przyłączyć je do swojej armii. (W ciągu tygodnia Nekromanta może wskrzesić ograniczoną ilość stworzeń. Wpływa na ilość punktów Mrocznej Energii).



Ekspercka Nekromancja

Unikalny talent rasowy. Nekromanta może wezwać 40% zabitych żywych stworzeń przeciwnika i przyłączyć je do swojej armii. (W ciągu tygodnia Nekromanta może wskrzesić ograniczoną ilość stworzeń. Wpływa na ilość punktów Mrocznej Energii).



Władca Kości

Unikalny talent rasowy. Nekromanta może wezwać 50% zabitych żywych stworzeń przeciwnika i przyłączyć je do swojej armii. (W ciągu tygodnia Nekromanta może wskrzesić ograniczoną ilość stworzeń. Wpływa na ilość punktów Mrocznej Energii).

Umiejętności



Skowyt Banshee

Bohater otrzymuje zdolność wezwania do walki samej śmierci. Morale i szczęście wszystkich żywych stworzeń zmniejsza się o 1, a inicjatywa o 10%.

*Czas trwania wynosi $2 + 0.25 * \text{Poziom_bohatera}$ tur.*



Wieczna Niewola

Nekromanta otrzymuje zdolność wezwania części padłych w boju nieumarłych należących do jego armii.

*Po zakończeniu bitwy zostaje wybrany losowo jeden z oddziałów, które poniosły stratę. Stracone jednostki powstają z martwych w sile $7 + 5 * \text{Poziom_bohatera}$, zaokrąglając w dół.*



Znamię Nekromanty

Nekromanta zyskuje możliwość związania swojej duszy z duszą każdego stworzenia na polu bitwy. Jeśli któreś ze stworzeń związanych z Nekromantą otrzyma jakieś obrażenia, Nekromanta zyska nieco many żywiąc się cierpieniem tego stworzenia.

Bohater zyskuje 1 punkt many za każde zadane 75 punktów obrażeń (liczba obrażeń kumuluje się aż do 75). Tylko jedno Złączenie Duszy może być aktywne. Nekromanta poświęca połowę swojej tury na wybranie celu.



Skowyt Grozy

Skowyt Banshee zmniejsza morale przeciwnika o 6.

» Nekromanta: wymaga Mroczne Odrodzenie (Magia Mroku), Wygnanie (Magia Przywołania), Władca Nieumarłych (Oświecenie)

Rzemieślnik (Czarodziej)



Rzemieślnik

Unikalny talent rasowy. Bohater może tworzyć dla swoich jednostek miniartefakty pierwszego poziomu.



Lepszy Rzemieślnik

Unikalny talent rasowy. Bohater może tworzyć dla swoich jednostek miniartefakty drugiego poziomu.



Ekspercki Rzemieślnik

Unikalny talent rasowy. Bohater może tworzyć dla swoich jednostek miniartefakty trzeciego poziomu.



Rzemieślnik Niezrównany

Unikalny talent rasowy. Koszt tworzenia miniartefakty dla jednostek jest mniejszy o połowę.

Umiejętności



Magiczne Zwierciadło

Każdy czar powodujący obrażenia lub nakładający klątwę rzucony przez wrogiego bohatera może zostać odbity i skierowany do innego celu, wliczając w to jednostki przeciwnika.

*Szansa na obbicie zaklęcia wynosi $10\% + \text{Poziom bohatera} * 2\%$. Odbite zaklęcie trafia losowy wybrany ze wszystkich oddziałów na polu bitwy cel. Nowy cel może odeprzec zaklęcie ale nie zostanie ono ponownie odbite. Czary obszarowe i Grupowe nie mogą być odbite.*



Pochłonięcie Artefaktu

Specjalna zdolność bojowa. Bohater może pochłoniąć artefakty będące w ekwipunku sojusznicznych jednostek, aby w ten sposób odzyskać w czasie walki manę.

*Liczba wyleczonych Punktów Życia jest równa $10 * \text{Poziom bohatera} * (1 + \text{Efekt})$, gdzie Efekt jest liczbą bonusów zawartych w pochłoniętym artefakcie. Bohater poświęca 0.25 tury na Pochłonięcie Artefaktu.*



Znamie Czarodzieja

Specjalna zdolność bojowa. Postać rzucająca zaklęcie wiąże się do końca walki Znamieniem Czarodzieja z celem tak, że każdy kolejny czar trafiający w ten cel zadaje mu podwójną liczbę obrażeń i kosztować będzie podwójną liczbę many. Co więcej, każdy czar rzucony na inne stworzenie będzie miał również wpływ na ów cel. Jeśli zabraknie many, efekt nie jest podwajany.

Rzucający może być związany tylko z jednym oddziałem na raz. Czarodziej poświęca połowę swojej tury by naznaczyć cel.



Tajemna Wszechwiedza

W księdze czarów bohatera zostają zapisane wszystkie istniejące zaklęcia. Bohater będzie mógł się nimi posługiwać na poziomie eksperckim.

» Czarodziej: wymaga Mentor (Oświecenie), Tajemna Doskonałość (Talent Magiczny), Tapnięcie (Machiny Wojenne)

Szał Krwi (Barbarzyńca)



Szał Krwi

Unikalny talent rasowy Barbarzyńcy. Pozwala jednostkom Twierdzy na uzyskanie pierwszego poziomu Krwawego Szału w czasie bitwy, dając im odpowiednie premie. Punkty Szału absorbują do 50% otrzymanych obrażeń.



Lepszy Szał Krwi

Unikalny talent rasowy Barbarzyńcy. Pozwala jednostkom Twierdzy na uzyskanie drugiego poziomu Krwawego Szału w czasie bitwy, dając im odpowiednie premie. Punkty Szału absorbują do 60% otrzymanych obrażeń.



Ekspercki Szał Krwi

Unikalny talent rasowy Barbarzyńcy. Pozwala jednostkom Twierdzy na uzyskanie trzeciego poziomu Krwawego Szału w czasie bitwy, dając im odpowiednie premie. Punkty Szału absorbują do 70% otrzymanych obrażeń.



Wściekły Szał

Unikalny talent rasowy Barbarzyńcy. Zmniejsza ilość punktów Szału wymaganą do osiągnięcia przez jednostkę następnego poziomu Szału o 25%. Punkty Szału absorbują do 80% otrzymanych obrażeń.

Umiejętności



Pamięć Naszej Krwi

Wszystkie jednostki w armii Barbarzyńcy otrzymują od 50 do 100 punktów Szału na początku walki.

Premia do zdobywanych Punktów Szału jest wielokrotnością 10, z zakresu 50 a 100.



Potężny Cios

Łączy bohatera z wybraną jednostką z jego armii. Za każdym razem, gdy jednostka ta atakuje, bohater zaatakuje ten sam cel. Siła ataku bohatera jest wyższa o 3 jego poziomy i ma dodatkową szansę na trafienie krytyczne.

Bohater wykona zwykły atak jeśli połączy się z jednostką walczącą na dystans. W przypadku jednostki wykonującej atak w walce wręcz, bohater przeprowadzi atak tak jakby był o trzy poziomy. Bohater ma 10% szans na trafienie krytyczne zadające podwójne obrażenia (z umiejętnością Rozdzierające Uderzenie szansa zwiększa się do 40%). Barbarzyńca poświęca połowę swojej tury na połączenie się z jednostką.



Siła Ponad Magią

Zmniejsza Siłę Czarów przeciwnika w czasie walki proporcjonalnie do Siły Czarów Barbarzyńcy.

Siła Czarów wroga zostaje zmniejszona o połowę Siły Czarów Barbarzyńcy.



Gniew Krwi

Wszystkie jednostki Twierdzy w armii bohatera na początku bitwy otrzymują 500 punktów Szału.

» Barbarzyńca: wymaga Boskie Przewodnictwo (Dowodzenie), Rozdzierające Uderzenie (Atak), Deszcz Siarki (Machiny Wojenne)

Szkolenie (Rycerz)



Kontratak

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojsk ludzkich o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 5%.



Lepszy Kontratak

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojska ludzi o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Zmniejsza koszt ćwiczeń o 15%. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 20%.



Ekspercki Kontratak

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojska ludzi o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Zmniejsza koszt ćwiczeń o 30%. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 20%.



Kontratak Doskonały

Unikalny talent rasowy. Pozwala udoskonalić określoną liczbę wojska ludzi o jeden poziom co tydzień. Działa tylko w miastach Przystani, gdzie wybudowano Plac Ćwiczeń. Zmniejsza koszt ćwiczeń o 45%. Poza tym liczba obrażeń zadawanych w czasie kontrataku przez oddziały Rycerza zwiększa się o 25%.

Umiejętności



Eksperckie Szkolenie

Udoskonalanie oddziałów w miastach Przystani kosztuje 35% mniej niż normalnie. Aby przeprowadzić takie szkolenie, w mieście musi być wybudowany Plac Ćwiczeń i musi przebywać w nim Rycerz.



Kontratak

Rycerz otrzymuje specjalną zdolność bojową, dzięki której może strzec wybrane stworzenie w swojej armii, zadając do końca walki obrażenia każdemu przeciwnikowi, który zaatakuje to stworzenie.

Obrażenia zadane celowi są takie same jak przy bezpośrednim ataku powiększane co najmniej o 3 w zależności od poziomu bohatera — Zobacz str.324. Rycerz może ochraniać tylko jedną jednostkę na raz, a wybranie której zamuje połowę jego tury.



Łaska

Rycerz otrzymuje specjalną zdolność bojową podnoszącą na pewien czas morale, inicjatywę, atak i obronę jego oddziałów.

Łaska zwiększa Atak, Obronę i Morale o 1 a Inicjatywę o 10%. Czas trwania wynosi $2 + 0.25 \cdot \text{Poziom_bohatera}$ tur.



Niepowstrzymana Szarża

Przy "Kontrataku" bohater zadaje potrójne obrażenia.

» Rycerz: wymaga Anioł Stróż (Magia Światła), Ostatni Bastion (Obrona), Empatia (Dowodzenie)

Znajomość Runów (Kapłan Runów)



Znajomość Runów

Unikalny talent rasowy. Pozwala umieszczać w walce magiczne runy 1-2 kręgu na własnych jednostkach, dając im czasowo nowe właściwości i zdolności bojowe.



Lepsza Znajomość Runów

Unikalny talent rasowy. Pozwala umieszczać w walce magiczne runy 3-4 kręgu na własnych jednostkach, dając im czasowo nowe właściwości i zdolności bojowe.



Ekspercka Znajomość Runów

Unikalny talent rasowy. Pozwala umieszczać w walce magiczne runy 5 kręgu na własnych jednostkach, dając im czasowo nowe właściwości i zdolności bojowe.



Pradawna Wiedza Runiczna

Unikalny talent rasowy. Pozwala na korzystanie z magicznych runów bez marnowania drewna i rudy.

Umiejętności



Doskonałe Runy

Daje 50% szansę na niewykorzystanie zasobów przy aktywacji runów.



Odświeżenie Runów

Pozwala odświeżyć umieszczony uprzednio na wybranej jednostce znak runiczny (losowy, jeśli jest ich więcej niż 1) i przedłużyć jego efekt. Bohater poświęca całą turę na odświeżenie runy. Po odświeżeniu, runa jest dostępna ponownie po normalnej cenie.



Potężniejsze Runy

Pozwala uaktywnić ten sam znak runiczny po raz drugi trzykrotnym kosztem zasobów.

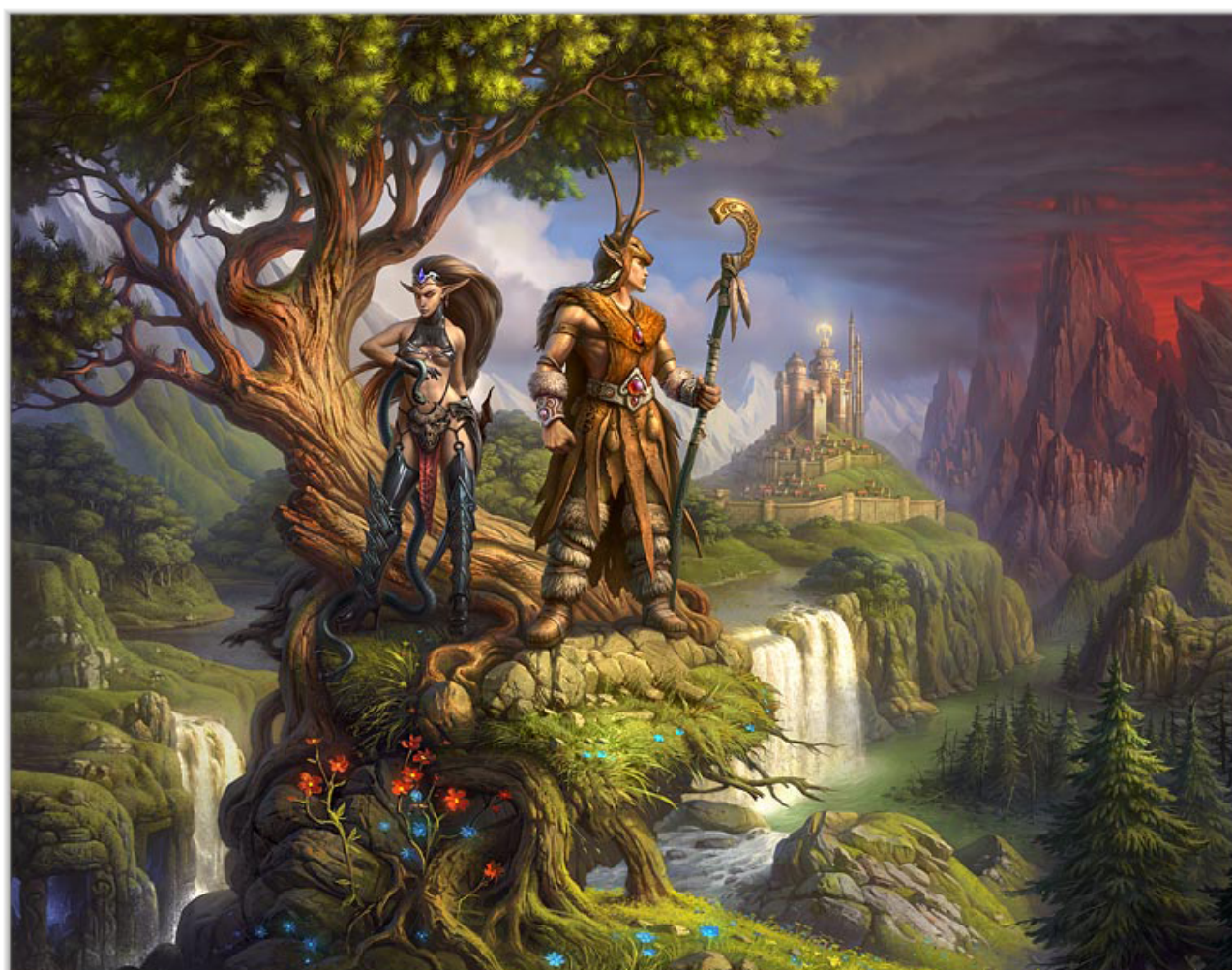


Absolutna Ochrona

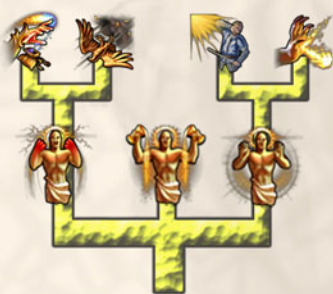
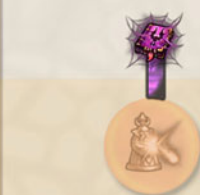
Zwykłe ataki przeciw jednostkom bohatera zawsze są pechowe. Szczęśliwe ataki zmieniane są na normalne. Jeśli wróg ma Szczęście Natury, efekty obu zdolności wzajemnie się znoszą.

» Kapłan Runów: wymaga Przygotowanie (Obrona), Pancerz Runiczny (Magia Przywołania), Wyssanie Magii (Magia Zniszczenia)

DRZEWKO UMIEJĘTNOŚCI



Akademia



Magia Mroku

Magia Światła

Magia Przywołania

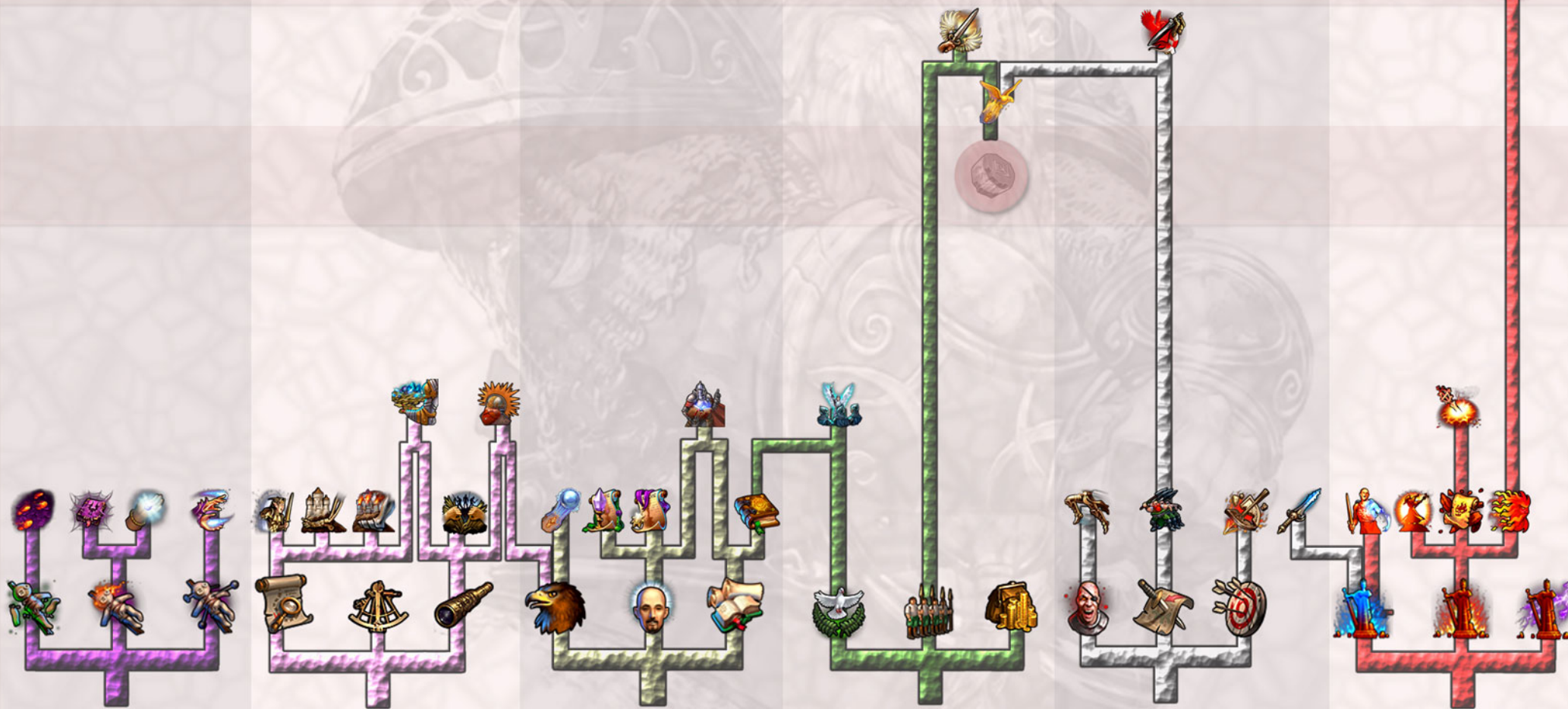
Szczęście

Talenty Magiczne

Machiny Wojenne

Recepcjonistka

Forteca



Wzrost



Magia Mroku

Logistyka

Oświecenie

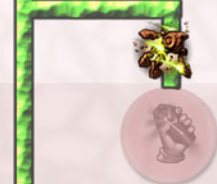
Dowodzenie

Atak

Magia Zniszczenia

Kapłan Runów

DRAGON
RUNOW



Magia Przywołania

Obrona

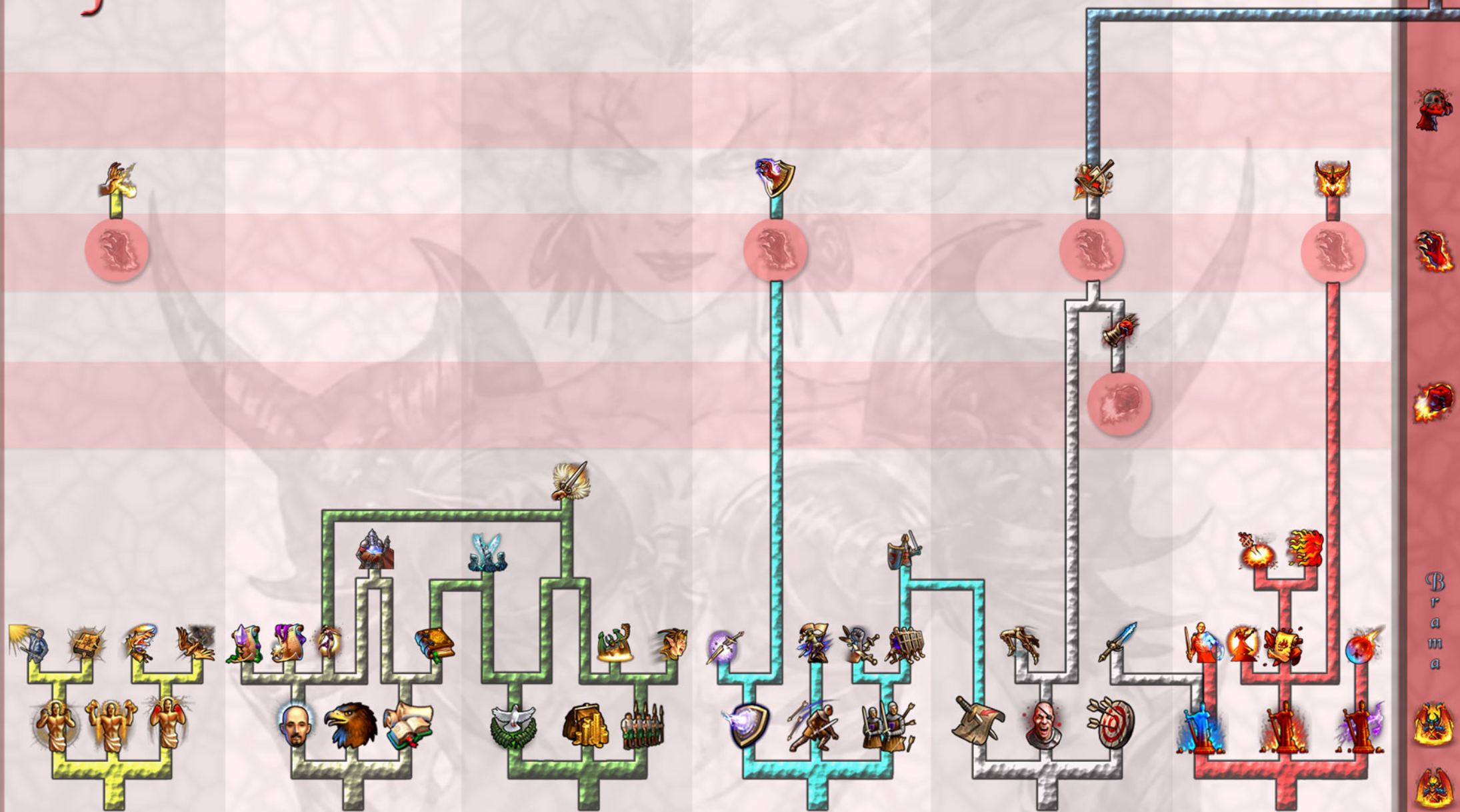
Machiny Wojenne

Szczęście

Talenti Magiczne

Magia Światła

Inferno



Magia Światła

Oświeccenie

Dowodzenie

Obrona

Atak

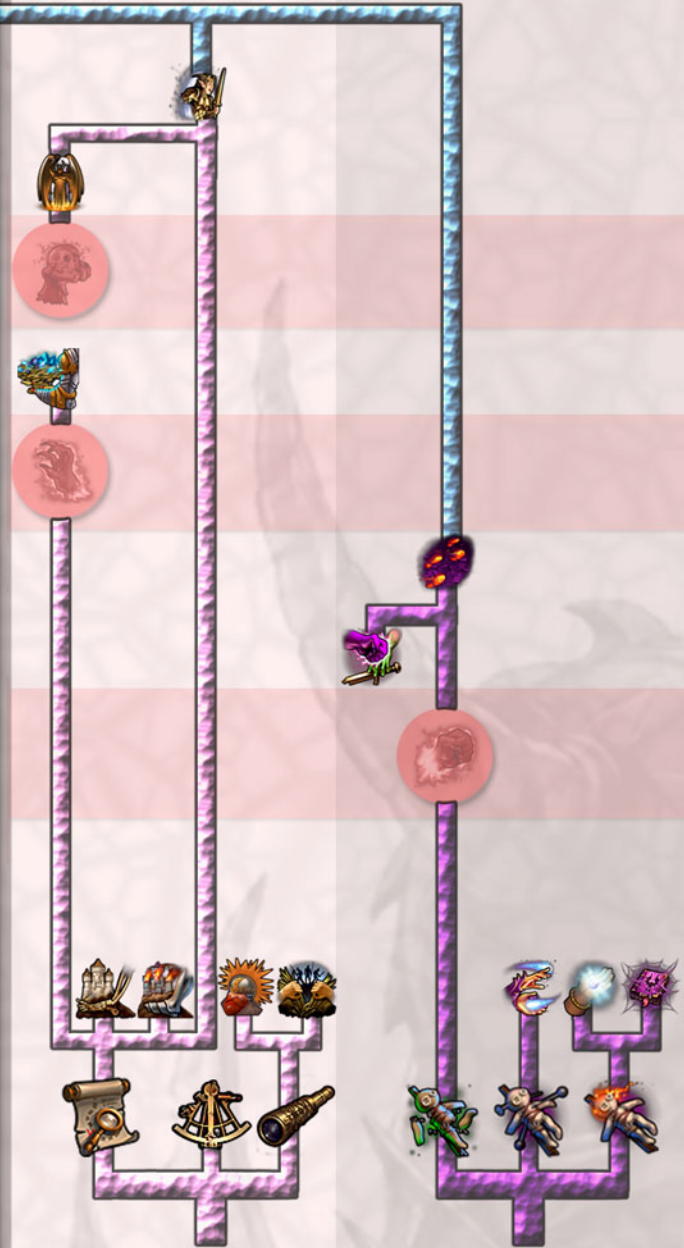
Magia Zniszczenia

B
r
a
m
a

Lord Demonów



Brana



Logistyka

Magia Mroku

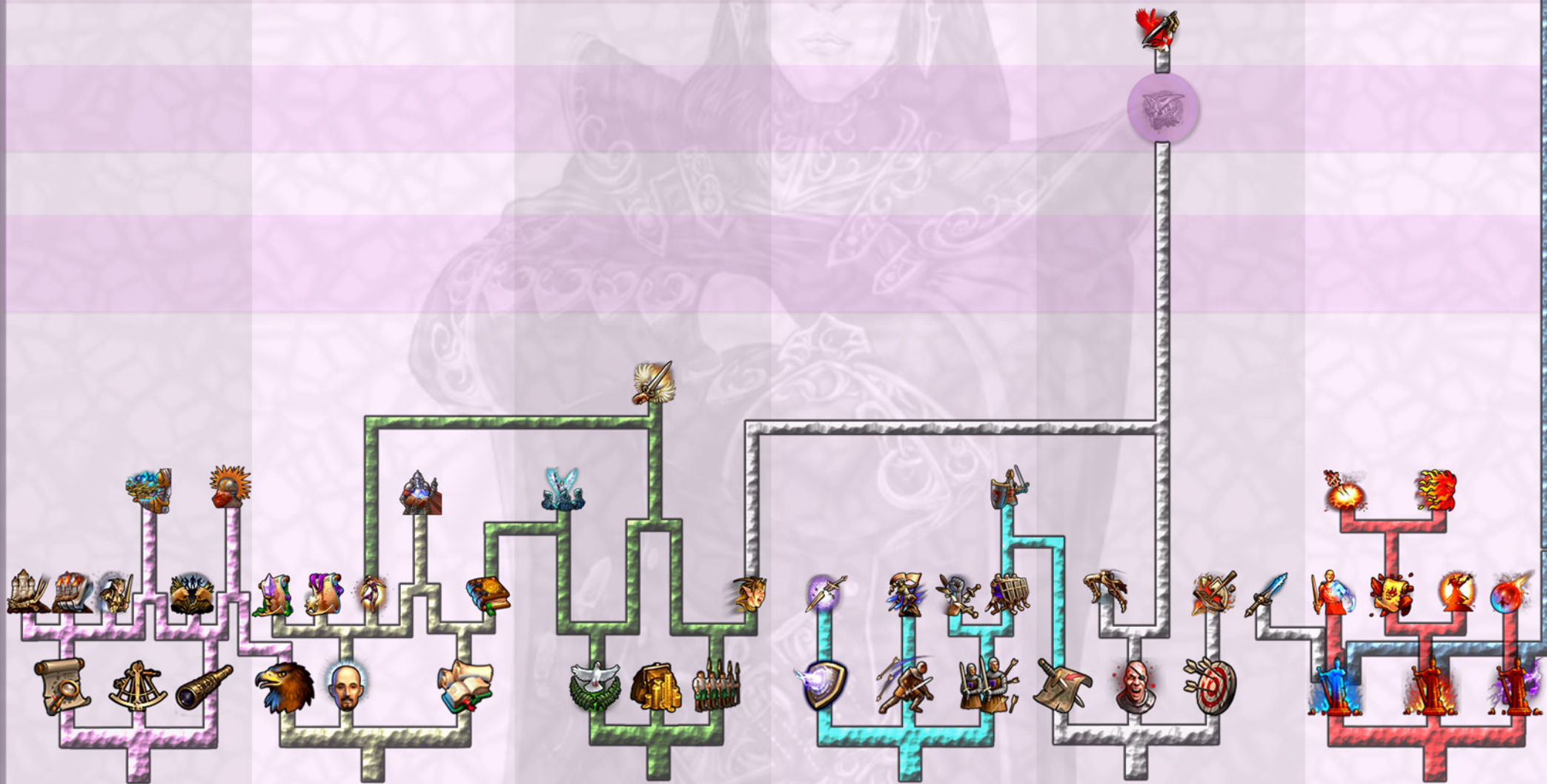
Szczęście

Talent Magiczny

Machiny Wojenne

Magia Przywołania

Loch



Logistyka

Oświeccenie

Dowodzenie

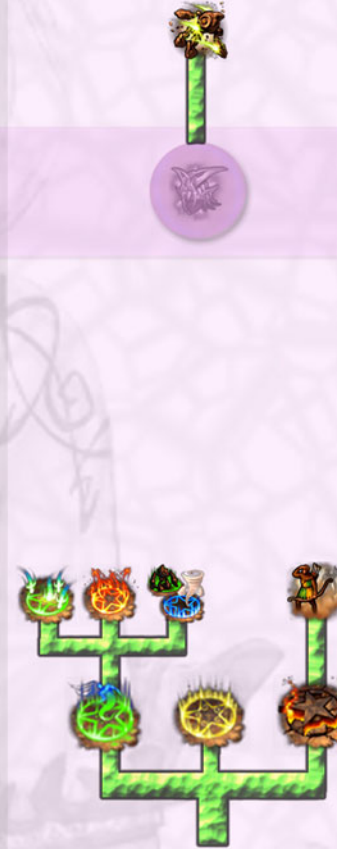
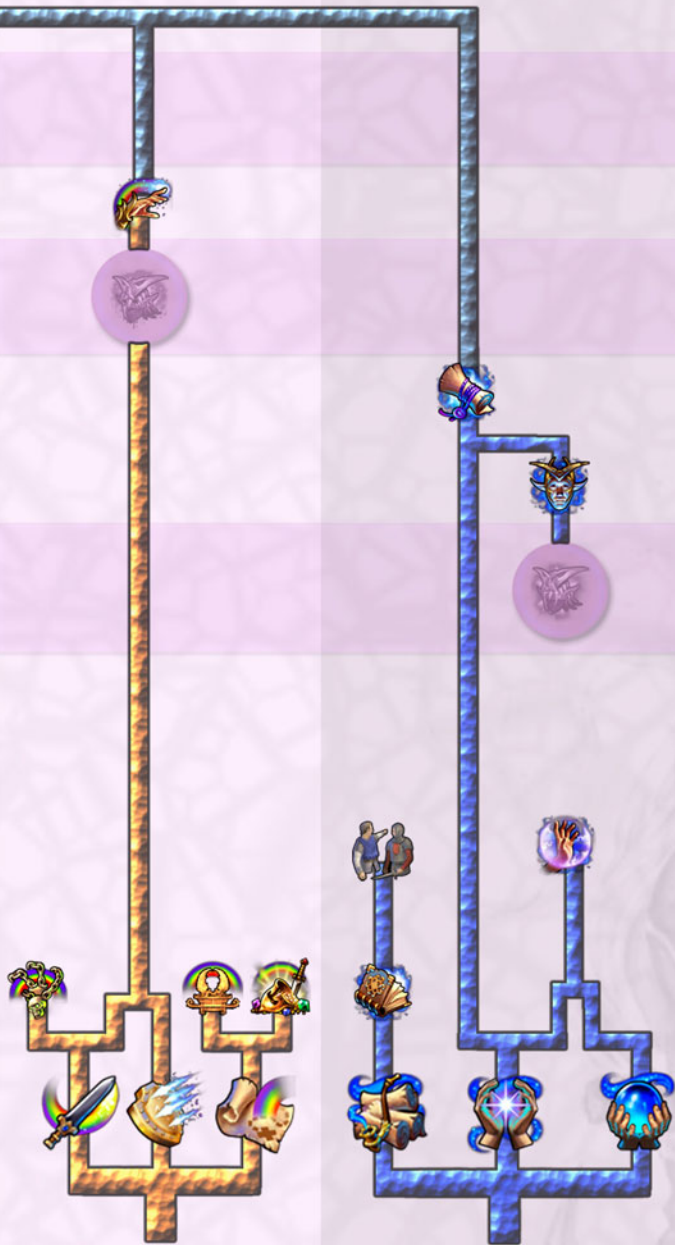
Obrona

Atak

Magia Zniszczenia

Czarnoksiężnik

Łańcuch Wywrotow



Szczęście

Talent Magiczny

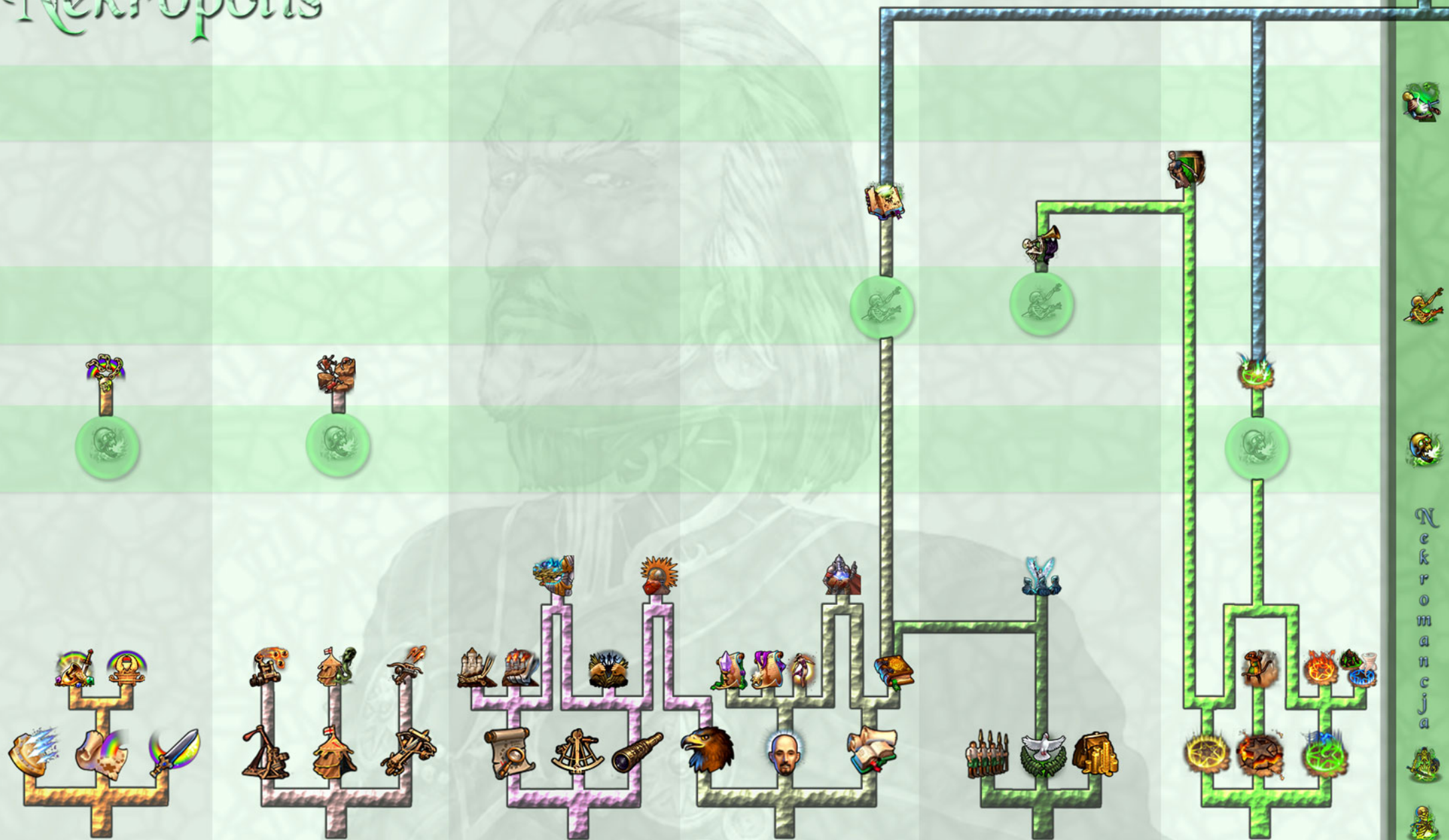
Magia Światła

Machiny Wojenne

Magia Przywołania

Magia Mroku

Nekropolis



Szczęście

Machiny Wojenne

Logistyka

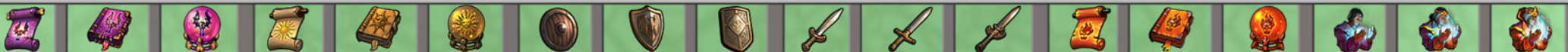
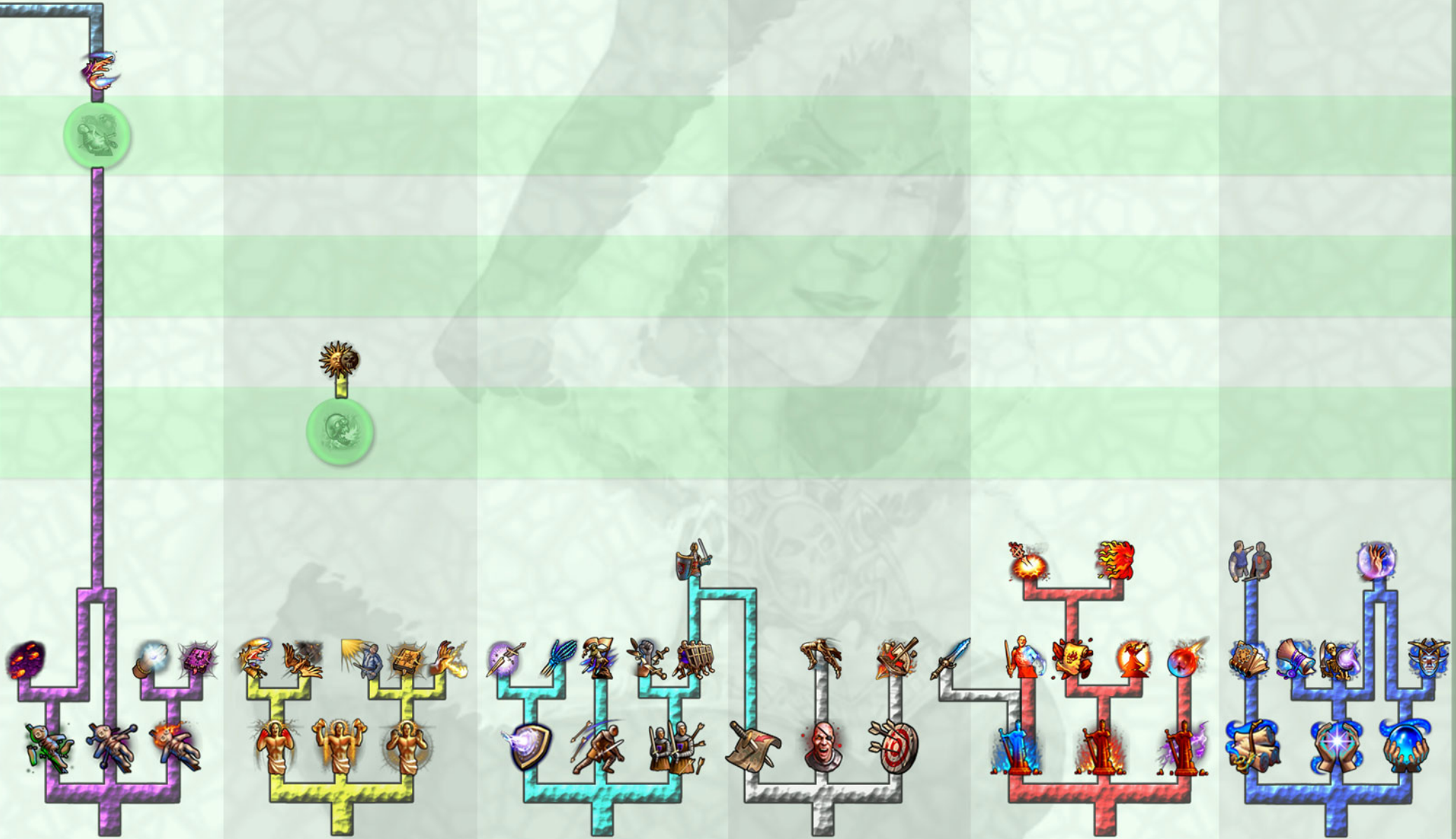
Enlightenment

Dowodzenie

Magia Przywołania

N e k r o m a n c j a

Nekromanta



Magia Mroku

Magia Światła

Obrona

Atak

Magia Zniszczenia

Talenti Magiczne

Przystan



Machiny Wojenne

Magia Przywołania

Talent Magiczny

Magia Mroku

Magia Światła

Dowodzenie



Skorzenie

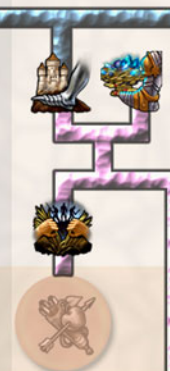
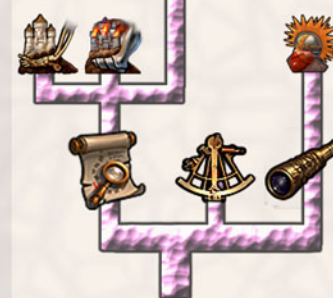


Rycerz



Obrona			Atak			Magia Zniszczenia			Oświecenie			Logistyka			Saczące		

Sylwan



Magia Mroku

Oświecenie

Magia Przywołania

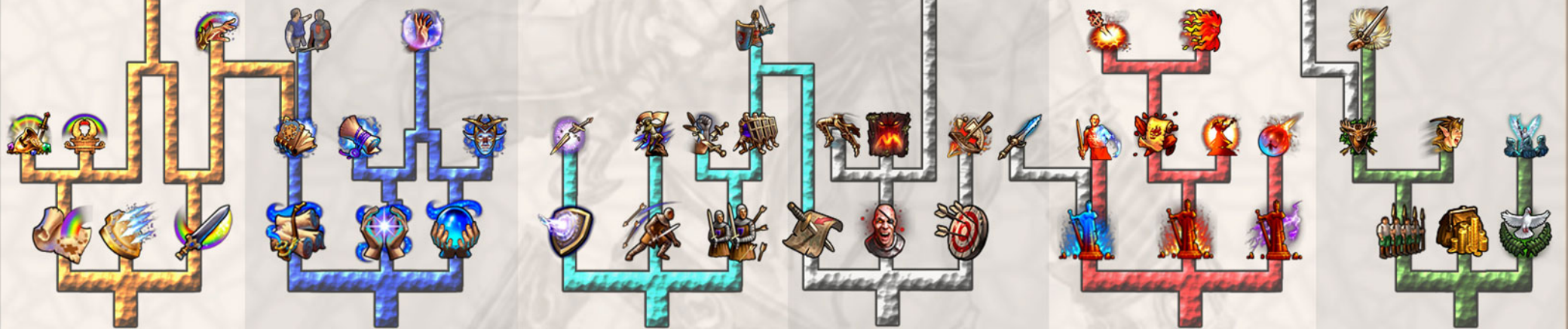
Machiny Wojenne

Magia Światła

Logistyka

Łowca

Wzrost



Szczęście

Talent Magiczny

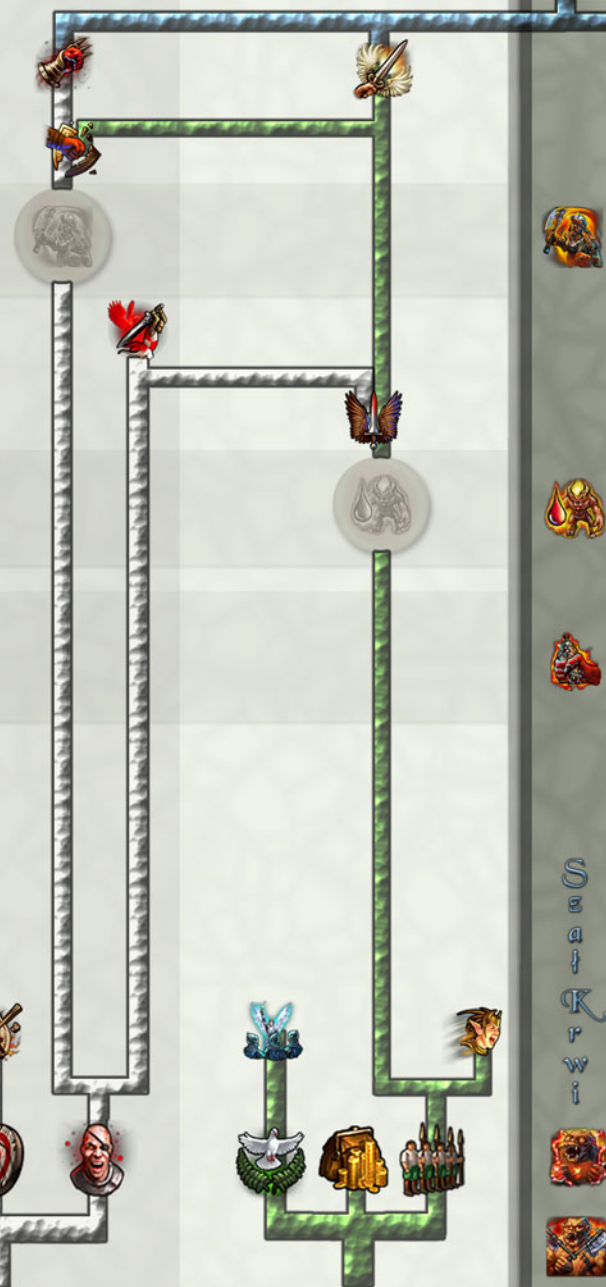
Obrona

Atak

Magia Zniszczenia

Dowodzenie

Twierdza



Kryk

Szczęście

Logistyka

Obrona

Atak

Dowodzenie

Scenariusz

Barbarzyńca
















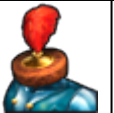



JEDNOSTKI









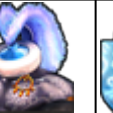

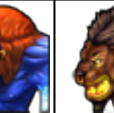





! W mieście, w którym odpowiednie budynki zostały wzniesione, jednostka może zostać ulepszona do jednego z dwóch ulepszeń oraz przetrenowana do innego ulepszenia:








- » **Koszt Ulepszenia** to różnica pomiędzy ceną jednostki podstawowej i ulepszonej
- » **Koszt Przetrenowania** to 10% kosztu jednostki poddanej przetrenowaniu















Stworzenia Czarujące zostały dokładnie omówione w sekcji Mechanika Gry ([zobacz str.324](#)).







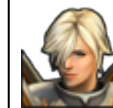
Neutralne									
	Wilk	Żywiołak Ognia	Żywiołak Wody	Żywiołak Powietrza	Żywiołak Ziemi	Mumia	Rycerz Śmierci	Mantykora	Feniks
									
Atak	5	10	8	8	8	8	23	15	33
Obrona	3	5	8	6	11	9	23	15	33
Obrażenia	3 - 5	11 - 20	8 - 12	5 - 7	10 - 14	20 - 30	25 - 35	30 - 50	30 - 50
Pkt. życia	25	43	43	30	75	50	90	120	150
Prędkość	6	6	5	8	5	3	7	5	10
Inicjatywa	14	8	10	17	5	15	10	9	19
Strzały/Mana		50 / -	- / 12			- / 20			
Zdolności	Grupowy łowca, Skowyt.	Strzelec, Żywiołak, Odporność na Ognia, Ognista Tarcza.	Rzucający Czar, Żywiołak, Odporność na Wody.	Łatanie, Brak Kontrataku Wroga, Żywiołak, Odporność na Powietrze.	Nieograniczony Kontratak, Żywiołak, Odporność na magię opartą na żywiole Ziemi, Odporność na Magię 50%.	Rzucający Czar, Nieumarły, Atak Przekleństwem.	Duża istota, Nieumarły, Atak Kłutwą, Zabójczy Cios.	Duża istota, Łatanie, Atak Trucizną.	Duża istota, Łatanie, Odporność na Ognia, Ognista Tarcza, Odrodzenie.
Tygodniowo	8	4	4	4	4	3	2	2	1
Cena	150	400	400	400	400	900	1200	1800	10000
Moc / PD	355 / 31	829 / 60	795 / 57	813 / 59	856 / 63	1542 / 112	2560 / 270	2523 / 164	8576 / 700






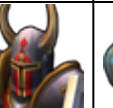
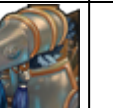



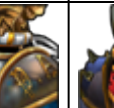
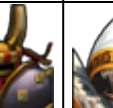
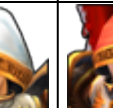
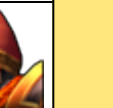
Akademia							
	Gremlin	Kamienny Gargulec	Żelazny Golem	Mag	Dżin	Rakszasa Rani	Kolos
							
Atak	2	3	5	10	11	25	27
Obrona	2	4	5	10	10	20	27
Obrażenia	1 - 2	1 - 1	3 - 5	7 - 7	12 - 14	15 - 23	40 - 70
Pkt. życia	5	15	18	18	40	120	175
Prędkość	3	6	4	4	7	5	6
Inicjatywa	7	9	7	10	12	9	10
Strzały/Mana	5 / -			3 / 10			
Zdolności	Strzelec.	Latanie, Żywiolak, Szał, Odporność na Powietrze.	Jednostka Mechaniczna, Odporność na Spowolnienie, Odporność na Magię 50%.	Strzelec, Rzucający Czar, Pełna sk. w walce z dystansu, Magiczny Atak.	Duża istota, Latanie, Losowa Kłątwa, Odporność na Magię 25%.	Duża istota, Brak Kontrataku Wroga.	Duża istota, Odp. na Kontrolę Um..
Tygodniowo	20	14	9	5	3	2	1
Cena	22	45	100	250	460	1400	2700+1 
Moc / PD	63 / 6	113 / 10	243 / 21	498 / 36	839 / 55	2108 / 120	4822 / 242






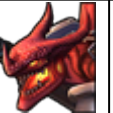
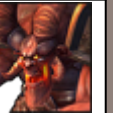

Ulepszonych Akademia Stworzeń														
	Gremlin Dowódca	Gremlin Sabotażysta	Obsydianowy Gargulec	Marmurowy Gargulec	Stalowy Golem	Magnetyczny Golem	Arcymag	Mag Bitewny	Dżin Królewski	Dżin Wizjoner	Rakszasa Radża	Rakszasa Kszatrija	Tytan	Tytan Burz
														
Atak	2	5	3	2	6	6	10	12	14	13	25	27	30	30
Obrona	2	3	5	6	6	4	10	9	14	13	20	20	30	30
Obrażenia	1 - 2	1 - 2	1 - 2	1 - 2	5 - 7	5 - 7	7 - 7	7 - 7	14 - 19	14 - 19	23 - 30	25 - 35	40 - 70	40 - 70
Pkt. życia	6	6	20	20	24	20	30	29	45	50	140	135	190	190
Prędkość	5	5	7	7	4	4	4	4	8	8	6	7	6	6
Inicjatywa	11	12	10	11	7	9	10	10	12	12	8	8	10	10
Strzały/Mana	7 / -	7 / -					4 / 25	6 / 10					5 / -	5 / -
Zdolności	Strzelec, Naprawa.	Strzelec, Sabotaż.	Latanie, Żywiolak, Szał, Odporność na Powietrze, Odporność na Ognia, Odporność na Wody.	Latanie, Aura Wrażliwości na Ogień, Aura Wrażliwości na Zimno, Aura Wrażliwości na Błyskawice, Szał, Żywiolak.	Nieograniczony Kontratak, Jednostka Mechaniczna, Odporność na Spowolnienie, Odporność na Magię 75%.	Jednostka Mechaniczna, Zaczarowana Zbroja, Magnetyzm.	Strzelec, Rzucający Czar, Pełna sk. w walce z dystansu, Magiczny Atak, Kanał Energetyczny.	Strzelec, Rzucający Czar, Wytl. Magii, Magiczny Atak, Pełna sk. w walce z dystansu.	Duża istota, Latanie, Losowe Błogosławieństwo, Odporność na Magię 50%.	Duża istota, Latanie, Koło Fortuny, Odporność na Magię 75%, Odporność na Powietrze.	Duża istota, Brak Kontrataku Wroga, Pośpiech.	Duża istota, Wir, Pośpiech.	Duża istota, Strzelec, Pełna sk. w walce wręcz, Odp. na Kontrolę Um., Przywołaj Błyskawicę.	Duża istota, Strzelec, Pełna sk. w walce wręcz, Odp. na Kontrolę Um., Wezwanie Burzy.
Tygodniowo	20	20	14	14	9	9	5	5	3	3	2	2	1	1
Cena	35	35	70	70	150	150	340	340	630	630	1700	1700	3300+2 	3300+2 
Moc / PD	105 / 12	105 / 12	172 / 18	180 / 19	357 / 34	355 / 34	643 / 50	642 / 50	1126 / 80	1096 / 81	2535 / 160	2581 / 161	6095 / 290	6095 / 291

















Loch							
	Zwiadowca	Krwawa Dziewica	Minotaur	Mroczny Jeździec	Hydra	Wiedźma Cienia	Smok Cienia
							
Atak	3	4	5	9	15	18	25
Obrona	3	2	2	7	12	18	24
Obrażenia	2 - 4	5 - 7	4 - 7	7 - 12	7 - 14	17 - 24	45 - 70
Pkt. życia	10	16	31	40	80	80	200
Prędkość	5	7	5	6	5	4	9
Inicjatywa	10	14	8	11	7	10	10
Strzały/Mana	5 / -					4 / 11	
Zdolności	Strzelec, Pełna sk. w walce wręcz, Zmniejsz. walki na dyst.	Uderzenie i Powrót.	Odwaga.	Duża istota, Szarża Jeździecka.	Duża istota, Brak Kontraktu Wroga, Szał, Potrójny Atak.	Strzelec, Rzucający Czar.	Duża istota, Latanie, Ognisty Oddech.
Tygodniowo	7	5	6	4	3	2	1
Cena	60	125	140	300	550	1400	3000+1 🗲
Moc / PD	180 / 12	333 / 21	342 / 25	598 / 40	968 / 57	2193 / 136	5234 / 269





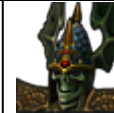



Ulepszonych Loch Stworzeń														
	Zabójca	Prześladowca	Krwawa Furia	Krwawa Siostra	Minotaur Strażnik	Minotaur Nadzorca	Posępny Jeździec	Czarny Jeździec	Hydra z Głębin	Kwasowa Hydra	Matrona Cienia	Dama Cienia	Czarny Smok	Czerwony Smok
														
Atak	4	5	5	5	5	6	10	12	15	15	20	20	30	30
Obrona	3	4	3	4	2	5	9	9	15	14	20	20	30	30
Obrażenia	2 - 4	3 - 5	5 - 7	3 - 8	4 - 7	5 - 8	7 - 14	7 - 12	9 - 14	9 - 12	17 - 27	20 - 30	45 - 70	45 - 60
Pkt. życia	14	15	16	21	35	40	60	60	125	125	90	100	240	235
Prędkość	5	6	8	8	5	5	8	8	5	5	4	5	9	9
Inicjatywa	12	12	16	14	8	9	11	12	7	8	10	11	10	11
Strzały/Mana	5 / -										4 / 14	- / 14		
Zdolności	Strzelec, Pełna sk. w walce wręcz, Zmniejsz. walki na dyst., Atak Trucizną.	Atak Trucizną, Niewidzialność.	Brak Kontraktaku Wroga, Uderzenie i Powrót.	Brak Kontraktaku Wroga, Uderzenie i Powrót, Niewrażliwość na Osłabienie.	Podwójny Atak, Odwaga.	Aura Odwagi.	Duża istota, Szarża Jeździecka, Jaszczurze Ukąszenie.	Duża istota, Jaszczurze Ukąszenie, Atak w Szarży.	Duża istota, Brak Kontraktaku Wroga, Szał, Atak Sześcioma Głowami, Regeneracja.	Duża istota, Kwasowa Krew, Szał, Brak Kontraktaku Wroga, Atak Sześcioma Głowami.	Strzelec, Rzucający Czar, Uderzenie Biczem.	Rzucający Czar, Uderzenie Biczem, Niewidzialność.	Duża istota, Latanie, Odporność na Magię, Ognisty Oddech.	Duża istota, Latanie, Ognisty Oddech, Podpalenie.
Tygodniowo	7	7	5	5	6	6	4	4	3	3	2	2	1	1
Cena	100	100	175	175	200	200	450	450	800	800	1700	1700	3700+2🗲	3700+2🗲
Moc / PD	295 / 23	290 / 22	484 / 35	477 / 34	474 / 38	488 / 39	812 / 59	833 / 61	1324 / 85	1333 / 86	2537 / 155	2622 / 156	6443 / 353	6389 / 349

















Przystań							
	Chłop	Łucznik	Zbrojny	Gryf	Kapłan	Kawalerzysta	Anioł
							
Atak	1	4	4	7	12	23	27
Obrona	1	3	8	5	12	21	27
Obrażenia	1 - 1	2 - 4	2 - 4	5 - 10	9 - 12	20 - 30	45 - 45
Pkt. życia	3	7	16	30	54	90	180
Prędkość	4	4	4	7	5	7	6
Inicjatywa	8	9	8	15	10	11	11
Strzały/Mana		10 / -			7 / -		
Zdolności	Podatnik.	Strzelec, Strzał Rozproszony.	Szał, Wielka Tarcza, Uderzenie.	Duża istota, Łatanie, Nieograniczony Kontratak, Odporność na Oślepienie.	Strzelec, Pełna sk. w walce wręcz.	Duża istota, Jednostka Turniejowa.	Duża istota, Łatanie.
Tygodniowo	22	12	10	5	3	2	1
Cena	15	50	85	250	600	1300	2800+1
Moc / PD	41 / 4	140 / 12	201 / 17	524 / 38	1086 / 70	2185 / 115	4866 / 212








Ulepszonych Przystań Stworzeń														
	Szeregowy	Osilek	Strzelec Wyborowy	Kusznik	Krzyżowiec	Fanatyk	Gryf Królewski	Gryf Bojowy	Inkwizytor	Mroczny Kapłan	Paladyn	Czempion	Archanioł	Serafin
														
Atak	1	2	4	5	5	8	9	7	16	20	24	24	31	35
Obrona	2	1	4	4	9	8	8	12	16	14	24	20	31	25
Obrażenia	1 - 2	1 - 2	2 - 8	2 - 8	2 - 5	2 - 5	5 - 15	6 - 12	9 - 12	9 - 12	20 - 30	20 - 35	50 - 50	25 - 75
Pkt. życia	6	6	10	10	26	26	35	52	80	80	100	100	220	220
Prędkość	4	4	4	4	4	4	7	7	5	5	8	8	8	8
Inicjatywa	8	8	8	8	8	8	15	10	10	10	12	12	11	11
Strzały/Mana			12 / -	10 / -					7 / 12	7 / 15				- / 14
Zdolności	Uderzenie, Podatnik.	Podatnik, Szturm.	Strzelec, Precyzyjny Strzał.	Strzelec, Pełna sk. w walce z dystansu.	Szał, Wielka Tarcza, Osłona Tarcza, Uderzenie.	Wielka Tarcza, Spustoszenie, Szał.	Duża istota, Łatanie, Nieograniczony Kontratak, Odporność na Oślepienie, Bitewne Pikowanie.	Duża istota, Łatanie, Nieograniczony Kontratak, Odporność na Oślepienie, Roztrącanie, Szał Bojowy.	Strzelec, Rzucający Czar, Pełna sk. w walce wręcz.	Strzelec, Rzucający Czar, Pełna sk. w walce wręcz, Wypaczenie.	Duża istota, Jednostka Turniejowa, Leczące Dłonie, Niewrażliwość na Szał.	Duża istota, Jednostka Turniejowa, Szarża Czempiona.	Duża istota, Łatanie, Wskrześ Sojuszników.	Duża istota, Łatanie, Rzucający Czar.
Tygodniowo	22	22	12	12	10	10	5	5	3	3	2	2	1	1
Cena	25	25	80	80	130	130	370	370	850	850	1700	1700	3500+2	3500+2
Moc / PD	72 / 8	72 / 8	199 / 19	203 / 20	287 / 28	299 / 29	716 / 58	697 / 58	1487 / 100	1523 / 100	2520 / 160	2520 / 160	6153 / 332	6003 / 322

Inferno							
	Imp	Rogaty Demon	Piekielny Ogar	Sukkubus	Piekielny Rumak	Czart	Diabeł
							
Atak	2	1	4	6	13	21	27
Obrona	1	3	3	6	13	21	25
Obrażenia	1 - 2	1 - 2	3 - 5	6 - 13	8 - 16	13 - 26	36 - 66
Pkt. życia	4	13	15	20	50	110	166
Prędkość	5	5	7	4	7	4	7
Inicjatywa	13	7	13	10	16	8	11
Strzały/Mana				6 / -		- / 10	
Zdolności	Demoniczny, Niszczyciel Many.	Demoniczny, Szał.	Demoniczny.	Strzelec, Demoniczny, Kontratak z Dystansu.	Duża istota, Demoniczny, Strach.	Duża istota, Rzucający Czar, Demoniczny.	Duża istota, Latanie, Demoniczny.
Tygodniowo	16	15	8	5	3	2	1
Cena	25	40	110	240	550	1400	2666+1 
Moc / PD	75 / 7	101 / 10	259 / 21	511 / 37	1069 / 77	2102 / 129	4868 / 245

Ulepszonych Inferno Stworzeń														
	Chowaniec	Szkodnik	Rogaty Nadzorca	Rogata Bestia	Cerber	Ognisty Ogar	Władczyni Sukkubusów	Uwodzicielski Sukkubus	Zmora	Koszmar	Czarci Lord	Czarci Pomiot	Arcydiabeł	Arcydemon
														
Atak	3	3	3	3	4	4	6	6	18	18	22	27	32	32
Obrona	2	3	4	2	2	3	6	6	18	17	21	23	29	31
Obrażenia	2 - 3	1 - 4	1 - 4	1 - 4	4 - 6	3 - 5	6 - 13	6 - 13	8 - 16	10 - 17	13 - 31	13 - 31	36 - 66	36 - 66
Pkt. życia	6	6	13	13	15	15	30	32	66	66	120	140	199	211
Prędkość	5	6	5	4	8	8	4	4	8	8	4	6	7	6
Inicjatywa	13	13	8	8	13	13	10	9	16	15	8	9	11	10
Strzały/Mana							6 / -	6 / -			- / 20			
Zdolności	Demoniczny, Złodziej Many.	Demoniczny, Zbieranie Many.	Demoniczny, Szał, Eksplozja.	Demoniczny, Szał, Skok.	Brak Kontrataku Wroga, Demoniczny, Potrójny Atak.	Demoniczny, Potrójny Atak, Brak Kontrataku Wroga, Ognisty Oddech.	Strzelec, Demoniczny, Kontratak z Dystansu, Strzał Łańcuchowy.	Strzelec, Demoniczny, Kontratak z Dystansu, Uwodzenie, Niewrażliwość na Hipnozę.	Duża istota, Demoniczny, Strach, Aura Strachu.	Duża istota, Demoniczny, Paląca Aura, Strach.	Duża istota, Rzucający Czar, Demoniczny, Miecz Śmierci.	Duża istota, Demoniczny, Ostrze Masakry, Odporność na Magię 50%.	Duża istota, Latanie, Demoniczny, Przywoływanie Czarcich Lordów.	Duża istota, Latanie, Demoniczny, Nieodparta Teleportacja.
Tygodniowo	16	16	15	15	8	8	5	5	3	3	2	2	1	1
Cena	45	45	60	60	160	160	350	350	780	780	1666	1666	3666+2 	3666+2 
Moc / PD	124 / 13	127 / 13	150 / 16	149 / 16	370 / 33	338 / 30	694 / 55	680 / 54	1415 / 100	1434 / 101	2360 / 150	2448 / 157	5850 / 311	5860 / 312







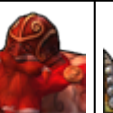

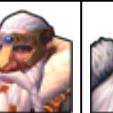





Nekropolis							
	Szkielet	Ożywieniec	Duch	Wampir	Lisz	Upiór	Kościany Smok
							
Atak	1	1	5	6	15	24	27
Obrona	2	2	4	6	15	22	28
Obrażenia	1 - 1	1 - 2	2 - 4	6 - 8	12 - 17	21 - 25	15 - 30
Pkt. życia	4	17	16	30	50	95	150
Prędkość	5	4	5	6	3	6	6
Inicjatywa	10	6	10	11	10	11	11
Strzały/Mana					5 / -		
Zdolności	Nieumarły.	Nieumarły, Szał.	Latanie, Nieumarły, Niematerialność.	Brak Kontrataku Wroga, Nieumarły, Wyssanie Życia.	Duża istota, Strzelec, Nieumarły, Obłok Śmierci.	Duża istota, Nieumarły.	Duża istota, Latanie, Nieumarły.
Tygodniowo	20	15	9	5	3	2	1
Cena	19	40	100	250	620	1400	1600+1 
Moc / PD	54 / 5	105 / 10	232 / 20	518 / 38	1166 / 70	2204 / 120	3174 / 166









Ulepszonych Nekropolis Stworzeń														
	Kościany Łucznik	Kościany Wojownik	Zombie	Gnijący Zombie	Widmo	Poltergeist	Wampirzy Lord	Książę Wampirów	Arcylisz	Liszmistrz	Kostucha	Banshee	Smok Widmowy	Upiorny Smok
														
Atak	1	2	2	2	5	6	9	9	19	21	26	23	30	31
Obrona	2	6	2	3	4	5	9	9	19	19	24	23	28	27
Obrażenia	1 - 2	1 - 3	2 - 3	1 - 3	4 - 6	4 - 6	7 - 11	5 - 13	17 - 20	17 - 21	25 - 30	22 - 27	25 - 35	27 - 36
Pkt. życia	5	5	17	19	19	20	35	40	55	55	100	110	160	150
Prędkość	4	5	4	4	5	6	7	8	3	4	6	6	7	7
Inicjatywa	10	10	7	7	10	9	11	11	10	10	11	11	11	11
Strzały/Mana	8 / -								6 / 16	5 / 19				
Zdolności	Strzelec, Nieumarły.	Nieumarły, Wielka Tarcza, Odporność na Magię 25%, Uderzenie, Ostona Tarcza.	Nieumarły, Szał, Ostabiający Cios.	Nieumarły, Aura Ostabienia, Szał.	Latanie, Nieumarły, Niematerialność, Wyssanie Many.	Latanie, Nieumarły, Niematerialność, Kradzież Amunicji.	Latanie, Brak Kontrataku Wroga, Nieumarły, Wyssanie Życia.	Latanie, Nieumarły, Wyssanie Życia, Torpor.	Duża istota, Strzelec, Rzucający Czar, Nieumarły, Obłok Śmierci.	Duża istota, Strzelec, Rzucający Czar, Nieumarły.	Duża istota, Nieumarły, Szkodliwy Dotyk.	Duża istota, Nieumarły, Śmiertelne Zawodzenie.	Duża istota, Latanie, Nieumarły, Atak Kłutwą, Groza Śmierci.	Duża istota, Latanie, Nieumarły, Uderzenie Smutku.
Tygodniowo	20	20	15	15	9	9	5	5	3	3	2	2	1	1
Cena	30	30	60	60	140	140	380	380	850	850	1700	1700	1900+2 	1900+2 
Moc / PD	84 / 10	85 / 10	150 / 15	145 / 15	327 / 31	331 / 31	739 / 60	757 / 62	1539 / 100	1541 / 101	2588 / 155	2449 / 156	3905 / 220	3872 / 221

Sylwan								
	Nimfa	Tancerz Ostrzy	Myśliwy	Druid	Jednorożec	Drzewiec	Zielony Smok	
								
Atak	1	3	4	7	12	19	27	Atak
Obrona	1	2	1	7	12	27	25	Obrona
Obrażenia	1 - 2	2 - 5	4 - 7	7 - 9	10 - 20	7 - 17	30 - 50	Obrażenia
Pkt. życia	5	12	10	34	57	175	200	Pkt. życia
Prędkość	7	6	5	5	7	6	8	Prędkość
Inicjatywa	12	11	10	10	12	7	12	Inicjatywa
Strzały/Mana			12 / -	5 / 12				Strzały/Mana
Zdolności	Łatanie, Brak Kontrataku Wroga, Rozłóż Atak.		Strzelec, Podwójny Strzał Elfa.	Strzelec, Rzucający Czar.	Duża istota, Aura Ochrony Przed Magią.	Duża istota, Szał, Oplatające Korzenie.	Duża istota, Łatanie, Kwasowy Oddech.	Zdolności
Tygodniowo	10	9	7	4	3	2	1	Tygodniowo
Cena	35	70	120	320	630	1100	2500+1	Cena
Moc / PD	100 / 8	191 / 15	309 / 24	635 / 43	1072 / 70	1717 / 100	4942 / 212	Moc / PD

Ulepszonych Sylwan Stworzeń															
	Rusałka	Driada	Tancerz Wojny	Tancerz Wiatru	Wielki Łowczy	Mistyczny Łucznik	Wielki Druid	Arcydruid	Srebrny Jednorożec	Biały Jednorożec	Ent	Dziki Ent	Szmaragdowy Smok	Kryształowy Smok	
															
Atak	2	2	5	6	5	6	12	12	17	15	19	21	31	30	Atak
Obrona	1	1	3	6	4	5	9	8	17	15	29	27	27	26	Obrona
Obrażenia	2 - 2	2 - 3	3 - 5	4 - 6	5 - 8	8 - 9	9 - 14	10 - 14	10 - 20	9 - 24	10 - 20	12 - 20	33 - 57	30 - 60	Obrażenia
Pkt. życia	6	6	12	12	14	14	33	34	77	80	181	175	200	200	Pkt. życia
Prędkość	7	7	6	7	5	5	4	4	7	7	6	6	9	9	Prędkość
Inicjatywa	15	14	15	15	10	11	10	10	12	12	7	7	14	14	Inicjatywa
Strzały/Mana	- / 10				16 / -	16 / -	7 / 15	7 / 15							Strzały/Mana
Zdolności	Łatanie, Rzucający Czar, Brak Kontrataku Wroga, Rozłóż Atak.	Łatanie, Brak Kontrataku Wroga, Rozłóż Atak, Symbioza.	Taniec Wojenny.	Zwinność.	Strzelec, Podwójny Strzał Elfa, Strzały Ochronne.	Strzelec, Strzała Mocy, Pełna sk. w walce z dystansu.	Strzelec, Rzucający Czar, Przekazanie Many.	Strzelec, Rzucający Czar, Przelanie Mocy.	Duża istota, Oślepienie, Aura Ochrony Przed Magią.	Duża istota, Oślepienie, Dziecko światła.	Duża istota, Szał, Zapuszczenie Korzeni, Oplatające Korzenie.	Duża istota, Szał, Oplatające Korzenie, Furia Lasu, Odporność na Spowolnienie.	Duża istota, Łatanie, Odporność na magię opartą na żywiole Ziemi, Kwasowy Oddech.	Duża istota, Łatanie, Tęczyowy Oddech.	Zdolności
Tygodniowo	10	10	9	9	7	7	4	4	3	3	2	2	1	1	Tygodniowo
Cena	55	55	120	120	190	190	440	440	900	900	1400	1400	3400+2	3400+2	Cena
Moc / PD	169 / 16	174 / 16	311 / 29	308 / 28	433 / 37	447 / 39	846 / 62	862 / 64	1441 / 95	1457 / 96	1993 / 135	2032 / 136	6028 / 300	5905 / 301	Moc / PD

Forteca							
	Obróńca	Włócznik	Jeździec Niedźwiedzi	Awanturnik	Kapłan Runów	Władca Piorunów	Ognisty Smok
							
Atak	1	4	5	6	10	15	25
Obrona	4	4	10	6	6	24	32
Obrażenia	1 - 1	1 - 2	4 - 5	2 - 6	12 - 15	8 - 12	40 - 50
Pkt. życia	7	9	25	20	60	100	230
Prędkość	4	4	6	5	3	8	5
Inicjatywa	9	9	10	12	8	11	9
Strzały/Mana		2 / -			5 / 15		
Zdolności	Szał, Wielka Tarcza, Opancerzony.	Strzelec, Wyniszczające Rany.	Duża istota, Szał.	Odp. na Kontrolę Um..	Strzelec, Rzucający Czar, Odporność na Ogień 50%, Znamie Ognia.	Duża istota, Łatanie, Uderzenie Burzy.	Duża istota, Żywiolak, Odporność na Ognia, Ognista Tarcza, Ognisty Oddech.
Tygodniowo	18	14	7	6	3	2	1
Cena	24	45	130	160	470	1300	2700+1
Moc / PD	70 / 7	115 / 10	304 / 24	318 / 27	932 / 70	2109 / 115	4883 / 212

Ulepszonych Forteca Stworzeń														
	Strażnik	Strażnik Gór	Harcownik	Harpunnik	Niedźwiedzi Rycerz	Niedźwiedzi Wojownik	Berserker	Pogromca	Patriarcha Runów	Strażnik Runów	Władca Płomienia	Władca Burz	Magmowy Smok	Wulkaniczny Smok
														
Atak	1	2	4	5	6	8	7	7	9	10	15	16	30	30
Obrona	5	6	4	3	14	12	7	7	9	9	24	23	40	35
Obrażenia	1 - 2	1 - 2	2 - 3	2 - 5	5 - 6	5 - 6	3 - 8	3 - 7	14 - 17	17 - 20	21 - 26	9 - 13	40 - 50	44 - 55
Pkt. życia	12	12	12	10	30	30	25	30	60	65	120	145	280	275
Prędkość	4	4	4	4	7	7	5	5	3	3	8	8	5	5
Inicjatywa	9	8	9	9	11	11	12	11	10	9	11	10	9	9
Strzały/Mana			4 / -	4 / -					5 / 25	5 / 25				
Zdolności	Szał, Wielka Tarcza, Opancerzony, Sciana Tarcz.	Szał, Wielka Tarcza, Opancerzony, Niewzruszony, Stabilna Postawa.	Strzelec, Pełna sk. w walce wręcz, Wyniszczające Rany.	Strzelec, Uderzenie Harpunem, Opancerzony.	Duża istota, Szał, Opancerzony, Uderzenie.	Duża istota, Szał, Niedźwiedzi Ryk.	Odp. na Kontrolę Um., Szał Bitewny.	Zabójca Gigantów, Uderzenie, Odp. na Kontrolę Um., Bitewny Szał.	Strzelec, Rzucający Czar, Odporność na Ognia, Znamie Ognia, Krzyżowy Ogień.	Strzelec, Rzucający Czar, Odporność na Ognia, Znamie Ognia.	Duża istota, Łatanie, Odporność na Ognia, Fala Płomieni, Uderzenie Płomieni.	Duża istota, Łatanie, Uderzenie Burzy, Odporność na Powietrze, Uderzenie Piorunem.	Duża istota, Żywiolak, Odporność na Ognia, Ognisty Oddech, Tarcza Magma.	Duża istota, Żywiolak, Odporność na Ognia, Oddech Płynnego Ognia.
Tygodniowo	18	18	14	14	7	7	6	6	3	3	2	2	1	1
Cena	40	40	65	65	185	185	220	220	700	700	1700	1700	3400+2	3400+2
Moc / PD	115 / 12	113 / 12	171 / 17	171 / 17	419 / 36	422 / 36	434 / 41	434 / 41	1308 / 100	1329 / 101	2477 / 160	2437 / 161	6100 / 329	6070 / 326

Twierdza							
	Goblin	Centaur	Wojownik	Szamanka	Siepacz	Wiwerna	Cyklop
							
Atak	1	3	5	5	11	17	29
Obrona	1	1	2	5	8	17	27
Obrażenia	1 - 1	2 - 4	2 - 5	6 - 9	7 - 10	15 - 25	40 - 52
Pkt. życia	3	6	12	30	34	90	220
Prędkość	4	5	4	5	6	6	5
Inicjatywa	12	11	10	11	11	10	9
Strzały/Mana		8 / -		- / 8			
Zdolności	Demon. Krew, Tchórzostwo, Zdrada.	Duża istota, Strzelec, Demon. Krew, Manewr.	Szał, Demon. Krew.	Rzucający Czar, Demon. Krew.	Spustoszenie, Demon. Krew.	Duża istota, Łatanie, Regeneracja.	Duża istota, Demon. Krew, Połykanie Goblinów.
Tygodniowo	25	14	11	5	5	2	1
Cena	10	50	80	260	350	1250	2900+1 
Moc / PD	42 / 4	121 / 11	190 / 17	492 / 35	695 / 70	2058 / 115	4790 / 212

Ulepszonych Twierdza Stworzeń														
	Gobliński Sidlarz	Gobliński Plugawiec	Centaur Koczownik	Centaur Grasant	Rębacz	Podżegacz	Córa Nieba	Córa Ziemi	Oprawca	Herszt	Jadowita Wiwerna	Pao Kai	Dziki Cyklop	Krwawy Cyklop
														
Atak	1	2	4	4	6	4	7	10	14	13	21	19	30	28
Obrona	3	1	2	4	4	6	9	7	10	15	18	19	27	28
Obrażenia	1 - 1	1 - 2	3 - 6	3 - 5	4 - 6	3 - 5	6 - 9	7 - 11	8 - 12	10 - 12	20 - 27	20 - 25	45 - 57	35 - 50
Pkt. życia	7	5	9	10	12	20	35	35	40	48	105	120	225	235
Prędkość	4	5	5	6	5	4	4	5	7	7	7	7	5	6
Inicjatywa	10	9	10	10	11	9	12	12	12	12	10	10	9	10
Strzały/Mana			8 / -	6 / -			- / 12	- / 8						
Zdolności	Demon. Krew, Tchórzostwo, Zastawianie Sidel.	Demon. Krew, Tchórzostwo, Plugawienie Magii.	Duża istota, Strzelec, Demon. Krew, Manewr.	Duża istota, Strzelec, Demon. Krew, Pełna sk. w walce wręcz.	Szał, Demon. Krew, Szturm.	Demon. Krew, Bezłitosny Kontratak, Szał, Prowokowanie.	Rzucający Czar, Demon. Krew, Poświęcenie Goblina.	Rzucający Czar, Demon. Krew, Poświęcenie Goblina, Atak Przekleństwem, Szybki Atak.	Aura Strachu, Odwaga, Spustoszenie, Demon. Krew.	Demon. Krew, Obecność Dowódcy, Rozkaz Wodza.	Duża istota, Łatanie, Regeneracja, Jad.	Duża istota, Łatanie, Oddech Błyskawicy, Odporność na Oślepienie, Ścierwojad.	Duża istota, Demon. Krew, Połykanie Goblinów, Rzut Goblinem, Miazdzący Cios, Zmniejsz. walki na dyst..	Duża istota, Demon. Krew, Połykanie Goblinów, Rzut Goblinem, Złe oko, Zmniejsz. walki na dyst..
Tygodniowo	25	25	14	14	11	11	5	5	5	5	2	2	1	1
Cena	20	20	70	70	120	120	360	360	500	500	1600	1600	3450+2 	3450+2 
Moc / PD	69 / 8	66 / 8	174 / 18	181 / 19	254 / 25	265 / 26	680 / 54	692 / 55	926 / 100	895 / 101	2571 / 160	2572 / 161	5937 / 317	5937 / 317

OPISY JEDNOSTEK

Akademia



Gremlin

Istoty powstałe w wyniku magicznych eksperymentów na schwytanych goblinach, od których jednak są mądrzejsze i bardziej uległe. Będąc najczęściej spotykanym stworzeniem w szeregach armii Maga, Gremliny preferują walkę na dystans z wykorzystaniem prymitywnej wyrzutni granatów strzelającej pociskami zapalającymi. Wyrzutnia ta ma solidną konstrukcję i w walce w zwarciu Gremliny używają jej jako maczugi.



Gremlin Dowódca

Gremliny, które wyróżniły się na polu bitwy, mogą awansować do stopnia Dowódcy. Potrafią naprawiać różne urządzenia (balisty, golem, itp.).



Gremlin Sabotażysta

Misją Gremlina Sabotażysty jest niszczyć wszystko, co tylko może, czyniąc go bezcennym na polu bitwy. Nic nie jest bezpieczne, ani golem, ani fortyfikacje miast nie wytrzymają, jeśli weźmie je na cel Gremlin Sabotażysta.



Kamienny Gargulec

Gargulce to latające posągi ożywione przez magię. Magowie czują wobec nich szacunek ze względu na to, iż potrafią latać i doskonale walczyć, zadając ciosy kamiennymi pięściami. Kamienne Gargulce są odporne na zaklęcia z gatunku błyskawic.



Obsydianowy Gargulec

Materiał, z którego wykonane są Obsydianowe Gargulce, jest rzadszy i bardziej kosztowny, ale też znacznie wytrzymalszy. Zapewnia im odporność na ogień, zimno i działanie błyskawic.



Marmurowy Gargulec

Słynne właściwości złotego marmuru, z którego wytwarza się Marmurowe Gargulce, zostały dobrze udokumentowane jeszcze w zapomnianych czasach. Ta najrzadziej występująca skała ceniona jest przez czarodziejów z powodu unikatowej zdolności zmiany właściwości każdej naturalnej siły. Pod wpływem Marmurowych Gargulców ogień, woda i ziemia mogą zostać przemienione w niszczącą broń.



Żelazny Golem

Golemy to starożytne mechaniczne istoty, będące główną jednostką bojową armii Srebrnych Miast. Golemy uzbrojone są w dwa długie, zakrzywione miecze. Materiał, z którego są zbudowane, pełni również rolę ich pancerza. Żelazne Golemy są niewrażliwe na efekt spowolnienia i dobrze chronione przed atakami bazującymi na magii (obrażenia wywołane przez atak magią dzielone są na pół).



Stalowy Golem

Stalowe Golemy są przygotowywane przez swoich twórców z wielką dbałością. Są prawie całkowicie odporne na działanie magii (otrzymują tylko 1/4 obrażeń pochodzących z ataków magicznych), a w walce niezwykle skuteczne, gdyż odpowiadają kontratakiem na każdy zadany im cios.



Magnetyczny Golem

Magnetyczne Golemy nie boją się czarodziejów, będąc całkowicie niewrażliwymi na jakiegokolwiek magiczne ataki. Siły magnetyczne chronią nie tylko golem, ale również wszystkich w ich bezpośrednim otoczeniu.



Mag

Niektórzy Magowie Srebrnych Miast służą w armii. Nie należy ich stawiać w pierwszym szeregu, gdyż nie mają doświadczenia w walce wręcz, a ich jedyną bronią jest sztylet. Tę słabość z nawiązką rekompensuje moc ich czarów. Magowie posiadają też zwoje z dodatkowymi zaklęciami.



Arcymag

Najpotężniejsi w klasie Magów Bitewnych mogą awansować do rangi Arcymaga, uzyskując w ten sposób dostęp do kolejnych zaklęć. Sama ich obecność na polu bitwy zmniejsza koszt zaklęć bohatera, który nimi dowodzi.

**Mag Bitewny**

W pięknym otoczeniu Oazy Khalef mieszka Naef Al Madżalla, największy z nauczycieli magii. Do niego właśnie magowie przybywają w poszukiwaniu nadziei na ujarznienie swych magicznych mocy w bitwie, aby wykorzystać je przeciw wrogom i nie skrzywdzić przy tym swoich własnych jednostek.

**Dżin**

Dżiny to istoty niezrównoważone i nieobliczalne, jednak na polu bitwy są na tyle użyteczne, że Magowie poświęcają czas na ich szkolenie. Nie można przewidzieć, jakiego zaklęcia Dżin użyje w walce z wrogiem, ale przynajmniej można być pewnym, że nie użyje go przeciwko swoim towarzyszom. Rzucanie zaklęć nie jest jedynym zadaniem Dżinów na polu bitwy, potrafią również posługiwać się ciężkimi buławami.

**Dżin Królewski**

Dżiny Królewskie, podobnie jak zwykłe Dżiny, atakują przeciwnika czarami. Rzucają także zaklęcia wspomagające towarzyszy walki. Jednak nie można przewidzieć, jakie dokładnie mogą to być czary. W walce w zwarciu Dżin Królewski korzysta z ciężkiej buławy.

**Dżin Wizjoner**

Dżiny Wizjonerzy mają moc przepowiadania przyszłości. Ten, kto posiada lampę dżina, zawsze będzie miał szczęście w boju, a jego wroga czeka wiele nieszcześć. Same Dżiny decydują jak obdarowywać szczęściem. Mogą dać sojusznikom szczęście swojego pana lub sprowadzić pecha na siły swych wrogów.

**Raksza Rani**

Raksza Rani, duch przepełniony zemstą, który poruszał się przez tysiąclecia na obrzeżach Ashan. Stworzenia te pragną zemsty, a ich przydatność została na nowo odkryta przez podróżujących Czarnoksiężników, którzy - po wielu nieudanych próbach - w końcu zdołali je przywołać i skutecznie nimi sterować. Raksza Rani stanowi wielką siłę na polu bitwy, przerażając wrogów swoimi wieloma kończynami górnymi, głową w kształcie lwa oraz piekielnie ostrymi mieczami. Atak Raksza Rani jest tak przerażający, że przeciwnik nie jest w stanie kontratakować.

**Raksza Radża**

Raksza Radża jest tak samo zatrważającą istotą jak Raksza Rani, ale dodatkowo gdy musi, może na chwilę przyspieszyć swoje ruchy.

**Raksza Kszatrija**

"Duch śmierci" - tak nazywają w Akademii Raksza Kszatrija. Silni, zręczni i bezlitośni czteroręcy wojownicy zmieniają w rozdygotany wrak każdego, kto śmie stawić im czoła. Duchy śmierci nie biorą jeńców, biorąc na miecze wszystkich tych, którzy stają im na drodze.

**Kolos**

Kolosy to jedne z najsilniejszych istot należących do tej frakcji. Niezbyt chętnie posługują się bronią, woląc korzystać w walce ze swoich gigantycznych pięści i mocnych chwytów. Kolosy są odporne na działanie magii mogącej przejąć kontrolę nad umysłem, dzięki czemu są lojalne wobec czarnoksiężników. Kolosy, nie przepadające za bronią, miażdżą swych przeciwników potężnymi ciosami ramion.

**Tytan**

Tytani to najpotężniejsze istoty, jakie mogą zostać zbudowane lub przywołane przez Czarnoksiężnika. Podobnie jak Kolosy, Tytani najchętniej posługują się w walce dłońmi. Są odporni na działanie magii kontrolującej umysł. Potrafią także ciskać błyskawice na duży dystans.

**Tytan Burz**

Obojętni na ziemskie sprawy Tytani Burz dysponują niemal boską mocą. Na ich rozkaz całe pola bitew znikają w straszliwych burzach. Biada tym, którzy staną się ofiarami ich żywiołowej furii, zostaną oni bowiem porażeni gromami spadającymi w sercu nawałnicy, a strzały łuczników zbiegną z toru pod wpływem dzikich powiewów wiatru.

Forteca

**Obrońca**

Stanowiący trzon każdej krasnoludzkiej armii Obrońcy to najliczniejsi wojownicy w Kamiennych Aulach. Umocnieni solidną krasnoludzką zbroją Obrońcy potrafią stawić czoła znacznie potężniejszym od siebie wrogom.

**Strażnik**

Strażnicy to zaprawieni w boju wojownicy, których zadaniem jest chronić inne krasnoludzkie jednostki. Ze swych potężnych tarcz Strażnicy zbudować mogą niemożliwą niemalże do przebiccia ścianę, by zmniejszyć zadawane przez wroga obrażenia. Im większy dystans będzie musiał pokonać wróg, nim w nią uderzy, tym mniejszy jego uderzenie odniesie skutek.

**Strażnik Gór**

Strażnicy Gór mogą znieść ataki wrogów niczym skała. Ta słynna krasnoludzka piechota uzbrojona w wielkie tarcze przypominające ściany fortec, stanowi trudną do pokonania przeszkodę dla każdego przeciwnika. Kiedy już zajmą jakiś teren, nic nie jest w stanie wyrzucić im prawdziwej krzywdy.

**Włócznik**

Włócznicy są kartą atutową krasnoludzkich armii. Ich porażający atak i mistrzowskie opanowanie ciężkich włóczni dają szansę na obniżenie prędkości i inicjatywy wroga.

**Harcownik**

Włócznicy, którzy posiedli trudną sztukę precyzyjnego ciskania swą bronią, stają się Harcownikami, zdolnymi do rażenia wroga na dystans. Podwaja to ich skuteczność w walce, gdyż wciąż obniżyć mogą prędkość i inicjatywę wroga. Pomimo zdolności ataku na dystans pozostają w pełni skuteczni w walce w zwarciu.

**Harpunnik**

Harpun to niebezpieczna broń w rękach tych, którzy potrafią zeń zrobić użytek. Trafiony harpunem żołnierz ryzykuje złamanie szyku i trafienie wprost pod dziki cios krasnoludzkiego topora.

**Jeździec Niedźwiedzi**

Żadna armia nie poradzi sobie bez kawalerii, której zadaniem jest szybkie związanie walką jednostek wroga. Krasnoludy poskromiły w tym celu groźne niedźwiedzie, których wielka wytrzymałość rekompensuje stosunkowo niską prędkość.

**Niedźwiedzi Rycerz**

Jeźdźcy Czarnych Niedźwiedzi to elita krasnoludzkiej kawalerii. Te potężne, ciężkozbrojne bestie są jeszcze bardziej wytrzymałe. Co więcej, wpaść mogą w Szał Bojowy i przetrącając wrogów łapami obniżyć ich inicjatywę.

**Niedźwiedzi Wojownik**

Krasnoludy sprowadziły wielkie białe niedźwiedzie z dalekiej północy i wytrenowały je specjalnie do bitwy. Przeróżające kły, potężne pazury i śmierdzący oddech niedźwiedzi sięją grozę w sercach tych, którzy stają im na drodze.

**Awanturnik**

Awanturnicy opanowali walkę wręcz do tego stopnia, że gardzą użyciem broni. Polegają zamiast tego na okutych rękawicach i własnych kończynach. Tak dalece oddani są walce, że czary umysłu nie mają na nich żadnego wpływu.

**Berserker**

Berserkerzy przypominają Awanturników, lecz uzbrojeni są w rękawice o okrutnych ostrzach. Wpaść mogą w Szał Bitewny, obniżając swą obronę, lecz i znacznie wzmagając swój atak. Gdy tak się stanie, Berserkerzy atakują dowolną pobliską jednostkę nie otrzymując kontrataku.

**Pogromca**

Krasnoludy uznają Pogromców za szalonych wojowników, albowiem nie boją się oni hydr, smoków ani żadnych innych istot, choćby i najbardziej przerażających, a pragną jedynie ich śmierci. Ranny wojownik uśmiecha się tylko i walczy dalej z coraz większą zaciętością.

**Kapłan Runów**

Kapłani Runów stanowią wśród krasnoludów specjalną kastę dobieraną spośród dzieci o złotych oczach - co jest znakiem ich boga, Arkatha - wychowywanych na magów bitewnych. Uderzają we wroga z oddali, sami zaś dysponują niejaką odpornością na magię wroga. Kapłan Runów przekląć może swój cel Znamieniem Ognia, wzmagając odnoszone przezeń obrażenia od ognia.

**Patriarcha Runów**

Najlepiej wyszkoleni Kapłani Runów przechodzą święte rytuały w najtajniejszych halach klanu Wysokiego Ognia, by stać się Patriarchami Runów. Ich palące ataki uderzają we wrogów i wywołują pożogę, która dotyka również pobliskie jednostki.

**Strażnik Runów**

Zabicie Strażnika Runów to niełatwe zadanie, szczególnie jeśli nie dysponuje się ognioodporną zbroją. Jeśli krasnolud otrzyma śmiertelny cios, jego wewnętrzny płomień wyrwa się z oków ciała, a ognista eksplozja spala wszystko, co znajdzie się w pobliżu.

**Władca Piorunów**

Władca Piorunów jest nie tylko wielkim wojownikiem, ale także i magiem. Może teleportować się wśród jednostki wroga i zadać im potężny cios swym toporem. Co więcej, jego topór godzić może we wrogów błyskawicami, na które sam Władca Piorunów jest oczywiście odporny.

**Władca Płomienia**

Władcy Płomienia to tanowie, którzy poświęcili swoje życie potędze ognia. Raz na bitwę Władca Płomienia może uderzyć w wybrany cel oraz sąsiednie jednostki potężnym wybuchem płomieni.

**Władca Burz**

Ci przerażający wojownicy dzierżą śmiertelnie niebezpieczne topory, ale jeszcze bardziej zabójcze okazują się magiczne moce, które kryją się w ich zaciśniętych pięściach, mogących zabijać bezbronnych przeciwników uderzeniami piorunów. Wrogowie nie mogą się przed nimi ukryć.

**Ognisty Smok**

Ogniste smoki to dzieci czczonego przez krasnoludy Arkatha, Smoka Ognia. Jaki ich dalecy krewni, Czarne Smoki, te budzące grozę stworzenia atakują wrogów swym ognistym oddechem, a na ataki odpowiadają zalewami ognia na podobieństwo Feniksów. Same oczywiście są odporne na ogień.

**Magmowy Smok**

Magmowe Smoki zdają się doprawdy być zbudowane z płonących skał. Kamienne łuski przeplecione ognistymi żyłami zapewniają tym żarliwym gigantom niemalże nieprzenikliwą zbroję.

**Wulkaniczny Smok**

Głęboko w trzewiach ziemi gorąca, rozgotowana lava służy za wylęgarnię dla Wulkanicznych Smoków. Te zionące ogniem potwory zredukują wrogów do zaledwie kupki popiołu, mogąc również pozostawić za sobą płomienny szlak, który będzie palił się jeszcze długo po tym jak smoki już przejdą.

Inferno**Imp**

Impy to małe, przebiegłe stworzenia, dość słabe w bezpośredniej walce. Ich siłą jest duża liczebność. Impy posiadają talent Kanału Many, pozwalający im pozbawić wrogów magicznej energii i przekazać ją bohaterowi własnej armii.

**Chowaniec**

Chowańce to małe, przebiegłe stworzenia, dość słabe w bezpośredniej walce - ich siłą jest duża liczebność. Chowańce posiadają talent kradzieży punktów magii wroga i dostarczania ich bohaterowi, który dowodzi ich armią.

**Szkodnik**

Te paskudne złodziejzki ukradną wszystko, co mogą, gdy tylko nadarzy się sposobność. Przede wszystkim Szkodniki kradną manę, którą chowają w ciemnych buteleczkach i oddają swym panom, w nadziei otrzymania hojnej nagrody.

**Rogaty Demon**

Rogate Demony są wolnymi i krzepkimi istotami niskiego poziomu - to podstawowe jednostki piesze armii piekielnych. Dzięki swej grubej skórze, którą ciężko przebić, są stworzone do tego, aby przetrwać, nawet gdy otrzymają dużą liczbę ran.

**Rogaty Nadzorca**

Rogaci Nadzorcy to wolne, krzepkie istoty niskiego poziomu, które dzięki bardzo grubej skórze mogą przeżyć nawet pomimo zadanych im licznych ran. Bestie te mają w sobie ogień i mogą eksplodować, zadając przy tym obrażenia znajdującym się w pobliżu stworzeniom.

**Rogata Bestia**

Rogate Bestie zamieszkują niewielkie wyspy na morzach lawy w piekle. Nie przepadając za "kąpielami", przeprawiają się nad strumieniami lawy z pomocą umiejętności wykonywania niesamowitych skoków. Niewiele istot potrafi skoczyć tak daleko jak Rogaty Skoczek, a jego umiejętności często okazują się bardzo użyteczne w boju.

**Piekielny Ogar**

Wściekłość sprawia, że Piekielne Ogary błyskawicznie poruszają się po polu bitwy i atakują z niezwykłą siłą i złością. Jednakże furia to także ich słabość na polu bitwy. Piekielne Ogary niezbyt koncentrują się na swoim własnym bezpieczeństwie i wystawiają się na ryzyko, byle tylko skoncentrować swą energię na ataku.

**Cerber**

Wściekłość sprawia, że Cerbery błyskawicznie poruszają się po polu bitwy i atakują z niezwykłą siłą i złością; ich cienka skóra nie chroni ich jednak dobrze przed uderzeniami wrogów. Przed ciosami Cerberów nie można się obronić, a dzięki trzem głowom mogą atakować wielu przeciwników.

**Ognisty Ogar**

Ogniste Ogary nie są może zbyt silne, ale za to niezmiernie agresywne, a ich trzy głowy, z których każda zije ogniem powodują, że na polu bitwy wywołują respekt i strach.

**Sukkubus**

Sukkubus tworzy kule ognia, które ciska w swoich wrogów. Wszystkie jednostki nieprzyjaciela muszą być gotowe na deszcz płomieni, gdy podczas bitwy napotkają Sukkubusa.

**Władczyni Sukkubusów**

Władczynie Sukkubusów przywołują kule ognia, którymi ciskają w swoich wrogów. Płomienie powstałe po trafieniu w przeciwnika nie gasną, lecz rozprzestrzeniają się na sąsiednie jednostki.

**Uwodzicielski Sukkubus**

Mimo swego przerażającego wyglądu, Uwodzicielskie Sukkubusy posiadają dość niesamowity głos. Wystarczy posłuchać kilku zdradliwych słów, by wpaść w potrzask i znaleźć się na ich łasce.

**Piekielny Rumak**

Piekielny Rumak to okrutna bestia przywołana z głębin Sheogh. Stworzenie to wzbudza taki strach, że nawet najodważniejsi wojownicy z trudem podejmują z nim walkę.

**Zmora**

Złe Zmory to wytwór najbardziej spaczonych wizji mieszkańców Ashan. Stworzenia te wzbudzają taki strach, że nawet najodważniejsi wojownicy z trudnością podejmują z nimi walkę. Otaczająca je aura przerażenia powoduje, że przeciwnicy tracą bonusy do morale, jeśli znajdują się w ich pobliżu.

**Koszmar**

W żyłach Koszmaru płynie nie krew, ale sam piekielny ogień. Z ciała tego potwora emanuje tak wielkie ciepło, że każdy podchodzący ryzykuje spalenie w proch.

**Czart**

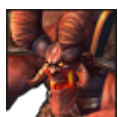
Te potężne biesy nadciągają z najczarniejszych czeluści podziemi, by służyć swoim panom. Potrafią zarówno walczyć w bezpośrednim starciu, jak i posługiwać się magią ofensywną.

**Czarci Lord**

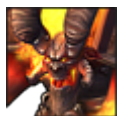
Te potężne biesy pochodzą z najczarniejszych czeluści podziemi. Potrafią walczyć zarówno w bezpośrednim starciu, jak i posługiwać się magią. Władają mieczami śmierci, których mroczna moc pozbawia życia stworzenia, które ich nieopatrznie dotkną.

**Czarci Pomiot**

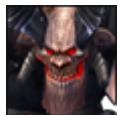
Miecz Czarciego Pomiotu wykonano z hartowanej stali, co pozwala złemu demonowi na wężową elastyczność i dokładność, a w boju stara się pozbyć jak największej ilości wrogów w jak najkrótszym czasie.

**Diabeł**

Diabły wezwane zostały do walki ze swego ognistego królestwa przez bohaterów Sheogh. Potrafią teleportować się w jakiegokolwiek miejsce na polu bitwy, nikt zatem nie może uniknąć ich brutalnych ataków.

**Arcydiabeł**

Potężne Arcydiabły wznoszą się ze swojego ognistego królestwa, aby dowodzić armiami piekieł. Potrafią teleportować się w jakiegokolwiek miejsce na polu bitwy, nikt zatem nie może uniknąć ich brutalnych ataków. Arcydiabły mogą przywołać Czarcie Lordy do walki w swej sprawie.

**Arcydemon**

Arcydemon to prawdziwy dowódca piekielnych armii. Ogromny, okrutny potwór spogląda z góry na pole bitwy, zabijając wrogów przerażającą bronią. Arcydemon potrafi nie tylko nagle pojawić się przy wrogu - potrafi również przyciągnąć wroga do siebie, ułatwiając sobie zadanie mu śmiertelnego ciosu.

Loch**Zwiadowca**

Głównym zadaniem Zwiadowców na polu walki jest atakowanie wroga za pomocą śmiercionośnej kuszy. Są oni także wyszkoleni do walki wręcz i mogą się bronić przed atakiem w zwarcie.

**Zabójca**

Główne zadanie Zabójców na polu walki to atakowanie wroga za pomocą śmiertelnej kuszy. Jej zaklęte pociski zadają ciężkie obrażenia oraz zatrują rany przeciwnika.

**Prześladowca**

Mroczne elfy zawsze szanowały zabójców, ale ze szczególnym szacunkiem odnosiły się do mistrzów niewidoczności, zdolnych zupełnie zaskoczyć niczego niespodziewające się ofiary. Za najlepszy przykład mogą posłużyć tu Prześladowcy. Unikają pułapek, mieczy i czarów swego wroga, są w stanie prześlizgnąć się obok każdej straży, by zadać swej ofierze ostateczny cios.

**Krwawa Dziewica**

Krwawe Dziewice to błyskawicznie poruszające się kobiety-wojownicy, które praktykują dziwną formę elfickiego tańca bitewnego. Szybko zbliżają się do przeciwnika, uderzają i wracają na miejsce, z którego rozpoczęły ruch.

**Krwawa Furia**

Krwawe Furie to elita armii mrocznych elfów. Są tak dobrze wyszkolone we własnej odmianie tańca bitewnego, że mogą równocześnie atakować i unikać ciosów, dzięki czemu przeciwnik nie ma czasu, aby odpowiedzieć kontratakiem, nim powrócą na swoje miejsce.

**Krwawa Siostra**

Dzikie i brawurowe Krwawe Siostry uważają się za niezwyciężone, więc szybko atakują wroga, unikając przy tym uderzeń wrogiego ostrza.

**Minotaur**

Tak jak i inne ludzkie bestie Minotaury, pół-ludzie, pół-byki, zostały stworzone przez Czarnoksiężników z Siedmiu Miast jako siła zastępcza dla Orków. Uciekły na wschód i do podziemi, chcąc zyskać niepodległość, ale zostały ponownie pokonane przez mroczne elfy i skute w kajdany. W społeczeństwie mrocznych elfów Minotaury są wykorzystywane do żmudnych, najtrudniejszych i upadających czynności. Mimo takiego traktowania, Minotaury znane są ze swej odwagi i poczucia godności. Każde z powierzonych im zadań wykonują najlepiej jak potrafią, nawet gdy trzeba się bić za tych, którzy traktują ich jak niewolników. Mają nadzieję, że pewnego dnia odzyskają niepodległość, a mroczne elfy boją się, że będą one chciały to zrobić siłą.

**Minotaur Strażnik**

Najwięksi wojownicy wśród Minotaurów przechodzą dodatkowe szkolenie gladiatora i awansują do stopnia Strażnika. Są wytatuowane i z wielką wprawą posługują się śmiertelnie groźnymi toporami z podwójnym ostrzem, zadając dwa ciosy w jednym ruchu.

**Minotaur Nadzorca**

Nawet niewolnicy mają swych przywódców. Ci, których wybiera się na Nadzorców Minotaurów dowodzą nawet mrocznymi elfami. Wiedzą, że walcząc do ostatniej kropli krwi zainspirują innych do odważnych czynów.

**Mroczny Jeździec**

Mroczni Jeźdźcy to rdzeń armii Ygg-Chall. Ci dobrze wytrenowani i opancerzeni wojownicy ruszają do bitwy na wielkich jaszczurach, uzbrojeni w ciężką lancę i tarczę. Ich główną bronią jest szybkość. Im większy dystans dzieli ich od przeciwnika, tym więcej czasu mają na nabranie impetu i tym poważniejsze obrażenia zadają.

**Posępny Jeździec**

Posępni Jeźdźcy są podobni do swoich słabszych braci, Mrocznych Jeźdźców, ale są od nich lepiej wytrenowani, a ich jaszczury są wyszkolone by gryźć przeciwników.

**Czarny Jeździec**

Uzbrojeni w trójzęby Czarni Jeźdźcy przerażających jaszczurów uważani są za dumę podziemnego świata. Ich broń nie ma słabości, a ich umiejętności walki pozwalają im atakować kogokolwiek, kogo mogą tylko sięgnąć na swej drodze ku zamierzonemu celowi.

**Hydra**

Hydry to kolejne stworzenia zamieszkujące pod ziemią, które zostały oswojone i zniewolone przez mroczne elfy. Ich pochodzenie nie jest bliżej znane, choć wydają się spokrewnione ze smokami (pomimo ograniczonej inteligencji i braku zdolności magicznych). Są bardzo silne i w czasie walki korzystają ze wszystkich swoich trzech głów, aby równocześnie uderzać w różnych przeciwników.

**Hydra z Głębin**

Hydra z Głębin jest starsza od zwykłej Hydry i ma sześć głów, a nie trzy, co pozwala jej atakować większą liczbę wrogów i zadawać im więcej ran.

**Kwasowa Hydra**

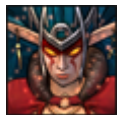
W związku z tym, że te hydry polują na ogromne pająki kwasowe mieszkające w jaskiniach, ich krew przeszła znaczną transformację. Nawet niewielka rana spowoduje zagotowanie krwi i fontannę kwasu, który wypryśnie spod skóry. Tym samym, zraniona Hydra może użyć własnej krwi, by uderzać w tych, którzy ją zaatakowali.

**Wiedźma Cienia**

Wiedźmy Cienia to kapłanki Malassy. W bezpośredniej walce używają biczów, ale są znacznie bardziej niebezpieczne, gdy korzystają z potężnych zaklęć ciemności.

**Matrona Cienia**

Matrony Cienia są elitą wśród wojowników mrocznych elfów. W walce w zwarcu używają biczów, ale preferują sytuacje, w których mogą skorzystać z potężnych zaklęć. Matrony Cienia znają więcej zaklęć niż Wiedźmy.

**Dama Cienia**

Elfy są bez wyjątków zachwycone urodą Dam Cienia, ale tylko niektóre zaryzykowałyby nawiązanie z nimi jakiegokolwiek kontaktu. Wiedzą, że może to mieć śmiertelne konsekwencje, jako że Damy uzbrojone są w płomienne bicz, z których korzystają nie tylko w bitwie.

**Smok Cienia**

Smoki Cienia żyją głęboko w podziemnych jaskiniach. Czczone przez mroczne elfy jako awatary Wielkiej Matki, tolerują ich i czasem się z nimi sprzymierzają. Nawet pojedynczy smok jest straszliwym przeciwnikiem, który zięje negatywną energią siejącą zniszczenie nawet wśród najtwardszych oponentów.

**Czarny Smok**

Czarne Smoki to jak gdyby starsze, potężniejsze rodzeństwo Smoków Cienia. Mają te same zdolności, ale są od nich zarówno silniejsze, jak i zupełnie odporne na działanie magii.

**Czerwony Smok**

Tylko szalenię zgodziłby się na pojedynek z Czerwonym Smokiem. Kiedy Smok spada z nieba na wrogów, wszystko na jego drodze zostaje zniszczone, a przed bezlitosnymi płomieniami nie daje się uciec. Żaden wojownik nie czuje się bezpiecznie w obliczu smoka.

Nekropolis

**Szkielet**

Uzbrojony w topór i tarczę, Szkielet wznosi do ataku kościaną rękę, aby zadać śmierć wszystkiemu, co żyje. Wysoka inicjatywa pozwala mu uderzać w pierwszej kolejności, ale jego kruchy szkielet nie może wytrzymać wielu uderzeń.

**Kościany Łucznik**

Uzbrojeni w łuk i strzały Kościani Łucznicy uderzają z daleka w to, czego najbardziej nienawidzą - żywe istoty. Wysoka inicjatywa pozwala im uderzać w pierwszej kolejności, ale ich kruche szkielety nie mogą wytrzymać wielu uderzeń.

**Kościany Wojownik**

To elitarna lekka piechota szkieletów, uzbrojona w solidne tarcze i niebezpieczne buławy, zdolna przechylić szalę zwycięstwa w każdej bitwie. Kościani Wojownicy nie boją się śmierci, bo przecież od dawna spoglądają jej w twarz.

**Ożywienieć**

Te przegniłe ciała są ożywiane przez Nekromantów, aby nieść śmierć ich wrogom. Choć Ożywieniecy są powolne i niezbyt zręczne, to jednak nie czują bólu i mogą wytrzymać wiele ciosów. Czyni to z nich przerażających wrogów i idealne mięso armatnie.

**Zombie**

Te przegniłe ciała są ożywiane przez Nekromantów, aby nieść śmierć ich wrogom. Zombie nie czują bólu i mogą wytrzymać wiele ataków. Cios Zombie sprowadza na żyjące istoty choroby, które je osłabiają.

**Gnijący Zombie**

Nie ma niczego wstrętniejszego od Gnijącego Zombie. Służąc celom Nekromantów, te cuchnące zwłoki noszą w swym rozkładającym się ciele najniebezpieczniejsze choroby. W obliczu tych zwiastunów śmierci, siły wroga podupadają na duchu i tracą nadzieję na zwycięstwo.

**Duch**

Duchy to niespokojne istoty na zawsze związane z Nekromantą, który je zniewolił. Są niematerialne, w związku z czym trudniej je trafić.

**Widmo**

Widma to niespokojne duchy na zawsze związane z Nekromantą, który je zniewolił. Są niematerialne, w związku z czym trudniej je trafić. Chłodny dotyk tych duchów wysysa manę z wrogów, przywracając energię życiową Widmom.

**Poltergeist**

Poltergeisty żyją w skarbcach zrujnowanych zamków na obrzeżach Hereshu. Ponad wszystko nienawidzą łuczników i zawsze starają się opróżnić im kołczany, zanim ci jeszcze zaczną strzelać.

**Wampir**

Nekromanci, którzy chcą oszukać śmierć, stają się Wampirami zachowując młode, lecz puste ciała. Każda rana, jaką Wampir zada wrogowi, leczy jego własne obrażenia. Dzięki setkom lat doświadczeń na polu bitwy, Wampiry są tak szybkie, że nikt nie jest w stanie odpowiedzieć kontratakami na cios zadany przez miecz Wampira.

**Wampirzy Lord**

Nekromanci szukający wielkiej mocy nawet poza śmiercią stają się Wampirzymi Lordami. Każda rana, jaką Wampirzy Lord zada wrogowi, leczy jego własne, wiecznie młode i nieśmiertelne ciało. Zdolność teleportacji sprawia, że nikt nie jest w stanie przewidzieć, skąd nadejdzie uderzenie ani też odpowiedzieć kontratakami na cios zadany przez Wampirzego Lorda.

**Książę Wampirów**

Nikt nie powinien spoglądać Księciu Wampirów w oczy. Niestety, nie każdy pamięta o tej podstawowej prawdzie. Ci, którzy są na tyle głupi, by złamać tę zasadę, zapadają w długi sen lub dostają się pod całkowity wpływ wampira.

**Lisz**

Lisze to potężni, nieumarli magowie nienawidzący życia. Sprowadzają zarazę tworząc przerażające chmury śmierci, aby atakować wroga z dużej odległości.

**Arcylisz**

Arcylisze to potężni, nieumarli magowie po wsze czasy nienawidzący życia. Sprowadzają przerażające chmury śmierci lub też rzucają klątwy i zaklęcia osłabiające na całe wrogie armie.

**Liszmistrz**

Najbardziej doświadczeni czarodzieje w chwili śmierci dostępują szczytu zostania Liszmistrzami, służącymi w armiach potężnych Nekromantów.

**Upiór**

Upiory to zmaltretowane dusze, które pragną zemsty na żywych stworzeniach.

**Kostucha**

Zjawy są wcieleniem śmierci; nic nie może wytrzymać ich chłodnego dotyku. Stworzenie, które będzie chciało zmierzyć się z tymi nieumarłymi wojownikami, traci duszę.

**Banshee**

Banshee sieje strach w sercach wszystkich żywych istot, bo każdy, kto usłyszy ich śpiew, padnie martwy. Na polu bitwy Banshee zabija więcej ofiar niż jej kosa.

**Kościany Smok**

Kości starożytnych smoków różnej maści, ukradzione z grobów i ożywione przez Nekromantów, powstały, by ścigać ich wrogów. Na terenach zamieszkałych przez Nekromantów nie ma rodowitych smoków - muszą oni zatem je kraść lub tworzyć we własnym zakresie.

**Smok Widmowy**

Kości starożytnych smoków ożywione przez najpotężniejszego z Nekromantów powstały, aby walczyć w szeregach jego armii. Po całkowitym wskrzeszeniu Smok taki nie potrzebuje nawet kości, zachowując jedynie niematerialne kształty. Całe pole bitwy stoi otworem przed Smokiem Widmowym, najpotężniejszym wśród oddziałów armii nieumarłych.

**Upiorny Smok**

Pośród bezdennych bagien, ukrywających prastare cmentarze, ukryty we mgle, która zasnuwa okolicę, leży Upiorny Smok. Trudno go dostrzec przez trujące gazy, które unoszą się z trzęsawiska, a z tych, którzy ujrzą tę bestię, niewielu dożywa chwili, by móc o tym opowiedzieć.

Przysań

**Chłop**

Chłopi są podstawową pieszą jednostką Świętego Imperium Gryfów. Choć słabi i tylko częściowo przeszkoleni do walki, są bardzo liczni. Stanowią istotne źródło dochodu dla swoich panów.

**Szeregowy**

Szeregowcy to podstawowa jednostka piesza Świętego Imperium Gryfów. Są słabi i niezbyt wyszkoleni, ale liczni. Szeregowcy potrafią w czasie bezpośredniej walki ogłuszyć przeciwnika.

**Osilek**

Czasami trzeba odrobiny brutalności, by zrobić, co konieczne -- a przynajmniej tak uważają Egzekutorzy. Owi nieugięci żołnierze nowego reżimu Gryfów chętnie powalają swych przeciwników za pomocą Uderzenia Tarczą.

**Łucznik**

Łucznicy przydają się w bitwie do osłabienia szeregow przeciwnika przed bezpośrednią walką. Łucznicy Imperium Gryfów specjalizują się w strzelaniu zaporowym.

**Strzelec Wyborowy**

Strzelcy Wyborowi to w czasie bitwy klucz do osłabienia szeregow wroga przed bezpośrednią walką. Ich wielkie kusze uzbrojone w ciężkie pociski są szczególnie niebezpieczne na krótkim dystansie.

**Kusznik**

Z nową władzą przyszły też nowe rozwiązania techniczne, które dały Imperium Gryfów Kuszników. Są oni w stanie prowadzić niezwykle szybki ostrzał wroga.

**Zbrojny**

Zbrojni to rdzeń sił obronnych Imperium Gryfów. Mogą wytrzymać wiele ataków, osłaniając sojusznicze jednostki.

**Krzyżowiec**

Krzyżowcy to rdzeń sił Imperium Gryfów. Mogą powstrzymać szarżę wroga, osłaniając ruch innych jednostek. Trudno jest ich pokonać, biorąc pod uwagę ich mistrzostwo w walce w zwarciu i w obronie - używają tarcz, by chronić pobliskie jednostki.

**Fanatyk**

Fanatycy są wojownikami świetnie rozumiejącymi zalety wykorzystania w walce świętego zapалу. Ich oddanie pozwala im śmiało w szeregach ośmielających się stawiać im czoła wrogów prawdziwe Spustoszenie.

**Gryf**

Gryfy to najszybsze oddziały Imperium, które nosi ich imię. Specjalizują się w ataku nękającym, który przypuszczają wlatując w szeregi wroga. Są słabe w walce wręcz, ale zawsze bronią się do ostatniej kropli krwi.

**Gryf Królewski**

Gryfy Królewskie to najszybsze oddziały swojego Imperium. Są doskonałe w atakach nękających, które przypuszczają wlatując w szeregi wroga lub atakując lotem nurkowym.

**Gryf Bojowy**

Doprowadzone niemal do szaleństwa poprzez brutalną tresurę stosowaną przez swych dotkniętych obsesją panów, Gryfy owe wpaść mogą w niszycielski Szał Bojowy.

**Kapłan**

Kapłani są strażnikami wiary w Imperium Gryfów. Wkraczają do bitwy atakując niewierzących i wszystkie frakcje mogące zagrażać Kościołowi Elratha. Nie biorą udziału w walce w zwarciu, ale ściągają gniew swojego bóstwa na głowy wrogich oddziałów.

**Inkwizytor**

Inkwizytorzy to strażnicy prawdziwej wiary w Elratha, Świętego Smoka Światła. Jako tacy nie boją się wkroczyć na pole bitwy do walki przeciwko niewierzącym lub jakiegokolwiek wrogowi, który zagraża Kościołowi. Inkvizytorzy nie biorą udziału w bezpośredniej walce, Zajmują się ściągnięciem na oddziały wroga gniewu Elratha, a własnych towarzyszy wspierają zaklęciami ochronnymi.

**Mroczny Kapłan**

Prowadzeni przez wyższe siły Mroczni Kapłani to wrogowie tych, którzy mają czelność nie mieć wiary. Przyjmując "karzący" aspekt wiary, wołają zabijać niż chronić. Ostatniej komunii udzielają bezbożnikom za pomocą uderzenia potężną maczugą - wszelkie błagania o litość są bezcelowe.

**Kawalerzysta**

Kawalerzyści to główne jednostki uderzeniowe Świętego Imperium Gryfów. Dosiadający potężnych koni, chronieni silną zbroją, najlepiej spisują się, gdy atakują wroga z daleka, co pozwala im nabrać impetu.

**Paladyn**

Paladyni to elitarne oddziały Świętego Imperium Gryfów. Dosiadający potężnych koni i noszący ciężkie zbroje, najlepiej sprawdzają się, gdy mogą rozpędzić się w ataku na wroga. Paladyni posiadają też zdolność zdejmowania klątw, które wróg nałożył na ich towarzyszy broni.

**Czempion**

Nic nie przeraża piechoty bardziej niż szarża ciężkiej kawalerii. Przebijając się przez wrogie szeregi, trając żołnierzy przeciwnika, Czempioni zabijają swą potężną bronią każdego, kto stanie im na drodze, i zawsze przeżywają starcie.

**Anioł**

Anioły są wcieleniem Elratha w Ashan i jako takie stanowią najdoskonalszy obraz jego mocy. Te istoty światła są niezwykle groźne w walce, a ich ataki zawsze niosą śmierć. Anioła nie można zabić; jeśli jego ciało jest zagrożone, zamienia się w czystego ducha, który dołącza do swojego pana.

**Archanioł**

Większe nawet od Aniołów są Archanioły. Jako zastępcy Elratha obdarzeni są zdolnością wskrzeszania poległych w boju bohaterów, którym dają tym samym jeszcze jedną okazję, by służyć Panu.

**Serafin**

Nie nam, maluczkim, pojmować kaprysy bogów. Nikt też więc nie zna przyczyn upadku tych aniołów. Poznając gorzką egzystencję z dala od niebiańskich łask, poznały one również tajemnicę wysysania życia ze swych wrogów.

Sylvan**Nimfa**

Nimfy to małe, leśne duszki, nieszkodliwe, dopóki nikt nie zagraża ich domom. Ich ciosy mogą zranić więcej niż jedno stworzenie na raz, a ich mały rozmiar i szybkość sprawiają, że wróg nie może kontratakować.

**Rusałka**

Rusałki to bliskie krewne Nimf, żyją na wyższych gałęziach drzew Kersyl. Ich niewielkie ciała i wielka prędkość razem dają możliwość atakowania kilku istot podczas jednej tury i powrotu na miejsce, nim wróg zdąży skontrolować. Ponadto związek Rusałek z drzewami pozwala im na przywoływanie podczas walki zaklęć związanych z naturą.

**Driada**

W najbardziej niezgłębionej gęstwinie Irollany żyją Driady. Te tajemnicze istoty rzadko kiedy stają się widzialne dla innych, zamiast tego poświęcając cały swój czas potężnym drzewom, którym służą. Dlatego drzewce oddają im taką cześć. Ich rany często goją się pod wpływem drzewnych duchów. Z wdzięczności do Driad, drzewa błogosławią się zdrowiem lasu.

**Tancerz Ostrzy**

Należące do elity sylwańskich wojowników, pewne elfy poświęcają życie na studiowanie tajników sztuki walki znanej jako Taniec z Ostrzami. Tancerze Ostrzy polegają na unikach i szybkich, finezyjnych pchnięciach, dlatego nie noszą pancerzy, co czyni ich podatnymi na ataki przeciwników.

**Tancerz Wojny**

Pewni wojownicy elfów przekraczają granice wyznaczone treningiem Tancerzy Ostrzy ucząc się stylu walki, który pozwala im atakować zarówno bliskie, jak i dalsze cele. Błyskawiczne i skoordynowane ruchy Tancerzy Wojny umożliwiają im zadawanie ciosów wszystkim jednostkom wroga znajdującym się w pobliżu.

**Tancerz Wiatru**

Ci wojownicy szkolili się na najlepszych szermierzy elfiego świata. Poruszają się z niezwykłą zwinnością, podobni do piór na wietrze. Umiejętności Tancerzy Wiatru dają im prędkość i celność, która powoduje, że ich ostrza przypominają liście pochwycone przez powietrzny wir. Niewielu potrafi przetrwać ciche uderzenie tej broni.



Myśliwy

W czasach pokoju Myśliwi dostarczają miastom Sylvan jedzenia. Ich umiejętność i siła wzbudza wśród mieszkańców szacunek. Przemierzają całe Irollan, żyją w zgodzie z Naturą i jej niepisanymi prawami. Nigdy nie zabijają bez wyraźnego powodu. Jednak podczas wojny nie mają skrupułów co do wykorzystania swoich zdolności rażenia wrogów celnymi strzałami z dużej odległości. Ich tajemniczy kontakt z magicznym łukiem elfów pozwala im wystrzeliwać dwa razy nim wróg zdąży mrugnąć.



Wielki Łowczy

Mądrzy i honorowi myśliwi elfów stworzeni są, by chronić lasy przed wszelkimi najeźdźcami. Znani z szybkości swoich ciosów, mogą oddać dwa strzały, nim wróg mrugnie okiem. Specjalne zaklęcia nałożone na ich strzały sprawiają, że zadane nimi rany gorzej się goją.



Mistyczny Łucznik

Przerażający widok dwumetrowego łuku Mistycznego Łucznika wywoła strach u każdego, kto zepuści się między dęby Irollany chcąc uczynić coś złego. W zastawionej przez nich pułapce żadna broń nie ochroni przed potęgą przebijających się przez pancerze ciężkich strzał, uderzających z siłą zdolną odrzucić w tył bezbronnego wroga.



Druid

Jako prawdziwi synowie natury, wielcy Druidzi do mistrzostwa opanowali magię ziemi i lasów, i mogą wzywać pomoc, gdy znajdą się w potrzebie.



Wielki Druid

Jako prawdziwi synowie natury, Wielcy Druidzi do mistrzostwa opanowali magię ziemi i lasów, korzystają z jej wsparcia, gdy znajdą się w potrzebie. Łącząc się ze sprzymierzeńcami podobnie jak łączą się ze wszystkim, co żyje, Wielcy Druidzi mogą przenosić niewykorzystany zapas własnej energii magicznej na sojuszników bohaterów.



Arcydruid

Arcydruidzi Irollany znają wszystkie największe sekrety elfiej magii. Ci przerażający czarodzieje zdolni są powstrzymać całą armię, gdy tylko dotrze do granic Wielkiego Lasu. Ich zdolność do przeniesienia części swej magicznej mocy na żołnierzy, którzy stają się dzięki temu łowcami, często może okazać się bezcenna na polu bitwy.



Jednorożec

Jednorożce to siła natury i jako takie są dla elfów święte. Są uważane za zwierzęta-totemy dla całego Irollan. Mówi się, że wraz ze śmiercią ostatniego Jednorożca zginie całe królestwo elfów. I choć prawdziwość tej legendy nie została nigdy potwierdzona, ich aura ochrony przed magią pomaga chronić towarzyszy walki przed magią nieprzyjaciela.



Srebrny Jednorożec

Srebrne Jednorożce, potężni sprzymierzeńcy elfów, wychodzą z samego serca lasu, aby przegnać każdego najeźdźcę. Ich aura ochrony przed magią pomaga chronić wszystkie stworzenia przed magią nieprzyjaciela. Atakowi Srebrnego Jednorożca towarzyszy jaskrawy błysk, wydobywający się z jego rogu i mogący na pewien czas oślepić wroga.



Biały Jednorożec

Białe jednorożce to rzadkość nawet w Irollannie. Można je spotkać tylko w jednym miejscu, niedaleko od Miedzianej Doliny i Jeziora Kryształowego. Elfy oddają im cześć, ponieważ tylko jednorożce wiedzą, jak osiągnąć stan błogostawieństwa.



Drzewiec

Jako żywe ucieleśnienie samego lasu, Drzewce powstają na życzenie najpotężniejszych druidów. Istnieje legenda, która mówi, że gdy pierwsze elfy zapuściły się w głąb pierwotnego lasu, Drzewce już tam na nich czekały, gotowe poprzysiąc im dożywotnią lojalność. Nie należy dać się zmylić przez ich niezdarny sposób chodzenia - dzięki swoim mocnym ciałom są odporne na ciosy, a każdy przeciwnik walczący z Drzewcem zostaje oplątany przez jego korzenie i pnącza.



Ent

Sam las odpowiada na wezwanie najpotężniejszych elfów. Enty są powolne, lecz mocne - najstarsze Enty mogą oplatać swoich przeciwników korzeniami i pnączami, ponadto mają dodatkową zdolność zapuszczania korzeni, co czyni je jeszcze trudniejszymi do pokonania.



Dzikie Ent

Dzikie Enty uważa się za najstarszych mieszkańców Irollanny. Mówi się, że pamiętają one dni, w których Brigitta, Matka Drzew, była zaledwie krzaczkiem. Dzikie Enty są do pewnego stopnia duchami lasu, wcieleniem jego gniewu i furii. Te potężne starożytne istoty zmiatają sobie z drogi wszystkich i wszystko, co im na niej stanie, a wroga atakują z siłą i szybkością tornada.



Zielony Smok

Zielone Smoki zdomowały się w leśnych ostępach i świętych jaskiniach. Są potężnymi sprzymierzeńcami elfów z Irollan i bez wytchnienia chronią ich siedziby. Mogące zionąć kwasem Zielone Smoki potrafią zranić wiele stworzeń już przy pierwszym ataku.

**Szmaragdowy Smok**

Szmaragdowe Smoki są ulubionymi dziećmi Sylanny, w wyniku czego nie można ich skrzywdzić za pomocą Magii Ziemi. Tak jak ich młodsze rodzeństwo mogą zionąć kwasem, zmieniając swych przeciwników w nawóz dla wiecznie spragnionej ziemi.

**Kryształowy Smok**

Kryształowe Smoki słyną ze swej nieprzewidywalności. Te wspaniałe istoty zawsze potrafią nabić w boju przeciwnika w butelkę, ale nigdy nie wiadomo, co uczynią dalej.

Twierdza**Goblin**

Gobliny to tchórzliwe istoty niebędące zbyt dobrymi żołnierzami. Nawet widząc jak ich krewniacy padają w boju, gobliny nie mają obiektywności przed zmianą stron i przyłączeniem się do sił wroga. Gdy poczują się jakkolwiek zagrożone, zaczną uciekać jak najdalej. Dopiero przyparte do muru i bez alternatyw, gobliny zaczną zaciekle walczyć o życie.

**Gobliński Sidlarz**

Głównym celem Goblińskiego Sidlarza jest wymyślanie różnych nieczystych zagrań, najlepiej kończących się czyjąś śmiercią, by popłatać szyki wroga. Uwielbiają zastawiać pułapki na polu bitwy. Uważają się również za świetnych wojowników. Przed wyruszeniem w bój zanurzają się w błocie i zakładają naszyjniki z zębów wszystkich wrogów, których zabiły.

**Gobliński Plugawiec**

Goblińscy Plugawcy cieszą się pośród swej rasy wielkim szacunkiem. Znani są ze swej wielkiej inteligencji i doświadczenia. Ci szamani wiedzą jak grać na tamburynie, tańczyć wokół ognia i opowiadać przerażające historie. Potrafią też dręczyć przeciwników, którzy próbują korzystać przeciw nim z magii, a nie mają niczego bardziej nie milego niż widok magika, któremu nie wyszło zaklęcie, albo którego czar nie działa tak, jak powinien.

**Centaur**

Centaurzy to lekka kawaleria armii orków. Szybkie i mobilne, uzbrojone w lekkie łuki, mogą pod dobrymi dowódcami stanowić liczącą się siłę. Zaatakowane bezpośrednio, wycofają się, przegrupują i odpowiedzą właściwym kontratakiem z łuków.

**Centaur Koczownik**

Centaurzy Koczownicy to najbardziej doświadczeni łucznicy pośród centaurów. Ich łuki są znacznie potężniejsze i mają większy zasięg niż broń zwykłych centaurów, a ich agresywna obecność zwiększa impet ataku.

**Centaur Grasant**

Centaurzy Grasanci to ciężka kawaleria armii orków. Choć nie są najlepszymi łucznikami, dzięki mocnej zbroi i zabójczemu mieczowi okazują się znacznie silniejsze od zwykłych centaurów, gdy przychodzi do walki wręcz. Miłość Grasanta do trofeów oznacza, że zawsze będzie dążył w największy ogień walki, by zdobyć jak najwięcej czaszek i skalpów wrogów.

**Wojownik**

Stanowiący główną siłę uderzeniową armii orków twardzi i zaciekli wojownicy potrafią biegiem przemierzać całe mile szerokich stepów, a potem ruszać w bój bez chwili odpoczynku. Okrutni i bezlitośni orkowi wojownicy nie znają słowa "odwrot", dlatego gardzą goblinami i ganią je za tchórzostwo.

**Rębacz**

Walka z Rębaczem to bardzo niewdzięczne i męczące zadanie. Ci wojownicy to urodzeni zabójcy, którzy ponad wszystko pragną znaleźć się w samym centrum bitwy, gdzie krew płynie niczym rzeka. Gdy tylko Rębacze ruszą w bój, zmieniają się w prawdziwe maszyny do zabijania. Uzbrojeni w buławy i potrafiący poruszać się z wielką prędkością z pewnością przeleją wiele wrogiej krwi. Tam, gdzie wojownik jest w stanie uderzyć tylko raz, Siepacz może uderzyć dwukrotnie, co oznacza, że jest w stanie zadać przeciwnikowi dużo większe obrażenia.

**Podżegacz**

Orkowi Podżegacze uwielbiają przyjmować na siebie impet wrogiego ataku. Ci mistrzowie walki na krótki dystans wierzą, że ich miecze są dużo efektywniejsze niż buławy ich towarzyszy, a ich odwaga powoduje, że bez wahania rzucają się na ostrza wrogów, by bronić innych orków przed atakiem.

**Szamanka**

Niektórzy uznają te czarodziejki za piękne, ale wrażenie mija, gdy chwytają one za swe rytualne sztylety i zaczynają działać z użyciem magii. Szamanki cieszą się niezwykłymi przywilejami pośród orków - wywołują strach i respekt nawet pośród najstraszniejszych wojowników. Wielu wodzów szuka rady tych mądrych piękności.

**Córka Nieba**

Córka Nieba oddała się w całości Ojcu Niebo, którego moce zbiera i przekazuje poprzez wewnętrzne połączenie z krwawą magią. Wiedźmy poświęcają gobliny w swych rytuałach, a potem wzywają Ojca Niebo do uderzenia we wroga błyskawicami. Z tego powodu wielce obawiają się ich wrogowie - oraz gobliny.

**Córka Ziemi**

By zostać Córką Ziemi, Szamanka musi spędzić kilka lat wędrując po Martwym Stepie, gdzie pośród Słonych Jezior leży Jaskinia Potępionych. Tam Szamanki mogą osiąść sekrety czarnoksięstwa, ucząc się jak odmieniać formę swego ciała i swej duszy. Gdy Córka Ziemi odbędzie naukę, niszczy swój sztylet, co symbolizuje zupełne zniszczenie przeszłego życia.

**Siepacz**

Siepacze stanowią zaciśniętą pięść armii orków, pełniąc rolę dowódców wojowników. Jak wszyscy prawdziwi wodzowie, Rzeźnicy stają na pierwszej linii w boju, przecinając sobie drogę przez wrogów za pomocą swoich obosiecznych mieczy i inspirując swe oddziały potęgą swej furii.

**Oprawca**

Oprawcy wierzą, że furia jest najlepszą formą obrony, a strach wroga jest dla nich najlepszą nagrodą. Gardzą więc niebezpieczeństwem i nie zakładają zbroi, gdy idą w bój. Ci nieustraszeni wojownicy są zawsze tam, gdzie trwa najzacieklejsza walka, nie zwracając uwagi na to, przeciw komu stają. Odurzeni wonią bitwy zaatakują każdą żywą istotę, która śmie rzucić im wyzwanie.

**Herszt**

Rada wodzów wojennych wynosi tylko najlepszych spośród Siepaczy do rangi Wodza. Aby zasłużyć na ten tytuł, Siepacz musi mieć za sobą wiele bitew i dowieść swej niegasnącej lojalności wobec klanu oraz doskonałości jako przywódca. Wojownicy pójdą za wodzem bez wahania wiedząc, że pod jego rozkazami staną się częścią legend i zasłużą na wieczną chwałę.

**Wiwerna**

Zamieszkujące jałowe stoki wzgórz i polujące na dzikie mustangi Wiwerny znane są ze swego wybuchowego charakteru i ciekawego zwyczaju zabijania każdego i wszystkiego, co ściśle nie przypomina orka. Mówi się, że wiwerny pochodzą od jaszczurek, które uległy transformacji pod wpływem jakiejś dziwnej magii; ale to pozostanie zaledwie przypuszczeniem, bo ci, którzy stworzyli wiwerny już nie żyją. Zapewne zginęli w paszczach swego dzieła.

**Jadowita Wiwerna**

Czasami Szamanki zbierają ledwie wyklute potomstwo Wiwern i dzięki specjalnej diecie powodują, że wyrastają im trujące gruczoły. W boju, jadowity oddech tych wiwern powoduje u wroga wielkie cierpienie, co w połączeniu ze zdolnościami do regeneracji, czyni te skrzydlate jaszczury niemalże niepokonanymi.

**Pao Kai**

Pao Kai znane są orkom jako ślepi sędziowie, którzy poddają sądowi tchórzów i zdrajców, by stwierdzić, kogo należy oszczędzić, a kto powinien zostać skazany na śmierć i zapomnienie. Litościwe wyroki to rzadkość, albowiem skład sędziowski żywi się ciałami innych, więc niewielu umyka ślepej uwadze Paoków.

**Cyklop**

Dzikie, nieprzewidywalne i wciąż głodne Cyklopy niegdyś żyły w górach i nie miały ochoty walczyć po stronie orków. Jednakże, rada klanowa zdołała przekonać je oferując im w zamian gobliny, stanowiące ulubiony przysmak jednookich potworów.

**Dzikie Cyklop**

Te ogromne potwory są tak dzikie i zaciekle, że nawet orkowie się ich boją. Kiedy Dzikie Cyklopy wpada w szal, nie jest już w stanie kontrolować swych poczynań do tego stopnia, że czasem niszczy gobliny - swój ulubiony przysmak. Siła cyklopa jest tak ogromna, a wielka maczuga tak potężna, że często cyklopy stawia się pod bramami, niczym maszyny oblężnicze do niszczenia bram i murów. Biada biednym strażnikom, którzy wpadną w łapy cyklopa.

**Krwawy Cyklop**

Krwawy Cyklop nie potrzebuje maczugi. Jego bronią jest krwawe oko, którym zabija biedne stworzenia mające pecha popatrzeć w nie i napotkać przekłute spojrzenie.

Neutralne

**Wilk**

Wilki to drapieżne, krwiożercze bestie, które atakują grupami i sprytnie wykorzystują swe zdolności. Jeśli więc jedna ich grupa atakuje, inne z pewnością również uderzą w ten sam cel, jeśli tylko będą w stanie go sięgnąć. Do tego zaś wilki wydają z siebie przed walką przeraźliwy Skowyt, przywołując do siebie swych braci. Podczas walki z Wilkami pamiętaj, że zawsze nadejść ich może jeszcze więcej.

**Żywiolak Powietrza**

Choć to czujące byty uformowane z materii wiatru i światła, Żywiolaki Powietrza są groźnymi przeciwnikami. Ich znajomość burzy czyni je odpornymi na błyskawice, a pozbawiona substancji forma sprawia, że nie można kontratakować w odpowiedzi na ich ataki.

**Żywiolak Ziemi**

Twarde i nieustępliwe jak skały i ziemia, z której powstały, Żywiolaki Ziemi są w 100% odporne na magię ziemi oraz w 50% na inne formy magii.

**Żywiolak Ognia**

Jako duchy pochodzące z wielkiego, stopionego rdzenia ziemi i żywioły tego, co płonie, Ogniste Żywiolaki chronione są przez niezwykle silną Tarczę Ognia. Mogą atakować z dystansu, co czyni je niebezpiecznymi w każdym miejscu pola bitwy.

**Żywiolak Wody**

Tak jak ich bracia, Żywiolaki Wody ulepione są z pierwotnej materii Ashan. Są odporne na wszystkie zaklęcia bazujące na chłodziu i mogą rzucać zaklęcia Lodowy Pocisk oraz Mroźny Krąg. Żywiolaki Wody są więc podwójnie niebezpieczne.

**Mumia**

Zabalsamowane ciała pradawnych magów to nie lada wyzwanie dla każdej armii. Na atakowanych przez siebie wrogów Mumie rzucać mogą rozmaite czary Magii Mroku, zaś własnych sprzymierzeńców są w stanie ożywiać.

**Mantykora**

Przerażające stworzenie z ciałem lwa, skrzydłami smoka i ogonem skorpiona - Mantikory - to godni przeciwnicy. W boju są w stanie dopędzić przeciwników i zatruć ich jadem tak morderczym, że trucizny Zabójców są w porównaniu z nim niczym lekarstwo.

**Rycerz Śmierci**

Przerażający Rycerze Śmierci przemierzają świat roznosząc zły urok. Na tych, którzy ośmielą się walczyć z Rycerzami Śmierci, czeka przerażająca klątwa. Mogą zabić wielu przeciwników jednym ciosem.

**Feniks**

Te ptaki stworzone z czystego ognia swobodnie szybują w powietrzu. Są potężnymi sojusznikami dla każdego bohatera, który będzie miał szczęście znaleźć ich ukryte gniazda i zyskać ich wsparcie. Ognista natura Feniksów sprawia, że każdy, kto je zaatakuje, stanie w płomieniach. Ale najbardziej zadziwiającą zdolnością Feniksów jest zmartwychwstanie z popiołów, w które zamieniają się po śmierci.



Atak Kłątą

W czasie ataku na wybrany oddział zostaje nałożona na niego klątwa zmniejszająca liczbę ran, jakie on sam może zadać. Przy każdym kolejnym ataku klątwa zostaje odnowiona.

Cierpienie rzuca się na poziomie Zaawansowanym.

» Jednostki: Smok Widmowy, Rycerz Śmierci.

Atak Przekleństwem

Po zakończonym sukcesem ataku cel zostaje poddany Osłabieniu, Cierpieniu i Wrażliwości. Wszystkie te efekty będą działać jak czary rzucone przez eksperta.

» Jednostki: Mumia, Córa Ziemi.

Atak Sześcioma Głowami

Stworzenie atakuje równocześnie wszystkie przyległe pola, zadając obrażenia znajdującym się na nich oddziałom wroga.

Hydra z Głębin jednocześnie atakuje wszystkie pola wokół siebie.

» Jednostki: Hydra z Głębin, Kwasowa Hydra.

Atak Trucizną

Zaatakowany przeciwnik otrzymuje zarówno normalne obrażenia, jak i rany wynikające z działania trucizny. Będzie ona powodować dalsze obrażenia przez kolejne trzy tury.

Obrażenia od trucizny są proporcjonalne do ilości jednostek w atakującej grupie (w czasie zatrucia). Każdy Zabójca i Prześladowca zadaje 1 punkt obrażeń przez następne 3 tury, a każda Mantykorą 4 przez następne 10 tur.

» Jednostki: Zabójca, Mantykorą, Prześladowca.



Atak w Szarży

Po drodze do celu ta istota atakuje wszystkie oddziały wroga, zadając im 25% normalnych obrażeń i nie narażając się na kontratak.

» Jednostki: Czarny Jeździec.

Aura Ochrony Przed Magią

Odporność na magię tego stworzenia oraz wszystkich sojusznicznych oddziałów znajdujących się na przyległych polach zwiększa się o 30%.

» Jednostki: Jednorożec, Srebrny Jednorożec.

Aura Odwagi

Ta istota oraz pozostałe jednostki sprzymierzone mają pozytywne Morale (nie mniej niż +1).

» Jednostki: Minotaur Nadzorca.

Aura Osłabienia

Ta istota zmniejsza Atak wszystkich swoich sąsiadów o 2, Obronę o 2, a Morale o 1, bez względu na przynależność jednostek. Nieumarli są odporni na ten efekt.

» Jednostki: Gnijący Zombie.



Aura Strachu

Wszyscy wrogowie na sąsiadujących z tą istotą polach tracą trzy jednostki morale (nie działa na istoty, których morale jest zawsze neutralne).

Aura Strachu wywołuje skutek tylko w zaatakowanym oddziale.

» Jednostki: Zmora, Oprawca.

Aura Wrażliwości na Błyskawice

Ta istota otrzymuje sześciokrotnie większe obrażenia od Błyskawicy - efekt ten rozciąga się na wszystkie sąsiednie oddziały, łącznie z przyjaznymi.

Obrażenia są zwiększone o 50%.

» Jednostki: Marmurowy Gargulec.

Aura Wrażliwości na Ogień

Ta istota otrzymuje sześciokrotnie większe obrażenia od zaklęć bazujących na żywiole Ognia - efekt ten rozciąga się na wszystkie sąsiednie oddziały, łącznie z przyjaznymi.

Obrażenia są zwiększone o 50%.

» Jednostki: Marmurowy Gargulec.

Aura Wrażliwości na Zimno

Ta istota otrzymuje sześciokrotnie większe obrażenia od zaklęć bazujących na zimnie - efekt ten rozciąga się na wszystkie sąsiednie oddziały, włącznie z przyjaznymi.

Obrażenia są zwiększone o 50%.

» Jednostki: Marmurowy Gargulec.

Bezlitosny Kontratak

Istota w odwecie zadaje podwójne obrażenia.

» Jednostki: Podżegacz.

Bitewne Pikowanie

Stworzenie dokonuje opóźnionego ataku z powietrza na wybrane pole, zadając podwójne obrażenia wszelkim jednostkom, w tym również sojusznikom, które się na nim znajdują. Po ataku stworzenie wraca na dowolnie wybrane miejsce na polu bitwy (aktywowane).

» Jednostki: Gryf Królewski.

Bitewny Szał

Kiedy ta istota otrzymuje obrażenia, jej Inicjatywa czasowo zwiększa się o 2, a Atak o 5.

Bitewny Szał trwa maksymalnie 2 tyry a jego efekt nie kumuluje się.

» Jednostki: Pogromca.

**Brak Kontrataku Wroga**

Wróg zaatakowany bezpośrednio przez stworzenie z tą zdolnością nigdy nie kontratakuje.

» Jednostki: Cerber, Wampir, Wampirzy Lord, Nimfa, Rusałka, Rakszasa Rani, Rakszasa Radża, Krwawa Furia, Hydra, Hydra z Głębin, Żywiolak Powietrza, Ognisty Ogar, Krwawa Siostra, Kwasowa Hydra, Driada.

Demoniczna Krew

W żyłach tej istoty płynie krew demonów, dlatego może ona czasowo znaleźć się pod wpływem "Krwawego Szału", polepszającego tymczasowo statystyki bitewne, czyniąc istoty bardziej agresywne w walce i pozwalając im wchłaniać obrażenia.

» Jednostki: Goblin, Goblinski Sidlarz, Centaur, Centaur Koczownik, Wojownik, Rębacz, Szamanka, Córa Nieba, Siepacz, Oprawca, Cyklop, Dziki Cyklop, Goblinski Plugawiec, Centaur Grasant, Podżegacz, Córa Ziemi, Herszt, Krwawy Cyklop.

Demoniczny

Stworzenie pochodzi z piekła. Strzał łańcuchowy nie ma na nie wpływu.

» Jednostki: Imp, Chowaniec, Rogaty Demon, Rogaty Nadzorca, Piekielny Ogar, Cerber, Sukkubus, Władczyni Sukkubusów, Piekielny Rumak, Zmora, Czart, Czarci Lord, Diabeł, Arcydiabeł, Szkodnik, Rogata Bestia, Ognisty Ogar, Uwodzicielski Sukkubus, Koszmar, Czarci Pomiot, Arcydemon.

Duża istota

Ta istota jest większa niż inne i zajmuje cztery kwadraty na polu walki.

Jednostka ta zajmuje 2x2 pola na polu bitwy.

» Jednostki: Gryf, Gryf Królewski, Kawalerzysta, Paladyn, Anioł, Archanioł, Piekielny Rumak, Zmora, Czart, Czarci Lord, Diabeł, Arcydiabeł, Lisz, Arcylisz, Upiór, Kostucha, Kościany Smok, Smok Widmowy, Jednorożec, Srebrny Jednorożec, Drzewiec, Ent, Zielony Smok, Szmaragdowy Smok, Dżin, Dżin Królewski, Rakszasa Rani, Rakszasa Radża, Kolos, Tytan, Mroczny Jeździec, Posępny Jeździec, Hydra, Hydra z Głębin, Smok Cienia, Czarny Smok, Rycerz Śmierci, Feniks, Jeździec Niedźwiedzi, Niedźwiedzi Rycerz, Władca Piorunów, Władca Płomienia, Ognisty Smok, Magmowy Smok, Gryf Bojowy, Czempion, Serafin, Mantykora, Centaur, Centaur Koczownik, Wiwerna, Jadowita Wiwerna, Cyklop, Dziki Cyklop, Koszmar, Czarci Pomiot, Arcydemon, Czarny Jeździec, Kwasowa Hydra, Czerwony Smok, Biały Jednorożec, Dziki Ent, Kryształowy Smok, Liszmistrz, Banshee, Upiorny Smok, Dżin Wizjoner, Rakszasa Kszatrija, Tytan Burz, Niedźwiedzi Wojownik, Władca Burz, Wulkaniczny Smok, Centaur Grasant, Pao Kai, Krwawy Cyklop.

Dziecko Światła

Wszystkie zaklęcia Magii Światła oprócz tych, które zadają obrażenia, rzucone przez kogokolwiek również zadziałają na rzucającego tak, jakby rzucał je ekspert.

» Jednostki: Biały Jednorożec.

Eksplzja

Używając tej umiejętności (tylko raz w czasie bitwy) stworzenie może wysadzić wszystkie stworzenia na przyległych polach, zadając im ogniste obrażenia.

Podobnie jak zaklęcie, obrażenia zadawane przez Eksplzję zależą od efektywnej Siły Czarów oddziały:

*Obrażenia = 9 + 9 * Moc. Zobacz Tabelę Mocy Oddziałów str.326.*

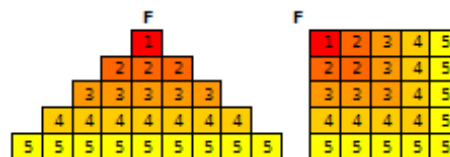
» Jednostki: Rogaty Nadzorca.

**Fala Płomieni**

Kiedy ta istota atakuje wroga, ma szansę stworzyć falę ognia, która zadaje fizyczne obrażenia wszystkim wrogom w pewnym promieniu od wyznaczonego kierunku.

Fala Płomieni ma 5 pól wysokości zaczynając się od pola, na którym stoi cel i 9 pól szerokości. Każdy rząd zadaje mniejsze: gdzie D jest podstawowymi Obrażeniami, n-ty rząd D/n przed uwzględnieniem modyfikatorów Ataku/Obrony. Zobacz str.339 Działanie Zdolności Jednostek.

» Jednostki: Władca Płomienia.



Furia Lasu

Ta istota może podwyższyć swój Atak kosztem swojej Obrony, zmniejszając o połowę ilość punktów Obrony i dodając je do Ataku. Trwa to do końca walki i daje dodatkową premię do Inicjatywy. W ten sposób Drzewiec traci możliwość splątywania wrogów (zdolność aktywowana).

Inicjatywa zwiększa się o 5.

» Jednostki: Dziki Ent.

**Groza Śmierci**

Ta istota zmniejsza Morale wszystkich oddziałów wroga o 1.

» Jednostki: Smok Widmowy.

**Grupowy Łowca**

Gdy stworzenia te atakują jakiś cel, wszystkie inne stworzenia tego samego typu, które są w stanie to zrobić, również atakują ów cel.

Dodatkowy atak ma miejsce przed kontratakiem celu.

» Jednostki: Wilk.

Jad

Ta istota zatrzuwa atakowanego wroga. Efekty działania jadu utrzymują się przez następne 3 tury, zadając w każdej z nich obrażenia celowi.

*Obrażenia zadawane co turę równe są 5*Wielkość_Oddziału, gdzie Wielkość_Oddziału_Jadowitych Wiwern obliczana jest przy zatruciu celu. Efekt zdolności może zostać usunięty za pomocą Leczących Dłoni lub Namiotu Medyka lecz nie przez Oczyszczenie czy Wypaczenie.*

» Jednostki: Jadowita Wiwerna.

**Jaszczurze Ukąszenie**

Stworzenie atakuje nieprzyjaciela na sąsiednim polu i zadaje połowę normalnych obrażeń, jeśli wróg ten atakowany jest przez sprzymierzone stworzenie.

» Jednostki: Pośepny Jeździec, Czarny Jeździec.

Jednostka Mechaniczna

To stworzenie nie jest istotą żywą (jak wszystkie Golemy), jego morale jest zawsze neutralne. Nie podlega działaniu magii opartej na truciźnie, oślepieniu i kontroli umysłu. Stworzeń tych nie można wskrzesić ani leczyć w Namiocie Medyka.

» Jednostki: Żelazny Golem, Stalowy Golem, Magnetyczny Golem.

Jednostka Turniejowa

Obrażenia zadawane przez to stworzenie w czasie ataku zwiększają się o 5% za każde pole pokonane przez nie na polu bitwy przed wykonaniem ataku.

» Jednostki: Kawalerzysta, Paladyn, Czempion.

Kanał Energetyczny

Jeśli w armii bohatera znajduje się istota z tą zdolnością, to bohater do rzucania zaklęć potrzebuje 25% mniej many. *Koszt rzucenia czaru jest zmniejszony o 25%, zaokrąglając w dół.*

» Jednostki: Arcymag.

Koło Fortuny

Trzy razy w ciągu walki ta istota może losowo podwyższyć wartość Szczęścia u przyjaznego oddziału lub zmniejszyć ją u jednego wybranego wroga (zdolność aktywowana).

Zwiększenie Szczęścia (lub zmniejszenie) to losowa wartość między 1 a 3. Efekt nie kumuluje się, przeciwny modyfikator jest nakładany po usunięciu. Efekt może zostać usunięty Oczyszczeniem i Wypaczeniem lecz nie Leczącymi Dłońmi i Namiotem Medyka. Czas trwania jest równy Sile Czarów rzucającego.

» Jednostki: Dżin Wizjoner.

**Kontratak z Dystansu**

Stworzenie odpowiada kontratakiem strzelając do przeciwnika, który wystrzelił w jego kierunku. Linia strzału do przeciwnika nie może być zablokowana, a stworzenie nie może wcześniej wykorzystać możliwości kontrataku.

» Jednostki: Sukkubus, Władczyni Sukkubusów, Uwodzicielski Sukkubus.

Kradzież Amunicji

Raz na walkę ta istota może ukraść przeciwnikom trochę amunicji z zapasów, jeśli znajdują się w jej zasięgu ruchu (zdolność aktywowana).

Liczba ukradzionej amunicji jest równa liczbie jednostek w oddziale podzielonej przez ich tygodniowy przyrost.

» Jednostki: Poltergeist.

Krzyżowy Ogień

Obszar ataku tej jednostki ma kształt krzyża.

Obrażenia zadawane są wyłącznie jednostkom wroga.

» Jednostki: Patriarcha Runów.

Kwasowa Krew

Ta istota, gdy zostanie zaatakowana, wylewa z siebie kwas, który spada na cztery pola z kierunku ataku, zadając wrogom 25% normalnych obrażeń.

Kwas zadaje standardowe obrażenia (liczone są tak jak atak Hydry).

» Jednostki: Kwasowa Hydra.

Kwasowy Oddech

Ta istota atakuje wszystkie cele w losowym promieniu w wybranym kierunku.

Ta umiejętność jest taka sama jak [Ognisty Oddech](#) — str.191

» Jednostki: Zielony Smok, Szmaragdowy Smok.

Żywiolak

To stworzenie nie jest żywe i nie podlega działaniu magii opartej na truciznie, oślepieniu i kontroli umysłu. Stworzeń tych nie można wskrzesić ani leczyć w Namiocie Medyka.

» Jednostki: Kamienny Gargulec, Obsydianowy Gargulec, Żywiolak Ognia, Żywiolak Wody, Żywiolak Ziemi, Żywiolak Powietrza, Ognisty Smok, Magmowy Smok, Marmurowy Gargulec, Wulkaniczny Smok.

Latanie

Jednostka ta w swojej turze może przemieścić się w bitwie na dowolne niezajęte pole, bez względu na istniejące przeszkody.

» Jednostki: Gryf, Gryf Królewski, Anioł, Archanioł, Diabeł, Arcydiabeł, Duch, Widmo, Wampirzy Lord, Kościany Smok, Smok Widmowy, Nimfa, Rusałka, Zielony Smok, Szmaragdowy Smok, Kamienny Gargulec, Obsydianowy Gargulec, Dżin, Dżin Królewski, Smok Cienia, Czarny Smok, Żywiolak Powietrza, Feniks, Władca Piorunów, Władca Płomienia, Gryf Bojowy, Serafin, Mantykora, Wiwerna, Jadowita Wiwerna, Arcydemon, Czerwony Smok, Driada, Kryształowy Smok, Poltergeist, Księżę Wampirów, Upiorny Smok, Marmurowy Gargulec, Dżin Wizjoner, Władca Burz, Pao Kai.

Leczące Dłonie

Stworzenia te mogą usunąć wszystkie negatywne czary wybranej przyjaznej grupy i całkowicie uzdrowić w niej jedno stworzenie.

» Jednostki: Paladyn.

Losowa Kłątwa

Ta istota rzuca losową Kłątwe na wybrany cel (zdolność aktywowana).

Czary rzucane są na poziomie Zaawansowanym. Dżiny mogą rzucać kłatwy wyłącznie z poziomów 1-3 Magii Ciemności na oddziały przeciwnika. Dżiny Królewskie mogą również rzucać błogosławieństwa z poziomu 1-3 Magii Światła na sojuszniczne jednostki. Każdy oddział może wykonać taką akcję 3 razy w czasie bitwy.

» Jednostki: Dżin.

Losowe Błogosławieństwo

Ta istota rzuca losowe Błogosławieństwo lub losową Kłątwe na wybrany cel. Zaklęcie można rzucać zarówno na przyjazne jednostki (czary z efektem pozytywnym) jak i na istoty (czary z efektem negatywnym) wroga (zdolność aktywowana).

» Jednostki: Dżin Królewski.

Ściana Tarcz

Obrażenia otrzymywane przez te jednostki obniżone są o 10% za każde pole, jakie atakujący przeszedł bezpośrednio przed zadaniem ciosu.

Maksymalna redukcja wynosi 90%.

» Jednostki: Strażnik.

Ścierwojad

Ta istota może przywrócić sobie zdrowie i podnieść swą liczebność pożerając zwłoki wrogów leżące na polu bitwy w zasięgu ruchu (zdolność aktywowana).

Odzyskane Punkty Życia są równe 20% Punktów Życia martwego oddziału.

» Jednostki: Pao Kai.

Śmiertelne Zawroźenie

Ta istota może zadać obrażenia wszystkim jednostkom z wyjątkiem mechanicznych i nieumarłych w zasięgu trzech pól. Ilość obrażeń zależy od Morale konkretnego wroga i jego odległości od tej istoty (zdolność aktywowana).

*Bazowe Obrażenia są równe $(10 - \text{Morale_Celu}) * 2 * \text{Nb_Banshee}$, gdzie Nb_Banshee to liczba Banshee w oddziale atakującym. Pierwszy cel otrzymuje bazowe Obrażenia, oddział pole dalej otrzymuje połowę Obrażeń, a oddział dwa pola dalej tylko 25%.*

*Na przykład, oddział 8 Banshee, atakuje cel o Morale 2, który otrzyma $2 * 8 * (10 - 2) = 128$ punktów Obrażeń. Oddział 2 pola dalej z Morale -1 otrzyma $2 * 8 * (10 + 1) / 4 = 44$ punktów Obrażeń.*

» Jednostki: Banshee.

Magiczny Atak

Stworzenie zadaje obrażenia wszystkim oddziałom znajdującym się na linii strzału wliczając w to sojuszników.

» Jednostki: Mag, Arcymag, Mag Bitewny.

Magnetyzm

Znajdując się w obszarze efektu czaru Magii Zniszczenia, ta istota wchłonie część obrażeń, które normalnie trafiłyby do innych jednostek pod działaniem czaru. Połowa tych obrażeń zostanie zamieniona na punkty życia dla Golemów (nie działa na czar Armagedon).

Obsydianowy Golem przekierowuje 5% za każdy tygodniowy przyrost w oddziale na siebie. Na przykład, 70 Magnetycznych Golemów przekieruje 35% obrażeń $(70/9 = 7.8, \text{zaokrąglając w dół, czyli } 7)$. Obrażenia są następnie konwertowane na leczenie za pomocą zdolności Zaczarowana Zbroja.

» Jednostki: Magnetyczny Golem.

Manewr

Po otrzymaniu obrażeń w walce wręcz, ta istota próbuje uciec do najbliższego niezajmowanego przez nikogo miejsca w zasięgu ruchu, strzelając i zadając stamtąd połowę swoich normalnych obrażeń.

» Jednostki: Centaur, Centaur Koczownik.

Miażdżący Cios

Ta istota zawsze atakuje obszar czterech pól i ma szansę wyzerować ciosem Gotowość Bojową przeciwnika. Może również niszczyć mury i wieże w czasie oblężień miast.

Atak trafia wszystkie cele na obszarze 2x2 pola, włączając jednostki sojusznice. Jeśli chociaż jeden z atakowanych oddziałów zostanie ogłuszony, cel nie wykona kontrataku. Obrażenia zadawane Murom i Wieżom Strzelniczym wynoszą 10 na każdego Cyklopa w oddziale. [Zobacz str.339](#) Działanie Zdolności Jednostek.

» Jednostki: Dzikie Cyklopy.

Miecz Śmierci

Każdy atak lub kontratak wykonany przez to stworzenie zadaje śmierć przynajmniej jednej jednostce armii wroga.

Atak zawsze zabija co najmniej jedną jednostkę (zadane obrażenia są zwiększane do wysokości Punktów Życia celu).

» Jednostki: Czarcie Lordy.

Naprawa

Jednostka ta może naprawiać sojusznicze Jednostki Mechaniczne (Golemy) i Machiny Wojenne (aktywowane).

Odzyskane punkty życia wynoszą 5*ilość jednostek w oddziale, który naprawia. Zdolność ta może zostać użyta tylko raz podczas walki.

» Jednostki: Gremlin Dowódca.

Niedźwiedzi Ryk

Ta istota ma szansę przerazić cel i jego sąsiadów (małe istoty są bardziej podatne na strach). W przypadku sukcesu, atakujący otrzymuje +1 do Morale oraz +10% do punktów życia.

Wartość Gotowości Bojowej przerażonego oddziału zmniejsza się do 0 (podobnie jak przy zdolności Aura Strachu). Rycząca Niedźwiedzi Czempion ma szansę przestraszyć wrogów znajdujących się do 6 pól od niego. Szansę wylicza się dla każdej jednostki osobno. Szansa na przestraszenie małej jednostki jest podwojona (wynosi co najmniej 50% — [zobacz str.339](#)). Jeśli co najmniej jeden wrogi oddział zostanie przestraszony to zaatakowany oddział nie wykona kontrataku a Niedźwiedzi Wojownicy otrzymają +1 do Morale oraz +10% do Punktów Życia na kolejne 2 tury.

» Jednostki: Niedźwiedzi Wojownik.

**Niematerialność**

To stworzenie nie jest materialne, każdy atak niemagiczny ma zatem tylko 50% szans na zadanie obrażeń.

Mogą być tylko 2 trafienia/pudła pod rząd we wszystkie niematerialne oddziały, a trzeci zostanie automatycznie zamieniony na pudło (po 2 trafieniach) lub trafienie (po 2 pudłach). Ten wzór stosuje się dla wszystkich oddziałów w armii, a nie dla każdego z osobna.

» Jednostki: Duch, Widmo, Poltergeist.

Nieodparta Teleportacja

Arcydemon może wziąć na cel każdy oddział, który znajduje się w zasięgu jego ruchu, bez względu na to, kto nim dowodzi i teleportować go na niezajęte pole możliwie najbliższe swojej pozycji (zdolność aktywowana).

» Jednostki: Arcydemon.

Nieograniczony Kontratak

Stworzenie odpowiada kontratakiem na każdy atak przeciwnika za wyjątkiem sytuacji, gdy zostaje zaatakowane przez stworzenie ze zdolnością Brak Kontrataku Wroga.

» Jednostki: Gryf, Gryf Królewski, Stalowy Golem, Żywiołak Ziemi, Gryf Bojowy.

Nieumarły

To stworzenie nie jest istotą żywą (jak wszystkie stworzenia Nekropolis), jego morale jest zawsze neutralne. Nie podlega działaniu magii opartej na truciznie, oślepieniu i kontroli umysłu.

» Jednostki: Szkielet, Kościany Łucznik, Ożywieniec, Zombie, Duch, Widmo, Wampir, Wampirzy Lord, Lisz, Arcylisz, Upiór, Kostucha, Kościany Smok, Smok Widmowy, Rycerz Śmierci, Mumia, Kościany Wojownik, Gnijący Zombie, Poltergeist, Książę Wampirów, Liszistrz, Banshee, Upiorny Smok.

Niewidzialność

Raz na walkę ta istota może stać się niewidzialna na 3 tury. Jeśli kogoś zaatakuje lub zatrzyma się na polu przylegającym do wrogiego oddziału, zostanie ujawniona. Jeśli ruch wrogiej jednostki zostanie zatrzymany przez istotę niewidzialną, wróg zatrzyma się i zaatakuje w walce wręcz. Wrogowie nie mogą kontratakować po ataku niewidzialnych istot. Żadne czary i efekty wroga (za wyjątkiem obszarowych) nie będą miały wpływu na niewidzialną istotę (zdolność aktywowana).

» Jednostki: Prześladowca, Dama Cienia.

**Niewrażliwość na Hipnozę**

Ta istota jest niewrażliwa na czar Hipnoza.

» Jednostki: Uwodzicielski Sukkubus.

Niewrażliwość na Osłabienie

Ta istota jest niewrażliwa na czar Osłabienie.

» Jednostki: Krwawa Siostra.

Niewrażliwość na Szał

Ta istota jest niewrażliwa na czar Szał.

» Jednostki: Paladyn.

Niewzruszony

Ta istota nie może zostać przesunięta gdziekolwiek przez wroga, dopóki stoi na tym samym polu, na którym rozpoczynała walkę.

» Jednostki: Strażnik Gór.

Niszczyciel Many

Na początku walki stworzenie niszczy część many bohatera. Ilość zniszczonej many zależy od liczby stworzeń. Jedna jednostka w oddziale niszczy 0,25 punktów Many.

» Jednostki: Imp.

Obecność Dowódcy

Istota zwiększa Inicjatywę wszystkich sprzymierzonych oddziałów o 1.

» Jednostki: Herszt.

Obłok Śmierci

Atak z dystansu, który zadaje obrażenia nie tylko wybranej jednostce, ale również wszystkim żywym stworzeniom, które znajdują się w zasięgu działania uderzającego w to miejsce Obłoku Śmierci (3 x 3 pola).

Główny cel otrzymuje normalną ilość obrażeń, a pozostałe jednostki znajdujące się dookoła celu, nie będąc nieumarłymi, otrzymują połowę tych obrażeń.

» Jednostki: Lisz, Arcylisz.

Oddech Błyskawicy

Ta istota zadaje obrażenia wszystkim wrogom, którzy stoją w pobliżu celu ataku, a obrażenia dzielone są po równo pomiędzy cele.

» Jednostki: Pao Kai.

Oddech Płynnego Ognia

Poza normalnymi obrażeniami, ta istota pozostawia ścianę ognia w miejscu, w którym zaatakowała swój cel.

Ściana ognia utrzyma się na polu bitwy przez 2 tury i zada 10 obrażeń na turę za każdego Wulkanicznego Smoka w oddziale (na koniec tury przeciwnika). Sojusznicze jednostki również otrzymują obrażenia. Łańcuch Żywiołów i inne umiejętności Czarnoksiężnika zwiększają ilość zadawanych obrażeń.

» Jednostki: Wulkaniczny Smok.

Odporność na Kontrolę Umysłu

To stworzenie jest odporne na działanie zaklęć działających na umysł.

» Jednostki: Kolos, Tytan, Awanturник, Berserker, Tytan Burz, Pogromca.

Odporność na Magię

Stworzenie jest odporne na działanie wszelkiej magii (w tym zaklęć sojuszników).

» Jednostki: Czarny Smok.

Odporność na Magię 25%

Atak z użyciem magii zadaje temu stworzeniu 25% mniej obrażeń.

» Jednostki: Dżin, Kościany Wojownik.

Odporność na Magię 50%

Atak z użyciem magii zadaje temu stworzeniu 50% ran mniej.

» Jednostki: Żelazny Golem, Dżin Królewski, Żywiołak Ziemi, Czarci Pomiot.



Odporność na Magię 75%

Atak z użyciem magii zadaje temu stworzeniu 75% ran mniej.

» Jednostki: Stalowy Golem, Dżin Wizjoner.

Odporność na magię opartą na żywiole Ognia

Zaklęcia oparte na żywiole Ognia nie mogą ranić tego stworzenia.

» Jednostki: Obsydianowy Gargulec, Żywiolak Ognia, Feniks, Patriarcha Runów, Władca Płomienia, Ognisty Smok, Magmowy Smok, Strażnik Runów, Wulkaniczny Smok.

Odporność na magię opartą na żywiole Powietrza

Zaklęcia oparte na żywiole Powietrza nie mogą ranić tego stworzenia.

» Jednostki: Kamienny Gargulec, Obsydianowy Gargulec, Żywiolak Powietrza, Dżin Wizjoner, Władca Burz.

Odporność na magię opartą na żywiole Wody

Zaklęcia oparte na żywiole Wody nie mogą ranić tego stworzenia.

» Jednostki: Obsydianowy Gargulec, Żywiolak Wody.

Odporność na magię opartą na żywiole Ziemi

Zaklęcia oparte na żywiole Ziemi nie mogą ranić tego stworzenia.

» Jednostki: Szmaragdowy Smok, Żywiolak Ziemi.

Odporność na Ogień 50%

Atakowanie czarami opartymi na żywiole Ognia zadaje tej istocie 50% mniej obrażeń.

» Jednostki: Kapłan Runów.

Odporność na Oślepienie

To stworzenie nie może zostać oślepione.

» Jednostki: Gryf, Gryf Królewski, Gryf Bojowy, Pao Kai.

Odporność na Spowolnienie

To stworzenie nie może zostać spowolnione.

» Jednostki: Żelazny Golem, Stalowy Golem, Dzik Ent.

Odrodzenie

Zabite w trakcie walki stworzenie to może jeden raz zmartwychwstać. Liczba zmartwychwstałych stworzeń odpowiada liczbie zabitych.

» Jednostki: Feniks.

Odwaga

Stworzenie zawsze ma pozytywne morale (nie mniejsze niż 1).

» Jednostki: Minotaur, Minotaur Strażnik, Oprawca.

Ognista Tarcza

Gdy stworzenie to staje się celem bezpośredniego ataku, jego Ognista Tarcza zadaje napastnikowi pewną liczbę ran niezależnie od tego, czy posiada on zdolność kontratakowania.

Atakujący otrzymuje od celu 20% zadanych obrażeń opartych na Żywiole Ognia.

» Jednostki: Żywiolak Ognia, Feniks, Ognisty Smok.

Ognisty Oddech

W trakcie ataku jednostka zadaje obrażenia nie tylko celowi, ale również innemu stworzeniu ustawionemu tuż za nim.

Obrażenia zadane przez Ognistego Ogara oddziałowi stojącemu za celem wynoszą 75% bazowych.

» Jednostki: Smok Cienia, Czarny Smok, Ognisty Smok, Magmowy Smok, Ognisty Ogar, Czerwony Smok.

Oślepienie

Kiedy ta istota atakuje przeciwnika może mu nie tylko zadać normalne obrażenia, ale także oślepić go. Oślepione jednostki nie mogą się poruszać, ani atakować, ale odzyskują wzrok, jeśli same zostaną zaatakowane.

Oślepienie jest rzucane z Siłą Czarów równą 8.

» Jednostki: Srebrny Jednorożec, Biały Jednorożec.

Opancerzony

Te stworzenia odporne są na wszelkie czary i zdolności obniżające obronę.

» Jednostki: Obrońca, Strażnik, Niedźwiedzi Rycerz, Strażnik Gór, Harpunnik.

Oplatające Korzenie

Przeciwnik zaatakowany przez to stworzenie zostaje oplątany jego korzeniami i unieruchomiony. Istota może unieruchomić jednocześnie kilka oddziałów wroga, ale aby oplatanie było skuteczne, musi znajdować się w bezpośrednim kontakcie ze swoimi przeciwnikami.

» Jednostki: Drzewiec, Ent, Dzik Ent.

**Oslabiający Cios**

Przy każdym udanym ataku - Atak i Obrona celu są redukowane o 2 (do wartości nie mniejszej niż zero).

» Jednostki: Zombie.

Osłona Tarczą

Wszystkie sojusznicze oddziały znajdujące się na przyległych polach otrzymują tylko 50% obrażeń od strzałów niebazujących na magii.

» Jednostki: Krzyżowiec, Kościany Wojownik.

Ostrze Masakry

Zadaje dodatkowe obrażenia (+2 obrażenia za każdą istotę w atakowanym oddziale).

Zwiększenie obrażeń o 2 następuje po podliczeniu wszystkich modyfikatorów.

» Jednostki: Czarci Pomiot.

Pałaca Aura

Kiedy wroga istota, znajdująca się w zasięgu jednego pola od tej istoty zaczyna turę, otrzymuje obrażenia zależne od ilości istot posiadających tę zdolność.

Na początku swojej tury, każdy wrogi oddział w zasięgu otrzymuje 10 punktów obrażeń opartych na żywiole Ognia za każdy Koszmar znajdujący w oddziale.

» Jednostki: Koszmar.

Pełna skuteczność w walce wręcz

Strzelcy zachowują pełną skuteczność w bezpośredniej walce.

» Jednostki: Kapłan, Inkwizytor, Tytan, Zwiadowca, Zabójca, Harcownik, Mroczny Kapłan, Tytan Burz, Centaur Grasant.

Pełna skuteczność w walce z dystansu

Strzelec zadaje pełne obrażenia, nawet strzelając w cel znajdujący się dalej niż za połowę pola bitwy.

» Jednostki: Mag, Arcymag, Kusznik, Mistyczny Łucznik, Mag Bitewny.

Plugawienie Magii

Istota ta ma szansę pełną skuteczność zaklęć rzucanych przez cel (tylko w przypadku istot rzucających czary), albo osłabiając zaklęcia, albo powodując, że w ogóle nie działają. Plugawienie może ulec odbiciu, rzucając nieprzyjemny efekt również na nieszczęsne gobliny. (zdolność aktywowana)

» Jednostki: Gobliński Plugawiec.

**Podatnik**

Każdego dnia bohater otrzyma tyle szt. złota, ile jednostek w jego armii lub zamkach będzie posiadać tę zdolność.

» Jednostki: Chłop, Szeregowy, Osilek.

Podpalenie

Ta istota może wzbić się do góry i zaatakować wroga na sąsiednim polu, zadając obrażenia o 50% większe, nie ryzykując kontrataku.

» Jednostki: Czerwony Smok.

Podwójny Atak

W trakcie pojedynczego ataku stworzenie zadaje wskazanemu oddziałowi dwa ciosy.

» Jednostki: Minotaur Strażnik.

Podwójny Strzał Elfa

Stworzenie oddaje dwa strzały w kierunku wroga zamiast tylko jednego, bez względu na jakiegokolwiek okoliczności.

» Jednostki: Myśliwy, Wielki Łowczy.

Połykanie Goblinów

Ta istota może przywrócić sobie zdrowie, pożerając goblina z przyległego oddziału (zdolność aktywowana).

Jeden (preferowana jednostka z pełnią Punktów Życia) Goblin z pobliskiego oddziału jest zjadany, a Cyklop odzyskuje wszystkie stracone Punkty Życia (bez wskrzeszenia).

» Jednostki: Cyklop, Dziki Cyklop, Krwawy Cyklop.

Pośpiech

Po skorzystaniu z tej zdolności jednostka opuszcza jedną kolejkę, ale częściej nadchodzi jej kolejka (aktywowane).

Inicjatywa jednostki jest dwa razy większa podczas trzech kolejnych ruchów.

» Jednostki: Rakszasa Radża, Rakszasa Kszatrija.

**Poświęcenie Goblina**

Ta istota może poświęcić sąsiadujące gobliny, by uzyskać manę i zwiększyć swoje: Atak, Obronę i Morale o 1 punkt do końca walki za każdą ofiarę (maksymalna premia wynosi 5 punktów). Ilość zyskanej many jest równa podwojonej ilości punktów życia poświęcanych goblinów. Zdolność aktywowana.

Jeden (preferowana jednostka z pełnią Punktów Życia) Goblin z pobliskiego oddziału jest poświęcany. Punkty Many jednostki przywracane są do maksymalnej wartości.

» Jednostki: Córa Nieba, Córa Ziemi.

Potrójny Atak

Stworzenia te mogą jednocześnie zaatakować wszystkich wrogów stojących na trzech sąsiednich polach.

Cerbery i Ogniste Ogary atakują trzy sąsiadujące ze sobą pola zajmowane przez wroga. Hydra równocześnie atakuje trzy sąsiadujące z nią pola zajmowane przez wroga. Obrażenia zadane przez Ognistego Ogara oddziałowi stojącemu za celem wynoszą 75% bazowych.

» Jednostki: Cerber, Hydra, Ognisty Ogar.

Precyzyjny Strzał

Strzał z bliskiej odległości (mniejszej niż 3 pola) zadaje celowi większe obrażenia, ponieważ pod uwagę nie jest wówczas brany współczynnik obrony atakowanej jednostki.

» Jednostki: Strzelec Wyborowy.

Prowokowanie

Ta istota ma szansę przejąć na siebie atak wroga wycelowany prymarnie w inny, sojuszniczy oddział, znajdujący się w bezpośrednim jej sąsiedztwie.

[Zobacz str.339 Działanie Zdolności Jednostek.](#)

» Jednostki: Podżegacz.

Przekazanie Many

Jednostka może przenieść swoją rezerwę punktów many na swojego bohatera (aktywowane).

» Jednostki: Wielki Druid.

**Przelanie Mocy**

Ta istota może zwiększyć Siłę Czarów bohatera o wartość swojej Siły Czarów, ale nieprzekraczającą Wiedzy bohatera. Efekt utrzymuje się do końca walki lub do śmierci istoty i nie kumuluje się (zdolność aktywowana).

» Jednostki: Arcydruid.

Przywołaj Błyskawicę

Jednostka rzuca czar Błyskawica, powodując tym samym obrażenia wybranej jednostki przeciwnika. Można używać przy ataku na odległość, kiedy zwykłe ostrzeliwanie może zadawać jedynie ograniczone obrażenia (aktywowane). *Błyskawica zadaje obrażenia oparte na żywiole Powietrza równe 30*liczba stworzeń w oddziale. Ignorowana jest odporność na magię (oprócz Niewrażliwości na Błyskawicę i Niewrażliwość na magię opartą na żywiole Powietrza).*

» Jednostki: Tytan.

Przywoływanie Czarcich Lordów

Raz w trakcie walki jednostka może przywołać Czarcie Lordy, by zastąpić nimi zabitych żołnierzy. Ilość przywołanych stworzeń zależy od ilości jednostek, które korzystają z tego talentu (aktywowane). *Poległy oddział musi mieć wystarczająco dużo Punktów Życia (120 na jednego przywołanego Czarciego Lorda), jeden Arcydiabeł może przywołać dwóch Czarcich Lordów.*

» Jednostki: Arcydiabeł.

**Regeneracja**

Ta istota przywraca 30-50 punktów życia na turę.

» Jednostki: Hydra z Głębin, Wiwerna, Jadowita Wiwerna.

Rozkaz Wodza

Ta istota może przyspieszyć turę wybranej jednostki sojuszniczej, zadając jej przy tym obrażenia (zdolność aktywowana).

*Wielkość_Oddziału to wielkość oddziału Wodźców: sojuszniczy oddział otrzymuje Wielkość_Oddziału Obrażeń, a jego GB zwiększa się o Wielkość_Oddziału *0.01, nie więcej niż 0.6. Zauważ, że obrażenia nie są ograniczone.*

» Jednostki: Herszt.

Rozłóż Atak

Jednostka równocześnie atakuje trzy sąsiadujące ze sobą pola zajmowane przez wroga.

» Jednostki: Nimfa, Rusałka, Driada.

Roztrącanie

Raz na walkę ta istota może zaatakować wszystkich wrogów w jednej linii w wybranym kierunku (zdolność aktywowana).

Ta zdolność jest dostępna tylko dla oddziału liczącego co najmniej tygodniowy przyrost (5). Po aktywacji, oddział znika z pola bitwy na jedną turę przed wykonaniem ataku, na który nie można odpowiedzieć kontratakiem. Każdy cel otrzymuje 75% Obrażeń zadanych przy normalnym ataku.

» Jednostki: Gryf Bojowy.

Rzucający Czar

Jednostka ta może korzystać z zestawu zaklęć podobnych do tego, jakim dysponują bohaterowie. Punkty many są ograniczone, ale zawsze na początku walki mają maksymalną wartość. Moc zaklęć zależy od liczby jednostek (aktywowane).

Stworzenia Czarujące zostały dokładnie omówione w sekcji [Mechanika Gry str.324](#).

» Jednostki: Inkwizytor, Czart, Czarci Lord, Arcylisz, Rusałka, Druid, Wielki Druid, Mag, Arcymag, Wiedźma Cienia, Matrona Cienia, Żywiołak Wody, Kapłan Runów, Patriarcha Runów, Mroczny Kapłan, Serafin, Mumia, Szamanka, Córa Nieba, Dama Cienia, Arcydruid, Lismistrz, Mag Bitewny, Strażnik Runów, Córa Ziemi.

Rzut Goblinem

Ta istota może ciskać sprzymierzonymi goblinami z sąsiednich oddziałów jak pociskami wyrzucanymi w stronę wroga (zdolność aktywowana).

Jeden (preferowana jednostka z pełnią Punktów Życia) Goblin z pobliskiego oddziału jest porywany i wykorzystany jako amunicja.

» Jednostki: Dzikie Cyklop, Krwawy Cyklop.

Sabotaż

Ta istota może wyłączyć każdego mechanicznego przeciwnika na czas jednej tury, jeżeli ilość punktów życia celu jest mniejsza niż ilość punktów życia tej istoty (zdolność aktywowana).

*Zdolność zadziała tylko jeśli $PŻ_Celu < 5 * PŻ_Gremlinów$. Celem mogą być jednostki mechaniczne (Golemy, Wóz Z Amunicją, Balista, Namiot Medyka, Katapulta i Wieże Strzelnicze).*

» Jednostki: Gremlin Sabotażysta.

**Skok**

Ta istota potrafi doskoczyć do każdego wrogiego celu, nawet na wielką odległość i otrzymuje przy tym 10% premii do ataku za każde pole, nad którym przeleci. Po skoku atakujący staje na polu przy celu. Demon zostanie wystawiony na podwójny 3x kontratak. Skok nie może przekraczać podwójnego zasięgu ruchu i nie może być krótszy niż dwa pola (zdolność aktywowana).

» Jednostki: Rogata Bestia.

Skowyt

Raz na bitwę stworzenia te mogą przyzywać przyjazne jednostki o równej sobie sile.

Przy pierwszym ataku, oddział automatycznie przyzywa taki sam oddział, który pojawia się obok celu.

» Jednostki: Wilk.

Spustoszenie

Jeśli atak tych istot zabije przynajmniej jedno stworzenie, to wykonają one dodatkowe uderzenie.

» Jednostki: Fanatyk, Siepacz, Oprawca.

Stabilna Postawa

Ta istota ma dodatkową premię do Obrony, dopóki stoi na tej samej pozycji, na której rozpoczęła walkę.

Jeśli jednostka się nie poruszy, jej Obrona zwiększa się o 5.

» Jednostki: Strażnik Gór.

**Strach**

Istnieje szansa, że zaatakowany przez to stworzenie przeciwnik wpadnie w panikę i będzie próbował uciec jak najdalej od niego w kierunku krawędzi areny tracąc całą zgromadzoną do tej pory inicjatywę. (Nie ma wpływu na istoty odporne na zaklęcia działające na umysł).

Gotowość bojowa jednostki spada do 0. [Zobacz str.339 Działanie Zdolności Jednostek.](#)

» Jednostki: Piekłny Rumak, Zmora, Koszmar.

Strzał Łańcuchowy

Ta istota zadaje obrażenia wybranemu celowi i trzem innym celom, które znajdują się najbliżej wybranego. Każdy sukcesywnie trafiony wróg otrzymuje połowę obrażeń, które otrzymał poprzedni nieprzyjaciel. Łańcuch Strzałów nie działa na istoty demoniczne.

Strzał Łańcuchowy nie działa na jednostki Inferno.

» Jednostki: Władczyni Sukkubusów.

Strzał Rozproszony

Strzelanie do grupy: obrażenia zadawane są wszystkim celom (również sojuszniczym) znajdującym się na danym obszarze (3 na 3 pola). Ilość zadawanych obrażeń jest o połowę mniejsza niż obrażenia zadawane na skutek dokładnego strzału (aktywowane).

» Jednostki: Łucznik.

Strzała Mocy

Atak strzelecki tej istoty ignoruje 50% Obrony celu i ma dodatkową szansę odrzucić przeciwnika o jedno pole w tył i ogłuszyć go.

[Zobacz str.339 Działanie Zdolności Jednostek.](#)

» Jednostki: Mistyczny Łucznik.

Strzały Ochronne

Stworzenie strzela zaczarowanymi strzałami: istnieje szansa, że poza zadaniem normalnych obrażeń ogłuszą one także przeciwnika i opóźnią jego turę.

Inicjatywa celu trafionego Strzałą Ochrony jest zmniejszona o 20%. [Zobacz str.339 Działanie Zdolności Jednostek.](#)

» Jednostki: Wielki Łowczy.

Strzelec

Stworzenie może zadawać obrażenia na odległość. Jeśli dystans jest większy niż połowa pola walki, liczba zadawanych ran zostaje zmniejszona o 50%. Strzelec nie może zaatakować na odległość, jeśli zostanie zablokowany przez wrogi oddział. Jeśli w armii nie ma Wozu z Amunicją, liczba strzałów jest ograniczona do zapasu własnej amunicji.

» Jednostki: Łucznik, Strzelec Wyborowy, Kapłan, Inkwizytor, Sukkubus, Władczyni Sukkubusów, Kościany Łucznik, Lisz, Arcylisz, Myśliwy, Wielki Łowczy, Druid, Wielki Druid, Gremlin, Gremlin Dowódca, Mag, Arcymag, Tytan, Zwiadowca, Zabójca, Wiedźma Cienia, Matrona Cienia, Żywiołak Ognia, Włóczyk, Harcownik, Kapłan Runów, Patriarcha Runów, Kusznik, Mroczny Kapłan, Centaur, Centaur Koczownik, Uwodzicielski Sukkubus, Mistyczny Łucznik, Arcydruid, Liszistrz, Gremlin Sabotażysta, Mag Bitewny, Tytan Burz, Harpunnik, Strażnik Runów, Centaur Grasant.

Symbioza

Raz na walkę ta istota może wyleczyć i wskrzesić Drzewce, otrzymując w zamian to samo (zdolność aktywowana).

Wskazany oddział otrzymuje 4 Punkty Życia za każdą Driadę, a Driady otrzymują 20 Pz od wskazanego oddziału.

» Jednostki: Driada.

Szał

Atak istoty zwiększa się, ilekroć ginie przyjazny oddział jednostek (poza istotami wskrzeszonymi i tymi, które wezwano na pole bitwy za pomocą magii).

[Zobacz str.346.](#)

» Jednostki: Zbrojny, Krzyżowiec, Rogaty Demon, Rogaty Nadzorca, Ożywieniec, Zombie, Drzewiec, Ent, Kamienny Gargulec, Obsydianowy Gargulec, Hydra, Hydra z Głębin, Obrońca, Strażnik, Jeździec Niedźwiedzi, Niedźwiedzi Rycerz, Fanatyk, Wojownik, Rębacz, Rogata Bestia, Kwasowa Hydra, Dzikie Ent, Gnijący Zombie, Marmurowy Gargulec, Strażnik Gór, Niedźwiedzi Wojownik, Podżegacz.

Szał Bitewny

Gdy ta zdolność zostaje wykorzystana, atak tych stworzeń zwiększa się o wartość obrony, ich obrona spada do zera i atakują one automatycznie najbliższy cel nie otrzymując kontrataku. Jeśli jednak w zasięgu ruchu tych stworzeń nie ma żadnych wrogów, zaatakują one zamiast tego najbliższą sojuszniczą jednostkę (aktywowane).

» Jednostki: Berserker.

Szał Bojowy

Każdy następny kontratak wykonany przez te stworzenia zada 1.5 razy więcej obrażeń, niż poprzedni.

Nie są zadawane dodatkowe obrażenia przy kontrataku po ruchu/ataku.

» Jednostki: Gryf Bojowy.



Szarża Czempiona

Jeśli stworzenia te przejdą przynajmniej 2 pola, nim zaatakują, zadadzą również połowę obrażeń stworzeniom stojącym na linii ataku tuż za głównym celem.

» Jednostki: Czempion.

Szarża Jeździecka

Za każde przebyte pole przed atakiem, obrona celu zmniejszana jest o 20% (aż do wartości zero).

Zmniejszenie Obrony obliczane jest według wzoru $X \cdot 20\%$

- przebyte: 0 pól - brak efektu
- przebyte: 1 pole - redukcja o 20%
- przebyte: 2 pola - redukcja o 40%
- przebyte: 3 pola - redukcja o 60%
- przebyte: 4 pola - redukcja o 80%
- przebyte: 5+ pól - redukcja o 100%

» Jednostki: Mroczny Jeździec, Posępny Jeździec.

Szkodliwy Dotyk

Kiedy ta jednostka atakuje, zawsze zabija jedno stworzenie w oddziale przeciwnika. Niweczy też pozytywne skutki zaklęć, które działają w danym momencie na jednostkę (aktywowane).

Nie wpływa na zwykły atak jednostki. Szkodliwy Dotyk zabija dokładnie jedno stworzenie.

» Jednostki: Kostucha.

Szturm

Ta istota ma szansę uderzyć po raz kolejny po celnym ciosie.

Prawdopodobieństwo jest wyliczane po pierwszym ataku i po kontrataku wroga. Drugi atak, również wywołuje kontratak. [Zobacz str.339](#) Działanie Zdolności Jednostek.

» Jednostki: Osilek, Rębacz.

Szybki Atak

Ta istota nie może stać się celem kontrataku wrogów, którzy znajdują się pod wpływem czaru Spowolnienie.

» Jednostki: Córa Ziemi.

Taniec Wojenny

Jednostka atakuje równocześnie przeciwników rozmieszczonych na ośmiu sąsiednich płytkach. Wybrane stworzenie z armii wroga otrzymuje normalne obrażenia, a wszystkie pozostałe połowę normalnych obrażeń.

» Jednostki: Tancerz Wojny.

Tarcza Magmowa

Jednostki atakujące te stworzenia w walce w zwarcu otrzymają obrażenia od ognia o wysokości zależnej od siły swego ataku.

Atakujący otrzymuje 40% obrażeń, w postaci obrażeń od ognia, zadanych celowi.

» Jednostki: Magma Smok.

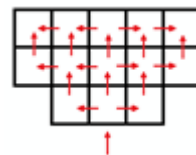
Tęczowy Oddech

Ta istota atakuje wszystkie cele w losowym promieniu w wybranym kierunku.

Tęczowy oddech trafi od 1 do 5 pól, zaczynając od pola na którym stoi cel i przenosząc się losowo na następne pole(a). Liczba trafionych pól zależy od Szczęścia jednostki:

$1 + (\text{losowa_wartość}(1;10) + \text{Szczęście}) / 2$, zaokrąglając w dół, nie więcej niż 5.

» Jednostki: Kryształowy Smok.

**Tchórzostwo**

Po otrzymaniu obrażeń w walce wręcz, ta istota próbuje uciec do najbliższego niezajmowanego przez nikogo miejsca w zasięgu ruchu.

Jednostka wykonuje Kontratak tylko kiedy nie ma możliwości ucieczki.

» Jednostki: Goblin, Goblinski Sidlarz, Goblinski Plugawiec.

Torpor

Ta istota ma szansę uśpić wroga swoim atakiem. Śpiący wróg nie jest w stanie ruszać się ani atakować póki się nie przebudzi. Ponadto, otrzymuje maksymalne obrażenia od ataku Księcia Wampirów i nie może kontratakować, kiedy się obudzi. Ta zdolność nie zadziała na nieumarłych, jednostki mechaniczne i żywiołaki.

Cel zostaje uśpiony na 2 tury. Wszystkie wampiry zadadzą maksymalne obrażenia śpiącemu celowi.

[Zobacz str.338](#) o negowaniu efektów czarów, a [str.339](#) by poznać szansę wystąpienia zdarzenia.

» Jednostki: Księż Wampirów.

**Uderzenie**

Ta istota ma szansę odepchnąć przeciwnika o jedno pole, niwelując całą zebraną przez niego inicjatywę. Szansa zależy od ilości pól, które istota przebyła przed atakiem.

Zakorzeniony Ent może stracić Inicjatywę, jednak nie zostanie odepchnięty (Zakorzeniony oddział pozostaje zakorzeniony). [Zobacz str.339](#).

» Jednostki: Niedźwiedzi Rycerz.

Uderzenie

Przy każdym ataku stworzenie ma szansę ogłuszyć przeciwnika, który nie wykona kontrataku i straci inicjatywę (jednostki mechaniczne nie podlegają działaniu tej zdolności).

Gotowość bojowa ogłuszonego oddziału spada do 0. [Zobacz str.339](#) Działanie Zdolności Jednostek.

» Jednostki: Szeregowy, Zbrojny, Krzyżowiec, Kościany Wojownik, Pogromca.

Uderzenie Biczem

Istnieje pewna szansa, że poza zadaniem normalnych obrażeń dane stworzenie rzuci także jedno z następujących zaklęć - Spowolnienie, Osłabienie, Szał, dodatkowo zadając normalne obrażenia. (Czar nie działa na Nieumarłych, Żywiółaki i Jednostki Mechaniczne).

Zaklęcie jest rzucone z Siłą Czarów równą 3. [Zobacz str.339](#) Działanie Zdolności Jednostek.

» Jednostki: Matrona Cienia, Dama Cienia.

Uderzenie Burzy

Oprócz zwykłych obrażeń, stworzenia te mogą zaatakować cel błyskawicą (choć nie są to obrażenia od magii), która następnie uderza kolejnego wroga stojącego tuż obok celu i tak dalej, dopóki łańcuch się nie przerwie. Siła błyskawicy równa jest sile zwykłego ataku.

» Jednostki: Władca Piorunów, Władca Burz.

Uderzenie Harpunem

Ta istota może przyciągnąć cel o jedno pole ku sobie (zdolność aktywowana).

Zadawane są standardowe Obrażenia.

» Jednostki: Harpunnik.

Uderzenie i Powrót

Stworzenie atakuje i wraca na swoją pierwotną pozycję.

» Jednostki: Krwawa Dziewica, Krwawa Furia, Krwawa Siostra.

Uderzenie Piorunem

Raz na bitwę, stworzenia te zaatakować mogą dowolny wybrany cel Uderzeniem Burzy (aktywowane).

» Jednostki: Władca Burz.

Uderzenie Płomieni

Raz na walkę ta istota może zaatakować wybranego wroga na polu bitwy, zadając mu dodatkowe 20% obrażeń i poddając go działaniu "Znamienia Ognia" (zdolność aktywowana).

» Jednostki: Władca Płomienia.

Uderzenie Smutku

Kiedy ta istota zaatakuje wroga, automatycznie rzuca na niego czar Smutek (na poziomie podstawowym eksperyckim).

» Jednostki: Upiorny Smok.

Uwodzenie

Raz na bitwę Sukkubus może uzyskać kontrolę nad dowolnym wrogim stworzeniem, z wyjątkiem Sukkubusów i stworzeń odpornych na Kontrolę Umysłu. Czas działania zdolności zależy od różnicy sił pomiędzy kontrolowanymi i kontrolującymi oddziałami, poczynając od czterech tur (gdy cel jest 4 razy słabszy w porównaniu z Sukkubusami) do momentu, w którym nie można skorzystać ze zdolności (cel jest ponad 4 razy silniejszy od Sukkubusów). Inicjatywa Sukkubusów nie rośnie w czasie działania efektu (Zdolność aktywowana).

Czas trwania jest równy $2 + \log_2(\text{Moc_Sukkubusa}/\text{Moc_Celu})$, gdzie \log_2 to podstawa logarytmu 2. Efekt Uwodzenia zostaje przerwany kiedy Uwodzący oddział zostanie zniszczony. Uwodzenie może zostać przerwane przez Oczyszczenie, Leczące Dłonie i Wypaczenie lecz nie przez Namiot Medyka.

» Jednostki: Uwodzicielski Sukkubus.

**Wezwanie Burzy**

Ta istota potrafi stworzyć miejscową chmurę burzową na wybranym obszarze pola bitwy. Wszystkie jednostki na tym obszarze otrzymują co turę obrażenia od Błyskawic. Jednostki strzelające otrzymują również karę do ataków na dystans. Obrażenia i kara zależą od ilości istot, które stworzyły chmurę burzową (zdolność aktywowana).

*Chmura burzowa obejmuje obszar 3x3 pola i trwa 3 tury. Zadawane Obrażenia są równe $10 * \text{Wielkość_Oddziału}$ na każde zakończenie tury jednostki znajdującej się pod chmurą. Obrażenia mogą zostać zmniejszone przez odporności lub odparte. Jednostki sojusznicze podlegają efektowi chmury burzowej. Nie można stworzyć dwóch chmur burzowych na raz. Kara do ataków na dystans jest równa wielkość_Oddziału*1%, maksymalnie 90%.*

» Jednostki: Tytan Burz.

Wielka Tarcza

Stworzenie otrzymuje tylko 50% ran, gdy zostanie zaatakowane z dystansu bez użycia magii.

» Jednostki: Zbrojny, Krzyżowiec, Obrońca, Strażnik, Fanatyk, Kościany Wojownik, Strażnik Gór.

Wir

Ta istota, gdy atakuje wroga, zawsze obejmuje obszar 6 pól, powodując obrażenia u wszystkich zajmujących je istot.

» Jednostki: Rakszasa Kszatrija.

Wskrześ Sojuszników

Jednostka może wskreszyć sojuszniczą jednostkę, która zginęła w trakcie walki, pod warunkiem, że w miejscu jej śmierci nie znajdują się obecnie inne jednostki (aktywowane).

» Jednostki: Archaniół.

Wyniszczające Rany

Przy udanym ataku stworzenia te mają szansę na obniżenie o -50% -40% prędkości i o -30% -20% inicjatywy wroga.

Cel jest ranny przez 2 tury. [Zobacz str.339](#).

» Jednostki: Włóczykń, Harcownik.

**Wypaczenie**

Istota ma pewną szansę na usunięcie pozytywnego efektu z wroga, którego atakuje.

Jeśli cel ma wiele efektów, zostanie usunięty losowo wybrany. [Zobacz str.339](#) Działanie Zdolności Jednostek.

» Jednostki: Mroczny Kapłan.

Wyssanie Życia

To stworzenie może wyssać zdrowie z żywych jednostek, które atakuje i dzięki temu odzyskać siły, a nawet wskrzesić część poległych jednostek.

Ilość wyssanych punktów życia jest równa połowie zadanych punktów obrażeń.

» Jednostki: Wampir, Wampirzy Lord, Księżę Wampirów.

Wyssanie Many

To stworzenie może wyssać manę z jednostek, które atakuje i dzięki temu odzyskać siły, a nawet wskrzesić część własnych zabitych.

*Ilość wyssanych punktów Many jest równa ilości Upiorów w oddziale i zależy od ilości punktów Many posiadanych przez cel. Im więcej punktów Many zostanie wyssanych, tym więcej Upiorów zostanie wskrzeszonych (odzyskane punkty życia wynoszą 12*ilość wyssanych punktów Many).*

» Jednostki: Widmo.

Wytlumienie Magii

Istota całkowicie broni wszystkie sąsiadujące oddziały przed atakami stojących daleko Magów.

» Jednostki: Mag Bitewny.

Zabójca Gigantów

Atak i Obrona tej istoty czasowo zwiększają się o 4, jeśli celem jest Duża istota.

» Jednostki: Pogromca.

Zabójczy Cios

Oddział ma 25% szans, że zabije połowę stworzeń w atakowanej grupie wroga.

» Jednostki: Rycerz Śmierci.

Zaczarowana Zbroja

Ta istota jest niewrażliwa na magię poza czarami zadającymi bezpośrednie obrażenia fizyczne.

Jakiegolwiek czary, które zadają magiczne obrażenia, leczą połowę zadawanych obrażeń w punktach życia (ze wskrzeszeniem).

Zniewalająca Magia nie ma wpływu na Zaczarowaną Zbroję.

» Jednostki: Magnetyczny Golem.

**Zapuszczenie Korzeni**

Współczynnik Obrony stworzenia wzrasta o 50%, jeśli otrzymuje ono rozkaz Czekaj / Broń się. Aż do następnej tury może także kontratakować za każdym razem, gdy samo zostanie zaatakowane

Jednostka dostaje bonus do Obrony. Wykonanie akcji Czekaj nie neguje premii jeżeli poprzednią akcją była Obrona, jeśli nie, bonus nie należy się. Jeżeli bohater posiada zdolność Utrzymanie Pozycji, bonus wynikający z umiejętności Zapuszczenie Korzeni zwiększy Obronę o 100%.

» Jednostki: Ent.

Zastawianie Sideł

Ta istota potrafi zastawiać niewidoczne dla wroga sidła na polu bitwy. Kiedy wróg w nie wpadnie, może stracić część ze swoich punktów ruchu, zasięgu a nawet zatrzymać się zupełnie. Jeśli sidła okażą się nieskuteczne, Gotowość Bojowa istoty, która sidła zastawiała, zostanie wyzerowana (zdolność aktywowana).

» Jednostki: Goliński Sidlarz.

Zbieranie Many

Ta istota może kraść manę wrogim bohaterom i przekazywać ją sprzymierzonym istotom (zdolność aktywowana).

0.125 punktów many zostaje ukradzionych, za każdą jednostkę w oddziale (połowa "Wyssania Many"). Punkty Mana zostają rozdzielone równo po sojusznicznych jednostkach.

» Jednostki: Szkodnik.

Zdrada

Kiedy ilość tych istot spadnie poniżej 30% stanu z początku bitwy, przechodzą na stronę wroga.

Oddział może tylko raz zdradzić w czasie bitwy i pozostaje przy nowym bohaterze po zakończeniu walki (jeśli oddział nie zginie).

» Jednostki: Goblin.

Złe oko

Krwawy Cyklop używa swego oka do trafiania przeciwników potężnym promieniem, obniżając ich Szczęście o 3.

Promień ten przenika dwa pola, więc może przejść przez małą istotę i trafić w jednostkę stojącą za nią, niszcząc obie.

Efekt może być usunięty przez Oczyszczenie lub Wypaczenie, lecz nie przez Leczące Dłonie czy Namiot Medyka.

» Jednostki: Krwawy Cyklop.

Złodziej Many

Na początku walki stworzenie zabiera przeciwnikowi część jego many i oddaje ją własnemu bohaterowi. Ilość zabranej many zależy od liczby stworzeń.

Jedna jednostka w oddziale kradnie 0,25 punktów Many.

» Jednostki: Chowaniec.

Zmniejszona zdolność walki na dystans

Strzelec zawsze zadaje tylko połowę obrażeń strzelając, ale zachowuje pełną skuteczność w trakcie bezpośredniej walki.

» Jednostki: Zwiadowca, Zabójca, Dziki Cyklop, Krwawy Cyklop.

Znamię Ognia

Stworzenia te mają szansę przekląć atakowany cel, sprawiając, iż przez pewien czas podwojone zostaną wszystkie otrzymane przezeń obrażenia od ognia.

Cel zostaje przeklęty na dwie tury. Zobacz str.339.

» Jednostki: Kapłan Runów, Patriarcha Runów, Strażnik Runów.

Zwinność

Aż do następnej tury, ta istota otrzymuje +2 do Obrony za każde pole, które przejdzie.

Obrona jednostki zostaje zwiększona w czasie pierwszej tury, jeśli wykonała ruch na maksymalny dystans.

» Jednostki: Tancerz Wiatru.





Wstęp

Fracje – powiązanie ze Szkołami Magii

Każda frakcja jest związana z dwoma szkołami magii, zgodnie z szansą nauczenia się danej umiejętności ([zobacz str.314](#)).

Na przykład Przysań jest związana z Magią Światła i Magią Mroku. Gildia Magów będzie oferować dokładnie jeden czar Magii Światła i jeden z Magii Mroku na każdym z poziomów. Na poziomie 1 będzie dostępny czar Przyspieszenie bądź Boska Siła, oraz Cierpienie lub Spowolnienie. Trzeci czar zostanie losowo wybrany z dwóch pozostałych szkół Magii Zniszczenia i Przywołań (na poziomach 1, 2 i 3).

W Akademii, Biblioteka dodaje losowe zaklęcie (przynależne do jednej ze szkół magii) do każdego z poziomów Gildii Magów.

Akademia	Przywołań	Światła	Inferno	Zniszczenia	Mroku
Przysań	Światła	Mroku	Loch	Zniszczenia	Przywołań
Sylwan	Światła	Zniszczenia	Nekropolis	Mroku	Przywołań
Forteca	Światła	Zniszczenia			

Magia Przygody

Ta grupa czarów przynależy do specjalnej szkoły magii i nie wymaga poznania przez bohatera specjalnych zdolności. Jeżeli nie zostały dezaktywowane w Edytorze to automatycznie pojawią się w Gildii Magów w zakładce Magia Przygody. Bohater może przyswoić te czary tylko po osiągnięciu przezeń odpowiedniego poziomu, jak pokazano to w tabeli.

Barbarzyńcy a Magia: Okrzyki Bojowe i Talizmany

Barbarzyńcy nie mogą poznać zaklęć w Gildiach Magów ani też rzucać ich za pomocą artefaktów (Woluminy Magii, Magiczne Zwoje z Czaarem, Różdżki, Pas Żywiołów...). Odwiedzając Magiczną Świątynię (Obiekt Mapy Przygód, w którym bohater może nauczyć się zaklęcia) lub zbierając łupy z pola bitwy (Piramida, Smocza Utopia, ...), Barbarzyńca otrzymuje (1000*Poziom_Czaru) Punktów Doświadczenia zamiast zaklęcia.

Mimo, że Barbarzyńcy nie korzystają z magii to korzystają z Many w czasie walki: **Okrzykami Bojowymi** wzmacniają swoje oddziały lub oddziałują na wrogie jednostki. Są trzy poziomy Okrzyków Bojowych i mogą być one poznane w specjalnym budynku Twierdzy (podobnym do Gildii Magów). Cztery sztuki magiczne są dla barbarzyńcy bezużyteczne i zostały zastąpione talentami Roztrzaskanie zmniejszającymi efektywność wrogiej magii. Talent Magiczny został zastąpiony talentem Krzyk wzmacniającym Okrzyki Bojowe zamiast zaklęcia.

Barbarzyńca może korzystać z zaklęć na Mapie Przygód wykorzystując specjalne **Talizmany**, które mogą być zakupione wyłącznie przez Barbarzyńcę w Schronieniu Podróżnika, a budynek ten znajduje się w Twierdzy. Są cztery poziomy Talizmanów – tak jak występują cztery zaklęcia Przygody. Bohater może ulepszyć posiadany Talizman w mieście, po osiągnięciu wymaganego poziomu doświadczenia.

Talizman Poziom 1

- » **Wymagany Poziom Bohatera:** 1
- » **Koszt:** 1000, 3, 3
- » **Dostępne zaklęcie:** Okręt Shalassy

Talizman Poziom 2

- » **Wymagany Poziom Bohatera:** 10
- » **Koszt:** 1000, 2, 2, 2, 2, 2, 2
- » **Dostępne zaklęcie:** Przywołanie Istot

Talizman Poziom 3

- » **Wymagany Poziom Bohatera:** 15
- » **Koszt:** 1500, 3, 3, 3, 3, 3, 3
- » **Dostępne zaklęcie:** Natychmiastowa Podróż

Talizman Poziom 4

- » **Wymagany Poziom Bohatera:** 20
- » **Koszt:** 1500, 4, 4, 4, 4, 4, 4
- » **Dostępne zaklęcie:** Portal Miasta



Magia Przygody

Poziom 2

**Okręt Shalassy** 4

Czar Przygody

Przywołuje okręt. Aby czar zadziałał, bohater musi znajdować się na brzegu, a w pobliżu musi znajdować się niezajęta łódź. (Nie wymaga żadnych umiejętności magicznych).

Poziom 3

**Przywołanie istot**

Czar Przygody

Przywołuje stworzenia z najbliższego miasta, zabierając bohaterowi 75% początkowych punktów ruchu. (Do nauczania się tego zaklęcia wymagany jest poziom 10. Nie wymaga żadnych umiejętności magicznych).

Przed rzuceniem czaru kup jednostki i umieść je w garnizonie miasta. Możesz teraz wybrać które z nich chcesz przyzwać do swojej armii. Każda przyzwana jednostka to koszt 1 punktu Mana.

Poziom 4

**Natychmiastowa Podróż** 15

Czar Przygody

Teleportuje bohatera i jego armię do innego miejsca na mapie.

(Do nauczania się tego zaklęcia wymagany jest poziom 15. Nie wymaga żadnych umiejętności magicznych).

Zasięg teleportacji wynosi 800 punktów ruchu, bez względu na rodzaj terenu ([zobacz str.320](#)). Bohater zużywa połowę jego/jej dziennego limitu punktów ruchu. Natychmiastowa Podróż może być użyta na morzu ale tylko do przeniesienia się na inne miejsce w jego obrębie.

Poziom 5

**Portal Miasta** 20

Czar Przygody

Przenosi bohatera do najbliższego zajętego przez niego miasta (wszystkie punkty ruchu zostają zużyte).

(Do nauczania się tego zaklęcia wymagany jest poziom 20. Nie wymaga żadnych umiejętności magicznych).

Magia Światła

Poziom 1

**Boska Siła** 4

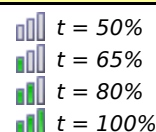
Błogosławieństwo

Wybrany sojusznicy oddział zadaje w czasie walki maksimum obrażeń.

Czas trwania zaklęcia zależy od siły czarów bohatera.

Minimalne obrażenia zadawane przez jednostkę są zwiększane do $\min+t(\max-\min)$, gdzie t jest uzależniony od znajomości Magii Światła. Na poziomie eksperckim, obrażenia są zawsze równe maksimum.*

Mistrz Łask dodaje Grupowa Boska Siła. 8

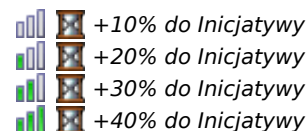
**Przyspieszenie** 4

Błogosławieństwo

Zaklęcie zwiększa zasięg ruchu jednostki, na którą został rzucony.

Zwiększa inicjatywę wybranego sojuszniczego oddziału.

Mistrz Gniewu dodaje Grupowe Przyspieszenie. 8



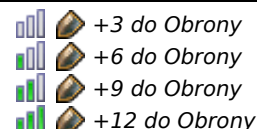
Poziom 2

**Wytrzymałość** 6

Błogosławieństwo

Zwiększa siłę obrony wskazanego sojuszniczego oddziału. Czas działania czaru uzależniony jest od mocy.

Mistrz Odwołania dodaje Grupowa Wytrzymałość. 12

**Oczyszczenie** 10

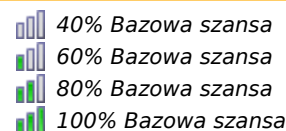
Błogosławieństwo

Usuwa czary mające pozytywne działanie z oddziałów wroga oraz czary mające negatywne działanie z oddziałów sojusznicznych. Sprawdza poziom maga rzucającego zaklęcie; jest mało prawdopodobne, aby zaklęcie rzucone przez maga niskiego poziomu usunęło czar nałożony przez maga wysokiego poziomu.

*Całkowita szansa na rozproszenie zaklęcia = Bazowa szansa% + (Poziom_Oczyszczającego - Poziom_Rzucającego) * 3%*

Poziom stworzenia 1-7 dla zwykłej jednostki oraz 2-8 dla ulepszonej.

Mistrz Łask dodaje Grupowe Oczyszczenie (działanie obszarowe - 4x4 pola). 20

**Regeneracja** 8

Błogosławieństwo

Dziki Hordy

Istota otrzymuje regenerację w swojej turze. Nie działa na nieumarłych, jednostki mechaniczne oraz żywiołaki.

Wskazany oddział regeneruje $75\% + \text{Siła Czarów} * 5\%$ Punktów Życia przed swoją turą.



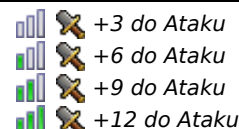
Poziom 3

**Prawa Moc** 6

Błogosławieństwo

Wybrany oddział wpada w gniew i ogarnia go żądza krwi; otrzymuje premię do ataku.

Mistrz Gniewu dodaje Grupowa Prawa Moc. 12

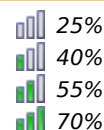
**Odbicie Pocisku** 6

Błogosławieństwo

Wybrany sojusznicy oddział otrzymuje mniej obrażeń, gdy atakowany jest z dystansu.

Zmniejszenie ilości obrażeń zależy od stopnia znajomości Magii Światła i jest wielokrotniane przez inne modyfikatory.

Mistrz Odwołania dodaje Grupowe Odbicie Pocisku. 12



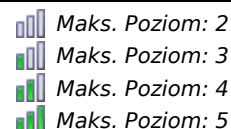
Poziom 4

**Odporność na Magię** 7

Błogosławieństwo

Usuwa czary mające zarówno pozytywny, jak i negatywny wpływ na wybrany oddział, i czyni go odpornym na działanie kolejnych czarów. Może być użyta tylko na sojusznicy oddział.

Oddział, na który rzucono to zaklęcie jest odporny na czary w zależności od stopnia zaawansowania talentu rzucającego. Tylko Ekspercka Magia Światła daje odporność na wszystkie zaklęcia.

**Teleportacja** 8

Przemieszczenie

Teleportuje wskazaną sojuszniczą jednostkę w inne miejsce pola bitwy. (Tylko ekspert Magii Światła może teleportować jednostki za mury miasta podczas oblężenia).

**Boska Zemsta** 14

Obrażenia zadawane jednostkom

Dziki Hordy

Zadaje magiczne obrażenia wskazanej jednostce zależne od ilości zabitych przez nią jednostek sojuszników od początku walki.

Liczba Obrażeń obliczana jest indywidualnie dla każdego wrogiego oddziału w zależności od ilości zdobytych przez oddział „Fragów”: liczba zabitych jednostek jest mnożona przez ich poziom. Na przykład, zabicie 5 Chłopów daje 5 Fragów, a zabicie 1 Paladyna 6 Fragów. Zabijanie przyzwanego wojska nie daje Fragów.

Wyliczając obrażenia F jest **podnoszona do kwadratu** dla Fragów celu.

1* $F*(Siła_Czarów+7)$
 2* $F*(Siła_Czarów+7)$
 3* $F*(Siła_Czarów+7)$
 4* $F*(Siła_Czarów+7)$

Poziom 5**Słowo Światła** 15

Obrażenia zadawane jednostkom

Zadaje obrażenia wszystkim nieumarłym i stworzeniom piekieł znajdującym się na polu bitwy. Uwaga: dotyczy to również jednostek orków ze względu na płynącą w nich krew demonów.

Mistrz Życia sprawia, że zaklęcie Słowo Światła staje się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej to zaklęcie wzrasta o 4).

8+2* $Siła_Czarów$
 12+3* $Siła_Czarów$
 30+6* $Siła_Czarów$
 144+12* $Siła_Czarów$

**Wskrzeszenie** 15

Wskrzeszenie

Wskrzesza stworzenia we wskazanym sojusznicznym oddziale. Każde wykorzystanie tego czaru zmniejsza ilość punktów życia jednostki o 10% aż do końca walki.

Wskrzesza stworzenia we wskazanym sojusznicznym oddziale, a ilość jest zależna od stopnia znajomości Magii Światła. Każde wskrzeszenie zmniejsza o 10% początkową liczbę punktów życia oddziału aż do końca bitwy.

20+5* $Siła_Czarów$
 40+10* $Siła_Czarów$
 60+15* $Siła_Czarów$
 240+30* $Siła_Czarów$

Magia Mroku

Poziom 1

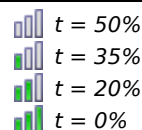
**Oslabienie** 4

Wybrany oddział przeciwnika zadaje w czasie walki minimalną liczbę obrażeń. Czas trwania zaklęcia zależy od siły czarów.

Maksymalne obrażenia zadawane przez jednostkę są obniżane do $\min+t(\max-\min)$, gdzie t jest uzależniony od znajomości Magii Mroku. Na poziomie eksperckim, obrażenia zawsze są równe minimum.*

Mistrz Klątw dodaje Grupowe Oslabienie. 8

Klątwa

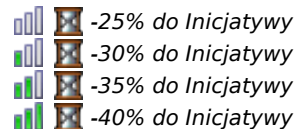
**Spowolnienie** 4

Zmniejsza inicjatywę wybranego oddziału wroga.

Inicjatywa wskazanej jednostki zostaje obniżona.

Mistrz Umysłu dodaje Grupowe Spowolnienie. 8

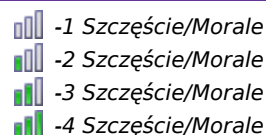
Klątwa

**Smutek** 5

Zmniejsza morale oraz szczęście wybranej jednostki wroga.

Klątwa

Dzikie Hordy



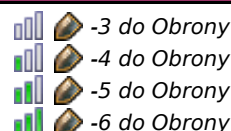
Poziom 2

**Wrażliwość** 5

Niszczy pancerz wybranego oddziału zmniejszając jego zdolność obrony. Może być rzucony kilka razy na wybrany oddział, ale jego zdolność obrony nigdy nie spadnie poniżej zera.

Mistrz Bólu dodaje Grupowa Wrażliwość (działa obszarowo 4x4). 10

Klątwa

**Rozkład** 6

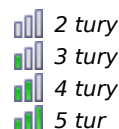
Rzuca zarzę na wybrany oddział wroga. Ponosi on obrażenia za każdym razem, gdy podejmuje jakieś działanie. (Czar nie działa na Nieumarłych, Żywiolaki i Jednostki Mechaniczne).

*Obrażenia zadawane przez Rozkład $32+8*Siła_Czarów$.*

Czas działania jest uzależniony od znajomości Magii Mroku.

Mistrz Bólu dodaje Grupowy Rozkład (działa obszarowo 4x4). 12

Klątwa



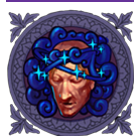
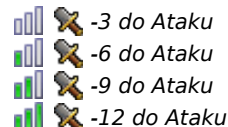
Poziom 3

**Cierpienie** 5

Oslabia daną jednostkę wroga, zmniejszając jej Atak.

Mistrz Klątw dodaje Grupowe Cierpienie. 10

Klątwa

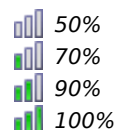
**Dezorientacja** 9

Wybrany oddział wroga zapomina, co ma robić na polu bitwy. Pewne jednostki objęte działaniem zaklęcia zapominają o strzelaniu, inne przestają kontratakować. (Czar nie działa na Nieumarłych, Żywiolaki i Jednostki Mechaniczne).

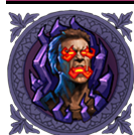
Wybrany oddział wroga zapomina, co ma robić na polu bitwy. Efekt zależny jest od znajomości Magii Mroku.

Mistrz Umysłu dodaje Grupowa Dezorientacja. 18

Klątwa



Poziom 4

**Szał** 15

Doprowadza jeden oddział istot do szału. Oszałały oddział uznaje wszystkie otaczające go istoty i maszyny za osobistych wrogów i atakuje najbliższą z podwojoną furią (Zaklęcie nie działa na nieumarłych, żywiolaki i jednostki mechaniczne).

Minimalne i Maksymalne obrażenia zadawane przez jednostkę zwiększają się w zależności od stopnia zaawansowania talentu rzucającego. Jeżeli bohater ma Magię Mroku na poziomie Eksperckim, efekt utrzymuje się przez 2 tury. Efekt nie może zostać usunięty przy pomocy czaru Oczyszczenie.

Kontrola Umysłu



**Oślepienie** 10

Oślepia wybrany oddział wroga tak, że nie może on się poruszać, atakować, ani używać żadnych zdolności. Oślepienie znika, jeśli oddział zostaje zaatakowany. Czas trwania zaklęcia zależy od siły czarów bohatera. (Czar nie działa na Nieumarłych, Żywiolaki i Jednostki Mechaniczne).

Czas trwania zależy od stopnia zaawansowania talentu rzucającego. Znajomość Magii Mroku na poziomie Ekspersckim uniemożliwia oślepieniej jednostce wykonanie kontrataku.

Klątwa



0.15*Siła_Czarów
0.2*Siła_Czarów
0.25*Siła_Czarów
0.25*Siła_Czarów

Poziom 5**Hipnoza** 18

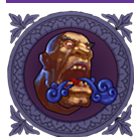
Daje bohaterowi tymczasową kontrolę nad wybraną wrogą jednostką. Jednostka, na którą działa ten czar nie może kontratakować. (Rzucający powinien mieć talent Magia Mroku na poziomie eksperckim, aby kontrolować ponad 7 istot). Czar nie działa na Nieumarłych, Żywiolaki i Jednostki Mechaniczne.

*Kontrola zostanie utracona, gdy bohater rzuci to zaklęcie na inny oddział. Podczas działania zaklęcia Inicjatywa celu mnożona jest przez 0.03*Siła Czarów (0.01*Siła Czarów przy braku zaawansowania talentu). Modyfikator nie może być większy od 1. Czas trwania zaklęcia zależy od stopnia zaawansowania talentu rzucającego.*

Kontrola Umysłu



0.15*Siła_Czarów
0.2*Siła_Czarów
0.25*Siła_Czarów
0.25*Siła_Czarów

**Klątwa Piekieł** 15

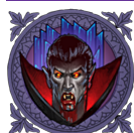
Obrażenia zadawane jednostkom

Zadaje przeklęte obrażenia wszystkim żywym stworzeniom nie pochodzącym z piekieł i znajdującym się na polu bitwy.

Mistrz Bólu sprawia, że zaklęcie Klątwa Piekieł staje się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej to zaklęcie wzrasta o 4).



8+2*Siła_Czarów
12+3*Siła_Czarów
30+6*Siła_Czarów
144+12*Siła_Czarów

**Wampiryzm** 10

Błogosławieństwo

Dziki Hordy

Wskazana sojusznicza jednostka otrzymuje atrybuty i zdolność Wyssanie Życia tak jakby była wampirem.

Kiedy zaklęcie jest aktywne, cel nie podlega działaniu modyfikatora Morale oraz staje się odporny na zaklęcia działające na umysł takie jak Oślepienie czy Hipnoza (efekt zostaje usunięty jeśli oddział znajdował się pod ich wpływem). Efekt kumuluje się z naturalną zdolnością Wyssanie Życia. Zaklęcie nie może być rzucone na jednostki mechaniczne i żywiolaki (w tym gargulce). Ilość wyssanych Punktów Życia zależy od zadanych Obrażeń oraz stopnia zaawansowania talentu rzucającego.



10%+Power*2%
20%+Power*2%
30%+Power*2%
50%+Power*2%

Magia Przywołania

Poziom 1

**Pięść Gniewu** 5

Obrażenia zadawane jednostkom

Przywołuje magiczną pięść zadającą fizyczne obrażenia wskazanej jednostce wroga. Ten czar ignoruje działanie odporności na magię i ochrony przed magią.

Jeżeli cie to zainteresuje, Czarny Smok jest wrażliwy na Pięść Gniewu.

Mistrz Życia sprawia, że zaklęcie Pięść Gniewu staje się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej to zaklęcie wzrasta o 4).

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

**Ognista Pułapka** 8

Obrażenia zadawane jednostkom

Na polu bitwy pojawia się kilka magicznych, eksplodujących min niewidocznych dla wroga.

*Każda mina zadaje 50+10*Siła_Czarów obrażeń przy wybuchu.*

Pojawiają się na wybranym obszarze 5x5 pól.

Mistrz Krwawej Ziemi sprawia, że zaklęcie Ognista Pułapka staje się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej to zaklęcie wzrasta o 4).

	2 miny
	4 miny
	6 min
	8 min

Poziom 2

**Rój Os** 5

Obrażenia zadawane jednostkom

Przywołuje rój owadów, które zadają magiczne obrażenia wybranemu stworzeniu wroga. (Czar nie działa na Nieumarłych, Żywiolaki i Jednostki Mechaniczne).

W zależności od znajomości magii na poziomie Podstawowym,

Zaawansowanym i Eksperckim, gotowość bojowa celu zostaje zredukowana odpowiednio o wartość 0.2, 0.4 i 0.6.

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

**Wskrześ Umarłych** 9

Wskreszenie

Reanimuje istoty w wybranym oddziale sprzymierzonym. Istoty nieumarłe zostają przywrócone do "życia". Wszystkie inne żyjące istoty ożywają tylko na czas bitwy. Każde użycie tego zaklęcia obniża punkty życia celu o 20%.

Mistrz Życia sprawia, że zaklęcie Wskreszenie Umarłych staje się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej to zaklęcie wzrasta o 4).

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

**Magiczny Kryształ** 8Przywołanie **Dzikie Hordy**

Tworzy Kryształ na wskazanym polu bitwy, który blokuje je aż do końca walki lub aż zostanie zniszczony.

Kryształ ma 1 Punkt Życia oraz 0 Obrony, jest odpowiednikiem jednostki pierwszego poziomu. Zniszczony eksploduje zadając Obrażenia otaczającym go stworzeniom w wysokości zależnej od stopnia zaawansowania talentu rzucającego.

Mistrz Krwawej Ziemi sprawia, że zaklęcie Magiczny Kryształ staje się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej to zaklęcie wzrasta o 4).

		40+8*Siła_Czarów
		60+12*Siła_Czarów
		80+16*Siła_Czarów
		100+20*Siła_Czarów

Poziom 3

**Widmowe Zastępy** 18

Skopiowanie

Kopiuje wybrany sojuszniczy oddział (utworzona może zostać tylko jedna kopia). Kopia posiada takie same cechy jak oryginał, ale znika, gdy tylko otrzyma jakieś obrażenia (zdolność duchowa daje kopii 50% szans na uniknięcie wszelkich obrażeń).

Maksymalna liczba kopii stworzeń, które rzucający zaklęcie może stworzyć, powiększa się wraz ze stopniem zaawansowania Magii Przywołań.

	Maks. liczba kopii: 4
	Maks. liczba kopii: 5
	Maks. liczba kopii: 6
	Maks. liczba kopii: 7

**Trzęsienie Ziemi** 7

Obrażenia zadawane strukturom

Trzęsienie Ziemi niszczy mury miasta w czasie oblężenia.

Jak również Wieże Strzelnicze i bramę.

Mistrz Krwawej Ziemi sprawia, że zaklęcie Trzęsienie Ziemi staje się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej to zaklęcie wzrasta o 4).

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

**Bariera Mieczy** 12Przywołanie **Dzikie Hordy**

Tworzy czasowo długą na trzy pola barierę we wskazanym miejscu. Bariera ta ma dodatkowe 75% do obrony przeciw atakom magicznym i dystansowym, a przy ataku wręcz odbija całość zadanych jej obrażeń.

Bariera nie może zostać zaatakowana przez bohatera, lecz może zostać uszkodzona przez zaklęcie Trzęsienie Ziemi. Każdy z trzech segmentów Bariery jest niezależnym obiektem i posiada własne Punkty Życia zależne od stopnia zaawansowania talentu Magia Przywołania rzucającego.

Mistrz Krwawej Ziemi sprawia, że zaklęcie Bariera Mieczy staje się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej to zaklęcie wzrasta o 4).

		20+5*Siła_Czarów
		40+8*Siła_Czarów
		60+10*Siła_Czarów
		96+12*Siła_Czarów

Poziom 4



Przywołanie Żywiółów 17

Przywołuje Żywiółaki Ognia, Ziemi, Wody lub Powietrza (w zależności od terenu, na którym toczy się bitwa), które będą walczyć pod dowództwem przywołującego je bohatera.

Liczba przyzwaných Żywiółaków zależna jest od stopnia zaawansowania talentu Magia Przywołania rzucającego.

Mistrz Przywołania sprawia, że zaklęcie Przywołaj Żywiółaka staje się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej to zaklęcie wzrasta o 4).

Przywołanie

	$0.5 * Siła_Czarów$
	$0.75 * Siła_Czarów$
	$1 * Siła_Czarów$
	$2 * Siła_Czarów$



Gniazdo Os 15

Przywołanie **Dzikie Hordy**

Tworzy Gniazdo Os na wskazanym polu. Rój Os będzie atakować wrogie stworzenia aż do końca bitwy lub aż zostanie zniszczony (Rój nie zaatakuje nieumarłych, żywiółaków i jednostek mechanicznych).

W czasie swojej tury, Gniazdo rzuca zaklęcie Rój Os na poziomie eksperckim (z Siłą Czarów równą Sile Czarów przyzywającego), na najbliższą wrogą jednostkę, która jest podatna na to zaklęcie. Zaklęcie wykorzystuje Manę Gniazda (wszelkie modyfikatory są ignorowane).

Gniazdo ma 10, 25, 50 lub 100 Punktów Życia, w zależności od stopnia zaawansowania talentu rzucającego. Obrona jest równa poziomowi bohatera rzucającego zaklęcie oraz jest niewrażliwe na magię. Gniazdo jest traktowane jako jednostka 8 poziomu z mocą 10000. Inicjatywa jest zależna od stopnia zaawansowania talentu rzucającego – przyzwané pojawia się na polu bitwy z Gotowością Bojową w zakresie 0.5 i 1.

	$2 + 0.25 * Siła_Czarów$
	$5 + 0.25 * Siła_Czarów$
	$5 + 0.25 * Siła_Czarów$
	$10 + 0.25 * Siła_Czarów$

Poziom 5



Tajemna Zbroja 20

Błogosławieństwo

Wybrany oddział zostaje otoczony magiczną barierą, która częściowo pochłania obrażenia otrzymane przez ten oddział.

Ilość Punktów Życia Tajemnej Zbroi zależy od stopnia zaawansowania talentu Magia Przywołania. Czar absorbuje 25% Obrażeń zadanych wybranej jednostce. Jeżeli bohater ma Magię Przywołania na poziomie Eksperckim, osłona przejmuje 50% zadanych Obrażeń.

	$250 + 50 * Siła_Czarów$
	$500 + 50 * Siła_Czarów$
	$600 + 60 * Siła_Czarów$
	$600 + 60 * Siła_Czarów$



Stwórz Feniksa 35

Przywołanie

Na czas trwania bitwy przywołuje Feniksa, który będzie walczył po stronie bohatera. Bohater może przywołać tylko jednego Feniksa w danym momencie.

Cechy wyczarowanego Feniksa zależą od poziomu rzucającego czar oraz Siły Czarów. Efektywna Siła Czarów jest obniżona (zaokrąglając w górę) do niższego poziomu znajomości talentu.

	Ef. Siła Czarów: 25%
	Ef. Siła Czarów: 33%
	Ef. Siła Czarów: 50%
	Ef. Siła Czarów: 100%

10 + 2*Poziom

10*Siła Czarów - 15*Siła

15

10 + 2*Poziom

300 + 30*Siła Czarów

7

Mistrz Przywołania sprawia, że zaklęcie Wyczaruj Feniksa staje się silniejsze (efektywna Siła Czarów jednostki rzucającej to zaklęcie wzrasta o 4, przed jej obniżeniem).

Magia Runiczna

Poziom 1

**Runy Szarży** 1

Błogosławieństwo

Kuznia Przeznaczenia

Prędkość istot zwiększa się o 100% do końca tury.

Efekt działania runy może być wykorzystany na wykonanie akcji Czekaj lub Broń się.**Runy Berserkera** 1

Błogosławieństwo

Kuznia Przeznaczenia

Oddział wykona dwa razy atak w zwarcu zamiast jednego na tym samym celu przy najbliższym ataku (przynajmniej jedna sprzymierzona istota z tego sprzymierzonego oddziału musi zostać zabita, nim ta runa może zostać na nim położona).

Efekt jest aktywny do następnego ataku w walce wręcz. Jeśli wrogi oddział zostanie pokonany przy pierwszym ataku wtedy efekt utrzymuje się nadal.

Poziom 2

**Runy Magicznej Kontroli** 1

Błogosławieństwo

Kuznia Przeznaczenia

Istota będzie mieć szansę podczas ataku ukraść jeden losowo wybrany, pozytywny efekt czaru od jednostki wroga.

Przy następnym ataku (w walce wręcz lub na dystans) jednostka ukradnie losowe błogosławieństwo celowi ataku (nawet Odporność na Magię). Jeśli oddział nie ma żadnego zaklęcia aktywnego runa zostaje zmarnowana.**Runy Egzorcyzmów** 1

Błogosławieństwo

Kuznia Przeznaczenia

Rozprasza wszystkie negatywne efekty czarów nałożonych na istotę (tylko te, które mogą zostać rozproszone).

Klątwy poziomów 1-3 Magii Mroku zostaną rozproszone, jak również inne negatywne efekty (np. efekt wynikający z umiejętności Mistrz Ognia). "Trucizna" nie zostanie usunięta.

Poziom 3

**Runy Odporności na Żywioty** 1

Błogosławieństwo

Kuznia Przeznaczenia

Istota zyskuje odporność na dwa losowo generowane żywioły aż do końca walki.

Za każdym razem kiedy runa jest aktywowana na oddziale, dwa nowe żywioły są losowo wybierane.**Runy Nietykalności** 1

Błogosławieństwo

Kuznia Przeznaczenia

Istota na jedną turę zyskuje niematerialność.

Poziom 4

**Runy Piorunowładne** 1 1

Błogosławieństwo

Kuznia Przeznaczenia

Wybrane jednostki będą miały szansę wywołać jeden raz efekt Piorunowładny podczas ataku (wroga istota utraci swą inicjatywę).

Runa jest aktywna do czasu wywołania efektu Piorunowładnego. Szansa na zaistnienie tego efektu jest opisana tutaj ([zobacz str.339](#)). Efekt może pojawić się przy ataku lub przy kontrataku, a szansa może być wzmocniona Szczęściem Żołnierza.**Runy Zmartwychwstania** 1 1

Wskrzeszenie

Kuznia Przeznaczenia

Wskrzesza 40% zabitych istot w oddziale.

Poziom 5

**Runy Szału Bojowego** 1 1

Błogosławieństwo

Kuznia Przeznaczenia

Istota będzie mieć szansę na wykonanie pojedynczego ataku w walce w zwarcu przeciwko wszystkim pobliskim wrogom (brak kontrataku).

Przy następnym ataku wręcz jednostka zaatakuje wszystkie wrogi oddziały z nią sąsiadujące, a te nie wykonają kontrataku (tak jak w przypadku Hydry Głębiny i zdolności atak sześcioma głowami). Jeśli jednostka ma aktywną Runę Berserkera, jednostka wykona ten atak dwukrotnie.**Runy Smoczej Siły** 1 1

Błogosławieństwo

Kuznia Przeznaczenia

Istota zyskuje +100% do obrony, +100% do ataku i +50% odporności na magię na jedną kolejkę (nie działa na Smoki).

Bazowe wartości Atak i Obrona oddziału zostają podwojone (bez bonusów wynikających z zaklęć, artefaktów, bohatera czy innych). Na przykład, oddział Niedźwiedzi Jeźdźców zawsze otrzyma bonus +5 do Ataku i +10 do Obrony bez względu na aktualną wartość cechy.

Magia Zniszczenia

Poziom 1

**Starożytna Strzała** 4

Obrażenia zadawane jednostkom

Wystrzeliwuje magiczny pocisk zadający obrażenia wskazanej jednostce wroga.



48+8*Siła_Czarów
56+8*Siła_Czarów
64+8*Siła_Czarów
72+8*Siła_Czarów

**Kamienne Kolce** 5

Obrażenia zadawane jednostkom

Zadaje obrażenia wszystkim jednostkom znajdującym się na wskazanym obszarze.



24+8*Siła_Czarów
32+8*Siła_Czarów
40+8*Siła_Czarów
48+8*Siła_Czarów

Poziom 2

**Błyskawica** 5

Obrażenia zadawane jednostkom

Wskazana jednostka wroga otrzymuje obrażenia od elektryczności.

Mistrz Błyskawic dodaje dodatkowe działanie w postaci ogłuszenia. (zobacz str.333).



11+11*Siła_Czarów
14+14*Siła_Czarów
17+17*Siła_Czarów
20+20*Siła_Czarów

**Lodowy Promień** 6

Obrażenia zadawane jednostkom

Zadaje obrażenia od zimna wskazanej jednostce wroga.

Mistrz Lodu dodaje dodatkowe działanie w postaci zamrożenia (zamraża na 0.3 tur).



60+12*Siła_Czarów
72+12*Siła_Czarów
84+12*Siła_Czarów
96+12*Siła_Czarów

Poziom 3

**Kula Ognia** 10

Obrażenia zadawane jednostkom

Zadaje obrażenia od ognia wszystkim oddziałom znajdującym się na wskazanym obszarze.

Kula Ognia działanie obszarowe - 3x3 pola.

Mistrz Ognia dodaje dodatkowe działanie w postaci uszkodzenia pancerzy (-50% do Obrony).



11+11*Siła_Czarów
14+14*Siła_Czarów
17+17*Siła_Czarów
20+20*Siła_Czarów

**Krąg Zimy** 9

Obrażenia zadawane jednostkom

Zadaje obrażenia od zimna oddziałom otaczającym miejsce rzucenia czaru.

Mistrz Lodu dodaje dodatkowe działanie w postaci zamrożenia (zamraża na 0.3 tur).



60+12*Siła_Czarów
72+12*Siła_Czarów
84+12*Siła_Czarów
96+12*Siła_Czarów

**Ściana Ognia** 16

Obrażenia zadawane jednostkom

Tworzy ścianę ognia w wybranym miejscu pola bitwy. Przez kilka tur zadaje obrażenia od ognia wszystkim znajdującym się tam oddziałom.

Czas trwania zaklęcia wynosi 3 tury. Ściana Ognia może zostać rzucona bezpośrednio na oddział. Jednostka odniesie obrażenia w przypadku kiedy zaklęcie zostanie na nią rzucone, przejdzie przez pole ze Ścianą Ognia lub będzie się znajdować na tym polu na koniec swojej tury (bez względu na jakiegokolwiek działanie).

Mistrz Ognia dodaje dodatkowe działanie w postaci uszkodzenia pancerzy (-50% do Obrony).



9+9*Siła_Czarów
11+11*Siła_Czarów
13+13*Siła_Czarów
15+15*Siła_Czarów

Poziom 4

**Łańcuch Błyskawic** 16

Obrażenia zadawane jednostkom

Łańcuch błyskawic zadaje poważne obrażenia od elektryczności stojącym w pobliżu stworzeniom (maks. 4) poczynając od tego, które zostało wybrane za cel. Każde następne stworzenie otrzymuje połowę obrażeń zadanych poprzedniemu. (Łańcuch może uderzyć w jednostki sojusznicze).

Mistrz Błyskawic dodaje dodatkowe działanie w postaci ogłuszenia dla pierwszego celu. (zobacz str.333).



10+10*Siła_Czarów
15+15*Siła_Czarów
20+20*Siła_Czarów
25+25*Siła_Czarów

**Grad Meteorytów** 19

Obrażenia zadawane jednostkom

Zadaje poważne obrażenia stworzeniom znajdującym się na wskazanym obszarze.

Grad Meteorytów działanie obszarowe - 5x5 pól.



9+9*Siła_Czarów
12+12*Siła_Czarów
15+15*Siła_Czarów
20+20*Siła_Czarów

Poziom 5



Implozja 18



Obrażenia zadawane jednostkom

Zadaje poważne obrażenia wskazanej jednostce wroga.



12+12*Siła_Czarów
17+17*Siła_Czarów
20+20*Siła_Czarów
40+40*Siła_Czarów



Armageddon 20



Obrażenia zadawane jednostkom

Zadaje poważne obrażenia wszystkim stworzeniom i machinom wojennym na polu bitwy oraz dodatkowe, miejscowe obrażenia w miejscu uderzenia.

Stworzenia znajdujące się po środku pola walki (kwadrat 4x4 pola) zostają trafione skalą i otrzymują **dodatkowe obrażenia fizyczne** (z wyłączeniem Ochrony i Odporności na Magię) równe

5+5*Siła_Czarów 10+10*Siła_Czarów 15+15*Siła_Czarów
20+20*Siła_Czarów



9+9*Siła_Czarów
12+12*Siła_Czarów
15+15*Siła_Czarów
30+30*Siła_Czarów

Duże istoty muszą całe znajdować się w polu rażenia by zostały trafione.

Mistrz Ognia dodaje dodatkowe działanie w postaci uszkodzenia pancerzy (-50% do Obrony).



Głębokie

Zamrożenie 11



Obrażenia zadawane jednostkom

Dziki Hordy

Zamraża cel, natychmiast zadając obrażenia od zimna i powoduje dalsze obrażenia fizyczne, zadawane przez pewien czas w związku z odmrożeniami.



10+10*Siła_Czarów
14+14*Siła_Czarów
15+15*Siła_Czarów
30+30*Siła_Czarów

Liczba fizycznych obrażeń jakie cel otrzyma w następnej turze jest zwiększona o (Siła_Czarów+1)*3% (wyłącznie (Siła_Czarów+1)*1% przy braku zaawansowanego talentu).

Mistrz Lodu dodaje dodatkowe działanie w postaci zamrożenia (zamraża na 0.3 tur).

Okrzyki Bojowe

Poziom 1

**Pokrzepiające Zawołanie** 8Błogosławieństwo **Dziki Hordy**

Na trzy tury zwiększa morale wszystkich istot w armii o liczbę zależną od poziomu bohatera oraz daje dodatkowe punkty istotom pochodzącym z Twierdzy (Premia do Morale nie działa na nieumarłych, żywiołaki i jednostki mechaniczne.).

Wymagany Poziom Bohatera: 2

Punktów Szału dla armii: +20

Morale zwiększa się o $1 + \text{Poziom_Bohatera} / 8$.

**Zew Krwi** 5Błogosławieństwo **Dziki Hordy**

Wybrana sojusznicza istota z Twierdzy otrzymuje dodatkowe punkty szału w zależności od poziomu bohatera.

Wymagany Poziom Bohatera: 2

Premia Punktów Szału dla armii: 0 (tylko wybrana jednostka otrzymuje Punkty Szału)

Wskazany oddział otrzymuje $\text{Poziom_Bohatera} * 10$ dodatkowych Punktów Szału.

Poziom 2

**Słowo Wodza** 2Błogosławieństwo **Dziki Hordy**

Bohater atakuje wybraną istotę zadając jej standardowe obrażenia. Ten atak przyspiesza turę istoty w zależności od poziomu bohatera. Ponadto, zaatakowana istota dostaje dodatkowe punkty szału, a pozostałe istoty z Twierdzy w armii dostają ich standardową ilość. Ten Okrzyk Bojowy nie działa na nieumarłych, żywiołaki i jednostki mechaniczne.

Wymagany Poziom Bohatera: 6

Premia Punktów Szału dla armii: +30

Wartość GB wskazanego oddziału zwiększa się o $0.1 + 0.02 * \text{Poziom_Bohatera}$ oraz otrzymuje dodatkowe 30 Punktów Szału.

**Drżj Przed Mym Rykiem** 7Kłątwa **Dziki Hordy**

Bohater ma szansę wywołać strach w jednostce przeciwnika, zależnie od poziomu bohatera i istoty. Bez względu na powodzenie efektu, wszystkie istoty w armii bohatera otrzymują punkty szału (ten Okrzyk Bojowy nie działa na istoty niewrażliwe na efekty działające na umysł).

Wymagany Poziom Bohatera: 6

Premia Punktów Szału dla armii: +30

Efekt jest podobny jak przy zdolności Strach (np. Zmora). Szansa na przestraszenie przeciwnika wynosi $50\% + (\text{Poziom_Bohatera} - \text{Poziom_Jednostki}) * 5\%$.

Poziom 3

**Bitewne Zawołanie** 10Błogosławieństwo **Dziki Hordy**

Zwiększa Prędkość istot w armii bohatera na jedną turę o +1 oraz Atak w zależności od poziomu bohatera. Daje dodatkowe punkty szału wszystkim istotom z Twierdzy, które znajdują się w armii.

Wymagany Poziom Bohatera: 11

Premia Punktów Szału dla armii: +40

Premia do Ataku jest równa $\text{Poziom_Bohatera} / 2$.

**Gniew Hordy** 10Obrażenia zadawane jednostkom **Dziki Hordy**

Wybrany wróg otrzymuje magiczne obrażenia równe ilości istot w armii bohatera. Ponadto, wszystkie istoty pochodzące z Twierdzy w armii bohatera otrzymują dodatkowe punkty szału.

Wymagany Poziom Bohatera: 11

Premia Punktów Szału dla armii: +40 Obrażenia zadane przez Gniew Hordy mogą być obniżone przez odporność na magię lub odporne ale nie mogą zostać odbite przez Odbicie Zaklęcia.

ARTEFAKTY

Broń



Magiczna Różdżka Początkujących

Słaby - Broń - Koszt: 5000

Zwiększa siłę czarów o 2.



Miecz Potęgi

Słaby - Broń - Koszt: 5000

Dodaje 2 do Ataku bohatera.



Ostrze Równowagi

Słaby - Broń - Koszt: 5500

Dodaje 3 do Ataku bohatera i odejmuje 1 od Obrony w przypadku ras "dobrych" lub dodaje 3 do Obrony bohatera i odejmuje 1 od Ataku w przypadku ras "złych".



Trójząb Tytanów

Słaby - Broń - Koszt: 6000

Podnosi siłę twoich czarów opartych na elektryczności o 50%.



Różdżka dająca czar

Silny - Broń - Koszt: 6700

Pozwala na rzucanie czaru z tej różdżki. Różdżka ma ograniczoną liczbę użyc, naładować ją można w Gildii Magów. Bohaterowie barbarzyńców uważają, że korzystanie z tej różdżki w boju to hańba. Zazwyczaj różdżka posiada 6 ładunków, z wyjątkiem Różdżki z Lodowym Promieniem (3), Kulą Ognia (3), Przyspieszeniem (4), Wytrzymałością (4), Spowolnieniem (5), Cierpieniem (5) i Wrażliwością (10).



Kij Ogra

Silny - Broń - Koszt: 8500

Zwiększa atak o 5, lecz zmniejsza inicjatywę wszystkich stworzeń w armii bohatera o 5%.

Część Zestawu "Oręża Potęgi".



Krasnoludzki Młot Kowalski

Silny - Broń - Koszt: 9500

Zwiększa atak bohatera o 3 i daje dodatkowe 25% obrony przed czarami opartymi na ogniu.



Runiczny Topór Wojenny

Silny - Broń - Koszt: 10000

Zwiększa atak i siłę czarów bohatera o 2.

Część Zestawu "Siła Run".



Topór Władców Gór

Silny - Broń - Koszt: 10000

Dodaje 4 do Ataku bohatera.



Łuk z Rogu Jednorożca

Silny - Broń - Koszt: 12000

Niweluje ujemne modyfikatory do zasięgu u wszystkich jednostek strzeleckich w armii bohatera.

Część Zestawu "Sen Łucznika".



Ognisty Język Smoka

Silny - Broń - Koszt: 14000

Dodaje 2 do Ataku i Obrony bohatera. Zwiększa też o 50% ochronę przed czarami opartymi na zimnie.

Część Zestawu "Potęga Smoków".



Laska Piekła

Potężny - Broń - Koszt: 17000

Zmniejsza inicjatywę istot przeciwnika o 20%.

Część Zestawu "Objęcia Śmierci".



Laska Sar-Issusa

Potężny - Broń - Koszt: 20000

Niweluje odporność na magię u wroga. Ochrona magiczna i Niewrażliwość na Magię nie są niwelowane.

Część Zestawu "Insygnia Sar-Issusa".

Tarcza

**Magiczny zwój z czarem***Silny - Tarcza - Koszt: 5000*

Pozwala na rzucanie czaru ze zwoju.

**Księżycowe Ostrze***Silny - Tarcza - Koszt: 7500*

(leworęczny) Zwiększa siłę ataku bohatera o 3.

**Tarcza Ogra***Silny - Tarcza - Koszt: 8500*

Zwiększa Obronę o 5, lecz zmniejsza Inicjatywę wszystkich stworzeń w armii bohatera o 5%.

Część Zestawu "Oręża Potęgi".

**Księga Mocy***Silny - Tarcza - Koszt: 9000*

Dodaje 1 do Siły Czarów i Wiedzy bohatera, jeśli bohater nie posiada zdolności Oświecenie. Dodaje 2 do Siły Czarów i Wiedzy bohatera, jeśli bohater ma lepsze Oświecenie lub 3 do Siły Czarów i Wiedzy, jeśli ma umiejętność Oświecenie na poziomie eksperta. Jeśli bohater ma Magiczną Intuicję, może ponadto uczyć się czarów 4. kręgu.

**Tarcza Kryształowego Lodu***Silny - Tarcza - Koszt: 9000*

Dodaje 2 do Obrony bohatera i zwiększa o 50% ochronę przed czarami opartymi na żywiole Ognia.

**Tarcza ze Smoczych Łusek***Silny - Tarcza - Koszt: 10500*

Dodaje 3 do Obrony bohatera i zwiększa Inicjatywę wszystkich małych istot w armii bohatera o 5%.

Część Zestawu "Potęga Smoków".

**Tarcza Krasnoludzkich Królów***Potężny - Tarcza - Koszt: 17000*

Dodaje 4 do Obrony bohatera i uodparnia wszystkie istoty pod dowództwem bohatera na czar Szał.

Część Zestawu "Zbroja Krasnoludzkich Królów".

**Tom Magii Zniszczenia***Potężny - Tarcza - Koszt: 20000*

Pozwala na rzucanie zaklęć Magii Zniszczenia bez posiadania żadnych umiejętności w tej szkole magii. Zaklęcia są rzucane ze znajomością magii bohatera. Wzmocnione zaklęcia nie zostają dodane do książki zaklęć Czarnoksiężnika jeśli czar jest rzucany z Woluminu. Efekty Zamrożenie/Ogłuszenie/Podpalenie wynikające z umiejętności „Mistrz” nie zadziałają.

Wolumin Magii Mroku*Potężny - Tarcza - Koszt: 20000*

Pozwala na rzucanie zaklęć Magii Mroku bez posiadania żadnych talentów w tej szkole magii. Zaklęcia są rzucane ze znajomością magii bohatera. Umiejętności „Mistrz” nie dodają czarów grupowych/obszarowych ani innych bonusów dla zaklęć rzucanych za pomocą Woluminu.

**Wolumin Magii Przywołań***Potężny - Tarcza - Koszt: 20000*

Pozwala na rzucanie zaklęć Magii Przywołań bez posiadania żadnych umiejętności w tej szkole magii. Zaklęcia są rzucane ze znajomością magii bohatera. Umiejętności „Mistrz” nie dodają bonusów dla zaklęć rzucanych za pomocą Woluminu.

**Wolumin Magii Światła***Potężny - Tarcza - Koszt: 20000*

Pozwala na rzucanie zaklęć Magii Światła bez posiadania żadnych umiejętności w tej szkole magii. Zaklęcia są rzucane ze znajomością magii bohatera. Umiejętności „Mistrz” nie dodają czarów grupowych/obszarowych ani innych bonusów dla zaklęć rzucanych za pomocą Woluminu.



Kieszeń



Czterolistna Koniczyna
Słaby - Kieszeń - Koszt: 3000
Podnosi Szczęście o 1.



Sektans Morskich Elfów
Słaby - Kieszeń - Koszt: 5000
Pozwala bohaterowi poruszać się dużo szybciej na morzu.



Talia Kart Tarota
Słaby - Kieszeń - Koszt: 5500
Zwiększa szczęście i wiedzę bohatera o 1.



Złota Podkova
Silny - Kieszeń - Koszt: 6000
Podnosi Szczęście o 2.



Runy Ognia
Silny - Kieszeń - Koszt: 6500
Zwiększa Siłę Czarów bohatera o 1 i dodaje runę.

Róg Obfitości
Silny - Kieszeń - Koszt: 10000

Zapewnia codziennie losowe zasoby. Rodzaj generowanych zasobów jest uzależniony od dnia tygodnia (Dzień 1: 2-4 jednostek Drewna, Dzień 2: 2-4 jednostek Rudy, Dzień 3: 1-2 uncji Siarki, Dzień 4: 1-2 Klejnotów, Dzień 5: 1-2 uncji Rtęci, Dzień 6: 1-2 Kryształów, Dzień 7: 500-750 szt. zł.).



Kajdany Ostatniego Żywego
Potężny - Kieszeń - Koszt: 20000
Uniemożliwiają tobie oraz wrogowi ucieczkę z pola bitwy.



Czaszka Markala
Potężny - Kieszeń - Koszt: 22000
Zwiększa wiedzę i siłę czarów bohatera o 5, lecz zmniejsza morale o 2.

Buty



Buty Magicznej Obrony
Słaby - Buty - Koszt: 4000
Dają bohaterowi 10% odporności na magię.



Szmaragdowe Trzewiki
Słaby - Buty - Koszt: 6000
Czary oparte na żywiole Ziemi zadają o 50% większe obrażenia.



Buty Obieżyświata
Słaby - Buty - Koszt: 7000
Zwiększają Szybkość wszystkich jednostek w armii o 1.



Nagolenniki ze Smoczych Kości
Silny - Buty - Koszt: 10500
Siła czarów bohatera zostaje zwiększona o 3, a inicjatywa jednostek lądowych walczących w zwarciu w armii bohatera wzrasta o 10%.
Część Zestawu "Potęga Smoków".



Buty Szerokiej Drogi
Silny - Buty - Koszt: 11000
Pozwalają bohaterowi przemieszczać się po trudnym terenie bez ujemnych modyfikatorów.



Buty Szybkiej Podróży
Silny - Buty - Koszt: 15000
Podwyższają liczbę punktów ruchu bohatera na lądzie.



Sandały Błogosławionych
Potężny - Buty - Koszt: 16000
Dodaje 1 do czterech podstawowych atrybutów bohatera, a także po 1 do Morale i Szczęścia.



Nagolenniki Krasnoludzkich Królów
Potężny - Buty - Koszt: 17000
Dodają 4 do Ataku bohatera i uodparniają wszystkie istoty pod dowództwem bohatera na czar Spowolnienie.

Część Zestawu "Zbroja Krasnoludzkich Królów".



Buty Lewitacji
Potężny - Buty - Koszt: 20000
Bohater może poruszać się po wodzie.

Ekwipunek



Łza Ashy
Graal - Ekwipunek - Koszt: 20000
Zanieś Łzę Ashy do wybranego miasta, a jego mieszkańcy wzniosą fantastyczną budowlę, która przyniesie ci wielkie korzyści.

Hełm

**Korona Wizji**

Słaby - Hełm - Koszt: 4000

Pozwala bohaterowi obserwować dużo większy obszar. (Zwiększa zasięg widzenia o 4 pola)

**Hełm Nekromanty**

Słaby - Hełm - Koszt: 5000

Zwiększa Wiedzę bohatera o 2.

**Hełm Chaosu**

Słaby - Hełm - Koszt: 5500

Zwiększa Wiedzę bohatera o 3, ale zmniejsza Obronę o 1.

Część Zestawu "Wola Urgasha".

**Turban Oświecenia**

Silny - Hełm - Koszt: 6000

PD zdobywane przez bohatera są zwiększone o 10%.

Część Zestawu "Pancerz Oświecenia".

**Korona Dowódcy**

Silny - Hełm - Koszt: 7000

Zwiększa Morale bohatera o 1. Podwaja efekty umiejętności "Finanse", "Dyplomacja" i "Werbunek". Jeśli bohater posiada umiejętność Dyplomacja premia zostaje podwojona (zobacz str.344):

» wpływ umiejętności Dyplomacja -0.2 na Mnożnik_Nastroju zostaje zmieniony na -0.4 (Krok 2)

» wpływ umiejętności Dyplomacja +10% na Szansa_Na_Przyłączenie zostaje zmieniony na +20% (Krok 3)

» cena za jaką jednostki neutralne chcą się przyłączyć nie ulega zmianie.

**Korona ze Szponów Smoka**

Silny - Hełm - Koszt: 10500

Dodaje 3 do Wiedzy bohatera i zwiększa Inicjatywę wszystkich machin wojennych w armii bohatera o 10%.

Część Zestawu "Potęga Smoków".

**Lwia Korona**

Potężny - Hełm - Koszt: 12000

Podnosi Morale i Szczęście bohatera o 2.

Część Zestawu "Lwi Duch".

**Korona Sar-Issusa**

Potężny - Hełm - Koszt: 15000

Dodaje 6 do Wiedzy bohatera.

Część Zestawu "Insygnia Sar-Issusa".

**Hełm Krasnoludzkich Królów**

Potężny - Hełm - Koszt: 17000

Dodaje 4 do Wiedzy bohatera i uodparnia wszystkie istoty pod dowództwem bohatera na czar Oślepienie.

Część Zestawu "Zbroja Krasnoludzkich Królów".

**Maska Zmiennokształtnego**

Potężny - Hełm - Koszt: 20000

Na czas walki zrównuje poziom bohatera z poziomem bohatera przeciwnika (podnosząc również atrybuty), jeśli przeciwnik ma wyższy poziom.

Pancerz

**Tunika Rzeźbionego Ciała**

Słaby - Pancerz - Koszt: 4700

Zwiększa Siłę Czarów bohatera o 3, ale zmniejsza Morale o 1.

**Napierśnik Starożytnej Mocy**

Słaby - Pancerz - Koszt: 5000

Dodaje 2 do Siły Czarów bohatera.

**Zbroja Odwagi**

Słaby - Pancerz - Koszt: 5500

Dodaje 1 do Morale i Obrony bohatera.

**Kolczuga Oświecenia**

Silny - Pancerz - Koszt: 10000

Bohater zdobywa o 20% więcej PD.

Część Zestawu "Pancerz Oświecenia".

**Runiczna Uprząż Wojenna**

Silny - Pancerz - Koszt: 10000

Zwiększa obronę i wiedzę bohatera o 2.

Część Zestawu "Siła Run".

**Zbroja ze Smoczyc Łusek**

Silny - Pancerz - Koszt: 10500

Dodaje 3 do Ataku bohatera i zwiększa Inicjatywę wszystkich dużych istot w armii bohatera o 5%.

Część Zestawu "Potęga Smoków".

**Szata Sar-Issusa**

Potężny - Pancerz - Koszt: 15000

Dodaje 6 do Siły Czarów bohatera.

Część Zestawu "Insygnia Sar-Issusa".

**Pancerz Krasnoludzkich Królów**

Potężny - Pancerz - Koszt: 17500

Dodaje 4 do Obrony bohatera i uodparnia wszystkie istoty pod dowództwem bohatera na czar Implozja.

Część Zestawu "Zbroja Krasnoludzkich Królów".

**Zbroja Zapomnianego Bohatera**

Potężny - Pancerz - Koszt: 28000

Dodaje 2 do czterech podstawowych atrybutów bohatera i daje armii bohatera 20% odporności na magię.

Płaszcz

**Sakwa Złota bez Dna***Słaby - Płaszcz - Koszt: 3000*

Dostarcza 250 szt. złota dziennie.

**Peleryna Sylanny***Słaby - Płaszcz - Koszt: 4000*

Zmniejsza obrażenia od zaklęć opartych na żywiole Ziemi rzuconych przez wroga o 50%.

**Skóra Niedźwiedzia***Słaby - Płaszcz - Koszt: 4500*

Zwiększa obronę bohatera o 1 i zapewnia dodatkowe 25% do obrony przeciw czarom zimna.

**Pierzasta Peleryna Feniksa***Słaby - Płaszcz - Koszt: 6000*

Podnosi siłę twoich czarów opartych na żywiole Ognia o 50%.

**Peleryna Lwiej Grzywy***Silny - Płaszcz - Koszt: 6000*

Zwiększa Morale o 2.

Część Zestawu "Lwi Duch".

**Drzewny Kołczan***Silny - Płaszcz - Koszt: 7000*

Zwiększa Atak wszystkich jednostek strzelających w armii o 4 i obdarza ich nieskończoną ilością amunicji.

Część Zestawu "Sen Łucznika".

**Torba Złota bez Dna***Silny - Płaszcz - Koszt: 10000*

Dostarcza 1000 szt. złota dziennie.

**Płaszcz ze Skrzydeł Smoka***Silny - Płaszcz - Koszt: 10500*

Dodaje 3 do Wiedzy bohatera i zwiększa Inicjatywę wszystkich jednostek latających w armii bohatera o 10%.

Część Zestawu "Potęga Smoków".

**Płaszcz Cienia Śmierci***Potężny - Płaszcz - Koszt: 13000*

Zmniejsza Morale i Szczęście istot przeciwnika o 2.

Część Zestawu "Objęcia Śmierci".

**Peleryna Sandro***Potężny - Płaszcz - Koszt: 20000*

Likwiduje odporność wroga na Kontrolę Umysłu.

**Skrzydła Anioła***Potężny - Płaszcz - Koszt: 40000*

Dają bohaterowi umiejętność latania nad powierzchnią ziemi.

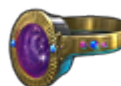
Pierścień

**Pierścień Ochrony przed Błyskawicami***Słaby - Pierścień - Koszt: 4000*

Daje 50% odporności na czary oparte na elektryczności.

**Pierścień Przeworności***Słaby - Pierścień - Koszt: 4500*

Zwiększa Atak i Obronę bohatera o 2, ale zmniejsza Szybkość istot w jego armii o 1.

**Pierścień Odwołania***Słaby - Pierścień - Koszt: 4800*

Zmniejsza efektywność wrogich czarów Przyzywania. Daje zdolność "Odwołanie". Zaklęcie Przywołanie Żywiółów będzie skuteczne tylko połowicznie – przybędzie połowa wezwanych Żywiółaków. Stworzony Feniks, Ściana Ostrzy oraz Przywołany Rój będą miały połowę Punktów Życia.

**Pas Żywiółów***Słaby - Pierścień - Koszt: 6400*

Daje zaklęcie Przywołanie Żywiółów. Zwiększa Siłę Czarów bohatera o 4 w chwili, gdy rzucone jest zaklęcie Przywołanie Żywiółów.

**Pierścień Nieskruszonych***Słaby - Pierścień - Koszt: 7000*

Uodparnia na działanie zaklęcia Słowo Światła.

Część Zestawu "Objęcia Śmierci".

**Pierścień Złamanej Woli***Silny - Pierścień - Koszt: 7000*

Obniża Morale istot przeciwnika o 2.

Część Zestawu "Wola Urgasha".

**Przeklęty Pierścień***Silny - Pierścień - Koszt: 7000*

Zmniejsza Szczęście wrogów o 2.

**Pierścień Witalności***Silny - Pierścień - Koszt: 8000*

Podnosi maksymalne Punkty Życia wszystkich istot w armii bohatera o 2.

**Pierścień Prędkości***Silny - Pierścień - Koszt: 8700*

Dodaje 10% do Inicjatywy wszystkich jednostek w armii bohatera podczas walki.

**Pierścień Smoczego Oka***Silny - Pierścień - Koszt: 13000*

Dodaje 1 do czterech podstawowych atrybutów bohatera i zwiększa inicjatywę wszystkich strzelców w armii bohatera o 10%.

Część Zestawu "Potęga Smoków".

**Pierścień Szybkości***Potężny - Pierścień - Koszt: 17000*

Podnosi inicjatywę twoich istot o 20%.

**Pierścień Pokrewieństwa Maszyn***Potężny - Pierścień - Koszt: 20000*

Dodaje 1 do Obrony bohatera. Daje dodatkową balistę lub katapultę. Namiot Medyka leczy podwójną ilość punktów. Wóz z Amunicją zwiększa Atak jednostek strzelających o 4.

**Pierścień Sar-Issusa***Potężny - Pierścień - Koszt: 20000*

Redukuje do połowy koszt wszystkich czarów rzucanych przez bohatera.

Część Zestawu "Insygnia Sar-Issusa".

Naszyjnik**Naszyjnik Lwa***Słaby - Naszyjnik - Koszt: 3000*

Podnosi Morale o 1.

Część Zestawu "Lwi Duch".

**Lodowaty Sopel***Słaby - Naszyjnik - Koszt: 6000*

Podnosi siłę twoich czarów opartych na zimnie o 50%.

**Naszyjnik Krwawego Szponu***Silny - Naszyjnik - Koszt: 8000*

Dodaje 1 do obrażeń zadawanych przez wszystkie istoty w armii bohatera.

**Naszyjnik Zwycięstwa***Silny - Naszyjnik - Koszt: 10000*

Dodaje 2 do Ataku i Siły Czarów bohatera.

**Naszyjnik z Zębów Smoka***Silny - Naszyjnik - Koszt: 10500*

Dodaje 3 do Siły Czarów bohatera i zwiększa Inicjatywę wszystkich jednostek magicznych w armii bohatera o 10%.

Część Zestawu "Potęga Smoków".

**Amulet Nekromancji***Potężny - Naszyjnik - Koszt: 7000*

Zmniejsza o 10% ilość punktów Energii Mroku potrzebnych do wskrzeszenia jednostek.

Część Zestawu "Objęcia Śmierci".

**Wisior Skupiska***Potężny - Naszyjnik - Koszt: 15000*

Bohater zyskuje 1 punkt many za każde 2 punkty many wykorzystane przez wroga.

**Wisior Mistrzostwa***Potężny - Naszyjnik - Koszt: 20000*

Daje bohaterowi darmowy poziom podstawowego talentu. Kolejny poziom przybywa nawet wtedy, kiedy bohater ma talent na poziomie "ekspert".

ZESTAWY ARTEFAKTÓW

Pancerz Oświecenia

Premie Zestawu

- » Za 2 części: Zwiększa ilość punktów doświadczenia, jakie zdobywa bohater o 15%.



Turban Oświecenia

Silny - Hełm - Koszt: 6000

PD zdobywane przez bohatera są zwiększone o 10%.



Kolczuga Oświecenia

Silny - Pancerz - Koszt: 10000

Bohater zdobywa o 20% więcej PD.

Insygnia Sar-Issusa

Premie Zestawu

- » Za 2 części: Podwaja manę i Siłę Czarów wszystkich rzucających czary istot w armii bohatera.
- » Za 4 części: Bohater przesuwa się w tył po pasku inicjatywy 10% wolniej niż zwykle w czasie rzucania czarów.

Premie Zestawu dla Czarodziej

- » Za 2 części: Czarodziej przesuwa się w tył po pasku inicjatywy 10% wolniej niż zwykle w czasie rzucania czarów.



Szata Sar-Issusa

Potężny - Pancerz - Koszt: 15000

Dodaje 6 do Siły Czarów bohatera.



Laska Sar-Issusa

Potężny - Broń - Koszt: 20000

Niweluje odporność na magię u wroga. Ochrona magiczna i Niewrażliwość na Magię nie są niwelowane.



Korona Sar-Issusa

Potężny - Hełm - Koszt: 15000

Dodaje 6 do Wiedzy bohatera.



Pierścień Sar-Issusa

Potężny - Pierścień - Koszt: 20000

Redukuje do połowy koszt wszystkich czarów rzucanych przez bohatera.

Lwi Duch

Premie Zestawu

- » Za 3 części: Za każdym razem, gdy jednostka w armii bohatera zostaje poddana efektowi morale, bohater przesuwa się o 10% do przodu na pasku inicjatywy. (Jeśli jest to negatywne morale, bohater zostaje przesunięty do tyłu).

Premie Zestawu dla Rycerza

- » Za 2 części: Ataki Rycerzy (włącznie z Kontratakami) zmniejszają morale przeciwnika o 2.



Lwia Korona

Potężny - Hełm - Koszt: 12000

Podnosi Morale i Szczęście bohatera o 2.



Peleryna Lwiej Grzywy

Silny - Płaszcz - Koszt: 6000

Zwiększa Morale o 2.



Naszyjnik Lwa

Słaby - Naszyjnik - Koszt: 3000

Podnosi Morale o 1.

Objęcia Śmierci

Premie Zestawu

- » Za 2 części: Szybkość istot przeciwnika ulega zmniejszeniu o 1.
- » Za 4 części: Zmniejsza Szybkość istot wroga o 1. Wrogi istoty, które nie przejdą pozytywnie testu morale otrzymują karę -20% do Ataku i Obrony do początku następnej tury.

Premie Zestawu dla Nekromanty

- » Za 2 części: "Skowyt Banshee" zmniejsza Morale i Szczęście wroga o 2, a Inicjatywę o 20%. Ponadto, korzystanie z tej zdolności przesuwaa Nekromantę wstecz na pasku inicjatywy tylko o połowę wartości. *Efekt kumuluje się ze Skowytem Banshee.*
- » Za 4 części: Zmniejsza o 25% ilość punktów Energii Mroku potrzebnych do wskrzeszenia jednostek (efekt kumuluje się z Amuletem Nekromancji).

**Płaszcz Cienia Śmierci**

Potężny - Płaszcz - Koszt: 13000

Zmniejsza Morale i Szczęście istot przeciwnika o 2.

**Laska Piekieł**

Potężny - Broń - Koszt: 17000

Zmniejsza inicjatywę istot przeciwnika o 20%.

**Pierścień Nieskruszonych**

Słaby - Pierścień - Koszt: 7000

Uodparnia na działanie zaklęcia Słowo Światła.

**Amulet Nekromancji**

Potężny - Naszyjnik - Koszt: 7000

Zmniejsza o 10% ilość punktów Energii Mroku potrzebnych do wskrzeszenia jednostek.

Oręża Potęgi

Premie Zestawu

- » Za 2 części: Zwiększa atak wszystkich istot w armii bohatera o 3, a ich punkty życia o 2.

Premie Zestawu dla Barbarzyńca

- » Za 2 części: Barbarzyńca przesuwaa się w tył po pasku inicjatywy 30% wolniej niż zwykle w czasie atakowania. *Efekt wpływa na Potężny Cios.*

**Kij Ogra**

Silny - Broń - Koszt: 8500

Zwiększa atak o 5, lecz zmniejsza inicjatywę wszystkich stworzeń w armii bohatera o 5%.

**Tarcza Ogra**

Silny - Tarcza - Koszt: 8500

Zwiększa Obronę o 5, lecz zmniejsza Inicjatywę wszystkich stworzeń w armii bohatera o 5%.

Potęga Smoków

Premie Zestawu

- » Za 2 części: Zwiększa atrybuty bazowe bohatera o 1.
- » Za 4 części: Zwiększa atrybuty bazowe bohatera o 1, a wszystkim istotom 7 poziomu w armii bohatera Atak o 5. Punkty Życia tych stworzeń zwiększają się o 20.
- » Za 6 części: Zwiększa atrybuty bazowe bohatera o 4, a wszystkim istotom 7 poziomu w armii bohatera Atak o 5. Punkty Życia tych stworzeń zwiększają się o 20.
- » Za 8 części: Zwiększa armię bohatera o jedną istotę 7 poziomu każdego dnia. *Jednostka z rodzinnego miasta bohatera wybierze klasyczne ulepszenie, następnie alternatywne a na końcu podstawową postać.*

**Zbroja ze Smoczyc Łusek**

Silny - Pancerz - Koszt: 10500

Dodaje 3 do Ataku bohatera i zwiększa Inicjatywę wszystkich dużych istot w armii bohatera o 5%.

**Tarcza ze Smoczyc Łusek**

Silny - Tarcza - Koszt: 10500

Dodaje 3 do Obrony bohatera i zwiększa Inicjatywę wszystkich małych istot w armii bohatera o 5%.

**Nagolenniki ze Smoczyc Kości**

Silny - Buty - Koszt: 10500

Siła czarów bohatera zostaje zwiększona o 3, a inicjatywa jednostek lądowych walczących w zwarcu w armii bohatera wzrasta o 10%.

**Płaszcz ze Skrzydeł Smoka**

Silny - Płaszcz - Koszt: 10500

Dodaje 3 do Wiedzy bohatera i zwiększa Inicjatywę wszystkich jednostek latających w armii bohatera o 10%.

**Naszyjnik z Zębów Smoka**

Silny - Naszyjnik - Koszt: 10500

Dodaje 3 do Siły Czarów bohatera i zwiększa Inicjatywę wszystkich jednostek magicznych w armii bohatera o 10%.

**Korona ze Szponów Smoka**

Silny - Hełm - Koszt: 10500

Dodaje 3 do Wiedzy bohatera i zwiększa Inicjatywę wszystkich machin wojennych w armii bohatera o 10%.

**Pierścień Smoczego Oka**

Silny - Pierścień - Koszt: 13000

Dodaje 1 do czterech podstawowych atrybutów bohatera i zwiększa inicjatywę wszystkich strzelców w armii bohatera o 10%.

**Ognisty Język Smoka**

Silny - Broń - Koszt: 14000

Dodaje 2 do Ataku i Obrony bohatera. Zwiększa też o 50% ochronę przed czarami opartymi na zimnie.

Sen Łucznika

Premie Zestawu

- » Za 2 części: Wszyscy strzelcy przesuwają się w tył po pasku inicjatywy 30% wolniej niż zwykle w czasie strzelania.

Premie Zestawu dla łowcy

- » Za 2 części: Łowca przesuwa się w tył po pasku inicjatywy 30% wolniej niż zwykle w czasie strzelania.
Efekt wpływa na Bezbłędny Strzał oraz na Deszcz Strzał.

**Łuk z Rogu Jednorożca**

Silny - Broń - Koszt: 12000

Niweluje ujemne modyfikatory do zasięgu u wszystkich jednostek strzeleckich w armii bohatera.

**Drzewny Kołczan**

Silny - Płaszcz - Koszt: 7000

Zwiększa Atak wszystkich jednostek strzelających w armii o 4 i obdarza ich nieskończoną ilością amunicji.

Siła Run

Premie Zestawu

- » Za 2 części: Zwiększa atrybuty bazowe bohatera o 1.

Premie Zestawu dla Czarnoksiężnika

- » Za 2 części: Podwaja efekt umiejętności "Widzenie Żywiołów" Czarnoksiężnika.

**Runiczny Topór Wojenny**

Silny - Broń - Koszt: 10000

Zwiększa atak i siłę czarów bohatera o 2.

**Runiczna Uprząż Wojenna**

Silny - Pancerz - Koszt: 10000

Zwiększa obronę i wiedzę bohatera o 2.

Wola Urgasha

Premie Zestawu

- » Za 2 części: Zwiększa Atak bohatera o +5.

Premie Zestawu dla Lorda Demonów

- » Za 2 części: Ulepsza zdolność Wierzeje Lorda Demonów, pozwalając bohaterowi przywołać 25% istot więcej niż w normalnych warunkach.

**Hełm Chaosu**

Słaby - Hełm - Koszt: 5500

Zwiększa Wiedzę bohatera o 3, ale zmniejsza Obronę o 1.

**Pierścień Złamanej Woli**

Silny - Pierścień - Koszt: 7000

Obniża Morale istot przeciwnika o 2.

Zbroja Krasnoludzkich Królów

Premie Zestawu

- » Za 2 części: Daje dodatkowe 40% Odporności na Magię wszystkim istotom w armii bohatera.
- » Za 4 części: Rzuca na wszystkie przyjazne istoty "Wytrzymałość" i "Odbicie Pocisku" na poziomie eksperta na początku bitwy. Zaklęcia rzucane są na 10 tur.

Premie Zestawu dla Kapłana Runów

- » Za 2 części: Zwiększa Siłę Czarów Kapłana Runów o 10%
Premia wynosi co najmniej 1.

**Pancerz Krasnoludzkich Królów**

Potężny - Pancerz - Koszt: 17500

Dodaje 4 do Obrony bohatera i uodparnia wszystkie istoty pod dowództwem bohatera na czar Implozja.

**Nagolenniki Krasnoludzkich Królów**

Potężny - Buty - Koszt: 17000

Dodają 4 do Ataku bohatera i uodparniają wszystkie istoty pod dowództwem bohatera na czar Spowolnienie.

**Hełm Krasnoludzkich Królów**

Potężny - Hełm - Koszt: 17000

Dodaje 4 do Wiedzy bohatera i uodparnia wszystkie istoty pod dowództwem bohatera na czar Oślepienie.

**Tarcza Krasnoludzkich Królów**

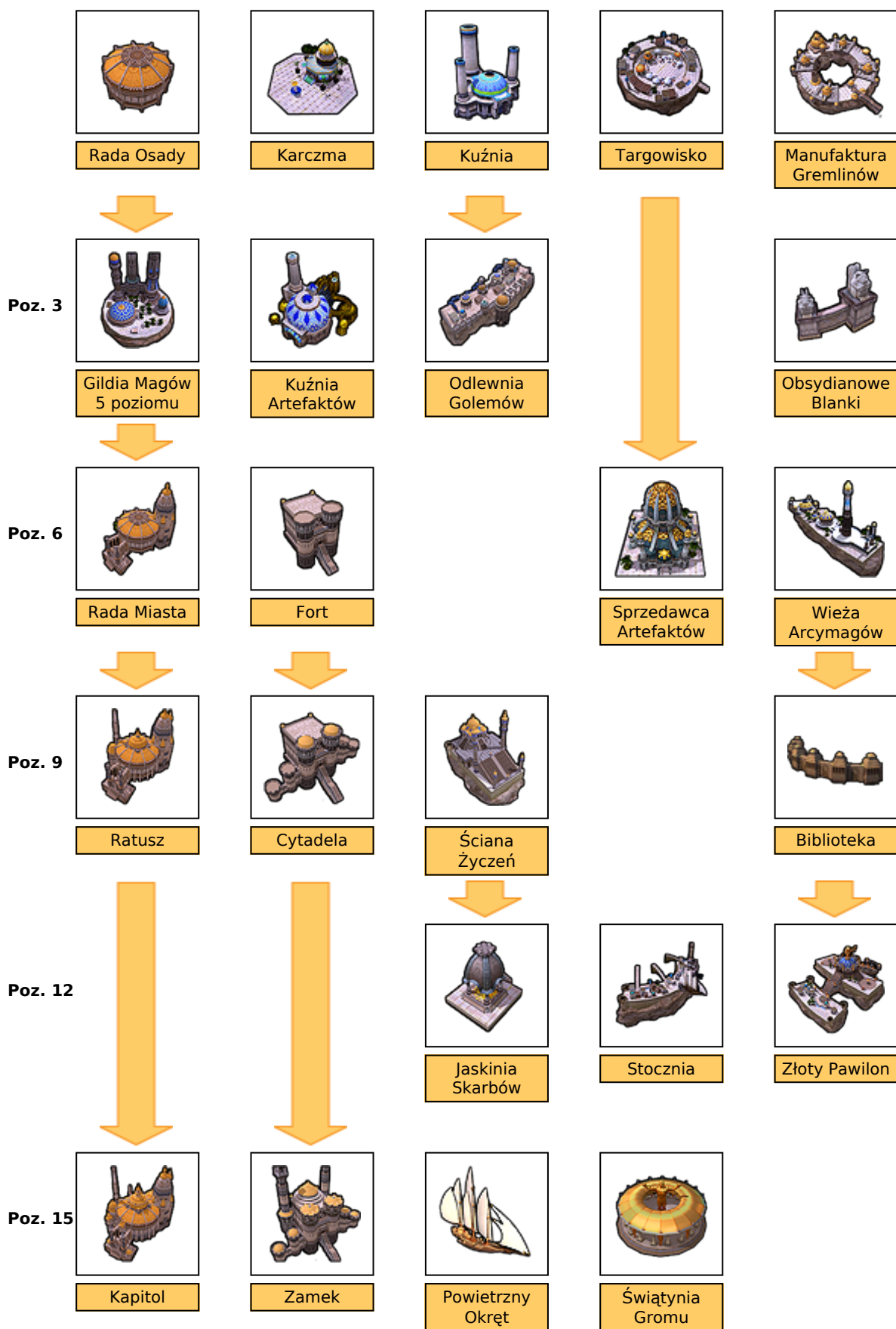
Potężny - Tarcza - Koszt: 17000

Dodaje 4 do Obrony bohatera i uodparnia wszystkie istoty pod dowództwem bohatera na czar Szał.

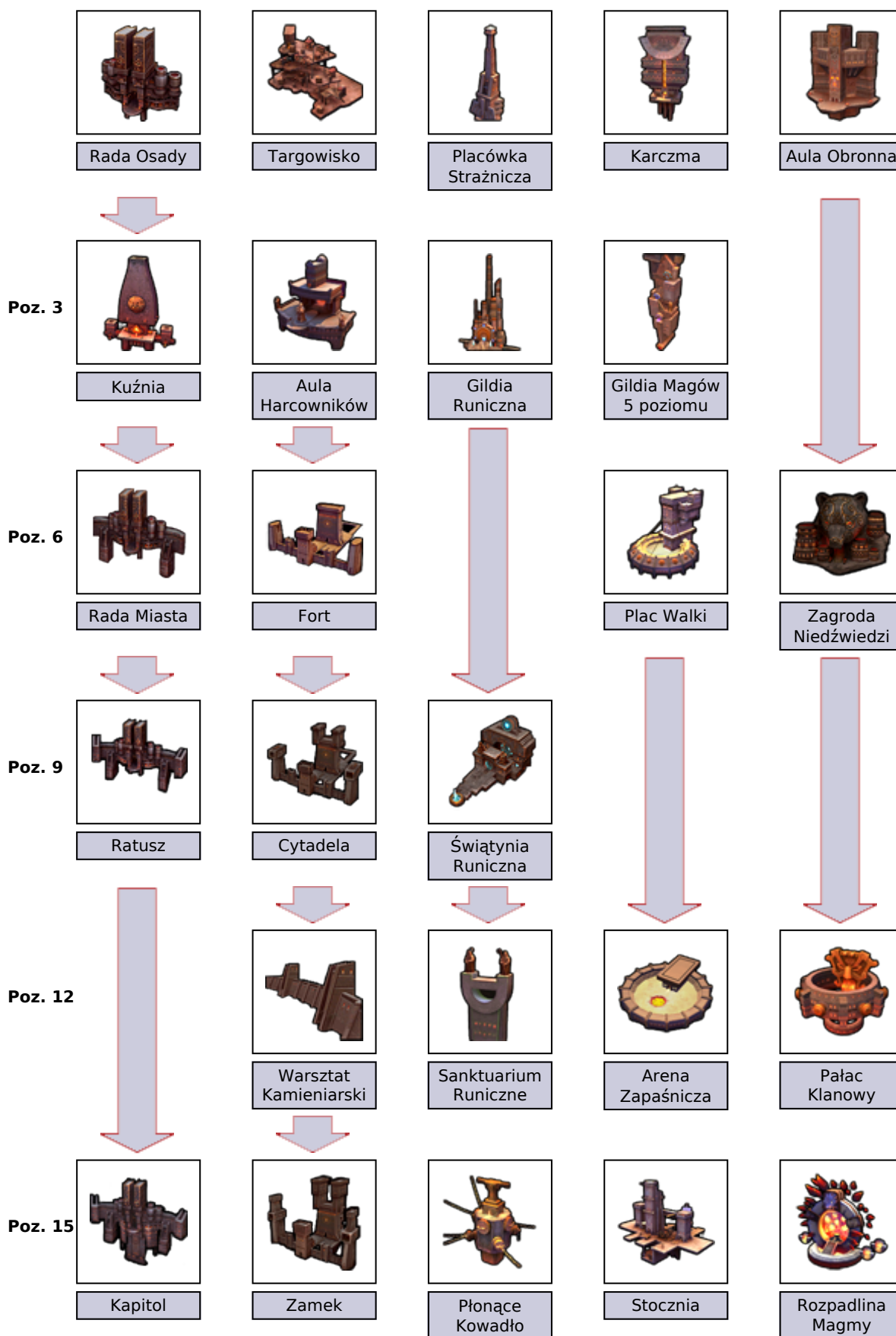
PLAN MIASTA



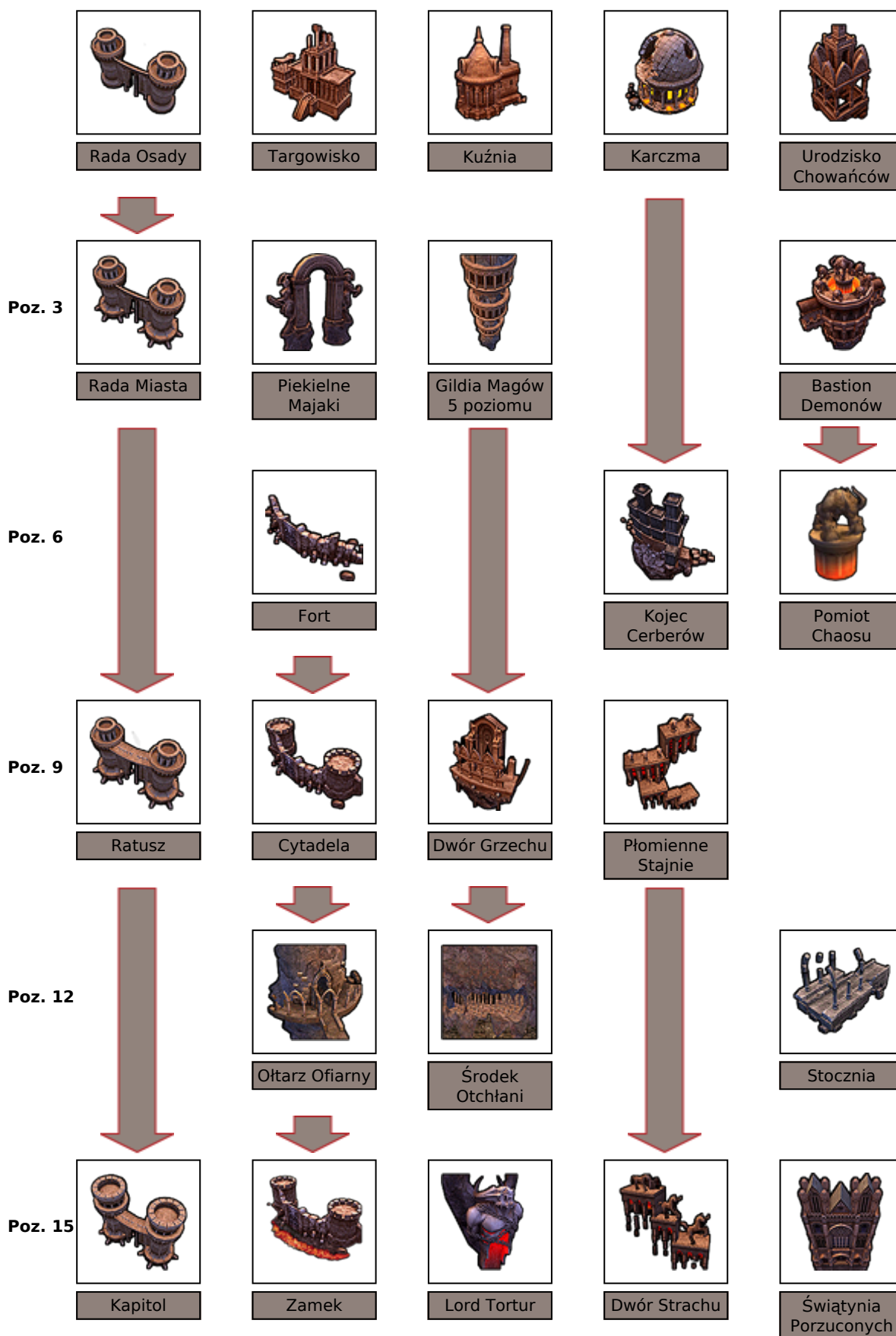
Akademia



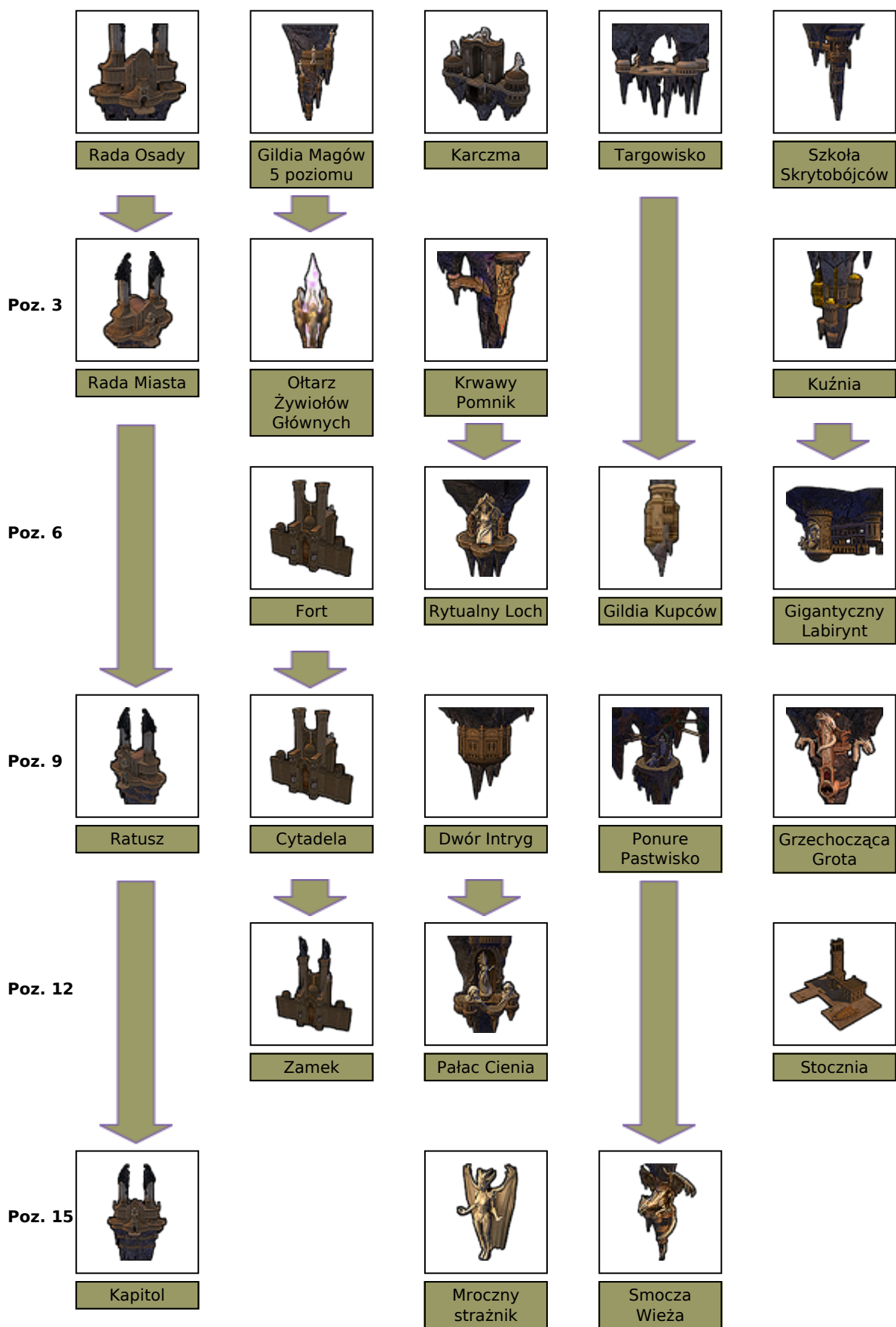
Forteca



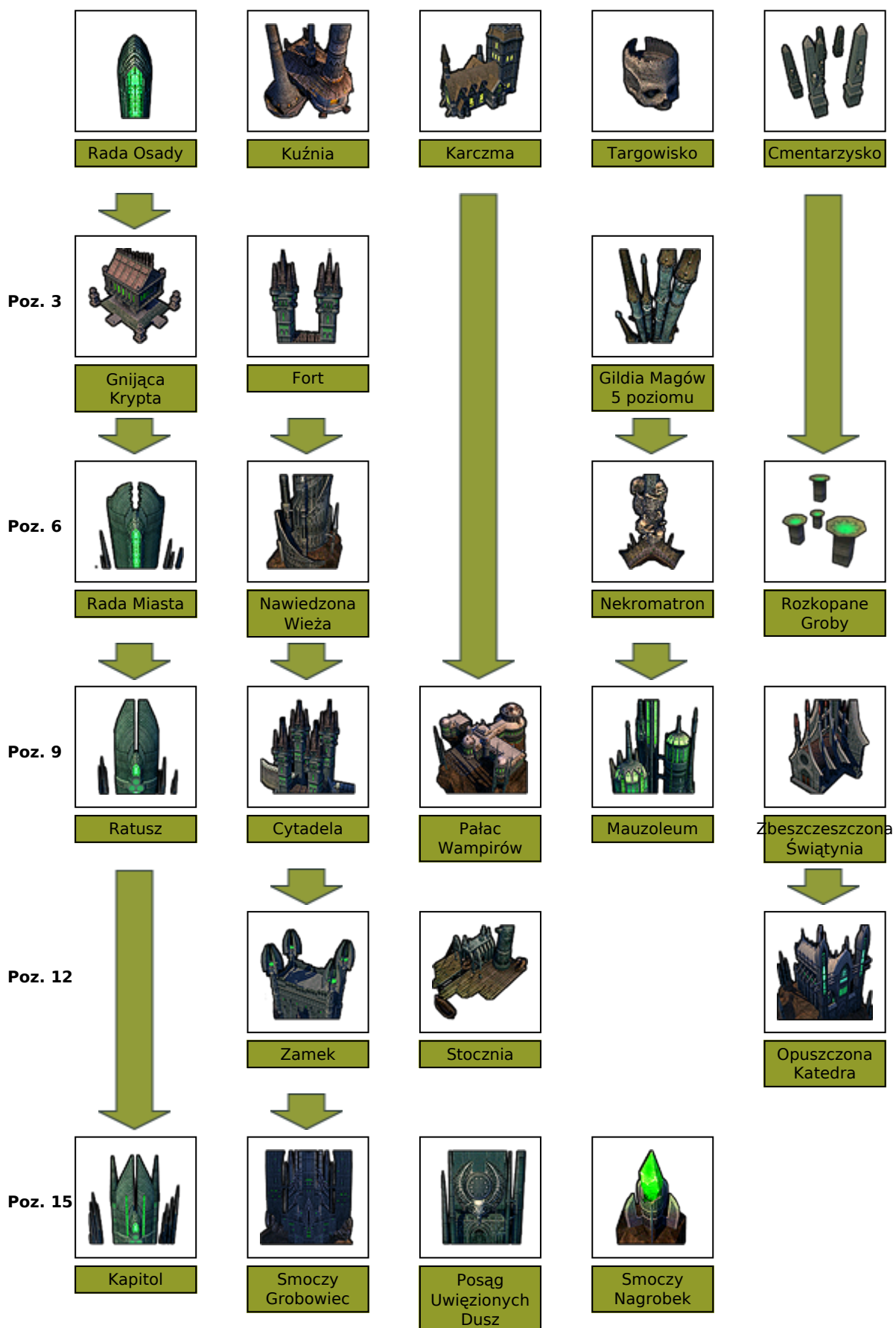
Inferno



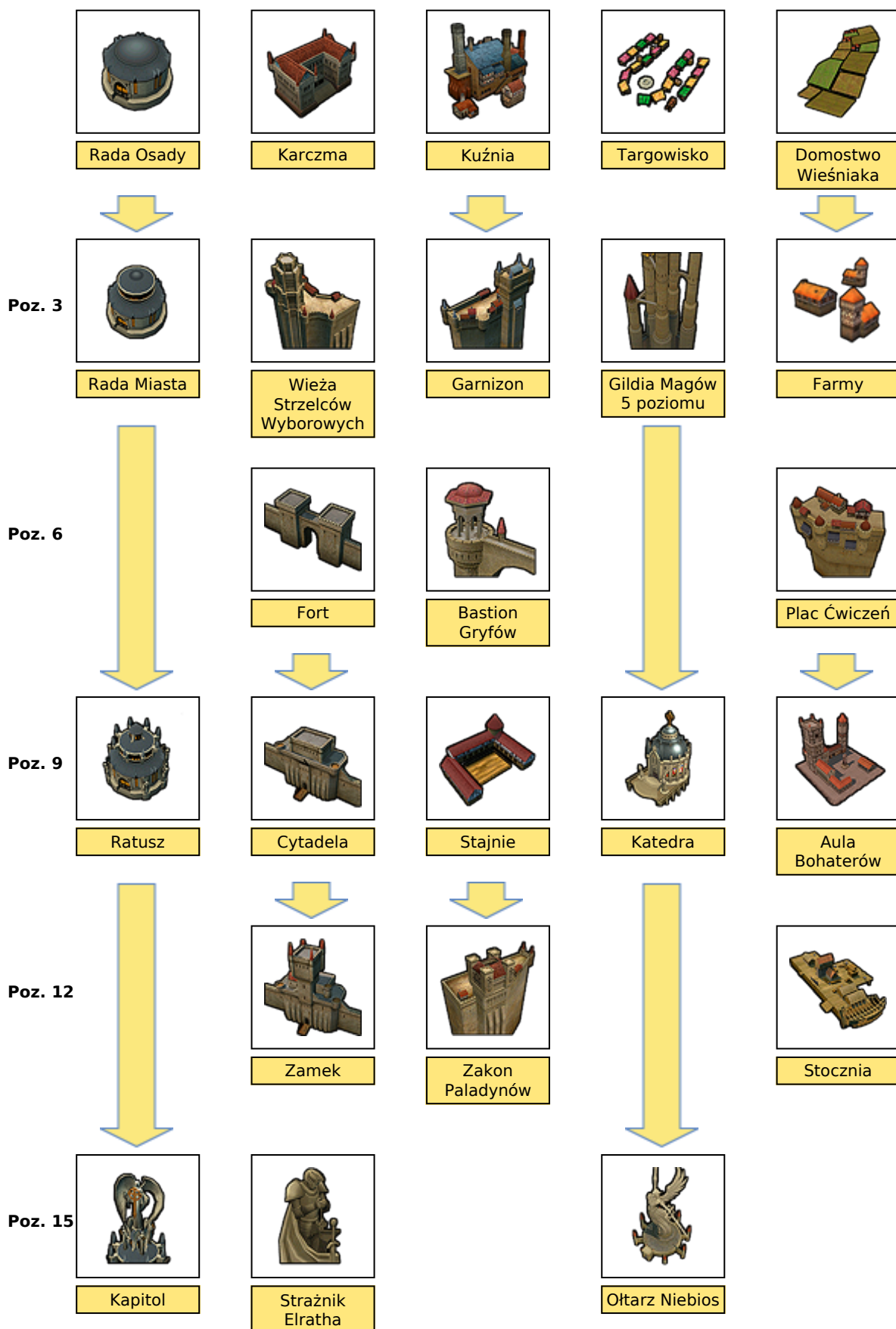
Loch



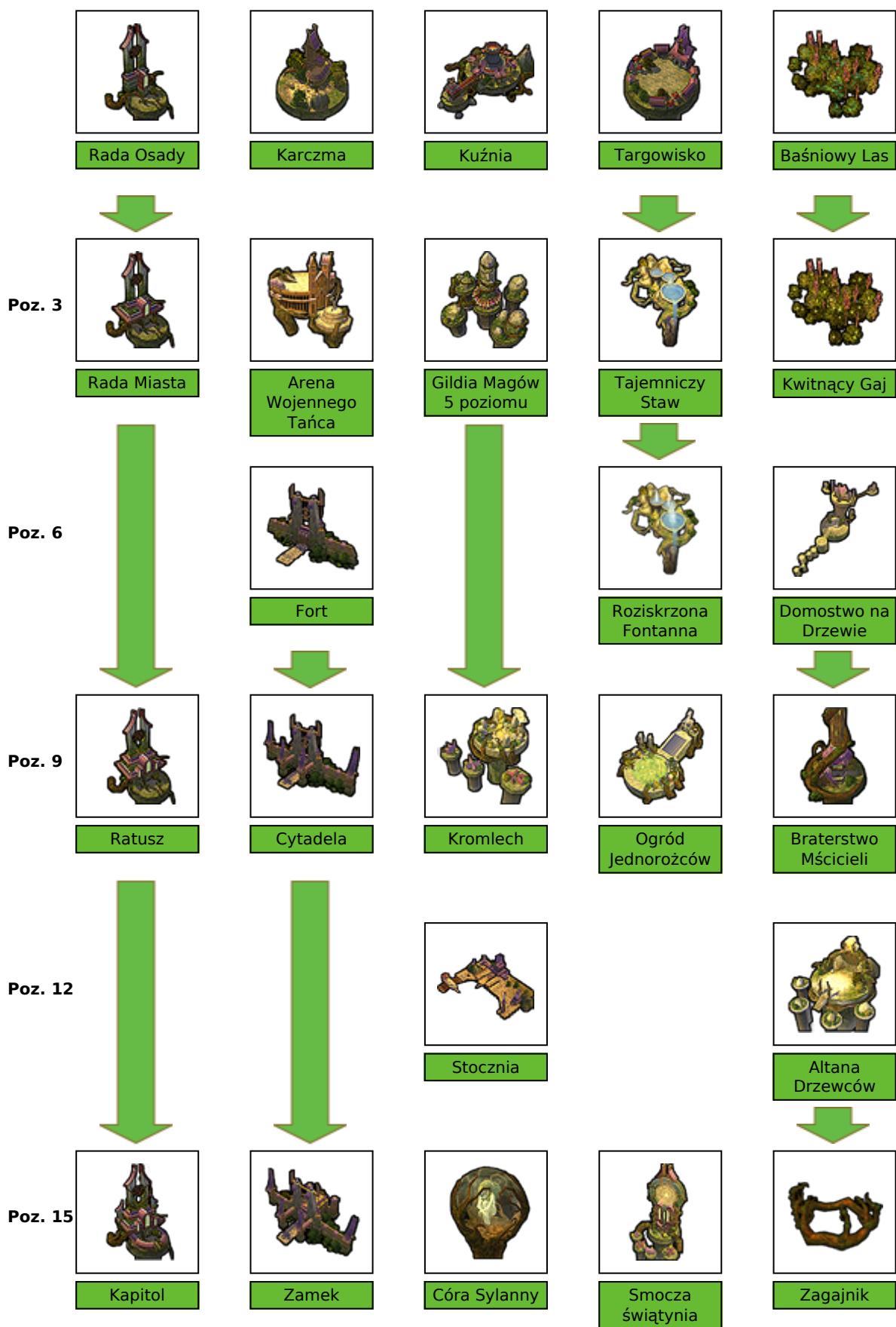
Nekropolis



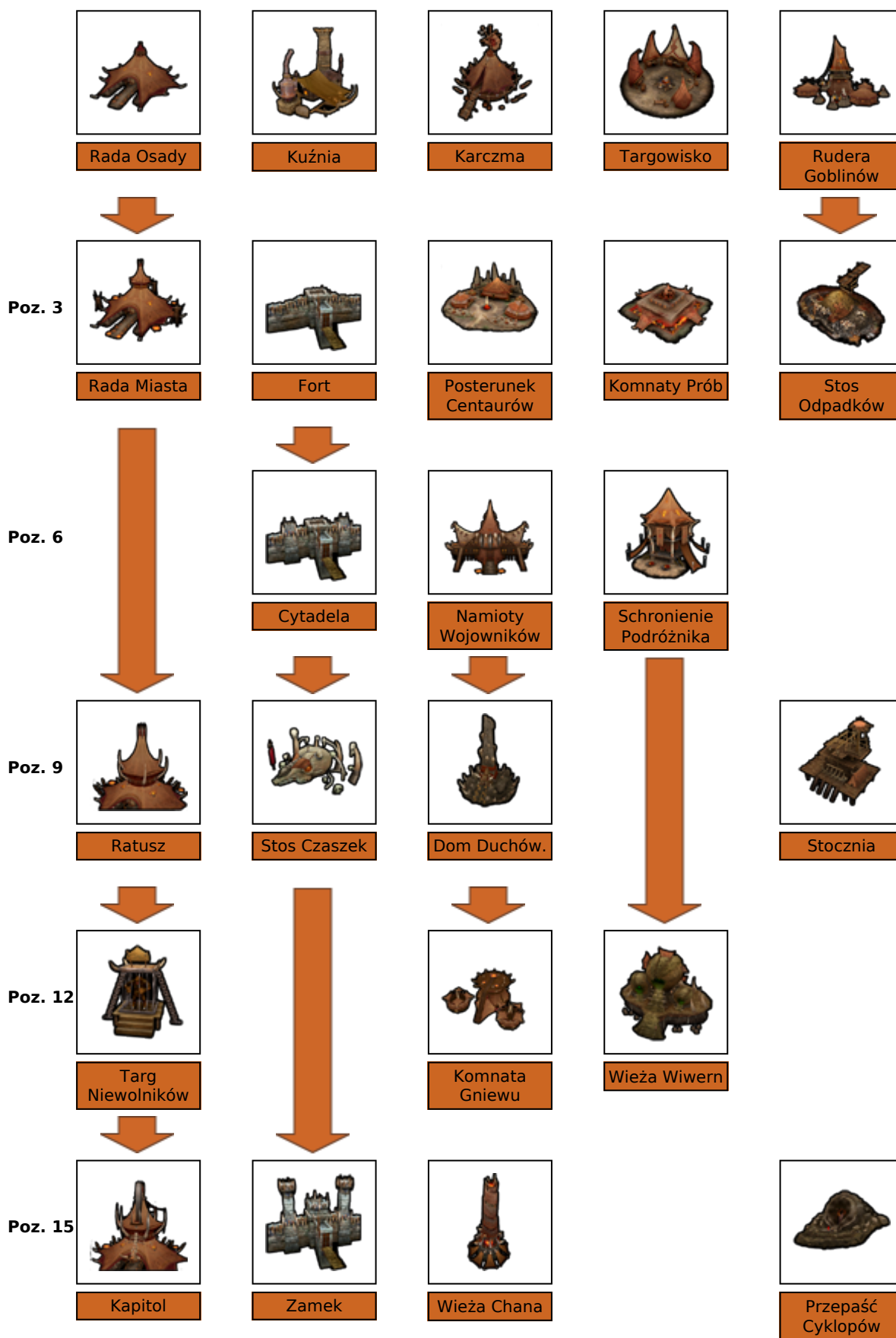
Przystań



Sylwan



Twierdza





Akademia

Podstawowe Struktury Akademia

**Rada Osady**

Rada Osady dostarcza królestwu 500 szt. złota dziennie i pozwala kupować nowe budynki.

**Rada Miasta**

Ulepszona Rada Osady.

Rada Miasta dostarcza królestwu 1000 szt. złota dziennie.

» **Koszt:** 2000.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 6, Gildia Magów 1 poziomu.

**Ratusz**

Ulepszona Rada Miasta.

Ratusz dostarcza królestwu 2000 szt. złota dziennie.

» **Koszt:** 5000.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Rada Miasta.

**Kapitol**

Ulepszony Ratusz.

Kapitol dostarcza królestwu 4000 szt. złota dziennie.

» **Koszt:** 10000.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 15, Ratusz.

**Fort**

Fort dodaje mury obronne dookoła miasta.

» **Koszt:** 5000, 5, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 6.

**Cytadela**

Ulepszony Fort.

Cytadela zwiększa tygodniowy przyrost istot o 50%, dodaje wieżę strzelniczą i pole minowe broniące miasta podczas oblężenia.

» **Koszt:** 5000, 5, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Fort.

**Zamek**

Ulepszona Cytadela.

Budowa Zamku zapewnia dwie dodatkowe wieże strzelnicze, umacnia mury i podwaja tygodniowy przyrost istot.

» **Koszt:** 5000, 10, 10.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 15, Cytadela.

**Karczma**

Karczma umożliwia rekrutację bohaterów. Zwiększa także morale oddziałów broniących miasta o 1.

» **Koszt:** 500, 5.

**Targowisko**

Targowisko pozwala na wymianę zasobów i sprzedaż artefaktów (stawki wymiany zmieniają się w zależności od tego, ile posiadasz Targowisk).

Artefakty mogą być sprzedawane za połowę swojej wartości.

» **Koszt:** 500, 5.

**Magazyn Zasobów**

Ulepszony Targowisko.

Magazyn zasobów dostarcza dziennie 1 jednostkę klejnotu.

» **Koszt:** 5000, 5.

» **Wymaga:** Targowisko.

**Kuźnia**

Kuźnia dostarcza twojej armii Wozy z Amunicją. Inne maszyny wojenne można kupić za potrójną cenę.

» **Koszt:** 1000, 5.

**Stocznia**

Stocznia pozwala budować statki.

» **Koszt:** 2000, 20.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 12.

Magiczne Struktury Akademia

**Gildia Magów 1 poziomu**

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 3 zaklęcia pierwszego poziomu.

» **Koszt:** 2000, 5, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Rada Osady.

**Gildia Magów 2 poziomu**

Ulepszona Gildia Magów 1 poziomu.

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 3 zaklęcia drugiego poziomu.

» **Koszt:** 1000, 5, 5, 1, 1, 1, 1.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Gildia Magów 1 poziomu.

**Gildia Magów 3 poziomu**

Ulepszona Gildia Magów 2 poziomu.

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 3 zaklęcia trzeciego poziomu.

» **Koszt:** 1000, 5, 5, 2, 2, 2, 2.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Gildia Magów 2 poziomu.

**Gildia Magów 4 poziomu**

Ulepszona Gildia Magów 3 poziomu.

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 2 zaklęcia czwartego poziomu.

» **Koszt:** 1000, 5, 5, 3, 3, 3, 3.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Gildia Magów 3 poziomu.

**Gildia Magów 5 poziomu**

Ulepszona Gildia Magów 4 poziomu.

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 2 zaklęcia piątego poziomu.

» **Koszt:** 1000, 5, 5, 5, 5, 5, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Gildia Magów 4 poziomu.



Biblioteka

Zwiększa o 1 liczbę dostępnych czarów każdego poziomu gildii magów.

- » **Koszt:** 3000, 2, 2, 2, 2.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Wieża Magów, Gildia Magów 1 poziomu.



Kuźnia Artefaktów

Pozwala tworzyć ekwipunek dla wojska (tzn. wspomaga zdolność specjalną Rzemieślnik).

[Zobacz str.294.](#)

- » **Koszt:** 2000, 1, 1, 1, 1, 1, 1.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3.



Sprzedawca Artefaktów

Sprzedaje artefakty.

- » **Koszt:** 5000, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 6, Targowisko.



Jaskinia Skarbów

Zwiększa tygodniowy przyrost Dżinów, Dżinów Sułtańskich i Dżinów Wizjonerów o 2, dostarcza dodatkowo 500 szt. złota dziennie.

- » **Koszt:** 3000.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 12, Ołtarz Życzeń.



Powietrzny Okręt - Struktura Graala

Powietrzny Okręt zwiększa przychód miasta o 5000 szt. złota, tygodniowy przyrost istot o 50% i wiedzę broniącego się w mieście bohatera o 10. Do budowy tej struktury potrzebna jest Łza Ashy.

Siedziby Akademia



Warsztat - Poziom Siedziby 1

Warsztat pozwala rekrutować Gremliny.

- » **Koszt:** 500, 5.



Manufaktura Gremlinów - Poziom Siedziby 1

Ulepszony Warsztat.

Manufaktura Gremlinów pozwala rekrutować Gremliny Dowódców i Gremliny Sabotażystów.

- » **Koszt:** 1500, 5.
- » **Wymaga:** Warsztat.



Kamienne Blanki - Poziom Siedziby 2

Kamienne Blanki pozwalają rekrutować Kamienne Gargulce.

- » **Koszt:** 1200, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3.



Obsydianowe Blanki - Poziom Siedziby 2

Ulepszone Kamienne Blanki.

Obsydianowe Blanki pozwalają rekrutować Obsydianowe Gargulce i Marmurowe Gargulce.

- » **Koszt:** 2400.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Kamienne Blanki.



Kuźnia Golemów - Poziom Siedziby 3

Kuźnia Golemów pozwala rekrutować Żelazne Golemy.

- » **Koszt:** 1500, 5, 5, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Kuźnia.



**Odlewnia Golemów** - Poziom Siedziby 3

Ulepszona Kuźnia Golemów.
Odlewnia Golemów pozwala rekrutować Stalowe Golemy i Magnetyczne Golemy.

- » **Koszt:** 2500, 5, 5, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Kuźnia Golemów.

**Wieża Magów** - Poziom Siedziby 4

Wieża Magów pozwala rekrutować Magów.

- » **Koszt:** 2200, 10, 10, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 6.

**Wieża Arcymagów** - Poziom Siedziby 4

Ulepszona Wieża Magów.
Wieża Arcymagów pozwala rekrutować Arcymagów i Magów Bitewnych.

- » **Koszt:** 5000, 10, 10, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 6, Wieża Magów.

**Ołtarz Życzeń** - Poziom Siedziby 5

Ołtarz Życzeń pozwala rekrutować Dżiny.

- » **Koszt:** 2500, 10, 5, 10.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 9.

**Ściana Życzeń** - Poziom Siedziby 5

Ulepszony Ołtarz Życzeń.
Iglica Życzeń pozwala rekrutować Dżiny Sułtańskie i Dżiny Wizjonerzy.

- » **Koszt:** 6000, 5, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Ołtarz Życzeń.

**Srebrny Pawilon** - Poziom Siedziby 6

Srebrny Pawilon pozwala rekrutować Rakszasa Rani.

- » **Koszt:** 5000, 10, 5, 5, 10.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 12, Biblioteka.

**Złoty Pawilon** - Poziom Siedziby 6

Ulepszony Srebrny Pawilon.
Złoty Pawilon pozwala rekrutować Rakszasa Radża i Rakszasa Kszatrija.

- » **Koszt:** 8000, 10, 10, 10.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 12, Srebrny Pawilon.

**Świątynia Obłoków** - Poziom Siedziby 7

Świątynia Obłoków pozwala rekrutować Kolosów.

- » **Koszt:** 12000, 10, 10, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 15.

**Świątynia Gromu** - Poziom Siedziby 7

Ulepszona Świątynia Obłoków.
Świątynia Gromu pozwala rekrutować Tytany oraz Tytany Burz.

- » **Koszt:** 12000, 10, 10, 10.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 15, Świątynia Obłoków.



Forteca

Podstawowe Struktury Forteca

**Rada Osady**

Rada Osady dostarcza królestwu 500 szt. złota dziennie i pozwala kupować nowe budynki.

**Rada Miasta**

Ulepszona Rada Osady.

Rada Miasta dostarcza królestwu 1000 szt. złota dziennie.

» **Koszt:** 2000.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 6, Kuźnia.

**Ratusz**

Ulepszona Rada Miasta.

Ratusz dostarcza królestwu 2000 szt. złota dziennie.

» **Koszt:** 4000.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Rada Miasta.

**Kapitol**

Ulepszony Ratusz.

Kapitol dostarcza królestwu 4000 szt. złota dziennie.

» **Koszt:** 8000.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 15, Ratusz.

**Fort**

Fort dodaje mury obronne dookoła miasta.

» **Koszt:** 3500, 5, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 6, Koszary Włóczników.

**Cytadela**

Ulepszony Fort.

Cytadela zwiększa tygodniowy przyrost istot o 50%, dodaje wieżę strzelniczą i przeszkody terenowe przypominające fosę, broniące miasta podczas oblężenia.

» **Koszt:** 3500, 5, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Fort.

**Zamek**

Ulepszona Cytadela.

Budowa Zamku zapewnia dwie dodatkowe wieże strzelnicze, umacnia mury i podwaja tygodniowy przyrost istot.

» **Koszt:** 3500, 10, 10.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 15, Warsztat Kamieniarski.

**Karczma**

Karczma umożliwia rekrutację bohaterów. Zwiększa także morale oddziałów broniących miasta o 1.

» **Koszt:** 500, 5.

**Targowisko**

Targowisko pozwala na wymianę zasobów i sprzedaż artefaktów (stawki wymiany zmieniają się w zależności od tego, ile posiadasz Targowisk).

Artefakty mogą być sprzedawane za połowę swojej wartości.

» **Koszt:** 500, 5.

**Magazyn Zasobów**

Magazyn Zasobów dostarcza dziennie +1 jednostkę kryształu.

» **Koszt:** 5000, 5.

» **Wymaga:** Targowisko.

**Kuźnia**

Kuźnia dostarcza twojej armii Wozy z Amunicją. Inne maszyny wojenne można kupić za potrójną cenę.

- » **Koszt:** 1000, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Rada Osady.

**Stocznia**

Stocznia pozwala budować statki.

- » **Koszt:** 2000, 20.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 15.

Magiczne Struktury Forteca

**Gildia Magów 1 poziomu**

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 3 zaklęcia pierwszego poziomu.

- » **Koszt:** 2000, 5, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3.

**Gildia Magów 2 poziomu**

Ulepszona Gildia Magów 1 poziomu.

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 3 zaklęcia drugiego poziomu.

- » **Koszt:** 1000, 5, 5, 1, 1, 1, 1.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Gildia Magów 1 poziomu.

**Gildia Magów 3 poziomu**

Ulepszona Gildia Magów 2 poziomu.

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 3 zaklęcia trzeciego poziomu.

- » **Koszt:** 1000, 5, 5, 2, 2, 2, 2.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Gildia Magów 2 poziomu.

**Gildia Magów 4 poziomu**

Ulepszona Gildia Magów 3 poziomu.

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 2 zaklęcia czwartego poziomu.

- » **Koszt:** 1000, 5, 5, 3, 3, 3, 3.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Gildia Magów 3 poziomu.

**Gildia Magów 5 poziomu**

Ulepszona Gildia Magów 4 poziomu.

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 2 zaklęcia piątego poziomu.

- » **Koszt:** 1000, 5, 5, 5, 5, 5, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Gildia Magów 4 poziomu.

**Kapliczka Runiczna 1 kręgu**

Pozwala odwiedzającemu bohaterowi poznać znaki runiczne pierwszego i drugiego kręgu.

- » **Koszt:** 1000, 1, 1, 1, 1, 1.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3.

**Kapliczka Runiczna 2 kręgu**

Ulepszona Kapliczka Runiczna 1 poziomu.

Pozwala odwiedzającemu bohaterowi poznać znaki runiczne trzeciego i czwartego kręgu.

- » **Koszt:** 4000, 2, 2, 2, 2, 2.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Kapliczka Runiczna 1 kręgu.



Kapliczka Runiczna 3 kręgu

Ulepszona Kapliczka Runiczna 2 poziomu.

Pozwala odwiedzającemu bohaterowi poznać znak runiczny piątego kręgu.

» **Koszt:** 6000, 3, 3, 3, 3, 3.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Kapliczka Runiczna 2 kręgu.



Arena Zapaśnicza

Zwiększa tygodniowy przyrost Awanturników, Berserkerów i Pogromców o 4.

» **Koszt:** 1000, 5, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 12, Krąg Walki.



Placówka Strażnicza

Placówka Strażnicza umożliwia umieszczenie na polu walki dodatkowego oddziału jednostek podczas oblężenia miasta.

[Zobacz str.329.](#)

» **Koszt:** 1000, 10.



Warsztat Kamieniarski

Dzięki Warsztatowi Kamieniarskiemu znacznie trudniej skruszyć miejskie mury podczas oblężenia.

Punkty Życia Murów, Bramy i Wież Strzelniczych zwiększone są o 50%.

» **Koszt:** 1000, 5, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 12, Cytadela.



Sanktuarium Runiczne

Zwiększa tygodniowy przyrost Kapłanów Runów, Patriarchów Runów i Strażników Runów o 1.

» **Koszt:** 1500.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 12, Kaplica Runiczna.



Płonące Kowadło - Struktura Graala

Płonące Kowadło zwiększa przychód miasta o 5000 szt. złota, tygodniowy przyrost istot o 50%, siłę czarów broniącego się w mieście bohatera o +6 i obronę jednostek o +6. Pozwala broniącym bohaterom na korzystanie z run bez zużywania zasobów. Do budowy tej struktury potrzebna jest Łza Ashy.

Siedziby Forteca



Koszary Obronne - Poziom Siedziby 1

Koszary Obronne pozwalają rekrutować Obrońców.

» **Koszt:** 400, 5.



Aula Obronna - Poziom Siedziby 1

Ulepszone Koszary Obronne.

Aula Obronna pozwala rekrutować Strażników i Strażników Gór.

» **Koszt:** 1200.

» **Wymaga:** Koszary Obronne.



Koszary Włóczników - Poziom Siedziby 2

Koszary Włóczników pozwalają rekrutować Włóczników.

» **Koszt:** 1000, 10.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 3.



Aula Harcowników - Poziom Siedziby 2

Ulepszone Koszary Włóczników.

Aula Harcowników pozwala rekrutować Harcowników i Harpunników.

» **Koszt:** 2500, 10, 3.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Koszary Włóczników.



**Zagroda Niedźwiedzi** - Poziom Siedziby 3

Zagroda Niedźwiedzi pozwala rekrutować Jeźdźców Niedźwiedzi.

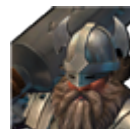
- » **Koszt:** 1200, 10, 10.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 6, Koszary Obronne.

**Zagroda Czarnych Niedźwiedzi** - Poziom Siedziby 3

Ulepszona Zagroda Niedźwiedzi.

Zagroda Czarnych Niedźwiedzi pozwala rekrutować Niedźwiedzych Rycerzy i Niedźwiedzych Wojowników.

- » **Koszt:** 2500, 5, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 6, Zagroda Niedźwiedzi.

**Krąg Walki** - Poziom Siedziby 4

Krąg Walki pozwala rekrutować Awanturników.

- » **Koszt:** 2000, 5, 5, 10, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 6.

**Plac Walki** - Poziom Siedziby 4

Ulepszony Krąg Walki.

Plac Walki pozwala rekrutować Berserkerów i Pogromców.

- » **Koszt:** 4000, 5, 5, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 6, Krąg Walki.

**Kaplica Runiczna** - Poziom Siedziby 5

Kaplica Runiczna pozwala rekrutować Kapłanów Runów.

- » **Koszt:** 3000, 10, 10, 5, 5, 5, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Kapliczka Runiczna 1 kręgu.

**Świątynia Runiczna** - Poziom Siedziby 5

Ulepszona Kaplica Runiczna.

Świątynia Runiczna pozwala rekrutować Patriarchów Run i Strażników Run.

- » **Koszt:** 6000, 5, 5, 10.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Kaplica Runiczna.

**Aula Klanowa** - Poziom Siedziby 6

Aula Klanowa pozwala rekrutować Piorunów.

- » **Koszt:** 4000, 20.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 12, Zagroda Niedźwiedzi.

**Pałac Klanowy** - Poziom Siedziby 6

Ulepszona Aula Klanowa.

Pałac Klanowy pozwala rekrutować Władców Płomienia i Władców Burz.

- » **Koszt:** 8000, 10, 10.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 12, Aula Klanowa.

**Szczelina Lawy** - Poziom Siedziby 7

Szczelina Lawy pozwala rekrutować Ogniste Smoki.

- » **Koszt:** 10000, 15, 10, 10.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 15.

**Rozpadlina Magmy** - Poziom Siedziby 7

Ulepszona Szczelina Lawy.

Rozpadlina Magmowa pozwala rekrutować Magma Smoki i Wulkaniczne Smoki.

- » **Koszt:** 10000, 10, 10.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 15, Szczelina Lawy.



Inferno

Podstawowe Struktury Inferno

**Rada Osady**

Rada Osady dostarcza królestwu 500 szt. złota dziennie i pozwala kupować nowe budynki.

**Rada Miasta**

Ulepszona Rada Osady.

Rada Miasta dostarcza królestwu 1000 szt. złota dziennie i pozwala kupować nowe budynki.

» **Koszt:** 2000.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Rada Osady.

**Ratusz**

Ulepszona Rada Miasta.

Ratusz dostarcza królestwu 2000 szt. złota dziennie i pozwala kupować nowe budynki.

» **Koszt:** 5000.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Rada Miasta.

**Kapitol**

Ulepszony Ratusz.

Kapitol dostarcza królestwu 4000 szt. złota dziennie.

» **Koszt:** 10000.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 15, Ratusz.

**Fort**

Fort dodaje mury obronne dookoła miasta.

» **Koszt:** 5000, 5, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 6.

**Cytadela**

Ulepszony Fort.

Cytadela zwiększa tygodniowy przyrost istot o 50%, dodaje wieżę strzelniczą i wrzącą lawę broniącą miasta podczas oblężenia.

» **Koszt:** 5000, 5, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Fort.

**Zamek**

Ulepszona Cytadela.

Budowa Zamku zapewnia dwie dodatkowe wieże strzelnicze, umacnia mury i podwaja tygodniowy przyrost istot.

» **Koszt:** 5000, 10, 10.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 15, Ołtarz Ofiarny.

**Karczma**

Karczma umożliwia rekrutację bohaterów. Zwiększa także morale oddziałów broniących miasta o 1.

» **Koszt:** 500, 5.

**Targowisko**

Targowisko pozwala na wymianę zasobów i sprzedaż artefaktów (stawki wymiany zmieniają się w zależności od tego, ile posiadasz Targowisk).

Artefakty mogą być sprzedawane za połowę swojej wartości.

» **Koszt:** 500, 5.

**Magazyn Zasobów**

Ulepszone Targowisko.

Magazyn Zasobów dostarcza dziennie 1 jednostkę siarki.

- » **Koszt:** 5000, 5.
- » **Wymaga:** Targowisko.

**Kuźnia**

Kuźnia dostarcza twojej armii Balisty. Inne maszyny wojenne można kupić za potrójną cenę.

- » **Koszt:** 1000, 5.

**Stocznia**

Stocznia pozwala budować statki.

- » **Koszt:** 2000, 20.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 12.

Magiczne Struktury Inferno

**Gildia Magów 1 poziomu**

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 3 zaklęcia pierwszego poziomu.

- » **Koszt:** 2000, 5, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3.

**Gildia Magów 2 poziomu**

Ulepszenie Gildii Magów 1 poziomu.

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 3 zaklęcia drugiego poziomu.

- » **Koszt:** 1000, 5, 5, 1, 1, 1, 1.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Gildia Magów 1 poziomu.

**Gildia Magów 3 poziomu**

Ulepszenie Gildii Magów 2 poziomu.

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 3 zaklęcia trzeciego poziomu.

- » **Koszt:** 1000, 5, 5, 2, 2, 2, 2.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Gildia Magów 2 poziomu.

**Gildia Magów 4 poziomu**

Ulepszenie Gildii Magów 3 poziomu.

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 2 zaklęcia czwartego poziomu.

- » **Koszt:** 1000, 5, 5, 3, 3, 3, 3.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Gildia Magów 3 poziomu.

**Gildia Magów 5 poziomu**

Ulepszenie Gildii Magów 4 poziomu.

Pozwala bohaterowi, który ją odwiedzi nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 2 zaklęcia piątego poziomu.

- » **Koszt:** 1000, 5, 5, 5, 5, 5, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Gildia Magów 4 poziomu.

**Piekielne Majaki**

Piekielna Sieć zwiększa liczbę istot przechodzących przez wieże o 10%. Bohaterowie wroga, którzy oblegają to miasto otrzymują karę -2 do szczęścia.

[Zobacz str.302.](#)

- » **Koszt:** 1000, 2, 2.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3.

**Pomiot Chaosu**

Zwiększa tygodniowy przyrost Rogatych Demonów, Rogatych Nadzorców i Rogatych Besti o 2.

- » **Koszt:** 1500, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 6, Wieża Demonów.

**Dwór Strachu**

Zwiększa tygodniowy przyrost Pieklnych Rumaków, Zmór i Koszmarów o 1.

- » **Koszt:** 1000, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 15, Płonące Stajnie.

**Ołtarz Ofiarny**

W tym budynku można złożyć w ofierze stworzenia w zamian za dodatkowe PD.

Ilość zyskanych Punktów Doświadczenia jest równa trzykrotności poświęconych Punktów Życia.

- » **Koszt:** 2000, 5, 5, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 12, Cytadela.

**Lord Tortur** - Struktura Graala

Lord Tortur zwiększa przychód miasta o 5000 szt. złota, tygodniowy przyrost istot o 50% i moc czarów bohaterów broniących miasta o 10. Do budowy tej struktury potrzebna jest Łza Ashy.

Siedziby Inferno

**Urodzisko impów** - Poziom Siedziby 1

Urodzisko Impów pozwala rekrutować Impy.

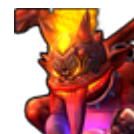
- » **Koszt:** 400, 5.

**Urodzisko Chowańców** - Poziom Siedziby 1

Ulepszone Urodzisko Impów.

Urodzisko Chowańców pozwala rekrutować Chowańce i Szkodniki.

- » **Koszt:** 1200, 5.
- » **Wymaga:** Urodzisko impów.

**Wieża Demonów** - Poziom Siedziby 2

Wieża Demonów pozwala rekrutować Rogate Demony.

- » **Koszt:** 1000, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3.

**Bastion Demonów** - Poziom Siedziby 2

Ulepszona Wieża Demonów.

Bastion Demonów Pozwala rekrutować Rogatych Nadzorców i Rogate Bestie.

- » **Koszt:** 2500, 10, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Wieża Demonów.

**Psiarnia** - Poziom Siedziby 3

Psiarnia pozwala rekrutować Piekłne Ogary.

- » **Koszt:** 1200, 10, 2.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 6, Karczma.

**Kojec Cerberów** - Poziom Siedziby 3

Ulepszona Psiarnia.

Kojec Cerberów pozwala rekrutować Cerbery i Ogniste Ogary.

- » **Koszt:** 2500, 15, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 6, Psiarnia.



**Dwór Pokus** - Poziom Siedziby 4

Dwór Pokus pozwala rekrutować Sukkubusy.

- » **Koszt:** 3500, 5, 5, 3, 3.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Gildia Magów 1 poziomu.

**Dwór Grzechu** - Poziom Siedziby 4

Ulepszony Dwór Pokus.

Dwór Grzechu pozwala rekrutować Władczynię Sukkubusów i Uwodzicielskie Sukkubusy.

- » **Koszt:** 5000, 5, 3, 5, 3.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Dwór Pokus.

**Płonące Stajnie** - Poziom Siedziby 5

Płonące Stajnie pozwalają rekrutować Piekierne Rumaki.

- » **Koszt:** 4000, 5, 5, 10.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 9.

**Płomienne Stajnie** - Poziom Siedziby 5

Ulepszone Płonące Stajnie.

Gorejące Stajnie pozwalają rekrutować Zmory i Koszmory.

- » **Koszt:** 6000, 5, 5, 7, 10.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Płonące Stajnie.

**Centrum Piekieł** - Poziom Siedziby 6

Centrum Piekieł pozwala rekrutować Czarty.

- » **Koszt:** 5000, 10, 10.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 12, Dwór Pokus.

**Środek Otchłani** - Poziom Siedziby 6

Ulepszone Centrum Piekieł.

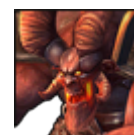
Środek Otchłani pozwala rekrutować Czarcich Lordów i Czarcich Pomiot.

- » **Koszt:** 8000, 10, 10, 7.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 12, Centrum Piekieł.

**Świątynia Upadłych** - Poziom Siedziby 7

Świątynia Upadłych pozwala rekrutować Diabły.

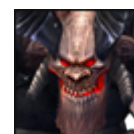
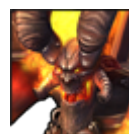
- » **Koszt:** 10000, 10, 10, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 15.

**Świątynia Porzuconych** - Poziom Siedziby 7

Ulepszona Świątynia Upadłych.

Świątynia Wyklętych pozwala rekrutować Arcydiabły i Arcydemony.

- » **Koszt:** 10000, 10, 15, 10.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 15, Świątynia Upadłych.



Loch

Podstawowe Struktury Loch

**Rada Osady**

Rada Osady dostarcza królestwu 500 szt. złota dziennie i pozwala kupować nowe budynki.

**Rada Miasta**

Ulepszona Rada Osady.

Rada Miasta dostarcza królestwu 1000 szt. złota dziennie i pozwala kupować nowe budynki.

» **Koszt:** 2000.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Rada Osady.

**Ratusz**

Ulepszona Rada Miasta.

Ratusz dostarcza królestwu 2000 szt. złota dziennie i pozwala kupować nowe budynki.

» **Koszt:** 5000.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Rada Miasta.

**Kapitol**

Ulepszony Ratusz.

Kapitol dostarcza królestwu 4000 szt. złota dziennie.

» **Koszt:** 10000.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 15, Ratusz.

**Fort**

Fort dodaje mury obronne dookoła miasta.

» **Koszt:** 5000, 5, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 6.

**Cytadela**

Ulepszony Fort.

Cytadela zwiększa tygodniowy przyrost istot o 50%, dodaje wieżę strzelniczą i magiczną barierę broniącą miasta podczas oblężenia.

» **Koszt:** 5000, 5, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Fort.

**Zamek**

Ulepszona Cytadela.

Budowa Zamku zapewnia dwie dodatkowe wieże strzelnicze, umacnia mury i podwaja tygodniowy przyrost istot.

» **Koszt:** 5000, 10, 10.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 12, Cytadela.

**Karczma**

Karczma umożliwia rekrutację bohaterów. Zwiększa także morale oddziałów broniących miasta o 1.

» **Koszt:** 500, 5.

**Targowisko**

Targowisko pozwala na wymianę zasobów i sprzedaż artefaktów (stawki wymiany zmieniają się w zależności od tego, ile posiadasz Targowisk).

Artefakty mogą być sprzedawane za połowę swojej wartości.

» **Koszt:** 500, 5.



Magazyn Zasobów

Ulepszone Targowisko.

Magazyn Zasobów dostarcza dziennie 1 jednostkę siarki.

- » **Koszt:** 5000, 5.
- » **Wymaga:** Targowisko.



Kuźnia

Kuźnia dostarcza twojej armii Wozy z Amunicją. Inne maszyny wojenne można kupić za potrójną cenę.

- » **Koszt:** 1000, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3.



Stocznia

Stocznia pozwala budować statki.

- » **Koszt:** 2000.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 12.

Magiczne Struktury Loch



Gildia Magów 1 poziomu

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 3 zaklęcia pierwszego poziomu.

- » **Koszt:** 2000, 5, 5.



Gildia Magów 2 poziomu

Ulepszona Gildia Magów 1 poziomu.

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 3 zaklęcia drugiego poziomu.

- » **Koszt:** 1000, 5, 5, 1, 1, 1, 1.
- » **Wymaga:** Gildia Magów 1 poziomu.



Gildia Magów 3 poziomu

Ulepszona Gildia Magów 2 poziomu.

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 3 zaklęcia trzeciego poziomu.

- » **Koszt:** 1000, 5, 5, 2, 2, 2, 2.
- » **Wymaga:** Gildia Magów 2 poziomu.



Gildia Magów 4 poziomu

Ulepszona Gildia Magów 3 poziomu.

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 2 zaklęcia czwartego poziomu.

- » **Koszt:** 1000, 5, 5, 3, 3, 3, 3.
- » **Wymaga:** Gildia Magów 3 poziomu.



Gildia Magów 5 poziomu

Ulepszona Gildia Magów 4 poziomu.

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajduje się w niej 1 zaklęcie piątego poziomu.

- » **Koszt:** 1000, 5, 5, 5, 5, 5, 5.
- » **Wymaga:** Gildia Magów 4 poziomu.



Ołtarz Żywiołów

Stanowi wsparcie dla rasowej zdolności Łańcuchy Żywiołu. Wyświetla żywioły na sojusznicznych jednostkach, pozwalając zaplanować ataki zadające więcej obrażeń. Stworzenia o przeciwnych żywiołach zadają więcej obrażeń przeciwnikowi.

[Zobacz str.297.](#)

- » **Koszt:** 2000, 3, 3, 3, 3.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Gildia Magów 1 poziomu.



Altarz Żywiołów Głównych

Ulepszony Altarz Żywiołów. Stanowi wsparcie dla rasowej zdolności Łańcuchy Żywiołu. Łańcuchy Żywiołu zadają o 10% więcej obrażeń. Większa liczba ołtarzy zwiększy ten bonus.

- » **Koszt:** 3000, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Altarz Żywiołów.



Rytualny Loch

Może zwiększyć tygodniowy przyrost Krwawych Furi, Krwawych Dziewic, Krwawych Sióstr oraz Minotaurów, Minotaurów Strażników i Minotaurów Nadzorców. Ofiara złożona w tym miejscu może dać dodatkowy przyrost populacji na pozornie losowym poziomie.

[Zobacz str.343.](#)

- » **Koszt:** 1000, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 6, Krwawy Głaz.



Gildia Kupców

Sprzedaje artefakty. Na początku każdego tygodnia produkuje przypadkowy surowiec.

- » **Koszt:** 1000, 5, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 6, Targowisko.



Dwór Intryg

Wiedza wszystkich Czarnoksiężników zwiększa się o 1 (kumuluje się z tą zdobytą w innych zamkach).

- » **Koszt:** 1500.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 9.



Mroczny strażnik - Struktura Graala

Mroczny Strażnik zwiększa przychód miasta o 5000 szt. złota, tygodniowy przyrost istot o 50% i Siłę Czarów broniącego się w mieście bohatera o 10. Do budowy tej struktury potrzebna jest Łza Ashy.

Siedziby Loch



Szkoła Cichociemnych - Poziom Siedziby 1

Szkoła Cichociemnych pozwala rekrutować Zwiadowców.

- » **Koszt:** 400, 5.



Szkoła Skrytobójców - Poziom Siedziby 1

Ulepszona Szkoła Zwiadowców. Szkoła Zabójców pozwala rekrutować Zabójców i Prześladowców.

- » **Koszt:** 1200, 5.
- » **Wymaga:** Szkoła Cichociemnych.



Krwawy Głaz - Poziom Siedziby 2

Krwawy Głaz pozwala rekrutować Krwawe Dziewice.

- » **Koszt:** 1000, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3.



Krwawy Pomnik - Poziom Siedziby 2

Ulepszony Krwawy Głaz. Krwawy Pomnik pozwala rekrutować Krwawe Furie i Krwawe Siostry.

- » **Koszt:** 2500, 5, 3.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Krwawy Głaz.



Labirynt - Poziom Siedziby 3

Labirynt pozwala rekrutować Minotaury.

- » **Koszt:** 1200, 5, 10.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 6, Kuźnia.



**Gigantyczny Labirynt** - Poziom Siedziby 3

Ulepszony Labirynt.

Gigantyczny Labirynt pozwala rekrutować Minotaury Strażnicy i Minotaury Nadzorcy.

» **Koszt:** 2500, 10, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 6, Labirynt.

**Mroczne Pastwisko** - Poziom Siedziby 4

Mroczne Pastwisko pozwala rekrutować Mrocznych Jeźdźców.

» **Koszt:** 2000, 10, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 9.

**Ponure Pastwisko** - Poziom Siedziby 4

Ulepszone Mroczne Pastwisko.

Ponure Pastwisko pozwala rekrutować Mrocznych Jeźdźców i Czarnych Jeźdźców.

» **Koszt:** 4000, 5, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Mroczne Pastwisko.

**Szepcząca Grota** - Poziom Siedziby 5

Szepcząca Grota pozwala rekrutować Hydry.

» **Koszt:** 2500, 5, 5, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 9.

**Grzechocząca Grota** - Poziom Siedziby 5

Ulepszona Szepcząca Grota.

Grota Chaosu pozwala rekrutować Hydry z Głębin i Kwasowe Hydry.

» **Koszt:** 4000, 5, 5, 10, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Szepcząca Grota.

**Aula Cienia** - Poziom Siedziby 6

Aula Cienia pozwala rekrutować Wiedźmy Cienia.

» **Koszt:** 4000, 5, 5, 4, 4, 4.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 12, Dwór Intryg.

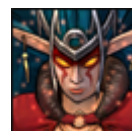
**Pałac Cienia** - Poziom Siedziby 6

Ulepszona Aula Cienia.

Pałac Cienia pozwala rekrutować Matrony Cienia i Damy Cienia.

» **Koszt:** 6000, 5, 5, 5, 5, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 12, Aula Cienia.

**Smocza Baszta** - Poziom Siedziby 7

Smocza Baszta pozwala rekrutować Smoki Cienia.

» **Koszt:** 12000, 10, 15, 15.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 15, Mroczne Pastwisko.

**Smocza Wieża** - Poziom Siedziby 7

Ulepszona Smocza Baszta.

Smocza Wieża pozwala rekrutować Czarne Smoki i Czerwone Smoki.

» **Koszt:** 15000, 15, 20.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 15, Smocza Baszta.



Nekropolis

Podstawowe Struktury Nekropolis

**Rada Osady**

Rada Osady dostarcza królestwu 500 szt. złota dziennie i pozwala kupować nowe budynki.

**Rada Miasta**

Ulepszona Rada Osady.

Rada Miasta dostarcza królestwu 1000 szt. złota dziennie i pozwala kupować nowe budynki.

» **Koszt:** 2000.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 6, Krypta.

**Ratusz**

Ulepszona Rada Miasta.

Ratusz dostarcza królestwu 2000 szt. złota dziennie i pozwala kupować nowe budynki.

» **Koszt:** 5000.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Rada Miasta.

**Kapitol**

Ulepszony Ratusz.

Kapitol dostarcza królestwu 4000 szt. złota dziennie.

» **Koszt:** 10000.

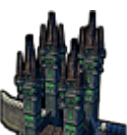
» **Wymaga:** Poziom Miasta 15, Ratusz.

**Fort**

Fort dodaje mury obronne dookoła miasta.

» **Koszt:** 5000, 5, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 3.

**Cytadela**

Ulepszony Fort.

Cytadela zwiększa tygodniowy przyrost istot o 50%, dodaje wieżę strzelniczą i kościaną fosę broniącą miasta podczas oblężenia.

» **Koszt:** 5000, 5, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Zniszczona Wieża.

**Zamek**

Ulepszona Cytadela.

Budowa Zamku zapewnia dwie dodatkowe wieże strzelnicze, umacnia mury i podwaja tygodniowy przyrost istot.

» **Koszt:** 5000, 10, 10.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 12, Cytadela.

**Karczma**

Karczma umożliwia rekrutację bohaterów. Zwiększa także morale oddziałów broniących miasta o 1.

» **Koszt:** 500, 5.

**Targowisko**

Targowisko pozwala na wymianę zasobów i sprzedaż artefaktów (stawki wymiany zmieniają się w zależności od tego, ile posiadasz Targowisk).

Artefakty mogą być sprzedawane za połowę swojej wartości.

» **Koszt:** 500, 5.



Magazyn Zasobów

Ulepszone Targowisko.

Magazyn zasobów dostarcza dziennie 1 jednostkę rtęci.

- » **Koszt:** 5000, 5.
- » **Wymaga:** Targowisko.



Kuźnia

Kuźnia dostarcza twojej armii Namioty Medyka. Inne maszyny wojenne można kupić za potrójną cenę.

- » **Koszt:** 1000, 5.



Stocznia

Stocznia pozwala budować statki.

- » **Koszt:** 2000, 20.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 12.

Magiczne Struktury Nekropolis



Gildia Magów 1 poziomu

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 3 zaklęcia pierwszego poziomu.

- » **Koszt:** 2000, 5, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3.



Gildia Magów 2 poziomu

Ulepszona Gildia Magów 1 poziomu.

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 3 zaklęcia drugiego poziomu.

- » **Koszt:** 1000, 5, 5, 1, 1, 1, 1.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Gildia Magów 1 poziomu.



Gildia Magów 3 poziomu

Ulepszona Gildia Magów 2 poziomu.

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 3 zaklęcia trzeciego poziomu.

- » **Koszt:** 1000, 5, 5, 2, 2, 2, 2.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Gildia Magów 2 poziomu.



Gildia Magów 4 poziomu

Ulepszona Gildia Magów 3 poziomu.

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 2 zaklęcia czwartego poziomu.

- » **Koszt:** 1000, 5, 5, 3, 3, 3, 3.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Gildia Magów 3 poziomu.



Gildia Magów 5 poziomu

Ulepszona Gildia Magów 4 poziomu.

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajduje się w niej 1 zaklęcie piątego poziomu.

- » **Koszt:** 1000, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Gildia Magów 4 poziomu.



Nekromatron

Dodaje 10% do talentu Nekromancji wszystkich Nekromantów będących pod kontrolą gracza i zapewnia im dodatkowe 150 punktów Energii Mroku (kumulowanej przez wszystkie miasta).

[Zobacz str.304.](#)

- » **Koszt:** 1000, 10.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 6, Gildia Magów 1 poziomu.



Zbeshczeszczona Świątynia

Zmniejsza Morale wojsk nieprzyjaciela o 2, pozwala na przeistoczenie żywych istot w oddziały nieumarłych (jeśli w mieście wybudowany jest odpowiedni budynek tworzący dane oddziały).

Ulepszone stworzenia są transformowane w nieulepszone stworzenia tego samego poziomu.

- » **Koszt:** 1000, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 9.



Rozkopane Groby

Zwiększa tygodniowy przyrost Szkieletów, Kościanych Łuczników i Kościanych Wojowników o 6.

- » **Koszt:** 500, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 6, Cmentarz.



Smoczy Nagrobek

Zwiększa tygodniowy przyrost Kościanych Smoków, Widmowych Smoków i Upiornych Smoków o 1.

- » **Koszt:** 3000, 10, 10.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 15, Cmentarzysko Smoków.



Posąg Uwieczonych Dusz - Struktura Graala

Posąg Uwieczonych Dusz zapewnia dodatkowy przychód złota, dodatkowy przyrost istot, wspomaga talent Nekromancji wszystkich bohaterów gracza i zapewnia im dodatkowe 150 punktów Energii Mroku. Do budowy tej struktury potrzebna jest Łza Ashy.

Siedziby Nekropolis



Cmentarz - Poziom Siedziby 1

Cmentarz pozwala rekrutować Szkielety

- » **Koszt:** 300, 5.



Cmentarzysko - Poziom Siedziby 1

Ulepszony Cmentarz.

Cmentarzysko pozwala rekrutować Kościanych Łuczników i Kościanych Wojowników.

- » **Koszt:** 900, 5.
- » **Wymaga:** Cmentarz.



Krypta - Poziom Siedziby 2

Krypta pozwala rekrutować Ożywieńców.

- » **Koszt:** 800, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Rada Osady.



Gnijąca Krypta - Poziom Siedziby 2

Ulepszona Krypta.

Gnijąca Krypta pozwala rekrutować Zombie i Gnijące Zombie.

- » **Koszt:** 2000, 5, 3.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Krypta.



Zniszczona Wieża - Poziom Siedziby 3

Zniszczona Wieża pozwala rekrutować Duchy.

- » **Koszt:** 1000, 5, 5, 3.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 6, Fort.



Nawiedzona Wieża - Poziom Siedziby 3

Ulepszona Zniszczona Wieża.

Nawiedzona Wieża pozwala rekrutować Widma i Poltergeisty.

- » **Koszt:** 2000, 5, 5, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 6, Zniszczona Wieża.



**Dworek Wampirów** - Poziom Siedziby 4

Dworek Wampirów pozwala rekrutować Wampiry.

- » **Koszt:** 1500, 10, 10, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Karczma.

**Pałac Wampirów** - Poziom Siedziby 4

Ulepszony Wampirzy Dworek.

Wampirzy Pałac pozwala rekrutować Wampirzych Lordów i Książąt Wampirów.

- » **Koszt:** 4000, 10, 10, 5, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Dworek Wampirów.

**Grobowiec** - Poziom Siedziby 5

Grobowiec pozwala rekrutować Lisze.

- » **Koszt:** 2000, 10, 10, 2, 2, 2, 2.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Nekromatron.

**Mauzoleum** - Poziom Siedziby 5

Ulepszony Grobowiec.

Mauzoleum pozwala rekrutować Arcyliszów i Lizmistrzów.

- » **Koszt:** 6000, 10, 10, 3, 3, 3, 3.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Grobowiec.

**Opuszczony Dom** - Poziom Siedziby 6

Opuszczony Dom pozwala rekrutować Upiory.

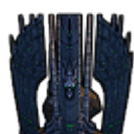
- » **Koszt:** 4000, 10, 10, 10.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 12, Zbyszczona Świątynia.

**Opuszczona Katedra** - Poziom Siedziby 6

Ulepszony Opuszczony Dom.

Opuszczona Katedra pozwala rekrutować Kostuchy i Banshee.

- » **Koszt:** 8000, 10, 5, 10, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 12, Opuszczony Dom.

**Cmentarzysko Smoków** - Poziom Siedziby 7

Cmentarzysko Smoków pozwala rekrutować Kościane Smoki.

- » **Koszt:** 6000, 20, 20, 20.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 15, Zamek.

**Smoczy Grobowiec** - Poziom Siedziby 7

Ulepszone Cmentarzysko Smoków.

Smoczy Grobowiec pozwala rekrutować Widmowe Smoki i Upiorne Smoki.

- » **Koszt:** 8000, 20, 10, 15.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 15, Cmentarzysko Smoków.



Przystań

Podstawowe Struktury Przystań

**Rada Osady**

Rada Osady dostarcza królestwu 500 szt. złota dziennie i pozwala kupować nowe budynki.

**Rada Miasta**

Ulepszona Rada Osady.

Rada Miasta dostarcza królestwu 1000 szt. złota dziennie i pozwala kupować nowe budynki.

» **Koszt:** 2000.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Rada Osady.

**Ratusz**

Ulepszona Rada Miasta.

Ratusz dostarcza królestwu 2000 szt. złota dziennie i pozwala kupować nowe budynki.

» **Koszt:** 5000.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Rada Miasta.

**Kapitol**

Ulepszony Ratusz.

Kapitol dostarcza królestwu 4000 szt. złota dziennie.

» **Koszt:** 10000.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 15, Ratusz.

**Fort**

Fort dodaje mury obronne dookoła miasta.

» **Koszt:** 5000, 5, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 6.

**Cytadela**

Ulepszony Fort.

Cytadela zwiększa tygodniowy przyrost istot o 50%, dodaje wieżę strzelniczą i palisadę broniącą miasta podczas oblężenia.

» **Koszt:** 5000, 5, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Fort.

**Zamek**

Ulepszona Cytadela.

Budowa Zamku zapewnia dwie dodatkowe wieże strzelnicze, umacnia mury i podwaja tygodniowy przyrost istot.

» **Koszt:** 5000, 10, 10.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 12, Cytadela.

**Karczma**

Karczma umożliwia rekrutację bohaterów. Zwiększa także morale oddziałów broniących miasta o 1.

» **Koszt:** 500, 5.

**Targowisko**

Targowisko pozwala na wymianę zasobów i sprzedaż artefaktów (stawki wymiany zmieniają się w zależności od tego, ile posiadasz Targowisk).

Artefakty mogą być sprzedawane za połowę swojej wartości.

» **Koszt:** 500, 5.



Magazyn Zasobów

Ulepszone Targowisko.

Magazyn Zasobów dostarcza dziennie 1 jednostkę kryształu.

- » **Koszt:** 5000, 5.
- » **Wymaga:** Targowisko.



Kuźnia

Kuźnia dostarcza twojej armii Balisty. Inne maszyny wojenne można kupić za potrójną cenę.

- » **Koszt:** 1000, 5.



Stocznia

Stocznia pozwala budować statki.

- » **Koszt:** 2000, 20.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 12.

Magiczne Struktury Przystań



Gildia Magów 1 poziomu

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 3 zaklęcia pierwszego poziomu.

- » **Koszt:** 2000, 5, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3.



Gildia Magów 2 poziomu

Ulepszona Gildia Magów 1 poziomu.

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 3 zaklęcia drugiego poziomu.

- » **Koszt:** 1000, 5, 5, 1, 1, 1, 1.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Gildia Magów 1 poziomu.



Gildia Magów 3 poziomu

Ulepszona Gildia Magów 2 poziomu.

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 3 zaklęcia trzeciego poziomu.

- » **Koszt:** 1000, 5, 5, 2, 2, 2, 2.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Gildia Magów 2 poziomu.



Gildia Magów 4 poziomu

Ulepszona Gildia Magów 3 poziomu.

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 2 zaklęcia czwartego poziomu.

- » **Koszt:** 1000, 5, 5, 3, 3, 3, 3.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Gildia Magów 3 poziomu.



Gildia Magów 5 poziomu

Ulepszona Gildia Magów 4 poziomu.

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 2 zaklęcia piątego poziomu.

- » **Koszt:** 1000, 5, 5, 5, 5, 5, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Gildia Magów 4 poziomu.



Plac Ćwiczeń

Plac Ćwiczeń wspomaga zdolność specjalną Trening i pozwala awansować jednostki na wyższy poziom (co tydzień może ćwiczyć tylko 7 stworzeń).

[Zobacz str.300.](#)

- » **Koszt:** 3500, 10, 5, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 6.

**Aula Bohaterów**

Aula Bohaterów wykorzystuje specjalną zdolność Szkolenie i pozwala szkolić dodatkowo 13 istot tygodniowo.

- » **Koszt:** 5000, 10, 5, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Plac Ćwiczeń.

**Stajnie**

Stajnie zwiększają do końca tygodnia zasięg ruchu bohatera, który je odwiedzi.

Zwiększa liczbę Punktów Ruchu o 600 każdego dnia, aż do końca tygodnia.

- » **Koszt:** 2000, 10, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 9.

**Farmy**

Zwiększa tygodniowy przyrost Chłopów, Szeregowych i Osłków o 5.

- » **Koszt:** 1000.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Chatka Wieśniaka.

**Strażnik Elratha** - Struktura Graala

Strażnik Elratha zwiększa przychód miasta o 5000 szt. złota, tygodniowy przyrost istot o 50% i szczęście wszystkich bohaterów gracza o 2. Do budowy tej struktury potrzebna jest Łza Ashy.

Siedziby Przyszań

**Chatka Wieśniaka** - Poziom Siedziby 1

Chatka Wieśniaka pozwala rekrutować Chłopów.

- » **Koszt:** 500.

**Domostwo Wieśniaka** - Poziom Siedziby 1

Ulepszona Chatka Wieśniaka.

Domostwo Wieśniaka umożliwia rekrutowanie Szeregowych i Osłków.

- » **Koszt:** 1500.
- » **Wymaga:** Chatka Wieśniaka.

**Wieża Łuczników** - Poziom Siedziby 2

Wieża Łuczników pozwala rekrutować Łuczników.

- » **Koszt:** 1200, 10.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3.

**Wieża Strzelców Wyborowych** - Poziom Siedziby 2

Ulepszona Wieża Łuczników.

Wieża Kuszniaków umożliwia rekrutowanie Strzelców Wyborowych i Kuszniaków.

- » **Koszt:** 2700, 10.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Wieża Łuczników.

**Koszary** - Poziom Siedziby 3

Koszary pozwalają rekrutować Zbrojnych.

- » **Koszt:** 1500, 10, 10.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Kuźnia.

**Garnizon** - Poziom Siedziby 3

Ulepszone Koszary.

Garnizon umożliwia rekrutowanie Krzyżowców i Fanatyków.

- » **Koszt:** 3000, 10.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Koszary.



**Wieża Gryfów** - Poziom Siedziby 4

Wieża Gryfów pozwala rekrutować Gryfy.

- » **Koszt:** 2500, 10, 10, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 6.

**Bastion Gryfów** - Poziom Siedziby 4

Ulepszona Wieża Gryfów.

Bastion Gryfów umożliwia rekrutowanie Gryfów Królewskich i Gryfów Bojowych.

- » **Koszt:** 4000, 10, 10, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 6, Wieża Gryfów.

**Klasztor** - Poziom Siedziby 5

Klasztor pozwala rekrutować Kapłanów.

- » **Koszt:** 3000, 5, 5, 2, 2, 2, 2.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Gildia Magów 1 poziomu.

**Katedra** - Poziom Siedziby 5

Ulepszony Klasztor.

Katedra umożliwia rekrutowanie Inkwizytorów i Mrocznych Kapłanów.

- » **Koszt:** 8000, 5, 5, 3, 3, 3, 3.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Klasztor.

**Arena Walk** - Poziom Siedziby 6

Arena Walk pozwala rekrutować Kawalerzystów.

- » **Koszt:** 6000, 15, 10.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 12, Stajnie.

**Zakon Paladynów** - Poziom Siedziby 6

Ulepszona Arena Walk.

Katedra umożliwia rekrutowanie Paladynów i Czempionów.

- » **Koszt:** 9000, 20, 15.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 12, Arena Walk.

**Ołtarz Światła** - Poziom Siedziby 7

Ołtarz Światła pozwala rekrutować Anioły.

- » **Koszt:** 10000, 15, 10.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 15, Klasztor.

**Ołtarz Niebios** - Poziom Siedziby 7

Ulepszony Ołtarz Światła.

Ołtarz Niebios umożliwia rekrutowanie Archaniołów i Serafinów.

- » **Koszt:** 12000, 20, 10.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 15, Ołtarz Światła.



Sylwan

Podstawowe Struktury Sylwan

**Rada Osady**

Rada Osady dostarcza królestwu 500 szt. złota dziennie i pozwala kupować nowe budynki.

**Rada Miasta**

Ulepszona Rada Osady.

Rada Miasta dostarcza królestwu 1000 szt. złota dziennie i pozwala kupować nowe budynki.

» **Koszt:** 2000.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Rada Osady.

**Ratusz**

Ulepszona Rada Miasta

Ratusz dostarcza królestwu 2000 szt. złota dziennie i pozwala kupować nowe budynki.

» **Koszt:** 5000.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Rada Miasta.

**Kapitol**

Ulepszony Ratusz.

Kapitol dostarcza królestwu 4000 szt. złota dziennie.

» **Koszt:** 10000.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 15, Ratusz.

**Fort**

Fort dodaje mury obronne dookoła miasta.

» **Koszt:** 5000, 5, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 6.

**Cytadela**

Ulepszony Fort.

Cytadela zwiększa tygodniowy przyrost istot o 50%, dodaje wieżę strzelniczą i kolczaste zarośla broniące miasta podczas oblężenia.

» **Koszt:** 5000, 5, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Fort.

**Zamek**

Ulepszona Cytadela.

Budowa Zamku zapewnia dwie dodatkowe wieże strzelnicze, umacnia mury i podwaja tygodniowy przyrost istot.

» **Koszt:** 5000, 10, 10.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 15, Cytadela.

**Karczma**

Karczma umożliwia rekrutację bohaterów. Zwiększa także morale oddziałów broniących miasta o 1.

» **Koszt:** 500, 5.

**Targowisko**

Targowisko pozwala na wymianę zasobów i sprzedaż artefaktów (stawki wymiany zmieniają się w zależności od tego, ile posiadasz Targowisk).

Artefakty mogą być sprzedawane za połowę swojej wartości.

» **Koszt:** 500, 5.

**Magazyn Zasobów**

Ulepszone Targowisko.

Magazyn zasobów dostarcza dziennie 1 jednostkę klejnotu.

- » **Koszt:** 5000, 5.
- » **Wymaga:** Targowisko.

**Kuźnia**

Kuźnia dostarcza twojej armii Namioty Medyka. Inne maszyny wojenne można kupić za potrójną cenę.

- » **Koszt:** 1000, 5.

**Stocznia**

Stocznia pozwala budować statki.

- » **Koszt:** 2000, 20.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 12.

Magiczne Struktury Sylvan

**Gildia Magów 1 poziomu**

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 3 zaklęcia pierwszego poziomu.

- » **Koszt:** 2000, 5, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3.

**Gildia Magów 2 poziomu**

Ulepszona Gildia Magów 1 poziomu.

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 3 zaklęcia drugiego poziomu.

- » **Koszt:** 1000, 5, 5, 1, 1, 1, 1.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Gildia Magów 1 poziomu.

**Gildia Magów 3 poziomu**

Ulepszona Gildia Magów 2 poziomu.

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 3 zaklęcia trzeciego poziomu.

- » **Koszt:** 1000, 5, 5, 2, 2, 2, 2.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Gildia Magów 2 poziomu.

**Gildia Magów 4 poziomu**

Ulepszona Gildia Magów 3 poziomu.

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 2 zaklęcia czwartego poziomu.

- » **Koszt:** 1000, 5, 5, 3, 3, 3, 3.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Gildia Magów 3 poziomu.

**Gildia Magów 5 poziomu**

Ulepszona Gildia Magów 4 poziomu.

Bohater odwiedzający gildię magów może nauczyć się przechowywanych w niej czarów. Znajdują się w niej 2 zaklęcia piątego poziomu.

- » **Koszt:** 1000, 5, 5, 5, 5, 5, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Gildia Magów 4 poziomu.

**Gildia Mścicieli**

Wspomaga zdolność specjalną Cel Myśliwego. Pozwala na wybranie ulubionego wroga.

- » **Koszt:** 1000, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Domek na Drzewie.

**Braterstwo Mścicieli**

Ulepszona Gildia Mścicieli.

Wspomaga zdolność specjalną Cel Myśliwego, zwiększa szanse na zadanie wybranemu wrogowi krytycznego ciosu o 10%.

» **Koszt:** 2000.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Gildia Mścicieli.

**Tajemniczy Staw**

Dostarcza kilka losowych surowców na początku każdego tygodnia.

» **Koszt:** 500, 5.

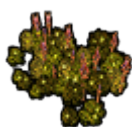
» **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Targowisko.

**Roziskrzona Fontanna**

Zwiększa o 2 Szczęście broniącej się armii.

» **Koszt:** 1000, 10.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 12, Tajemniczy Staw.

**Kwitnący Gaj**

Zwiększa tygodniowy przyrost Nimf, Rusałek i Driad o 4.

» **Koszt:** 500, 5, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Baśniowe Drzewo.

**Zagajnik**

Zwiększa tygodniowy przyrost Drzewców, Entów i Dzikich Entów o 1.

» **Koszt:** 3000, 10.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 15, Brama Drzewców.

**Córa Sylanny - Struktura Graala**

Córa Sylanny zwiększa przychód miasta o 5000 szt. złota, tygodniowy przyrost istot o 50% i szczęście wszystkich bohaterów gracza o 2. Do budowy tej struktury potrzebna jest Łza Ashy.

Siedziby Sylwan

**Baśniowe Drzewo - Poziom Siedziby 1**

Baśniowe Drzewo pozwala rekrutować Nimfy.

» **Koszt:** 300, 5.

**Baśniowy Las - Poziom Siedziby 1**

Ulepszone Baśniowe Drzewo.

Baśniowy Las pozwala rekrutować Rusałki i Driady.

» **Koszt:** 900, 5.

» **Wymaga:** Baśniowe Drzewo.

**Taras Wojennego Tańca - Poziom Siedziby 2**

Taras Wojennego Tańca pozwala rekrutować Tancerzy Ostrzy.

» **Koszt:** 1100, 5, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 3.

**Arena Wojennego Tańca - Poziom Siedziby 2**

Ulepszony Taras Wojennego Tańca.

Arena Wojennego Tańca pozwala rekrutować Tancerzy Wojny i Tancerzy Wiatru.

» **Koszt:** 2000, 10, 5, 2.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Taras Wojennego Tańca.



**Domek na Drzewie** - Poziom Siedziby 3

Domek na Drzewie pozwala rekrutować Myśliwych.

- » **Koszt:** 1500, 12, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 6.

**Domostwo na Drzewie** - Poziom Siedziby 3

Ulepszony Domek na Drzewie.

Domostwo na Drzewie pozwala rekrutować Wielkich Łowczych i Mistycznych Łuczników.

- » **Koszt:** 2000, 15, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 6, Domek na Drzewie.

**Kamienny Krąg** - Poziom Siedziby 4

Kamienny Krąg pozwala rekrutować Druidów.

- » **Koszt:** 1500, 10, 3, 3.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Gildia Magów 1 poziomu.

**Kromlech** - Poziom Siedziby 4

Ulepszony Kamienny Krąg.

Kromlech pozwala rekrutować Wielkich Druidów i Arcydruidów.

- » **Koszt:** 4000, 10, 5, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Kamienny Krąg.

**Polana Jednorożców** - Poziom Siedziby 5

Polana Jednorożców pozwala rekrutować Jednorożce.

- » **Koszt:** 2000, 5, 5, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 9.

**Ogród Jednorożców** - Poziom Siedziby 5

Ulepszona Polana Jednorożców.

Ogród Jednorożców pozwala rekrutować Srebrne Jednorożce i Białe Jednorożce.

- » **Koszt:** 6000, 5, 5, 5, 10.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Polana Jednorożców.

**Brama Drzewców** - Poziom Siedziby 6

Brama Drzewców pozwala rekrutować Drzewce.

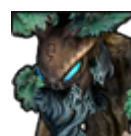
- » **Koszt:** 4000, 15, 5, 5, 3.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 12.

**Altana Drzewców** - Poziom Siedziby 6

Ulepszona Brama Drzewców.

Altana Entów pozwala rekrutować Enty i Dzikie Enty.

- » **Koszt:** 8000, 10, 7, 5, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 12, Brama Drzewców.

**Ołtarz Smoków** - Poziom Siedziby 7

Ołtarz Smoków pozwala rekrutować Zielone Smoki.

- » **Koszt:** 8000, 5, 5, 15, 15.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 15.

**Smocza świątynia** - Poziom Siedziby 7

Ulepszony Smoczy Ołtarz.

Smocza Świątynia pozwala rekrutować Szmaragdowe Smoki i Kryształowe Smoki.

- » **Koszt:** 10000, 5, 5, 10, 10.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 15, Ołtarz Smoków.



Twierdza

Podstawowe Struktury Twierdza

**Rada Osady**

Rada Osady dostarcza królestwu 500 szt. złota dziennie i pozwala kupować nowe budynki.

**Rada Miasta**

Rada miasta pozwala na wznoszenie budowli miejskich i zarabia dla twojego królestwa 1000 sztuk złota dziennie.

- » **Koszt:** 2000.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Rada Osady.

**Ratusz**

Ratusz pozwala na wznoszenie budowli miejskich i zarabia dla twojego królestwa 2000 sztuk złota dziennie.

- » **Koszt:** 5000.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Rada Miasta.

**Kapitol**

Kapitol zarabia dla twojego królestwa 4000 sztuk złota dziennie.

- » **Koszt:** 10000.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 15, Targ Niewolników.

**Fort**

Fort dodaje mury obronne dookoła miasta.

- » **Koszt:** 5000, 5, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3.

**Cytadela**

Ulepszony Fort.

Cytadela zwiększa tygodniowy przyrost istot o 50%, dodaje wieżę strzelniczą i przeszkody terenowe przypominające fosę, broniące miasta podczas oblężenia.

- » **Koszt:** 5000, 5, 5.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 6, Fort.

**Zamek**

Ulepszona Cytadela.

Budowa Zamku zapewnia dwie dodatkowe wieże strzelnicze, umacnia mury i podwaja tygodniowy przyrost istot.

- » **Koszt:** 5000, 10, 15.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 15, Stos Czaszek.

**Karczma**

Karczma umożliwia rekrutację bohaterów. Zwiększa także morale oddziałów broniących miasta o +1.

- » **Koszt:** 500, 5.

**Targowisko**

Targowisko pozwala na wymianę zasobów i sprzedaż artefaktów (stawki wymiany zmieniają się w zależności od tego, ile posiadasz Targowisk).

Artefakty mogą być sprzedawane za połowę swojej wartości.

- » **Koszt:** 500, 5.

**Magazyn Zasobów**

Magazyn zasobów dostarcza dziennie 1 dodatkową jednostkę rtęci.

- » **Koszt:** 5000, 5.
- » **Wymaga:** Targowisko.

**Kuźnia**

Kuźnia dostarcza twojej armii Balisty. Inne maszyny wojenne można kupić za potrójną cenę.

» **Koszt:** 1000, 5.

**Stocznia**

Stocznia pozwala budować statki.

» **Koszt:** 2000, 20.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 9.

Magiczne Struktury Twierdza

**Komnaty Prób**

Pozwala odwiedzającemu bohaterowi nauczyć się utrzymywanego tam okrzyku bojowego. Obdarzają bohatera dwoma okrzykami bojowymi pierwszego poziomu.

» **Koszt:** 2000, 5, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 3.

**Komnaty Odwagi**

Ulepszone Komnaty Prób.

Obdarzają bohatera losowym okrzykiem bojowym drugiego poziomu.

» **Koszt:** 3000, 5, 5, 2, 2, 2, 2.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Komnaty Prób.

**Komnaty Potęgi**

Ulepszone Komnaty Odwagi.

Obdarzają bohatera losowym okrzykiem bojowym trzeciego poziomu.

» **Koszt:** 4000, 5, 5, 4, 4, 4, 4.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Komnaty Odwagi.

**Stos Odpadków**

Zwiększa tygodniowy przyrost Goblinów, Goblinskih Sidlarzy i Goblinskih Plugawców o 6.

» **Koszt:** 100, 1, 1, 1, 1.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Rudera Goblinów.

**Schronienie Podróżnika**

Obdarza bohatera Barbarzyńców Talizmanem który umożliwia mu rzucanie czarów na mapie przygód.

» **Koszt:** 1500, 4, 4, 1, 1, 1, 1.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 6.

**Stos Czaszek**

Ulepsza unikalny talent rasowy "Krwawy Szał" obdarzając armię dodatkowymi 50 punktami szału na początku bitwy.

[Zobacz str.311.](#)

» **Koszt:** 2000, 5, 4, 4.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Cytadela.

**Targ Niewolników**

Targ Niewolników pozwala ci sprzedawać istoty z twojej armii i wymieniać je na pieniądze. Cena zależy od ilości posiadanych w twoim królestwie targów. Możesz zarabiać mając więcej niż jeden targ.

Cena jest równa 95% kosztu zakupu plus % za każde posiadane Targowisko.

» **Koszt:** 3500, 10, 10, 4, 2, 4.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 12, Ratusz.

**Wieża Chana - Struktura Graala**

Wieża Chana zwiększa tygodniowy przyrost istot o 50%, zapewnia twojemu imperium dodatkowe 5000 sztuk złota i zwiększa Atak wszystkich bohaterów o 4.

Siedziby Twierdza



Rudera Goblinów - Poziom Siedziby 1

Rudera Goblinów pozwala rekrutować Gobliny.

» **Koszt:** 400.



Chata Goblinów - Poziom Siedziby 1

Ulepszona Rudera Goblinów.

Chata Goblinów pozwala rekrutować Gobliskich Sidlarzy i Gobliskich Plugawców.

» **Koszt:** 1500, 5.

» **Wymaga:** Rudera Goblinów.



Posterunek Centaurów - Poziom Siedziby 2

Posterunek Centaurów pozwala rekrutować Centaury.

» **Koszt:** 1100, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 3.



Obozowisko Centaurów - Poziom Siedziby 2

Ulepszony Posterunek Centaurów.

Obozowisko Centaurów pozwala rekrutować Centaury Koczowników i Centaury Grasantów.

» **Koszt:** 2500, 10, 3.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Posterunek Centaurów.



Namioty Wojowników - Poziom Siedziby 3

Namioty Wojowników pozwala rekrutować Wojowników.

» **Koszt:** 2000, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 6.



Pawilon Wojenny - Poziom Siedziby 3

Ulepszone Namioty Wojowników.

Pawilon Wojenny pozwala rekrutować Rębaczy i Podżegaczy.

» **Koszt:** 3100, 5, 10, 4.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 6, Namioty Wojowników.



Dom Duchów. - Poziom Siedziby 4

Dom Duchów pozwala rekrutować Szamanki.

» **Koszt:** 3200, 5, 9, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Namioty Wojowników.



Dom Kości - Poziom Siedziby 4

Ulepszony Dom Duchów.

Dom Kości pozwala rekrutować Córy Nieba i Córy Ziemi.

» **Koszt:** 4400, 5, 5, 7, 7.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Dom Duchów..



Komnata Gniewu - Poziom Siedziby 5

Komnata Gniewu pozwala rekrutować Siepaczy.

» **Koszt:** 4500, 5, 10, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 12, Dom Duchów..



Komnata Furii - Poziom Siedziby 5

Ulepszona Komnata Gniewu.

Komnata Furii pozwala rekrutować Oprawców i Hersztów.

» **Koszt:** 6000, 5, 15, 5, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 12, Komnata Gniewu.



**Klif Wiwern** - Poziom Siedziby 6

Klif Wiwern pozwala rekrutować Wiwerny.

» **Koszt:** 7000, 20, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 12, Schronienie Podróżnika.

**Wieża Wiwern** - Poziom Siedziby 6

Ulepszony Klif Wiwern.

Wieża Wiwern pozwala rekrutować Jadowite Wiwerny i Pao Kai.

» **Koszt:** 9500, 15, 5, 10.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 12, Klif Wiwern.

**Przepaść Cyklopów** - Poziom Siedziby 7

Przepaść Cyklopów pozwala rekrutować Cyklopy.

» **Koszt:** 10000, 15, 7, 5.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 15.

**Otchłań Cyklopów** - Poziom Siedziby 7

Ulepszona Przepaść Cyklopów.

Otchłań Cyklopów pozwala rekrutować Dzikie Cyklopy i Krwawe Cyklopy.

» **Koszt:** 11000, 20, 10, 10.

» **Wymaga:** Poziom Miasta 15, Przepaść Cyklopów.





Akademia

Al Safir

Al Safir to poprzednia stolica Srebrnych Miast, podbita swego czasu przez nieumarłych. Potężne zaklęcia rzucone na miasto przez Magów chroniły miasto przed przekleństwem Markala, jednak jego mury w chwili obecnej służą Nekromantom.

» **Atak +2, Obrona +2:** Wszyscy żołnierze broniący tego miasta otrzymują premię +2 do Ataku oraz do Obrony.

Anwaar

Pustynne miasto Anwaar zwane jest niekiedy "Miastem Światła". Mury jego, a także iglice licznych wieżyczek, wzniesione zostały z bogatego w kwarc granitu, częstokroć wypolerowanego bądź pokrytego srebrem czy złotem. Co rusz rzucane są rozświetlające zaklęcia, by świetlistość miasta utrzymywała się nawet w nocy. Jakkolwiek napastnik usiłujący mierzyć w ów oślepiający blask całkowicie zapewne spudłuje.

» **Atak -1, Obrona -1:** Wszyscy wrogowie atakujący to miasto otrzymują karę -1 do Ataku oraz do Obrony.

Azhar

W pobliżu Azhar znajduje się portal prowadzący do ziem demonów, a więc Magowie nieustannie go pilnują. Elitarne oddziały strażników mają taką swoją małą tradycję - co jakiś czas organizują śmiałe wypadki na obszary pełne lawy, przywożąc ze sobą nieco rtęci.

» **Bogactwo Rteci:** Dostarcza dwie jednostki rtęci tygodniowo (pierwszego dnia tygodnia)

Bahiyaa

O tym miejscu mówi się, że to tutaj rozstał się z życiem Sar-Shazzar, jeden z wielkich Czarodziejów żyjący we wczesnych dniach Ashanu. W centrum miasta stoi pomnik upamiętniający jego imię, a obrońcy, nie chcąc aby wpadł on w ręce wroga, zawsze toczą o niego zacieklą walkę.

» **Morale +1:** Wszyscy wrogowie broniący tego miasta otrzymują premię +1 do Morale.

Fidaa

Szkoły Fidaa to uniwersytety, które są czymś więcej, niżli jedynie miejscami, gdzie praktykuje się starożytną magię - szkoły te słyną z kształcenia Magów, którzy bardziej koncentrują się na sztuce wojennej, niż karierze akademickiej. Co roku mury akademii opuszcza spora grupa potencjalnych bohaterów, za usługi których nie płaci się wygórowanej ceny.

» **Miejsce Rekrutowania Bohaterów:** Koszt rekrutacji bohaterów jest o 10% mniejszy.

Hadiya

Wiele lat temu oddziały elfów przybyły wspomóc obrońców Hadiya w ich walce przeciwko nieumarłym. Dla upamiętnienia tamtej bitwy na groby poległych Czarodziejów i Druidów wspólnie rzucili potężny czar, który sprawia, że teraz co tydzień na kurhanach grobowych wyrastają kryształowe chroniące zmarłych przed czarną magią Nekromantów.

» **Bogactwo Kryształów:** Dostarcza dwie jednostki kryształów tygodniowo (pierwszego dnia tygodnia)

Hikm

Port ten jest oknem na świat dla Srebrnych Miast. Cumują tu statki wielu bander, godząc się na wysokie opłaty portowe, ponieważ dzięki Hikm mają dostęp do bogatych rynków w miastach Magów. Dochód z opłat portowych zasila skarbiec miasta i wykorzystywany jest do rozbudowy floty Magów.

» **Nieograniczona Flota:** Koszt produkcji łodzi w Stoczni jest dwa razy mniejszy (500 szt. złota i 5 jednostek drewna)

Janaan

Podczas wojny z Nekropolis Magowie stanęli w obliczu pewnego problemu. Ich polegli wojownicy byli wskrzeszani i przechodzili na stronę Nekromantów. Po pośpiesznie zwołanej naradzie, celem ograniczenia strat własnych i osłabienia armii nieumarłych, Janaan rozpoczęło masową produkcję Namiotów Medyka.

» **Miasto specjalizuje się w produkcji Namiotów Lecznich:** Koszt produkcji Namiotu Leczniczego jest trzy razy mniejszy

Johara

Johara znane jest jako miasto rzemieślników i majsterkowiczów zajmujących się zarówno zabawkami dla dzieci, jak i konstrukcjami dla wojska. Ludzie przybywają tutaj licznie, aby oglądać na wystawach dziwne mechaniczne urządzenia, których przeznaczenie znane jest tylko hordom Gremlinów pracującym nad nimi.

» **Trener Pierwszego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek pierwszego poziomu jest zwiększony o 2*

Kadashman

To miasto Starożytnych Sztuk upadło wskutek przekleństwa po inwazji Nieumarłych. Straciło swą tajemną moc i stało się twierdzą Nekromantów.

» **Wzmocnione Wieże Strzelnicze:** Ostrzeliwujące z tego miasta baszty zadają wrogowi większe obrażenia
Wieże strzelnicze zadają 25% obrażeń więcej

Mutazz

Kiedy budowa tego miasta została ukończona, jego architekt założył się z wielkim Magiem Cyrusem o to, że jest w stanie zbudować mury tak mocne, że byłyby zdolne wytrzymać uderzenia Tytanów. Wygrał zakład sprytnie wmurowując w fortyfikacjach potężne artefakty o wielkiej mocy.

» **Mocne Mury:** Mury tego miasta są trudniejsze do obronienia
Każda struktura obronna (mury, wieże strzelnicze i brama) ma 50 punktów życia więcej

Nawal

Gdyby złodziejom ze Srebrnej Ligi kiedykolwiek udało się przejąć władzę, uczyniliby Nawal swoją stolicą. Póki co, Rada Dziewięciu przymyka oko na złodziejskie machinacje, które odbywają się w tym mieście. Gdyby Rada pewnego dnia zdecydowała się wprowadzić restrykcje, to pewnie wielu ludzi, artefaktów i wiadomości po prostu by... Zniknęło.

» **Centrum Informacji:** *Gildia Złodziei ujawnia więcej informacji (Rzadkie Zasoby i Najlepsza Jednostka są także pokazane)*

Nudhar

Wielu mieszkańców Srebrnych Miast, Imperium Gryfów oraz Irollanu przechowuje swoje złoto w bezpiecznych depozytach miasta Nudhar. Powodem jest wysokie oprocentowanie plus gwarancja ze strony Rady Dziewięciu miasta Nudhar, że pieniądze będą absolutnie bezpieczne. To uczyniło Nudhar najbogatszym spośród Srebrnych Miast.

» **Góry Złota:** *Przychód jest zwiększony o 250 szt. złota*

Omran

Omran to miejsce rozgrywania niezwykłych, acz bardzo ważnych zawodów dla Magów - są to walki gladiatorskie z udziałem Golemów. I choć najwięcej Golemów przebywa tam w dniu rozgrywania zawodów i podczas festiwalu, to możesz być pewien, że zawsze znajdziesz tam Golema do treningu.

» **Trener Trzeciego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek trzeciego poziomu jest zwiększony o 1*

Qays

Qays leży na spornej granicy pomiędzy Srebrnymi Miastami a Nekromantami z Heresh. W związku z tym Rada Dziewięciu dba troskliwie o siły obronne miasta. W miejskim garnizonie zawsze znajduje się większa ilość Magów gotowych w każdej chwili bronić murów Qays.

» **Trener Czwartego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek czwartego poziomu jest zwiększony o 1*

Sihaam

Wieże strażnicze Sihaam wyposażone są w skomplikowaną maszynierię stworzoną przez Gremliny. Niewielu Magów jest w stanie nauczyć się zasad obsługi tych urządzeń, ale rezultaty mówią same za siebie - wieże te sięgają straszliwe zniszczenie wśród jednostek atakujących miasto.

» **Wzmocnione Wieże Strzelnicze:** Ostrzeliwujące z tego miasta baszty zadają wrogowi większe obrażenia
Wieże strzelnicze zadają 25% obrażeń więcej

Tarfah

Mieszkańcy Tarfah nie potrzebują drewna - ciepło, które jest im niezbędne czerpią z gorących źródeł i otworów termicznych znajdujących się przy mieście. Poruszając się muszą uważać, gdzie stawiają kroki, ale jest to dla nich opłacalne - obfitość drewna jest głównym źródłem bogactwa Tarfah.

» **Producent Drewna:** *Magazyn Zasobów produkuje jedną jednostkę drewna dziennie*

Thaqib

Wojna Szarego Sojuszu pomiędzy ludźmi i elfami a demonami nie oszczędziła Srebrnych Miast. obrońcy Thaqib musieli kiedyś przetrwać długie oblężenie, w trakcie którego nie byli bynajmniej stroną zadającą największą ilość obrażeń Balistami. Wnioski wyciągnięto szybko i Thaqib zbudowało swoje własne maszyny stając się ich najlepszym wytwórcą w całej Srebrnej Lidze.

» **Miasto specjalizuje się w produkcji Balist:** *Koszt produkcji Balisty jest trzy razy mniejszy*

Tharaa

Pełne zgiełku i ruchu, Tharaa stanowi centrum handlu Srebrnych Miast. Rada miasta celowo obniżyła podatek, poprawiając przepływ towarów i dbając o to, aby były one tańsze od tych oferowanych w konkurujących miastach.

» **Miasto Kupców:** *Oferta Targowiska jest tak korzystna, jakby w mieście zbudowane były dwie takie struktury*

Yasaar

Mieszkańcy Yasaar przywykli do podziemnych wstrząsów. Ich przyczyną jest niezwykła metoda wydobywania rudy. Chcąc wydobyć na powierzchnię coraz to nowe skały bogate w złoża rudy Magowie co kilka dni wywołują trzęsienie ziemi.

» **Producent Rudy:** *Magazyn Zasobów produkuje jedną jednostkę rudy dziennie*

Yumn

Yumn to miasto hazardzistów, w którym szczęście stało się tak ważną częścią życia codziennego, że członkowie starszyny wprowadzili od niego podatek. Mało kto wierzy, że wrzucenie monety do starej fontanny kosztuje go odrobinę szczęścia, ale za to armie najeźdźców zdają się zderzać z dość nieoczekiwanymi i niemiłymi niespodziankami.

» **Szczęście +1:** Wszyscy wrogowie broniący tego miasta otrzymują premię +1 do Szczęścia.

Zakiv

Ta tętniąca życiem metropolia to nowa stolica Srebrnych Miast, zbudowana podczas wojny z Nekromantami. Magowie nie szczędzili ochronnych zaklęć podczas przebudowy Zakiv, przez co stało się ono najpotężniejszym miastem Magów.

» **Atak +2, Obrona +2:** Wszyscy żołnierze broniący tego miasta otrzymują premię +2 do Ataku oraz do Obrony.

Ziyad

Tak jak o jakości stołu decyduje jakość drewna, z którego został on wykonany, podobnie wybór odpowiedniego kamienia w znaczący sposób wpływa na Gargulce. Kamieniołomy słyną ze swoich kamieni, które nie tylko występują w dużych ilościach i są łatwe w obróbce, ale również łatwo przeistaczają się w tych latających wojowników Srebrnych Miast.

» **Trener Drugiego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek drugiego poziomu jest zwiększony o 1*

Forteca**Asbrand**

Szczęście nie opuszcza mieszkańców Asbrand, zarówno w kwestii pracy w czasach pokoju, jak i w trakcie wojen. Dzieje się tak dzięki magicznej włócznie, dumy Asbrand i najważniejszemu ze skarbów. Wedle legendy runy zdobiące to starodawne ostrze to ślady oddechu zostawione przez samego Akatosha, który wręczył ten miecz pierwszym krasnoludom obiecując im ochronę i pomoc we wszystkich przedsięwzięciach.

» **Szczęście +1:** Wszyscy wrogowie broniący tego miasta otrzymują premię +1 do Szczęścia.

Berngeyr

Berngeyr położone jest w dalekich ostępach krasnoludzkiego królestwa. W owym dzikim, nieprzyjaznym regionie, krasnoludy hodują i trenują swe bestialskie niedźwiedzie służące im za wierzchowce. Z tego też względu garnizon w Berngeyr nie narzeka na brak dosiadających niedźwiedzi jeźdźców.

» **Trener Trzeciego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek trzeciego poziomu jest zwiększony o 1*

Eirik

Tradycyjnie awanturnicze miasto zwinnych palców i spiesznej sprawiedliwości, otwarte i beztroskie Eirik przyciąga wciąż łotrzyków i złodziei nawet spoza granic Grimheim. Przebiegłe krasnoludy weszły w porozumienie z Gildią Złodziei, na mocy którego członkowie jej otrzymali tam azyl w zamian za dzielenie się informacjami. Lecz na baczności niech się mają złodzieje przekraczający tam płynne co prawda granice; krótka to wyprawa do kopalni, a siły roboczej wciąż tam brak.

» **Centrum Informacji:** *Gildia Złodziei ujawnia więcej informacji (Rzadkie Zasoby i Najlepsza Jednostka są także pokazane)*

Fjori

Legenda, mit i wierzenia często mącą tylko w głowach, miast coś wyjaśnić. W tym akurat przypadku nikt nie wątpi jednak w słowa Kapłanów Runów twierdzących, iż sam Arkath, bóstwo krasnoludów, zstąpił ongi na górę, gdzie obecnie znajduje się Fjori. Błogosławieństwo jego da się bowiem odczuć do tej pory, gdyż w miejscach, gdzie niegdyś wbiły się w ziemię jego pazury, znajdują się obecnie niezwykle zasobne kopalnie rudy.

» **Producent Rudy:** *Magazyn Zasobów produkuje jedną jednostkę rudy dziennie*

Freywar

Wojownicy, którzy poświęcili się władaniu wielką włóczęnią krasnoludzką, stanowią siłę uderzeniową krasnoludzkiej armii. Słyną oni ze swego upodobania do piwa jęczmiennego. Freywar znane jest ze swych browarów, nic dziwnego więc, że tutejszym garnizonie wojownicy owi są tak liczni.

» **Trener Drugiego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek drugiego poziomu jest zwiększony o 2*

Geirmir

Okolice Geirmir to jedyne miejsce, gdzie wciąż żyją olbrzymie, pradawne mamuty. Krasnoludscy bohaterowie używają tych potężnych bestii jako wierzchowców, mimo iż dobrze wytrenowany mamut jest niezwykle drogi. Skarbiec w Geirmir wciąż wypełnia się złotem ze sprzedaży owych olbrzymów.

» **Góry Złota:** *Przychód jest zwiększony o 250 szt. złota*

Gudmund

Największym utrapieniem Gundmund są czarne kruki padlinożerne. Każdego roku dziwne te ptaki przybywają tu wielkimi chmarami, każdego też roku mieszkańcy Gudmund wychodzą na ulice, by jak najwięcej spośród nich zabić. Kowale tutejsi nauczyli się nawet produkować Wozy z Amunicją, by mieszkańcy pod dostatkiem mieli pocisków służących do karmienia tych nieproszonych gości.

» **Miasto specjalizuje się w produkcji Wozów z Amunicją:** *Koszt produkcji Wozu z Amunicją jest trzy razy mniejszy*

Hring

Hring niczego nie ceni tak wysoko, jak życia swych mieszkańców. Podczas wojny z mrocznymi elfami, ludność Hring została niemal całkowicie unicestwiona i od tej pory życie uważa się tam bardziej, niżli złoto. Dlatego też kowale tamtejsi stali się mistrzami w produkcji Namiotów Medyka, które nabyć można tam niezwykle tanio.

» **Miasto specjalizuje się w produkcji Namiotów Lecznich:** *Koszt produkcji Namiotu Leczniczego jest trzy razy mniejszy*

Hrottar

Stulecia temu, walki klanów spustoszyły i niemal całkowicie wyludniły Hrottar. Gdy ostatni maruderzy opuszczali właśnie miasto po zakończeniu walk, pobliskimi górami targnęło nagłe trzęsienie ziemi, które odłoniło bogate złoża szlachetnych kamieni. Wkrótce miasto zalane zostało falami migracji, gdyż krasnoludy niczego nie cenią sobie tak bardzo, jak klejnotów. Kopalnie Hrottar prędko zyskały uznanie, zaś wydobywane w nich kamienie wciąż cenniejsze są od pochodzących z innych części Ashan. Grimheim zawdzięcza temu właśnie temu miastu niemałą część swych dochodów, a także i sławy.

» **Bogactwo Klejnotów:** *Dostarcza dwie jednostki klejnotów tygodniowo (pierwszego dnia tygodnia)*

Hyrkjolf

To w Hyrkjolf wojownicy zdecydowani zostać Berserkerami przechodzą ostatnie próby. Opodal murów miasta znajdują się Skały Wściekłości, grań olbrzymich kamieni. Tylko wojownik zdolny rozłupać jeden z nich gołymi rękami godzien jest tytułu Berserker. Nie każdy przejść może ową próbę, lecz do miasta wciąż napływają śmiałe krasnoludy pragnące tego dokonać - nie brakuje więc tam wojowników.

» **Trener Czwartego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek czwartego poziomu jest zwiększony o 1*

Icegerd

Mury Icegerd to potężne góry pokryte prastarym lodowcem. Służyły ongi za schronienie zbuntowanym krasnoludom i niejeden wojownik padł pod tymi niemożliwymi do zdobycia murami. Choć buntownicy - pozbawieni jada i zapasów - ostatecznie się poddali, mury pozostały nietknięte. Doceniając potencjał obronny tego miejsca, król Tolghar nakazał wznieść tu Icegerd.

» **Mocne Mury:** *Mury tego miasta są trudniejsze do obronienia
Każda struktura obronna (mury, wieże strzelnicze i brama) ma 50 punktów życia więcej*

Jarveg

"Dziki", "okrutne" i "brutalne" to tylko niektóre z określeń używanych do opisu krwawych, lecz wciąż cieszących się niebywałą popularnością rozrywek Jarveg. Odbijają się tu walki wszelkiego rodzaju zwierząt od psów, poprzez niedźwiedzie, aż po yeti, większą część dochodów miasta stanowią zaś zyski z zakładów. Choć zakrwawiony śnieg areny zdaje się niektórym odrażający, niekończący się strumień hazardzistów i widzów sprawia, że skarbiec miasta niemal zawsze jest pełen.

» **Góry Złota:** *Przychód jest zwiększony o 250 szt. złota*

Knud

Niewielu wie, że Knud jest stolicą złodziei krasnoludzkiego królestwa. Krasnoludy stronią od kradzieży i podstępów, uważając je za uwłaczające i haniebne. Ich pragmatyczna natura sprawia jednak, iż potajemnie korzystają z usług gildii złodziei. Knud jest zatem miejscem, gdzie można uzyskać informacje o wszystkim, co dzieje się w Kamiennych Aulach i wielu wie o tym, ale oczywiście woli trzymać język za zębami, niż go stracić.

» **Centrum Informacji:** *Gildia Złodziei ujawnia więcej informacji (Rzadkie Zasoby i Najlepsza Jednostka są także pokazane)*

Kolvard

Choć zawzięte i honorowe krasnoludy przepadają za walką wręcz, w okolicach Kolvard trudno niezwykle stanąć z wrogiem twarzą w twarz. Od czasów założenia miasta obrońcy jego polegali bardziej na broni miotanej, niż brutalnej sile, tradycja zaś włóczy czy oszczepu głęboko ugruntowana jest wśród ludności. Można tu najać najlepszych żołnierzy królestwa, zawsze też znajdzie się tu kilka dodatkowych oddziałów pragnących pójść śladem wojskowych tradycji miasta.

» **Wzmocnione Wieże Strzelnicze:** *Ostrzeliwujące z tego miasta baszty zadają wrogowi większe obrażenia
Wieże strzelnicze zadają 25% obrażeń więcej*

L'etolf

Sięgającą setek lat wstecz tradycją L'etolf jest oswajanie białych wilków, mieszkańcy zaś innych miast długo pojąć nie mogli, na co braciom ich owe dzikie drapieżniki. Wszystko stało się jasne, gdy w krasnoludzkim królestwie rozpoczęła się wojna domowa. Podczas oblężenia L'etolf białe wilki przyszyły na odsiecz swym panom, ich skowyt zaś był tak przerażający, że armia napastników zbiegła w przestraszu.

» **Morale -1:** *Wszyscy wrogowie atakujący to miasto otrzymują karę -1 do Morale.*

Merasgar

Cenione przez krasnoludy w równym stopniu, jak metale szlachetne, klejnoty są wielce pożądanymi drobiazgami. Żadna rasa w Ashan nie wie tak wiele o wydobyciu, cięciu i opracowaniu kamieni szlachetnych, jak krasnoludy, a żadne miasto Kamiennych Auli nie wie o tym tyle, co Merasgar. Dzięki zasobnym złożom i wielkiej sieci kopalń, w mieście tym zawsze natknąć się można na jakieś klejnoty.

» **Bogactwo Klejnotów:** Dostarcza dwie jednostki klejnotów tygodniowo (pierwszego dnia tygodnia)

Ongeir

Będące ongi ośrodkiem tresury Ognistych Smoków Ongeir otarło się o zagładę podczas Wojny u Podnóża Góry, gdy zabójcy mrocznych elfów zgładzili strażników i treserów, uwalniając następnie owe potwory. Smoki jednak nie tylko umknęły owego dnia z miasta, by nigdy tam już nie powrócić, ale do tego nie zraniły po drodze ani jednego krasnoluda. Zdawać by się mogło, iż miasto owo ma po prostu niewiarygodne szczęście. Po dziś dzień hazardziści na całym świecie traktują więc przybyły z Ongeir z wielkim szacunkiem.

» **Szczęście +1:** Wszyscy wrogowie broniący tego miasta otrzymują premię +1 do Szczęścia.

Rungerd

Miedzy krasnoludami krąży legenda o Złotej Górze ukrytej gdzieś pośród dzikich ostępów Północnych Lasów. Mieszkańcy leżącego w tamtym właśnie rejonie Rungerd są święcie przekonani, iż góra ta znajduje się gdzieś w pobliżu ich miasta. Wiele pokoleń krasnoludów wydierało puszczy ziemię skrawek po skrawku, aby odnaleźć wreszcie ów skarb. Jak dotąd nie udało im się to, lecz w Rungerd nigdy nie brakuje przynajmniej drewna.

» **Producent Drewna:** Magazyn Zasobów produkuje jedną jednostkę drewna dziennie

Skeld

Brama Skeld przypomina tarczę Obrońcy i jest pomnikiem hartu owych krasnoludzkich wojowników. Podczas ongisiejszej wojny z mrocznymi elfami, garnizon Skeld obejmował wyłącznie Obrońców, którzy powstrzymali inwazję Sług Cienia. Setki wojowników utworzyło przed bramą miasta żywą tarczę, nie pozwalając napastnikom przedrzeć się przez mury.

» **Trener Pierwszego Poziomu:** Tygodniowy przyrost jednostek pierwszego poziomu jest zwiększony o 3

Steynjar

Wiadomo, że krasnoludy są oszczędne, czy też może nawet sknerowate. Rozległe złoża rudy pozwoliły mieszkańcom Steynjar manipulować potajemnie rynkiem rudy do własnych celów, dzięki czemu kilku lokalnych kupców zgromadziło ogromne bogactwa. Lecz oszustwo ich wyszło na jaw, ich zasoby rudy zajęte zostały przez królestwo, a Król nakazał mieszkańcom Steynjar zawsze już wydobywać dodatkowe ilości rudy.

» **Producent Rudy:** Magazyn Zasobów produkuje jedną jednostkę rudy dziennie

Svdlund

Ruda z kopalni, klejnoty ze wzgórz, broń z kuźni - wszystkie te rzeczy znaleźć można w Svdlund. Rzadko odwiedzane przez karawany innych ras ze względu na trudy i niebezpieczeństwa prowadzącego tam szlaku, miasto owo jest w istocie centrum krasnoludzkich szlaków handlowych. Władający nim klan stara się, aby usługi były tam wydajne, zaś podatki niskie. Mogące wkrótce stać się najzamożniejszym miastem Kamiennych Auli Svdlund szczeni się zatem najkorzystniejszymi cenami na wszystkie towary.

» **Miasto Kupców:** Oferta Targowiska jest tak korzystna, jakby w mieście zbudowane były dwie takie struktury

Thorbjar

Zamarznięty wodospad w Thorbjär to piękny i wspaniały widok. Błyszcząca w słońcu kolumna wody góruje nad miastem, jej wierzchołek zaś niknie w chmurach. Wielu krasnoludów przybywa do Thorbjär, by nacieszyć oczy tym cudem natury. Niewielu wie jednak, iż wodospad w Thorbjär jest również źródłem zamożności miasta; w głębi góry, osłonięty zmrożoną kolumną przed oczami obcego, znajduje się drugi wodospad z kryształami zamiast lodu.

» **Bogactwo Kryształów:** Dostarcza dwie jednostki kryształów tygodniowo (pierwszego dnia tygodnia)

Thrvarrald

Okryte śniegiem Frostfred leży tam, gdzie dmą dziko gwałtowne wichury. Niewielu krasnoludów jest w stanie przeżyć w panującym tam mrozie, nie wspominając już o żadnych wrogach, którzy mogliby ośmielić się zająć owo miasto. Tylko mieszkańcy Frostfred są w stanie trzymać pewnie swą broń mimo przeszywającego wiatru i sięgającego pasa śniegu, wszyscy zaś inni skazani są na powolną i nieuchronną śmierć.

» **Atak -2:** Wszyscy wrogowie atakujący to miasto otrzymują karę -2 do Ataku.

Tor Hrall

Będące wrotami do królestwa krasnoludów Tor Hrall jest centrum handlu dla wszystkich, którzy pragną robić interesy z Kamiennymi Aulami. Ceny są tu utrzymywane na niskim poziomie, aby nikogo nie gniewał tutejszy monopol na handel.

» **Miasto Kupców:** Oferta Targowiska jest tak korzystna, jakby w mieście zbudowane były dwie takie struktury

Torgerd

Mieszkańcy Torgerd znani są jako najmniej przyjaźni i najbardziej tajemniczy pośród wszystkich krasnoludów. Obcy próbujący dostać się do ich miasta przejść muszą szereg weryfikacji, nawet zaś, jeśli znajdą się już wewnątrz miejskich murów, wciąż śledzić ich będzie niejedna para oczu. Nikt mnie jest pewien, co właściwie ukrywają mieszkańcy Torgerd, lecz miasto owo nigdy nie wpadło w ręce wroga, zaś obrońcy jego podczas oblężenia podobni zdają się być potężnym skałom, które czas tylko mógłby skruszyć.

» **Obrona +2:** Wszyscy żołnierze broniący tego miasta otrzymują premię +2 do Obrony.

Ulfson

Wieże Ulfson przyozdobione są złożonymi płaskorzeźbami magicznych run, wyrytymi przez tutejszych kapłanów. Błogosławione mocami Arkatha, a do tego dysponujące niezwykle rozgrzanym powietrzem z ujść lawy pod miastem, wieże owe prowadzić mogą niezrównanie niszczycielski i precyzyjny ostrzał.

- » **Wzmocnione Wieże Strzelnicze:** Ostrzeliwujące z tego miasta baszty zadają wrogowi większe obrażenia
Wieże strzelnicze zadają 25% obrażeń więcej

Vemsdal

Vemsdal było pierwszą stolicą krasnoludzkiego królestwa. Oblężone zostało podczas walk wewnątrz klanu, któreabrały wielu słynnych wojowników, by wreszcie skończyć się turniejem, którego zwycięzca dał początek obecnej dynastii. Choć opuścił on to miasto i założył nową stolicę, Vemsdal wciąż przyciąga bohaterów. Stara legenda mówi, że krasnolud rozpoczynający swą służbę w Vemsdal zostanie kiedyś królem.

- » **Miejsce Rekrutowania Bohaterów:** *Koszt rekrutacji bohaterów jest o 10% mniejszy.*

Inferno**Ur-Alzevoth**

Gdy demony nadchodzą, z reguły oznacza to użycie siły, wykorzystanie armii oraz niewolników. To miasto jest akurat bardzo ważnym portem z dużą stoczną i po przybiciu doń armii inwazyjnej, statki zaangażowane do inwazji już nie są potrzebne, więc są szybko wyprzedawane.

- » **Nieograniczona Flota:** *Koszt produkcji łodzi w Stoczni jest dwa razy mniejszy (500 szt. złota i 5 jednostek drewna)*

Ur-Chardros

Ur-Chardros, Kuźnia Demonów, znajduje się przy kominie wulkanicznym, który pełni rolę miejsca, w którym wytwarza się legendarne zbroje. Obrońca Ur-Chardros noszący taką zbroję może przeżyć ciosy, które zabiłyby każdego innego.

- » **Atak +1, Obrona +1:** Wszyscy żołnierze broniący tego miasta otrzymują premię +1 do Ataku oraz do Obrony.

Ur-Drask

Tak jak w przypadku wszystkich miast demonów, podstawą przemysłu Ur-Drask jest podstawianie coraz to nowych niewolników. Tutaj tworzą oni cenne klejnoty z żył wodnych podziemnych jezior, a nadmiar szmaragdów w szkatułach tego miasta kumuluje się kosztem setek istnień ludzkich.

- » **Bogactwo Klejnotów:** *Dostarcza dwie jednostki klejnotów tygodniowo (pierwszego dnia tygodnia)*

Ur-Estaroth

Miasto to nie leży w pobliżu naturalnego źródła ognia, więc mieszkańcy Ur-Estaroth zdobywają drewno do swoich pieców dzięki płałowaniu innych regionów, z których następnie ciągną do miasta niezliczone ilości wozów z drewnem. Produkty poboczne, takie jak popiół czy węgiel drzewny, dają miastu dodatkowy dochód, ale i tak najsłynniejszy widok z nim związany to stosy drewna.

- » **Producent Drewna:** *Magazyn Zasobów produkuje jedną jednostkę drewna dziennie*

Ur-Gehenna

Legenda demonów mówi, że w przepaści znajdującej się w okolicy zamieszkuje mściwe wcielenie Urgasha, żywiołak lawy, który żywi się węglem. Demoniczni nadzorcy dbają o to aby ich niewolnicy bez wytchnienia wydobywali tony rudy na potrzeby odlewni demonów i jednocześnie dostarczali węgiel do przepaści.

- » **Producent Rudy:** *Magazyn Zasobów produkuje jedną jednostkę rudy dziennie*

Ur-Gorthol

Ur-Gorthol była kiedyś twierdzą Władcy, przed jego porażką i uwięzieniem w Sheogh. Nadal jednak miasto to zachowało swoje umiejętności z dawnych czasów, nieprzerwanie produkując najlepszą amunicję, którą kiedyś Władca używał do swoich zajęć sportowych - czyli polowania, najlepiej na ludzi.

- » **Miasto specjalizuje się w produkcji Wozów z Amunicją:** *Koszt produkcji Wozu z Amunicją jest trzy razy mniejszy*

Ur-Henoch

Ur-Henoch, jeden z demonów o legendarnej brutalności, dał temu miastu nie tylko nazwę, ale również licznie rozsiane wokół niego kurhany pełne ciał poległych wrogów. Ten ponury widok i związana z nim straszna historia źle wpływa na morale każdego oddziału, który ośmiela się zaatakować miasto.

- » **Morale -1:** Wszyscy wrogowie atakujący to miasto otrzymują karę -1 do Morale.

Ur-Ischin

Ur-Ischin bierze swoją nazwę od ognistego jeziora, w pobliżu którego zostało zbudowane. Przychodzą nad to jezioro dziczące Impy, które bawią się ogniem i żywią starymi złożami węgla - paliwa dla ognia; miejscowi dla zabawy zastawiają sidła na te stworzenia, następnie szkolą je - małe demony są chętne do nauki. W mieście zawsze znajdziesz te istoty gotowe do walki.

- » **Trener Pierwszego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek pierwszego poziomu jest zwiększony o 2*

Ur-Kharg

W legendach demonów jest historia, która prawi, że Ur-Kharg to miejsce, w którym Urgash stworzył pierwszego demona, spalając obsydian. Z tego powodu miasto to stało się świętym miejscem, którego obrona jest wzmacniana przez nieustające fale fanatycznych pielgrzymów.

» **Trener Drugiego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek drugiego poziomu jest zwiększony o 1*

Ur-Korsh

Kiedy w grę wchodzi ich słowo i honor, elfy, niekiedy ku własnemu rozgoryczeniu, potrafią być wymagające względem samych siebie. Dlatego też, nie zważając na nieprzejednaną wrogość między nimi a demonami z Ur-Korsh, co tydzień w ramach prastarego okupu przynoszą dla nich kryształ.

» **Bogactwo Kryształów:** *Dostarcza dwie jednostki kryształów tygodniowo (pierwszego dnia tygodnia)*

Ur-Kurgan

Jedynie co zachowało się w pamięci po założycielach tego miasta to fakt, że demony zmiotły ich z powierzchni ziemi podczas długiego i krwawego oblężenia. Po odbudowaniu miasta cały gniew i desperacja jego obrońców zostały wtopione w wieże, które teraz mocniej rażą każdego, kto ośmieli się je zaatakować.

» **Wzmocnione Wieże Strzelnicze:** *Ostrzeliwujące z tego miasta baszty zadają wrogowi większe obrażenia
Wieże strzelnicze zadają 25% obrażeń więcej*

Ur-Mangor

W centralnym miejscu Ur-Mangor znajduje się pomnik - przedstawia on demona, który był wyjątkowo biegły w sztuce leczenia i został zabity - powoli zresztą - za udział w grupie spiskowej. Jego dziedzictwo jest jednak silne, bowiem Mangor to jedyne miejsce, gdzie można nabyć Namiot Medyka.

» **Miasto specjalizuje się w produkcji Namiotów Lecznich:** *Koszt produkcji Namiotu Leczniczego jest trzy razy mniejszy*

Ur-Melphas

Ur-Melphas posiada nazwę od wielkiego architekta demonów, który jest w nim pochowany. Uznany za mistrza rzemiosła nawet przez swoich wrogów, stracił swój warsztat i uczniów w czasie Wojny Szarego Sojuszu. Skutkiem tego żadne miasto nigdy nie dorównało doskonałości tutejszych murów.

» **Mocne Mury:** *Mury tego miasta są trudniejsze do obronienia
Każda struktura obronna (mury, wieże strzelnicze i brama) ma 50 punktów życia więcej*

Ur-Nebyrzias

Ur-Nebyrzias była kiedyś twierdzą Władcy, przed jego porażką i uwięzieniem w Sheogh. Nadal jednak miasto to zachowało swoje umiejętności z dawnych czasów, nieprzerwanie produkując najlepszą amunicję, którą kiedyś Władca używał do swoich zajęć sportowych - czyli polowania, najlepiej na ludzi.

» **Miasto specjalizuje się w produkcji Wozów z Amunicją:** *Koszt produkcji Wozu z Amunicją jest trzy razy mniejszy*

Ur-Raag

Mówi się, że nikt tak nie potrafi nienawidzić demona, jak drugi demon. Ur-Raag stanowi dowód na poparcie tej tezy; wściekły Władca Demonów zwołał tutaj grupę Arcydiabłów i rzucił klątwę pecha na swojego rywala, który wtedy rządził miastem. Efekt tego przekleństwa jest widoczny do dziś dnia.

» **Szczęście -1:** *Wszyscy wrogowie atakujący to miasto otrzymują karę -1 do Szczęścia.*

Ur-Rioch

W Ur-Rioch nikt nie chce mieszkać, a powodują to wysokie podatki oraz notoryczne wymuszenia. Dla demonów jest to miejsce wygnania. Demony-skazańcy odsiadują tu swoje wyroki, przekazując cały swój majątek na rzecz skarbu miasta - a miasto z kolei przekazuje ogromne sumy pieniędzy Władcy.

» **Góry Złota:** *Przychód jest zwiększony o 250 szt. złota*

Ur-Shangor

Jeśli wykorzystuje się siłę niewolniczą aż w takim stopniu w swojej ekonomii, a wśród niewolników panuje przecież bardzo wysoka śmiertelność, to pojawia się problem, co robić z ich szczątkami. W tym mieście takiego problemu nie ma, gdyż znajdują się tu rozległe psiarnie dla Piekielnych Ogarów i Cerberów - a one wymagają dużo karmy.

» **Trener Trzeciego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek trzeciego poziomu jest zwiększony o 1*

Ur-Sphaal

Demony mają swoje własne sposoby zaspokajania żądz i to miasto nie jest pod tym względem żadnym wyjątkiem - wszystko i wszyscy są tutaj na sprzedaż. Jest to miasto pełne pałaców, ale i ruder, domów hazardu i ryneczków. Rządzenie tutaj to zdradliwy biznes: zawsze znajdzie się ktoś, kto zechce przejąć kontrolę nad miastem, gdzie wszystko można kupić i jest to jedynie kwestia ceny.

» **Miasto Kupców:** *Oferta Targowiska jest tak korzystna, jakby w mieście zbudowane były dwie takie struktury*

Ur-Tarsh

Nawet jak na demoniczne standardy, poziom hałasu, smrodu i wyżywienia, czyni z tego miasta miejsce niezbyt przyjemne. Nawet bohaterowie zaprawieni w bojach po dniu lub dwóch pobytu w tym mieście szukają drogi ucieczki; przez co są też gotowi pracować za niższe stawki.

» **Miejsce Rekrutowania Bohaterów:** *Koszt rekrutacji bohaterów jest o 10% mniejszy.*

Ur-Toth

Tak jak w przypadku wszystkich miast demonów, podstawą przemysłu Ur-Toth jest podstawianie coraz to nowych niewolników. Tutaj tworzą oni cenne klejnoty z żył wodnych podziemnych jezior, a nadmiar szmaragdów w szkatułach tego miasta kumuluje się kosztem setek istnień ludzkich.

» **Bogactwo Klejnotów:** *Dostarcza dwie jednostki klejnotów tygodniowo (pierwszego dnia tygodnia)*

Ur-Vesphaal

Ur-Vesphaal to poprzednia stolica demonów, najpierw rezydencja, a następnie mauzoleum poprzednika obecnego Władcy. Kiedy Władca zabił go i przeniósł stolicę w inne miejsce, miasto zostało z czasem przejęte przez pozostałości rywalizującej armii - Sukkubusy. Teraz to ich teren.

» **Trener Czwartego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek czwartego poziomu jest zwiększony o 1*

Ur-Vramin

Każdy, kto przyjeżdża do Ur-Vramin po raz pierwszy, zauważa wielkie ucho, które przyozdabia bramy miasta. Jest to symbol obecnych tu: szpiegów, plotkarek, donosicieli. Ur-Vramin rozślawione zostało przez jej gildię złodziei, która posiada wszelkie informacje na temat wydarzeń rozgrywających się w Ashan.

» **Centrum Informacji:** *Gildia Złodziei ujawnia więcej informacji (Rzadkie Zasoby i Najlepsza Jednostka są także pokazane)*

Loch**Colris**

Wieże obronne są tu przyozdobione kolczastymi gwiazdkami, które zadają dodatkowe obrażenia atakującym miasto. Nieznane jest pochodzenie tych gwiazdek, ale wyrzyta na nich postać Smoka zdaje się sugerować, że są one podarunkiem od rodu Malassy dla mrocznych elfów, którzy oddają mu cześć.

» **Wzmocnione Wieże Strzelnicze:** *Ostrzeliwujące z tego miasta baszty zadają wrogowi większe obrażenia
Wieże strzelnicze zadają 25% obrażeń więcej*

Halad

Gdzieś w głębi katakumb czarownice oddają się czarodziejskiemu rzemiosłu, próbując chronić mieszkańców Lochu przed wrogami. Jest to jedna z niewielu czynności, co do których panuje zgoda wśród swarliwych klanów mrocznych elfów - wszyscy wysyłają tu swoje przedstawicielki na przeszkolenie.

» **Trener Drugiego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek drugiego poziomu jest zwiększony o 1*

Myrthin

Mrocznym elfom bezustannie brakowało rtęci. Było tak do czasu, aż pewien sprytny Alchemik znalazł sposób na jej wydobywanie z porostów rosnących pod ziemią. Ponieważ najlepiej do tego celu nadają się porosty znajdujące się w okolicy Myrthin, miasto to stało się centrum Ygg-Chall w handlu rtęcią.

» **Bogactwo Rteci:** *Dostarcza dwie jednostki rtęci tygodniowo (pierwszego dnia tygodnia)*

Ristyrris

Ristyrris jest byłym miastem klanu Blizny Duszy. Brzmienie tej nazwy sprawia, że każdy Czarnoksiężnik klnie jak szewc. W czasie pierwszych wojen klanowych zawarli oni sojusz z Demonami, co doprowadziło ich do ruiny. Jedyną pozostałością z tamtych czasów są balisty, których produkcji kowale z Ristyrris nauczyli się właśnie od Demonów.

» **Miasto specjalizuje się w produkcji Balist:** *Koszt produkcji Balisty jest trzy razy mniejszy*

Salgunsal

Miasto to bogaci się przede wszystkim dzięki setkom niewolników. Pojmani w czasie wojny lub sprzedani w niewolę są bardzo liczni i zapewniają dopływ posłusznej, uporządkowanej i taniej siły roboczej.

» **Góry Złota:** *Przychód jest zwiększony o 250 szt. złota*

Seishnec

Potężne jaszczury, wykorzystywane przez mroczne elfy w jednostkach kawalerii, pochodzą właśnie stąd. Ponieważ miasto ma tak silną pozycję wojskową, ciągle przepływają przez nią fale wojowników, szkoleniowców i kupców. Na wypadek wojny Seishnec na pewno nie będzie narzekać na brak dodatkowych jednostek zbrojnych.

» **Trener Czwartego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek czwartego poziomu jest zwiększony o 1*

Shamal

Niewiele miast znajdujących się w jaskiniach-labiryntach należących do mrocznych elfów ma dostęp aż do morza. Waga tychże nielicznych portów - pod kątem szpiegostwa oraz handlu - jest tak ogromna, że znajdują się one pod ostrożnym kierownictwem. Równie dużą wagę przykładają się do budowania okrętów i ceny są trzymane na sztucznie niskim poziomie.

» **Nieograniczona Flota:** *Koszt produkcji łodzi w Stoczni jest dwa razy mniejszy (500 szt. złota i 5 jednostek drewna)*

Shansyl

Wśród klanu mrocznych elfów ciężko spotkać Druidów. Mimo to w Shansyl można natrafić na rośliny z ich rodzinnych stron, przeniesione tu w czasach banicji. Miasto to wyjątkowo obdarzone szczelinami przepuszczającymi światło i powietrze, robi doskonały interes na handlu drewnem.

» **Producent Drewna:** *Magazyn Zasobów produkuje jedną jednostkę drewna dziennie*

Sorfail

Pokonani wyznawcy nekromancji rzucili na miasto silną klątwę, która ma przynosić pecha przejeżdżającym tędy osobom. Ofiarami tej klątwy padają zarówno wrogowie, jak i nieznajomi przybywający do miasta. Zwykły podróżnik może po prostu stracić portfel lub skrócić kostkę, ale armie najeźdźców z pewnością spotka szereg poważnych niepowodzeń.

» **Szczęście -1:** Wszyscy wrogowie atakujący to miasto otrzymują karę -1 do Szczęścia.

Sweristał

Okolice roztaczająca się wokół tego miasta przypomina jałową pustynię. W trakcie Wojny Zgorzkniałych Prochów, czarownicy mrocznych elfów wyzwolili potężną magiczną siłę, która zerwała warstwę ziemi i przypadkowo odsłoniła niezliczone złoża rudy. Głównym zajęciem lokalnych mieszkańców jest zbieranie tego surowca.

» **Producent Rudy:** *Magazyn Zasobów produkuje jedną jednostkę rudy dziennie*

Talgath

Mieszkańcy Talgath na co dzień muszą sobie radzić z otulającym ich płaszczem podziemnego zimna i wilgoci, gdyż miasto to jest naznaczone przez śmierć. Stało się ono grobem najeźdźców z czasów Wojny u Stóp Góry, a każdy, kto zbliża się do murów czuje, że serce ściska mu zimne piętno śmierci.

» **Morale -1:** Wszyscy wrogowie atakujący to miasto otrzymują karę -1 do Morale.

Talmon

Sieć podziemnych labiryntów, które mają swój początek wokół Talmon, a jedno z wyjść na powierzchnię w pobliżu Ur-Toth - miasta demonów słynącego ze swych złóż diamentów. Tajne misje penetracyjne, których celem jest skarb demonów, to częste ćwiczenie dla niewidzialnych wojowników Ygg-Chall.

» **Bogactwo Klejnotów:** *Dostarcza dwie jednostki klejnotów tygodniowo (pierwszego dnia tygodnia)*

Talosthra

Wypalona równina otaczająca mury Talosthry usiana jest wybuchającymi głazami, będącymi śladem dawnej bitwy pomiędzy mrocznymi elfami a wyjątkowo sprytnymi Kapłanami Runów. Głazy owe nie utraciły swej magicznej mocy i wyrządzają poważne obrażenia każdemu, kto spróbuje oblegać Talosthrę.

» **Atak -1, Obrona -1:** Wszyscy wrogowie atakujący to miasto otrzymują karę -1 do Ataku oraz do Obrony.

Thilgathal

Mury Thilgathal spowija gęsta mgła, a całe miasto zdaje się skrywać za brudnym i szarym oparem. Będąca skutkiem czarów czy też nie, mgła z pewnością jest efektywna. Strzały oddane w kierunku miasta mają trudności z trafieniem do celu.

» **Mocne Mury:** Mury tego miasta są trudniejsze do obronienia

Każda struktura obronna (mury, wieże strzelnicze i brama) ma 50 punktów życia więcej

Thralsin

Kiedy mroczne elfy zostały odcięte od Druidów i sztuki leczenia Irollanu, wydawało się, że sekret wytwarzania Namiotów Medyka został bezpowrotnie utracony. Jednakże skrupulatne badania prowadzone przez alchemików i rzemieślników z miasta pozwoliły odkryć na nowo większość z tego co zostało stracone. Zazdrośnie strzegąc swojej tajemnicy, miasto to pozostaje jedynym miejscem, gdzie można kupić te namioty.

» **Miasto specjalizuje się w produkcji Namiotów Lecznich:** *Koszt produkcji Namiotu Leczniczego jest trzy razy mniejszy*

Torost

Stara elficka tradycja nakazuje mrocznym elfom przejść przez wybraną formę rytuału znaczącego przejście w dorosłość. I tak na przykład Zabójcy zjeżdżają się tu, by spróbować swych sił we wspinaczce na schody wieży Culling. Nie wszystkim się to jednak udaje, ponieważ kręte schody szykują dla śmiałków przebiegłe pułapki, a na straży stoją duchy zmarłych.

» **Trener Pierwszego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek pierwszego poziomu jest zwiększony o 2*

Vantalost

Na rynku w tym mieście handluje wielu najemników i żołnierzy na przepustce, którzy próbują sprzedawać swoje ciężko wywalczone łupy, by móc cieszyć się odrobiną odpoczynku i relaksu. W rezultacie można tu znaleźć przedmioty z całego Ashan po niespodziewanie niskich cenach.

» **Miasto Kupców:** *Oferta Targowiska jest tak korzystna, jakby w mieście zbudowane były dwie takie struktury*

Virbeth

Jest to jedno z niewielu miast, które pozostało nietknięte, po tym jak mroczne elfy opanowały jaskinie i labirynty Ygg-Chall. Nie stało się tak przypadkiem. Jest to miasto Minotaurów i mroczne elfy oszczędziły je, żeby uzupełniać szeregi swojej armii zniewolonymi Minotaurami.

» **Trener Trzeciego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek trzeciego poziomu jest zwiększony o 1*

Yeshad

Mroczne elfy często wstępują do różnych gildii złodziejskich i lubują się w sekretach i tajemnicach. Miasto Yeshad jest punktem, w którym gromadzone są wszystkie pogłoski i plotki Lochu i jeśli Czarnoksiężnik potrzebuje wiarygodnych informacji, to przychodzi właśnie tutaj.

» **Centrum Informacji:** *Gildia Złodziei ujawnia więcej informacji (Rzadkie Zasoby i Najlepsza Jednostka są także pokazane)*

Yonchall

Choć to sennie miasteczko szczyci się doskonałą akademią wojskową i placami ćwiczeń, to jednak znajduje się daleko od miejsc, gdzie zwykle wybucha wojna - od granic Krasnoludów i Elfów z Irollan. W rezultacie każdy bohater mrocznych Elfów, który tu został wyszkolony, chce wyrwać się stąd za wszelką cenę, przez co gotów jest mniej policzyć za swoje usługi.

» **Miejsce Rekrutowania Bohaterów:** *Koszt rekrutacji bohaterów jest o 10% mniejszy.*

Nekropolis**Abi-libur**

Tutaj znajduje się centrum handlu niewolniczego dla Nekromantów, jest to miasto zadziwiająco otwarte dla innych ras. Nekromanci mają niegasnącą potrzebę zdobywania nowych niewolników - albo przynajmniej ich ciał. Ceny nie są zbyt wygórowane, co przyciąga łajdaków, którzy przybywają tu z daleka, by pozbyć się swojej konkurencji, wrogów, rodziny.

» **Miasto Kupców:** *Oferta Targowiska jest tak korzystna, jakby w mieście zbudowane były dwie takie struktury*

Adad-shuma

Wieże strażnicze Adad-shuma mają swój własny, straszny sposób atakowania wrogich jednostek. Będąc magazynami pełnymi plag i chorób, które nie są już z samej swojej definicji w stanie zagrozić umarłym, wieże te zbierają straszliwe żniwo śmierci wśród wrogów.

» **Wzmocnione Wieże Strzelnicze:** *Ostrzeliwujące z tego miasta baszty zadają wrogowi większe obrażenia
Wieża strzelnicza zadaje 25% obrażeń więcej*

Adad-usur

Pewna dawna władczyni Adad-usur, Czarodziejka zamieniona w Nekromantę, zamiast interesować się naukami Pajęczej Bogini stale zajmowała się różnymi urządzeniami i machinami. Kiedy niespodziewanie stanęła w obliczu wojny, zmuszona została do znalezienia rozwiązania innego niż standardowe nieustraszone oddziały nieumarłych. Polegając jedynie na swoich własnych umiejętnościach rozpoczęła budowę balist o jakości rzadko spotykanej w Ashan. Miasto kontynuuje tę tradycję do dnia dzisiejszego.

» **Miasto specjalizuje się w produkcji Balist:** *Koszt produkcji Balisty jest trzy razy mniejszy*

Amel-ishkun

Legenda mówi, że starożytne artefakty Pajęczej Bogini trzymane są w ukryciu we wnętrzu góry Ishkun. W poszukiwaniu tych przedmiotów mocy setki osób liczących na ich znalezienie wgryzają się do jej wnętrza i przypadkowo wydobywają tony rudy. Są też jednak tacy, którzy ośmielają się szeptać, że pogłoska o artefaktach rozpuszczana jest przez samych handlarzy rudą...

» **Producent Rudy:** *Magazyn Zasobów produkuje jedną jednostkę rudy dziennie*

Ammi-eshuh

Historia tego miasta nieumarłych to historia bezustannej walki toczzonej pomiędzy nieumarłymi i wielkim lasem rosnącym nieopodal. Każdej nocy setki umarłych udają się pod mury miasta i niszczą świeżo wyrosłe pędy lasu, które pragną znaleźć dla siebie miejsce pod słońcem. W ciągu dnia zaś las ponownie odzyskuje wcześniej utracony teren i tak cykl stale się powtarza.

» **Producent Drewna:** *Magazyn Zasobów produkuje jedną jednostkę drewna dziennie*

Ammi-saduqa

Mieszkańcy Ammi-saduqa wybrali sobie bardzo niemiłą profesję - hieny cmentarnej. Miasto jest umiejscowione w pobliżu Srebrnych Miast, w których zamiłowanie do biżuterii objawia się bogato zdobionymi mumiami i trumnami. Patrolujący mauzolea Czarodzieje toczą ciągłą walkę z nieumarłymi, którzy je plądrują. Część łupu złodziei oddawana jest w ramach "ochrony" dla ich miasta.

» **Bogactwo Klejnotów:** *Dostarcza dwie jednostki klejnotów tygodniowo (pierwszego dnia tygodnia)*

Apal-shipak

Apal-shipak to starożytne miasto, nawet jeśli weźmiemy poprawkę na standardy wiekowości wśród Nekromantów. Ponieważ ufortyfikowanie rozpadających się murów miasta jest trudne, obrońcy koncentrują się na oczyszczaniu terenu okalającego miasto oraz umiejscawianiu dobrze wyposażonych obronnych machin anty-obłężniczych. Atakujący muszą się przygotować na niekończący się grad pocisków ciężkiej artylerii.

» **Miasto specjalizuje się w produkcji Wozów z Amunicją:** *Koszt produkcji Wozu z Amunicją jest trzy razy mniejszy*

Apil-Sin

Wampiry wybrały to miejsce na swoją stolicę ze względu na głębokie i ponure jaskinie, które przemieniły w katakumby pod miastem. Pragnąc ochrony dla swoich trumien oraz szukając spokoju i ciszy, skłonne są zagwarantować, że miejscowy garnizon regularnie zasilą kilku dodatkowych rekrutów.

» **Trener Czwartego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek czwartego poziomu jest zwiększony o 1*

Ashur-gamil

Głównym zajęciem mieszkańców Ashur-gamil jest piractwo, a "żywe towary" to ich główne źródło zarobkowania. Przychody z handlu niewolnikami pozwalają stoczniom pracować pełną parą, dzięki czemu buduje się ogromną ilość okrętów, wspierających później ten cenny handel.

» **Nieograniczona Flota:** *Koszt produkcji łodzi w Stoczni jest dwa razy mniejszy (500 szt. złota i 5 jednostek drewna)*

Bel-ibni

Bel-ibni to jedno z wielu miast, które upadły pod ogniem Eldrichtha, kiedy to Nekromanci przegrywali swoją wielką wojnę z Magami. Duchy wielu martwych nekromanckich Czarodziejów nawiedzają ruiny, a trzeba wiedzieć, że duchy nieumarłych Magów są prawie tak samo groźne, jak Nekromanci pod swoją zwykłą postacią...

» **Atak -2, Obrona -2:** Wszyscy wrogowie atakujący to miasto otrzymują karę -2 do Ataku oraz do Obrony.

Bel-kudurri

Gildia złodziei w Bel-kudurri to książkowy przykład pracy w ciężkich warunkach. Złodzieje z tego miasta muszą weryfikować swoje informacje wielokrotnie, nim odważą się przedstawić je w ofercie Nekromantom. Przecież jeden, jedyny błąd może ich słono kosztować...

» **Centrum Informacji:** *Gildia Złodziei ujawnia więcej informacji (Rzadkie Zasoby i Najlepsza Jednostka są także pokazane)*

Bel-zeri

Nad bramą wejściową do Bel-zeri wisi transparent, zrobiony z ludzkiej skóry i kości. Napisano na nim: "porzućcie nadzieję". Jest to zarówno motto tego miasta, jak i świadectwo istnienia potężnego zaklęcia ochronnego, które atakuje każdego, kto ośmieli się zaatakować Bel-zeri.

» **Szczęście -1:** Wszyscy wrogowie atakujący to miasto otrzymują karę -1 do Szczęścia.

Enlil-saduga

W czasach desperacji ludzie podejmują desperackie działania: kiedy nastąpiła plaga, wielu zarażonych znalazło się w Enlil-saduga, licząc na dalsze życie pod postacią nieumarłego. Miasto nie jest jednak filantropicznie nastawione do oportunistów, którzy nie są prawdziwymi wyznawcami. Ciała wielu z nieszczęśników nadal służą miastu jako źródło siły wojskowej.

» **Trener Drugiego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek drugiego poziomu jest zwiększony o 1*

Eriba-ishkun

Eriba-ishkun to miasto-muzeum, w którym zbiera się zabalsamowane zwłoki wielkich bohaterów. Wizyta w tym miejscu zawsze odciska piętno na gościu, gdyż nawet najmężniejsi bohaterowie tak są zafascynowani dokonaniem swoich przodków, że w rezultacie za swe usługi pobierają niższe opłaty, niżby to czynili w normalnych okolicznościach.

» **Miejsce Rekrutowania Bohaterów:** *Koszt rekrutacji bohaterów jest o 10% mniejszy.*

Metus

Droga do Metus jest wybrukowana kośćmi wrogich wojowników, dla których trasa ta była ich ostatnią. Każda żywa istota maszerująca tą drogą ma aż nadto czasu, aby się zastanowić, co czeka na nią u celu podróży...

» **Morale -1:** Wszyscy wrogowie atakujący to miasto otrzymują karę -1 do Morale.

Nabu-shuma

Nieznajomym odradza się wybieranie tego miasta na swój nocleg, ponieważ klątwa rzucona na nie powoduje, iż każdy, kto tutaj zaśnie, przemienia się w nieumarłego. Co dziwne jednak, władze miejskie zdecydowały się wznieść mury tego miasta w pobliżu głównej drogi, a gościnni właściciele knajp serwują mocne alkohole po bardzo niskich cenach...

» **Trener Trzeciego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek trzeciego poziomu jest zwiększony o 1*

Nadin-eshah

Wszyscy wrogowie Nekromantów zgadzają się co do tego, że ich wyobrażenie Ashy jako Pajęczej Bogini nieumarłych jest wykrzywione i przesadnie podkreśla jeden tylko etap (śmierci) cyklu, nad którym Asha panuje. Mieszkańcy Nadin-eshah wierzą, że są w posiadaniu artefaktu samej Pajęczej Bogini. Spaczone w swej wizji, czy też nie, miasto Nadin-eshah jest wyjątkowo trudnym celem dla wojsk oblężniczych.

» **Atak +1, Obrona +1:** Wszyscy żołnierze broniący tego miasta otrzymują premię +1 do Ataku oraz do Obrony.

Nadin-zakir

Nieumarli z Nadin-zakir toczą nieustające boje z pierwotnymi siłami natury. Za każdym razem, gdy nieumarły niszczy młode drzewa, które starały się znaleźć swoje miejsce na ziemi, lasy w ciągu dnia odzyskują teren. Cykl ten jest być może irytujący dla Nekromantów, ale przynajmniej dostarcza im mnóstwo dodatkowego drewna.

» **Producent Drewna:** *Magazyn Zasobów produkuje jedną jednostkę drewna dziennie*

Nergal-shum

Dziś nadal można spotkać w okolicy ludzi, którzy pragnąc stać się nieśmiertelnymi gotowi są zapłacić za to wysoką cenę. Tacy głupcy są mile widziani w tym miejscu, gdzie nekromanci oferują życie po śmierci. Sumy wpłacane przez tych "klientów" trafiają prosto do skarbu miasta.

» **Góry Złota:** *Przychód jest zwiększony o 250 szt. złota*

Ninurta-usur

Pieczary Ninurta-usur skrywają najbogatsze zasoby kryształu w całym Ashan - skarb ten łatwo można by było zbierać, gdyby nie obecność ostrych jak brzytwa skał, agresywnych pajaków i piekielnego gorąca. Jedynie nieumarli, którym takie przeszkody niestraszne, są w stanie z łatwością wydobywać to bogactwo mineralne.

» **Bogactwo Kryształów:** *Dostarcza dwie jednostki kryształów tygodniowo (pierwszego dnia tygodnia)*

Shagarakti

W czasach przed Wojną Pękniętej Różdżki stało tutaj majestatyczne miasto - jedno z pierwszych miast założonych przez Magów. Miasto przetrwało wiele wojen, ale w końcu zostało zniszczone, a zwycięscy nekromanci na jego zgłiszczach zbudowali swoje własne. Obecnie plądrują starożytne groby w poszukiwaniu ciał mogących zostać rekrutami w armii nieumarłych.

» **Trener Pierwszego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek pierwszego poziomu jest zwiększony o 2*

Sumu-irkin

Na pierwszy rzut oka mury miasta Sumu-irkin wydają się stare i zniszczone; a przeto niezbyt odporne na maszyny oblężnicze. Jest to jednak fałszywe wrażenie, a ci, którzy próbowali zająć Sumu-irkin, zauważyli ku swemu nieszczęściu, że pociski z katapult nie stanowią żadnego zagrożenia dla zaklętych nagrobków, z których mury Sumu-irkin zostały skonstruowane.

» **Mocne Mury:** Mury tego miasta są trudniejsze do obronienia
Każda struktura obronna (mury, wieże strzelnicze i brama) ma 50 punktów życia więcej

Przystań**Ashwick**

Uważając miasto za schronienie demonów, wielu omija Ashwick z daleka. Powodem ich przypuszczeń jest smród licznych siarczanych mokradeł i błotnych sadzawek znajdujących się w okolicy. Ich zawartość stanowi główne źródło dochodu mieszkańców miasta.

» **Bogactwo Siarki:** *Dostarcza dwie jednostki siarki tygodniowo (pierwszego dnia tygodnia)*

Ashwood

Niegdyś zwykłe skupisko namiotów rozbitych w pobliżu szlaków karawan i rzeki, z biegiem czasu Ashwood rozrosło się w doskonale prosperujące centrum handlu. Dziś można tam dostać dosłownie wszystko, w dodatku za rozsądną cenę.

» **Miasto Kupców:** *Oferta Targowiska jest tak korzystna, jakby w mieście zbudowane były dwie takie struktury*

Bailey

Niegdyś było to jedynie obozowisko kilku namiotów skupionych wokół wozów nad rzeką. Jednak z czasem miasto to rozrosło się do rozmiarów tętniącego życiem centrum handlowego. Obecnie w Bailey można znaleźć wszystko, czego dusza zapagnie, i to po rozsądnej cenie.

» **Miasto Kupców:** *Oferta Targowiska jest tak korzystna, jakby w mieście zbudowane były dwie takie struktury*

Balmville

W gęstwinach wokół Balmville rosną zioła o cudownych wprost właściwościach; miejscy znachorzy wytwarzają z nich lecznicze balsamy i eliksiry. Miejscowi posługują się owymi ziołami tak biele, że ogłosili swe miasto Stolicą Lecznictwa.

» **Miasto specjalizuje się w produkcji Namiotów Leczniczych:** *Koszt produkcji Namiotu Leczniczego jest trzy razy mniejszy*

Bayworth

Nazwa tego miasta położonego na terenie Imperium Gryfów jest synonimem "podróży morskich". To tutaj znajdziesz najlepsze stocznie Imperium Gryfów, a konkurencja powoduje, że doskonałe wyroby rzemieślnicze mają korzystne ceny.

» **Nieograniczona Flota:** *Koszt produkcji łodzi w Stoczni jest dwa razy mniejszy (500 szt. złota i 5 jednostek drewna)*

Brookshire

Założone przez króla Nikolaja jako ośrodek szkoleniowy, miasto to błyskawicznie przyciągnęło herosów, którzy przybyli tu z nadzieją zdobycia sławy w bitwach toczonych pod wodzą ich charyzmatycznego króla.

» **Miejsce Rekrutowania Bohaterów:** *Koszt rekrutacji bohaterów jest o 10% mniejszy.*

Castlegate

Celem budowniczych wznoszących mury granicznego miasta Castlegate było skonstruowanie silnych murów obronnych zdolnych do powstrzymania każdego ataku. Burzliwa historia Castlegate udowodniła, że budowniczzy znakomicie wywiązali się ze swej roli.

» **Mocne Mury:** Mury tego miasta są trudniejsze do obronienia
Każda struktura obronna (mury, wieże strzelnicze i brama) ma 50 punktów życia więcej

Chillbury

Plotka głosi, że picie wody z jezior i źródeł znajdujących się w okolicy Chillbury przynosi szczęście tym, którzy tam mieszkają. Nikt nie wie, czy tak jest naprawdę, ale hazardziści są raczej ostrożni, kiedy grają w kości z kimś z miasta.

» **Szczęście +1:** Wszyscy wrogowie broniący tego miasta otrzymują premię +1 do Szczęścia.

Cogston

Skryte pośród gęstych lasów Cogston stało się domem dla tych, którzy lubią łatwo zdobywać pieniądze unikając przy tym rozgłosu. Niewielu zna ścieżki prowadzące do tego miasta, lecz ci, którzy już tu dotrą, wynagrodzeni zostają obficie wszelkimi najnowszymi pogłoskami i tajemnicami.

» **Centrum Informacji:** *Gildia Złodziei ujawnia więcej informacji (Rzadkie Zasoby i Najlepsza Jednostka są także pokazane)*

Glenheim

Wielu ludzi zastanawia się, jakim cudem miasto Glenheim zawsze jest w stanie wystawić kilku swoich młodych mężczyzn do treningu na wojownika; i choć większość miejscowych wzrusza ramionami słysząc to pytanie, to stare wiedźmy chytrze mrugają, wskazując głową rzekę, gdzie umiejscowiona jest stara świątynia bogini płodności.

» **Trener Trzeciego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek trzeciego poziomu jest zwiększony o 1*

Greystone

Greystone nazwę swą wzięło od wielkich, szarych skał rozsianych w swej okolicy. Skały owe zawierają niespotykane wysoką ilość rudy, toteż wydobywanie jej jest głównym zajęciem mieszkańców Greystone.

» **Producent Rudy:** *Magazyn Zasobów produkuje jedną jednostkę rudy dziennie*

Gryphon Hill

Istoty 4 poziomu.

» **Trener Czwartego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek czwartego poziomu jest zwiększony o 1*

Kanał

Statki

» **Nieograniczona Flota:** *Koszt produkcji łodzi w Stoczni jest dwa razy mniejszy (500 szt. złota i 5 jednostek drewna)*

Merlon

Merlon, założone pośród lasów, pól i krzewów, zawsze było ulubionym miejscem myśliwych, od czasu, gdy było jedynie małą osadą. Obecnie miasto to uważane jest za stolicę łuczników - to doskonałe miejsce na zakup broni, zapasów, zasięganie porad, zdobycie przewodników i wypchanych zwierząt.

» **Trener Drugiego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek drugiego poziomu jest zwiększony o 1*

Millfield

Millfield i teren wokół tego miasta znany jest w Imperium Gryfów jako "kraina młynów". Od niepamiętnych czasów tereny te dostarczały chleba reszcie kraju. Chłopi chętnie przybywają do Millfield, zdając sobie sprawę z tego, że łatwo będą tu mogli znaleźć pracę.

» **Trener Pierwszego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek pierwszego poziomu jest zwiększony o 2*

Newpost

Założone jako centrum treningowe dla chłopskiej milicji przez królową Izabelę, Newpost przyjmuje obecnie zapisy bohaterów z całego regionu - chcą oni służyć Imperium Gryfów.

» **Miejsce Rekrutowania Bohaterów:** *Koszt rekrutacji bohaterów jest o 10% mniejszy.*

Northcross

Przedsiębiorczy mieszkańcy Northcross postanowili zbić kapitał na lokalizacji swojego miasta na skrzyżowaniu szlaków handlowych i nałożyli niewielką opłatę za prawo przejazdu. Dzięki temu do miejskiego skarbca płynie nieprzerwany strumień monet.

» **Góry Złota:** *Przychód jest zwiększony o 250 szt. złota*

Palespring

Przez lata uważano, że to złe duchy zatruły dolinę znajdującą się na odległym końcu miasta. Prawda okazała się jednak znacznie bardziej prozaiczna - pewien Alchemik przejeżdżający przez miasto wykrył w skałach i strumieniach niezwykle wysokie stężenie rtęci.

» **Bogactwo Rteci:** *Dostarcza dwie jednostki rtęci tygodniowo (pierwszego dnia tygodnia)*

Sheller

Mieszkańcy tego miasta znaleźli dla siebie szczególne miejsce na rynku usług. Biegłość w odlewaniu metali i znajomość form sprawiła, że znacznie rozwinęli umiejętność tworzenia wszelkiego rodzaju pocisków. Ich odlewnie nie wytwarzają dużych rzeczy i specjalizują się raczej w tworzeniu amunicji najwyższej jakości.

» **Miasto specjalizuje się w produkcji Wozów z Amunicją:** *Koszt produkcji Wozu z Amunicją jest trzy razy mniejszy*

Stormdale

Stormdale znajduje się w wąskim jarze, w którym stale wieją silne wiatry. Na przestrzeni wieków jego umocnienia zostały tak dopracowane, że stacjonujący tam garnizon chroniony jest przed strzałami przeciwników przez podmuchy wiatru znoszące je z celu. Każdy atakujący musi zmierzyć się z trudnymi wzniesieniami, nierównościami terenu i podmuchami wiatru.

» **Atak +1, Obrona +1:** *Wszyscy żołnierze broniący tego miasta otrzymują premię +1 do Ataku oraz do Obrony.*

Strongbow

Założone pośród lasów, pól i krzewów, Strongbow zawsze było ulubionym miejscem myśliwych, od czasu, gdy było jedynie małą osadą. Obecnie miasto to uważane jest za stolicę łuczników - to doskonałe miejsce na zakup broni, zapasów, zasięganie porad, zdobycie przewodników i wypchanych zwierząt.

» **Trener Drugiego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek drugiego poziomu jest zwiększony o 1*

Thornham

Wieże

» **Wzmocnione Wieże Strzelnicze:** Ostrzeliwujące z tego miasta baszty zadają wrogowi większe obrażenia
Wieże strzelnicze zadają 25% obrażeń więcej

Timberwood

Magazyn na surowce w Timberwood to dar od mrocznych elfów dla ludzi. Upamiętnia on traktat "Lasu i Zamku". Obecnie rozległe lasy elfickie produkują dla mieszkańców Timberwood dwa razy więcej drewna, niż to zwykle bywa.

» **Producent Drewna:** *Magazyn Zasobów produkuje jedną jednostkę drewna dziennie*

Vigil

W Vigil znajduje się wielkie mauzoleum, gdzie pochowani są wspaniali herosi i wojownicy Imperium Gryfów i Falconów. Wystawy prezentujące ich broń oraz arraszy pokazujące dokonania zdobią ściany budynku; każdy wojownik pochodzący z Vigil, jeśli idzie na wojnę, będzie odważnie walczył, by zasłużyć na podobną chwałę.

» **Morale +1:** Wszyscy wrogowie broniący tego miasta otrzymują premię +1 do Morale.

Sylwan**Aglan**

Droga do Aglan wiedzie poprzez długą i wąską kotlinę; gdy wróg się nią przemieszcza, jego umysł jest nękany gniewem lasu, przez co ruchy są o wiele mniej pewne. Jedynie najodważniejsi potrafią się oprzeć tym czarom, cała reszta po dotarciu do celu podróży staje się łatwą zdobyczą dla obrońców miasta.

» **Atak -1, Obrona -1:** Wszyscy wrogowie atakujący to miasto otrzymują karę -1 do Ataku oraz do Obrony.

Altyr

W sercu elfickich lasów znajduje się Altyr - wieczna góra. U jej stóp leży miasto, którego głównym zadaniem jest dostarczanie rudy do produkcji broni. Pomimo tego, iż miasto odgrywa ogromną rolę, to jednak elfy po cichu przyznają, że taki sposób zarabiania na życie jest niczym wygnanie.

» **Producent Rudy:** *Magazyn Zasobów produkuje jedną jednostkę rudy dziennie*

Anfail

Na placu miasta Anfail stoi głaz. W istocie miasto zostało odbudowane wokół niego po Wojnie Krwawego Księżyca. Głaz spadł z niebios podczas oblężenia miażdżąc generała demonów wraz z jego ochroniarzem i wywołując zamęt w szeregach najeźdźców. Ponieważ powszechnie wiadomo, że głaz przynosi szczęście, każdy obrońca Anfail dotyka go przed bitwą.

» **Szczęście +1:** Wszyscy wrogowie broniący tego miasta otrzymują premię +1 do Szczęścia.

Damlad

Podczas Wojny Krwawego Księżyca, w której starły się siły demonów i wszystkich ludów Ashan, Damlad stało się miejscem heroicznej obrony przed licznymi i lepiej uzbrojonymi armiami piekieł. Obrońcy rzucili zaklęcie obronne na mury miasta, przenosząc na nie ich własną wściekłość bitewną. Właśnie dzięki temu, elfom udało się obronić mury miasta, co w końcu zmusiło demoniczne oddziały do ucieczki.

» **Wzmocnione Wieże Strzelnicze:** Ostrzeliwujące z tego miasta baszty zadają wrogowi większe obrażenia
Wieże strzelnicze zadają 25% obrażeń więcej

Diraen

Diraen jest miastem, w którym znajdują się liczne obozy i wojskowe składy. Różne oddziały z armii Ygg-Chall bezustannie przewijają się przez to miejsce lub są tu szkolone. W takich warunkach znalezienie dodatkowego szermierza nie stanowi wielkiego problemu.

» **Trener Drugiego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek drugiego poziomu jest zwiększony o 1*

Erewel

Koneserzy i kolekcjonerzy skłonni są zapłacić duże pieniądze za unikalne i piękne rękodzieła elfów wykonywane w drewnie, skórze i kryształach przez uzdolnionych rzemieślników z miasta Erewel. Samo miasto również czerpie korzyści z tego handlu nakładając pokaźny podatek na wszystkich kupujących.

» **Góry Złota:** *Przychód jest zwiększony o 250 szt. złota*

Falltyl

Prostota życia elfów często stoi w sprzeczności z bogactwem piękna przedmiotów przez nie wykonywanych. Rzeczy uważane za zbyt pretensjonalne znajdują łatwy rynek zbytu w Falltyl, co sprawiło, że powstało tam duże miasto handlowe oferujące towary po rozsądnych cenach.

» **Miasto Kupców:** *Oferta Targowiska jest tak korzystna, jakby w mieście zbudowane były dwie takie struktury*

Firios

Nawet bystre oko może nie zauważyć nieruchomych postaci elfickich łuczników, którzy strzegą Firios. Miasto to strzeże świętej elfickiej relikwii - Drzewka Brythigga, inaczej zwanego Drzewkiem Świata. Dla elfów jest to miejsce święte, dlatego też ulokowali w nim dodatkowe siły obronne.

» **Trener Trzeciego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek trzeciego poziomu jest zwiększony o 1*

Giladan

Przez wiele lat Irollan był sprzymierzony z Imperium Gryfów i miasto to było miejscem podpisania traktatu, na podstawie którego zawarto Szary Sojusz. W dowód przyjaźni inżynierowie z Imperium Gryfów nauczyli kowali z Giladan sekretu balisty. Miasto nadal pozostaje jednym z niewielu miejsc w całym Irollanie, w którym wytwarza się ten rodzaj broni.

» **Miasto specjalizuje się w produkcji Balist:** *Koszt produkcji Balisty jest trzy razy mniejszy*

Hallin

W umysłach elfów nazwa miasta kojarzy się ze słowem "bohater". Kiedyś nieliczna i słabo wyposażona grupa wojowników przez trzy śnieżne zimowe dni odparła ataki znacznie większej armii mrocznych elfów. Dziś wystarczy tylko, aby rogi zabrzmiały melodią Pieśni Niezlomnych opowiadającą historię bitwy, a serca obrońców wypełnia wiara i pewność siebie.

» **Morale +1:** Wszyscy wrogowie broniący tego miasta otrzymują premię +1 do Morale.

Mensyl

Drzewa tworzące mury Mensyl i będące miejscem pierwszego kręgu Druidów w całym Irollanie są jedyne w swoim rodzaju. Sięgają daleko w głąb ziemi, a ich pradawna druidyczna magia nierozzerwalnie łączy je z samym światem Ashan. Jeśli wróg zdoła rozbić mur, drzewa reagują i odbudowują jego zniszczoną część.

» **Mocne Mury:** Mury tego miasta są trudniejsze do obronienia
Każda struktura obronna (mury, wieże strzelnicze i brama) ma 50 punktów życia więcej

Nargorad

Dziesięć lat po Wojnie Krwawego Księżyca elfy powróciły na gruzy zniszczonego przez demony miasta, które straciło swą potęgę. Po odbudowaniu miasto zyskało nową nazwę i funkcję: wydobywanie siarki, która była potrzebna elfom do odbudowy ich zrujnowanego królestwa.

» **Bogactwo Siarki:** *Dostarcza dwie jednostki siarki tygodniowo (pierwszego dnia tygodnia)*

Rael

Przez lata elfy strzegły tajemnicy tego miasta i kryształów, z których wytwarzały wspaniałą biżuterię oraz artefakty. Sekret został odkryty podczas Wojny Krwawego Księżyca, ale okazało się, że tylko mieszkańcy Irollan byli w stanie opanować związaną z nim sztukę. Od tego czasu miejscowi górnicy jawnie wydobywają kryształy potrzebne wyznacom Sylanny do ich magicznych obrzędów i przedmiotów.

» **Bogactwo Kryształów:** *Dostarcza dwie jednostki kryształów tygodniowo (pierwszego dnia tygodnia)*

Shalaya

Mimo iż pewna część elfów kocha wodę i ocean, to jednak zdecydowana większość ich studiów i wiedzy koncentruje się na lasach i górach. Królowie, zauważając wagę handlu morskiego pod kątem obrony oraz wymiany surowców, dopilnowują, aby koszty nabycia statków nie były w Shalaya zbyt wysokie, co w założeniu ma zachęcać więcej elfów do podróży morskich.

» **Nieograniczona Flota:** *Koszt produkcji łodzi w Stoczni jest dwa razy mniejszy (500 szt. złota i 5 jednostek drewna)*

Sylina

Sylina to miasto druidów, ukryte w gęszczach Irollan. Tutaj mieszkańcy rozmawiają z naturą, czerpiąc zeń siłę i wiedzę. Część z nich, ukryta w leśnych ostępach, wiezie żywot pustelnika, będąc w zgodzie z Lasem. Wyznawcy Sylanny są hojni i uprzejmi, zawsze chętnie pomagają w potrzebie.

» **Trener Czwartego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek czwartego poziomu jest zwiększony o 1*

Syris Thalla

Miasto Imarium zostało założone po Dniu Łez i Ognia oraz zniszczeniu starej elfickiej stolicy. Elfy ciężko pracowali, by choć część z piękna dawnej stolicy przenieść do nowej Syris Thalla.

» **Stolica Elfów:** To miasto zapewnia właścicielowi 500 sztuk złota dziennie i zwiększa morale oraz szczęście broniących go żołnierzy o +2.

Tharlin

Tharlin otoczone jest prastarymi drzewami; zgodnie z prawem i tradycją, nie wolno ich ścinać. Zamiast tego mieszkańcy miasta sadzą młode drzewka, które następnie hodują i przycinają stosownie do swych potrzeb.

» **Producent Drewna:** *Magazyn Zasobów produkuje jedną jednostkę drewna dziennie*

Vinlad

W Vinlad rozgrywane są coroczne zawody łucznicze "Oko Myśliwego", które przyciągają rzeszę najznamienitszych łuczników z całego Irollan. Z tego też powodu, miasto to jest źródłem najlepszych strzał; miejscowy kowal pracuje tylko nad tym typem uzbrojenia, co jest dość nietypowym rozwiązaniem.

» **Miasto specjalizuje się w produkcji Wozów z Amunicją:** *Koszt produkcji Wozu z Amunicją jest trzy razy mniejszy*

Vintyl

Podczas Wojny Krwawego Księżyca, Vintyl zdołało przetrzymać ciężkie oblężenie. Earol, który potrafił przeżyć na połowie racji żywności przez dwa miesiące ciężkich walk, dowodził obroną twierdzy. Aby uczcić swojego wielkiego poprzednika, wszyscy bohaterowie, którzy trafiają do miasta, za swoje usługi żądają połowę zasadniczej, stosowanej wszędzie indziej, stawki.

» **Miejsce Rekrutowania Bohaterów:** *Koszt rekrutacji bohaterów jest o 10% mniejszy.*

Wenlan

Na kwiecistych polanach otaczających Wenlan odbywa się festiwal Trzech Księżyców. Z tego powodu Nimfy i Rusałki - stworzenia, które nie wyobrażają sobie życia bez uroczystości - ustanowiły miasto swoją stolicą. Elfy nie miały nic przeciwko temu, zdając sobie sprawę z tego, że wielka liczba tych istot zagwarantuje większe bezpieczeństwo.

» **Trener Pierwszego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek pierwszego poziomu jest zwiększony o 2*

Ynthil

Ynthil to elfickie miasto, które sympatyzuje z mrocznymi elfami. Powód tego uczucia staje się jasny, gdy przybysz włączy się w temat: podobnie jak w przypadku mrocznych elfów, Ynthil posiada bardzo silną Gildię Złodziei i bardzo dobrze sobie radzi w kwestii handlu dobrami, tajemnicami i sekretami.

» **Centrum Informacji:** *Gildia Złodziei ujawnia więcej informacji (Rzadkie Zasoby i Najlepsza Jednostka są także pokazane)*

Twierdza**Alagh-Tolui**

Najstarsza orkijska Szamanka żyje w Alagh-tolui. Jej umysł jest już dużo mniej sprawny, a pamięć jeszcze gorsza, więc niewielu bierze jej przewidywania na poważnie. Ale zgadywanki, które wysypują się z ust Szamanki jak ziarno z dziurawego worka są bardzo popularne wśród lokalnej populacji i następują po sobie. Te przewidywania są na tyle liczne, że Alagh-Tolui jest najlepszym źródłem plotek w całej krainie.

» **Centrum Informacji:** *Gildia Złodziei ujawnia więcej informacji (Rzadkie Zasoby i Najlepsza Jednostka są także pokazane)*

Altan

Złoto nie ma wartości dla wojowników z Altan, bo nie można kupić za nie odwagi ani chwały w krwawej bitwie. Orkowie wierzą, że chęć posiadania ohydnych ozdób może tylko zachwiać ich wolę odważnej walki. Dlatego, zanim jeszcze ruszą na wojnę, wojownicy zanoszą swe złoto do namiotu Szamanki - oddając je, mają nadzieję stać się jeszcze odważniejszymi i zadowolić duchy. Z tego właśnie powodu kobiety w tym mieście cieszą się bogactwem.

» **Góry Złota:** *Przychód jest zwiększony o 250 szt. złota*

Baishin-gal

Wieże strzelnicze Baishin-gal zostały wzniesione przez potężnych Cyklopów. Najlepsi spośród nich pomagali wznosić linie obronne miasta: te przerażające istoty wykorzystały swą miażdżącą potęgę, by uczynić budowle Baishin-gal wyższymi niż budowle innych miast. Dzięki wygodnym platformom i dobrej widoczności, gobliny ciskające kamienie w czasie oblężenia zadają wrogowi ciężkie straty.

» **Wzmocnione Wieże Strzelnicze:** *Ostrzeliwujące z tego miasta baszty zadają wrogowi większe obrażenia
Wieże strzelnicze zadają 25% obrażeń więcej*

Bayar

Handlarze z całego kraju przybywają do Bayar, by wziąć udział w słynnym, comiesięcznym Targu Orkijskim. Tam można znaleźć najlepsze towary sprzedawane w najniższych w okolicy cenach.

» **Miasto Kupców:** *Oferta Targowiska jest tak korzystna, jakby w mieście zbudowane były dwie takie struktury*

Darlakh

Medycy z Darlakh uważają życie i bezpieczeństwo swoich wojowników za rzeczy święte. Właśnie dlatego wyrabia się tu najlepsze Namioty Medyków, które wymienia się za Balisty, których miasto nie może produkować z powodu braku zasobów.

» **Miasto specjalizuje się w produkcji Namiotów Lecznich:** *Koszt produkcji Namiotu Leczniczego jest trzy razy mniejszy*

Harakh

Garnizonowi strażnicy Harakh słyną z tego, że nie ufają obcym. Przez całą historię miasta nie udało się doń przeniknąć nawet jednemu szpiegowi. Jest tak dzięki potężnemu Cyklopowi, który stoi przy bramie wejściowej i wyławia każdą obcą obecność swoim jedynym okiem. Obrońcy Harakh nie wierzą by ktokolwiek zdradził swych braci i otworzył bramę w czasie oblężenia, a ta wiara wzmacnia ich odwagę i determinację w czasie najniebezpieczniejszych bitew.

» **obrona +1:** *Wszyscy żołnierze broniący tego miasta otrzymują premię +1 do Obrony.*

Osol-Aih

Armie, które atakują Osol-Aih widzą jego budowle już z daleka. Z każdym krokiem, który przybliży ich do twierdzy rosną ich wątpliwości. Linie obronne miasta wywołują strach nawet u weteranów najbardziej zacieklej walk. Lud Osol-Aih udekorowali mury miasta ciałami zabitych wrogów i ustawili na wieżach trąby z kości, w których huczy wiatr, wywołując grozę w sercach wrogów.

» **Morale -1:** *Wszyscy wrogowie atakujący to miasto otrzymują karę -1 do Morale.*

Oyugun

Legendarny Kamień Klątw znajduje się w Oyugun. Starożytne runy, poznaczone po bokach wiatrami Stepów niosą w sobie najstraszliwsze z czarów znane orkowemu ludowi. Wiele młodych Szamanek pragnie odwiedzić Oyugun, by dotknąć artefaktu, przeczytać starożytne pismo i spojrzeć na ukrytą mądrość.

» **Trener Czwartego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek czwartego poziomu jest zwiększony o 1*

Qulan

Z Qulan wypływają źródła wrzących Srebrzystych Jezior. Alchemicy z całego świata uważają to miejsce za święte i przybywają tu, by zdobyć magiczną rtęć.

» **Bogactwo Rteci:** *Dostarcza dwie jednostki rtęci tygodniowo (pierwszego dnia tygodnia)*

Qutugh

Qutugh znajduje się w mniej ważnym regionie ziem Orków. Tutaj, na bezkresnych, wietrznych stepach rodzą się najsilniejsze Centaury. Wodzowie wszystkich klanów tego koczowniczego ludu chętnie wcielają je do swych armii.

» **Trener Drugiego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek drugiego poziomu jest zwiększony o 1*

Saruul

Saruul to najstarsze miasto Orków. Założył je sam Kunyak, który wybawił swych ludzi z ucisku i zniszczył wroga flotę używając Pucharu Deszczu. Bohaterowie wciąż wierzą, że duch Kunyaka wisi nad murami Saruul, a ten kto rozpoczyna służbę w tym właśnie mieście stanie się wielki.

» **Miejsce Rekrutowania Bohaterów:** *Koszt rekrutacji bohaterów jest o 10% mniejszy.*

Shagnakh

Orkowie reagują alergicznie na zapach siarki, ponieważ przypomina im on, że zbyt dużą wyrazistością Demony, których nienawidzą. Dlatego właśnie większość siarki Orkowie wydobywają ze wzgórz w pobliżu Shagnakh - mieszkańcy tego miasta są bowiem znani z tego, że nie odczuwają żadnych woni, co pozwala im znieść smród siarki przez czas dłuższy niż innym Orkom.

» **Bogactwo Siarki:** *Dostarcza dwie jednostki siarki tygodniowo (pierwszego dnia tygodnia)*

Shugui

Pustynie i stepy nie są najlepszym miejscem do zdobywania dobrego drewna. Ale Shugui ma to szczęście, że otacza go wielka, nieprzebyta gęstwina, dzięki której mieszkańcy tych ziem nie cierpią z powodu braku drewna. Mówi się, że drzewa rosną w okolicy Shugui tak licznie, ponieważ wiele Elfów Światła zostało pochwyconych i uwięzionych przez Orków, a potem pochowanych pod korzeniami lasu.

» **Producent Drewna:** *Magazyn Zasobów produkuje jedną jednostkę drewna dziennie*

Suren-Oroi

Niewielu próbowało zająć Suren-Oroi siłą. Miasto przypomina nagą skałę, a jedyny szlak, który wiedzie wzdłuż samej krawędzi głębokiej przepaści, jest wąski i pokręcony. Nawet najszybsi zwiadowcy nie są w stanie biec tam prędko, więc wrogowie, którzy próbują tej samej drogi, wystawiają się na celne strzały łuczników z miejskich baszt.

» **Atak -2:** *Wszyscy wrogowie atakujący to miasto otrzymują karę -2 do Ataku.*

Surghaal

Starożytne miasto Surghaal stanowi legendę pośród Orków, albowiem za jego murami mieszkają najlepsi mistrzowie wojny, potrafiący doskonale walczyć bronią obuchową. Wszyscy są bohaterami krwawych bitew, a najmłodszy wojownik może się od nich wiele nauczyć. Dziś każdy Ork marzy o tym, by dowieść swej wartości w boju i pragnie trafić do garnizonu w Surghaal.

» **Trener Trzeciego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek trzeciego poziomu jest zwiększony o 1*

Temur

Dawno, dawno temu złoża rudy miasta Temur były głównym źródłem żelaza dla orkijskich mieczników. Ale stało się tak, że złoża rudy się wyczerpały. Najlepsze Szamanek zebrały się w podziemnych kopalniach i spędziły miesiąc na rysowaniu sekretnych, krwawych runów na ścianach i paląc w ofierze tysiące Goblinów, aby dokończyć magiczny rytuał. Gdy skończyły, ziemia znów dała im złożę - i to w ilościach większych niż kiedykolwiek wcześniej.

» **Producent Rudy:** *Magazyn Zasobów produkuje jedną jednostkę rudy dziennie*

Ull-Dash

Orkowie z Ull-Dash nie wierzą w szczęście i nie mają nadziei, że fortuna wyciągnie do nich pomocną dłoń, gdy zaczną przygotowania do obrony miasta przed siłami wroga. Rozumiejac, że w ogniu walki każdy musi polegać na sobie, są kowalami swojego własnego szczęścia.

» **Szczęście +1:** *Wszyscy wrogowie broniący tego miasta otrzymują premię +1 do Szczęścia.*

Uulzakh

» **Trener Pierwszego Poziomu:** *Tygodniowy przyrost jednostek pierwszego poziomu jest zwiększony o 2*

Vachir

Łucznicy z Vachir są dużo bardziej energiczni i wprawni niż łucznicy z innych miast, dlatego potrzebują większej ilości strzał niż zwykli przedstawiciele tej żołnierskiej profesji. Aby zapewnić więcej strzał dla łuczników, miejscy rzemieślnicy musieli zrezygnować z produkowania Balist i przenieść się na produkcję Wozów Amunicyjnych.

» **Miasto specjalizuje się w produkcji Wozów z Amunicją:** *Koszt produkcji Wozu z Amunicją jest trzy razy mniejszy*

Zogsokh

Nie każda katapulta jest w stanie rozbijać mury Zogsokh. Zostały one bowiem wzniesione przez najlepszych murarzy pracujących dla unii wraz z najmądrszymi spośród starszyzny klanów. Wielkie głazy, które stanowią ich podstawę skropiono krwią wrogów, a nasiona sekretnych ziół ze Stepów zmieszano z zaprawą, by mocniej związać kamienie. Ten rytuał uczynił z Zogsokh prawdziwą fortecę.

» **Mocne Mury:** Mury tego miasta są trudniejsze do obronienia

Każda struktura obronna (mury, wieże strzelnicze i brama) ma 50 punktów życia więcej



OBIEKTY

Rodzaje Terenu

Ruch po ojczystym terenie:

- » bohaterowie nie otrzymują kar za poruszanie się, bez względu na swoją armię ([zobacz str.320](#)),
- » w czasie bitwy Atak i Obrona stworzeń zwiększa się o 1.



Trawa

Brak modyfikatora ruchu.

- » **Ojczysty dla:** Przysań, Sylwan
- » **Żywioty:** Powietrze, Ziemia



Ziemia

Zmniejsza prędkość poruszania się o 20% (koszt wyższy o 25%).

- » **Ojczysty dla:** Nekropolis
- » **Żywioty:** Woda, Ziemia



Piasek

Zmniejsza prędkość poruszania się o 33% (koszt wyższy o 50%).

- » **Ojczysty dla:** Akademia
- » **Żywioty:** Ogień, Powietrze



Lawa

Zmniejsza prędkość poruszania się o 20% (koszt wyższy o 25%).

- » **Ojczysty dla:** Inferno
- » **Żywioty:** Ogień, Ziemia



Śnieg

Zmniejsza prędkość poruszania się o 33% (koszt ruchu wyższy o 50%).

- » **Ojczysty dla:** Forteca
- » **Żywioty:** Woda, Powietrze



Tajga

Zmniejsza prędkość poruszania się o 20% (koszt wyższy o 25%).

- » **Ojczysty dla:** Twierdza
- » **Żywioty:** Powietrze, Ziemia



Podziemia

Zmniejsza prędkość poruszania się o 20% (koszt wyższy o 25%).

- » **Ojczysty dla:** Loch
- » **Żywioty:** Ziemia, Woda



Podziemia Krasnoludów

Brak modyfikatora ruchu.

- » **Ojczysty dla:** Forteca
- » **Żywioty:** Ogień, Ziemia



Woda

Brak modyfikatora ruchu.

- » **Żywioty:** Woda, Powietrze



Droga

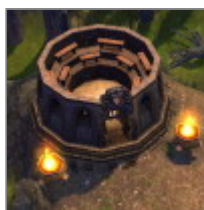
Zwiększa prędkość poruszania się o 33% (koszt niższy o 25%).

Obiekty Mapy Przygody



Akademia Wojskowa

Wzniesiona i zarządzana przez ludzi. Ze środka dobiegają odgłosy ćwiczących wojowników. Podnieść tu możesz o 1 swą umiejętność ataku bądź obrony.



Arena

Jednorazowo zwiększa Obronę lub Atak bohatera o 2.



Biblioteka Oświecenia

Opoka oświecenia pośród chaosu. Dostatecznie doświadczony bohater może zwiększyć tu siłę czarów i wiedzę o 2.

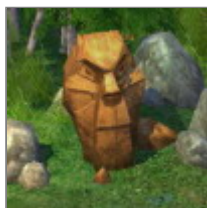
Odwiedzenie Biblioteki Oświecenia wymaga od bohatera co najmniej 10 poziomu.



Boja

Zwiększa morale w czasie następnej bitwy.

Zwiększa Morale o 1.



Bożek Fortuny

Zwiększa morale lub szczęście bohatera w następnej bitwie.

Zwiększa Szczęście o 1 Dnia 1/3/5 a Morale o 1 Morale Dnia 2/4/6. Dnia 7 zwiększa Szczęście i Morale o 1.



Chata wiedźmy

Umożliwia bohaterowi naukę nowego talentu lub udoskonalenie już posiadanego.



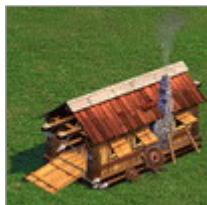
Chatka Jasnowidza

Oferuje nagrodę za wykonanie zadania.



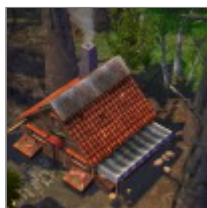
Chatka Maga

Odsłania pewien obszar lądu dookoła oczu maga.



Fabryka machin wojennych

Umożliwia bohaterowi zakup machin wojennych.



Faktoria handlowa

Umożliwia bohaterowi kupno lub sprzedaż surowców.

Trzy Targowiska oferują tę samą cenę.



Flaga

Zwiększa liczbę punktów ruchu oraz szczęście i morale w czasie następnej bitwy.

Zwiększa liczbę Punktów Ruchu o 400 oraz Morale i Szczęście o 1.



Fontanna Młodości

Zwiększa liczbę punktów ruchu oraz morale w następnej bitwie.

Zwiększa liczbę Punktów Ruchu o 400 oraz Morale o 1.



Fontanna Szczęścia

Zwiększa szczęście w następnej bitwie.

Losowo zwiększa Szczęście o 3 lub 2 bądź obniża je o 1.



Fort na Wzgórzu

Pozwala zarządzać ulepszeniami istot w armii bohatera.

Ceny ulepszenia - zobacz [str.341](#).



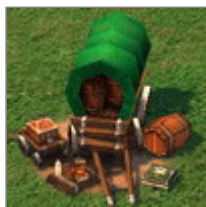
Garnizon

Wojskowy posterunek strzegący drogi.



Grobowiec Wojownika

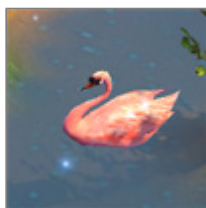
Prastary grób mocarnego wojownika poległego w epickiej bitwie, jaka odbyła się tu wiele pokoleń temu. Możesz poszukać w nim artefaktów, lecz ów haniebnny czyn obniży twe morale o 3.



Handlarz artefaktami

Przemytnicy z tego wozu mogą sprzedać ci pewne artefakty po mocno zawyżonej cenie.

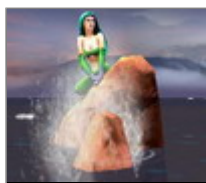
Zmienia swoją zawartość pierwszego dnia każdego miesiąca.



Jezioro szkarłatnego łabędzia

Zwiększa szczęście bohatera w następnej bitwie, ale zabiera wszystkie pozostałe punkty ruchu.

Zwiększa Szczęście o 2. Wszystkie pozostałe Punkty Ruchy są tracone.



Kamień Syren

Zwiększa szczęście bohatera w następnej bitwie.

Zwiększa Szczęście o 1.

**Kamień Wiedzy**

Dodaje bohaterowi 1000 PD.

**Kapliczka Magmy**

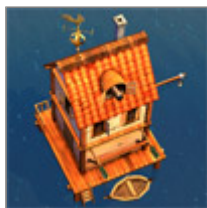
Budynek wzniesiony przez krasnoludy wokół ujścia magmy. Pozwala poznać czar runiczny 1-3 kręgu.

**Kapliczka Matki Ziemi**

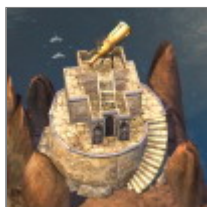
Podwyższa ilość punktów życia wszystkich istot w armii bohatera o 10% na czas następnej bitwy.

**Karczma**

Umożliwia rekrutację nowego bohatera.

**Kartograf**

Stary kartograf, który przed laty był słynnym podróżnikiem, może sprzedać ci kopie swoich map.

**Kartograf**

Stary kartograf, który przed laty był słynnym podróżnikiem, może sprzedać ci kopie swoich map.

**Kryjówka Złodziei**

Dostarcza wiadomości o wydarzeniach w kraju.

**Kryształ Objawienia**

Zwiększa Wiedzę bohatera o 1.

**Latarnia Morska**

Zwiększa liczbę punktów ruchu wszystkich bohaterów należących do gracza pływających na statkach.

Każda Latarnia Morska pod kontrolą gracza zwiększa liczbę Punktów Ruchu o 500 wszystkim bohaterom gracza na morzu.

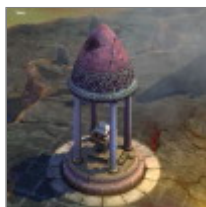
**Źródło Odnowienia Eldritch**

Raz na tydzień podwaja maksymalną liczbę punktów many danego bohatera.

**Świątynia**

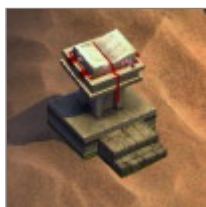
Zwiększa morale bohatera w następnej bitwie.

Zwiększa Morale o 1 w Dniach 1-6, a Dnia 7 zwiększa Morale o 2.

**Świątynia Gestów Magicznych**

Pozwala nauczyć się jednego przyzwoitego czaru z drugiego kręgu.

Barbarzyńca odwiedzający świątynię nie może poznać nowego zaklęcia więc zamiast tego otrzymuje jednorazowy bonus 2000 Punktów Doświadczenia.

**Świątynia Magicznych Inkantacji**

Pozwala nauczyć się jednego przeciętnego czaru z pierwszego poziomu.

Barbarzyńca odwiedzający świątynię nie może poznać nowego zaklęcia więc zamiast tego otrzymuje jednorazowy bonus 1000 Punktów Doświadczenia.

**Świątynia Magicznych Myśli**

Pozwala nauczyć się jednego potężnego zaklęcia z trzeciego kręgu.

Barbarzyńca odwiedzający świątynię nie może poznać nowego zaklęcia więc zamiast tego otrzymuje jednorazowy bonus 3000 Punktów Doświadczenia.

**Magiczna Studnia**

Całkowicie odnawia punkty many bohatera.

Bohater może skorzystać ze Studni raz dziennie.



Magiczny Krąg

Zwiększa szczęście w czasie następnej bitwy.

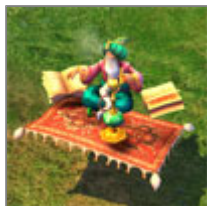
Zwiększa Szczęście o 1.



Magiczny Ogród Leprekaunów

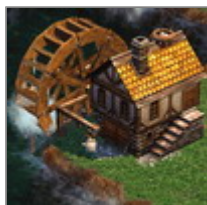
Dostarcza co tydzień nieco klejnotów lub złota.

Dostarcza 500 szt. zł.



Mentor pamięci

Ten stary mag wygląda na człowieka, który osiągnął absolutną wiedzę. Jest jednak gotów podzielić się nią z każdym, kto odda mu trochę złota. Każdy z bohaterów może tutaj zmienić wyuczone talenty i umiejętności.



Młyn

Raz w tygodniu dostarcza niewielką ilość złota.

Dostarcza 500 szt. zł. w pierwszym tygodniu, a w następnych 1000 szt. zł.



Monolit Dwóch Kierunków

Przenosi bohatera do innego monolitu dwóch kierunków.



Monolit Wejścia

Przenosi bohatera do innego wyjścia.



Monolit Wyjścia

Punkt wyjścia z odległych wrót.



Oaza

Zwiększa liczbę punktów ruchu i morale w czasie następnej bitwy.

Zwiększa liczbę Punktów Ruchu o 800 oraz Morale o 1.



Obóz Najemników

Jednorazowo zwiększa Atak bohatera o 1.



Obelisk

Odkrywa część układanki.



Obserwatorium Redwood

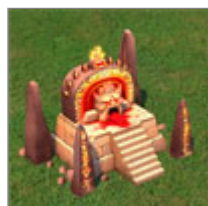
Odkrywa część mapy.

Odkrywa obszar 30 pól wokół siebie.



Oko Maga

Pozwala ujrzeć odległe tereny osobie przebywającej w chatce maga.



Ołtarz Ofiarny

Przyciągające, a zarazem przerażające miejsce, gdzie bohaterowie mogą pozyskać trochę doświadczenia poświęcając swoje własne istoty lub artefakty w zależności od rasy bohatera.



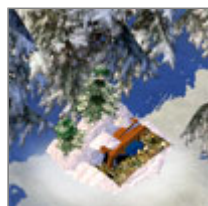
Planetarium

Jednorazowo zwiększa siłę czarów bohatera o 1.



Posterunek

Wojskowy posterunek strzegący drogi.



Przybudówka

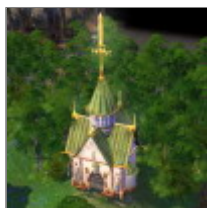
Zawiera kilka surowców.



Ruiny miasta Inferno

Ruiny miasta demonów zniszczonego ogniem i mieczem.

Nie znajduje się tu nic ciekawego.



Sanktuarium

Bohater może tutaj znaleźć schronienie.

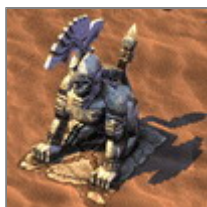
Wszystkie Punkty Ruchu zostają stracone.



Sanktuarium Przypadku

Nie tylko bohater potrzebuje zachęty do walki - potrzebuje jej również jego armia. W tym sanktuarium istoty mogą otrzymać różne premie do swoich parametrów na czas następnej bitwy. Typ premii zależy od dnia tygodnia.

Zobacz [str.343](#).



Sfinks

Daje bohaterowi szansę rozwiązania zagadki Sfinksa. Sfinks nagrodzi bohatera za poprawną odpowiedź, ale ukarze za złą.

Zobacz [str.353](#) o Zagadkach Sfinksa.



Stajnie

Zwiększa liczbę punktów ruchu bohatera do końca tygodnia.

Zwiększa liczbę Punktów Ruchu o 600 każdego dnia, aż do końca tygodnia.



Starożytni Sylanny

Dzięki starożytnemu drzewu bohater może awansować na wyższy poziom za niewielką opłatą lub nawet za darmo.



Stocznia

Buduje statki pływające po morzach.

Statek kosztuje 1000 szt. zł. oraz 10 jednostek Drewna – tak jak w Stoczni w mieście.



Syreny

Zabija 30% armii bohatera, ale daje mu PD za każdą zabita istotę.

Ilość zdobytych Punktów Doświadczenia jest równa ilości straconych Punktów Życia.



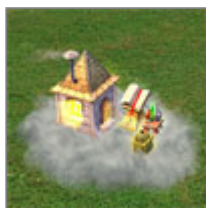
Szkielet

Może zawierać losowo generowany artefakt.



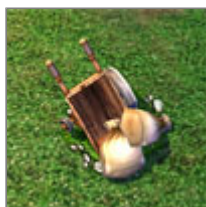
Szkółka Magii

Mieszkający w tej wieży potężny mag chętnie udzieli ci lekcji. Podnieść możesz o +1 swą siłę czarów lub wiedzę.



Tajemna Biblioteka

Skoro żaden czar nie stworzy złota z niczego, to może z samej magii można uczynić cenny towar? Każdy bohater może wymienić tu surowce na zaklęcia czwartego i piątego poziomu.



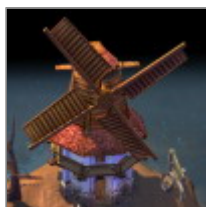
Wóz

Zawiera niewielką ilość zasobu lub jakiś drobny artefakt.



Wejście do podziemi

Przenosi bohatera do podziemi.



Wiatrak

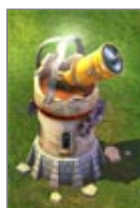
Raz w tygodniu dostarcza niewielką ilość jednego z zasobów.

Dostarcza 3-6 losowych jednostek surowców, z wyjątkiem Drewna.



Więzienie

Możesz uwolnić bohatera, który w zamian przyłącza się do ciebie.



Wieża astrologa

Astrolog obserwuje ruch ciał niebieskich, dzięki czemu jest w stanie przewidywać przyszłość. Może wyjawiać wydarzenia nadchodzących tygodni, a za odpowiednią opłatą również je zmienić.



Wieża Marletto

Jednorazowo zwiększa Obronę bohatera o 1.



Wir

Przenosi statek do następnego odległego wiru.

Więcej szczegółów - zobacz [str.341](#).



Wyjście z podziemi

Przenosi bohatera na powierzchnię.



Znak

Znak ostrzegający i wskazujący drogę podróżnikom.

Pola Walki

! Miejsca, które zostały przez bohatera splądrowane napełniają się ponownie dokładnie miesiąc od zdarzenia. Strażnicy oraz surowce i inne dobra pojawiają się losowo.

Bohater uczy się losowego zaklęcia bez względu na poziom umiejętności magicznych. Zaklęcie pozostanie niewidoczne w księdze zaklęć do czasu osiągnięcia przez bohatera właściwego poziomu umiejętności magicznej.

Barbarzyńcy nie mogą poznawać zaklęć więc zamiast tego otrzymują 1000*Poziom_Czaru Punktów Doświadczenia.

Gąszcz Drzewców



Złowrogo wyglądający gąszcz zdających się spoglądać na ciebie drzew. Miejsce, do którego nie zapuszczają się rozsądni podróżnicy. Czaszki tych nierozsądnych zwisają jeszcze z gałęzi, poniżej zaś lśni ich złoto - przynęta dla kolejnych.

» *Strażnicy:* od 30 Drzewców do 40 Entów, 60 Myśliwych lub Wielkich Łowczych oraz czasami 10 Wielkich Druidów.

» *Nagroda:* **5000-10000** • **10-30**.



Grobowiec magów

Pokonaj strażników, żeby zdobyć ukryte skarby.

» *Strażnicy:* Jednostki Akademii różnego poziomu, od sfory Magów i Kamiennych Gargulców, do 40 Arcymagów i 5 Rakszasa Radża. Zauważ, że Rakszasa Radża mogą być czasami zastąpione przez 3 Feniksy.

» *Nagroda:* **2500-7000** • **8-12** • 1-2 zaklęcia poziomu 4-5 • 0-1 słabych artefaktów.



Kamienna Krypta Gargulców

Dziwny, symetryczny obiekt z ciemnego kamienia, wyglądający jak wysoka gotycka wieża strzeżona przez gargulce na kamiennych kolumnach.

» *Strażnicy:* od 60 Kamiennych Gargulców do 120 Obsydianowych Gargulców z możliwością 10 Żelaznych Golemów lub 20 Stalowych Golemów.

» *Nagroda:* **1000-3000** • **5-15**.



Krypta

Nieumarli wojownicy strzegą tej starożytnej krypty. Musisz ich pokonać, żeby zdobyć ich skarby.

» *Strażnicy:* Słabe lub przeciętne jednostki nieumarłe: wiele Szkieletów (Kościanych Łuczników) i Ożywieńców, czasami wspartych przez pojedyncze Duchy, Wampiry lub nawet 5-6 Liszów w 7,5% przypadków.

» *Nagroda:* **1500-5000** • 0-1 słabych artefaktów.



Świątynia Krwi

Tajemne miejsce, w którym Wiedźmy kryją swe łupy. Te krwawe skarby z pewnością są dobrze pilnowane.

» *Strażnicy:* od 40 do 120 Krwawych Furii, od 5 do 20 Wiedźm Cienia i do 10 Matron Cienia.

» *Nagroda:* **2500-5500** • 0-1 silny artefakt • 0-1 słaby artefakt.



Piramida

Ta starożytna piramida pilnowana jest przez Żelazne i Stalowe Golemy. Mówią, że w tych murach ukryty jest pergamin z potężnym zaklęciem.

» *Strażnicy:* 40 Żelaznych Golemów i 20 Stalowych Golemów. Zauważ, że raz na tysiąc razy, można spotkać 666 Szkieletów, po pokonaniu których bohater może się nuczyć 1-2 zaklęć 2-4 poziomu.

» *Nagroda:* 1 czar dowolnego poziomu.



Skarbiec Krasnoludów

Krasnoludy z pewnością trzymają tam sporo złota i kamieni szlachetnych, nie wspominając już o sporej grupie strażników pilnujących tego skarbu.

» *Strażnicy:* od 50 do 150 Strażników, od 10 do 30 Harcowników i czasem 5 Władców Burz.

» *Nagroda:* 1000-5000 • 5-15 • 5-15.



Skład Żywiolów

Stoisz przed Składem Żywiolów, którego strzegą krzepcy wartownicy. Czy chcesz z nimi walczyć i sprawdzić co mieści się w środku?

» *Strażnicy:* Przeciętne lub silne Żywiolaki: 5, 10, 15 lub 20 każdego rodzaju. Im silniejsi strażnicy, tym większa nagroda.

» *Nagroda:* 4-12 • 4-12 • 4-12 • 4-12 • 4-12 • 0-1 słabych artefaktów.



Smocza Utopia

Przez wieki te starożytne ruiny zamieszkane były przez smoki. Jeśli starczy ci odwagi, możesz je przepędzić i zagarnąć ich skarb... ale smoki z pewnością pewnego dnia powrócą.

» *Strażnicy:* Silne smoki różnego rodzaju: zazwyczaj 4-9 Zielonych lub Szmaragdowych Smoków i 4-6 Smoków Cienia lub Czarnych Smoków, możliwe, że wszystkie z nich. Raz na 5 razy mogą się pojawić 11 Widmowych Smoków.

» *Nagroda:* 12000-20000 • 2-3 zaklęcia poziomu 4-5 • 1-2 potężnych artefaktów • 1-4 silnych artefaktów • 0-3 słabych artefaktów.

Pola Walki na Morzu



Rozsypująca się Dżonka

Ta stara dżonka wyraźnie obrazuje upływ czasu. Raz w trakcie gry można tu znaleźć jakiś skarb, ale przygotuj się na walkę ze strażnikami.

» *Strażnicy:* Zobacz opis Zbutwiały Galeon



Stara Galera

Nadżarty zębem czasu - oraz dowodzony przez niekompetentnego kapitana - może się na nim znajdować skarb, ale musisz walczyć ze strażnikami, by go zdobyć.

» *Strażnicy:* Zobacz opis Zbutwiały Galeon

Wrak Dżonki



Był raz barwny statek handlowy, skupujący i sprzedający rozmaite towary wzdłuż wybrzeży. Choć zatopiony i przerdzewiały, może nadal zawierać jakieś wartościowe rzeczy, ale trzeba będzie stoczyć walkę z wartownikami.

» *Strażnicy:* Zobacz opis Wrak Galeonu

Wrak Galeonu



Tu spoczywają połamane filary i zardzewiałe działa galeonu. Ten niegdyś dumny okręt wojenny obecnie jest tylko kolosalną ruiną. Raz w trakcie gry można tu znaleźć jakiś skarb, ale przygotuj się na walkę ze strażnikami.

» *Strażnicy:* Nieumarłe jednostki: 15-36 Duchów / Widm, możliwe, że wiele Szkieletów lub sfera Ożywieńców, czasami nawet kilka Upiorów / Kostuch (w 10% przypadków).

» *Nagroda:* 2500-5000 • 0-1 silnych artefaktów • 0-1 słabych artefaktów.



Wrak Galery

Była sobie niegdyś galera, statek kupiecki, który przemierzał morza Ashan. Teraz to tylko wrak. Raz w trakcie gry można tu znaleźć jakiś skarb, ale przygotuj się na walkę ze strażnikami.

» *Strażnicy:* Zobacz opis Wrak Galeonu

Zatopiona Świątynia



Eony temu ten budynek był wielką świątynią. Teraz tylko rozpadająca się ruina otoczona falami kontempluje dawną chwałę, a między rozbitymi kolumnami pływają ryby. Mimo tego, ciszy nie można tutaj mylić z bezpieczeństwem, a poszukiwacze przygód nigdy nie powinni wkraczać do tego miejsca samotnie.

» *Strażnicy:* Silna armia składająca się z 8-11 Gigantów i/lub 4-7 Tytanów, w towarzystwie 40-100 Żywiolaków Wody.

» *Nagroda:* 12000-20000 • 2-3 zaklęcia poziomu 4-5 • 1-2 potężnych artefaktów • 2-4 silnych artefaktów • 0-3 słabych artefaktów.

Zbutwiały Galeon

Ten statek jest tak stary, że ciężko stwierdzić jaka była jego pierwotna funkcja. Najbardziej przypomina chyba galeon. Zniszczony i zbutwiały statek może zawierać wartościowe przedmioty, ale strzegą ich wartownicy.

- » *Strażnicy*: Należy pokonać 38 łuczników i 75 Chłopów, żeby zdobyć 3000 szt. złota i 5 jednostek Rudy.
Należy pokonać 15 Żywiołaków Wody, żeby zdobyć 3000 szt. złota i silny artefakt.
Należy pokonać 35-40 Żywiołaków Powietrza, żeby zdobyć 4000 szt. złota i słaby artefakt.
Należy pokonać 60-80 Zwiadowców / Zabójców i 6 Hydr lub 2 Wiedźmy Cienia, żeby zdobyć 5000 szt. złota i silny artefakt.
- » *Nagroda*: **3000-5000** • **0-5** • 0-1 silny artefakt • 0-1 słaby artefakt.

Siedziby

Wojskowy Posterunek daje możliwość rekrutacji podstawowych jednostek poziomu 4-7. W skład strzegącej armii wchodzi jednostki poziomów 4/5/6/7 w ilości tygodniowego przyrostu (4/3/2/1). Na początku każdego tygodnia w Wojskowym Posterunku pojawiają się nowe istoty.

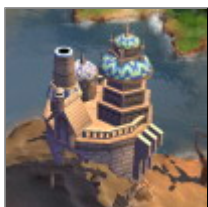
Obóz uchodźców

W tym budynku można zwerbować przebywające tu istoty.

Podstawowy tygodniowy przyrost jednostek podstawowych oraz ulepszonych poziomu 4/5/6 wraz z Duchami/Widmami ale bez jednostek neutralnych, krasnoludzkich, orków czy alternatywnych ulepszeń.

Generator żywiołów

W tym budynku można zwerbować Żywiołaki.

Warsztat

Zwiększa przyrost Gremlinów w całym imperium. W tym budynku można zwerbować Greminy.

Kamienne Blanki

Zwiększa przyrost Kamiennych Gargulców w całym imperium. W tym budynku można zwerbować Kamienne Gargulce.

**Kuźnia Golemów**

Zwiększa przyrost Żelaznych Golemów w całym imperium. W tym budynku można zwerbować Żelazne Golemy.

**Wojskowy Posterunek Akademii**

Zwiększa cotygodniowy przyrost niektórych zaawansowanych istot z Akademii w całym imperium. Istoty te można zwerbować w tym budynku.

**Szkoła Cichociemnych**

Zwiększa przyrost Zwiadowców w całym imperium. W tym budynku można zwerbować Zwiadowców.

**Krwawy Głaz**

Zwiększa przyrost Krwawych Dziewic w całym imperium. W tym budynku można zwerbować Krwawe Dziewice.

**Labirynt**

Zwiększa przyrost Minotaurów w całym imperium. W tym budynku można zwerbować Minotaury.

**Wojskowy Posterunek Lochu**

Zwiększa cotygodniowy przyrost niektórych zaawansowanych istot z Lochu w całym imperium. Istoty te można zwerbować w tym budynku.

**Koszary Obronne**

Zwiększa przyrost Obrońców w całym imperium. W tym budynku można zwerbować Obrońców.

**Koszary Włóczników**

Zwiększa przyrost Włóczników w całym imperium. W tym budynku można zwerbować Włóczników.



Zagroda Niedźwiedzi

Zwiększa przyrost Jeźdźców Niedźwiedzi w całym imperium. W tym budynku można zwerbować Jeźdźców Niedźwiedzi.



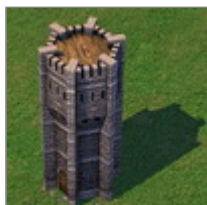
Wojskowy Posterunek Fortecy

Zwiększa cotygodniowy przyrost niektórych zaawansowanych istot z Fortecy w całym imperium. Istoty te można zwerbować w tym budynku.



Gospodarstwo

Zwiększa przyrost Chłopów w całym imperium. W tym budynku można zwerbować Chłopów.



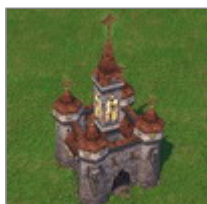
Wieża Łuczników

Zwiększa przyrost Łuczników w całym imperium. W tym budynku można zwerbować Łuczników.



Koszary

Zwiększa przyrost Zbrojnych w całym imperium. W tym budynku można werbować nowych Zbrojnych.



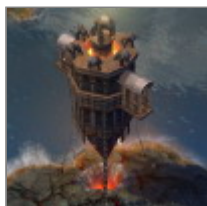
Wojskowy Posterunek Przystani

Zwiększa przyrost niektórych zaawansowanych istot z Przystani w całym imperium. Istoty te można zwerbować w tym budynku.



Urodzisko Impów

Zwiększa przyrost Impów w całym imperium. W tym budynku można zwerbować Impy.



Wrota Demonów

Zwiększa przyrost Rogatych Demonów w całym imperium. W tym budynku można zwerbować Rogate Demony.



Psiarnia

Zwiększa przyrost Piekielnych Ogarów w całym imperium. W tym budynku można zwerbować Piekielne Ogary.



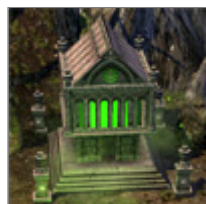
Wojskowy Posterunek Inferno

Zwiększa cotygodniowy przyrost niektórych zaawansowanych istot z Inferno w całym imperium. Istoty te można zwerbować w tym budynku.



Cmentarz

Zwiększa przyrost Szkieletów w całym imperium. W tym budynku można zwerbować Szkielety.



Zapomniany Kurhan

Zwiększa przyrost Ożywieńców w całym imperium. W tym budynku można zwerbować Ożywieńców.



Zrujnowana Wieża

Zwiększa przyrost Duchów w całym imperium. W tym budynku można zwerbować Duchy.



Wojskowy Posterunek Nekropolis

Zwiększa cotygodniowy przyrost niektórych zaawansowanych istot z Nekropolis w całym imperium. Istoty te można zwerbować w tym budynku.



Rudera Goblinów

Zwiększa cotygodniowy przyrost Goblinów w całym imperium właściciela. Istoty te można zwerbować w tym budynku.



Posterunek Centaurów

Zwiększa cotygodniowy przyrost Centaurów w całym imperium właściciela. W tym budynku można werbować Centaury.

**Namioty Wojowników**

Zwiększa cotygodniowy przyrost Wojowników w całym imperium właściciela. W tym budynku można werbować Wojowników.

**Wojskowy Posterunek Twierdzy**

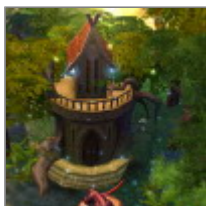
Zwiększa cotygodniowy przyrost niektórych zaawansowanych istot z Twierdzy w całym imperium. Istoty te można zwerbować w tym budynku.

**Baśniowe Drzewa**

Zwiększa przyrost Nimf w całym imperium. W tym budynku można zwerbować Nimfy.

**Taras Wojennego Tańca**

Zwiększa przyrost Tancerzy Ostrzy w całym imperium. W tym budynku można zwerbować Tancerzy Ostrzy.

**Domki na Drzewie**

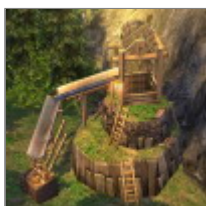
Zwiększa przyrost Myśliwych w całym imperium. W tym budynku można zwerbować Myśliwych.

**Wojskowy Posterunek Sylwan**

Zwiększa cotygodniowy przyrost niektórych zaawansowanych istot z Sylwan w całym imperium. Istoty te można zwerbować w tym budynku.

Kopalnie**Kopalnia klejnotów**

Dostarcza jednostkę klejnotu dziennie.

**Kopalnia rudy**

Dostarcza dwie jednostki rudy dziennie.

**Kopalnia złota**

Dostarcza 1000 szt. złota dziennie.

**Kryształowa Grota**

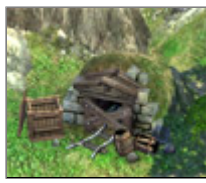
Dostarcza jednostkę kryształu dziennie.

**Labirynt Krasnoludów**

Zapewnia 1 jednostkę losowo wybranego rodzaju zasobów (oprócz drewna i złota) dziennie.

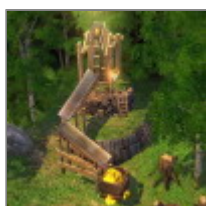
**Laboratorium alchemika**

Dostarcza jednostkę rtęci dziennie.

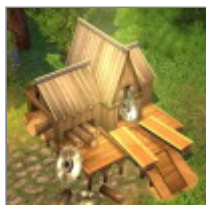
**Opuszczona kopalnia**

Ta kopalnia od dawna jest opuszczona. Aby przywrócić tutaj produkcję, pokonaj nieumarłych nawiedzających to miejsce.

» Strażnicy: 40 Szkieletów, 30 Zombie, 20 Duchów i 5 Upiorów • 34 Ożywienie, 26 Widm i 9 Liszy (25%) • 75 Zabójców (25%) • 14 Mumia (10%) • 26 Żywiołaki Ziemi (10%).

**Skład siarki**

Dostarcza jednostkę siarki dziennie.

**Tartak**

Dostarcza dwie jednostki drewna dziennie.

Skarby**Drewno**

Stos drewna
Zawiera 4-7 jednostek Drewna.

**Klejnoty**

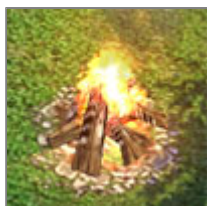
Stos klejnotów

Zawiera 2-4 Klejnotów.

**Kryształy**

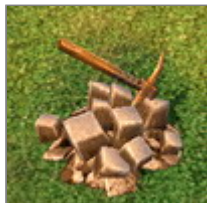
Stos kryształów

Zawiera 2-4 Kryształów.

**Obozowisko**Obozowisko miejscowych
zbójców.Dostarcza N jednostek losowego
surowca i $100 \cdot N$ szt. zł. N
oznacza 4-6 dla Drewna/Rudy i
4-5 dla pozostałych surowców.**Rtęć**

Kociołek z rtęcią

Zawiera 2-4 jednostek Rtęci.

**Ruda**

Stos rudy

Zawiera 4-7 jednostek Rudy.

**Siarka**

Stos siarki

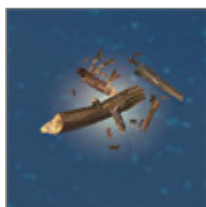
Zawiera 2-4 jednostek Siarki.

**Skrzynia ze skarbem**Stara skrzynia zawierająca złoto
lub cenne artefakty.*Oferuje wybór pomiędzy Złotem
a Punktami Doświadczenia,
losowo 1000 szt. zł./500 PD lub
1500 szt. zł./1000 PD lub 2000
szt. zł./1500 PD. W 4%
przypadków zawiera słaby
artefakt.***Złoto**

Stos złota

Zawiera 500-1000 szt. zł.

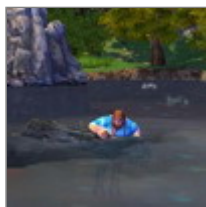
Skarby na Morzu

**Pływające szczątki**

Pływające szczątki okrętu.

*Może zawierać 5 jednostek
Drewna, 5 jednostek Drewna i
200 szt. zł. lub 10 jednostek
Drewna i 500 szt. zł.***Rozbitek**Ocal rozbitka, a możesz otrzymać
nagrodę.

Zawiera artefakt lub 2000 szt. zł.

**Rozbitek**Jeśli uratujesz tego rozbitka
cierpiącego na chorobę morską,
może zechce ci się zrewanżować.Zawiera artefakt lub 500-1000
szt. zł.**Skrzynia na morzu**Stara drewniana skrzynia
unosząca się na falach.

Może zawierać 1500 szt. zł.



Tygodnie Bez Efektu

Tydzień Śmiertelnego Spokoju.

W tym tygodniu nie dzieje się nic specjalnego.

Tydzień Ropuchy

Jeśli podczas tego tygodnia dziewczyna zdecyduje się pocałować żabę, mówi się, że w ciągu roku wyjdzie za mąż.

Tydzień Kury

W tym tygodniu warto patrzeć pod nogi.

Tydzień Ważki

W tym tygodniu ciche popołudnie z wędką nad jeziorem raczej odpada.

Tydzień Lisa

W tym tygodniu nie warto być kurczakiem.

Tydzień Królika

Fatalny tydzień dla marchewek.

Tydzień Wiewiórki

Zły tydzień na bycie orzechem laskowym.

Tydzień Gąsienicy

W tym tygodniu elfy organizują wielki obiad, po którym oddają się swoim tradycyjnym tańcom.

Tydzień Chomika

Podwojona produkcja Chomików i Wściekłych Chomików Bitewnych.

Tydzień Gołębia

W tym tygodniu posągi należy czyścić codziennie.

Tydzień Utrapiień

W tym tygodniu przychodzi czas na końcowe egzaminy dla uczniów magii Srebrnych Miast.

Tydzień Pszczoły

Ulubiony tydzień dzieciaków; ule produkują trzykrotnie większą ilość miodu.

Tydzień Osy

Podczas tego tygodnia powinieś zaoferować swoim sąsiadom dzięki kwiaty.

Tydzień Łabędzia

Tydzień łabędzi tańczących na jeziorach.

Tydzień Motyla

W tym tygodniu burze zdarzają się dość często

Tydzień Antylopy

Ulubiony tydzień lwa.

Tydzień Kruka

W tym tygodniu odbywa się konkurs na najlepszego stracha na wróble.

Tydzień Borsuka

W tym tygodniu nie warto być drzewem.

Tydzień Flaminga

To nie jest dobry tydzień dla krewetek.

Tydzień Żółwia

Tydzień powolnego lenistwa.

Tydzień Rysia

To nie jest dobry tydzień dla królików.

Tydzień Pingwina

Dobry tydzień w kwestii marszu (jeśli jesteś Cesarzem).

Tydzień Sokoła

Tydzień, w czasie którego warto sprawdzać, co dzieje się w przestworzach.

Tydzień Jeża

W tym tygodniu jeże mają pierwszeństwo przejazdu.

Tydzień Wróbla

W tym tygodniu nie warto być robakiem.

Tydzień Lwa

W tym tygodniu nie warto być antylopą.

Tydzień Jelenia

Tydzień turnieju łowieckiego.

Tydzień Sowy

To dobry tydzień na nocne przeloty.

Tydzień Wyrma

W tym tygodniu nastąpiłby podwójny przyrost Żmii, ale dawno już je wybito.

Tydzień Tygrysa

Idealny tydzień na szukanie nowej pościeli.

Produkcja Surowców

Tydzień Festiwalu

Przychód z miast i kopalni zmniejszony o połowę.

Tydzień Klejnotów

Podwójny przychód klejnotów i kryształów.

Tydzień Alchemii

Laboratoria alchemika oraz składy siarki dostarczają podwójną ilość surowców.

Tydzień Złota

Podwójny przychód złota ze wszystkich źródeł.

Tydzień Żniw

Podwójny przychód drewna i rudy.

Tygodnie Przygody

Tydzień Płomienia

Podwojony przyrost Kapłanów Runów, Patriarchów Runów i Strażników Runów. Punkty ruchu wszystkich bohaterów zwiększone o 50%.

Tydzień Wiatrów

Liczba punktów ruchu wszystkich bohaterów podczas poruszania się po morzu jest zwiększona o 50%.

Tydzień Głupoty

Liczba PD zdobywanych podczas bitew zredukowana do połowy.

Tydzień Honoru

Podwójna liczba PD za stoczone bitwy.

Tydzień Dyplomacji

Wszystkie neutralne istoty, które się do ciebie przyłączą, robią to za darmo.

Tydzień Fatszerstw

Koszt ulepszenia jednostek zredukowany do połowy.

Tydzień Handlu

Ceny artefaktów i surowców zmniejszone są o połowę.

Tydzień Medytacji

Podwójne tempo regeneracji many.

Tygodnie Mające Wpływ na Walkę**Tydzień Nieróbstwa**

Podczas walki inicjatywa wszystkich istot Przystani, Sylwan, Fortecy i Akademii jest zmniejszona o 20%.

Tydzień Spokoju

Podczas walki inicjatywa wszystkich istot armii Nekropolis, Twierdzy, Inferno i Lochu jest zmniejszona o 20%.

Tydzień Osłabienia

Podczas walki obrona wszystkich istot Przystani, Sylwan, Fortecy i Akademii jest zmniejszona o 20%.

Tydzień Zniedołężnienia

Podczas walki obrona wszystkich istot Nekropolis, Twierdzy, Inferno i Lochu jest zmniejszona o 20%.

Tydzień Smutku

Podczas walki morale i szczęście wszystkich istot Przystani, Sylwan, Fortecy i Akademii są zmniejszone o 2.

Tydzień Światła

Podczas walki morale i szczęście wszystkich istot Twierdzy, Nekropolis, Inferno i Lochu są zmniejszone o 2.

Tydzień Nadziei

Podczas walki morale i szczęście wszystkich istot zwiększone jest o 1.

Tydzień Równowagi

Brak efektu działania morale i szczęścia podczas walki.

Tydzień Wytrzymałości

Podczas walki liczba punktów życia wszystkich stworzeń zwiększa się o 20%.

Tydzień Mocy i Magii

W czasie walki obrażenia z niemagicznych źródeł są zwiększone o 50%, a koszt czarów jest mniejszy o 50%.

Tydzień Mocy

W czasie walki obrażenia z niemagicznych źródeł są zwiększone o 50%.

Tydzień Magii

Podczas walki koszt rzucania czarów jest zmniejszony o połowę.

Tydzień Eteru

Koszt rzucenia zaklęcia ulega podwojeniu.

Tydzień Chaosu

Podczas walki obrażenia spowodowane przez czary są zwiększone o 50%.

Tydzień Ognia i Lodu

Podczas walki czary związane z ogniem i lodem zadają podwójne obrażenia.

Tydzień Wody

Podczas walki, obrażenia zadawane przez czary związane z lodem i liczba przywoływanych Żywiolaków Wody są zwiększone o 50%.

Tydzień Ognia

Podczas walki, obrażenia zadawane przez czary związane z żywiołem ognia i liczba przywoływanych Żywiolaków Ognia są zwiększone o 50%.

Tydzień Ziemi

Podczas walki, obrażenia zadawane przez czary związane z żywiołem ziemi i liczba przywoływanych Żywiolaków Ziemi są zwiększone o 50%.

Tydzień Powietrza

Podczas walki, obrażenia zadawane przez czary związane z żywiołem powietrza i liczba przywoływanych Żywiolaków Powietrza są zwiększone o 50%.

Tydzień Ewokacji

Podczas walki wszystkie czary Magii Zniszczenia rzucane są na poziomie eksperckim.

Tydzień Wyrzeczeń

Podczas walki wszystkie czary Magii Światła rzucane są na poziomie eksperckim.

Tydzień Zmian

Podczas walki wszystkie czary Magii Mroku rzucane są na poziomie eksperckim.

Tydzień Przywołań

Podczas walki wszystkie czary Magii Przywołania rzucane są na poziomie eksperckim.

Przyrost Jednostek**Tydzień Zarazy**

Wszystkie istoty we wszystkich siedzibach umierają. Brak przyrostu populacji istot.

Tydzień Choroby

Jedna trzecia jednostek, które znajdują się w budynkach, umrze na początku tego tygodnia. Tygodniowy przyrost obniżony jest do jednej trzeciej.

Tydzień Gorączki

Połowa istot we wszystkich siedzibach umiera. Przyrost populacji nowych istot zmniejszony jest o połowę (lecz pojawi się minimalnie jedna istota).

Tydzień Życia

Podwójny przyrost populacji wszystkich istot.

Tydzień Połączenia

Potrójny przyrost populacji wszystkich istot oraz przychodu wszystkich kopalni i miast.

Tygodnie Jednostek**Tydzień Chłopa**

Podwójny przyrost populacji Chłopów, Szeregowych i Ositków.

Tydzień Łucznika

Podwójny przyrost populacji Łuczników, Strzelców Wyborowych i Kuszniaków.

Tydzień Zbrojnych

Podwójny przyrost populacji Zbrojnych, Krzyżowców i Fanatyków.

Tydzień Gryfa

Podwójny przyrost populacji Gryfów, Królewskich Gryfów i Bojowych Gryfów.

Tydzień Kapłana

Podwójny przyrost populacji Kapłanów, Inkwizytorów i Mrocznych Kapłanów.

Tydzień Kawalerzysty

Podwójny przyrost populacji Kawalerzystów, Paladynów i Czempionów.

Tydzień Anioła

Podwójny przyrost populacji Aniołów, Archaniołów i Serafinów.

Tydzień Gremlina

Podwójny przyrost populacji Gremlinów, Gremlinów Dowódców i Gremlinów Sabotażystów.

Tydzień Gargulca

Podwójny przyrost populacji Gargulców, Obsydianowych Gargulców i Marmurowych Gargulców.

Tydzień Golema

Podwójny przyrost populacji Golemów, Stalowych Golemów i Magnetycznych Golemów.

Tydzień Maga

Podwójny przyrost populacji Magów, Arcymagów i Magów Bitewnych.

Tydzień Dżina

Podwójny przyrost populacji Dżinów, Dżinów Sułtańskich i Dżinów Wizjonerów.

Tydzień Rakszasa Rani

Podwójny przyrost populacji Rakszasa Rani, Rakszasa Radża i Rakszasa Kszatri.

Tydzień Kolosa

Podwójny przyrost populacji Kolosów, Tytanów i Tytanów Burz.

Tydzień Nimfy

Podwójny przyrost populacji Nimf, Rusałek i Driad.

Tydzień Tancerzy Wojny

Podwójny przyrost populacji Tancerzy Ostrzy, Tancerzy Wojny i Tancerzy Wiatru.

Tydzień gromu

Podwójny przyrost populacji Myśliwych, Łowczych i Mistycznych Łuczników.

Tydzień Druida

Podwójny przyrost populacji Druidów, Wielkich Druidów i Arcydruidów.

Tydzień Jednorożca

Podwójny przyrost populacji Jednoroźców, Srebrnych Jednoroźców i Białych Jednoroźców.

Tydzień Drzewca

Podwójny przyrost populacji Drzewców, Entów i Dzikich Entów.

Tydzień Zielonego Smoka

Podwójny przyrost Zielonych, Szmaragdowych i Kryształowych Smoków.

Tydzień Impa

Podwójny przyrost populacji Impów, Chowańców i Szkodników.

Tydzień Demona

Podwójny przyrost populacji Demonów, Rogatych Demonów i Rogatych Bestii.

Tydzień Ogara Piekelnego

Podwójny przyrost populacji Pieklnych Ogarów, Cerberów i Ognistych Ogarów.

Tydzień Sukkubusa

Podwójny przyrost populacji Sukkubusów, Władczyń Sukkubusów i Uwodzicielskich Sukkubusów.

Tydzień Zmory

Podwójny przyrost populacji Pieklnych Rumaków, Zmór i Koszmarów.

Tydzień Czarciego Lorda

Podwójny przyrost populacji Czartów, Czarcich Lordów i Czarcich Pomiotów.

Tydzień Diabła

Podwójny przyrost populacji Diabłów, Arcydiabłów i Arcydemonów.

Tydzień Zabójcy

Podwójny przyrost populacji Zwiadowców, Zabójców i Prześladowców.

Tydzień Krwi

Podwójny przyrost populacji Krwawych Dziewic, Krwawych Furii i Krwawych Sióstr.

Tydzień Minotaura

Podwójny przyrost populacji Minotaurów, Minotaurów Strażników i Minotaurów Nadzorców.

Tydzień Jeźdźcy

Podwójny przyrost populacji Mrocznych Jeźdźców, Posępnych Jeźdźców i Czarnych Jeźdźców.

Tydzień Hydry

Podwójny przyrost populacji Hydr, Hydr z Głębin i Hydr Kwasowych.

Tydzień Matrony

Podwójny przyrost populacji Wiedźm Cienia, Matron Cienia i Dam Cienia.

Tydzień Smoka

Podwójny przyrost populacji Smoków Cienia i Czarnych Smoków.

Tydzień Szkieletów

Podwójny przyrost populacji Szkieletów, Kościanych Łuczników i Kościanych Wojowników.

Tydzień Żywych Trupów

Podwójny przyrost populacji Ożywieńców, Zombie i Gnijących Zombie.

Tydzień Ducha

Podwójny przyrost populacji Duchów, Widm i Poltergeistów.

Tydzień Wampira

Podwójny przyrost populacji Wampirów, Wampirzych Lordów i Wampirzych Książąt.

Tydzień Lisza

Podwójny przyrost populacji Liszów, Arcyliszów i Liszistrzów.

Tydzień Upiora

Podwójny przyrost Upiorów, Kostuch i Banshee.

Tydzień Kościanego Smoka

Podwójny przyrost populacji Kościanych Smoków, Widmowych Smoków i Upiornych Smoków.

Tydzień Obrońcy

Podwójny przyrost populacji Obrońców, Strażników i Strażników Gór.

Tydzień Włóczy

Podwójny przyrost populacji Włóczy, Harcowników i Harpunników.

Tydzień Niedźwiedzia

Podwójny przyrost populacji Niedźwiedzi Jeźdźców, Niedźwiedzi Rycerzy i Niedźwiedzi Wojowników.

Tydzień Szatu

Podwójny przyrost populacji Awanturników, Berserkerów i Pogromców.

Tydzień Płomienia

Podwójny przyrost Kapłanów Runów, Patriarchów Runów i Strażników Runów. Punkty ruchu wszystkich bohaterów zwiększone o 50%.

Tydzień Piorunów

Podwójny przyrost Władców Piorunów, Władców Płomienia i Władców Burz.

Tydzień Salamandry

Podwójny przyrost populacji Ognistych Smoków, Magmowych Smoków i Wulkanicznych Smoków.

Tydzień Goblina

Podwójny przyrost populacji Goblinów, Goblińskich Sidlarzy i Goblińskich Plugawców.

Tydzień Centaura

Podwójny przyrost populacji Centaurów, Centaurów Koczowników i Centaurów Grasantów.

Tydzień Orka

Podwójny przyrost populacji Wojowników, Rębaczy i Podżegaczy.

Tydzień Szamanki

Podwójny przyrost populacji Szamanek, Cór Ziemi i Cór Nieba.

Tydzień Wodza

Podwójny przyrost populacji Siepaczy, Oprawców i Hersztów.

Tydzień Wiwerny

Podwójny przyrost populacji Wiwern, Jadowitych Wiwern i Pao Kai.

Tydzień Cyklopa

Podwójny przyrost populacji Cyklopów, Dzikich Cyklopów i Krwawych Cyklopów.



TALENTY RASOWE

Akademia: Rzemieślnik



Rzemieślnik jest talentem, który umożliwia Czarodziejom tworzyć "mini-artefakty" i dawać je jednostkom Akademii. Aby móc tworzyć te artefakty, Kuźnia Artefaktów, która kosztuje 3000, i jedną jednostkę każdego surowca, musi być wybudowana w zamku. Tylko Czarodzieje posiadający talent Rzemieślnik mogą używać tej struktury.



Tworzenie "mini-artefaktów" polega na określeniu przez Czarodzieja różnych efektów, np. podwyższających statystyki, które wpływają na jednostkę. Pełna lista efektów znajduje się poniżej, razem z ilością wymaganych surowców do stworzenia danego "mini-artefaktu". Zauważ, że ten sam efekt nie może być użyty więcej niż raz w jednym artefakcie.

Jeden artefakt może mieć maksymalnie trzy efekty, w zależności od zaawansowania talentu Rzemieślnik: 1 efekt dla Podstawowego, 2 dla Zaawansowanego i 3 dla Eksperckiego. Koszt każdego efektu jest także progresywny: pierwszy potrzebuje 5 jednostek każdego potrzebnego surowca, drugi 10, a trzeci 15.



Zauważ, że kolejność efektów nie ma wpływu na końcowe bonusy do statystyk, chociaż zmienia to całkowity koszt produkcji mini-artefaktu. Należy sprawdzić różne warianty i mądrze wybrać kombinację, która jest najbardziej pożądana.

Czwarty i najpotężniejszy poziom talentu, Niezrównany Rzemieślnik, redukuje o połowę całkowity koszt stworzenia artefaktu.

Charakterystyka Artefaktów

Każdy efekt mini-artefaktu zwiększy dany współczynnik jednostki, tak, jak jest to pokazane poniżej. Siła efektu zależy od **Wiedzy** (W) bohatera tworzącego artefakt.



Miażdżenie zbroi

- » **Efekt:** Obniża obronę przeciwnika.
- » **Wzór:** $N = 1 + \text{Wiedza}/15$
- » **Koszt:** Ruda, Siarka



Morale

- » **Efekt:** Podwyższa morale.
- » **Wzór:** $N = 1 + \text{Wiedza}/10$
- » **Koszt:** Ruda, Siarka



Obrona

- » **Efekt:** Podnosi wartość obrony.
- » **Wzór:** $N = 1 + \text{Wiedza}/4$
- » **Koszt:** Drewno, Kryształ



Ochrona przed magią

- » **Efekt:** Zmniejsza obrażenia od czarów.
- » **Wzór:** patrz tabela. Maksymalna wartość to 85%.
- » **Koszt:** Drewno, Klejnoty



Prędkość

- » **Efekt:** Podnosi inicjatywę.
- » **Wzór:** $N = \min(\text{Wiedza}, 50)$
- » **Koszt:** Rtęć, Siarka



Przebiecie

- » **Efekt:** Podnosi wartość ataku.
- » **Wzór:** $N = 1 + \text{Wiedza}/4$
- » **Koszt:** Ruda, Kryształ



Szczęście

- » **Efekt:** Podnosi szczęście.
- » **Wzór:** $N = 1 + \text{Wiedza}/10$
- » **Koszt:** Drewno, Kryształ













Szybkość

- » **Efekt:** Podnosi liczbę punktów ruchu.
- » **Wzór:** $N = 1 + \text{Wiedza}/15$
- » **Koszt:** Ruda, Rtęć



Zdrowie

- » **Efekt:** Podnosi zdrowie.
- » **Wzór:** $N = 1 + \text{Wiedza}/5$
- » **Koszt:** Drewno, Klejnoty

										
W = 1	-1	+1	+1		+6%	+1%	+1	+1	+1	+1
W = 2					+13%	+2%				
W = 3					+19%	+3%				
W = 4				+2	+25%	+4%	+2			
W = 5					+29%	+5%				+2
W = 6					+34%	+6%				
W = 7					+37%	+7%				
W = 8				+3	+41%	+8%	+3			
W = 9					+44%	+9%				
W = 10			+2		+47%	+10%		+2		+3
W = 11					+49%	+11%				
W = 12				+4	+52%	+12%	+4			
W = 13					+54%	+13%				
W = 14					+56%	+14%				
W = 15	-2				+58%	+15%			+2	+4
W = 16				+5	+60%	+16%	+5			
W = 17					+61%	+17%				
W = 18					+63%	+18%				
W = 19					+64%	+19%				
W = 20			+3	+6	+66%	+20%	+6	+3		+5
W = 21					+67%	+21%				
W = 22					+68%	+22%				
W = 23					+69%	+23%				
W = 24				+7	+70%	+24%	+7			
W = 25					+71%	+25%				+6
W = 26					+72%	+26%				
W = 27					+73%	+27%				
W = 28				+8	+74%	+28%	+8			
W = 29					+75%	+29%				
W = 30	-3	+4			+76%	+30%		+4	+3	+7
W = 31					+31%					
W = 32				+9	+77%	+32%	+9			
W = 33					+78%	+33%				
W = 34						+34%				
W = 35					+79%	+35%				+8
W = 36				+10	+80%	+36%	+10			
W = 37					+81%	+37%				
W = 38						+38%				
W = 39					+81%	+39%				
W = 40			+5	+11	+82%	+40%	+11	+5		+9
W = 41					+41%					
W = 42					+42%					
W = 43					+43%					
W = 44				+12	+44%		+12			
W = 45	-4				+83%	+45%			+4	+10
W = 46					+46%					
W = 47					+47%					
W = 48				+13	+48%		+13			
W = 49					+84%	+49%				
W = 50			+6		+50%			+6		+11
W = 51										
W = 52				+14			+14			
W = 53										
W = 54										
W = 55										+12
W = 56				+15			+15			
W = 57										
W = 58										
W = 59										
W = 60	-5	+7	+16		+85%		+16	+7	+5	+13

Uwaga: Niektóre jednostki mają wrodzoną odporność na magię (N). W tym przypadku, dodatkową odporność na magię (P) z artefaktu można obliczyć za pomocą tego wzoru:

$$\text{Łączna odporność} = N + (100\% - N) * P$$

Na przykład, Żelazny Golem (50% odporności na magię) z artefaktem dającym dodatkowe 34% będzie miał łączną odporność 67%.

Magiczna odporność i ochrona przed magią nie mogą być łączone: 25% odporności daje 25% szans na uniknięcie magicznego ataku, a 25% ochrony zmniejsza ilość otrzymanych punktów obrażeń o 25%.

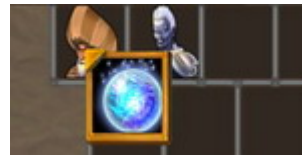
Poziomy artefaktów

W procesie tworzenia można wybrać różne "rodzaje" mini-artefaktów. Typ nie ma żadnego wpływu na statystyki. Każdy z nich występuje w trzech poziomach, w zależności od rozwinięcia talentu Rzemieślnik i ilości efektów w artefakcie.

Poziom	Amulet	Świecidełko	Odnaka	Kula
1				
2				
3				

Używanie Artefaktów

Stworzony mini-artefakt może być używany wyłącznie przez **jednostki Akademii**. Zauważ, że **tylko jeden artefakt** może być używany przez dany oddział. Ekran statystyk jednostki pokazuje informacje na temat używanych artefaktów. Oczywiście, można usunąć artefakt klikając na jednostce w "ekranie ekwipowania". Jeśli nie zostanie usunięty przed wyekwipowaniem jednostki w kolejny artefakt to zostanie on zastąpiony.



Po odebraniu artefaktu danej jednostce, można użyć go ponownie i dać innemu oddziałowi. Tę operację można przeprowadzić tylko w mieście Akademii, w którym jest zbudowana Kuźnia Artefaktów. Zauważ, że mini-artefakty są noszone przez jednostki, gdy są używane lub przez bohatera, gdy żaden oddział ich nie nosi. Poza Kuźnią Artefaktów nie ma żadnego ekranu, na którym można zobaczyć nieużywane artefakty.

Nie można stracić artefaktów podczas ich ulepszania, a także łączenia i rozdzielania oddziałów. Przy łączeniu dwóch oddziałów, z których każda posiada artefakt, jeden z nich będzie nadal noszony przez utworzoną jednostkę, a drugi wróci do bohatera i będzie mógł być używany przez inny oddział. Kiedy oddział zostaje anihilowany, mini-artefakt, który był mu przypisany przepada.

Mini-artefakty mogą być stworzone za odpowiednią cenę, można je także rozmontować. Części będą rozdzielone, dzięki czemu odzyskuje się surowce potrzebne do jego stworzenia. Na przykład, bohater awansuje na kolejny poziom może ulepszyć mini-artefakty poprzez dodanie kolejnego efektu, można


rozmontować artefakt i stworzyć nowy, bogatszy o jeden efekt.

Loch: Łańcuchy Żywiołów

Łańcuchy Żywiołów pozwalają Czarnoksiężnikowi na zadawanie dodatkowych obrażeń od żywiołów za pomocą jednostek i czarów. Jeśli wymagania są spełnione, atak na wrogi oddział, który ma przeciwny żywioł, jest wzmocniony o dodatkowe obrażenia. Łańcuchy Żywiołów mogą znacznie wzmocnić obrażenia zadawane przez Czarnoksiężnika i bardzo opłaca się rozwijać ten talent.

Czym są Żywioły?

Każda jednostka i czar zniszczenia w Heroes of Might and Magic V posiada **jeden** z żywiołów starożytnego świata:

 **Powietrze**,  **Ziemia**,  **Ogień** i  **Woda**.

Czary zadają obrażenia od żywiołów, w zależności od rodzaju zaklęcia, na przykład Ogień dla Kuli Ognia, Ziemia dla Implozji, Woda dla Lodowego Promienia, itd. Pełna lista znajduje się w poniższej tabeli.

Każda jednostka w grze posiada żywioł, który jest losowany co tydzień.

Wymagania

Aby móc korzystać z łańcuchów Żywiołów, trzeba spełnić pewne wymagania:

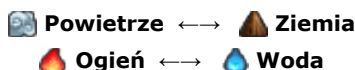
1. **Podstawowe Widzenie.** Ta umiejętność pozwala graczowi na zobaczenie rodzaju żywiołu posiadanego przez jednostki **wroga**. Bez tego łańcuchy żywiołów nie działają. Wizja Żywiołów pozwala na zadawanie dodatkowych obrażeń **tylko za pomocą czarów**. Oznacza to, że jednostki gracza nie mogą korzystać z łańcuchów żywiołów.
2. **Ołtarz Żywiołów.** Budynek pozwala graczowi na zobaczenie żywiołów połączonych z **własnymi** jednostkami. Dzięki tej strukturze **jednostki** mogą korzystać z łańcuchów żywiołów.



Uwaga: Podstawowe Widzenie to umiejętność, która umożliwia łączenie żywiołów. Jeśli bohater opanował Podstawowe Widzenie, ale nie został wybudowany Ołtarz Żywiołów, dodatkowe obrażenia mogą być zadawane wyłącznie za pomocą czarów. Natomiast, jeśli Ołtarz Żywiołów został wzniesiony, a bohater nie posiada Podstawowego Widzenia, nie może korzystać z łańcuchów.

Istota Łączenia

Jeżeli powyższe wymagania są spełnione, łańcuchy Żywiołów pozwalają na zadawanie dodatkowych obrażeń podczas walki. Dodatkowe obrażenia są częścią ran zadawanych przez czary lub jednostki bohatera (spójrz na poniższą tabelę). Uaktywniają się one samoczynnie, gdy żywioł jednostki atakowanej jest przeciwny do żywiołu, z którym związane są czary lub jednostki.



Gdy dodatkowe obrażenia od żywiołów zadziałają, żywioł jednostek (atakującej i broniącej się) są losowo zmieniane. Jeśli Ogień zaatakuje Wodę, nowymi żywiołami mogą być Ziemia i Ogień, Powietrze i Woda, Ogień i Powietrze, itd. Gdy walka się skończy, wszystkie jednostki powrócą do swojego tygodniowego żywiołu. To "losowanie żywiołów" zapobiega ciągłemu zadawaniu dodatkowych obrażeń podczas atakowania tego samego celu.

Zauważ, że żywioły połączone z czarami nigdy się nie zmieniają.

Najczęściej Zadawane Pytania Dotyczące Łańcuchów Żywiołów

Gdzie są pokazane żywioły i jak mogę je zobaczyć?

Żywioły połączone z jednostkami są pokazywane podczas walki (i w ekranie miasta). Żywioł każdej jednostki można zauważyć na ich portretach na pasku inicjatywy i po kliknięciu prawym przyciskiem myszy na danym oddziale.

Czy łańcuchy żywiołów działają też w drugą stronę? Co się stanie gdy jednostka wroga z żywiołem ognia zaatakuje moją, połączoną z żywiołem wody?

Łańcuchy żywiołów działają w drugą stronę tylko gdy twój wróg jest Czarnoksiężnikiem i posiada umiejętność Podstawowe Widzenie. Wtedy ilość obrażeń będzie odpowiadać liczbie budynków i umiejętności, które posiada wrogi bohater. Jeśli przeciwnik nie jest Czarnoksiężnikiem, wrogie jednostki nie mogą skorzystać z łańcuchów żywiołów.

Co się stanie gdy moja jednostka będzie miała szczęśliwe uderzenie? I co z kontratakami?

Gdy jednostka jest pod wpływem szczęścia, ilość dodatkowych obrażeń to odzwierciedla. Na przykład, jeśli jednostka zadaje 70 punktów obrażeń + 7 punktów obrażeń od żywiołu, to przy szczęśliwym trafieniu obrażenia się podwoją (także dodatkowe): 140 punktów obrażeń + 14 obrażeń od żywiołu. Łańcuchy żywiołów działają także przy kontrataku.

Czy są jakieś następstwa jeśli jednostka zaatakuje przeciwnika, który nie ma przeciwnego żywiołu? (na przykład Ogień kontra Powietrze)

Nie, wtedy nie są zadawane żadne dodatkowe obrażenia, ale żywioły jednostek i tak się zmieniają.

Co z jednostkami, które działają więcej niż raz podczas jednego ataku?

Dla jednostek, które atakują dwa razy, dodatkowe obrażenia, jeśli w ogóle, występują tylko raz. Dla jednostek takich, jak Hydra lub Czarny Smok, które mogą atakować kilka jednostek naraz, każdy cel może otrzymać obrażenia od żywiołów.

Dlaczego talent ten nazywa się "Łańcuchy" Żywiołów?

Ponieważ nazwa *łańcuchy* występowała już podczas testów gry. System ten był bardzo złożony i zdecydowanie trudniejszy do opanowania, więc został uproszczony, aby każdy gracz mógł go zrozumieć. Pozostała tylko nazwa, jako znak dawnych czasów.

**Poziomy Łańcuch Żywiołów****Zniewalająca Magia**

» **Efekt:** 10% dodatkowych obrażeń od żywiołów

**Lepsza Zniewalająca Magia**

» **Efekt:** 20% dodatkowych obrażeń od żywiołów

» **Wymaga:** Zniewalająca Magia

**Ekspercka Zniewalająca Magia**

» **Efekt:** 30% dodatkowych obrażeń od żywiołów

» **Wymaga:** Lepsza Zniewalająca Magia

**Mistrz Zniewolenia**

» **Efekt:** 40% dodatkowych obrażeń od żywiołów

» **Wymaga:** Ekspercka Zniewalająca Magia

Wzmocnienie talentu Łańcuchy Żywiołów**Ołtarz Żywiołów Głównych**

» **Efekt:** łańcuchy żywiołów zadają 10% obrażeń więcej (efekt się kumuluje)

» **Wymaga:** Poziom Miasta 3, Ołtarz Żywiołów

» **Koszt:** 3000, 5



**Gniew Żywiołów**

» **Efekt:** Łańcuchy Żywiołów zadają dwa razy więcej obrażeń.

» **Wymaga:** Szczęście Wojownika (Szczęście), Tajemna Doskonałość (Talent Magiczny), Mistrz Lodu, Mistrz Błyskawic, Mistrz Ognia (Magia Zniszczenia), Podstawowe Widzenie (Łańcuchy Żywiołów)

Żywioły związane z czarami Magii Zniszczenia

Czary z innych szkół magii nie dają żadnych dodatkowych obrażeń.

Nazwa	Poziom	Żywiół
Kamienne Kolce	1	 Ziemia
Starożytna Strzała	1	 Ogień
Błyskawica	2	 Powietrze
Lodowy Promień	2	 Woda
Krąg Zimy	3	 Woda
Kula Ognia	3	 Ogień
Ściana Ognia	3	 Ogień
Grad Meteorytów	4	 Ziemia
Łańcuch Błyskawic	4	 Powietrze
Armageddon	5	 Ogień
Głębokie Zamrożenie	5	 Woda
Implozja	5	 Ziemia

Strategia

Podobnie jak Kontratak, Zniwelająca Magia łączy się z jeszcze jednym czynnikiem - zmniejszeniem odporności na magię. Podczas rozwijania tego talentu bohater będzie bardziej biegły w zadawaniu obrażeń od żywiołów oraz wzmocni swoją siłę czarów – na przykład Wzmocnione Zaklęcia. Szybkie zużywanie punktów many przez Czarnoksiężników może być zrekompensowane za pomocą Mrocznego Rytuału. Jeśli chodzi o Łańcuchy Żywiołów, jest tylko jeden modyfikator, Gniew Żywiołów, który podwaja obrażenia od żywiołów ([zobacz str.314](#)). Oczywiście, jest jeszcze Ołtarz Żywiołów Głównych w mieście, który daje 10% dodatkowych obrażeń.

Przystań: Trening

Rasowy talent Przystani, Trening, wykorzystuje przewagę wojsk ludzkich w zamku. Szkolenie pozwala graczowi zamienić ludzką jednostkę niższego poziomu na ludzką jednostkę wyższego poziomu - za odpowiednią cenę. Proces szkolenia może być przeprowadzany jedynie przez Rycerzy - bohaterów Przystani.



Na 7 jednostek Przystani, 5 jest istotami ludzkimi, dzięki czemu są możliwe 4 ulepszenia. Oczywiście, nie trzeba zatrzymywać na pierwszym i można ulepszać dalej. Na przykład, Chłop do Łucznika do Zbrojnego do Kapłana, tak jak to pokazuje poniższa tabela kosztów.

Istnieje dzienny limit jednostek jakie mogą zostać wytrenowane w danym mieście, w zależności od budynku wspomagającego Szkolenie jaki został w mieście wybudowany: można wytrenować 7 jednostek mając Plac Ćwiczeń, potrzebny aby w ogóle móc szkolić jednostki, podczas gdy przy wybudowanej Auli Bohaterów można wytrenować 20 jednostek.

Koszt podstawowy

Koszt Treningu jest domyślnie 3 razy większy od kosztu jednostki *ulepszonej*. Wielokrotne szkolenie (np. od Chłopów do Zbrojnych) wymaga kilku kroków, a koszt jest łączony. Obliczenia przedstawione zostały w poniższej tabeli:

	Jednostka Rozwinięta			
	150	420	2370	6120
		270	2220	5970
			1950	5700
				3750

Wskazówka

Dla innych wartości w grze zaokrąglenia w dół liczone są z wzoru "Nival rounding" : $Nival_podstawa(x) = podstawa(x) - 1$, czego wynikiem jest $Nival_podstawa(150) = 149$, dla przykładu.

Oczywiście, Szkolenie przekształca jednostki tylko do typu podstawowego, jednakże dalsze ulepszanie jest możliwe. Zauważ, że możesz również szkolić jednostki ulepszone, jednak koszt będzie taki sam i zostaną one przeszkolone do jednostek nieulepszonych wyższego poziomu.

Jeśli chcesz wytrenować jednostkę to siedlisko jednostki, do której chcesz trenować **musi być wybudowane** w danym mieście.

Modyfikatory kosztu Treningu

Rabaty przy Szkoleniu kumulują się (patrz tabela poniżej). Na przykład, bohater z Lepszym Kontratakiem (-15%) i umiejętnością Eksperckie Szkolenie (-35%) trenuje jednostki o 50% taniej w stosunku do ceny podstawowej. W przypadku, gdyby bohater dodatkowo był Suzerenem (np. Ornella w scenariuszu Przymierze) i osiągnął poziom 10 (-18%), wtedy trening byłby o 68% mniejszy, zostawiając do zapłaty tylko 32% początkowej ceny — to mniej niż początkowy koszt wytrenowanej jednostki! Jeśli upust osiągnie 100% to Trening jest darmowy.



Plac Ćwiczeń

- » **Efekt:** Wymagany do Treningu w danym mieście. Pozwala na trening 7 jednostek na tydzień.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 6.
- » **Koszt:** 3500, 10, 5, 5

**Aula Bohaterów**

- » **Efekt:** Pozwala na trening dodatkowych 13 jednostek na tydzień w danym mieście, łącznie 20 jednostek.
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Plac Ćwiczeń.
- » **Koszt:** 5000, 10, 5, 5

**Lepszy Kontratak**

- » **Efekt:** Koszt treningu zmniejszony o 15%.

**Ekspercki Kontratak**

- » **Efekt:** Koszt treningu zmniejszony o 30%.

**Kontratak Doskonały**

- » **Efekt:** Koszt treningu zmniejszony o 45%.

**Eksperckie Szkolenie**

- » **Efekt:** Koszt Treningu jest zmniejszony o 35% dla tego bohatera.

**Suzeren (specjalizacja bohatera)**

- » **Efekt:** Koszt treningu zmniejszony o 2% na poziom bohatera liczone wg wzoru $(\text{Poziom} - 1) \cdot 2\%$

Poniższa tabela prezentuje koszt Treningu uzależniony od poziomu znajomości unikalnego talentu rasowego Kontratak oraz wykorzystaniu Eksperckiego Szkolenia. Podana cena nie uwzględnia innych modyfikatorów:

	Kontratak	Lepszy Kontratak	Ekspercki Kontratak	Kontratak Doskonały
	100%	85%	70%	55%
	65%	50%	35%	20%

Strategia

Najbardziej zauważalną zmianą jest Trening Zbrojnego do Kapłana, ponieważ jednostka walcząca wręcz staje się o wiele silniejszą jednostką strzelającą. Wykorzystywanie Treningu sprawia, że ulepszanie budynków staje się mniej ważne, szczególnie w przypadku Chłopów, którzy zapewniają dodatkowy przychód przydatny do momentu przeszkolenia ich na Łuczników.

Skupienie się na Treningu sprawia, że kopalnie złota stają się najważniejsze. Najbardziej efektywnym sposobem wykorzystania Treningu przeciwko wolniejszym armiom jest Chłop do Łucznika, a Kapłan do Kawalerzysty czy nawet Łucznik do Zbrojnego są najbardziej efektywną możliwością treningu przeciwko silnym jednostkom strzelającym. Należy unikać przeprowadzania Treningu jednostek, które wymagają dużej ilości złota przed budową Auli Bohaterów.

Inferno: Brama

Talent Brama pozwala jednostkom na przywołanie większej ilości istot tego samego rodzaju na pole bitwy. Każda jednostka może użyć Bramy tylko raz podczas walki. Aby móc użyć Bramy, bohater Inferno musi poznać talent Brama i posiadać jednostki, które nie przekraczają limitu tego talentu. Brama pozwala na przywołanie dodatkowych Impów, Chowańców, Rogatych Demonów i Rogatych Nadzorców. Piekiełny Ogar nie będzie mógł użyć Bramy, dopóki bohater nie pozna Lepszej Bramy.



Można wybrać pole podczas przywoływania jednostek, na którym się one pojawią. **Przywołane** jednostki będą potrzebowały jednej tury, aby pojawić się na polu bitwy oraz kolejnej przed wykonaniem ruchu. Efekty czarów (na przykład Przyspieszenie), nie są przekazywane przywołanym jednostkom.

Należy zaznaczyć, że istnieje wiele możliwości (umiejętności, budynki) na zwiększenie szybkości i mocy Bramy. Zostały one przedstawione poniżej.

Poziomy Brama



Brama

- » **Możliwość użycia bramy:** jednostki do poziomu 2 (Impy, Rogate Demony i ich ulepszone wersje)
- » **Efekt:** Przywołane istoty stanowią 30% liczebności jednostki używającej bramy



Lepsza Brama

- » **Możliwość użycia bramy:** jednostki do poziomu 4 (dodaje Piekiełne Ogary, Sukkubusy i ich ulepszone wersje)
- » **Efekt:** Przywołane istoty stanowią 35% liczebności jednostki używającej bramy
- » **Wymaga:** Brama



Ekspertcka Brama

- » **Możliwość użycia bramy:** jednostki do poziomu 6 (dodaje Piekiełne Rumaki, Czarty i ich ulepszone wersje)
- » **Efekt:** Przywołane istoty stanowią 40% liczebności jednostki używającej bramy
- » **Wymaga:** Lepsza Brama



Wielkie Wierzeje

- » **Możliwość użycia bramy:** wszystkie jednostki Inferno (dodaje Diabły i ich ulepszone wersje)
- » **Efekt:** Przywołane istoty stanowią 45% liczebności jednostki używającej bramy
- » **Wymaga:** Ekspertcka Brama

Wzmocnienie talentu Brama



Zew Urgasha (Brama)

- » **Przyspieszenie:** Przywołane jednostki pojawiają się natychmiastowo
- » **Wymaga:** Płonące Strzały (Atak), Szturm Teleportu (Logistyka), Zdeprawowana Ziemia (Magia Mroku)



Odzwierny (Dowodzenie)

- » **Dodatkowe przywołane jednostki:** 20% więcej
- » **Wymaga:** Werbunek (Dowodzenie)



Szybka Brama (Logistyka)

- » **Przyspieszenie:** Przywołujące jednostki tracą tylko połowę inicjatywy na użycie bramy
- » **Wymaga:** Pochłonięcie Ciała (Brama)



Tłum u Bram (Szczęście)

- » **Dodatkowe przywołane jednostki:** Istnieje 15-30% szans, że przywołanych jednostek będzie dwa razy więcej (szansa zależy od szczęścia bohatera: 10% + Luck * 5%, i 10% jeśli szczęście jest ujemne)
- » **Wymaga:** Szczęście Żołnierza (Szczęście)



Piekiełne Majaki

- » **Dodatkowe przywołane jednostki:** 10% (efekt się kumuluje)
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 3
- » **Koszt:** 1000, 2, 2

Ważne jest, że przywołane jednostki zawsze znikają po walce i nie można tego uniknąć. Zauważ także, że przywołane istoty nie wpływają na ilość otrzymanego doświadczenia. Po pokonaniu wszystkich oddziałów poza stworzeniami przywołanymi walka dobiegnie końca, a wezwane Bramą jednostki znikną.

Użycie bramy jest traktowane jak normalny ruch oddziału, to znaczy, że jednostka nie może przywołać wsparcia i wykonać innej akcji w jednej turze, jednakże **przywołująca** jednostka poświęca tylko połowę swojej tury. Przywołana

jednostka pojawi się podczas kolejnej tury jednostki przywołującej lecz nie będzie mogła wykonać żadnej innej akcji w tej turze. Faktyczny czas oczekiwania na ruch przywołanych stworzeń to dwie tury.

W pierwszej fazie przywoływania jednostek, po wybraniu pola, na którym pojawi się istota (jest ono widoczne dla obu graczy), bohater nie może rzucić żadnego czaru, który by przyspieszył prędkość pojawiania się, zwiększył siłę lub jakkolwiek na nią zadziałał. To samo dotyczy rzucania czarów, takich jak Przyspieszenie na podstawowej jednostce - przywołana istota wciąż będzie miała początkową inicjatywę (na przykład, jeśli inicjatywa została zwiększona o 1 do 13, przywołana jednostka wciąż będzie miała 12 punktów inicjatywy). Gdy istota jest przywołana, można na nią wpływać, tak jak na inne jednostki, łącznie ze szczęściem i morale. Jeśli przywołująca jednostka zostanie zniszczona, przywołany oddział w dalszym ciągu pozostaje na polu bitwy - do czasu kiedy zginą wszystkie nieprzywołane wojska w armii. Kiedy to nastąpi, wezwane stworzenia znikną, a bitwa zostanie zakończona.

Strategia

Poszczególne poziomy zaawansowania talentu Brama zwiększają jej efektywność, $\frac{3}{4}$ pozostałych umiejętności tego nie robi. Wygląda to podobnie jak przy Rzemieślniku, a poznanie uniwersalnego zestawu talentów, umiejętności i ich wymagań, może bardzo ułatwić grę i pomóc w stworzeniu potężnego bohatera. Główne modyfikatory Bramy pochodzą z talentów takich, jak Dowodzenie, Logistyka i Szczęście. Aby wzmocnić przywoływanie istot w łatwiejszy sposób, należy skoncentrować się na nauce tych talentów.

Zew Urgasha

Możliwość natychmiastowego przywoływania dodatkowych jednostek jest bardzo atrakcyjna. Jednakże, istnieje kilka rzeczy, które trzeba będzie poświęcić. Mimo, że umiejętności potrzebne do osiągnięcia Zewu Urgasha są bardzo dobre (Szturm Teleportu, Tłum u Bram, Szał Bitewny), należy wybrać Magię Mroku zamiast Obrony lub Dowodzenia (które prowadzi do zdolności Odźwierny). Nie jest to wielka strata, lecz zawsze osłabia fizyczną siłę jednostek Inferno. Jednak Brama może w pewien sposób zastępować Obronę, szczególnie gdy jest używana podczas walki z jednostkami neutralnymi. Natychmiastowe przywołanie jednostek jest zawsze przydatne, a zwiększona łatwość i możliwość przywoływania tych oddziałów sprawia, że Zew Urgasha jest bardzo przydatny na większych mapach ([zobacz str.314](#)).



Nekropolis: Nekromancja

Nekromancja jest wynikiem praktykowania ciemnych mocy w celu wskrzeszania umarłych stworzeń. Nekromanci mogą tworzyć wszystkie jednostki nieumarłe w zależności od rodzaju jednostek pokonanych w boju, a nie tylko szkielety. Po zwycięskiej walce, odebrane życie pokonanych jednostek określa maksymalną liczbę wskrzeszonych nieumarłych z poległych a nekromanta określa czy chce je wskrzesić czy nie. Jeśli tak, zużywa Energię Mroku z dostępnej puli dla wszystkich jego bohaterów. Energia Mroku odnawia się na początku tygodnia.



W nowym systemie Nekromancji należy odpowiedzieć na trzy ważne pytania:

- » Jakie istoty zostaną wskrzeszone?
- » Ile istot zostanie wskrzeszonych?
- » Ile punktów Energii Mroku będzie kosztować ta operacja?

Ile istot zostanie wskrzeszonych?

Nieumarli mogą być wskrzeszani **pozwycięskiej bitwie**, a ich liczba zależy od ilości **odebranych** Punktów Życia (z wyłączeniem Żywiołaków i jednostek mechanicznych):

$$\text{Wskrzeszone_Punkty_Życia} = \text{Zdobyte_Punkty_Życia} \times \text{Nekromancja}$$

gdzie Nekromancja jest głównie uzależniona od umiejętności bohatera oraz liczby Nekromatronów w zdobytych miastach (zobacz poniżej). **Liczba wskrzeszonych stworzeń jest ograniczona ilością stworzeń pokonanych w czasie walki.**

Nekromancja	20%	30%	40%	50%	+5%	+10%	+50%

Jeśli, pokonane zostały wojska o całkowitej liczbie 470 Punktów Życia, a całkowity % Nekromancji jest równy 40% - gracz otrzyma 188 Punktów Życia czyli będzie mógł wskrzesić na przykład 47 Szkieletów lub 37 Kościanych Łuczników zakładając, że pokonał co najmniej tyle jednostek w czasie bitwy.



Wieczna Niewola (Nekromancja)

- » **Efekt:** Nekromanta otrzymuje zdolność wezwania części padłych w boju nieumarłych należących do jego armii



Zwiastun Śmierci (Dowodzenie)

- » **Efekt:** Wszelkie neutralne stworzenia wstępujące do armii nekromanty zostają automatycznie zamienione w nieumarłych o odpowiadającym im poziomie
- » **Wymaga:** Wieczna Niewola (Nekromancja)



Władca Nieumarłych (Oświecenie)

- » **Efekt:** Nekromancji + 5%
- » **Wymaga:** Tajemne Podniesienie (Oświecenie), Wieczna Niewola (Nekromancja)



Amulet Nekromancji (artefakt)

- » **Efekt:** Zmniejsza o 10% ilość punktów Energii Mroku potrzebnych do wskrzeszenia jednostek



Nekromatron

- » **Efekt:** Nekromancja +10% oraz Energii Mroku +150 punktów (za każdy Nekromatron pod kontrolą gracza)
- » **Wymaga:** Poziom Miasta 6, Gildia Magów poziom 1
- » **Cost:** 1000, 10



Posąg Uwieczionych Dusz (Struktura Graala)

- » **Efekt:** Nekromancja +50% i Energii Mroku +150 punktów
- » **Wymaga:** Łza Ashy









Energia Mroku: ile jej jest?

Od Energii Mroku jest uzależnione wskrzeszanie nieumarłych: wszyscy bohaterowie gracza korzystają ze wspólnej puli Energii Mroku, z którą wykorzystują do wskrzeszania, a która odnawia się z początkiem tygodnia. Wielkość puli Energii Mroku zależy od bohaterów oraz budynków w Nekropoliach:

$$\text{Pula Energii Mroku} = 200 + \text{Bohater_Bonus} + \text{Budynek_Bonus}$$

gdzie:

- » **Bohater_Bonus:** każdy bohater zwiększa pulę proporcjonalnie do swojego poziomu oraz stopnia zaawansowania Nekromancji. Stopień zaawansowania Nekromancji jest mnożnikiem bazowej ilości punktów (patrz tabela poniżej)
- » **Budynek_Bonus:** każdy Nekromatron w królestwie dodaje 150 punktów Energii Mroku, podobnie jak Posąg Uwięzionych Dusz (Struktura Graala).

									
Poziom 1	1	2	3	4	Poziom 21	48	97	145	194
Poziom 2	1	2	3	4	Poziom 22	52	105	158	211
Poziom 3	1	2	3	4	Poziom 23	57	114	171	228
Poziom 4	1	2	3	4	Poziom 24	61	123	185	246
Poziom 5	1	2	3	4	Poziom 25	66	132	198	265
Poziom 6	1	2	3	4	Poziom 26	70	141	212	283
Poziom 7	2	5	7	10	Poziom 27	75	151	227	303
Poziom 8	4	9	13	18	Poziom 28	80	161	241	322
Poziom 9	6	13	20	27	Poziom 29	85	171	256	342
Poziom 10	9	19	28	38	Poziom 30	90	181	271	362
Poziom 11	12	24	36	49	Poziom 31	85	191	287	382
Poziom 12	15	30	45	60	Poziom 32	100	201	302	403
Poziom 13	18	36	55	73	Poziom 33	106	212	318	424
Poziom 14	21	43	65	86	Poziom 34	111	223	334	446
Poziom 15	25	50	75	100	Poziom 35	116	233	350	467
Poziom 16	28	57	86	114	Poziom 36	122	244	367	489
Poziom 17	32	64	97	129	Poziom 37	127	255	383	511
Poziom 18	36	72	108	145	Poziom 38	133	267	400	534
Poziom 19	40	80	120	160	Poziom 39	139	278	418	557
Poziom 20	44	88	132	177	Poziom 40	145	290	435	580

Wskazówka

Ilość Energii Mroku obliczana jest ze wzoru: $\text{Bohater_Bonus} = \text{Podstawa_Nival}[\text{Nekro_Bonus} * (\text{Level}-5)^{1.4}]$, dla poziomu wyższego niż 6. "Nekro_Bonus" oparty jest na stopniu zaawansowania talentu rasowego Nekromanty - od 1 (Nekromancja), do 4 (Władca Kości).

Energia Mroku: ile to wszystko kosztuje?

Wskrzeszanie nieumarłych stworzeń kosztuje punkty Energii Mroku, a ich ilość jest uzależniona od siły jednostki:

$$\text{Koszt Energii Mroku} = \text{Siła} / 25$$

Poniższa tabela przedstawia wszystkie nieumarłe stworzenia, cenę w punktach Energii Mroku (EM) oraz ich żyjące jednostki, z których mogą zostać stworzone. Liczby pod każdym żywym stworzeniem określają liczbę nieumarłych wskrzeszonych w przypadku pokonania 10 takich istot przy pierwszym stopniu zaawansowania talentu rasowego Nekromancja (20%), oraz koszt w punktach Energii Mroku. W celu uzyskania ostatecznego kosztu i liczby wskrzeszonych nieumarłych należy zaokrąglić wynik.

Kiedy ulepszone stworzenie ma zostać wskrzeszone, pojawi się okno wyboru, które z ulepszeń ma zostać wybrane.

										
EM: 2	1,50	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	6,00	6,00	6,00	
										
	8,00	8,00	10,50	1,50	3,50	2,50				
										
EM: 3	2,80	4,00	4,00	4,00	5,60	5,60	2,00	2,40	2,40	
										
	4,00	5,60	6,00	3,60	4,80	4,00				
										
EM: 4	3,06	1,53	3,65	1,41						
										
EM: 6	1,88	3,06	1,53	1,53	4,12	4,71				
										
	0,82	1,41	1,41	1,41	2,35					
										
EM: 9	3,75	1,88	0,63	10,00	3,13	3,75	0,75			
										
EM: 13	3,68	5,47	1,58	1,58	5,26	6,95	6,95	0,63	0,63	
										
	13,16	13,16	3,16	0,95	1,05	2,63				
										
EM: 20	1,33	2,67	4,00	4,00	1,33					
										
EM: 29	5,14	5,71	5,71	1,71	1,83	1,43	1,71	1,94	2,29	2,74

										
EM: 46	2,16	1,36	0,72	1,20						
										
EM: 61	2,91	2,91	1,20	1,24	1,09	1,05	2,91	3,27	3,64	
										
	2,18	2,18	2,36	1,27	1,27					
										
EM: 88	2,32	3,68	0,84	0,95	1,05	1,89	4,95			
										
EM: 103	2,40	2,80	3,32	3,98	4,22	3,62	3,50	2,40	2,80	2,70
										
	3,50	3,80	3,80	2,00	2,40	2,90	2,10	2,40	4,40	4,50
										
EM: 126	2,67	2,67	1,60							
										
EM: 156	2,50	2,50	3,00	2,94						

Ze stworzeń nie wymienionych w tabelce nie można wskrzesić nieumarłych ponieważ są: mechaniczne (Gargulce, Golemy), oparte na żywiołach (Żywiołaki, Feniks, Ogniste Smoki) lub mają boską naturę (Anioły, Jednorożce).

Jednostki nieumarłe nie mogą zostać wskrzeszone przez Nekromancję lecz przy pomocy umiejętności Wieczna Niewola ([zobacz str.140](#)).

Strategia

Nekromancja jest najpotężniejszym talentem rasowym w grze. Krwiożerczy nekromanci, którzy sami w sobie są potężni otrzymują wiele bonusów wynikających z umiejętności oraz z budynków w miastach. Oprócz dwóch różnych sposobów pozyskiwania nieumarłych (w Piekielnej Świątyni oraz przez Zwiastun Śmierci), jest możliwe wskrzeszanie nawet 100% pokonanych jednostek jeśli jest wystarczająca ilość Nekromatronów. Wymaga to oczywiście znacznych ilości Energii Mroku czy też przemyślanego wyboru, które stworzenia należy wskrzesić. Zauważ, że Dowodzenie i Oświecenie są dwoma talentami wzmacniającymi Nekromancję.

Sylwan: Mściciel



Talent rasowy bohaterów Sylwan koncentruje się na zadawaniu dodatkowych obrażeń wybranym "ulubionym" jednostkom. Jeśli gracz będzie rozwijał ten talent, będzie mógł wybrać więcej ulubionych przeciwników – od 1 przy Mścicielu, aż do 4, przy Mistrzu Zemsty.



Bonus zapewnia 40% szansę wszystkim jednostkom w armii Łowcy na zadanie krytycznego trafienia ulubionemu wrogowi, czyli na zadanie podwójnej ilości obrażeń. By być bardziej dokładnym, krytyczne trafienie zwiększa obrażenia o 100%, oraz bonus wnikaający ze Szczęścia: Szczęście daje dodatkowe 100% obrażeń (125% ze Szczęściem Elfów); szczęśliwe trafienie z Mścicielem zwiększa obrażenia o 200% (225% ze Szczęściem Elfów).

Należy pokonać co najmniej dwa oddziały danego stworzenia (lub jego ulepszonej odmiany) w ilości co najmniej dwukrotnego tygodniowego przyrostu, zanim można zostać ulubionym wrogiem. Na przykład, należy zabić dwa Czarne Smoki by mogły się one stać ulubionym wrogiem. W Plemionach Wschodu umiejętność Mściciel jest skuteczniejsza, gdyż wybranie stworzenia na ulubionego wroga automatycznie jest stosowane dla wszystkich jego odmian (podstawowej i ulepszonej).

Gildia Mścicieli jest wymagana strukturą w mieście Sylwan i jest ona naprawdę tania, kosztuje tylko 1000, 5. Braterstwo Mścicieli, którego budowa nie jest konieczna, zapewnia dodatkowy bonus za 2000.

Wzmocnienie talentu Mściciel



Gildia Mścicieli

- » **Efekt:** Pozwala na wybranie ulubionego wroga.
- » **Wymaga:** Poziom miasta 9, Domek na Drzewie.
- » **Koszt:** 1000, 5



Braterstwo Mścicieli

- » **Efekt:** szansa na trafienie krytyczne zwiększona o 10% (efekt się kumuluje).
- » **Wymaga:** Poziom miasta 9, Gildia Mścicieli.
- » **Koszt:** 2000



Bezbłędny Strzał

- » **Efekt:** Łowca może zaatakować dowolne stworzenie przeciwnika znajdujące się na polu bitwy. Liczba zadawanych obrażeń równa się trzykrotnej liczbie poziomu doświadczenia łowcy. Jeśli atakowane stworzenie znajduje się na liście ulubionych celów łowcy, wówczas zadane zostaje trafienie krytyczne i liczba obrażeń jest podwójna, a strzał zabija przynajmniej jedno stworzenie.



Deszcz Strzał

- » **Efekt:** Łowca może zaatakować wszystkie stworzenia znajdujące się na jego liście ulubionych celów. Łowca zadaje 3 razy więcej obrażeń niż normalnie.



Poznaj Wroga Swego

- » **Efekt:** Szanse na zadanie krytycznego uderzenia przy użyciu talentu Mściciel zwiększają się o 10%.
- » **Wymaga:** Wyjątkowa Intuicja

Strategia

Talent rasowy Mściciel jest trudny do zdobycia, a podobny efekt uzyskuje się rozwijając Szczęście i bonusy wynikające z tego talentu. Dla silnego bohatera na wysokim poziomie, Deszcz Strzał może być przydatny, ale jest małe prawdopodobieństwo, że wszyscy ulubieni przeciwnicy będą w jednej walce. Bezbłędny Strzał jest prostszą i mocniejszą zdolnością przeciwko silnym jednostkom. Efektywność Mściciela talentu nie jest aż tak druzgocąca, dużo doświadczenia może być zmarnowane na jego rozwój, a jest tylko mała szansa na to, że inwestycja się zwróci.

Forteca: Znajomość Runów

Znajomość Runów to umiejętność bojowa wykorzystywana bezpośrednio przez jednostki. Runy są stałym wzmocnieniem oddziału i mają różne efekty oraz czas trwania, podobnie jak zaklęcia. W odróżnieniu do nich, runy mogą być aktywowane wyłącznie przez jednostki Fortecy. Kolejną różnicą jest brak wpływu aktywacji runy na wartość GB jednostki, dzięki czemu oddział po użyciu runy może zaatakować/wykonać inną akcję w tej samej turze.



Runy wykorzystują zasoby królestwa (drewno, rudę, rtęć, kryształy, klejnoty i siarkę — nie wykorzystują złota) zamiast punktów Many bohatera. Pełny cennik runiczny oraz efekt poszczególnych run znajduje się w sekcji [Magia Runiczna — str.207](#). Jak to zostało przedstawione poniżej w opisie Znajomości Runów, bohater może używać run bez wykorzystywania zasobów.

Bohater poznaje runy, kiedy odwiedza miasto z wybudowaną Gildią Runiczną. Podobnie jak Gildia Magów, Gildia Runiczna może zostać rozbudowana do 3 poziomu, a przy każdej rozbudowie umożliwia poznanie coraz bardziej zaawansowanych i potężniejszych run. Pełny wykaz listę oraz opis rozbudowy Gildii znajduje się w sekcji [Struktury Forteca — str.233](#). Jednostki Fortecy znajdujące się w armii mogą korzystać z run znanych bohaterowi **raz w czasie bitwy** (na oddział). To ograniczenie może być usunięte przez umiejętności bohatera.



Znajomość Runów nie wyklucza uczenia się zwykłej magii, jednakże rozbudowa Gildii Magów jest niezwykle kosztowna (szczególnie klejnoty i siarka), co oznacza dokonanie pewnego wyboru (na początku gry). Jak sama nazwa wskazuje Kapłani Runów są doskonałymi czarownikami, co może być efektywne w połączeniu ze znajomością Magii Zniszczenia. Jednakże, Wiedza oraz Siła czarów w żaden sposób nie wpływają na efektywność Magii Runicznej – można ją częściowo wzmocnić poprzez umiejętności (zobacz sekcję Wzmocnienie talentu Znajomość Runów), ale nawet wtedy siła runów nie zwiększy się, a jedynie zmniejszy się koszt ich aktywacji.

Poziomy Znajomości Runów



Znajomość Runów

- » **Umiejętność potrzebna do użycia run:** Poziomu 1-2
- » **Runy dodane przez:** Gildia Runiczna 1 poziomu (1 runa 1 poziomu i 1 runa 2 poziomu)



Lepsza Znajomość Runów

- » **Umiejętność potrzebna do użycia run:** Poziomu 3-4
- » **Runy dodane przez:** Gildia Runiczna 2 poziomu (1 runa 3 poziomu i 1 runa 4 poziomu)
- » **Wymaga:** Znajomość Runów



Ekspercka Znajomość Runów

- » **Umiejętność potrzebna do użycia run:** Poziomu 5
- » **Runy dodane przez:** Gildia Runiczna 3 poziomu (1 runa 5 poziomu)
- » **Wymaga:** Lepsza Znajomość Runów



Pradawna Wiedza Runiczna

- » **Efekt:** Pozwala na korzystanie z magicznych runów bez marnowania drewna i rudy.
- » **Wymaga:** Ekspercka Znajomość Runów



Wzmocnienie talentu Znajomość Runów



Doskonałe Runy

- » **Efekt:** Istnieje 50% prawdopodobieństwo, że zasoby nie zostaną użyte przy aktywacji runy.
- » **Wymaga:** Znajomość Runów



Potężniejsze Runy

- » **Efekt:** Pozwala uaktywnić ten sam znak runiczny po raz drugi trzykrotnym kosztem zasobów.
- » **Wymaga:** Znajomość Runów

**Odświeżenie Runów**

- » **Efekt:** Pozwala odświeżyć umieszczony uprzednio na wybranej jednostce znak runiczny (losowy, jeśli jest ich więcej niż 1). Jednostka będzie mogła użyć go ponownie.
- » **Wymaga:** Znajomość Runów

**Oszczędne Runy (Oświecenie)**

- » **Efekt:** Przywraca 0.5*Wiedza punktów many każdorazowo po użyciu runy.
- » **Wymaga:** Wyjątkowa Intuicja (Oświecenie)

**Wzmocnienie Runiczne (Dowodzenie)**

- » **Efekt:** Zwiększa morale jednostki o 2 na jedną turę po rzuceniu zaklęć runicznych.
- » **Wymaga:** Potężniejsze Runy (Znajomość Runów)

**Płonące Kowadło (Struktura Graala)**

- » **Efekt:** Pozwala broniącym bohaterom na korzystanie z run bez zużywania zasobów.
- » **Wymaga:** Łza Ashy

Strategia

W przeciwieństwie do innych talentów rasowych, wymagana jest Ekspertka Znajomość Runów, by móc korzystać z run każdego poziomu. Doskonałe Runy częściowo zastępują Pradawną Wiedzę Runiczną. Potężniejsze Runy są wymagane do osiągnięcia Absolutnej Ochrony, lecz mogą być również przydatne w przypadku posiadania znacznej ilości zasobów. Odświeżenie Runów przydaje się przeciwko wolnym przeciwnikom lub w bardzo długich walkach.

Najlepszą umiejętnością runiczną jest Wzmocnienie Runiczne. Z racji na krótki czas działania może pozwolić na błyskawiczny atak większości armii. Opierając armię Kapłana Runów na Znajomości umiejętność Oszczędne Runy może być bardzo pomocna. W przypadku obrania na cel Absolutnej Ochrony, Wzmocnienie Runiczne lub Oszczędne Runy nie będzie dostępne.






Twierdza: Szał Krwi

Wynikiem badań i eksperymentów nad silniejszymi i pozbawionych strachu wojownikami z użyciem krwi demonów jest rasa orków. To demoniczne dziedzictwo objawia się we wprowadzaniu się przez Orki w Krwawy Szał w czasie walki, co daje wymierne korzyści w zależności od jego poziomu.

Jednostki orków (z wyjątkiem Wiwern, Jadowitych Wiwern i Pao Kai) w czasie walki gromadzą Punkty Szału (zazwyczaj startując od 0) w zależności od wykonywanych akcji. Punkty Szału są tracone po wykonaniu akcji: czekaj, broń się lub po straceniu kontroli nad jednostką. Zyskiwanie Punktów Szału i osiągnięcie jednego z trzech dostępnych poziomów Krwawego Szału prowadzi do uzyskania różnych bonusów przez oddział. Premie uzależnione są od ilości Punktów oraz rodzaju jednostki – patrz tabele poniżej.

Poziomy Krwawego Szału:

- » Krwawy Szał poziom 1:  200 Punktów Szału
- » Krwawy Szał poziom 2:  500 Punktów Szału
- » Krwawy Szał poziom 3:  1000 Punktów Szału

Należy pamiętać, że tylko Barbarzyńca może w pełni wykorzystać Krwawy Szał swoich oddziałów ale potrzebuje do tego talentu rasowego Szał Krwi oraz Okrzyków Bojowych ([zobacz str.210](#)) w celu zwiększenia przyrostu Punktów Szału.

Punkty Szału mają dodatkową cechę – absorbują część obrażeń otrzymanych przez jednostkę. Ilość przejętych obrażeń zależy od stopnia zaawansowania talentu rasowego Szał Krwi (od 50% do 65% — patrz niżej). Zmniejszane są zgromadzone przez jednostkę Punkty Szału zamiast Punktów Życia:

$$\text{Strata_Punktów_Szału} = 1200 * \text{Zaabsorbowane_obrażenia} / \text{Max_PŻ_Oddziału}$$

Poziomy Szał Krwi



Szał Krwi

- » **Efekt:** Pozwala jednostkom Twierdzy na uzyskanie pierwszego poziomu Krwawego Szału w czasie bitwy, dając im odpowiednie premie. Punkty Szału absorbują do 50% otrzymanych obrażeń.



Lepszy Szał Krwi

- » **Efekt:** Pozwala jednostkom Twierdzy na uzyskanie drugiego poziomu Krwawego Szału w czasie bitwy, dając im odpowiednie premie. Punkty Szału absorbują do 55% otrzymanych obrażeń.



Ekspercki Szał Krwi

- » **Efekt:** Pozwala jednostkom Twierdzy na uzyskanie trzeciego poziomu Krwawego Szału w czasie bitwy, dając im odpowiednie premie. Punkty Szału absorbują do 60% otrzymanych obrażeń.



Wściekły Szał

- » **Efekt:** Zmniejsza wymaganą ilość Punktów Szału do osiągnięcia przez jednostkę następnego poziomu Krwawego Szału o 25% (150, 375 i 750). Punkty Szału absorbują do 65% otrzymanych obrażeń.

Modyfikatory Szału Krwi



Gniew Krwi (Szał Krwi)

- » **Efekt:** Wszystkie jednostki Twierdzy w armii bohatera na początku bitwy otrzymują 500 punktów Szału.
- » **Wymaga:** Boskie Przewodnictwo (Dowodzenie), Rozdzierające Uderzenie (Atak), Deszcz Siarki (Machiny Wojenne).



Pamięć Naszej Krwi (Szał Krwi)

- » **Efekt:** Wszystkie jednostki Twierdzy w armii Barbarzyńcy otrzymują od 50 do 100 punktów Szału na początku walki (wielokrotność 10).



Moc Krwi (Oświecenie)

- » **Efekt:** Za każdym razem, gdy jednostka w armii bohatera otrzymuje lub traci Punkty Szału, ich ilość jest mnożona przez 1.5.



Radość Walki (Dowodzenie)

- » **Efekt:** Za każdym razem, gdy wywołany zostaje efekt Morale jednostki w armii bohatera, jednostka ta otrzymuje 50 punktów Szału.
- » **Wymaga:** Werbunek (Dowodzenie), Pamięć Naszej Krwi (Szał Krwi).

**Krzyk Szału (Krzyk)**

- » **Efekt:** Jednostki otrzymują dwukrotnie więcej punktów Szału dzięki Okrzykom Bojowym użytym przez bohatera (ale 1,5 raza więcej dzięki Okrzykowi Bojowemu Zew Krwi).

**Stos Czaszek**

- » **Efekt:** Ulepsza talent rasowy "Szał Krwi" obdarzając armię dodatkowymi 50 punktami Szału na początku bitwy.
 » **Wymaga:** Poziom Miasta 9, Cytadela.
 » **Cena:** 2000, 5, 4, 4

Zdobywanie Punktów Szału

Każda akcja mająca wpływ na jednostki Twierdzy modyfikuje liczbę Punktów Szału. Kiedy zostanie zgromadzona wymagana ilość Punktów, oddział zyskuje różne premie. Zostają one stracone, kiedy liczba Punktów Szału spadnie poniżej wymaganej wartości. Jeśli jednostka nie wykonuje żadnych działań, liczba Punktów Szału może spaść do 0.

Ogólne działania

Wrogi Oddział Zniszczony	+20 Punktów Szału
Sojuszniczy Oddział Zniszczony	+30 Punktów Szału
Sojuszniczy Oddział Zniszczony (zdolność Szał)	+60 Punktów Szału
Sojuszniczy Bohater używa Okrzyku Bojowego	+20/30/40 Punktów Szału (zobacz str.210)



Samodzielne działania jednostki






Walka wręcz	+100 Punktów Szału
Walka na dystans	+50 Punktów Szału
Rzucanie zaklęcia	+40 Punktów Szału
Poświęcenie/Połykanie Goblina	+60 Punktów Szału
Broń się	-30 Punktów Szału
Czekaj	-100 Punktów Szału
Utrata tury z powodu złego Morale	-80 Punktów Szału
Ucieczka wywołana Tchórzostwem	-100 Punktów Szału

Zależne działania jednostki

Została nałożona klątwa	+10 Punktów Szału
Oślepienie	-100 Punktów Szału za każdą straconą turę
Szał	Po aktywacji zdolności, podwaja się liczba zyskiwanych Punktów Szału
Hipnoza	-50 Punktów Szału za każdą wykonaną akcję pod wpływem zaklęcia
Dezorientacja	-5/10/15/20 Punktów Szału w zależności od stopnia zaawansowania talentu
Uderzenie, Strzały Ochronne...	-20 Punktów Szału
Strach	-100 Punktów Szału jeśli jednostka została przestraszona
Wyssanie Życia, Osłabiający Cios	-90 Punktów Szału

Premie Krwawego Szału

		Krwawy Szał poziom 1	Krwawy Szał poziom 2	Krwawy Szał poziom 3
	Goblin	+1 do Punktów Życia	+3 do Obrony, Brak Zdrady	Brak Kontrataku Wroga
	Gobliński Sidlarz	+2 do PŻ	+3 do Ataku, Wyniszczające Rany	Brak Kontrataku Wroga
	Gobliński Plugawiec	+2 do PŻ	Atak Klątwą, Oczyszczenie	Atak Przekleństwem, Brak Kontrataku Wroga
	Centaur	+6 do Ataku	+2 do Inicjatywy	Celność (Obrażenia = maksymalne Obrażenia)
	Centaur Grasant			
	Centaur Koczownik			

		Krwawy Szał poziom 1	Krwawy Szał poziom 2	Krwawy Szał poziom 3
	Wojownik	+1 do Szybkości, +5 do PŻ	+3 do Obrażeń	Uderzenie
	Rębacz	+2 do Szybkości, +5 do PŻ	+3 do Obrażeń	Uderzenie
	Podżegacz	+8 do PŻ	Nieograniczony Kontratak	+12 do Obrony
	Szamanka	+2 do Inicjatywy	+7 do PŻ	+15 do Obrony
	Córa Nieba	+2 do Inicjatywy	+8 do PŻ, Siła Czarów x2	Siła Czarów x4
	Córa Ziemi	+3 do Inicjatywy	+8 do PŻ	+15 do Obrony
	Siepacz	+1 do Szybkości, +2 do Ataku	+10 do PŻ	Podwójny Atak
	Oprawca	+1 do Szybkości, +3 do Ataku	+10 do PŻ	
	Herszt	+1 do Szybkości, +2 do Inicjatywy	+12 do PŻ	
	Wiwerna			
	Jadowita Wiwerna	-	-	-
	Pao Kai			
	Cyklop			
	Dziki Cyklop	+5 do Obrażeń	Aura Strachu	Strach
	Krwawy Cyklop			





Główne Statystyki Bohatera

Bohaterowie, niezależnie od tego czy skupiają się na magii czy walce, posiadają cztery podstawowe atrybuty: Atak, Obrona, Siła Czarów i Wiedza. Za każdym razem gdy bohater zdobywa poziom, jeden z tych atrybutów zwiększa się o 1 (lub nawet więcej za pomocą Oświecenia — [zobacz str. 126](#)). Jednakże, który z tych parametrów zostanie powiększony zależy od klasy bohatera (zależnej od frakcji). Na przykład, Czarodzieje Akademii koncentrują się na Wiedzy i Sile Czarów, podczas gdy Rycerze Przystani specjalizują się w Obronie i Ataku.

Jak już wcześniej wspomniano, każda klasa bohaterów ma szczególną tendencję do dwóch atrybutów - zwanych atrybutami "głównymi" i "drugorzędnymi". Poniższa tabela zestawia te dwa atrybuty, obok prawdopodobieństwa zwiększenia każdego z czterech podstawowych atrybutów.

Rasa	Atak	Obrona	Siła czarów	Wiedza	
Rycerz	30%	45%	10%	15%	Obrona, Atak
Łowca	15%	45%	10%	30%	Obrona, Wiedza
Czarodziej	10%	15%	30%	45%	Wiedza, Siła czarów
Czarnoksiężnik	30%	10%	45%	15%	Siła czarów, Atak
Nekromanta	10%	30%	45%	15%	Siła czarów, Obrona
Lord Demonów	45%	10%	15%	30%	Atak, Wiedza
Kapłan Runów	20%	30%	30%	20%	Obrona, Siła czarów
Barbarzyńca	45%	35%	5%	15%	Atak, Obrona

Powinno to pomóc przewidzieć rozdział podstawowych atrybutów w późniejszej grze, w zależności od typu bohatera.

Na przykład, **na poziomie 21**:

Rasa	Atak	Obrona	Siła czarów	Wiedza
Rycerz	7	11	3	4
Łowca	3	11	3	8
Czarodziej	2	3	8	12
Czarnoksiężnik	7	2	12	4
Nekromanta	2	7	12	4
Lord Demonów	11	2	4	8
Kapłan Runów	4	7	8	6
Barbarzyńca	13	7	2	3

Rozwój Talentów i Umiejętności

Podczas awansu, bohater ma możliwość wyboru, pomiędzy dwoma talentami — jednym nowym lub ulepszenie już znanego, oraz dwiema umiejętnościami — jedną zwykłą (dostępną dla wszystkich klas bohaterów, na zielono w [sekcji umiejętności str.106](#)) i jedną zaawansowaną (właściwą dla frakcji razem z wymaganiami). Jeśli wszystkie poznane talenty są na poziomie Eksperckim (brak możliwości ulepszenia), do wyboru są dwa nowe zamiast jednego. W przypadku gdy bohater nie może nauczyć się żadnego nowego talentu (wszystkie 6 slotów jest zajętych), oferowane są dwa ulepszenia. Podobnie jest w przypadku umiejętności. Zauważ, że talent nigdy nie zastąpi umiejętności i odwrotnie.

Warunkiem otrzymania umiejętności, jest nauczanie się odpowiedniego talentu. To odblokuje trzy zwykłe umiejętności z danego talentu. Bohater musi zdobyć kolejny poziom talentu (Lepszy) zanim dostanie drugą umiejętność z nim powiązaną, dla trzeciej umiejętności wymagany jest poziom Ekspercki.

Wskazówka

Te ograniczenia oraz zrozumienie oferowanej mechaniki, są potężnym narzędziem do opanowania rozwoju bohatera. Podczas gdy wiele wyborów jest otwartych, można polegać na szansie otrzymania oczekiwanego talentu. Ograniczenie ilości otwartych talentów pozwala je lepiej kontrolować i rozwijać.

Rodzaj nowych talentów (a także umiejętności) jakie oferowane są bohaterowi, zależy od jego klasy. Na przykład, istnieje większa szansa, że to Lord Demonów, a nie Czarodziej pozna talent Logistyka. Ta zasada pozwala przewidzieć najbardziej prawdopodobną drogę rozwoju bohatera danej klasy.

Wskazówka

Zauważ, że poniższe wartości odnoszą się tylko dla nowo poznanych talentów. Szanse na ich ulepszenie, lub otrzymanie konkretnych umiejętności są jednakowe (zobacz ograniczenia powyżej). Tabela poniżej przedstawia szanse na dopasowanie pozostałych, nieznanych jeszcze talentów do już poznanych.

Talent	Rycerz	Łowca	Czarodziej	Czarnoksiężnik	Nekromanta	Lord Demonów	Kapłan Runów	Barbarzyńca
Talenty Rasowe	10%	10%	10%	10%	15%	10%	10%	10%
Atak	10%	6%	2%	15%	8%	15%	8%	15%
Obrona	15%	10%	2%	2%	10%	8%	15%	10%
Dowodzenie	15%	8%	2%	2%	2%	2%	8%	10%
Logistyka	8%	15%	2%	8%	8%	15%	2%	15%
Szczęście	8%	15%	8%	8%	2%	8%	8%	8%
Machiny Wojenne	10%	2%	8%	8%	2%	10%	15%	8%
Oświecenie	2%	10%	15%	8%	8%	2%	8%	2%
Talent Magiczny	2%	4%	10%	10%	10%	8%	2%	2%
Magia Mroku	8%	2%	8%	2%	15%	8%	2%	5%
Magia Zniszczenia	2%	8%	8%	15%	8%	10%	10%	5%
Magia Światła	8%	8%	10%	2%	2%	2%	8%	5%
Magia Przywołania	2%	2%	15%	10%	10%	2%	4%	5%

Zauważ, że Barbarzyńca zamiast Talentu Magicznego posiada Krzyk, a cztery szkoły magii zostały zastąpione Roztrzaskaniem.

Przystań - Rycerz

Rycerze przodują w talentach niemagicznych, włączając w to Atak i Obronę. Chociaż mają tendencję do Dowodzenia, Rycerze są bohaterami bazującymi na sile. Łatwo jest to wywnioskować z faktu, że trudno jest im się nauczyć Talentu Magicznego oraz mają niezdolność do magii (20% w całości) wyrównaną jedynie przez Łowców Sylwan.

Przystań jest miastem uzależnionym od złota, talent Dowodzenie pomaga w jego uzyskaniu poprzez Finanse, Werbunek zwiększa ilość jednostek możliwych do wytrenowania (Chłopi, Łucznicy, Krzyżowcy). Szczęście (8%) także jest wartościowym, godnym treningu talentem, szczególnie biorąc pod uwagę siłowe umiejętności Rycerzy (a także stworzeń). Odporność na Magię, połączona z Ochroną (Obrona), może nieco poprawić ich wrażliwość na magię. Atak zapewnia kilka wspaniałych umiejętności (Szał Bitewny i Łucznicstwo) dla strzelców, szczególnie Strzelców Wyborowych, których liczebność zostanie zwiększona poprzez Trening.

Niepowstrzymana Szarża

Analogicznie jak Zew Urgasha i Gniew Żywiółów, Niepowstrzymana Szarża jest mnożnikiem obrażeń dla Kontrataku wykonywanego przez bohatera. Główną wadą jest mała efektywność, szczególnie przeciwko ludzkim jednostkom. Mimo, że daje większy bonus od Gniewu Żywiółów, Kontratak jest wykorzystywany bardzo rzadko. Osiągnięcie Niepowstrzymanej Szarży jest możliwe z talentami Dowodzenie (15%), Obrona (15%) oraz Magia Światła.



Sylwan - Łowca

Bohaterowie Sylwanu nie specjalizują się w określonych talentach – wybranie Szczęścia, Logistyki i Oświecenia, przy jednoczesnym szkoleniu się w kierunku Obrony doskonale wpasowuje się potrzeby bohatera i jego armii. Łowcy mają dużo możliwości wyboru, dzięki czemu mogą się stać mistrzami w najróżniejszych dziedzinach (jednak talenty związane z magią nie są przez nich faworyzowane).

Machiny Wojenne mogą być bardzo użytecznym talentem dla Łowcy, szczególnie z umiejętnością Impregnowana Balista, gdyż szansa na poznanie talentu Machiny Wojenne to tylko 2%. Łowcy są niewątpliwie mistrzami Szczęścia. Nie tylko sam talent Szczęście o tym decyduje, ale też unikalne umiejętności z różnych gałęzi, takie jak Szczęście Elfów (Szczęście), Poznaj Wroga Swego (Oświecenie) i oczywiście Szczęście Natury (Mściciel). Takie połączenie talentów i umiejętności z Ulubionym Celem z Mściciela oraz Atakiem, pozwala Łowcom zadawanie dużych ilości obrażeń.

Szczęście Natury

Szczęście Natury kontynuuje zasadę skupiania się na zadawaniu dodatkowych obrażeń dzięki Szczęściu oraz talentowi rasowemu Mściciel. Wymagane talenty są łatwe do zdobycia i bardzo użyteczne: Szczęście (15%), Logistyka (15%) i Magia Światła (8%). W najlepszym przypadku, Łowca będzie miał Szczęście równe 5, zmniejszając ogólną różnicę (szansa na szczęśliwy atak będzie wynosiła 50% a nie 0%). Połączone z Mścicielem i ofensywnymi jednostkami Sylwan, Szczęście Natury jest bardzo potężnym unikalnym talentem - chociaż może zostać zdobyty zbyt późno podczas gry, z niego.



Akademia - Czarodziej

Czarodzieje są całkowitym przeciwieństwem Rycerzy. Są mistrzami magii, specjalizującymi się szczególnie w szkołach Przywoływania (15%) oraz Światła (10%), chociaż pozostałych mogą się nauczyć z łatwością. Uzależnienie od magii powoduje, że talenty siłowe tracą znaczeniu, a szanse na poznanie Ataku, Obrony czy Dowodzenia wynoszą 2%.

Główną przewagą Czarodziejów w drodze do ulepszania cech jest Oświecenie. Podczas gdy bonusy wynikające z talentu powodują, że jest to oczywisty wybór to najlepszymi umiejętnościami są Wyjątkowa Intuicja i Uczony. Jednakże, nawet to przestaje być użyteczne przy całkowitym rozwinięciu miasta Akademii. Magia Przywołania (i oczywiście jej zaklęcia tworzenia), jest głównym celem Czarodziejów, jednak wydaje się, że najcenniejszy jest Talent Magiczny. Odbicie Zaklęcia i Magiczna Intuicja są faworyzowanymi umiejętnościami Czarodzieja, z powodu ich dużych zapasów many, inne umiejętności nie są tak konieczne (oprócz rozważania nad zdobyciem Tajemnej Wszechwiedzy).

Tajemna Wszechwiedza

Tajemna Wszechwiedza jest jednym z naprawdę "unikalnych" talentów. Droga do tej zdolności jest dość korzystna (mimo utraty Magii Światła), biorąc talenty takie jak Oświecenie (15%), Talent Magiczny (10%) i Machiny Wojenne (8%) ale oczywiście daje to podwójny bonus. Bohater uczy się każdego czaru, ale głównym atutem jest to, że on/ona może je rzucić na poziomie Eksperckim. Teoretycznie oznacza to, że posiada Ekspercką Magię Mroku, Zniszczenia, i tak dalej, więc rezygnowanie z magicznych talentów i zdolności jest najlepszym wyjściem. Prowadzi to do rezygnacji z ważnych umiejętności, ale możliwości są o wiele większe. Jednak poprzez to, że Unikalny talent zdobywa się bardzo późno, warto wybudować Bibliotekę, jeśli czary takie jak Widmowe Zastępy lub Prawa Moc nie będą od razu dostępne.



Loch - Czarnoksiężnik

Czarnoksiężnicy specjalizują się w magii przy awansowaniu na poziom, jednak mają pewną słabość do Ataku. Oprócz oczywistych talentów jakimi są Magia Zniszczenia i Atak, Czarnoksiężnicy mają duże pole do manewru. Logistyka, Oświecenie, Szczęście i Talent Magiczny są realnymi wyborami. Taka elastyczność w pozwala na większą efektywność w wyborze drogi Czarnoksiężnika.

Talent Magiczny jest szczególnie użyteczny dla Czarnoksiężników, głównie za sprawą umiejętności, które odblokowuje - Tajemny Trening, Regeneracja Many i Kapryśna Mana. Wszystkie trzy pomagają Czarnoksiężnikowi przezwyciężyć ich niedobór many. Atak służy do zwiększenia obrażeń zadawanych przez armie istotnie wspomagając łańcuchy Żywiołów, a także daje Taktykę, która może być użyteczna dla wolniejszych jednostek, jak również zapewnia Posępnym Jeźdźcom akcję w każdej turze. Ze względu na zwiększenie obrażeń od żywiołów, Szczęście jest bardzo przydatne, szczególnie potężne gdy Szczęście Wojownika działa jednocześnie ze Wzmocnionymi Zaklęciami. Oświecenie wspomaga podstawowe atrybuty Czarnoksiężnika gdyż odblokuje Inteligencję - dobre zastępstwo dla zdolności Talentu Magicznego w dziedzinie many, po wybraniu drogi do osiągnięcia Gniewu Żywiołów. Niestety, Czarnoksiężnicy będą mieli trudności w nauce Werbunku (Dowodzenie) ze względu na niską szansę (2%) poznania talentu.

Gniew Żywiołów

Magia Zniszczenia (15%), Talent Magiczny (10%) i Szczęście (8%) jako talenty składowe Gniewu Żywiołów tworzą z Czarnoksiężnika prawdziwą maszynę do rzucania zabójczych czarów: są one bardzo efektywne, rzucane bardzo często, czasami szczęśliwe - co podwaja zadawane Obrażenia. Szczęśliwe i wzmocnione czary mogą zadawać nawet sześciokrotnie większe Obrażenia!

- » Ekspercka Zniewalająca Magia: 30%
- » Dwa Ołtarze Żywiołów: +20%
- » Gniew Żywiołów: x2
- » Całkowicie: 100%

Uwaga - Zamiast drugiego Ołtarza Żywiołów bohater może być Mistrzem Zniewolenia.

By w pełni wykorzystać premię wynikającą z żywiołów, bohater powinien poznać Atak oraz jak najszybciej zbudować Ołtarz Żywiołów.



Nekropolis - Nekromanta

Nekromanta jest dosyć unikalny ze względu na fakt, że ma 15% szans na naukę swojego talentu rasowego, dzięki czemu może szybciej go rozwijać. Jednak, Nekromanci mogą mieć problemy ze zdobyciem talentów z głównych grup

(Machiny Wojenne, Szczęście, Dowodzenie), chociaż ma luksus koncentracji na sile lub magii, lub nawet obu - dar który tylko lordowie Demonów mogą rozwijać.

Nekromanci cierpią również z powodu niedoborów many, przez to Talent Magiczny jest zbawienny, szczególnie przeciwko Czarnoksiężnikom (dzięki Odporności Kości). Magia Mroku jest specjalnością Nekromantów wraz ze słusznymi umiejętnościami jak Mistrz Umysłu/Bólu. Obrona jest wyjątkowo pożądanym talentem dla Nekromantów, dzięki Unikowi, Witalności i Lodowatym Kościom. Atak zapewnia podobnie użyteczne umiejętności, możliwe że najbardziej efektywnymi są dwie podstawowe - Łucznictwo i Szał Bitewny. Logistyka i Oświecenie to również dobre wybory dla bohatera Nekromanty.

Skowyt Grozy

Rozwinięcie Skowytu Banshee, Skowyt Grozy zawsze bardzo efektywnie sprowadza Morale przeciwnika do wartości ujemnej, sprawiając że nawet najświętobliwszego rycerza ogarnie strach. Podobnie jak przy Szczęściu Natury, Łucznictwo może okazać się morderczą umiejętnością, szczególnie kiedy w armii znajduje się bardzo liczny oddział Kościanych Łuczników czy Liszy. Umiejętność ta nie jest związana z Nekromancją co czyni ją bardzo uniwersalną (modyfikator -6 do Morale przeciwnika jest zawsze bardzo pożądane). Tura poświęcona na aktywację tej umiejętności bardzo szybko się zwraca, z racji niskiego Morale przeciwnika. Dodatkowo Skowyt Banshee nadal zapewnia zmniejszenie Inicjatywy wroga o 10%. Skowyt Grozy jest bardzo pożądanym unikalnym talentem przez Nekromantów a droga do niego wiedzie przez poznanie: Magii Mroku (15%), Magii Przywołania (10%) oraz Oświecenia (8%), które to talenty są bardzo dobrym wyborem same w sobie.



Inferno - Lord Demonów

Tak jak Nekromanci, Lordowie Demonów mogą być mistrzami w wielu dziedzinach - poczynając od siły a kończąc na magii. Podczas gdy wybory związane z magią mogą nie być najlepszą opcją, opcja fizyczna jest trzonem rasowego talentu Lordów Demonów, Bramy.

Osiągnięcie sukcesu przez Lorda Demonów związane jest z Logistyką, nie tylko na mapie przygody, ale też na polu walki dzięki Szybkiej Bramie i Szturmowi Teleportu. Te dwie umiejętności pozwalają jednostkom na znacznie szybsze ataki. Przewaga szybkości polega na opanowaniu Szczęścia i Ataku, odpowiednio 8% i 15%, dzięki czemu są dosyć łatwe do zdobycia. Szczęście daje Szczęście Żołnierza i Tłum u Bram (druga wywodzi się z poprzedniego), które znacząco poprawiają komfort walki, podczas gdy talent Atak zapewnia stosowne wsparcie. Obrona, na 8% sprawdza się świetnie w przedłużaniu życia atakujących stworzeń.

Zew Urgasha

Wydaje się, że jest to bardzo dobry talent jednakże pojawiają się pewne niejasności z nim związane. Składowe talenty prezentują się znakomicie: Logistyka (15%), ze Szturmem Teleportu, Atak (15%), z Rozdzierającym Uderzeniem, lecz również Magia Mroku (8%), kiedy Obrona, Dowodzenie (prowadzące do Odźwiernego), Szczęście czy nawet Machiny Wojenne wydają się być bardziej interesującym wyborem. Magia Mroku obniża wartość bojową wojsk Inferno, a Brama bardzo dobrze współpracuje z Obroną, szczególnie przeciwko jednostkom neutralnym. Przenoszenie natychmiastowa jest bardzo pożądane lecz równie szybko można przenosić jednostki korzystając ze zwykłych umiejętności.



Forteca – Kapłan Runów

Kapłani Runów są bohaterami stawiającymi na obronę podobnie jak ich miasto oraz jednostki. Preferują umiejętności pozwalające na zadawanie obrażeń z odległości. Podstawowymi talentami są Obrona oraz Machiny Wojenne (15% szansy na otrzymanie) jak również Atak i Magia Zniszczenia (8% i 10% szansy na otrzymanie) dzięki czemu są dobrym wyborem dla Kapłana Runów.

Pomimo wielkiej efektywności Magii Zniszczenia (z racji wysokiej cechy Siła Czarów oraz zdolności Znamię Ognia czy innych bonusów), problematyczne jest dla Kapłana Runów poznanie Talentu Magicznego by móc czarować równie efektywnie co Czarodziej czy Czarnoksiężnik. Umiejętność Zapłon efektywnie daje podwójne obrażenia (ponad 4 tury - 1 tura obrażenia od czaru następnie 3 tury po 33.33% obrażeń początkowych), co stawia pod znakiem zapytania słuszość rzucania Wzmocnionych Zaklęć. Magia Zniszczenia to bardzo opłacalny wybór. Wydaje się jednak, że bardziej przydatną umiejętnością jest Przygotowanie (Obrona), która jest uzupełniana przez umiejętność Postawa Obronna. Talent Atak również daje pewne korzyści – Formacja Ofensywna oraz Szał Bitewny z racji tego, że armie krasnoludzkie opierają się na bardzo licznych oddziałach zadających niewielkie (relatywnie) obrażenia. Innymi wartymi uwagi talentami są Oświecenie (jak zawsze), Szczęście oraz Logistyka.

Absolutna Ochrona

Na Absolutną Ochronę składają się dwa z trzech potężnych talentów: Obrona (15%) i Magia Zniszczenia (10%). Trzeci talent – Magia Przywołania (4%) nie dość, że trudną ją poznać to nie bardzo pasuje do charakteru Kapłana Runów. Jednakże, Przygotowanie lub połączenie Mistrz Ognia/Zapłon są potężne same w sobie, a Egzorcyzm połączony z Magią Zniszczenia jest idealną kombinacją przeciw Demonom i innym przyzywanym jednostkom.



Twierdza - Barbarzyńca

Barbarzyńcy, zgodnie z typowym o nich wyobrażeniem, są wrogami wszelakiej magii wierząc jedynie w swoją siłę. Znajduje to swoje odbicie w cechach bohatera, zdobywanych talentach i kompleksowych umiejętnościach. Wybierając ścieżkę rozwoju należy szczególnie mieć na uwadze, przeciw komu walczymy.

Talent ataku i umiejętności związane z tą cechą są proste w stosowaniu: warto rozwijać Szał Krwi i umiejętności zwiększające siłę jednostek. Pamięć Naszej Krwi podobnie jak niektóre Okrzyki Bojowe są interesującą propozycją, które należy wspomagać Krzykiem oraz Krzykiem Szału. Rozwijanie Obrony jest dobrym pomysłem – zapobiega zbyt szybkiej utracie zgromadzonych Punktów Szału przez jednostki, które tracąc poziomy Szał/nie zyskując nowych stają się coraz bardziej podatne na atak. Poza tym rozwijanie ścieżki wynikającej z umiejętności Witalność pozwala na zwiększenie szansy aktywacji zdolności jednostek takich jak Szturm czy Miazdzący Cios. Przeciwno bohaterom czarującym, a szczególnie czarodziejom i czarnoksiężnikom, warto poznać anty magiczne talenty – przede wszystkim Siłę Ponad Magią. Następnie należy przewidzieć w jakiej szkole magii będzie specjalizować się przeciwnik i wybrać adekwatny talent Rozbicia. Należy wybrać rozsądnie gdyż można się okazać, że poznany talent jest praktycznie bezużyteczny w walce.

Wściekły Szał

Ukoronowaniem rozwoju bohatera jest Wściekły Szał. Niezbyt silne oddziały Twierdzy staną się potężne, kiedy wzrośnie ich poziom szału, a prowadzenie walki stanie się o wiele łatwiejsze. Należy poznać Atak (15%), który jest obowiązkowym talentem do wybrania, Dowodzenie (10%) i Machiny Wojenne (8%). Ostatni talent wydaje się być mało użyteczny jednakże, jeśli należy podbić kilka zamków umiejętność Deszcz Siarki jest bardzo użyteczna. Dodatkowy przyrost Goblinów (Wsparcie Goblinów) jest bardzo pożądany jeśli prowadzisz w swojej armii Cyklopy.



Zdobywanie Doświadczenia

Aby zdobyć nowy poziom, a tym samym nauczyć się nowych talentów i umiejętności, bohater musi najpierw zdobyć doświadczenie. Można to zrobić na kilka sposobów:

- » wygrywanie walk (zobacz niżej)
- » znajdowanie skarbów i wybieranie doświadczenia jako nagrody: bohater może zdobyć 500, 1000 lub 1500 punktów doświadczenia, a nawet więcej posiadając Oświecenie lub artefakty (zobacz niżej)
- » odwiedzenie Kamienia Wiedzy: bohater dostanie 1000 punktów doświadczenia
- » odwiedzenie Starożytnych Sylanny: to antyczne żywe drzewo może podnieść poziom bohatera za niewielką opłatą lub nawet za darmo
- » odwiedzenie Sfinksa i podanie poprawnej odpowiedzi: można wybrać między dużą ilością złota, potężnym (zazwyczaj) artefaktem i doświadczeniem. Jeśli odpowiedź nie jest prawidłowa, bohater będzie walczył o życie, jednak nie otrzyma za tą walkę doświadczenia
- » odwiedzenie Syren na morzu: 30% armii zostanie zabite, w zamian bohater otrzyma proporcjonalną ilość doświadczenia
- » ukończenie zadania: zadania (z chatki proroka lub cel mapy) czasem posiadają nagrody w formie doświadczenia

Zauważ, że Skrzynia ze skarbem może zawierać dowolną ilość złota (zamiast standardowych 1000, 1500, 2000 szt. zł), ale ilość punktów doświadczenia zawsze wynosi ilość złota minus 500.

Bohaterowie Twierdzy nie mogą używać magii i otrzymują punkty doświadczenia w miejscach gdzie inni bohaterowie uczą się zaklęć: odwiedzając świątynie czy Pola bitew otrzymają 1000*Poziom_Czaru punktów doświadczenia zamiast poznać zaklęcie.

Punkty Doświadczenia zdobywane w czasie bitwy

Większość doświadczenia bohater będzie zdobywać wygrywając bitwy. Każde **zabite** podczas walki stworzenie da pewną ilość doświadczenia. Im jest silniejsze, tym więcej doświadczenia ([zobacz str.162](#)). Zauważ, że za zniszczenie machin wojennych nie otrzymuje się punktów doświadczenia. Ilość zdobytego doświadczenia jest zawsze wyświetlona w oknie wyników walki.

Dodatkowo, pokonanie wrogiego bohatera (czyli nie ucieknie ani się nie podda), jest premiowane 500 punktów doświadczenia, niezależnie od jego poziomu. Podbicie wrogiego lub neutralnego miasta, również jest premiowane 500 punktami doświadczenia. Jeśli neutralna armia ucieknie przed walką otrzymasz 50% Punktów Doświadczenia, które można było zdobyć pokonując tą armię.

Występują dwa specjalne Tygodnie, które wpływają na zdobywane Punkty Doświadczenia po bitwie:

- » Tydzień Głupoty: Ilość doświadczenia zdobytego podczas bitew jest zredukowana do połowy.
- » Tydzień Honoru: Ilość doświadczenia zdobytego w walkach jest podwojona.

Oświecenie

Oświecenie daje 5%, 10% lub 15% więcej doświadczenia zdobywanego przez bohatera, w zależności od stopnia opanowania talentu. Pomaga to bohaterowi awansować szybciej niż inni, oraz nauczyć się interesujących talentów i umiejętności wcześniej. Nie należy jednak liczyć na zbyt wiele dodatkowych poziomów, a to z powodu, że doświadczenie jest dzielone pomiędzy poziomy (zobacz tabelę niżej). Dodatkowo, Oświecenie zwiększa podstawowe wartości bohatera podczas awansowania, co czyni je bardzo wartościowym talentem.





Umiejętność Absorbent (dostępna dla Czarodziejów i Rycerzy) daje jednorazowy bonus w postaci 1000 punktów doświadczenia. Podczas gdy Lordowie Demonów, Nekromanci i Czarnoksiężnicy mają dostęp do Mrocznego Objawienia, pozwalającego im na dodatkowy darmowy awans (wszystkie punkty doświadczenia potrzebne do następnego poziomu są natychmiastowo zdobywane).



Ilość zdobywanych punktów doświadczenia można zwiększyć za pomocą dwóch artefaktów: Turbanu Oświecenia i Kolczugi Oświecenia. Pierwszy zwiększa ilość zdobywanego doświadczenia o 10%, a drugi o 20%. Połączone z Pancierzem Oświecenia, dodającym kolejne 15%, dają całkowity bonus 45% więcej zdobytych Punktów Doświadczenia.



Poziomy

Założeniem Heroes 5 jest coraz trudniejsze zdobywanie wyższych poziomów. W rzeczywistości 40 to najwyższy poziom jaki można osiągnąć. Tabela poniżej dokładnie określa liczbę Punktów Doświadczenia potrzebnych do zdobycia określonego poziomu, aż do 40.

Poziom 1	0	Poziom 11	17 500	Poziom 21	97 949	Poziom 31	1 228 915
Poziom 2	1 000	Poziom 12	20 600	Poziom 22	117 134	Poziom 32	2 070 784
Poziom 3	2 000	Poziom 13	24 320	Poziom 23	140 156	Poziom 33	3 754 522
Poziom 4	3 200	Poziom 14	28 784	Poziom 24	167 782	Poziom 34	7 290 371
Poziom 5	4 600	Poziom 15	34 140	Poziom 25	200 933	Poziom 35	15 069 240
Poziom 6	6 200	Poziom 16	40 567	Poziom 26	244 029	Poziom 36	32 960 630
Poziom 7	8 000	Poziom 17	48 279	Poziom 27	304 363	Poziom 37	75 899 970
Poziom 8	10 000	Poziom 18	57 533	Poziom 28	394 864	Poziom 38	183 248 314
Poziom 9	12 200	Poziom 19	68 637	Poziom 29	539 665	Poziom 39	462 353 978
Poziom 10	14 700	Poziom 20	81 961	Poziom 30	785 826	Poziom 40	1 215 939 194

Zauważ, że różnica między dwoma kolejnymi poziomami rośnie o 20% od 12 do 25 poziomu. Następnie rośnie o 30%, 40%, 50%... Ostatnia różnica (39-40) jest 2.7 razy większa od poprzedniej (38-39).





Ogólna liczebność stworzeń

Kliknięcie prawym przyciskiem na neutralną jednostkę znajdującą się na Mapie Przygód, czy też na wrogie miasto lub bohatera, powoduje wyświetlenie ogólnych danych o liczebności wojsk. Poznanie dokładniejszych informacji wymaga umiejętności Odkrywanie (Logistyka).



Liczba Jednostek

Mało	1-4
Kilka	5-9
Grupa	10-19
Wiele	20-49
Horda	50-99
Wataha	100-249
Mrowie	250-499
Setki	500-999
Legion	1000+

Poruszanie się po Mapie Przygód

Koszt Ruchu

Poruszając się po Mapie Przygód, Bohater zużywa Punkty Ruchu podobnie jak stworzenia w czasie bitwy. Mimo że, na Mapie Przygód nie jest wyświetlona siatka, jest ona podzielona na kwadraty, a Koszt Ruchu jest uzależniony od terenu, na którym się odbywa. Podstawowy koszt ruchu o jedno pole wynosi:

- » **100 punktów ruchu** po linii prostej,
- » **141 punktów ruchu** po przekątnej.

Wskazówka

Liczba 141 wynika z tego, że przekątna pola jest o 1.41 dłuższa od boku. Taki sam system został zastosowany w fazie Bitwy.

Rodzaj terenu wpływa na Koszt ruchu ([zobacz str.279](#)). Ponadto, bohaterowie poruszający się po ojczystym terenie ignorują dodatkowy Koszt ruchu, bez względu na armię, z którą podróżują:

Teren	Modyfikator	Koszt Ruchu	Ukośny Ruch	Ojczysty teren dla
Trawa	brak	100	141	Rycerze, Łowcy
Ziemia	koszt wyższy o 25%	125	176	Nekromanci
Lawa	koszt wyższy o 25%	125	176	Lordowie Demonów
Piasek	koszt wyższy o 50%	150	211	Czarodzieje
Śnieg	koszt wyższy o 50%	150	211	Kapłani Runów
Tajga	koszt wyższy o 25%	125	176	Barbarzyńcy
Podziemia	koszt wyższy o 25%	125	176	Czarnoksiężnicy
Podziemia Krasnoludów	brak	100	141	Kapłani Runów
Droga	koszt niższy o 25%	75	105	

Wskazówka

Wydaje się, że Rycerze i Łowcy są poszkodowani, gdyż ich ojczysty teren nie ma żadnych modyfikatorów. Jest to wyrównane umiejętnością "Znajomy Teren" wynikającą z talentu Logistyka, dzięki której zasięg ruchu wszystkich stworzeń armii bohatera wzrasta o 2, jeśli bitwa toczy się na terenie pokrytym trawą.



Trudność poruszania się po innym terenie niż trawa, a co za tym idzie dodatkowy koszt może być obniżony o 50% w przypadku, gdy bohater posiada umiejętność Znajdowanie Drogi (Logistyka). Dzięki niej Koszt Ruchu obniży się do 12.5% na Ziemi, co daje nam 112 punktów (158 punktów za ruch po linii ukośnej). Artefakt "Buty Szerokiej Drogi" pozwala bohaterowi przemieszczać się po trudnym terenie bez dodatkowych kosztów.



Umiejętność **Chwytność** (Logistyka) pozwala bohaterowi na zbieranie zasobów, odwiedzanie budynków i inne czynności bez wykorzystywania punktów ruchu (również na morzu). Wejście na statek jest darmowe, a zejście liczy się jak standardowy ruch (100 lub 141 punktów ruchu w zależności od kierunku, teren nie ma znaczenia). W „Dzikich Hordach”, każdy bohater może poznać tą umiejętność. Podobnie jak umiejętność **Ścieżka Wojny** zwiększającą pulę punktów ruchu o 350 za każdą zwycięską bitwę.



Punkty Ruchu Bohatera






Liczba Punktów Ruchu jest określana na początku tury i uzależniona od talentów, umiejętności i artefaktów. Każdy bohater zaczyna, posiadając co najmniej 2500 Punktów ruchu. Talent Logistyka dodaje 10% Punktów ruchu na każdy jej poziom (20% przy Lepszej Logistyce i 30% przy Eksperckiej Logistyce). Artefakt "Buty Szybkiej Podróży" dodaje kolejne 25% Punktów Ruchu.



Wskazówka

Szybkość i Inicjatywa stworzeń **nie zależą** od ilości Punktów Ruchu bohatera. Jak można przeczytać powyżej - posiadane w armii jednostki nie wpływają w żaden sposób na prędkość poruszania się po trudnym terenie (który jest ojczystym terenem danego bohatera), natomiast w Heroes III, bohater ignorował dodatkowy koszt ruchu tylko w przypadku, kiedy dla wszystkich jego jednostek, dany teren był ojczystym. W Heroes V to bohater determinuje, jaki jest jego ojczysty teren, a **nie** jednostki w jego armii.

Według specjalnych zasad, liczba Punktów Ruchu jest zaokrąglana do całości, uproścmy to jednak, i tak - bonus do Punktów Ruchu najpierw jest dodawany z talentu Logistyka, zaokrąglany, następnie jest dodawany bonus z "Butów Szybkiej Podróży". Daje to następujące wartości w różnych możliwych przypadkach:

				
	bez Logistyki	Logistyka	Lepsza Logistyka	Ekspercka Logistyka
bez Butów Szybkiej Podróży	2500	2749	2999	3249
z Butami Szybkiej Podróży	3125	3436	3748	4061

Zauważ, że Ekspercka Logistyka oraz Buty powiększają limit Punktów aż o 62.5%. Przy 50% powiększeniu liczby Punktów Ruchu, bohater z Lepszą Logistyką i Butami Szybkiej Podróży ma darmową turę co dwa dni!

Podróżujący po Mapie Przygód bohater, może się natknąć na pewne miejsca, dzięki którym zwiększy swój limit Punktów Ruchu. Każde z nich doda określoną liczbę punktów, nawet jeżeli powiększą początkową ich liczbę:

- » **Fontanna Młodości:** +400 punktów ruchu (+1 do Morale)
- » **Flaga:** +400 punktów ruchu (+1 do Morale i Szczęście)
- » **Stajnie:** +600 punktów ruchu, każdego dnia do końca tygodnia
- » **Oaza:** +800 punktów ruchu (+1 do Morale)

Wizyta w Stajni dodaje 600 punktów ruchu do końca tygodnia. Dobrym pomysłem jest jej odwiedzenie 1 dnia tygodnia! Inne miejsca dają jednorazową premię do punktów ruchu, bądź też do Morale. Nie można z nich ponownie skorzystać dopóki bohater nie weźmie udziału w bitwie. Pamiętaj, jeżeli tego samego dnia bohater stoczy więcej niż jedną bitwę może ponownie odwiedzić te miejsca i otrzymać kolejny bonus, a biorąc pod uwagę zagęszczenie wrogów jest bardzo prawdopodobne, że tak będzie można zrobić.

Podczas Tygodnia Płomienia, liczba Punktów Ruchu wszystkich bohaterów zwiększona jest o 50%.

Zielony pasek pod portretem bohatera oznacza procentowe wykorzystanie Punktów Ruchu. Pasek jest pełny, kiedy bohater ma co najmniej tyle Punktów Ruchu z iloma rozpoczynał swoją turę (niestety nie ma znanych weteranom Herosów +++ po odwiedzeniu np. Oazy). Jeżeli bohater nie może się przesunąć na następne pole, mimo że pasek ruchu nie jest pusty, oznacza to że pozostała ilość Punktów Ruchu jest niewystarczająca by wejść na następne pole.

Żeglowanie

Ruch na morzu podlega takim samym zasadom, jak ruch po lądzie. Bohater rozpoczyna turę z co najmniej 2500 Punktami Ruchu, a Koszt przesunięcia się o jedno pole wynosi 100 punktów (141 za ruch po linii ukośnej). Nie ma specjalnego rodzaju morza mającego wpływ na Koszt Ruchu (żadnych "mielizn" czy "pomyślnych wiatrów"). Logistyka, Znajdowanie Drogi i Buty, jak również bonus uzyskany w Stajniach nie mają zastosowania.

Wejście i zejście ze statku zajmuje cały dzień, bez względu na liczbę Punktów Ruchu, jakie posiada bohater. Warto maksymalnie wykorzystać dostępne punkty ruchu przed wejściem lub zejściem z pokładu i zbierać różne surowce lub rozbitków. Pamiętaj, że nie można zejść na ląd w każdym miejscu, a jedynie na wybrzeżu.

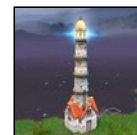


Na morzu bohater może wykorzystać Nawigację (Logistyka), gwarantującą 50% więcej punktów ruchu na morzu oraz artefakt "Sektans Morskich Elfów", dodający kolejne 25%, co razem daje 87.5% punktów więcej, czyli 4687!



	bez Nawigacji	z Nawigacją
bez Sektansu Morskich Elfów	2500	3750
z Sektansem Morskich Elfów	3125	4687

Istotna informacja! Na wybrzeżu można natknąć się na Latarnię Morską. Każda z nich będzie dodawać 500 punktów ruchu jej właścicielowi. Im więcej zdobytych Latarni Morskich, tym więcej punktów ruchu mają żeglujący bohaterowie.



Podczas Tygodnia Wiatrów liczba punktów ruchu wszystkich bohaterów podczas poruszania się po morzu jest zwiększona o 50%.

Specjalizacje Bohatera: Pędziwiatr, Odkrywca & Tropiciel

Tych trzech bohaterów — Rycerz Rutger Odkrywca, Lord Demonów Grok Pędziwiatr oraz Barbarzyńca Urghat Tropiciel, specjalizuje się w powiększaniu ilości swoich Punktów Ruchu na lądzie i w wodzie.



U Odkrywcy liczba punktów ruchu bohatera powiększa się o 1% za każde dwa poziomy doświadczenia. Już na pierwszym poziomie liczba jego Punktów Ruchu jest większa o 1%. Bohater dostaje kolejny 1% na poziomie 3 i tak dalej. Na poziomie 19 jego ruch jest wydłużony o 10%. Dokładny wzór to: $(\text{Poziom}+1)/2$, zaokrąglone w dół, jak zwykle. Rutger rozpoczyna przygodę, posiadając talent Logistyka, dzięki której ma 2776 Punktów Ruchu na poziomie 1 ($2749 \cdot 1.01$). Może również szybko awansować na wyższy poziom tego talentu.



Posiada też umiejętność Znajdowanie Drogi, która zmniejsza dodatkowy koszt poruszania się w trudnym terenie o 50%.



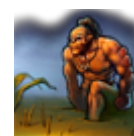
Początkowa liczba Punktów Ruchu Pędziwiatra powiększona jest o 5% plus 1% za każde cztery poziomy. To oznacza 6% więcej Punktów na poziomie pierwszym, czyli 2913, ponadto Grok zaczyna przygodę, posiadając Logistykę ($2913 = 2749 \cdot 1.06$). Kolejny 1% dostaje na 5 poziomie, następny na 9... To oznacza, że na 17 poziomie będzie o 10% szybszy. Dokładny wzór to: $5 + (\text{Poziom}+3)/4$. Podobnie jak Rutger, Grok posiada również umiejętność Znajdowanie Drogi. Należy zwrócić uwagę, że u Pędziwiatra koszt czaru



Teleportacja zmniejszony jest o połowę, czyli do 4 punktów Many.



Każdy osiągnięty poziom doświadczenia przez Tropiciela zwiększa liczbę Punktów Ruchu o 1%, a o 2% zmniejsza się dodatkowy koszt za ruch w obcym terenie (łączy się z bonusem wynikającym z umiejętności Znajdowanie Drogi). Urghat zaczyna grę z tą umiejętnością i po osiągnięciu 10 poziomu koszt ruchu w obcym terenie zmniejszony jest o 60%. Nie ma to wpływu na poruszanie się po Trawie, Podziemiach Krasnoludów czy po drodze lecz jest bardzo pomocne przy poruszaniu się po pozostałych rodzajach terenu (szczególnie po



Piasku czy Śniegu). Na tych terenach łączny bonus daje wymierne korzyści $PR_{\text{Bonus}} + \text{Modyfikator}_{\text{Kosztu Ruchu}} \cdot \text{Premia}_{\text{Z Umiejętności}}$. Na przykład, na 10 poziomie, łączny bonus obniża koszty o $10\% + 50\% \cdot 10\% = 15\%$ przy ruchu po Piasku czy Śniegu (koszt ruchu wyższy o 50%), a na terenach z kosztem ruchu wyższym o 25% $10\% + 25\% \cdot 10\% = 12.5\%$. Ta premia zwiększa się co poziom w zakresie 1% do 1.5% w zależności od rodzaju terenu.

Wskazówka

Należy pamiętać, że bonusy do Punktów Ruchu wpływają na siebie i zwiększają premię (np. Logistyka i Buty Szybkiej Podróż lub Nawigacja i Sektans Morskich Elfów). Na przykład, posiadając talent Ekspercka Logistyka i bonus wynikający ze specjalizacji bohatera 10%, początkowe Punkty Ruchu wynoszą 3573; prawie 43% więcej od standardowych 2500. To są dodatkowe 13% ponad 30% wynikających z Eksperckiej Logistyki. Punkty Ruchu tego bohatera noszącego Buty Szybkiej Podróż będą większe o 78.5%.

Porównując tych bohaterów, Grok ma przewagę na początku gry, dzięki zwiększeniu ilości Punktów Ruchu o 5% - zgodnie ze znaczeniem słowa - "Pędziwiatr". Jednakże, Rutger szybciej się rozwija i na poziomie 19 dorównuje Grokowi (10% bonus), by na poziomie 23 z nim wygrać (12% bonus do 11% u Groka). Oczywiście jeden z nich to Rycerz, a drugi to Lord Demonów, co daje wiele powodów, dla których można wybrać każdego z nich. Urghat jest najszybsza - osiągając 7 poziom, wygrywa z Grokiem i Rutgerem praktycznie na każdym z terenów (oprócz Trawy i Dróg). Im teren mniej przyjazny tym sprawniej się po nim porusza.

Obrażenia w walce

Walka nie jest najważniejszym aspektem gry, jednak to właśnie ona wymusza ciągły rozwój i przygotowania. Można walczyć przeciwko neutralnym jednostkom, aby przejąć kontrolę nad surowcami, a także przeciwko wrogowi

graczowi. Istnieje wiele sposobów na zadawanie obrażeń fizycznych, jak również i magicznych przez jednostki czy bohatera. Istnieją dwa rodzaje walki — typowa lub obleganie zamków.

Obrażenia zadawane przez bezpośredni atak oddziału

Stworzenia mogą atakować przeciwnika w walce wręcz, strzelając lub rzucając zaklęcia w jego kierunku. Wielkość zadawanych przez nie obrażeń jest uzależniona od ich wartości Ataku i Obrony przeciwnika. Pomijając różne modyfikatory, obrażenia wylicza się na podstawie tych wzorów:

» Atakujący ma wyższy współczynnik Ataku od Obrony przeciwnika ($A \geq D$):

$$\text{Obrażenia} = \text{Liczba jednostek w oddziale} * \text{losowe}(\text{min_obr}, \text{max_obr}) * [1 + 0.05 * (A - O)]$$

» Atakujący ma niższy współczynnik Ataku od Obrony przeciwnika ($A \leq D$):

$$\text{Obrażenia} = \text{Liczba jednostek w oddziale} * \text{losowe}(\text{min_obr}, \text{max_obr}) / [1 + 0.05 * (O - A)]$$

gdzie:

» $\text{losowe}(\text{min_obr}, \text{max_obr})$ - losowa wartość obrażeń wynikająca ze zbioru liczb z zakresu obrażeń minimalnych i maksymalnych zadawanych przez dane stworzenie. Może zostać zwiększona przez czar Prawa Moc ([zobacz str.201](#)) lub zmniejszona za pomocą czaru Cierpienie ([zobacz str.203](#)).

Atak – Obrona	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+20	+30
Mnożnik obrażeń	1.05	1.10	1.15	1.20	1.25	1.30	1.35	1.40	1.45	1.50	2.00	2.50
Atak – Obrona	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-20	-30
Mnożnik obrażeń	0.952	0.909	0.870	0.833	0.800	0.769	0.741	0.714	0.690	0.667	0.500	0.400

Przykład: Oddział 10 Gryfów atakuje oddział 30 Rogatych Nadzorców. Gryf ma Atak 7 i Obronę 5, a Rogaty Nadzorca ma Atak 1 i Obronę 3.

Gryfy atakują pierwsze, obrażenia przezeń zadane wyliczamy korzystając z pierwszego wzoru:

$$\text{Obrażenia} = 10 * \text{losowe}(5, 10) * [1 + 0.05 * (7 - 3)] = 10 * \text{losowe}(5, 10) * 1.2$$



Założmy wartość losową 7.8 co daje 93.6 obrażeń (zaokrąglając w dół - 93). To uderzenie zabije 7 Rogatych Nadzorców, a w oddziale zostanie 23, z których co najmniej jeden będzie miał 11 z 13 Punktów Życia.

Rogaci Nadzorcy przechodzą do ataku, przy którym wykorzystuje się drugi wzór:

$$\text{Obrażenia} = 23 * \text{losowe}(1, 2) / [1 + 0.05 * (5 - 1)] = 23 * \text{losowe}(1, 2) / 1.2$$



Założmy wartość losową 1.6 co daje 30.66 obrażeń (zaokrąglając w dół - 30). Jeden Gryf ginie.

Modyfikatory: wynikają z Talentów i różnych umiejętności bohatera i/lub zdolności stworzenia. Na przykład:

- » **Kara przy walce na dystans:** strzelcy zadają 50% obrażeń, gdy ich cel znajduje się zbyt daleko (sygnalizuje to kursor ze złamaną strzałą)
- » **Kara przy walce wręcz:** jednostki strzelające/czarujące zazwyczaj zadają tylko 50% obrażeń w walce w zwarcu
- » **Łucznictwo (Atak):** Liczba obrażeń zadawanych przez oddziały bohatera w walce na dystans zwiększa się o 20%, czyli Obrażenia mnożone są przez 1.2 (po ich wyliczeniu)
- » **Unik (Obrona):** Zmniejsza o 20% obrażenia, jakie oddziały mogą otrzymać zaatakowane z dystansu, czyli Obrażenia mnożone są przez 0.8 (po ich wyliczeniu)



Obrażenia zadawane przez bezpośredni atak Bohatera

Jeżeli bohater bierze udział w walce to zawsze znajduje się na skraju pola bitwy. Może wybrać wrogi oddział i go bezpośrednio zaatakować. Ta czynność nie wymaga żadnego talentu/umiejętności i nie zużywa Many. W zależności od frakcji, z której pochodzi bohater, będzie on atakował przemierzając pole bitwy lub oddawał strzałę czy też rzucał czar. Atak w każdym z tych przypadków odniesie ten sam skutek.

Bohater zabija określoną **liczbę** stworzeń zależną od jego poziomu i rodzaju potwora. Oznacza to, że występuje zależność między ilością obrażeń zadawanych przez bohatera i rodzajem atakowanego stworzenia, a jej wynikiem jest liczba jednostek, które bohater może zabić. Wielkość zadawanych obrażeń zwiększa się liniowo - można to prześledzić w poniższej tabeli (od poziomu 1 do 31).

Ten system pozwala na to, by bohater stanowił zagrożenie dla jednostek wysokopoziomowych, jednocześnie zachowując proporcję w walce ze słabszymi stworzeniami. Zauważ, że bohater do czasu awansu na 21 poziom, nie jest w stanie samodzielnie zabić jednostki 7 poziomu.

	Poziom 1	Poziom 2	Poziom 3	Poziom 4	Poziom 5	Poziom 6	Poziom 7	Poziom 8
Poziom 1	2,000	1,000	0,800	0,500	0,300	0,200	0,100	0,010
Poziom 2	2,333	1,267	0,990	0,633	0,390	0,260	0,147	0,015
Poziom 3	2,667	1,533	1,180	0,767	0,480	0,320	0,193	0,019
Poziom 4	3,000	1,800	1,370	0,900	0,570	0,380	0,240	0,024
Poziom 5	3,333	2,067	1,560	1,033	0,660	0,440	0,287	0,029
Poziom 6	3,667	2,333	1,750	1,167	0,750	0,500	0,333	0,033
Poziom 7	4,000	2,600	1,940	1,300	0,840	0,560	0,380	0,038
Poziom 8	4,333	2,867	2,130	1,433	0,930	0,620	0,427	0,043
Poziom 9	4,667	3,133	2,320	1,567	1,020	0,680	0,473	0,047
Poziom 10	5,000	3,400	2,510	1,700	1,110	0,740	0,520	0,052
Poziom 11	5,333	3,667	2,700	1,833	1,200	0,800	0,567	0,057
Poziom 12	5,667	3,933	2,890	1,967	1,290	0,860	0,613	0,061
Poziom 13	6,000	4,200	3,080	2,100	1,380	0,920	0,660	0,066
Poziom 14	6,333	4,467	3,270	2,233	1,470	0,980	0,707	0,071
Poziom 15	6,667	4,733	3,460	2,367	1,560	1,040	0,753	0,075
Poziom 16	7,000	5,000	3,650	2,500	1,650	1,100	0,800	0,080
Poziom 17	7,333	5,267	3,840	2,633	1,740	1,160	0,847	0,085
Poziom 18	7,667	5,533	4,030	2,767	1,830	1,220	0,893	0,089
Poziom 19	8,000	5,800	4,220	2,900	1,920	1,280	0,940	0,094
Poziom 20	8,333	6,067	4,410	3,033	2,010	1,340	0,987	0,099
Poziom 21	8,667	6,333	4,600	3,167	2,100	1,400	1,033	0,103
Poziom 22	9,000	6,600	4,790	3,300	2,190	1,460	1,080	0,108
Poziom 23	9,333	6,867	4,980	3,433	2,280	1,520	1,127	0,113
Poziom 24	9,667	7,133	5,170	3,567	2,370	1,580	1,173	0,117
Poziom 25	10,000	7,400	5,360	3,700	2,460	1,640	1,220	0,122
Poziom 26	10,333	7,667	5,550	3,833	2,550	1,700	1,267	0,127
Poziom 27	10,667	7,933	5,740	3,967	2,640	1,760	1,313	0,131
Poziom 28	11,000	8,200	5,930	4,100	2,730	1,820	1,360	0,136
Poziom 29	11,333	8,467	6,120	4,233	2,820	1,880	1,407	0,141
Poziom 30	11,667	8,733	6,310	4,367	2,910	1,940	1,453	0,145
Poziom 31	12,000	9,000	6,500	4,500	3,000	2,000	1,500	0,150

Obrażenia zadawane przez zaklęcia bohatera

Rzecz jasna, bohater wciąż może rzucać czary powodujące obrażenia, takie jak Błyskawica. Wielkość obrażeń wynika z Siły Czarów bohatera oraz stopnia znajomości talentów i umiejętności magicznych.

Na przykład, Bohater z Siłą Czarów 10 rzuca zaklęcie Błyskawica, jednakże nie zna talentu Magia Zniszczenia więc zada 121 obrażeń. Gdyby jednak posiadał talent Ekspercka Magia Zniszczenia, obrażenia wyniosłyby 220.



Sekcja poświęconą Zaklęciom ([zobacz str.199](#)).

Stworzenia czarujące

Każda frakcja posiada w swoich szeregach co najmniej jedną czarującą istotę. Czary przez nie rzucane są takie same jak te, których bohater może się nauczyć i posiadają one ten sam efekt. Jednostki czarujące mają ustawiony poziom znajomości magii dla każdego czaru (patrz: poniższa tabela), a ich Siła Czarów wzrasta wraz z ilością jednostek w oddziale.

$$\text{Siła Czarów} = 21 * \text{LOG10}[10 + 10 * \text{Ilość} / \text{Tygodniowy Przyrost}] - 22$$

gdzie:

- » Ilość - wielkość oddziału rzucającego zaklęcie
- » Tygodniowy Przyrost - bazowy tygodniowy przyrost jednostek w mieście z zamkiem ([zobacz str.162](#))
- » LOG10 - logarytm liczby o podstawie 10
- » Wartość Siły Czarów jest zaokrąglana w dół ale nie będzie niższa od 1
- » Wartość $(10 * \text{Ilość} / \text{Tygodniowy Przyrost})$ jest również zaokrąglana w dół. Logarytm, przez swoje działanie, nie daje żadnego efektu do momentu, w którym w oddziale nie znajdzie się kilka jednostek, ale może dać rozbieżność przy bardzo małej ilości

Wskazówka

Korzystając z podstawowej znajomości matematyki, ten wzór może być zastąpiony poprzez logarytm naturalny:

$$\text{Siła Czarów} = 9.12018 * \ln[1 + \text{Ilość/Tygodniowy Przyrost}] - 1$$

Siła Czarów jednostki uzyskana dzięki temu wzorowi, jest używana do obliczania obrażeń lub długości trwania efektu zaklęcia tak, jak ma to miejsce przy bohaterze. Czas trwania błogosławieństwa lub klątwy jest równy ilości punktów Siły Czarów. Zauważ, że rzucanie tej samej klątwy lub błogosławieństwa kilka razy na tą samą jednostkę nie wzmacnia i nie przedłuża efektu; czas trwania jest uaktualniany przy każdym rzuceniu zaklęcia i może być zmniejszony, gdy jednostka, która rzuciła czar jako ostatnia, ma mniejszą Siłę Czarów. Kilukrotne kliknięcie prawym przyciskiem myszy na jednostce wyświetli okno listę aktywnych czarów i efektów.

» **Akademia: Mag** (10 Mana - Tygodniowy Przyrost: 5)

Pięść Gniewu 5, Oczyszczenie 10



» **Akademia: Arcymag** (25 Mana - Tygodniowy Przyrost: 5)

Kula Ognia 10, Pięść Gniewu 5, Prawa Moc 6, Oczyszczenie 10



» **Akademia: Mag Bitewny** (10 Mana - Tygodniowy Przyrost: 5)

Pięść Gniewu 5, Oczyszczenie 10



» **Forteca: Kapłan Runów** (15 Mana - Tygodniowy Przyrost: 3)

Odbicie Pocisku 6



» **Forteca: Patriarcha Runów** (25 Mana - Tygodniowy Przyrost: 3)

Odbicie Pocisku 6, Ściana Ognia 16



» **Forteca: Strażnik Runów** (25 Mana - Tygodniowy Przyrost: 3)

Odbicie Pocisku 6, Kula Ognia 10



» **Inferno: Czart** (10 Mana - Tygodniowy Przyrost: 2)

Kula Ognia 10, Wrażliwość 5



» **Inferno: Czarci Lord** (20 Mana - Tygodniowy Przyrost: 2)

Kula Ognia 10, Grad Meteorytów 19, Wrażliwość 5



» **Loch: Wiedźma Cienia** (11 Mana - Tygodniowy Przyrost: 2)

Spowolnienie 4, Wrażliwość 5, Prawa Moc 6



» **Loch: Matrona Cienia** (14 Mana - Tygodniowy Przyrost: 2)

Dezorientacja 9, Spowolnienie 4, Wrażliwość 5, Prawa Moc 6



» **Loch: Dama Cienia** (14 Mana - Tygodniowy Przyrost: 2)

Dezorientacja 9, Spowolnienie 4, Wrażliwość 5, Prawa Moc 6



» **Nekropolis: Arcylisz** (16 Mana - Tygodniowy Przyrost: 3)

Rozkład 6, Cierpienie 5, Osłabienie 4



» **Nekropolis: Lismistrz** (19 Mana - Tygodniowy Przyrost: 3)

Wskrzesz Umarłych 9, Cierpienie 5



» **Przystań: Inkwizytor** (12 Mana - Tygodniowy Przyrost: 3)

Przyspieszenie 4, Boska Siła 4, Wytrzymałość 6



» **Przystań: Mroczny Kapłan** (15 Mana - Tygodniowy Przyrost: 3)

Oczyszczenie 10, Prawa Moc 6



» **Przystań: Serafin** (14 Mana - Tygodniowy Przyrost: 1)

Boska Zemsta 14, Prawa Moc 6



» **Sylwan: Druid** (12 Mana - Tygodniowy Przyrost: 4)

Błyskawica 5, Wytrzymałość 6



» **Sylwan: Wielki Druid** (15 Mana - Tygodniowy Przyrost: 4)

Kamienne Kolce 5, Błyskawica 5, Wytrzymałość 6



» **Sylwan: Arcydruid** (15 Mana - Tygodniowy Przyrost: 4)

Wytrzymałość 6



» **Sylwan: Rusałka** (10 Mana - Tygodniowy Przyrost: 10)

Rój Os 5, Oczyszczenie 10



» **Twierdza: Szamanka** (8 Mana - Tygodniowy Przyrost: 5)

Spowolnienie 4, Przyspieszenie 4



» **Twierdza: Córa Nieba** (12 Mana - Tygodniowy Przyrost: 5)

Łańcuch Błyskawic 16, Spowolnienie 4, Przyspieszenie 4



» **Twierdza: Córa Ziemi** (8 Mana - Tygodniowy Przyrost: 5)

Spowolnienie 4, Przyspieszenie 4



» **Neutralne: Żywiolak Wody** (12 Mana - Tygodniowy Przyrost: 4)

Lodowy Promień 6, Krąg Zimy 9



» **Neutralne: Mumia** (20 Mana - Tygodniowy Przyrost: 3)








Dezorientacja 9, Wskreś Umartłych 9



Neutralne Jednostki Czarujące (Żywiolak Wody, Mumia) są mniej efektywne rzucając **zaklęcia zadające obrażenia**: ich bazowa liczba jest obniżona o 30%. Na przykład, oddział 10 Żywiolaków Wody rzucając Lodowy Promień zada 57 obrażeń, zamiast 192 ($192 \cdot 0.3 = 57.6$).

Poniższa tabela zawiera wyliczoną Siłę Czarów dla oddziałów różnych rozmiarów i z innymi jednostkami. Logarytmiczny wzrost sprawia, że efektywniejsze jest rozdzielanie oddziału na kilka mniejszych, szczególnie tych, które zadają obrażenia. Jednak bohater może wejść do walki z tylko siedmioma oddziałami. Dodatkowo, miejsce na rozmieszczenie oddziałów jest ograniczone, a posiadanie skupisk jednostek sprawia, że są one łatwiejszym celem dla przeciwnika rzucającego czary obszarowe (jak Kula Ognia) czy zdolności stworzeń (Kwasowy/Ognisty Oddech u Smoka lub Obłok Śmierci u Lisza).

	Przyr.: 1	Przyr.: 2	Przyr.: 3	Przyr.: 4	Przyr.: 5	Przyr.: 10	Przyr.: 15					
Rozmiar: 1	5	2	1	1	1	1	1					
Rozmiar: 2	9	5	3	2	2	1	1					

							
Przyr.: 1							
Przyr.: 2							
Przyr.: 3							
Przyr.: 4							
Przyr.: 5							
Przyr.: 10							
Przyr.: 15							
Rozmiar: 3	11	7	5	3	3	1	1
Rozmiar: 4	13	9	6	5	4	2	1
Rozmiar: 5	15	10	7	6	5	2	1
Rozmiar: 6	16	11	9	7	6	3	2
Rozmiar: 7	17	12	9	8	6	3	2
Rozmiar: 8	19	13	10	9	7	4	2
Rozmiar: 9	19	14	11	9	8	4	3
Rozmiar: 10	20	15	12	10	9	5	3
Rozmiar: 11	21	16	12	10	9	5	3
Rozmiar: 12	22	16	13	11	10	6	4
Rozmiar: 13	23	17	14	12	10	6	4
Rozmiar: 14	23	17	14	12	11	6	4
Rozmiar: 15	24	18	15	13	11	7	5
Rozmiar: 16	24	19	15	13	12	7	5
Rozmiar: 17	25	19	16	14	12	8	5
Rozmiar: 18	25	19	16	14	12	8	6
Rozmiar: 19	26	20	17	14	13	8	6
Rozmiar: 20	26	20	17	15	13	9	6
Rozmiar: 25	28	22	19	17	15	10	7
Rozmiar: 30	30	24	20	18	16	11	9
Rozmiar: 50	34	28	25	22	20	15	12
Rozmiar: 75	38	32	28	26	24	18	15
Rozmiar: 100	41	34	31	28	26	20	17
Rozmiar: 150	44	38	34	32	30	24	20
Rozmiar: 200	47	41	37	34	32	26	23
Rozmiar: 250	49	43	39	36	34	28	25
Rozmiar: 300	51	44	41	38	36	30	26
Rozmiar: 400	53	47	43	41	39	32	29
Rozmiar: 500	55	49	45	43	41	34	31
Rozmiar: 750	59	53	49	46	44	38	34
Rozmiar: 1000	62	55	52	49	47	41	37

W czasie ataku Widmowy Smok korzysta ze zdolności Atak Kłutwą i rzuca czar Osłabienie na cel podczas atakowania lub kontrataku. Osłabienie jest rzucone z podstawową znajomością Magii Mroku oraz z Siłą Czarów zależną od ilości jednostek w oddziale, co jest pokazane w tabeli. Maksymalne obrażenia celu są zredukowane o $(obr_maks - obr_min) * 65\%$ przez ilość tur równą Sile Czarów (zauważ, że ten wzór jest taki sama jak na tej [str.203](#)).



Dżiny i Dżiny Królewskie posiadają zdolność Przypadkowe Zakłęcie. 3 razy na walkę mogą rzucić losową kłutwę poziomu 1-3 ze szkoły Magii Mroku na oddział przeciwnika lub losowe błogosławieństwo (tylko Dżiny Królewskie) poziomu 1-3 ze szkoły Magii Światła na jednostkę sojuszniczą (Dżiny Królewskie mogą także rzucić Oczyszczenie na oddział przeciwnika). Zakłęcie jest rzucone z zaawansowaną znajomością danej szkoły magii, a także Siłą Czarów zależną od ilości jednostek w oddziale, co jest pokazane w powyższej tabeli. Tygodniowy przyrost Dżinów i Dżinów Królewskich to 3.



Dżin Wizjoner może wykorzystać swoją zdolność Koło Fortuny do wpływania na współczynnik Szczęścia w czasie walki zarówno wrogich jak i sojusznich jednostek. Czas trwania efektu jest równy Sile Czarów jednostki.



Zdolność Rogatych Nadzorców, Eksplozja, zadaje $9 + 9 * \text{Siła Czarów}$ obrażeń wszystkim jednostkom dookoła, gdzie Siłę Czarów także można znaleźć w tabeli.



Machiny Wojenne

Machiny wojenne są bardzo użytecznym uzupełnieniem armii. Bohater nie może mieć więcej niż jeden typ danej maszyny na raz i zawsze zaczyna, posiadając co najmniej Katapultę. Zajmują one specjalne miejsce w slotach armii

(inne niż w przypadku stworzeń), a w czasie bitwy są rozstawiane za wojskami. Mogą zostać zniszczone poprzez atak lub zaklęcie.

Machiny wojenne, wyłączając Katapultę, mogą być kupione w miastach i w Fabryce Machin Wojennych ([zobacz str.280](#)). Cena machin uzależniona jest od miejsca ich zakupu - standardowa w Fabryce Machin Wojennych, a w mieście dwie z nich będą trzykrotnie droższe. Ta, która jest tania zależy od typu miasta lub jego specjalizacji — [zobacz str.261](#)).

Akademia	Wóz z Amunicją	Loch	Wóz z Amunicją
Przystań	Balista	Inferno	Balista
Sylwan	Namiot Medyka	Nekropolis	Namiot Medyka
Forteca	Wóz z Amunicją	Twierdza	Balista







W przypadku zniszczenia Katapulty w czasie bitwy, zostaje ona automatycznie naprawiona po bitwie bez dodatkowych kosztów. Znajomość odpowiednich umiejętności ([zobacz str.114](#)) sprawi, że inne maszyny również zostaną naprawione.

Balista

Balista wyrzuci strzałę w kierunku wroga podczas bitwy. Cel zostaje wybrany automatycznie dopóki bohater nie pozna umiejętności Balista ([zobacz str.114](#)).



Koszt zakupu **1500 szt. złota**. Cechy Balisty Inicjatywa 10, 250 Punktów Życia i 100 strzałów. Atak, Obrona i zakres zadawanych Obrażeń są uzależnione od stopnia zaawansowania talentu Machiny Wojenne.

	Brak Biegłości	 Machiny Wojenne	 Lepsze Machiny Wojenne	 Eksperckie Machiny Wojenne
 Pkt. życia	250	350	450	550
 Atak	5	10	12	15
 Obrona	5	10	12	15
 Obrażenia	(2-3)*M	(2-4)*M	(2-5)*M	(5-5)*M

M - mnożnik równy:

$$M = \text{Atak Bohatera} + \text{Wiedza Bohatera}$$

Na przykład, Balista w armii bohatera o Ataku 7, Wiedzy 4 i posiadającego talent Lepsze Machiny Wojenne będzie zadawać obrażenia z zakresu 22-55.





Ten system pozwala praktycznie wszystkim bohaterom efektywnie wykorzystywać Balistę. Jak można zauważyć w sekcji poświęconej Rozwojowi Bohatera ([zobacz str.314](#)), Lord Demonów ma najwyższy mnożnik - 75%, następnie Barbarzyńca - 60% i Czarodziej - 55%. Nekromanta ma najmniejszy - 25%, a pozostali bohaterowie mają - 40%/45%.

Namiot Medyka

Namiot Medyka leczy sojusznicze oddziały w czasie bitwy. Podobnie jak przy Baliście, bohater potrzebuje umiejętności Pierwsza Pomoc ([zobacz str.114](#)) by móc wybierać cel. Leczenie będzie również wskrzeszać poległe stworzenia.



Koszt zakupu **500 szt. złota**. Cechy Namiotu Medyka Inicjatywa 10, 100 Punktów Życia i 3 akcje leczenia. Namiot Medyka będzie czekać, jeśli żadna sojusznicza jednostka nie będzie wymagać leczenia. Ilość wyleczonych Punktów Życia jest zależna od stopnia znajomości talentu Machiny Wojenne.

				
	Brak Biegłości	Machiny Wojenne	Lepsze Machiny Wojenne	Eksperckie Machiny Wojenne
♥ Pkt. życia	100	200	300	400
♥ Odzyskane Pkt. życia	10	20	50	100

Dodatkowo, przy talencie Lepsze Machiny Wojenne, Namiot Medyka będzie rozpraszał negatywne zaklęcia rzucone na oddział (czary pierwszego poziomu należące do Magii Mroku - Cierpienie i Spowolnienie oraz inne efekty, takie jak Trucizna). Talent na poziomie eksperckim pozwala na rozpraszanie negatywnych zaklęć do poziomu trzeciego, należących do Magii Mroku.

Wóz z Amunicją

Wóz z Amunicją dostarcza strzelcom amunicję bez ograniczeń. Jest niezbędny dla strzelców z niewielkim zapasem amunicji. Liczba strzałów jaką posiadają będzie równa maksymalnej, tak długo jak Wóz z Amunicją nie zostanie zniszczony. Gdy tak się stanie, liczba możliwych strzałów zacznie się zmniejszać.



Dodatkowo, Wóz z Amunicją zwiększa Atak jednostek strzelających w armii (również Balisty) o 1, 2 lub 3 w zależności od stopnia zaawansowania talentu Machiny wojenne (Machiny Wojenne, Lepsze Machiny Wojenne lub Eksperckie Machiny Wojenne).

Koszt zakupu **750 szt. złota**. Cechy Wozu z Amunicją Inicjatywa 10, 100 Punktów Życia i Obrona 5.

Katapulta

Katapulta miota głazy w kierunku murów miasta i wież, aby je zniszczyć podczas oblężenia miasta. Bohater potrzebuje umiejętności Katapulta ([zobacz str.114](#)) by móc wybierać cel. Szansa na idealne trafienie wzrasta wraz z poziomem talentu Machiny Wojenne (30%, 40%, 50%). Główna Wieża Strzelnicza nie może zostać zniszczona, jeżeli Boczne Wieże wciąż stoją.



Cechy Katapulty Inicjatywa 10, 1000 Punktów Życia, 10 Obrony i nieograniczona liczba strzałów. Ilość zadawanych obrażeń zależy od znajomości i stopnia zaawansowania talentu Machiny Wojenne przez bohatera.

	Brak Biełości	Machiny Wojenne	Lepsze Machiny Wojenne	Eksperckie Machiny Wojenne
Pkt. życia	1000	1100	1200	1300
Obrażenia	150-200	200-300	250-400	300-500

By zniszczyć obronę zamku może być użyte zaklęcie Trzęsienie Ziemi ([Magia Przywołania — zobacz str.205](#)). Każdy budynek obronny otrzymuje losowe obrażenia (4 części Miejskich Murów, Brama, Główna Wieża Strzelnicza, 2 Boczne Wieże Strzelnicze) z zakresu wynikającego ze stopnia znajomości talentu przez bohatera i pomnożone przez 50. W opisie bitwy zapisana będzie łączna liczba obrażeń.

Mury miasta, Wieże Strzelnicze i Fosa**Budowanie obrony**

Miasta są ekonomicznymi i militarnymi centrami imperium. Należy je rozwijać i oczywiście bronić. W tym celu miasto może zostać ufortyfikowane, by utrudnić wrogim wojskom bezpośredni atak na obrońców, wybudowane zostają również Wieże Strzelnicze rażące wroga oraz fosa. W celu zapewnienia takiej ochrony należy wybudować Fort, Cytadelę i Zamek. Takie działanie powoduje zwiększenie Punktów Życia budynków obronnych.

	Brak			
		Fort	Cytadela	Zamek
Mury	-	200	200	300
Brama	-	200	300	400
Fosa	-	-	Tak	Tak
Główna Wieża Strzelnicza	-	-	400	500
Boczne Wieże Strzelnicze	-	-	-	400

Mury Miasta mają 4 sekcje, po obu stronach Bramy znajdują się po 2 sekcje Murów Miejskich. Aby wejść do miasta, należy zniszczyć sekcję Murów i/lub Bramę.

W czasie oblężenia wielkość pola bitwy wynosi 10x12 pól w przypadku kiedy nie ma żadnych budynków obronnych i 14x14 pól, kiedy miasto wybudowało co najmniej Fort. Teraz nawet najszybsze jednostki latające, które przelatują nad murami, będą miały utrudniony dostęp do obrońców. Nawet jeżeli się wedrą za Mury, będą stanowić łatwy cel, gdyż nie będą wspierane przez inne oddziały.

Mury redukują o 50% obrażenia zadawane przez wrogi jednostki strzelające (kumuluje się ze strzelaniem na daleki zasięg w wyniku czego obrażenia zadawane obrońcom znajdującym się za murami wynoszą tylko 25%)

Wskazówka

Niektóre miasta specjalizują się i budują Silniejsze Mury dzięki czemu budynki obronne mają o 50 Punktów Żywotności więcej ([zobacz str.261](#)).



Forteca ma dwa specjalne budynki zwiększające obronę miasta: Warsztat Kamieniarski i Placówka Strażnicza. Warsztat Kamieniarski zwiększa wytrzymałość murów, bramy oraz wież o 50%, dzięki czemu dłużej opierają się przy oblężeniu. Placówka Strażnicza dodaje oddział Obrońców do oblężonej armii. Liczba Obrońców w dodatkowym oddziale zależy od stopnia rozbudowy miasta (Poziom_Miasta) oraz numeru miesiąca (Numer_Miesiąca):



$$\text{Liczba Obrońców} = 5 * \text{Poziom_Miasta} * \text{Numer_Miesiąca}$$



Obrażenia zadawane przez Wieże Strzelnicze i Fosę

Obrażenia zadawane przez Wieże Strzelnicze i Fosę zwiększają się wraz z Poziomem Miasta. Im więcej budynków wybudowano, tym większe obrażenia zadają Wieże Strzelnicze i Fosa. Obrona jednostek czy umiejętność bohatera Unik, nie wpływają na zmniejszenie wielkości obrażeń.

Główna Wieża Strzelnicza w maksymalnie rozwiniętym mieście zadaje 70 punktów obrażeń. W innym przypadku należy zastosować przelicznik:

$$\text{Główna Wieża Strzelnicza: Obrażenia} = 70 * \text{Poziom_Miasta} / \text{Maksymalny_Poziom_Miasta}$$

Boczne Wieże strzelnicze w maksymalnie rozwiniętym mieście zadają 50 punktów obrażeń każda:

$$\text{Boczne Wieże Strzelnicze: Obrażenia} = 50 * \text{Poziom_Miasta} / \text{Maksymalny_Poziom_Miasta}$$





Fosa w maksymalnie rozwiniętym mieście zadaje 170 obrażeń, które mogą być zwiększone przez mnożnik zależny od rodzaju miasta:

$$\text{Fosa: Obrażenia} = 170 * \text{Mnożnik obrażeń zadawanych przez Fosę} * \text{Poziom_Miasta} / \text{Maksymalny_Poziom_Miasta}$$

gdzie:

- » Poziom_Miasta to liczba wybudowanych budynków.
- » Maksymalny_Poziom_Miasta to liczba wszystkich możliwych do wybudowania w mieście budynków.
- » Obrażenia mogą być zwiększone przez Mnożnik obrażeń zadawanych przez Fosę. Na przykład, miny w Akademii zadają dwukrotnie więcej obrażeń.

	Miasto	Maksymalny Poziom Miasta	Mnożnik obrażeń zadawanych przez Fosę	Efekt wejścia do Fosi	Stworzenie na Wieży Strzelniczej
	Przystań	36	1.2	Żaden	
	Akademia	36	2.0	Obrażenia zadawane są po wejściu na minę, która po eksplozji znika. Jednostka zostaje Oślepią na 1.25 tur	
	Sylwan	38	1.0	Istnieje 50% szansa na Zaplątanie się w korzeniach na 5 tur	
	Loch	37	1.0	Jednostka zostaje Zatruta i otrzymuje 28 punktów obrażeń przez 3 tury	
	Inferno	36	1.2	Żaden	
	Nekropolis	36	1.0	Czar Cierpienie i Wrażliwość są rzucane na jednostkę z Siłą Czarów 5 i z zaawansowaną znajomością Magii Mroku	

	Miasto	Maksymalny Poziom Miasta	Mnożnik obrażeń zadawanych przez Fosę	Efekt wejścia do Fosi	Stworzenie na Wieży Strzelniczej
	Forteca	39	1.0	Rzucane jest zaklęcie na atakującego oraz runa na losowego obrońcę, istnieje 6 kombinacji (zobacz str.348). Efekt ten nie ma zastosowania, kiedy jednostka zostanie "odepchnięta" na runę w wyniku ataku.	
	Twierdza	34	1.2	Żaden	

Inicjatywa

Długość tury oddziałów jest różna i zależy od współczynnika Inicjatywy. Im wyższa Inicjatywa tym więcej akcji może wykonać jednostka. Stworzenie o Inicjatywie 16, na przykład, Piekłny Rumak, będzie wykonywać swoje akcje dwa razy częściej od stworzenia o Inicjatywie 8, na przykład Czarnego Lorda.

Domyślna wartość inicjatywy dla stworzeń waha się w przedziale od 5 (Żywiotak Ziemi) do 19 (Feniks). Inicjatywa bohaterów domyślnie wynosi 10, jednak wpływa na nią wiele rzeczy i na tym się teraz skupimy. Zauważ, że wartość Inicjatywy, na różnych panelach w grze, wyświetlana jest w postaci liczby całkowitej, nawet jeśli posiada część ułamkową (20% do Inicjatywy 14 powinno dać 16.8), jednak część ułamkowa nie jest stracona i jest brana pod uwagę przez grę.

Istnieje wiele sposobów zwiększenia Inicjatywy jednostek: artefakty, zaklęcie Przyspieszenie, miniartefakty dla jednostek Akademii, zdolność Rakszasy Radzy Pośpiech... Te premie mnożą się, za wyjątkiem artefaktów bohatera, których to bonus jest naliczany jako pierwszy.

Przykład: Oddział Rakszas Radzy (Inicjatywa 8) używa zdolności Pośpiech (*2), oraz pozostałych bonusów — Zaklęcie Przyspieszenie rzucone na poziomie zaawansowanym (*1.4), Zbroja ze Smoczych Łusek (+5% do Inicjatywy dla dużych istot), Pierścień Szybkości (+20%), oraz miniartefakt dodający kolejne 20% (*1.2).

- » premia z artefaktów to +25% (*1.25)
- » całkowita Inicjatywa wynosi $8 * 2 * 1.4 * 1.25 * 1.2 = 33.6$



Zauważ, że artefakty wroga zmniejszające Inicjatywę są liczone osobno: Kij Piekieł (-20%) oraz Pierścień Szybkości (+20%) przy Inicjatywie jednostki 10 daje $10 * 1.2 * 0.8 = 9.6$ Inicjatywy.

Kolejność ruchu stworzeń odpowiada ich pozycji na pasku PGB (pasek z ikonami stworzeń na dole ekranu). Różne zdarzenia mogą tę kolejność zmienić, jak zobaczymy poniżej, gdy nic takiego szczególnego się nie wydarzy, można wyobrazić sobie przyszłość walki i zaplanować swoje ruchy.



Wskazówka

Pasek Gotowości Bojowej wywodzi się z klasycznych systemów RPG jak również możemy się z tym spotkać chociażby w serii Final Fantasy.

Pasek Gotowości Bojowej

Każda jednostka na polu walki ma swoją wartość GB (Gotowość Bojowa) pomiędzy 0 a 1, trochę jak wypełniający się wskaźnik PGB. Jednostka wykonuje ruch, gdy jej wartość GB osiągnie 1. Po każdej normalnej akcji i bez specjalnych efektów, wartość ta znów wynosi zero, czyli pasek się wyczerpał i musi się ponownie zapełnić.

Prędkość wzrastania wartości GB zależy od Inicjatywy stworzenia. Dlatego wyższa Inicjatywa pozwala na więcej akcji: miernik GB wypełnia się szybciej.

Z drugiej strony, stworzenia mogą być pod wpływem zaklęć lub efektów trwających pewien czas (Osłabienie, Wytrzymałość, Zamrażanie, itd.). Czas trwania mierzony jest w turach i wyświetlony jest na panelu informacji stworzenia, zawierającego aktywne efekty. Te tury bazują na Inicjatywie równej 10, niezależnie od rzucającego czy celu. Nie są to tury istot.

Na przykład, zaklęcie Grupowe Przyspieszenie rzucone na Rusałki (Inicjatywa 14) i Drzewce (Inicjatywa 7), z czasem trwania 10 tur będzie działać tyle *samo czasu* na każdy z tych oddziałów. W tym czasie, Rusałki wykonają 14 *akcji*, a Drzewce tylko 7 (nie liczymy akcji "Czekaj" czy też innych efektów jakim może podlegać jednostka).



Wskazówka

Nie ma możliwości zobaczenia wartości GB podczas gry. Powyższa informacja pozwala zobaczyć upływający czas: każde stworzenie z aktywnym efektem, wyświetla pozostały czas jego trwania. Za każdym razem gdy Pasek Gotowości Bojowej się zatrzymuje w oczekiwaniu na akcję, można zobaczyć ile czasu upłynęło. Dzięki pewnym kalkulacjom można obliczyć wzrost wartości GB w tym czasie: w ciągu czasu t , wartość GB jednostki o inicjatywie I wzrosła o $t \cdot I / 10$.

Rozpoczęcie Bitwy

Podczas rozpoczęcia bitwy, losowane są początkowe wartości GB: każda jednostka otrzymuje wartość GB pomiędzy 0 a 0.25. Od tej pory, wartości GB rosną normalnie, w zależności od Inicjatywy jednostki. Pierwsza, która osiągnie 1 wykonuje pierwszy ruch.

Taki system pozwala na pewną losowość i niespodzianki podczas bitwy, zmuszając graczy do dostosowania strategii do sytuacji. Jednak jednostki o wysokiej Inicjatywie wciąż będą wykonywać swój ruch przed tymi o niskiej inicjatywie, gdyż ich wartość GB będzie rosła szybciej. Na przykład, Zmora (Inicjatywa 16) zaczyna od 0 (najgorszy przypadek), wykona swój ruch przed Czarcim Lordem (Inicjatywa 8) zaczynającym od 0.25 (najlepszy przypadek). Oznacza to, że Zmora zawsze ruszy się pierwsza oraz będzie ruszać się dwa razy częściej od Czarnego Lorda.

Jest wiele modyfikatorów wpływających na inicjatywę (zobacz poniżej) ale tylko kilka jest szczególnie użytecznych od początku bitwy. Umiejętność **Lotny umysł** wchodząca do zestawu Logistyki, daje bohaterowi bonus 0.25 zwiększając **początkową wartość Gotowości Bojowej**, która waha się między [0.25;0.5]. GB jednostek w armii bohatera nie ulega zmianie.



Istnieje wiele czynników modyfikujących Inicjatywę jednostek (zobacz niżej), jednak tylko jeden wpływa szczególnie na ich początkową pozycję - specjalizacja **Szybko Uderzający** bohatera o imieniu Wyngaal. Wszystkie stworzenia w jego armii dostają bonus do ich **początkowej wartości GB**, 0.01 na poziom bohatera. Więc zamiast rozpoczynać w przedziale [0;0.25], rozpoczynają pomiędzy $0.01 \cdot \text{poziom}$ a $0.25 + 0.01 \cdot \text{poziom}$. Na przykład, na poziomie 20, ich wartości GB będą w przedziale [0.20;0.45]. Będąc prawie pewnym



pierwszego uderzenia, a może nawet dwa razy przed ruchem wroga, można oczekiwać od Szmaragdowych Smoków pod dowództwem Wyngaala wysokiej skuteczności!



Barbarzyński bohater Haggash jest **Dowódcą Centaurów**: początkowa Wartości Gotowości Bojowej wszystkich Centaurów w armii bohatera **jest większa o 0.01** za każdy poziom bohatera. Dzięki temu jest w większości przypadków Centaury wykonują swoją akcję jako pierwsze i mogą zmniejszyć liczbę wrogich jednostek zanim pozostałe oddziały Twierdzy ruszą do ataku wzmocnione o dodatkowe Punkty Szału.



Modyfikatory w czasie walki

Poza "prawdziwą akcją", kiedy przyjdzie czas ruchu (atak, ruch, rzucenie zaklęcia, użycie specjalnej zdolności), stworzenie lub bohater mogą **Czekać** lub **Bronić się**. Przy czekaniu, GB istoty jest obniżana do 0.5, zamiast do 0. Pozwala to na opóźnienie ruchu bez utraty całej tury. Podczas obrony stworzenie przyjmuje pozycję defensywną: GB zmniejsza się do 0, a obrona zwiększa się o 30% do następnego ruchu.



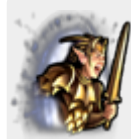
Czasami stworzenia mogą mieć dobre lub złe **Morale** (zobacz str.335). Dobre Morale, po akcji jednostki, resetuje GB do 0.5 zamiast do 0. Złe Morale resetuje GB do 0.5, przed ruchem jednostki.



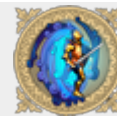
Istnieje wiele talentów, umiejętności, czarów i artefaktów modyfikujących tury jednostek podczas walki, bezpośrednio lub przez poprawienie Inicjatywy. Efekty te są opisane w poszczególnych sekcjach. Niektóre z nich ingerują bezpośrednio w Gotowość Bojową i wymagają osobnego objaśnienia poniżej:



Boskie Przewodnictwo (Dowodzenie) dodaje 0.33 do GB wskazanej jednostki, maksymalnie do 1: jeśli wartość jest już wyższa niż 0.67, stracisz część ulepszenia, pozwala Ci to raczej na akcję przed wrogiem, niż częstszy ruch. Ta umiejętność jest dostępna tylko dla Rycerzy.



Szturm Teleportu (Logistyka) dodaje 0.5 do GB teleportowanej jednostki, maksymalnie do 1. Umiejętność mogą zdobyć Lordowie Demonów, Czarnoksiężnicy i Czarodzieje, efekt jest lepszy niż w przypadku Boskiego Przewodnictwa, gdyż bonus jest większy oraz można teleportować jednostkę. Jednak kosztuje to 8 punktów many, podczas gdy Boskiego Przewodnictwa można używać za darmo. To może być problemem szczególnie dla Czarnoksiężników.



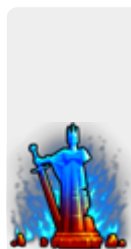
Tąpnięcie (Machiny Wojenne) uszkadza i ogłusza wszystkie stworzenia znajdując się za murami zamku podczas oblężenia (włączając w to jednostki sojuszników). Ogłuszenie powoduje zmniejszenie GB o 0.1. Obrażenia wynoszą $\text{Siła} \times 10 + 5$. Umiejętności mogą nauczyć się Lordowie Demonów, Czarnoksiężnicy i Czarodzieje.



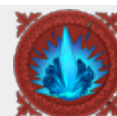
Umiejętność **Odwroćenie Uwagi** (Talent Magiczny) zmniejsza Gotowość Bojową wrogoego bohatera o 0.15 po rzuceniu przez niego zaklęcia. Korzystając z tej umiejętności może zaistnieć sytuacja w której wartość GB wrogoego bohatera może być ujemna. Na przykład, -0.05 w przypadku kiedy wrogi bohater zna Talent Magiczny ($0.1 - 0.15 = -0.05$) lub 0.35 kiedy rzuca czar grupowy (początkowe GB wynosi 0.5).



Z **Ogłuszającym Cios** (Atak), atak bohatera obniża GB celu o 0.1 i cofa go na Pasku Gotowości Bojowej. Ta umiejętność może być poznana wyłącznie przez Barbarzyńcę.



Czary **Lodowy Promień**, **Krąg Zimy** oraz **Głębokie Zamrożenie** rzucane przez bohatera z umiejętnością **Mistrz Lodu** (Magia Zniszczenia), otrzymują efekt Zamrażania.



Po uderzeniu przez **Lodowy Promień** lub **Głębokie Zamrożenie**, cel jest zamrażany na 0.3 tury (tury czaru o Inicjatywie 10), podczas których GB nie wzrasta (efektywna redukcja o $0.3 \times \text{Inicjatywa} / 10$).

Krąg Zimy ma taki sam efekt, poza tym, że jest on dzielony pomiędzy cele: jeśli uderzone zostały 2 cele, efekt Zamrażania to 0.15 tur. Jeśli trafione zostały 3 cele, efekt wynosi 0.1 zamiast 0.15, itd.



Efekt zamrażania nie zależy od tego, czy cel będzie się ruszał, czy przed chwilą wykonywał ruch.



Czary **Błyskawica** oraz **Łańcuch Błyskawic** rzucane przez bohatera z umiejętnością **Mistrz Błyskawic** (Magia Zniszczenia), otrzymują efekt ogłuszania: wartość GB (pierwszego) celu jest *mnożona* przez 0.7. Na przykład, GB 0.80 jest zredukowana do 0.56, natomiast 0.10 jest zredukowane do 0.07.



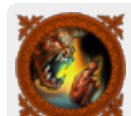
Im wyższa jest Wartość GB celu tym bardziej efektywne jest Ogłuszenie i obniżenie GB, z zakresu od 0 (cel właśnie wykonał akcję) do 0.3 (cel wkrótce wykona akcję). Redukcja jest mniejsza niż w przypadku Zamrożenia lecz jest natychmiastowa. Efekt Zamrożenia może zostać usunięty za pomocą Leczących Dłoni, Oczyszczenia czy Namiotu Medyka przy Lepszych Machinach Wojennych.



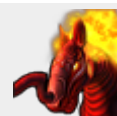
Przy użyciu czaru **Widmowe Zastępy** klon posiada Gotowość Bojową zależną od poziomu bohatera rzucającego zaklęcie (nie od Siły Czarów): $GB = 0.4 + 0.02 \times \text{Poziom}$.



Feniks i Żywioty przywołane przez zaklęcia **Stwórz Feniksa** lub **Przywołanie Żywiotów** otrzymują losową Gotowość Bojową w przedziale między 0 i 0.25.



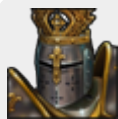
Zdolność **Strach** sprawia, że Piekielne Rumaki, Zmory i Koszmory mają szansę ([zobacz str.339](#)) wystraszyć zaatakowany oddział, który ucieknie, a jego Gotowość Bojowa spadnie do 0. Okrzyk bojowy **Drżj Przed Mym Rykiem** ([zobacz str.210](#)) ma taki sam efekt.



Używając **Słowa Wodza** Okrzyk Bojowy ([zobacz str.210](#)), bohater zagrzewa swoją jednostkę do walki: atakują sojusznicką jednostkę (zadając zwykłe Obrażenia) i zwiększa ich GB o $0.1 + 0.02 \times \text{Poziom_Bohatera}$. Wódz ma podobną zdolność, **Rozkaz Wodza**: GB oddziału zwiększa się o 1%, ale



nie więcej niż 0.6, a zadane Obrażenia są równe wielkości oddziału ale bez górnego limitu.



Atak połączony ze zdolnością **Uderzenie** ma szansę ogłuszyć cel. Ogłuszona jednostka nie kontratakuje, a jej GB spada do 0. Pomimo podobieństwa nazwy, ten efekt "ogłuszenia" nie ma nic wspólnego z poprzednim "Ogłuszaniem" przez czary błyskawic.



Strzały Ochronne są zdolnością Wielkich Łowczych, dzięki niej ich strzały mają możliwość opóźniania następnej tury celu. Dokładniej, strzała ochronna zmniejsza wartość GB celu o 0.2.



Specjalizacja Agraela, **Aura Szybkości**, zwiększa Inicjatywę jednostek w jego armii o 1% na każdy poziom bohatera. Oznacza to, że Arael na poziomie 10 zwiększy inicjatywę swojej armii o 10%. Mając już szybkie wojska, takie jak Zmora czy Cerber, można być pewnym, że będą one ruszać się pierwsze, a nawet dwa razy częściej.



Przeciwnie do tego, specjalizacja Raelaga **Groźne Spojrzenie** zmniejsza Inicjatywę jednostek wroga o 1% na poziom bohatera. Podczas gdy Arael posiada szybsze wojska, Raelag jest bardziej efektywny *przeciwko* szybkim jednostkom, gdyż właśnie na nich efekt będzie większy. W Kuźni Przeznaczenia, Raelag łączy dwa efekty w jedną nową specjalność: **Mistrz Inicjatywy** dodającą jego armii 1% do Inicjatywy oraz odejmującą 1% od Inicjatywy wrogiej armii na każdy zdobyty poziom.



Na koniec, Tydzień Nieróbstwa oraz Tydzień Spokoju zmniejszające Inicjatywę stworzeń o 20%. Pierwszy działa na jednostki Przystani, Sylwan, Akademii i Fortecy, drugi na stworzenia Nekropolii, Inferno, Lochu i Twierdzy.

Inicjatywa Bohatera

Bohaterowie mogą wykonywać różne akcje: czekać lub bronić się (nawet jeśli obrona nie ma wielkiego sensu, gdyż nie mogą oni zostać zaatakowani), bezpośrednio atakować jednostki wroga, używać specjalnych zdolności lub rzucać zaklęcia. Do tego wszystkiego mają oni Inicjatywę równą 10. Jednak szkoląc się w Talencie Magicznym, mogą skrócić czas oczekiwania na następny ruch po rzuceniu zaklęcia.

Bez znajomości Talentu Magicznego, wartość GB bohatera jest resetowana do 0 po rzuceniu zaklęcia. Jednakże, przy Podstawowym Talencie Magicznym jest resetowana do 0.1, przy Lepszym Talencie Magicznym do 0.2 i do 0.3 przy Eksperckim Talencie Magicznym. Zauważ, że dzieje się tak tylko przy rzucaniu zaklęcia, nie przy używaniu zdolności (Łaska, Pochłonięcie Ciała...) lub atakowaniu.



Istnieją jednak inne umiejętności, które jeszcze bardziej skracają ten czas: Znamię Czarodzieja (Czarodziej), Kontratak (Rycerz), Znamię Potępionych (Lord Demonów), Znamię Nekromanty (Nekromanta) i Potężny Cios (Barbarzyńca). Każda z nich resetuje Gotowość Bojową bohatera do 0.5 po jej wykorzystaniu... Impregnowana Strzała (Mściciel - Łowca) jest doskonała, gdyż nie zużywa Gotowości Bojowej bohatera, może on natychmiast wykonać atak zaimpregnowaną strzałą (sam atak zeruje GB Łowcy).



Tak samo zdolności Mistrz... z Magii Mroku i Magii Światła oraz grupowe wersje niektórych czarów. Gdy te grupowe zaklęcia są rzucane, GB rzucającego jest resetowana do 0.5, bez względu na to jak zaawansowany jest Talent Magiczny u bohatera. Normalne wersje tych czarów nie przyspieszają rzucania zaklęć.



Czarodziejka Jhora posiada specjalizację Rozmawiający z Wiatrem, pozwala jej to ruszać się jeszcze szybciej. Dostaje bonus do inicjatywy w wysokości 0.05 na poziom do rzucania zaklęć a także innych akcji. Na przykład, zaczyna z 10.05 na poziomie 1, na poziomie 20 posiada już 11 inicjatywy. Ponadto zaczyna z Talentem Magicznym, dzięki czemu nie trzeba się starać o ten talent. Jak bardzo zauważalny jest wzrost szybkości? Kilka procent na poziom to niewiele, chociaż pozwala jej to ruszać się przed wrogiem co często może przełożyć się na niszczycielski strategiczny atut.



Szczęście

W zależności od wartości Szczęście, jednostka może mieć szczęśliwy (zadaje podwójne obrażenia) lub pechowy (zadaje połowę obrażeń) atak. Mnożnik stosuje się po podliczeniu wszystkich modyfikatorów wpływających na wielkość obrażeń (wyjątek Mściciel — [zobacz str.308](#)).



Każdy punkt Szczęścia daje 10% szansy na otrzymanie pozytywnego (szczęśliwego ataku) lub złego efektu (pechowego ataku). Szansa nie może być większa niż 50%. Na przykład, zwiększenie Szczęścia o 2

daje 20% szansę na szczęśliwy atak. Efekt szczęścia stosuje się wyłącznie do normalnego ataku jednostki (wyjątkiem jest umiejętność Szczęście Wojownika zwiększająca prawdopodobieństwo podwójnych obrażeń również przy czarach).

Wskazówka

W Dzikich Hordach, wartość Szczęścia nie może być większa lub mniejsza od 5. Wartości Szczęście +7 nadal daje 50% szansę na szczęśliwy atak lecz w przypadku kiedy wrogi bohater obniża Szczęście o 2 to szansa na szczęśliwy atak nadal będzie wynosić 50%.

Najprostszym sposobem poprawienia współczynnika Szczęście jest poznanie talentu Szczęście ([zobacz str.133](#)), dodającego 1 do Szczęścia w zależności od stopnia znajomości (Szczęście +1, Lepsze Szczęście +2, Eksperckie Szczęście +3). Jest wiele miejsc na mapie przygód, które można odwiedzić ([zobacz str.279](#)), takie jak Magiczny Krąg czy Fontanna Szczęścia oraz odnaleźć artefakty ([zobacz str.211](#)) dzięki którym wzrośnie współczynnik Szczęścia armii lub obniży się w armii wroga (Czterolistna Koniczyna (+1 do Szczęścia) czy Przeklęty Pierścień (-2 do Szczęścia wrogiej armii).



Niektóre budynki w mieście zwiększają Szczęście u obrońców (Roziskrzona Fontanna w mieście Sylwan — [zobacz str.255](#)) lub zmniejszają oblegającym miasto (Piekłelne Majaki w zamku Inferno — [zobacz str.238](#)). Sanktuarium Łzy Ashy w miastach Przystań i Sylwan — Strażnik Elratha ([zobacz str.251](#)) i Córa Sylanny ([zobacz str.255](#)), zwiększają szczęście wszystkich bohaterów gracza o 2.



Morale

Efekt Morale został opisany w sekcji poświęconej Inicjatywie. Dobre Morale pozwala jednostce częściej wykonywać akcje, a złe Morale uniemożliwia wykonywanie jakichkolwiek czynności. Szczegóły znajdziesz na [stronie 332](#).



Każdy punkt Morale daje 10% szansy na otrzymanie pozytywnego (dobrego morale) lub złego efektu (złego morale) w czasie walki. Szansa nie może być większa niż 50%. Na przykład, Morale +4 daje 40% szansę na dobre morale po akcji jednostki, a Morale -3 daje 30% szansę na złe morale przed akcją jednostki. Zauważ, że bohater nie podlega Morale, podobnie jak stworzenia nieumarłe, jednostki mechaniczne oraz maszyny wojenne (chyba, że bohater poznał umiejętność Sztuczna Chwała — [zobacz str.110](#)).

Wskazówka

W Dzikich Hordach, wartość Morale nie może być większa lub mniejsza od 5. Wartości Morale +7 nadal daje 50% szansę na dobre Morale lecz w przypadku kiedy wrogi bohater obniża Morale o 2 to szansa na dobre Morale nadal będzie wynosić 50%.

Morale, podobnie jak Szczęście, może być zwiększane poprzez poznanie talentu Dowodzenie ([zobacz str.109](#)), dodającą 1 do wartości Morale w zależności od stopnia znajomości. Oczywiście można odwiedzać różne miejsca na mapie przygód takie jak Oaza czy Flaga oraz odnaleźć artefakty dzięki którym, współczynnik również wzrośnie.

Morale stworzeń uzależnione jest również od składu armii. Jednostki czują się "lepiej" walcząc ramię w ramię ze swoimi sojusznikami niż z odwiecznymi wrogami. Zależności między jednostkami i frakcjami mogą zostać wykorzystane przy tworzeniu armii. Frakcje stojące po stronie "Dobra" (Akademia, Przystań, Sylwan, Forteca) są ze sobą w sojuszu i walczą przeciwko Sojuszowi stojącemu po stronie „Zła” (Loch, Inferno, Nekropolis, Twierdza). Wojska Neutralne są sprzymierzone z oboma Sojuszami. Tabela poniżej przedstawia te zależności:

	Akademia	Przystań	Sylwan	Forteca	Neutralne	Loch	Inferno	Nekropolis	Twierdza
Akademia	-	Sojusznicy	Sojusznicy	Sojusznicy	Sojusznicy	Wrogowie	Wrogowie	Wrogowie	Wrogowie
Przystań	Sojusznicy	-	Sojusznicy	Sojusznicy	Sojusznicy	Wrogowie	Wrogowie	Wrogowie	Wrogowie
Sylwan	Sojusznicy	Sojusznicy	-	Sojusznicy	Sojusznicy	Wrogowie	Wrogowie	Wrogowie	Wrogowie
Forteca	Sojusznicy	Sojusznicy	Sojusznicy	-	Sojusznicy	Wrogowie	Wrogowie	Wrogowie	Wrogowie
Neutralne	Sojusznicy	Sojusznicy	Sojusznicy	Sojusznicy	-	Sojusznicy	Sojusznicy	Sojusznicy	Sojusznicy
Loch	Wrogowie	Wrogowie	Wrogowie	Wrogowie	Sojusznicy	-	Sojusznicy	Sojusznicy	Sojusznicy
Inferno	Wrogowie	Wrogowie	Wrogowie	Wrogowie	Sojusznicy	Sojusznicy	-	Sojusznicy	Sojusznicy
Nekropolis	Wrogowie	Wrogowie	Wrogowie	Wrogowie	Sojusznicy	Sojusznicy	Sojusznicy	-	Sojusznicy
Twierdza	Wrogowie	Wrogowie	Wrogowie	Wrogowie	Sojusznicy	Sojusznicy	Sojusznicy	Sojusznicy	-

Są 4 zasady, według których ustalane jest Morale:

1. Początkowe **Morale Bohatera**: ta wartość jest modyfikowana zdolnością Dowodzenie, artefaktami, odwiedzionymi miejscami na mapie przygód...
2. Dodaj (lub odejmij) modyfikator **Zależności między jednostkami w armii** tylko w przypadku kiedy są więcej niż dwa oddziały w armii:
 - » 1 frakcja: +1 do Morale
 - » 2 sprzymierzone frakcje: +0 do Morale
 - » 3 lub więcej sprzymierzonych frakcji: -1 do Morale
 - » 2 wrogie frakcje: -1 do Morale
 - » inne przypadki: -2 do Morale

3. Dodaj (lub odejmij) modyfikator **Zależności między Bohaterem a jednostką**:

- » Bohater i jednostka są z tej samej frakcji: +1 do Morale
- » Bohater i jednostka są sprzymierzeńcami: +0 do Morale
- » Bohater i jednostka są wrogami: -2 do Morale

4. Zastosować **specjalną zasadę**: Minotaury mają zawsze modyfikator +1 do Morale (w związku ze zdolnością Odwaga), Nieumarli nie podlegają działaniu Morale, niektóre budynki w mieście wpływają na Morale (choćby Tawerna dodaje 1 do Morale obrońców)...**Zauważ:**

- » Zasada 3 i 4 odnoszą się wyłącznie do poszczególnych oddziałów. Zasada 1 i 2 odnoszą się do całej armii
- » Armia składa się tylko z oddziałów wystawionych na pole walki. Oddziały, które nie zostały wystawione w czasie fazy Taktyki nie są brane pod uwagę

Wskazówka

Jeżeli w armii jest tylko jeden oddział, nie można zastosować Zasady 2, lecz jeśli oddział zostanie podzielony (Np. stworzone zostaną oddziały o liczebności 99 i 1) to każdy z nich otrzyma modyfikator +1 do Morale.

Przykład: Bohater Przystani ma modyfikator +3 do Morale (posiada Eksperckie Dowodzenie) a w jego armii znajdują się:



Archanioł (Przystań)



Piekłny Rumak (Inferno)



Jednorożec (Sylvan)

- » Zasada 1 (Morale Bohatera) dodaje każdej jednostce 3 do Morale
- » Zasada 2 (Zależności między jednostkami w armii) każda jednostka otrzymuje ujemny modyfikator 2 do Morale (3 różne frakcje, jedno sojusznicy, drugie wrogie)
- » Zasada 3 (Zależności między bohaterem a jednostką) zależne od jednostek
- » Zasada 4 nie ma zastosowania (wg nas)

W rezultacie otrzymujemy:

**Archanioł**

Zależności między bohaterem a jednostką:
ta sama frakcja, +1 do Morale
Morale jednostki: $3-2+1 = +2$

**Jednorożec**

Zależności między Bohaterem a jednostką:
Sojusznicy, +0 do Morale
Morale jednostki: $3-2+0 = +1$

**Piekłny Rumak**

Zależności między Bohaterem a jednostką:
Wrogowie, -2 do Morale
Morale jednostki: $3-2-2 = -1$

ZAAWANSOWANE ZASADY GRY

Negowanie Efektów Czarów

Najłatwiejszym sposobem na usunięcie efektu lub zaklęcia z jednostki jest rzucenie czaru **Oczyszczenie** (Magia światła — [patrz str.201](#)). Odczarowanie nie jest gwarantowane i zależy od poziomów bohatera rzucającego Oczyszczenie i tego, który rzucił klątwę na jednostkę.



Kolejną możliwością jest rzucenie przeciwnego czaru, gdy jeden już jest aktywny: błogosławieństwa Magii Światła - Przyspieszenie (+ do Inicjatywy), Boska Siła (+ zadawanych Obrażeń) i Prawa Moc (+ do Ataku) są przeciwieństwami klątw Magii Mroku - Spowolnienie (- do Inicjatywy), Osłabienie (- do zadawanych Obrażeń) i Cierpienie (- do Ataku). Rzucenie jednego z tych zaklęć neguje działanie przeciwnego. Dzieje się tak też gdy drugi czar nie jest tak potężny, jak pierwszy.

Na przykład, rzucenie Cierpienia na Paladyna (Atak 24) z Lepszą Magią Mroku, zmniejsza jego Atak o 9, do 15. Następnie na Paladyna jest rzucony czar Prawa Moc z podstawową znajomością Magii Światła, który usuwa działanie czaru Cierpienie, a także zwiększa Atak jednostki o 6, pozostawiając Paladyna z 30 punktami Ataku.

Zauważ, że Wytrzymałość (Magia Światła) i Wrażliwość (Magia Mroku) nie są przeciwne i nie negują się nawzajem.

Przy eksperckiej znajomości Magii Światła czar **Odporność na Magię** usuwa wszystkie efekty zaklęć - klątw (także Wrażliwości) i błogosławieństw z jednostki, przed zapewnieniem jej odporności. Inny poziom znajomości Magii Światła ogranicza działanie czaru dla zaklęć 2/3/4 poziomu. Oczyszczenie nie może usunąć efektu odporności, ponieważ jest to czar drugiego poziomu.



Jednakże, **Szkodliwy Dotyk** Kostuchy usunie odporność, tak samo jak inne błogosławieństwa Magii Światła (zauważ, że Tajemna Zbroja to czar należący do szkoły Magii Przywołania). Z drugiej strony, **Leczące Dłonie** Paladynów usuwają wszystkie efekty Magii Mroku, lecząc wybraną jednostkę.

Jak wspomniano w dziale dotyczącym Machin Wojennych ([patrz str.327](#)), **Namiot Medyka** może usuwać klątwy, jeśli bohater posiada talent Lepsze Machiny Wojenne. Niektóre klątwy wymagają eksperckiej znajomości magi by zostały zdjęte.

Jednostka, na którą rzucono zaklęcie **Wampiryzm** otrzymuje zdolność Nieumarły, dzięki czemu jest niewrażliwa na czary opierające się na truciznach (Rozkład), kontroli umysłu (Dezorientacja, Szał, Hipnoza), niektóre zaklęcia zadające obrażenia (Rój Os, Klątwa Piekieł), na oślepienie i regenerację oraz na zdolności jednostek (Torpor, Uwodzenie). Staje się jednak wrażliwa na Słowo Światła. Bohaterowie, którzy nie poznali czaru Oczyszczenie mogą z powodzeniem stosować Wampiryzm jako zaklęcie rozpraszające klątwy.



Dodana w Kuźni Przeznaczenia umiejętność **Wieczne Światło** (Magia Światła) sprawia, że wszystkie zaklęcia Magii Światła rzucone przez bohatera są dwukrotnie trudniejsze do rozproszenia (szansa na rozproszenie zaklęcia jest dzielona przez 2). Jednostki z pozytywnym zaklęciem mają 50% szansę na odparcie klątwy (np. Przyspieszenie przeciw Spowolnieniu). Kostuchy Szkodliwym Dotykem mogą systematycznie zdejmować błogosławieństwa z jednostki bez negatywnych modyfikatorów.



Zdejmowanie Klątw

Tabela poniżej przedstawia listę klątw (zaklęcia, efekty działania zdolności jednostek lub umiejętności bohaterów), oraz wyniki różnych prób ich zdjęcia. Krzyżyk (x) w komórce oznacza, że kombinacja nie może zostać zastosowana – na przykład, Wypaczenie nie może zadziałać tylko przy ataku, który sam w sobie zdejmie oślepienie. Zauważ, że Wypaczenie, które zadziała przy ataku wpływa na jednostki sojusznicze znajdujące się chociażby pod kontrolą wroga (Hipnoza, Uwodzenie).

Oczyszczenie i Wypaczenie użyte na wrogu, nie zdejmie aktywnych klątw (zobacz tabelę z efektami błogosławieństw). Odporność na Magię czy Leczące Dłonie mają ten sam efekt dla sojuszniczych jak i wrogich jednostek (te zdolności mogą być wykorzystane wyłącznie po przejęciu kontroli nad jednostką). Namiot Pierwszej Pomocy i Runy Egzorcyzmów nie mogą być używane na wrogich jednostkach.

Pamiętaj, że efekt Runy Magicznej Kontroli ma taki sam efekt jak zdolność Wypaczenie.

	Odporność na Magię	Leczące Dłonie	Nam. Pierw. Pom. + lepsz. MW	Runy Egzorcyzmów	Oczyszczenie	Wypaczenie
Spowolnienie	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak
Oslabienie	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak
Smutek	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak
Wrażliwość	Tak	Nie	Nie	Nie	Nie	Nie
Rozkład	Tak	Tak	Tak (eksp. MW)	Tak	Tak	Tak
Dezorientacja	Tak (MŚ)	Tak	Tak (eksp. MW)	Tak	Tak	Tak
Cierpienie	Tak (MŚ)	Tak	Tak (eksp. MW)	Tak	Tak	Tak
Oślepienie	Tak (lepsz. MŚ)	Tak	Nie	Nie	Tak	x
Szał	Tak (lepsz. MŚ)	Tak	Nie	Nie	Nie	Nie
Hipnoza	Tak (eksp. MŚ)	Tak	Nie	Tak	Tak	Tak
Uwodzenie	Tak	Tak	Nie	Tak	Tak	Tak
Torpor	Nie	Tak	Tak	x	Tak	x
Koło Fortuny	Nie	Nie	Nie	Tak	Tak	Tak
Złe oko	Nie	Nie	Nie	Tak	Tak	Tak
Jad	Nie	Tak	Tak	Nie	Nie	Nie
Trucizna	Nie	Tak	Tak	Nie	Nie	Nie
Znamię Ognia	Nie	Tak	Tak	Tak	Tak	Nie
Wyniszczające Rany	Nie	Nie	Nie	Nie	Nie	Nie
Oslabiający Cios	Nie	Nie	Nie	Nie	Nie	Nie
Zamrożenie (Mistrz Lodu)	Nie	Tak	Tak	x	Tak	?
Spalenie (Mistrz Ognia)	Nie	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak
Zapłon	Nie	Tak	Tak	Tak	Tak	?
Skowyt Banshee	Nie	Tak	Tak	Nie	Nie	Nie
Miażdżenie zbroi (mini-artefakt)	Nie	Nie	Nie	Nie	Nie	?

Rozpraszanie Błogosławieństw

Podobnie jak klątwy, błogosławieństwa mogą być rozproszone na różne sposoby przedstawione poniżej. Ponownie, Odporność na Magię jest skuteczna na sojusznice i wrogie jednostki. Runy Magicznej Kontroli, Oczyszczenie i Wypaczenie działają wyłącznie na wrogim oddziale (nigdy nie rozpraszają błogosławieństw wojsk sojuszników). Szkodliwy Dotyk usuwa efekt błogosławieństw na wszystkich jednostkach.

Zauważ, że efekt Runy Szarży nie może zostać rozproszony ponieważ jest wykorzystywany natychmiast przez jednostkę bez względu na akcję jaką wykona (nawet jeśli czeka lub broni się).

	Odporność na Magię	Szkodliwy Dotyk	Runy Magicznej Kontroli	Oczyszczenie	Wypaczenie
Boska Siła	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak
Przyspieszenie	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak
Wytrzymałość	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak
Regeneracja	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak
Prawa Moc	Tak (MŚ)	Tak	Tak	Tak	Tak
Odbicie Pocisku	Tak (MŚ)	Tak	Tak	Tak	Tak
Odporność na Magię	Nie	Tak	Tak	Nie	Tak
Tajemna Zbroja	Tak (eksp. MŚ)	Nie	Nie	Nie	Nie
Wampiryzm	Tak (eksp. MŚ)	Tak	Tak	Tak	Tak
Runy Szarży	x	x	x	x	x
Runy Berserkera	Tak	Nie	Nie	Nie	Nie
Runy Magicznej Kontroli	Nie	Nie	Nie	Nie	Nie
Runy Odporności na Żywoły	Nie	Nie	Nie	Nie	Nie

	Odporność na Magię	Szkodliwy Dotyk	Runy Magicznej Kontroli	Oczyszczenie	Wypaczenie
Runy Nietykalności	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak
Runy Piorunowładne	Tak	Nie	Nie	Nie	Nie
Runy Szału Bojowego	Tak	Nie	Nie	Nie	Nie
Runy Smoczey Siły	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak
Pokrzepiające Zawołanie	Tak	Tak	Nie	Nie	Nie
Bitewne Zawołanie	Tak	Tak	Nie	Nie	Nie
Bitewny Szał	Nie	x	Nie	Nie	x
Niedźwiedzi Ryk	Nie	Tak	Tak	Tak	Tak
Łaska	Nie	Tak	Nie	Nie	Nie
Wzmocnienie Runiczne	Nie	Tak	Tak	Tak	Tak

Działanie Zdolności Jednostek

Specjalne Zdolności Jednostek a Szansa

Niektóre ze zdolności jednostek nie działają za każdym razem, ale posiadają pewną szansę na uaktywnienie. Zdolność Rycerza Śmierci **Zabójczy Cios** działa według prostej zasady: daje 25% szansę na zabicie połowy atakowanego oddziału. Jednakże działanie pozostałych zdolności jest bardziej skomplikowane.

Pozostałe zdolności zostały przedstawione w tabeli poniżej, szansa na zadziałanie waha się między 5% i 75%, jest ona obliczana następującymi wzorami:

» Jeśli $\text{Całk_PŻ} > \text{Całk_PŻ_Celu}$, wtedy

$$\text{BazowaSzansa} = 25\% + 3\% * (\text{Całk_PŻ} / \text{Całk_PŻ_Celu})$$

» Jeśli $\text{Całk_PŻ} \leq \text{Całk_PŻ_Celu}$, wtedy

$$\text{BazowaSzansa} = 25\% - 3\% * (\text{Całk_PŻ_Celu} / \text{Całk_PŻ})$$

gdzie:

- » Całk_PŻ to łączna liczba Punktów Życia oddziału, który posiada zdolność.
- » Całk_PŻ_Celu to łączna liczba Punktów Życia oddziału, który jest celem.
- » Szansa musi być w przedziale [5%;75%].

Kiedy prawdopodobieństwo jest obliczone, każda zdolność ma własny "modyfikator szansy" zależny od liczby prób: na przykład, dla $\text{ModyfikatorSzansy} = 2$, Wypaczenie ma 2 próby (każda z bazową szansą), jeśli pierwsza nie zadziała. Wzór matematyczny przedstawia się następująco:

$$\text{CałkowitaSzansa} = 1 - (1 - \text{BazowaSzansa})^{\text{ModyfikatorSzansy}}$$

liczy się również dziesiętne (ułamkowe) wartości modyfikatora. Modyfikator Szansy przedstawia tabela poniżej:

	ModyfikatorSzansy	CałkowitaLiczbaPŻCelu jest obliczana	Występuje przy kontrataku	Występuje w walce (strzelający)	Jednostki
Fala Płomieni	2	przed atakiem	Tak	x	Władca Płomienia
Miażdżący Cios	0.8	przed atakiem	Nie	x	Dziki Cyklop
Niedźwiedzi Ryk	0.9	po ataku	Nie	x	Niedźwiedzi Wojownik
Oślepienie	1	po ataku	Tak	x	Srebrny Jednorożec, Biały Jednorożec
Prowokowanie	1.2	przed atakiem	Nie	x	Podżegacz

	ModyfikatorSzansy	CałkowitaLiczbaPŻCelu jest obliczana	Występuje przy kontrataku	Występuje w walce (strzelający)	Jednostki
Strach	0.8	po ataku	Nie	x	Piekielny Rumak, Zmora, Koszmar
Strzała Mocy	2	przed atakiem	x	Nie	Mistyczny Łucznik
Strzały Ochronne	1	przed atakiem	x	Nie	Wielki Łowczy
Szturm	1	po ataku	Nie	x	Osilek, Rębacz
Torpor	3	po ataku	Tak	x	Książę Wampirów
Uderzenie	1	przed atakiem	Nie	x	Niedźwiedzi Rycerz
Uderzenie	1.5	przed atakiem	Nie	x	Szeregowy, Zbrojny, Krzyżowiec, Kościany Wojownik, Pogromca
Uderzenie Biczem	1.5	po ataku	Tak	x	Matrona Cienia, Dama Cienia
Wyniszczające Rany	0.7	po ataku	Tak	Tak	Włócznik, Harcownik
Wypaczenie	2	po ataku	Tak	Tak	Mroczny Kapłan
Znamię Ognia	1	po ataku	x	Nie	Kapłan Runów, Patriarcha Runów, Strażnik Runów

Jak pokazuje powyższa tabela, dla niektórych zdolności (Uderzenie, Strzały Ochronne, ...), CałkowitaLiczbaPŻCelu jest liczbą Punktów Życia **przed** pierwszym atakiem. Inne zdolności (Oślepienie, Strach, ...), CałkowitaLiczbaPŻCelu jest liczbą Punktów Życia **po** ataku: ten model daje przewagę atakującemu gdyż Punkty Życia celu będą niższe po zadaniu obrażeń co skutkuje większą szansą na aktywację zdolności (CałkowitaLiczbaPŻCelu zawsze jest liczona przed kontratakami).

Przykład: oddział 100 Krzyżowców (26 PŻ) atakuje oddział 10 Mrocznych Jeźdźców (40 PŻ). Czy zdolność Uderzenie zadziała?

$$\text{CałkowitaLiczbaPŻ} = 26 \cdot 100 = 2600$$

$$\text{CałkowitaLiczbaPŻCelu (przed atakiem)} = 40 \cdot 10 = 400$$

$$\text{CałkowitaLiczbaPŻ} > \text{CałkowitaLiczbaPŻCelu: BazowaSzansa} = 25\% + 3\% \cdot (2600/400) = 44.5\%$$

$$\text{CałkowitaSzansa} = 1 - (1 - 0.445)^{1.5} = 58.7\%$$

Zauważ, że CałkowitaLiczbaPŻ i CałkowitaLiczbaPŻCelu są obliczane dla maksymalnej wartości Punktów Życia jednostki uwzględniając bonusy i kary. Wynika z tego, że artefakty, zaklęcia (np. Wskrzeszenie) czy umiejętności modyfikujące tę wartość wpływają na szansę zadziałania zdolności.

PDla kilku zdolności mają zastosowanie specjalne zasady:

- » **Szturm:** szansa na zadziałanie jest obliczana po pierwszym ataku, a następnie po kontrataku wroga.
- » **Torpor** może zadziałać po ataku oraz po tym kiedy Wampir korzysta ze zdolności Wyssanie Życia.
- » **Strzały Ochronne** może zadziałać przy każdym strzale.

ModyfikatorSzansy zdolności **Uderzenie Łapą** jest równy 1 lecz zwiększa się o ilość pól, które jednostka przejdzie zanim wykona atak: jeśli t to liczba pól to $\text{ModyfikatorSzansy} = t$. Im większy dystans przejdzie jednostka tym bardziej prawdopodobne, że zdolność zadziała. Zauważ, że jeśli Niedźwiedzi Rycerz nie ruszy się (przejechane pola=0), zdolność nie zadziała ($\text{ModyfikatorSzansy}=0$).



Wskazówka

Uderzenie Łapą zadziała jeśli jednostka przejdzie t pól: $1 - (1 - \text{BazowaSzansa})^t$

Niedźwiedzi Ryk ma szansę wystraszyć wroga znajdującego się do 6 pól z frontu Niedźwiedziego Wojownika. Szansa jest obliczana osobno dla każdego z przeciwników. Łatwiej jest wystraszyć małe stworzenia – opierają się tylko połowicznie.



Wskazówka

Niedźwiedzi Ryk działa na małe stworzenia zgodnie ze wzorem: $1 - (1 - \text{CałkowitaSzansa})/2 = 50\% + \text{CałkowitaSzansa}/2$

Runy Piorunowładne dają krasnoludzkim jednostkom szansę na wyzerowanie GB celu przy ataku i przy kontrataku. Istnieje taka sama szansa jak w przykładzie powyżej - Całk_PŻ_Celu liczona **przed** atakiem. Zauważ, że ta runa pozostaje aktywna na jednostce krasnoludzkiej do jej ruchu.



Szczęście Żołnierza

Kiedy bohater pozna umiejętność Szczęście Żołnierza, ModyfikatorSzansy zadziałania zdolności podwaja się, dzięki czemu jednostki mają dwa razy większą szansę na zadziałanie zdolności. Umiejętność ta wpływa wyłącznie na zdolności jednostek (łącznie ze zdobytym efektem Runy Piorunowładnej).

**Wskazówka**

Jeśli c to ModyfikatorSzansy zdolności, całkowita szansa z umiejętnością Szczęście Żołnierza wynosi $1 - (1 - P)^{2c}$, gdzie P to bazowa szansa liczona jak powyżej. W przykładzie z Krzyżowcami i Mrocznymi Jeźdźcami, $P=44.5\%$ i $2c=3$, daje całkowitą szansę na zadziałanie zdolności na poziomie 82.9%.

Wpływ tej umiejętności na Uderzenie Łapą daje dwukrotnie większą szansę za każde przebyte pole: $1 - (1 - P)^{2t}$.

Dla małych stworzeń, **Niedźwiedzi Ryk** zmieniają się zasady – dwie szansy na zadziałanie zdolności daje minimalną szansę na poziomie 77%. Dzięki temu Niedźwiedzi Rycerze mogą z łatwością atakować nie obawiając się kontrataku przestraszonego wroga.

Opis Obiektów Na Mapie Przygód

Ceny w Forcie na Wzgórzu

Podczas wizyty w Forcie na Wzgórzu, bohater może ulepszyć swoje jednostki za odpowiednią opłatą. Niskopoziomowe jednostki są tańsze do ulepszenia niż w mieście (gdzie należy mieć wybudowany ulepszony budynek). Ulepszenie jednostek wysokiego poziomu jest droższe.

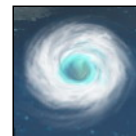


Podstawowy koszt ulepszenia to różnica kosztu zakupu ulepszonej i nie przeszkolonej istoty w zamku. Współczynniki kosztu w Forcie na Wzgórzu są następujące:

	Poziom 1	Poziom 2	Poziom 3	Poziom 4	Poziom 5	Poziom 6	Poziom 7
Współczynnik Ceny	Za darmo	50%	100%	125%	150%	175%	200%

Wiry Wodne

Podczas wejścia do Wiru Wodnego (na morzu), bohater jest przenoszony do innego (losowego) Wiru Wodnego. Ale ma to swoją cenę, część armii ginie podczas podróży: połowa istot pierwszego poziomu jest stracona. Ilość ta jest zaokrąglana w dół (chyba że, bohater posiada tylko jedną jednostkę w armii).



"Najniższy poziom" rozróżnia jednostki ulepszone od podstawowych, które są przecież słabsze. Jeśli w armii znajduje się kilka oddziałów składających się z tych samych jednostek, pierwszy z nich jest zabierany (zauważ, że informacja na Mapie Przygody może być nieprawidłowa).

Na przykład, jeśli armia składa się z 1000 łuczników w pierwszym slocie i 1 Kamiennym Gargulcem w drugim, 500 łuczników zostanie pochłoniętych przez Wir Wodny. Jeśli oddziały zostaną zamienione miejscami, wtedy stracony zostanie Gargulec. Jeśli zamiast Kamiennego, w armii jest Obsydianowy Gargulec (ulepszony), wtedy zawsze zginie 500 łuczników.

Mentor Pamięci

W tym budynku, bohater może za pewną cenę "zapomnieć" talenty i umiejętności, by następnie dostać szansę na inne. Najpierw bohater wybiera talenty i umiejętności, które zna a chce zapomnieć – jest to proces podobny do awansowania na wyższy poziom lecz przebiegający w odwrotnym kierunku. Można wybrać dowolną ilość talentów i umiejętności lecz nie mogą być one wymagane do umiejętności pozostawionych.



Na przykład, założmy że bohater posiada Ekspercki Talent Magiczny, Magiczną Intuicję, Tajemny Trening i Regenerację Many. Nie może zapomnieć Eksperckiego Talentu Magicznego (i przejść na Lepszy Talent Magiczny), bez zapomnienia umiejętności ponieważ wymagają one Eksperckiego Talentu Magicznego. Jeśli najpierw zapomni Regenerację Many i Tajemny Trening to będzie mógł zapomnieć dwa poziomy talentu i zredukować go do Talentu Magicznego oraz jednej umiejętności.

Cena zapominania talentów i umiejętności zależna jest od poziomu bohatera:

Koszt Zapomnienia: $500 * \text{podstawa}(\sqrt{\text{Poziom_Bohatera}})$



gdzie $\sqrt{}$ to pierwiastek kwadratowy, a $\text{podstawa}()$ jest zaokrąglona w górę. Daje to następujący koszt:

	Poziom 1	Poziom 2-4	Poziom 5-9	Poziom 10-16	Poziom 17-25	Poziom 26-36	Poziom 37-40
Koszt	500	1000	1500	2000	2500	3000	3500

Na przykład, bohater na 10 poziomie będzie musiał zapłacić 8000 szt. zł. za zapomnienie 4 talentów/umiejętności.

Kiedy bohater dokona wyboru, zapomni wybrane talenty/umiejętności i będzie mógł wybrać dokładnie taką samą liczbę – tak jakby awansował na kolejny poziom. Zauważ, że podstawowe atrybuty (Atak, Obrona, Siła Czarów, Wiedza) nie ulegają zmianie (z wyłączeniem premii wynikającej z talentu Oświecenie jeśli został zapomniany).

Ołtarz Ofiarny

Na Ołtarzu Ofiarnym, bohaterowie Zła (Lord Demonów, Nekromanta, Czarnoksiężnik i Barbarzyńca) mogą poświęcać istoty w zamian za Punkty Doświadczenia. Bohaterowie Dobra (Rycerz, Łowca, Czarodziej i Kapłan Runów) mogą poświęcać artefakty. Zdobyte Punkty Doświadczenia wylicza się:

Poświęć Istotę: Punkty Doświadczenia = $3 * \text{Punkty_Życia_Stworzenia}$

Poświęć Artefakt: Punkty Doświadczenia = $0.5 * \text{Cena_Artefaktu}$



Bohater, który jako pierwszy w tygodniu dokona poświęcenia otrzyma premie +2 do Szczęścia do następnej bitwy.

Zauważ, że bohater może sprzedawać artefakty za 50% ceny na Targowisku lub poświęcać istoty na Ołtarzu Ofiarnym w zamku Inferno.

Tajemna Biblioteka

Artefakty można nabyć u Sprzedawcy Artefaktów, a wysokopoziomowe zaklęcia można poznać w Tajemnej Bibliotece poświęcając zasoby. W zależności od Szkoły Magii cena zaklęcia określona jest innym surowcem:

- » **Magia Mroku** zaklęcia sprzedawane są za **Rteć**
- » **Magia Zniszczenia** zaklęcia sprzedawane są za **Siarke**
- » **Magia Światła** zaklęcia sprzedawane są za **Kryształy**
- » **Magia Przywołań** zaklęcia sprzedawane są za **Klejnoty**

Zaklęcia 4 poziomu kosztują 15 jednostek surowca, a poziomu piątego 25 jednostek. Bohater może zakupić tylko te czary, które wynikają z zaawansowania talentu. Każda frakcja ma ulubione zaklęcia i jest większe prawdopodobieństwo, że bohater będzie mógł je kupić w Tajemnej Bibliotece:



Akademia	Implozja, Łańcuch Piorunów, Głębokie Zamrożenie, Grad Meteorytów, Stwórz Feniksa, Tajemna Zbroja, Szał
Przystań	Wskrzeszenie, Słowo Światła, Boska Zemsta, Tajemna Zbroja, Oślepienie
Sylwan	Wskrzeszenie, Przywołanie Żywiołów, Oślepienie, Głębokie Zamrożenie
Forteca	Implozja, Łańcuch Piorunów, Wskrzeszenie, Szał, Grad Meteorytów
Inferno	Wskrzeszenie, Kłątwa Piekieł, Oślepienie, Tajemna Zbroja
Loch	Implozja, Łańcuch Piorunów, Oślepienie, Grad Meteorytów
Nekropolis	Implozja, Łańcuch Piorunów, Oślepienie, Kłątwa Piekieł, Wampiryzm
Twierdza	-

Podobnie jak Sprzedawca Artefaktów, Tajemna Biblioteka zmienia dostępne zaklęcia co miesiąc.

Sanktuarium Przypadku

Armia bohatera, odwiedzającego sanktuarium, zyskuje bonus zależny od dnia tygodnia aż do następnej bitwy:

- » Dzień 1: +3 do Ataku
- » Dzień 2: +1 do Morale
- » Dzień 3: +3 do Obrony
- » Dzień 4: +1 do Szczęścia
- » Dzień 5: +1 do Inicjatywy
- » Dzień 6: +2 do Ataku i +2 do Obrony
- » Dzień 7: +1 do Szybkości



Armia nie może uzyskać więcej niż jeden bonus na raz.

Wieża Astrologa

Bohater odwiedzający Wieżę Astrologa może poznać rodzaje dwóch przyszłych tygodni, a nawet zmienić efekt w nadchodzącym tygodniu. Zmiana kosztuje **6000 szt. zł.**, i może być dokonana tylko raz w tygodniu ale nie dnia siódmego przez danego gracza. Zmiana zostanie wprowadzona następnego dnia. Jeśli tego samego dnia kilku graczy zmieni rodzaj tygodnia, zostanie losowo wybrany jeden z wybranych.

Następstwem zmiany aktualnego tygodnia jest zastosowanie nowych efektów.



Rytualny Loch

Rytualny Loch jest specjalnym budynkiem lochu, gdzie można poświęcać jednostki w celu zwiększenia tygodniowego przyrostu Krwawych Dziewic/Furii (poziom 2) i Minotaurów/Minotaurów Strażników (poziom 3). Ten bonus jest bardzo użyteczny w powiększaniu produkcji jednostek Lochu, która jest jego główną słabością. Neutralne jednostki przyłączające się do bohatera mogą być tutaj poświęcone, zamiast obniżyć morale, czy zajmować miejsce w armii bohatera.



Z podstawowym przyrostem tygodniowym wielkości 5, Krwawe Dziewice/Furie mają najniższy przyrost spośród jednostek 2 poziomu. Jest on nawet niższy od przyrostów wszystkich jednostek 3 poziomu i jest porównywalny z przyrostem jednostek 4 poziomu. Średni tygodniowy przyrost pozostałych pięciu jednostek 2 poziomu wynosi 13, w rezultacie czego jest on 2.6 raza wyższy od przyrostu Krwawych Dziewic/Furii!!

Minotaury są w niewiele lepszej sytuacji, z tygodniowym przyrostem o wielkości 6, również niższym niż u pozostałych pięciu jednostek 3 poziomu, ale bliższym do ich średniego tygodniowego przyrostu w wysokości 8.6. Jednakże, bez wysokiej Szybkości i Inicjatywy, które czynią Krwawe Furie tak potężnymi, razem ze zdolnością Brak kontrataku Wroga, Minotaurów powinny być hordy, żeby były prawdziwym czołgiem jakim miały być.

Rytualny Loch może ten problem rozwiązać, zakładając, że są jednostki do poświęcenia: zlicza on całkowitą liczbę Punktów Życia, które zostały poświęcone w danym mieście, niezależnie jakie jednostki zostały złożone w ofierze. Kiedy ta liczba osiąga pewien poziom, odpowiedni bonus zostaje przydzielony. Ta sama liczba jest używana dla dwóch skal (Krwawe Dziewice/Furie i Minotaury/Minotaury Strażnicy) niezależnie, więc każde poświęcenie łączy do zwiększenia obu tygodniowych przyrostów.

Tygodniowy przyrost Krwawych Dziewic/Furii jest zwiększany dla kolejnych n:

$300 \cdot 2^{n-1}$, tj. 300 Punktów Życia, 600, 1200, 2400... (x2 po każdym uzyskanym bonusie przyrostu)



Tygodniowy przyrost Minotaurów/Minotaurów Strażników jest zwiększany dla kolejnych n:

$1200 \cdot 3^{n-1}$, tj. 1200 Punktów Życia, 3600, 10800... (x3 po każdym uzyskanym bonusie przyrostu)



Należy pamiętać, że jednostki Lochu nie są traktowane specjalnie (np. Zwiadowca liczy się za 10 Punktów Życia). To daje następujące przyrosty (nowy przyrost podany jest w nawiasach):

Poświęcone Pkt. życia	Krwawych Dziewic/Furii Przycz.: 5	Minotaurów Przycz.: 6
♥ 300	+1 (6)	
♥ 600	+2 (7)	
♥ 1200	+3 (8)	+1 (7)
♥ 2400	+4 (9)	
♥ 3600		+2 (8)
♥ 4800	+5 (10)	
♥ 9600	+6 (11)	
♥ 10800		+3 (9)
♥ 19200	+7 (12)	
♥ 32400		+4 (10)
♥ 38400	+8 (13)	
♥ 76800	+9 (14)	
♥ 97200		+5 (11)

Wskrześ Umarłych i Wskrzeszenie



Maksymalna ilość Punktów Życia jest zmniejszona o 20% (Wskrześ Umarłych) lub 10% (Wskrzeszenie) za każdym razem, gdy czar jest rzucany. Maksymalna wartość, jaka może być uleczona tymi czarami jest także skalowana, więc maksymalna ilość reanimowanych/ wskrzeszonych jednostek się nie zmienia.



Wartość Maksymalna Ilości Punktów Życia

Każda jednostka posiada określoną maksymalną ilość Punktów Życia (maksPŻ), i współczynnik redukcji (r), który początkowo wynosi 1. Aktualna maksymalna ilość Punktów Życia (akt_maksPŻ) jest rezultatem zmniejszenia maksPŻ:

$$\text{akt_maksPŻ} = r * \text{maksPŻ}, \text{ zaokrąglone do najbliższej liczby całkowitej}$$

Ten redukujący parametr jest zmniejszany o 0.2 przy rzucaniu zaklęcia Wskrześ Umarłych i o 0.1 przy Wskrzeszeniu.

Zauważ, że akt_maksPŻ nie będzie niższa niż 1% podstawowej ilości Punktów Życia, zaokrąglana w dół, ale minimalnie 1.

Maksymalna wyleczona ilość Punktów Życia

Podczas leczenia lub wskrzeszania jednostek, które mają zredukowaną maksymalną ilość Punktów Życia ($r < 1$), wskrzeszona może być większa ilość istot niż zwykle. Na przykład, jeśli oddział Wampirów ($\text{maksPŻ} = 30$) wysie 90 Punktów Życia, 3 Wampiry zostaną wskrzeszone. Ale jeśli oddział zostanie trzy razy wskrzeszony czarem Wskrześ Umarłych ($\text{akt_maksPŻ} = 12$), aż 7 Wampirów zostanie przywróconych, mimo że ponownie wysiano 90 Punktów Życia.

Sztuczka działa przy Wysysaniu Życia i innych sposobach na wskrzeszenie jednostek, poza dwoma czarami: Wskrześ Umarłych i Wskrzeszenie. Maksymalna ilość, jaką mogą one wskrzesić (maksLeczenie) jest porównywana z akt_maksPŻ:

$$\text{maksLeczenie_oddziału} = \text{maksLeczenie} * \text{akt_maksPŻ} / \text{maksPŻ}, \text{ zaokrąglone w dół}$$

Dyplomacja

Odwaga i Nastrój

Każda neutralna jednostka na Mapie Przygód ma dwa parametry, które określają jej chęć do walki: Odwaga i Nastrój. Zauważ, że talent Logistyka posiada umiejętność Cichy Prześladowca, która pozwala bohaterowi na zobaczenie stanu Odwagi jednostek neutralnych na Mapie Przygód.



» **Odwaga** decyduje o tym, czy jednostka będzie zawsze walczyć (ZAWSZE_WALCZY), zawsze się przyłączy (ZAWSZE_PRZYŁĄCZA) lub gdy jej zachowanie nie jest przewidziane (MOŻE_UCIEC_PRZYŁĄCZY_SIE).

» **Nastrój** określa jak chętnie jednostka się przyłączy lub będzie walczyć: Przyjacielski, Agresywny, Wrogi lub Dzik.

Siła Armii

Dla neutralnych oddziałów, siłą armii jest suma Mocy neutralnych jednostek. Dla armii gracza, siła każdego z oddziałów jest zależna od wartości Morale, Szczęście i niektórych Artefaktów:

$$\text{Moc_Oddziału} = \text{podstawowa_moc} * (1 + C * \text{Morale_Oddziału}) * (1 + C * \text{Szczęście_Oddziału}) * \text{modyfikatory_artefaktów}$$

gdzie C jest parametrem o określonej wartości:

- » C = 0.0173, jeśli Morale, Szczęście > 0
- » C = 0.0122, jeśli Morale, Szczęście < 0

$$\text{modyfikatory_artefaktów} = (1 + \Delta \text{Inicjatywa}/10)$$

Δ inicjatywa jest ilością punktów Inicjatywy zwiększoną przez artefakty bohatera.

Przykład: armia składa się z jednego oddziału 100 Chłopów, których Morale wynosi 5, a Szczęście 3. Bohater posiada artefakt zwiększający Inicjatywę Chłopów o 10%. Chłopi mają moc 41 i Inicjatywę 8 (dzięki zwiększeniu Inicjatywy o 0.8):



$$\text{Moc_Oddziału} = 41 * 100 * (1 + 5 * 0.0173) * (1 + 3 * 0.0173) * (1 + 0.8/10) = 5060$$

Zauważ: Specjalizacja bohatera Giętki Język zwiększa o kolejne 10% na każdy poziom bohatera jego siłę armii zgodnie ze wzorem $(1 + 0,1 * \text{Poziom})$.

Będą walczyć czy się przyłączą?

Poniższe obliczenia są uwzględniane tylko gdy odwaga jednostki to MOŻE_UCIEC_PRZYŁĄCZYĆ_SIE.

Krok 1 ? współczynnik Mocy:

$$\text{Współczynnik_Mocy} = \text{moc_armii_bohatera} / \text{moc_neutralnej_armii}$$

Krok 2 ? Czy będzie walczyć?

Z nastroju jednostki i dyplomacji bohatera można obliczyć mnożnik, który jest porównywany ze współczynnikiem mocy po dodaniu pewnej losowości. Jeśli neutralna armia jest silniejsza niż armia bohatera, wtedy musisz przygotować się na walkę.

- » Mnożnik_Nastroju = 0.5 dla **Przyjacielskiego** nastroju
- » Mnożnik_Nastroju = 1.0 dla **Agresywnego** nastroju
- » Mnożnik_Nastroju = 1.5 dla **Wrogiego** nastroju
- » Mnożnik_Nastroju = 2.0 dla **Dzikiego** nastroju
- » Jeśli bohater zna umiejętność **Dyplomacja**, Mnożnik_Nastroju jest zmniejszony o 0.2 (zaś o 0.4 jeśli bohater posiada założoną Koronę Dowódcy)



Limit tego współczynnika zależy od Mnożnik_Nastroju, i jest porównywany z Współczynnik_Mocy:

$$\begin{aligned} \text{Przyłączenie_Limit} &= \text{losowo}(1; 7) * \text{Mnożnik_Nastroju} \\ \text{Walka_Limit} &= \text{Przyłączenie_Limit} + 3 * \text{Mnożnik_Nastroju} \end{aligned}$$

- » Przypadek 1: jeśli Współczynnik_Mocy < Przyłączenie_Limit, neutralny oddział będzie **walczyć**.
- » Przypadek 2: jeśli Przyłączenie_Limit < Współczynnik_Mocy < Walka_Limit, neutralny oddział będzie **walczyć lub przyłączy się za opłatą**.
- » Przypadek 3: jeśli Współczynnik_Mocy > Walka_Limit, oddział **ucieknie lub przyłączy się za darmo**.

Krok 3 ? Czy się przyłączy?

Szansa na przyłączenie się wynika z nastroju jednostki i wpływu niektórych parametrów armii bohatera:

- » Szansa_Na_Przyłączenie = 10% dla **Przyjacielskiego** nastroju
- » Szansa_Na_Przyłączenie = 5% dla **Agrasywnego** nastroju
- » Szansa_Na_Przyłączenie = 0% dla **Wrogiego** nastroju
- » Szansa_Na_Przyłączenie = -5% dla **Dzikiego** nastroju

Modyfikatory szansy na przyłączenie:

- » +5% jeśli bohater i jednostka są po **tej samej stronie** (dobro/zło)
- » +5% jeśli bohater i jednostka należą do **tej samej rasy**
- » +5% jeśli armia bohatera posiada oddział **tych samych jednostek** co w armii neutralnej (podstawowe i ulepszone jednostki są w tym przypadku rozróżniane)
- » +5% jeśli armia bohatera zawiera oddział **tych samych, ale ulepszonych jednostek** co w armii neutralnej (na przykład, neutralną jednostką jest Chłop, a bohater posiada Szeregowych lub Osieków)
- » +10% jeśli bohater zna umiejętność **Dyplomacja** (+20% jeśli posiada założoną Koronę Dowódcy)

- » +20% jeśli bohater posiada **specjalizację** związaną z daną jednostką (nie ma znaczenia dla premii czy jednostka jest na poziomie podstawowym czy ulepszonym)

Resultat Szansa_Na_Przyłączenie daje aktualną szansę na przyłączenie się danego oddziału.

- » Jeśli się przyłącza, to
 - » **zrobią to za darmo** (przypadek 3). Jeśli odrzucisz ofertę, uciekną.
 - » **będą chcieli zapłaty za przyłączenie** (przypadek 2). Cena jest 3 razy większa niż normalny koszt ich rekrutacji. Jeśli nie posiadasz pieniędzy lub odrzucisz ofertę, neutralne jednostki będą walczyć. Jeśli bohater zna umiejętność Dyplomacja, koszt wynosi dwukrotność werbunku (200%), a w przypadku kiedy ma założoną Koronę Dowódcy koszt jest równy werbunkowi (100%).
- » Jeśli się nie przyłącza, jednostki albo **uciekną** (przypadek 3) lub **będą walczyć** (przypadek 2).

Mieszane Armie Neutralne

W Plemionach Wschodu, neutralne armie znajdujące się na mapie przygów mogą składać się z różnych rodzajów stworzeń. Mieszana armia przedstawiona jest najsilniejszą jednostką w grupie z dodatkowym oznaczeniem. Istnieją pewne różnice pomiędzy nimi a zwykłymi armiami neutralnymi: liczebność jednostek w oddziałach wzrasta na zasadach ogólnych lecz jeśli oddział zostanie zniszczony (a armia pokona atakującego bohatera), nie pojawi się ponownie.

Mieszane armie neutralne podlegają praktycznie tym samym zasadom co zwykłe z odrębnymi premiami dla Szansa_Na_Przyłączenie modifiers:

- » +5% jeśli bohater i **cała armia** stoją po tej samej **stronie** (są sojusznikami i stoją po stronie dobra lub zła)
- » +5% jeśli bohater i **cała armia** należą do **tej samej frakcji**
- » +5%* Modyfikator_Bazowy (zaokrąglony w dół) gdzie **Modyfikator_Bazowy** jest stosunkiem ilości oddziałów w armii neutralnej w porównaniu do ilości oddziałów w armii bohatera (podstawowe i ulepszone jednostki są liczone osobno)
- » +5%*Modyfikator_Ulepszony (zaokrąglony w dół) gdzie **Modyfikator_Ulepszony** jest stosunkiem oddziałów w armii neutralnej do ulepszonych oddziałów tego samego typu
- » +10% jeśli bohater zna umiejętność **Dyplomacja** (+20% jeśli posiada założoną Koronę Dowódcy)
- » +20% jeśli bohater posiada **specjalizację** dla **wszystkich** jednostek w armii neutralnej (ma to miejsce tylko w przypadku armii z jednym rodzajem jednostek – podstawowych i/lub ulepszonych)

Przykład: dla Kroku 3, założmy, że bohater atakuje neutralną armię składającą się z Łuczników, Krzyżowców i Paladynów. W jego armii znajdują się Łucznicy i Krzyżowcy oraz inne jednostki ale nie ma Paladynów. Modyfikator_Bazowy będzie wynosić 2/3, oraz otrzyma 3% premię dla Szansa_Na_Przyłączenie.

Podział Armii Neutralnych

Podczas atakowania neutralnej armii, ilość oddziałów z których się składa zależy od siły: **im armia bohatera jest silniejsza, tym mniej podzielone będą jednostki neutralne**. Zauważ, że podział jest ustalany przed fazą Taktyki i zależy od siły całej armii:

- » Podstawowa ilość oddziałów to 4, 3 lub 2 i zależy od sił obu stron: $\text{Współczynnik_Mocy} = \text{Moc_Armii_Atakującego} / \text{Moc_Armii_Neutralnej}$
 - » jeśli $\text{Współczynnik_Mocy} < 0.5$, to początkowa ilość oddziałów będzie wynosiła 4
 - » jeśli $0.5 < \text{Współczynnik_Mocy} < 1$, to początkowa ilość oddziałów będzie wynosiła 3
 - » jeśli $\text{Współczynnik_Mocy} > 1$, to początkowa ilość oddziałów będzie wynosiła 2
- » Następnie, jest szansa na to, że ilość oddziałów zostanie zmieniona:
 - » 30% szans na zwiększenie o 1,
 - » 30% szans na zmniejszenie o 1,
 - » 40% szans na brak zmian.
- » Istnieje 50% szans na to, że jeden z oddziałów będzie ulepszony.

Szał

Jednostka ze zdolnością Szał otrzymuje bonus do Ataku w przypadku, kiedy sojuszniczny oddział zostanie zniszczony (za wyjątkiem przywołanych Żywiotaków oraz wskrzeszonych oddziałów). Bonus jest uzależniony od siły zniszczonego sojusznicznego oddziału w porównaniu do siły armii: im silniejszy oddział zginął tym większy bonus.

Jednostki w szale otrzymują premię równą sile „straconego” oddziału:

$$\text{Szał_Atak_Bonus} = \text{Atak_Oddziału_Anihilowanego} * (\text{Siła_Oddziału_Anihilowanego} / \text{Siła_Armii})$$

gdzie

- » Szał_Atak_Bonus jest wartością zaokrąglaną w dół, ale nie mniejszą niż 1
- » Atak_Oddziału_Anihilowanego podstawowa wartość Ataku zniszczonego oddziału (nie uwzględnia się modyfikatorów wynikających z umiejętności bohatera, czarów czy artefaktów)
- » Siła_Oddziału_Anihilowanego siła zniszczonego oddziału

» Siła_Armi całkowita siła wystawionej armii (oddziały nie wystawione w fazie taktycznej są ignorowane)

Raz przyznany bonus utrzymuje się do końca walki, jednakże kumuluje się z następnymi bonusami wynikającymi ze zdolności Szał.

Przykład: założmy, że armia składa się ze 100 Zwiadowców i 1 Hydry, a oddział 100 Zwiadowców został zniszczony.

- » Atak_Oddziału_Anihilowanego = 3
- » Siła_Oddziału_Anihilowanego = $100 * 180 = 18000$
- » Siła_Armi = $100 * 180 + 1 * 968 = 18968$
- » Szał_Atak_Bonus = $3 * 18000 / 18968 = 2.84$, zaokrąglone w dół 2



Atak Hydry zwiększa się o 2.

Jak bronić się przed sztuką magiczną

Ochrona przed Magią

Ochrona **obniża obrażenia magiczne**. Na przykład, 34% ochrony oznacza, że bezpośrednie obrażenia od zaklęcia zadadzą tylko 66% obrażeń. Ochrona ($P_1, P_2, \dots P_n$) jest liczona według następującego wzoru:

$$1-P = (1-P_1)(1-P_2)\dots(1-P_n)$$

100% ochrona działa wyłącznie na zaklęcia zadające obrażenia bezpośrednio.

Wskazówka

"Zaokrąglenia Nival" są zastosowane dla P: Nival_podstawa(x) = podstawa(x)-1, a w rezultacie 15% i 14,4% dają tę samą wartość P=14%. W przypadku kiedy Ochrona (talent Obrona) jest jedynym modyfikatorem dla jednostki to 15% obniżenie obrażeń jest zredukowane do 14%.

Modyfikatory ochrony przed magią: Ochrona (Obrona), Odporność Kości (Talent Magiczny), Wyssanie Magii (Magia Zniszczenia), Odporność na Magię 50%/75% (zdolność istot np. Golemy i inne), mini-artefakty z efektem "Ochrona przed Magią", artefakty dające 50% ochronę przed zimnem/ogniem/piorunami...



Wskazówka

Bohater może posiadać więcej niż jeden Pierścień Ochrony przed Błyskawicami lecz odporność jest liczona tylko z jednego.

Odporność na Magię

Odporność na Magię **to szansa na to, by jednostka oparła się mocy zaklęcia**. Na przykład, 20% odporność daje 20% szansę, by jednostka nie odniosła żadnych obrażeń. Odporność ($R_1, R_2, \dots R_n$) jest liczona według następującego wzoru:

$$R = R_1 + R_2 + \dots + R_n$$

100% odporność działa tak jak niewrażliwość na magię (a nie tylko na zaklęcia zadające obrażenia bezpośrednio).



Odporność może być modyfikowana przez: Odporność na Magię (Szczęście), Łamacz Czarów (Specjalizacja Marbasa), Aura Ochrony przed Magią (zdolność Jednorożca), artefakty "Zbroja Zapomnianego Bohatera", "Buty Magicznej Obrony", "Laska Sar-Issusa"...



Odporność na magię może być większa niż 100% lecz nie ma to dodatkowego wpływu. 100% odporność powoduje, że dalsza ochrona przed magią jest bezcelowa, gdyż efekt niewrażliwości na magię został już osiągnięty.

Niewrażliwość na Magię

Pamiętaj, że ochrona przed magią chroni przed czarami zadającymi bezpośrednie obrażenia:

$$\text{Niewrażliwość na Magię} = 100\% \text{ Ochrona} = 100\% \text{ odporności}$$



Tymczasową niewrażliwość na magię można uzyskać dzięki czarowi "Odporność na Magię", lecz jest ograniczona do czarów poziomu 1-4, chyba że rzucający jest Ekspertem Magii Światła. Częściową niewrażliwość mają niektóre istoty lub mogą wynikać z artefaktów. Na przykład, Gargulce są niewrażliwe na Błyskawicę, Golemy na Spowolnienie, artefakt "Hełm Krasnoludzkich Królów" uodparnia armię bohatera na zaklęcie Oślepienie...



Czarne Smoki to jedyne istoty całkowicie niewrażliwe na magię (lecz nie na zaklęcia wywołujące fizyczne obrażenia takie jak Pięść Gniewu). Jednakże ta niewrażliwość może zostać częściowo zmniejszona w przypadku spotkania Czarnoksiężnika z racji jego Zniwalającej Magii.

Zniwalająca Magia

Zniwalająca Magia (talent rasowy Czarnoksiężnika) **redukuje magiczną ochronę** o 20%, 40%, 50% lub 75% w zależności od stopnia wtajemniczenia. Na przykład, jeśli jednostka ma odporność magiczną 72%, Ekspertka Zniwalająca Magia (redukcja o 50%) zmniejszy odporność do 36%. Jednostki niewrażliwe na magię (lub mające 100% odporność) otrzymają 50% obrażeń (niewrażliwość na magię równa się 100% odporności).



Jeśli jednostka ma łącznie 72% odporności i 15% ochrony, a rzucający jest Ekspertem Zniwalającej Magii:

- » istnieje 15% szans, że jednostka dozna 50% obrażeń
- » lub (85% szans) odporność spadnie do 36% a oddział otrzyma 64% obrażeń

Efekt wejścia do Fosi w Fortecy

Fosa Fortecy ma charakterystyczny efekt: gdy atakujący wchodzi do niej, wywołuje wyzwalacz rzucający zaklęcie ofensywne na atakującego oraz runę defensywną na losowo wybranego obrońcę miasta. Określone zaklęcia są połączone z konkretnymi runami, istnieje 6 możliwych kombinacji:

Czar Ofensywny		Runa Defensywna	
	Ogłuszenie (jak efekt umiejętności "Mistrz Błyskawic")	Runa Piorunowładna	
	Zamrożenie (jak efekt umiejętności "Mistrz Lodu")	Runa Berserkera	
	Spowolnienie (poziom Zaawansowany, Siła Czarów 3)	Runa Magicznej Kontroli	
	Znamię Ognia (jak efekt umiejętności Kapłana Runów)	Runa Odporności na Żywioty	
	Spalenie (jak efekt umiejętności "Mistrz Ognia")	Runa Nietykalności	
	Ogłuszenie (jak efekt umiejętności "Mistrz Błyskawic")	Boskie Przewodnictwo (umiejętność Rycerza z Dowodzenia)	

Formacje krasnoludzkie



Formacje Ofensywna i Obronna to dwie umiejętności dostępne dla bohaterów Fortecy, powiązane z Atakiem i Obroną. Dają one bonus do Ataku (lub Obrony) jednostkom z Fortecy znajdującym się blisko siebie na polu bitwy, które wchodzi w skład armii bohatera. Umiejętności tej podlegają tylko jednostki Fortecy. Bonus jest tym większy im oddziały silniejsze.



Wielkość premii jest uzależniona od wartości siły oddziału oraz wartości siły oddziałów sojusznicznych:

$$\text{Bonus} = \text{podstawa} [10 * \log(\text{SIŁA_SOJUSZNIKÓW} / \text{SIŁA_ODDZIAŁU})]$$

gdzie

- » podstawa() zaokrąglona w dół
- » log() logarytm 10
- » SIŁA_ODDZIAŁU wartość siły oddziału
- » SIŁA_SOJUSZNIKÓW całkowita wartość siły krasnoludzkich oddziałów sojusznicznych
- » premia nie może być większa niż 10

Zauważ, że ta formuła nie jest powiązana z poziomem bohatera. Wielkość premii przedstawiona jest w poniższej tabeli:

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

Przykłady:

- 1 oddział 10 Strażników obok oddziału 20 Strażników:
oddział 10 otrzymuje bonus +3 (oddział 20 nie otrzymuje żadnego).

- 3 oddziały po 10 Strażników ustawione w trójkąt:
każdy otrzymuje bonus +3.

- oddział 200 Strażników stojący obok oddziału 20 Magmowych Smoków:
oddział 200 Strażników: współczynnik siły = $200 \cdot 115 = 23000$
oddział 20 Magmowych Smoków: współczynnik siły = $20 \cdot 6100 = 122000$
Oddział Magmowych Smoków nie otrzymuje bonusu, oddział Strażników otrzymuje bonus +7 ($122000/23000=5.3$)



Zastawianie Sideł i Plugawienie Magii

Skorzystanie przez Goblina ze swojej zdolności, wymaga jej uprzedniej aktywacji (zastawienie sideł na polu bitwy czy próba zakłócenia rzucenia czaru). W zależności od ilości Goblinów oraz liczebności celu i poziomu, możliwe są cztery rezultaty. Umiejętność Szczęście Żołnierza nie wpływa na tę zdolność.

Zastawianie Sideł

Istnieją cztery możliwe rezultaty:

1. » istota zatrzymuje się
2. » istota przejdzie o 2 pola mniej
3. » istota przejdzie o 1 pole mniej
4. » sidła nieskuteczne, Wartość GB Goblina zeruje się



Wartość $N(t)$ oddziału celu wylicza się z:

$$N(t) = \text{Poziom} + \text{Ulepszenie} + \text{Wielkość_Oddziału/Tygodniowy_Przyrost}, \text{ zaokrąglając w dół}$$

gdzie Poziom to poziom jednostki, wartość 1 dla jednostki ulepszonej, a 0 dla podstawowej.

Wartość $N(g)$ oddziału Goblinów wylicza się z:

$$N(g) = \text{Wielkość_Oddziału}/25, \text{ zaokrąglając w dół}$$

gdzie Wielkość_Oddziału to ilość Goblinów w oddziale w chwili zastawiania sideł.

Rezultat wynika z różnicy pomiędzy wartościami $N(g)$ i $N(t)$:

- » jeśli $N(g)=N(t)$, 25% prawdopodobieństwo dla każdego z 4 wariantów
- » jeśli $N(g)>N(t)$, +5% za każdy punkt różnicy na korzyść Goblinów Żaden z rezultatów nie może mieć mniej niż 5% prawdopodobieństwa.
- » jeśli $N(g)<N(t)$, szansa na nieskuteczność sideł wzrasta o 5% za każdy Punkt różnicy.

$N(g)-N(t)$	Szansa	$N(g)-N(t)$	Szansa	$N(g)-N(t)$	Szansa
1	30/25/25/20	5	50/25/20/5	9	70/20/5/5
2	35/25/25/15	6	55/25/15/5	10	75/15/5/5
3	40/25/25/10	7	60/25/10/5	11	80/10/5/5
4	45/25/25/5	8	65/25/5/5	≥12	85/5/5/5

Przykład 1: Jeśli oddział Goblinów ma przewagę 1 punktu, prawdopodobieństwo prezentuje się następująco 30%/25%/25%/20%. Przy 4 punktowej przewadze, prawdopodobieństwo wynosi 45%/25%/25%/5%, przy 5 punktowej przewadze 50%/25%/20%/5% itd. Zauważ, że ostatni rezultat nie może ulec zmianie.

Przykład 2: Oddział 100 Goblinów ($N=4$) zastawia sidła, w które wpada 6 Magmowych Smoków ($N=14$). Przewaga punktowa smoków wynosi 10 więc szansa na nieskuteczność sideł wzrasta do 75% i tylko 5% szansy na zatrzymanie (5%/5%/15%/75%).

Plugawienie Magii

Kiedy oddział Goblinskiich Plugawców obiera na cel wroga rzucającego czary, a ten próbuje rzucić zaklęcie, możliwe są cztery rezultaty:

1. zaklęcie zawodzi
2. dla rzucanego zaklęcia efektywna Siła Czarów rzucającego zaklęcie jest obniżona do połowy
3. podwojony koszt rzucenia zaklęcia (jeśli rzucający nie posiada wystarczającej ilości punktów mana, zaklęcie nie odnosi skutku a wartość punktów mana spada do 0)

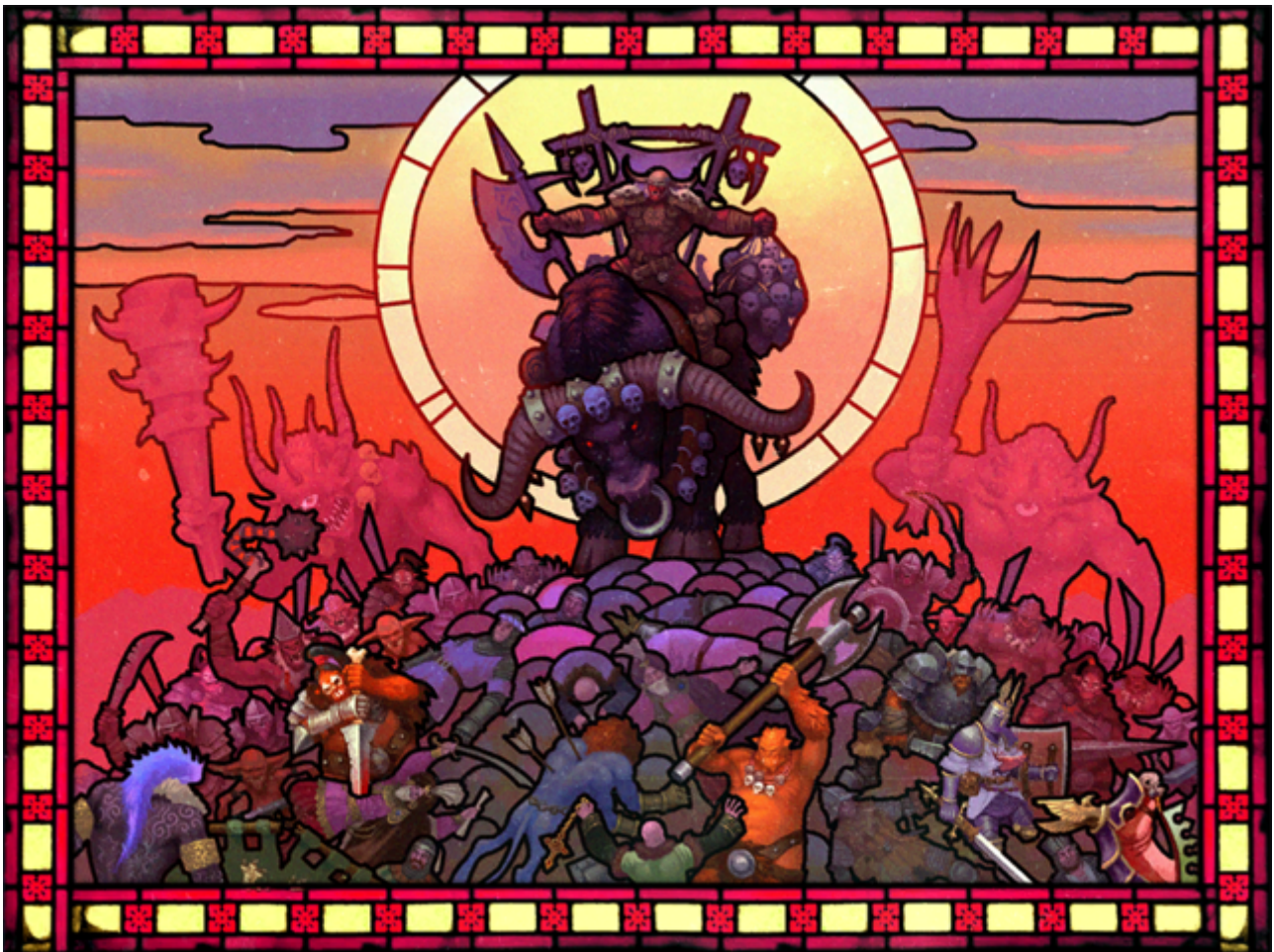


4. plugawienie magii zawodzi, Wartość Gotowości Bojowej oddziału spada do 0. Jeśli czar zadaje obrażenia lub jest nieobszarową klątwą jego efekt odczuwają Gobliny, bez dodatkowego kosztu w punktach mana rzucającego.

Wartości $N(t)$ i $N(g)$ wylicza się w podobny sposób jak przy Zastawianiu Sideł, jednakże porównuje się liczbę Goblinów w momencie rzucania zaklęcia przez cel, a nie w czasie aktywacji zdolności. Jeśli celem jest bohater, należy stosować następujący wzór:

$$N(t) = \text{Poziom_Bohatera} + \text{Poziom_Czaru}$$

Prawdopodobieństwo zaistnienia jednego z 4 rezultatów wynosi 10%/40%/40%/10% i tak jak w przypadku Zastawiania Sideł przewaga punktowa wpływa na szansę. Jeśli kilka oddziałów użyje Plugawienia Magii stosuje się tylko najsilniejszy. Plugawienia Magii nie może zostać Rozproszone.



POZIOM TRUDNOŚCI

Łatwy

Zachowanie komputera

Komputer rzuca zaklęcia tylko do poziomu 3, w czasie walki będzie szturmować wybierając najpierw jednostki walczące wręcz, latające, a na końcu strzelające/czarujące.

Przyrost jednostek komputera jest zmniejszony do połowy, a budynek wznosi tylko każdego drugiego dnia. Komputer wynajmuje tylu bohaterów ile miast kontroluje +1, lecz nie może wynająć więcej niż 8. Komputer nie przejawia większego zainteresowania rozbudową miast.

Neutralne potwory

Wielkość oddziałów na mapie przygód jest zmniejszona o połowę, ale podwojona została liczba punktów doświadczenia za każdą zabita jednostkę, więc ilość punktów doświadczenia, które można zdobyć jest taka sama.

Wielkość oddziałów zwiększa się o 5% na początku każdego tygodnia.

Początkowe Zasoby

Gracz	Gracz Komputerowy
50000 Złoto	5000 Złoto
50 Drewno	10 Drewno
50 Ruda	10 Ruda
25 Siarka	3 Siarka
25 Rtęć	3 Rtęć
25 Klejnoty	3 Klejnoty
25 Kryształy	3 Kryształy

Normalny

Zachowanie komputera

Komputer rzuca zaklęcia tylko do poziomu 3, w czasie walki będzie szturmować wybierając najpierw jednostki walczące wręcz, latające, a na końcu strzelające/czarujące.

Komputer wznosi budynek tylko każdego drugiego dnia. Komputer wynajmuje tylu bohaterów ile miast kontroluje +1, lecz nie może wynająć więcej niż 8. Komputer nie przejawia większego zainteresowania rozbudową miast.

Neutralne potwory

Wielkość oddziałów zwiększa się o 9% na początku każdego tygodnia.

Początkowe Zasoby

Gracz	Gracz Komputerowy
30000 Złoto	10000 Złoto
30 Drewno	10 Drewno
30 Ruda	10 Ruda
15 Siarka	5 Siarka
15 Rtęć	5 Rtęć
15 Klejnoty	5 Klejnoty
15 Kryształy	5 Kryształy

Cieżki

Zachowanie komputera

Komputer wznosi budynek każdego dnia, jeśli to możliwe. Komputer wynajmuje tylu bohaterów ile miast kontroluje +2, lecz nie może wynająć więcej niż 14. Komputer zwraca dużą uwagę na rozbudowę miast, jest bardziej agresywny wobec ludzkich graczy niż innych Komputerów, będzie częściej uciekał z pola bitwy niż na poziomie Normalnym.

Komputer nie ma ograniczeń, co do rzucanych czarów, w czasie walki rozstawi wojska w zależności od ustawienia wojsk przeciwnych starając się uniemożliwić atak na swoje oddziały w pierwszej turze, atak skupia najpierw na jednostkach latających, następnie na strzelających/czarujących a na końcu walczących wręcz.

Neutralne potwory

W Kampanii wielkość oddziałów na mapie przygód jest zwiększona, o 30% ale liczba punktów doświadczenia za każdą zabita jednostkę jest zmniejszona, więc ilość punktów doświadczenia, które można zdobyć jest taka sama. W

Początkowe Zasoby

Gracz	Gracz Komputerowy
20000 Złoto	20000 Złoto
20 Drewno	20 Drewno
20 Ruda	20 Ruda
10 Siarka	10 Siarka
10 Rtęć	10 Rtęć
10 Klejnoty	10 Klejnoty
10 Kryształy	10 Kryształy

scenariuszach i mapach multi wielkość oddziałów jest zwiększona o 12% i nie ma nałożonych ograniczeń, co do zdobywania punktów doświadczenia.

Wielkość oddziałów zwiększa się o 10% na początku każdego tygodnia.

Heroiczny

Zachowanie komputera

Komputer wznosi budynek każdego dnia, jeśli to możliwe. Komputer wynajmuje dwa razy więcej bohaterów ile miast kontroluje +1, lecz nie może wynająć więcej niż 17. Komputer zwraca dużą uwagę na rozbudowę miast, jest bardziej agresywny wobec ludzkich graczy niż innych Komputerów, będzie częściej uciekał z pola bitwy niż na poziomie Ciężkim.

Komputer nie ma ograniczeń, co do rzucanych czarów, w czasie walki rozstawi wojska w zależności od ustawienia wojsk przeciwnych starając się uniemożliwić atak na swoje oddziały w pierwszej turze, atak skupia najpierw na jednostkach strzelających/czarujących, następnie na latających a na końcu walczących wręcz.

Neutralne potwory

W Kampanii wielkość oddziałów na mapie przygód jest podwojona, ale liczba punktów doświadczenia za każdą zabita jednostkę jest zmniejszona o połowę, więc ilość punktów doświadczenia, które można zdobyć jest taka sama. W scenariuszach i mapach multi wielkość oddziałów jest zwiększona o 40% i nie ma nałożonych ograniczeń, co do zdobywania punktów doświadczenia.

Wielkość oddziałów zwiększa się o 11% na początku każdego tygodnia.

Początkowe Zasoby

Gracz	Gracz Komputerowy
10000 Złoto	30000 Złoto
10 Drewno	30 Drewno
10 Ruda	30 Ruda
5 Siarka	15 Siarka
5 Rtęć	15 Rtęć
5 Klejnoty	15 Klejnoty
5 Kryształy	15 Kryształy



ZAGADKI SFINKSA

1. Jaki ród stworzył pierwszą dynastię rządzącą na obszarze, który teraz jest Świętym Imperium Gryfów?

- a. Sokół
- b. Jeleń
- c. Gryf



1500



Buty Szybkiej Podróży



3000

2. Kto był Siódmym Smokiem?

- a. Urgash
- b. Sar-Elam
- c. Kha-Beleth



5000



Tarcza ze Smoczych Łusek



50000

3. Kto był pierwszym i największym czarnoksiężnikiem w Ashan?

- a. Sar-Elam
- b. Sar-Shazzar
- c. Cyrus



15000



Magiczny zwój z czarem



20000

4. Co to jest Serce Gryfa?

- a. smakowity przysmak
- b. fragment duszy króla Aleksieja
- c. popularny romans wśród bardów



15000



Buty Magicznej Obrony



20000

5. Kto jest ojcem Nikolaja?

- a. Vladimir I
- b. Piotr Wielki
- c. Aleksiej IV



15000



Pierścień Witalności



20000

6. Jaki jest najpotężniejszy artefakt, który może zdobyć jedna ze stron?

- a. Łza Ashy
- b. Złota Podkova
- c. Serce Gryfa



15000



Trójąb Tytanów



20000

7. Ile Smoków Żywiotów przewodzi i rządzi w Ashan?

- a. 2
- b. 6
- c. 4



15000



Pierścień Smoczego Oka



20000

8. Kim jest Asha?

- a. Smokiem Porządku
- b. matką Nikolaja
- c. pierwszą królową mrocznych elfów



15000



Korona ze Szponów Smoka



20000

9. Co to jest Talonguard?

- a. legendarny miecz
- b. stolica Przystani
- c. lakier do paznokci mrocznych elfów



15000



Naszyjnik Lwa



20000

10. Tieru żyje...

- a. na wyspie Smoczej Mgły
- b. z rządowej emerytury
- c. na wyspie Zmroku



15000



Sekstans Morskich Elfów



20000

11. Irollan jest...

- a. Smokiem Ziemi
- b. Jednorożcem Findana
- c. Królestwem Elfów



15000



Czterolistna Koniczyna



20000

12. Kto zabił więcej demonów?

- a. Tieru
- b. Kha-Beleth
- c. Aleksiej



15000



Naszyjnik Lwa



20000

13. Które spośród stworzeń Srebrnych Miast jest najpotężniejsze?

- a. Tytan
- b. Loukoum
- c. Szmaragdowy Smok



15000



Trójjąb Tytanów



20000

14. Które odbicie Ashy czczą Nekromanci?

- a. Królika Zabójcę
- b. Pająka
- c. Sierp Księżyca



15000



Naszyjnik Krwawego Szponu



20000

15. Co to jest Sheogh?

- a. legendarny smok
- b. więzienny świat demonów
- c. podniebne miasto Aniołów



15000



Pierścień Witalności



20000

16. Smoki Cienia są dziećmi...

- a. Malassy
- b. Sylanny
- c. Elratha



15000



Buty Magicznej Obrony



20000

17. Kuchnia mrocznych elfów słynie z...

- a. składników o niskiej zawartości węglowodanów
- b. zdolności do silnej reakcji po spożyciu
- c. ostrych przypraw



15000



Torba Złota bez Dna



20000

18. Co dzieje się, kiedy któryś z elfów osiąga dojrzałość?

- a. żeni się
- b. własnoręcznie przygotowuje swój łuk
- c. udaje się na misję w poszukiwaniu widzenia



15000



Sakwa Złota bez Dna



20000

19. Gdzie elfy spisują swoje opowieści?

- a. na drzewach
- b. w księgach
- c. na tatuażach



15000



Pierzasta Peleryna Feniksa



20000

20. Który spośród metali wydobywanych przez mroczne elfy jest najrzadszy?

- a. Gwiazdne srebro
- b. Ciężki metal
- c. Stal cienia



15000



Tarcza Kryształowego Lodu



20000

21. Jakiego koloru są włosy Izabeli?

- a. jest szatynką
- b. jest łysa
- c. jest ruda



15000



Sakwa Złota bez Dna



20000

22. Do czego może służyć Sekstans Morskich Elfów?

- a. do przywołania Żywiołaków Wody
- b. do przyozdobienia biurka
- c. do szybszej żeglugi po morzu



15000



Magiczny zwój z czarem



20000

23. Co jest rytualną bronią Wiedźm mrocznych elfów?

- a. miotła
- b. sztylet z kła
- c. węzowy bicz



15000



Turban Oświecenia



20000

24. Co wyróżnia Nur spośród bohaterów Akademii?

- a. nie posiada ona żadnej magicznej mocy.
- b. jest Dżinem.
- c. jest dziewczyną.



15000



Pierścień Ochrony przed Błyskawicami



20000

25. Jaką unikalną zdolność posiada Agrael?

- a. posiada specjalną magię ognia
- b. jest niezwykle szybki
- c. lecą na niego wszystkie dziewczyny



15000



Buty Szybkiej Podróży



20000

26. Markal zawsze nosi czaszkę...

- a. swojej patronki, królowej Fiony
- b. swojego arcywroga, Cyrusa
- c. swojego mentora, Sandro



15000



Naszyjnik Krwawego Szponu



20000

27. Raelag zostaje Lordem...

- a. klanu Nocnego Czerepu
- b. klanu Piętna Cienia
- c. fanklubu Drizzta



15000



Miecz Potęgi



20000

28. Król Alaron utracił poparcie...

- a. Starożytnych Drzewców
- b. Srebrnych Jednorożców
- c. Szmaragdowych Smoków



15000



Sekstans Morskich Elfów



20000

29. W jaki sposób Freyda związana jest z Godrykiem?

- a. jest jego córką
- b. jest jego krzyżowcem
- c. jest jego siostrzenicą



15000



Czterolistna Konieczyna



20000

30. Co jest ulubionym zasobem demonów?

- a. Rtęć
- b. Siarka
- c. Klejnoty



15000



Sakwa Złota bez Dna

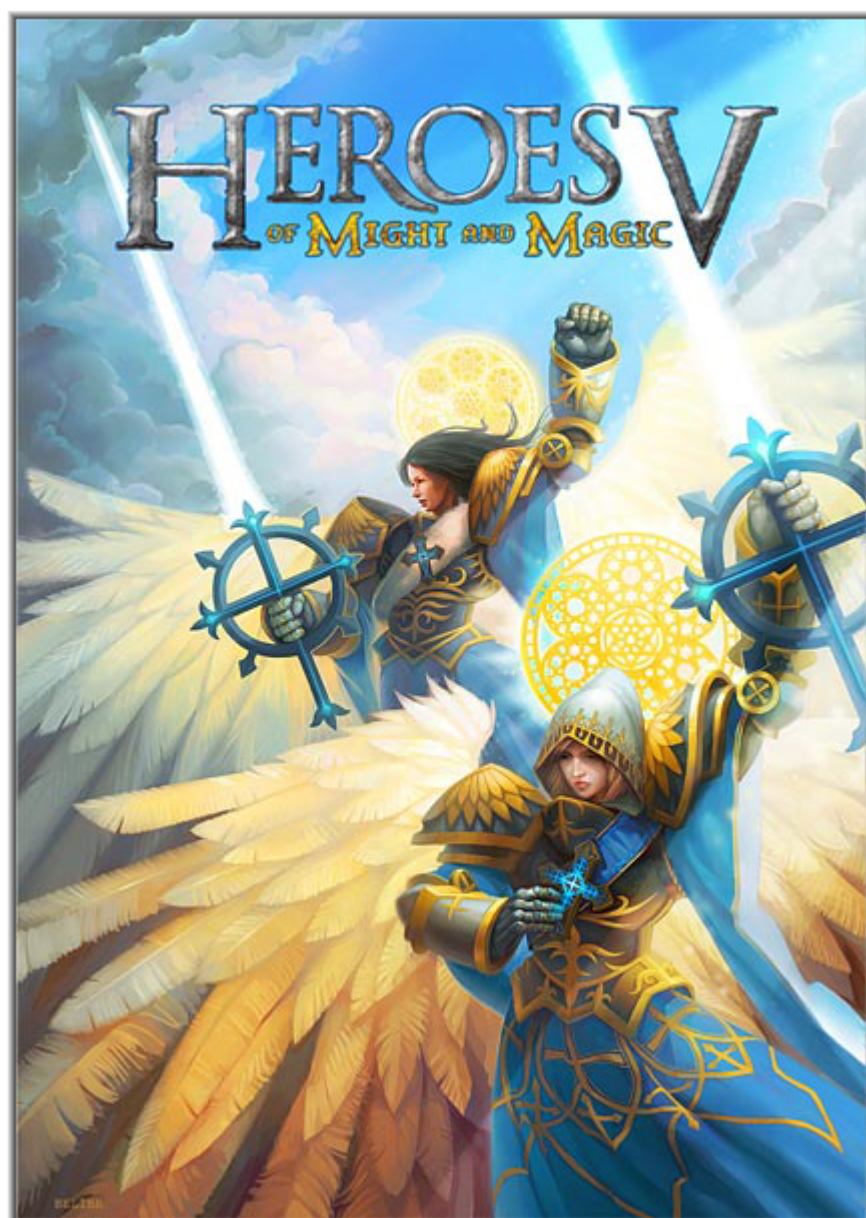


20000

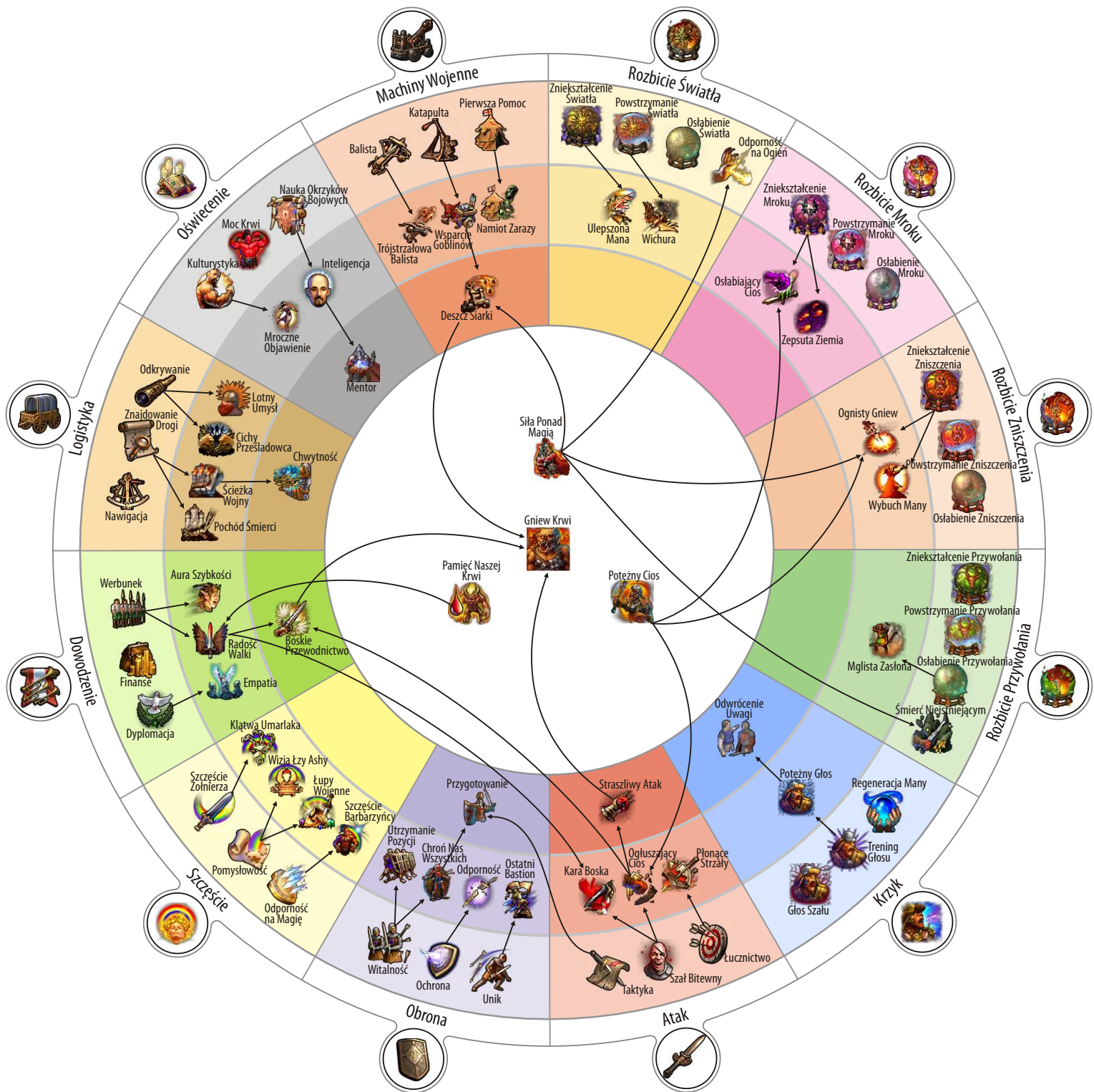


Odpowiedzi: 1:a; 2:b; 3:a; 4:b; 5:c; 6:a; 7:b; 8:a; 9:b; 10:a; 11:c; 12:c; 13:a; 14:b; 15:b; 16:a; 17:c; 18:c; 19:c; 20:c; 21:a; 22:c; 23:c; 24:b; 25:b; 26:a; 27:b; 28:c; 29:a; 30:b;

DODATEK KOŁA UMIEJĘTNOŚCI



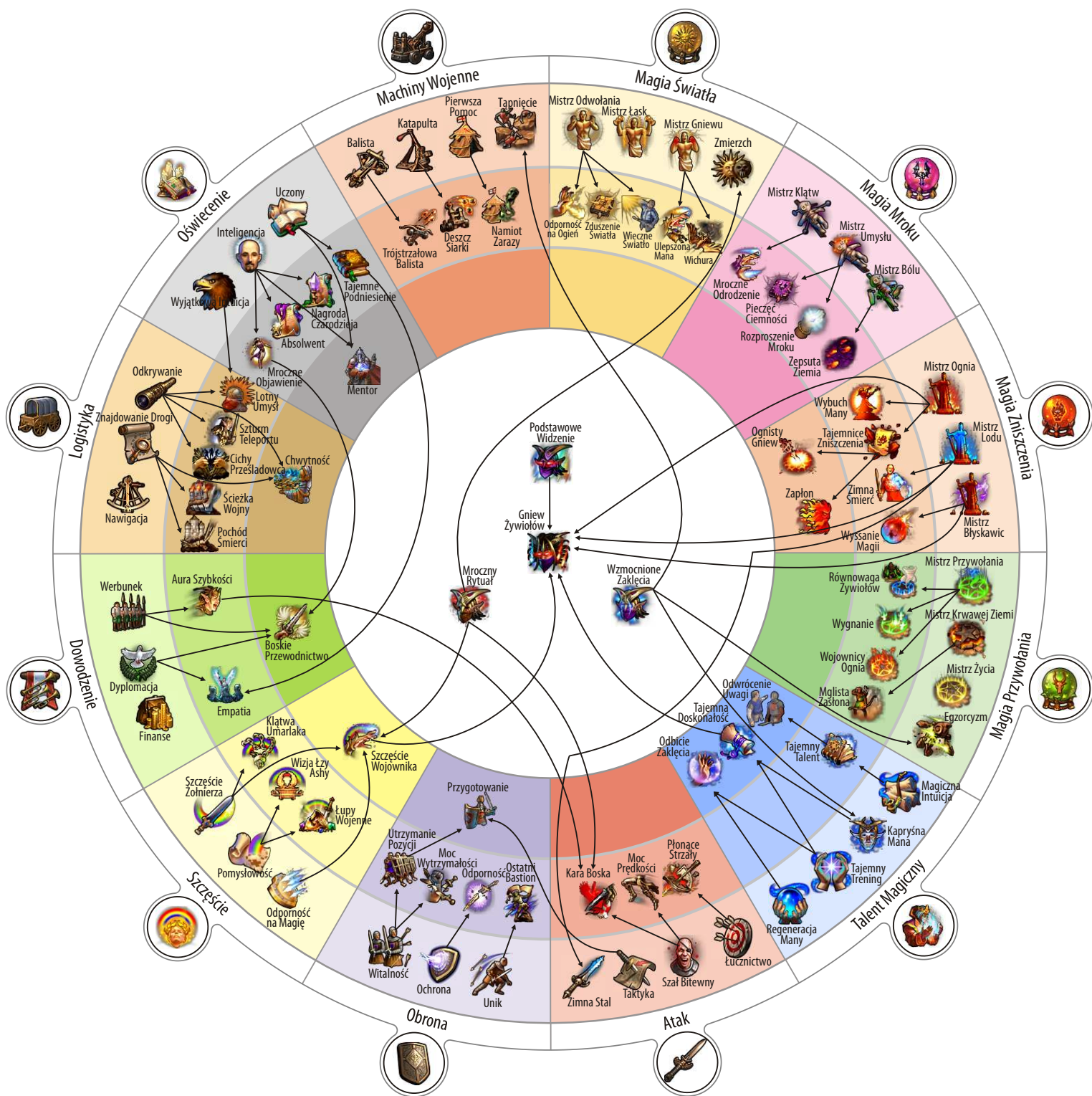
Barbarzyńca



HEROES V

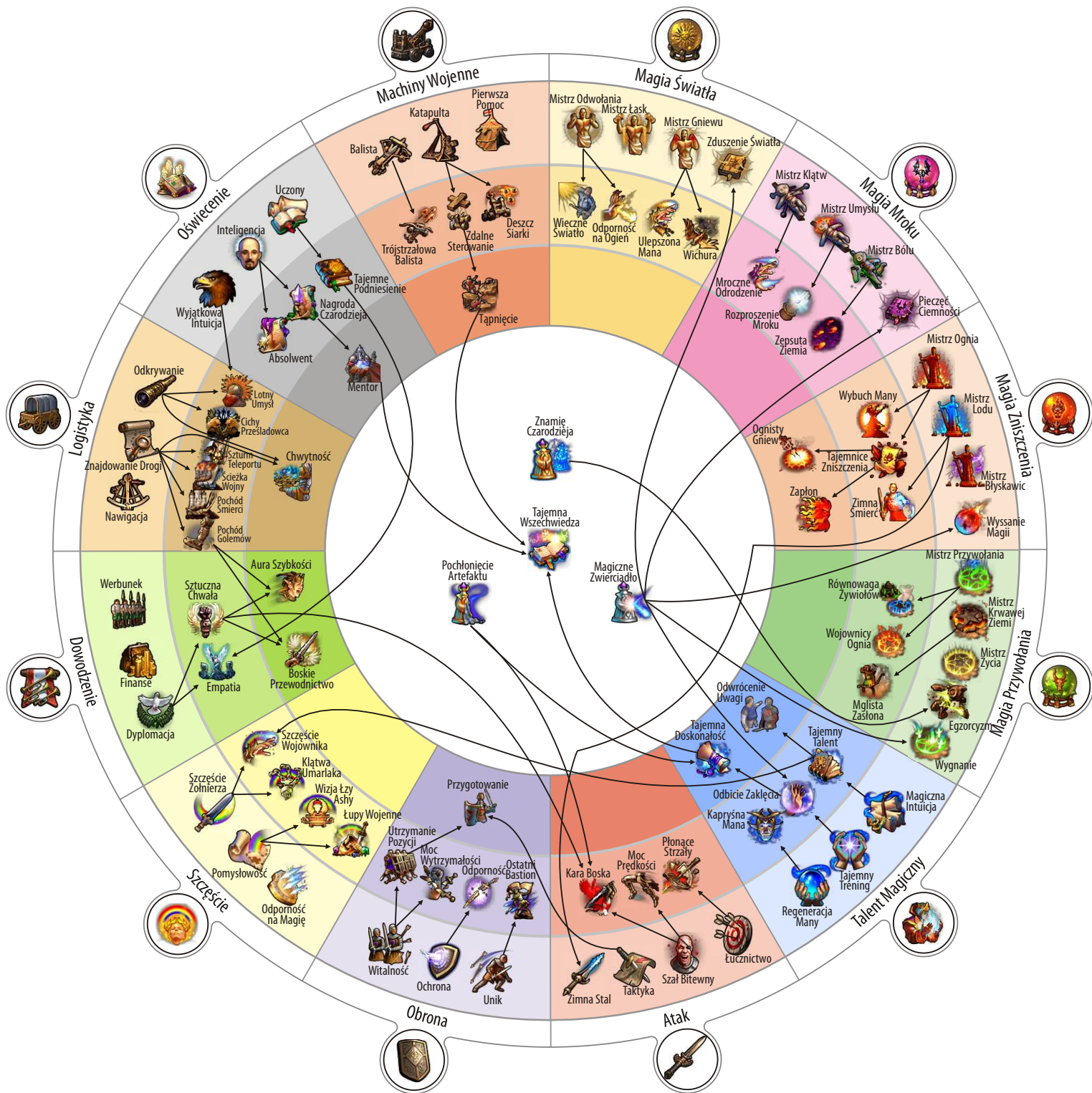
OF MIGHT AND MAGIC

Czarnoksiężnik

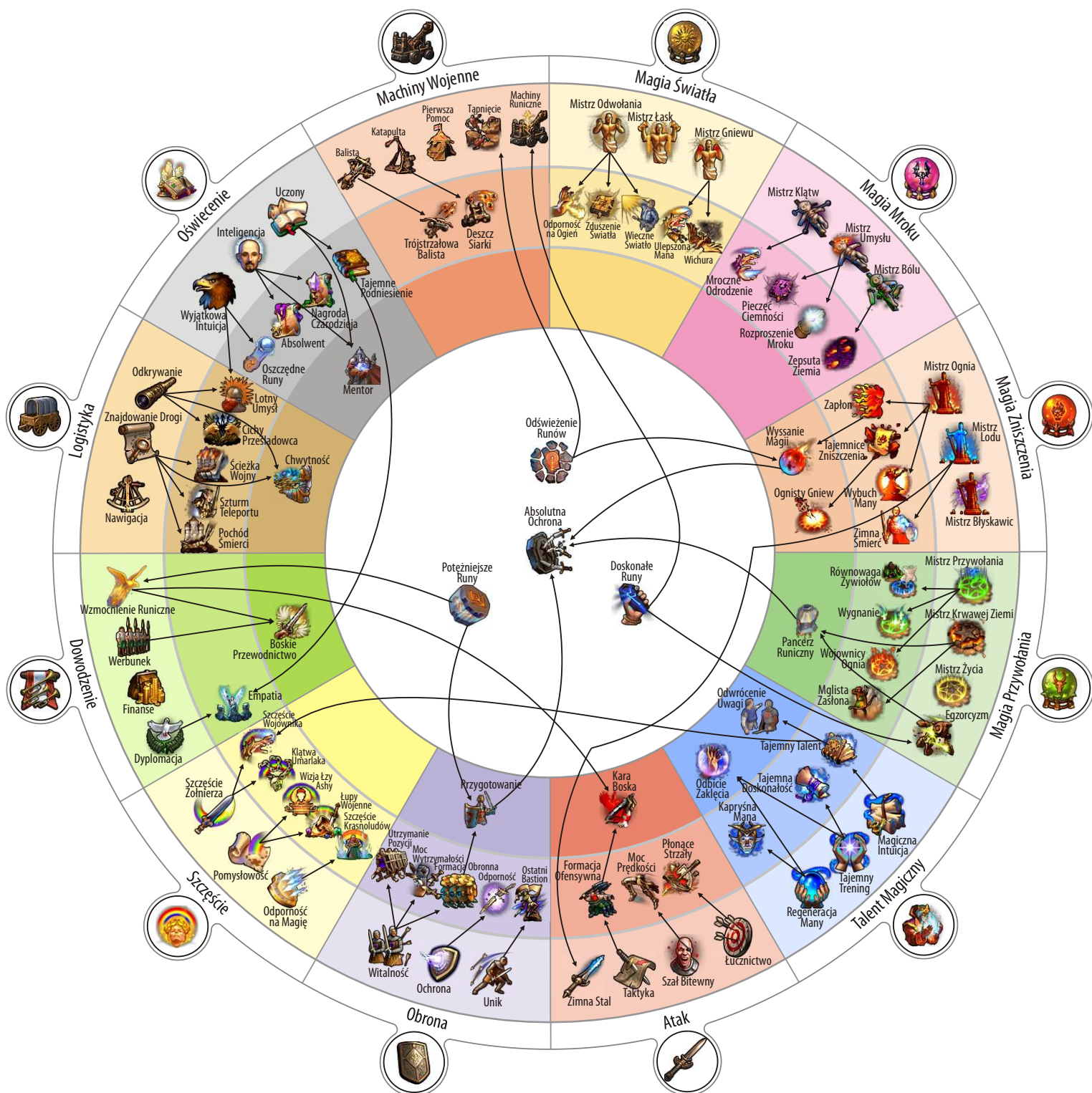


HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

Czarodziej

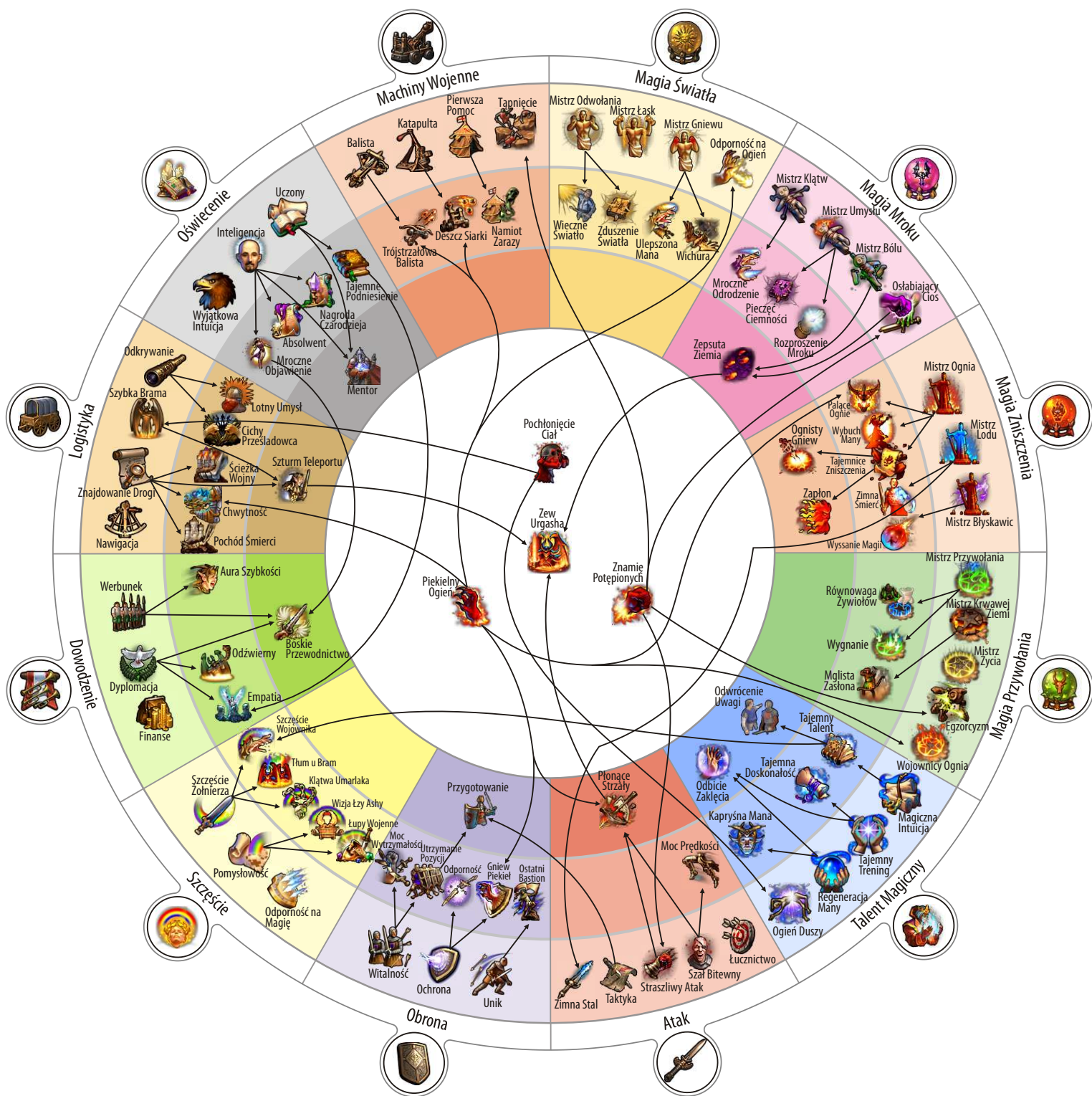


Kapłan Runów



HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

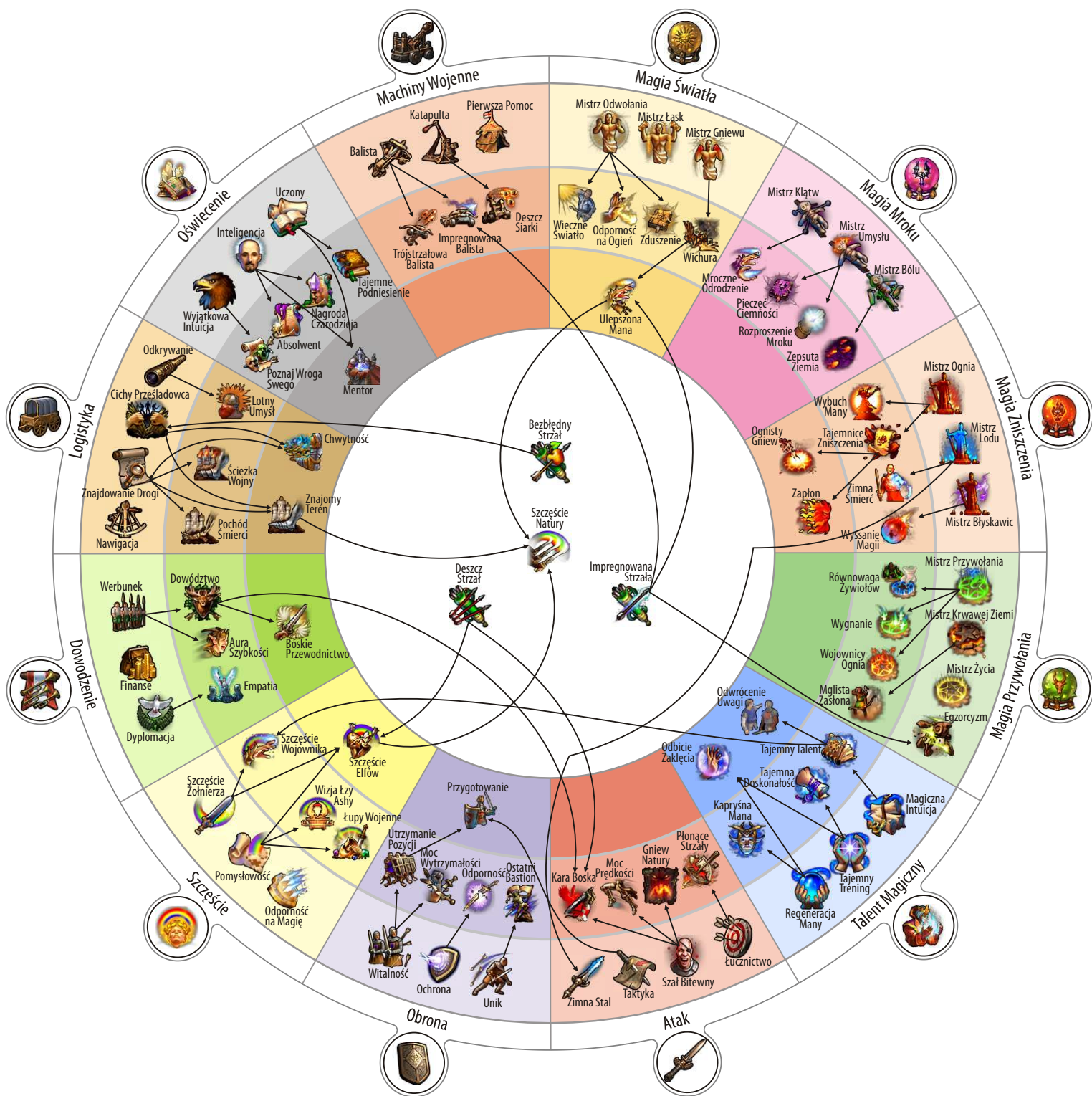
Lord Demonów



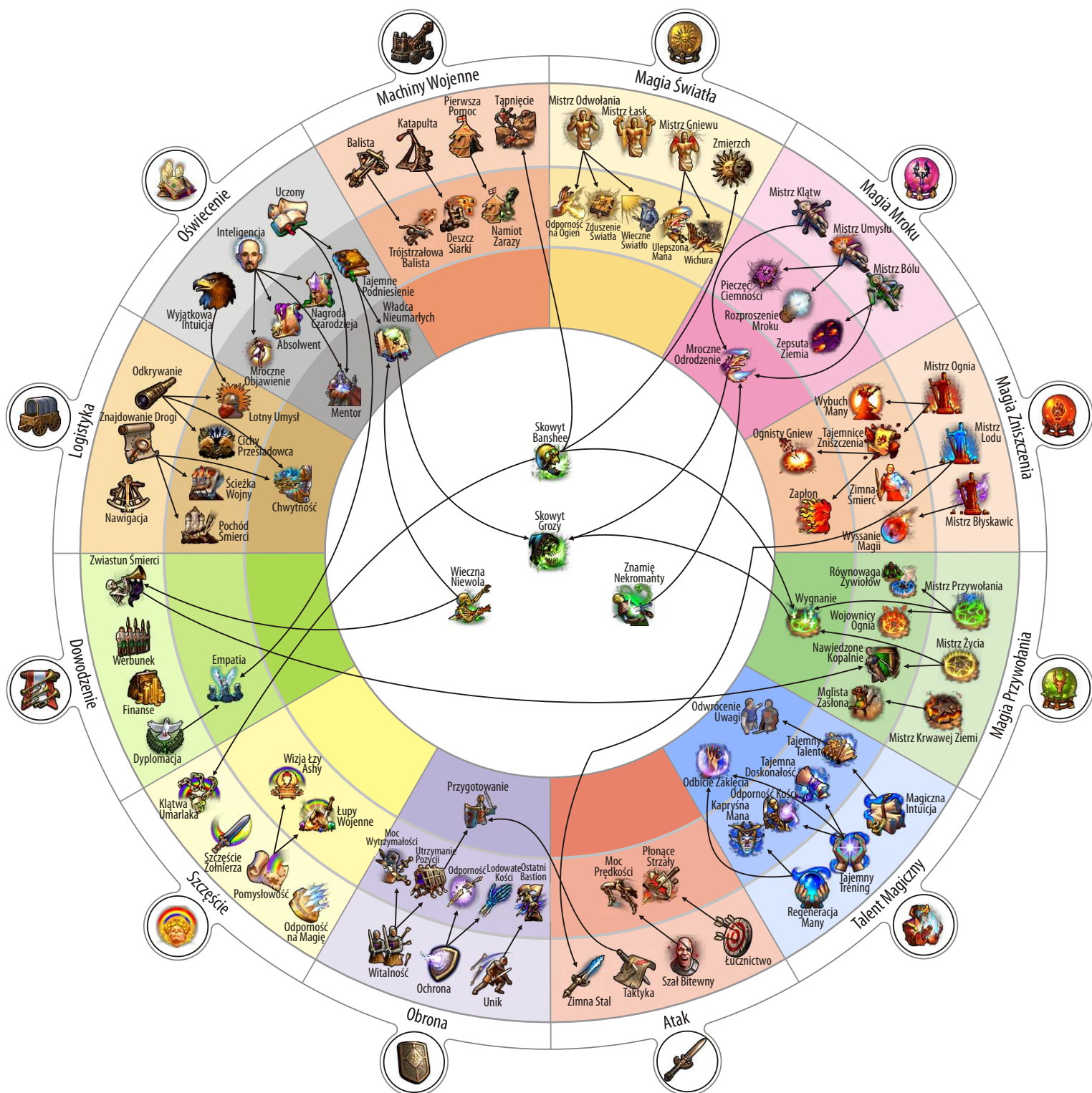
HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

Łowca



Nekromanta



HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

Rycerz

