

DISCIPLES

ТЕМНОЕ ПРОРОЧЕСТВО

ХРОНИКИ НЕВЕНДААРА

Содержание

Вступление	3
Системные требования	3
Минимальная конфигурация:	3
Рекомендуемая конфигурация:	3
Установка игры	3
История	4
Империя	4
Горные кланы	5
Легионы проклятых	6
Орды нежити	7
Главное меню	8
Меню одиночной игры	8
Подготовка к войне	8
Экран выбора правителя	8
Начало игры	10
Интерфейс игры	12
Карта/Ресурсы	13
Задание	13
Настройки	13
Знамена	14
Заклинания	14
Экран дипломатии	15
Столица	16
Жезлы	16
Обмен между отрядами	16
Стража	16
Конец хода	16
Продолжение движения	16
Посохи и свитки	16
Следующий лидер	17
Столица	17
Защитники	19
Исследование страны	20
Герой	20
Перемещение и типы почвы	22
Ресурсы	22
Преобразование земли	22
Установка и удаление жезлов	23
Ландшафт игры	23
Прочие интересные объекты	25
Битва	25
Вор	26
После битвы	27
Опыт	27

Постройка зданий	28
Продвижение предводителей	30
Многопользовательская игра	31
Игра за одним компьютером	31
Меню многопользовательской игры	31
Создать игру	31
Присоединиться	32
Загрузить задание	32
Приложение 1: Описание воинов	33
Приложение 2: Характеристики воинов	38
Империя	38
Горные кланы	42
Легионы проклятых	47
Орды нежити	51
Приложение 3: Описание улучшений	56
Горячие клавиши	57
Создатели	58
Решение проблем и техническая поддержка	60
ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ	61

Вступление

“Disciples II: Темное пророчество” - это пошаговая стратегия, в которой вам предстоит возглавить одну из четырех рас. В условиях непрерывных войн ваша раса должна доказать свое право на жизнь и власть. Вам предстоит создавать армии для завоевания территорий, нанимать на службу могущественных чародеев и военачальников, строить новые города и вести свою расу к победе и славе. Искусство дипломатии, природные богатства, магия, военная мощь - в ваших руках все это станет инструментом, который поможет вам вписать свое имя в долгую и кровавую историю Невендаара.

Системные требования

Минимальная конфигурация:

- Windows 98SE/2000/XP
- Pentium II 233 МГц
- 32 МБ оперативной памяти
- 200 МБ места на жестком диске
- DirectX 7.1
- 16-битная звуковая карта
- 4-скоростной или выше привод CD-ROM
- Видеокарта с 8 МБ памяти

Рекомендуемая конфигурация:

- Windows 98SE/2000/XP
- Pentium II 300 МГц
- 64 МБ оперативной памяти
- 400 МБ места на жестком диске
- DirectX 7.1
- 16-битная звуковая карта
- 4-скоростной или выше привод CD-ROM
- Видеокарта с 16 МБ памяти

Установка игры

1. Вставьте диск “Disciples II: Темное пророчество” в привод CD-ROM.
2. Программа установки запустится автоматически. Если этого не произойдет, просто дважды щелкните по значку "setup" на вашем диске.
3. Выберите нужные настройки и нажмите "Ок". Чем выше уровень установки, тем больше места игра займет на диске. Однако скорость загрузки игры будет выше.
4. После завершения установки нажмите "Играть". В дальнейшем вы можете запускать игру из меню "Пуск".

История

“Врата Ада были, наконец, запечатаны. Победа далась нелегко - израненные и обессиленные воины четырех рас отправились домой. Там их ожидали руины - война опустошила все земли”.

История Невендаара

То немногое, что известно нам об ужасных бедствиях, постигших Невендаар, дошло до нас в виде записей бедного, но грамотного монаха по имени Иллютен. Считается, что его "Истории и песни" были записаны до событий, описанных в “Disciples II: Темное пророчество”, и это единственные уцелевшие свидетельства той эпохи. С его слов мы можем воссоздать живую картину тех смутных времен.

Империя

Выросло целое поколение, не ведавшее о Золотом веке Империи, когда их предки мирно жили бок о бок с Горными кланами и гармония царила даже в самом отдаленном уголке их владений. Золотой век ушел в прошлое и стал для теперешних поколений мифом; они выросли в страхе - зловещие пророчества Старейшин лишили их спокойного сна.

"Падший ангел на огненном коне низойдет на землю, и отмеченные его проклятием сады и пашни станут рождать лишь демонов и чудовищ".

Для нового поколения именно эти слова знаменуют начало истории Империи, а все предшествующие события приравниваются к легендам. Когда Старейшины объявили, что приближается время исполнения пророчества, адский провал ужасным шрамом изуродовал земли Империи, оттуда хлынули "демоны и чудовища". Началась Великая война. До нас не дошли сказания ни о доблестных героях, ни о славных битвах, ни о великих полководцах. Возможно, их и не было. По словам уцелевших, лишь чистота помыслов и сила оружия помогли Империи запечатать врата в Ад.

Прошло десять долгих лет. Чума и голод опустошили земли, что некогда радовали глаз возделанными полями и цветущими садами. Пока молодые люди подбирали новые ножны к своим сверкающим мечам, Старейшины всматривались в небо, взывая к Небесному Отцу. Ведь он же не позволит ужасу наводнить вновь эти благодатные земли? Но сейчас эту землю раздирают склоки и раздоры. Множество мелких аристократов и разбойничьих атаманов провозгласили свои собственные королевства. Некогда гордая и единая Империя, что создавалась тысячи лет, осталась лишь в воспоминаниях. Король, потеряв во время войны супругу и единственного сына, добровольно уединился в самой высокой башне своего замка.

Что нужно было Небесному Отцу от своих подданных? Должно быть, крови, ибо прошло совсем немного времени, прежде чем нечестивые враги Империи нанесли новый удар...

Горные кланы

Горные кланы вели спокойный и замкнутый образ жизни на вершинах самых высоких гор Невендаара. Не потому, что были злобными или недоброжелательными. Они просто не желали вмешиваться в дела людей. Но с открытием новых железных рудников на юге Тимории мастера гномов получили возможность ковать больше оружия, чем было нужно им самим. Людям же из низин требовались изделия из железа такого качества, какого могли достичь только гномы. А гордость гномов не позволила им лишиться мир своих удивительных творений.

А затем Мемнор, старейший и мудрейший из всех гномов, увидел сон, предрекавший несчастье всем Горным кланам. Холодный ветер горных вершин разнес слух о том, что Мемнор самолично огласит свое пророчество на собрании в Гриффиновых высотах.

Шахтеры опустили свои кирки, и громкое звяканье молота о наковальню сменилось слабым, но уверенным голосом Мемнора. Его дрожащий голос далеко разносился в разреженном воздухе горных высот. Он говорил о конце света, о великой битве, которая уничтожит мир. Мемнор утверждал, что конец света близок. Если бы эти слова произнес кто-нибудь другой, ответом им стал бы дружный взрыв хохота, но ответом Мемнору стала леденящая тишина. Даже стылые ветра, что вызывают в сердцах гномов гордость, утихли. Спасти Горные кланы может только знание рун, сказал Мемнор. Но все помнили, что тайны рун давно утеряны, а последние хранители знаний, способные понять их значение, уже давно лежали в своих ледяных могилах...

Из мира мертвых пришел безымянный, безликий, беспощадный ужас. Наспех собранные отряды героев рискнули отправиться в холодное царство Хель в поисках рун мудрости. Что встретили они на своем пути - смертным не дано узнать, а вот то, что они увидели по возвращении, ныне вырезано на камне в назидание всем грядущим поколениям. По родным горам гномов маршировали мертвецы, подданные бесплотной богини Мортис. Печальному взору героев предстала выжженная и опустошенная земля, что была когда-то их гордым королевством.

Валькирии оседлали своих крылатых скакунов и спустились из царства Вотана в поисках павших. Настал Час Волка, время, когда рождались боги и появлялись герои; а волки пожирали слабых. Сам Король был убит, и многие из его доблестных воинов погибли вместе с ним.

Отчаявшиеся, но не сломленные Горные кланы переселились в подземный город Сваталфахайд. Говорят, что там они терпеливо ждут возвращения своих павших воинов.

Легионы проклятых

Давным-давно, прежде чем зло добралось до небес, красота ангела Бетрезена поразила Небесного Отца, и он даровал ему божественное право создать мир, который был назван Невендааром. Бетрезен исполнил его волю. Этот мир был прекрасен и совершенен, а у его обитателей было все, чего они могли пожелать, но младшие ангелы затаили злобу на Бетрезена, и в припадке ревности и гнева заронили семена раздора и ненависти среди мирных племен Невендаара.

Когда Небесный Отец обратил свой взор на Невендаар, он ужаснулся. Где та гармония, которую обещал Бетрезен? Где бескрайние зеленые луга и хрустальные озера? Куда бы ни посмотрел Небесный Отец, везде он видел только страдание. Зеленые луга почернели, а дым от бесконечных войн застал ему очи.

Невендаар должен был стать гордостью и радостью Небесного Отца, но Бетрезен предал его. Гнев Небесного Отца сотряс небеса. Бетрезен должен быть наказан...

Через шесть тысяч лет заточения в хаосе земные слуги Бетрезена - Легионы проклятых - сумели пробить брешь в темнице своего хозяина. Им осталось провести последний ритуал, который даровал бы Бетрезену неограниченную свободу, но Небесный Отец в своей бесконечной милости открыл место проведения ужасного ритуала Империи и Горным кланам.

Легионы проклятых были заперты в своем горном храме, а руна мудрости, начертанная на его дверях, должна была закрыть их на десять лет.

И вот десять лет истекли: теперь ничто не мешает легионам снова попытаться совершить ритуал, который освободит Бетрезена раз и навсегда...

Орды нежити

В самом начале времен богиня смерти Мортис, чье имя сейчас заставляет трепетать от ужаса даже самые отважные сердца, была богиней жизни. Она правила древнейшей расой вместе со своим супругом Галлеаном, и бесконечно велика была их преданность друг другу. Однако Вотан, бог Горных кланов, страстно желал заполучить прекрасные земли Мортис и Галлеана. Зная, что только разорвав связь между Мортис и ее возлюбленным, ему удастся получить власть над этими землями, Вотан превратился в волка и вырвал сердце из груди Галлеана. Своей божественной силой он забросил еще пульсирующее сердце на солнце, чтоб Галлеан не возродился уже никогда, а обезумевшая от горя Мортис отправилась за своим возлюбленным и сгинула в ослепительном пламени... В засушливых землях на юге была процветающая цивилизация чародеев, Алкмаар. Одним движением своей костлявой руки Мортис наслала страшную эпидемию чумы на этих ничего не подозревающих людей. В считанные дни тысячи умерли в мучениях; Мортис истребляла город за городом. Когда-то она радовалась, создавая новую жизнь, теперь же она навлекает страдания и смерть на свои же творения, и нет этому конца. Богиня жизни отыскивала новое предназначение...

Поглощенная ненавистью и страданием, Мортис занялась созданием омерзительной армии. Ее войска состояли из мертвецов, и многие солдаты богини некогда пали от ее же руки. Лишенные покоя даже в смерти, они шли вперед, выполняя злое капризы своей темной хозяйки. Ее солдаты косили воинов Горного клана одного за другим, и Вотан отпрянул в ужасе...

Когда Верховный король Стурмир Громовой Молот пал замертво на поле битвы, Мортис поняла, что отомстила за себя и за своего возлюбленного. Она позволила упокоиться воинству скелетов, сослуживших ей такую хорошую службу, и на долгие годы отвернулась от мира. Любовь к Галлеану все еще горела в темном сердце Мортис. В одиночестве она терпеливо ждала возвращения того, кто когда-то любил ее.

Целую вечность бесплотная богиня блуждала в темных коридорах безумия. Где был Галлеан? Она выкрикивала его имя, но лишь эхо отвечало ей. Постепенно Мортис совладала с собой и сумела преодолеть накатившее на нее сумасшествие. Если Галлеан не пришел к ней, значит, он не мог прийти.

Чтобы оживить Галлеана, нужна была божественная кровь. И когда духи открыли ей существование святого отрока, Мортис поклялась, что она воссоединится со своим возлюбленным, даже если для этого ей придется утопить мир в крови...

Главное меню

С помощью Главного меню вы попадете в таинственный мир Невендаара. Для начала выберите одну из следующих возможностей:


- **Одиночная игра:** позволяет играть против компьютера. Меню одиночной игры приводится ниже.
- **Многопользовательская игра:** позволяет играть через Интернет или по локальной сети. Меню сетевой игры приводится ниже.
- **Ролик:** знакомство с предысторией событий "Disciples II: Темное пророчество".
- **Создатели:** вот кто виноват в ваших бедах.
- **Настройки:** настройки игры. Меню настроек приводится ниже.
- **Выход:** Выход из игры "Disciples II: Темное пророчество".

Меню одиночной игры

В меню одиночной игры есть все необходимые настройки, чтобы воевать против компьютера:

- **Новая сага:** Начать новую серию связанных заданий.
- **Загрузить сагу:** Загрузить сохраненную ранее сагу.
- **Новое задание:** Начать новое приключение. Задание - это самостоятельное приключение, не связанное с сагой. Чтобы победить, вы должны выполнить все задачи. Нажмите кнопку "Новое задание", и вы увидите список заданий. Щелкните по сценарию, чтобы прочитать информацию о нем. Внизу экрана показаны расы, которые участвуют в задании.
- **Загрузить задание:** Загрузить сохраненное ранее задание.
- **Назад:** Возврат в главное меню.
- **Своя сага:** Создайте свой собственный мир приключений. О создании своих саг и заданий рассказано ниже.
- **Загрузить свою сагу:** Загрузить сохраненную ранее свою сагу.

Подготовка к войне

Прежде чем приступить к завоеванию мира, вам надо выбрать расу, которая поможет вам воплотить в жизнь ваши планы. У каждой расы есть свои сильные и слабые стороны. Выберите одну из них с помощью стрелок на экране выбора расы и нажмите кнопку "Продолжить" 

Выбор правителя

После выбора расы можно приступать к выбору правителя. Щелкните по изображению меча и щита для просмотра всех вариантов. В игре есть три типа правителей:

• **Военачальник:** Посвятившие свою жизнь искусству войны, его свирепые отряды восстанавливают 15% повреждений каждый день. Хотя ему известны все тайны военного ремесла, он может использовать любое заклинание один раз в день, а его выбор заклинаний ограничен только количеством доступной маны. Однако его приверженность более традиционным способам ведения боя не позволяет ему применять заклинания выше четвертого уровня.

• **Верховный маг:** Искусный в тайных науках, верховный маг может изучать все заклинания и применять любое из них дважды в день. Этому правителю на изучение заклинаний нужно в два раза меньше маны, чем остальным типам правителей. Кроме того, Башня магии, где происходит изучение заклинаний, уже доступна в начале игры. Отряды верховного мага восстанавливают здоровье только в городах.

• **Глава гильдии:** Как и военачальник, глава гильдии предпочитает традиционную технику ведения боя, хотя он охотно берет к себе на службу ловких воров (что значит "беспощадных"). К тому же Гильдия, необходимая для их найма, уже построена в городе в начале игры.

Действия, доступные вора гильдии:

Отравить отряд	Вор отравляет отряд врага, уменьшая уровень здоровья всех воинов
Внедрить шпиона	Вор внедряет шпиона во вражескую армию
Украсть предмет	Вор крадет предмет из отряда противника
Покушение	Вор попытается убить слабого воина из отряда противника
Подделать приказ	Вор отправляет противнику поддельную депешу, чтобы изменить расстановку вражеских воинов в битве
Вызвать на дуэль	Вор бросает вызов предводителю вражеского отряда
Отравить колодец	Вор отравляет колодец в городе врага, уменьшая уровень здоровья всех воинов
Украсть заклинание	Вор крадет заклинание у расы противника
Подкупить население	Вор предлагает золото, чтобы гарнизон города сдался без боя
Украсть золото	Вор крадет золото из городской казны
Украсть предмет	Вор крадет предмет у торговца
Посетить руины	Вор обследует руины, собирая информацию о них

На экране выбора правителя можно изменить:

• **Портрет правителя:** Щелкните по портрету в центре экрана, чтобы выбрать другого правителя.

• **Уровень сложности:** Щелкните по короне, чтобы выбрать уровень сложности (легко, норма, сложно, очень сложно). Чем выше уровень сложности, тем меньше ресурсов будет у вас в начале игры и тем сильнее будут ваши противники.

• **Имя правителя:** Вы можете оставить имя, предложенное компьютером, или ввести другое в окошке в нижней части экрана.

Для продолжения щелкните по стрелке.

Начало игры

В начале кампании вам расскажут о саге или задании, а также сообщат вашу первую цель. Каждый раз после завершения части Саги вы получите новые указания для следующего приключения. У каждой расы, участвующей в задании, могут быть свои цели. Ниже приведен примерный список целей задания/саги. Может быть поставлено сразу несколько целей:

- **Уничтожить:** победить в схватке определенный отряд.
- **Захватить город:** захватить определенный город.
- **Преобразовать:** преобразовать определенный процент земли. Территория, прилегающая к вашим городам и жезлам, преобразуется автоматически во время каждого хода. Любая земля рядом с землей вашего типа также преобразуется.
- **Ограбить:** захватить определенные развалины и собрать там все предметы.
- **Доставить предмет:** доставить предмет в указанное место.
- **Привести отряд:** привести отряд в определенное место.
- **Привести отряд в город:** привести отряд в указанный город.

"Disciples II: Темное пророчество" - пошаговая игра, каждый ход в которой осуществляется за один день. В этот день вы можете совершать такие действия:

- Нанимать новых героев и управлять армиями;
- Покупать и продавать артефакты, свитки и зелья;
- Исследовать территорию с помощью ваших героев;
- Возвести здание в столице;
- Улучшать другие города;
- Вступать в битву;
- Изучать новые заклинания;
- Применять заклинания.

Попытайтесь во время каждого хода оценивать ваше положение с разных точек зрения: военное положение, управление ресурсами, управление городами и т.д. Даже если все ваши отряды уже использовали свои очки движения, вы можете возвести здание в столице, изучить или применить заклинание и т.д. Не теряйте время, вы можете быть уверены, что ваши противники сделают все, что в их силах, чтобы подобраться к вам. Поэтому не стоит просто сидеть и ждать.

Нажмите стрелку в нижнем правом углу экрана, чтобы начать приключение.

Когда вы начинаете новую игру, появляется сообщение о начале хода:



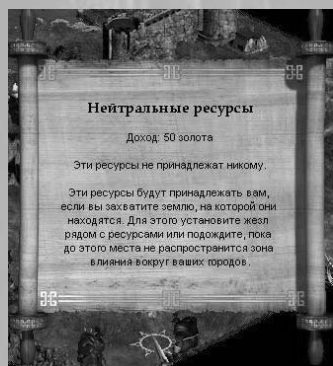
Оно будет появляться в начале каждого хода. Там отражается ваш текущий доход из всех возможных источников только за этот ход. Чтобы просмотреть информацию обо всех ваших ресурсах, нажмите кнопку "Карта/ресурсы" в правой верхней части экрана.

Нажмите кнопку "Продолжить", чтобы начать игру.

Выберите имя вашего первого предводителя. Вы можете оставить предложенное компьютером имя или ввести любое другое. После этого нажмите стрелку.

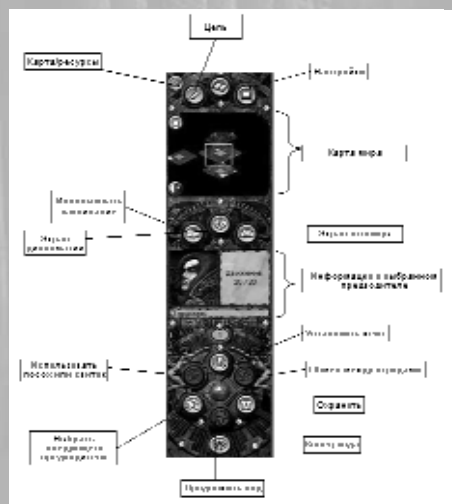
Интерфейс игры

Интерфейс игры состоит из двух разделов. В левой части экрана вы видите окружающий вашего героя мир, включая врагов, монстров и сокровища. Это та "доска", на которой вы размещаете свои армии и разрабатываете тактику. Для просмотра информации о каждом элементе на экране, например, о здании или монстре, наведите указатель мыши на этот элемент и щелкните правой кнопкой мыши. Появится панель информации. Помните, что для получения информации о некоторых отрядах и построениях - особенно о вражеской столице - необходим шпион.



Щелкните правой кнопкой мыши по любому элементу для получения информации

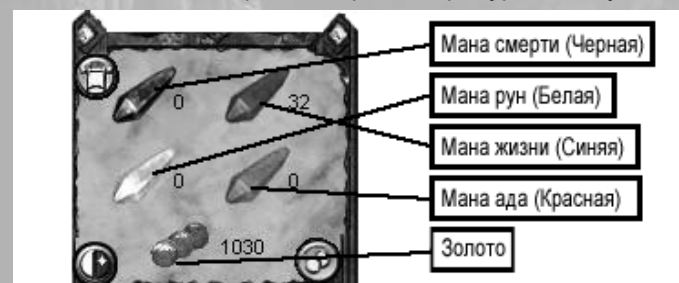
Правая часть интерфейса игры содержит информацию и настройки, которые могут вам понадобиться во время текущего хода. Прежде чем продолжить, уделите этим настройкам немного времени.



Карта/Ресурсы


Переключайте панель Карта/Ресурсы, для получения последних сведений о ресурсах, вашем местонахождении и ходе борьбы за земли. На панели “Карта” показана карта мира, на которой видны все исследованные территории. Шахты отмечены крестиками, квадраты обозначают ваши города (не столицу), а прямоугольники с белой полосой - мобильные отряды. Щелкните по карте левой кнопкой мыши, чтобы выбранная точка стала центом карты. Также можно выделить нужную область прямоугольником, чтобы увидеть ее на главной игровой карте.

На панели "Ресурсы" вы видите общее количество принадлежащих вам ресурсов. Помните, что эта информация отличается от той, что вы видите в начале хода и которая отображает ресурсы, полученные за один ход.



Переключите панель еще раз, чтобы увидеть (в клетках), сколько земли преобразовали вы и ваши соперники.

Задание

Здесь вы можете увидеть ваше задание. Нажмите кнопку , чтобы еще раз увидеть задание саги. На карте голубым кругом отмечено местонахождение цели сценария. Например, голубой круг вокруг города значит, что этот город играет важную роль в выполнении задания.

Настройки

Используйте стрелки и переключатели в меню настроек для настройки игры. Меню настроек делится на 4 основные части:

Настройки игры	
Скорость воинов	Установите скорость передвижения: нормальная, быстрая или очень быстрая
Скорость воинов противника	Установите скорость передвижения: нормальная, быстрая или очень быстрая
Скорость прокрутки	Установите скорость прокрутки карты: медленная, нормальная или быстрая
Скорость боя	Установите скорость проведения боя: медленная, нормальная, быстрая или мгновенная (без анимации битвы)

Конец хода	Подтверждение завершения хода
Автосохранение	Сохранение текущей игры после каждого хода
Подсветка направления	Отмечает положение указателя мыши на карте мира
Битва в пути	Отряд не будет избегать битвы, имея заданную точку назначения

Графика	
Доп. анимация в битве	Анимация воина, не совершающего действия
Изометрическая анимация	Включает анимацию на карте, например, водопад
Облака на карте	Отображает на карте движущиеся облака

Звук и музыка	
Громкость эффектов	Выберите выкл., низ., сред. или выс. громкость
Громкость музыки	Выберите выкл., низ., сред. или выс. громкость
Голоса воинов	Выберите выкл., низ., сред. или выс. громкость
Изометрич. звуки	Выберите выкл., низ., сред. или выс. громкость

Производительность	
Видеокарта с низ. памятью	Включить для старых видеокарт
Качество альфа-блендинга	Выбрать высокий или низкий уровень
Перемещение к действию	Изображение будет передвигаться вместе с движущимся отрядом
Плавная прокрутка при движении по карте	Включает более высокую частоту обновления движущегося отряда

Используйте кнопки "Низкое качество" и "Высокое качество" для быстрой установки нужного значения по умолчанию.

В меню настроек можно также выбрать следующее:

- Загрузка игры: щелкните по ранее сохраненной игре и нажмите кнопку "Загрузка".
- Сохранение игры: введите название игры и нажмите кнопку "Сохранить".
- Выход: выход из текущей игры и возврат в главное меню.

Для выхода из меню настроек щелкните по значку стрелки.

Знамена

Иногда деревья, постройки или другие элементы пейзажа могут от вас скрывать ваши отряды. Нажмите кнопку "Знамена", и большой флаг будет отмечать местонахождение каждого отряда.

Заклинания

Нажмите эту кнопку, чтобы произнести одно из выученных заклинаний. В книге заклинаний выберите закладку с нужным уровнем заклинания, а затем само заклинание. На правой странице появится информация о выбранном заклинании. Прежде чем использовать заклинание, нужно сначала его

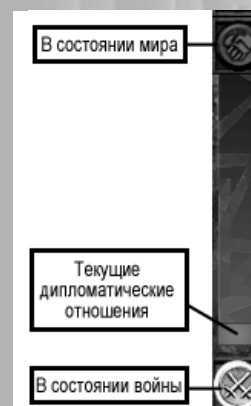
изучить. Для произнесения заклинания нажмите кнопку "Заклинание" или дважды щелкните по его значку. Если у вас достаточно маны, вы снова окажетесь на карте. Выберите для своего заклинания подходящую цель. Если цель подходящая, указатель изменит свой внешний вид - он будет заряжен магической энергией.

Бывает три вида заклинаний: заклинания, которые действуют на всю карту, заклинания, которые действуют на определенную площадь, и заклинания, которые действуют на одну цель.

Экран дипломатии

Щелкните по портрету любого предводителя на экране дипломатии, и вы увидите его текущий дипломатический статус. Экран дипломатии можно использовать для заключения и расторжения союзов и предлагать в дар золото и магию союзникам и потенциально опасным соперникам.

Рядом с изображением каждого предводителя есть полоса, которая показывает его дипломатическую позицию по отношению к вам. Когда красная полоса приближается к скрещенным мечам, выбранный предводитель склоняется к войне. Для изменения положения вы можете предложить ему золото. Когда его дипломатическая позиция относительно вас изменяется в лучшую сторону, красная полоса подвигается выше к рукопожатию.



Вы можете общаться с предводителем посредством пяти кнопок дипломатических действий:

- Продать предмет: выберите предмет и назначьте цену. Торговля возможна только в состоянии мира.
- Продать заклинание: выберите предмет и назначьте цену. Торговля возможна только в состоянии мира.
- Дать золото: золото может помочь улучшить отношения.
- Предложить союз: прежде чем вы сможете предложить союз, вы должны принести в дар золото вашему будущему союзнику и доказать свою силу в битве.

Обратите внимание: если вы используете заклинание, которое заденет территорию вашего союзника (при игре против компьютера), любой договор мгновенно разрывается. Если один из ваших союзников использует такое заклинание против одного из ваших отрядов, вы имеете возможность расторгнуть союз.

В многопользовательской игре вы имеете возможность общаться со своими противниками. См. раздел "Многопользовательская игра" данного руководства.

Столица

С помощью экрана столицы вы нанимаете отряды, изучаете заклинания и строите дополнительные здания. Подробнее об этих действиях см. разделы "Столица" и "Постройки" этого руководства.

Жезлы

Жезлы используются для преобразования территории вокруг вас. Преобразованная земля и все ее ресурсы принадлежат вашей расе, и сразу же начинают пополнять ваши доходы. Подробнее об этом см. "Преобразование земли".

Обмен между отрядами

Расположенные рядом отряды могут обмениваться воинами и предметами. Для обмена предметами выберите отряд, нажмите кнопку "Обмен между отрядами", а затем выберите второй отряд. Появится окно обмена. Перетащите предметы или воинов на новое место. Оба отряда должны быть вашими, и оба предводителя отрядов должны быть живы. Однако вы можете передать зелье оживления, оживить предводителя с его помощью, а затем произвести обмен членами отряда.

Охранять

При выборе предводителей этот предводитель не появится до следующего хода.

Конец хода

Завершение хода и передача его другому игроку. Во время хода другого игрока на экране появляется значок песочных часов. Номер хода указан над кнопкой "Конец хода".

Продолжить ход

Часто вашему отряду не хватает очков движения, чтобы добраться до места назначения за один ход, либо ваше движение прерывается всплывающим сообщением. Щелкните по этому значку, и отряд возобновит движение в указанном направлении.

Использовать посох или свиток

Нажмите кнопку "Использовать посох или свиток", а затем выберите нужное заклинание или свиток. Появится информация о предмете и текущее состояние ваших ресурсов. Затем выберите предмет. Использованный свиток исчезает. Если вы используете заклинание из посоха, из ваших ресурсов вычитается цена заклинания. Ваш предводитель должен уметь использовать свитки и посохи.

Выбрать следующего предводителя


Камера автоматически переходит к следующему предводителю и его отряду.

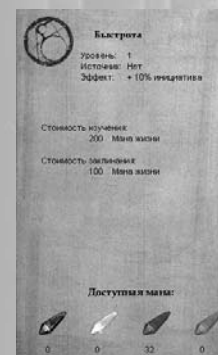
Столица

Чтобы увидеть меню, нажмите этот значок.


Меню столицы позволяет делать следующее:



- Изучить заклинание: нажмите кнопку "Изучить заклинание"  для отображения книги заклинаний. В ней есть все заклинания, доступные в сценарии. На правой странице показана информация по выбранному заклинанию.

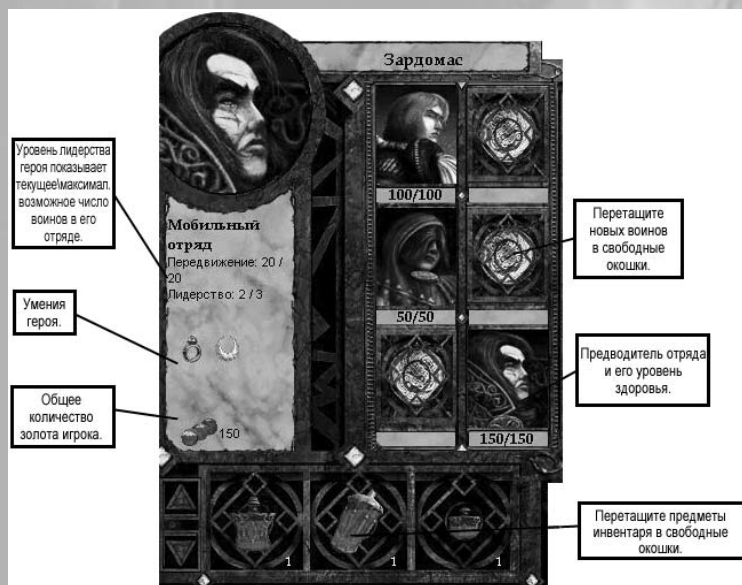


Дважды щелкните по заклинанию, чтобы изучить его, или нажмите значок изучения заклинания. Помните, что не во всех сценариях доступны все заклинания.

- Вывести из города: нажмите значок "Вывести из города" , чтобы предводитель с отрядом оказались вне стен города. Теперь отряд сможет передвигаться по карте.

- Управление армией: нажмите значок "Экран армии" для отображения меню управления армией.

Приведенный ниже раздел "Экран армии" показывает боевое построение ваших отрядов. Левая колонка представляет задние ряды, правая - передовые. Данный раздел также показывает продвижение вашего отряда, который исследует земли. Справа показаны защитники города, подробнее см. ниже.



Для изменения боевого построения перетаскивайте воинов в нужное место. В первый ряд имеет смысл ставить воинов с высоким уровнем здоровья или воинов с оружием ближнего боя. При перемещении воина подсвечивается то место, на которое его можно поставить.





Чтобы передать отряду предмет из инвентаря города (предметы справа внизу экрана), перетаскивайте предмет на одно из свободных мест слева. Если у вас более четырех предметов, используйте для просмотра стрелки вверх и вниз. Пока вы не отдадите предмет отряду, он будет неактивным. Чтобы активировать предмет, передайте его тому воину, которому он предназначался.

Защитники

Защитники города показаны с правой стороны экрана управления армией. Эти воины не покинут город, если вы не переведете их в мобильный отряд. Количество воинов в городе определяется уровнем города. Вы можете передавать предметы из города мобильному отряду, перетаскивая их на свободное место. Вы также можете использовать эликсиры, передавая его воину или предводителю. Цифра в нижнем правом углу показывает количество имеющихся предметов.

В каждой столице есть страж. Страж - это могущественное существо, которое не может покинуть столицу и всегда готово помочь в ее обороне. Помните, что в столицах ваших противников тоже есть стражи, которые способны уничтожить армию одним ударом.

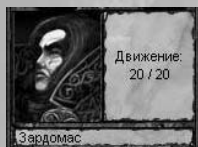
На экране армии вы также можете:

- Отпустить воина: нажмите значок , чтобы избавиться от воина. Когда вы щелкаете по значку "Отпустить воина", указатель мыши принимает вид . Переместите указатель на нужного воина и щелкните кнопкой мыши.
- Лечить воина: нажмите значок , а затем выберите воина, которого хотите вылечить. Лечение стоит денег; сумма зависит от количества восстанавливаемого здоровья. Чтобы появилась возможность лечения воинов, вы сначала должны построить храм в столице.
- Воскресить воина: нажмите значок , чтобы оживить умершего воина. Когда вы выбираете воина, всплывает окно со стоимостью оживления. Воин возвращается к жизни с 1 ХП. Затем вы можете вылечить воина полностью. Чтобы оживлять воинов, вы сначала должны построить храм в столице.
- Нанять воина: чтобы нанять воина, щелкните по любому свободному месту в гарнизоне. Выберите воина на панели "Нанять воина", а затем подтвердите выбор. Стоимость воина будет вычтена из ваших запасов золота. Чтобы создать новый отряд, щелкните по пустому месту в левой части экрана и выберите предводителя. Затем вы можете добавить воинов. Все расходы будут вычтены из ваших запасов золота. Обратите внимание: чтобы нанять вора, вы должны построить в столице гильдию.

Исследование страны



Для выбора предводителя наведите указатель мыши на персонажа (указатель приобретет вид рукавицы). В начале сценария ваш предводитель находится у ворот столицы. Во время выбора предводителя информация о нем отображается в правой части экрана. У предводителя есть максимум очков движения, они представлены второй цифрой после черты. Более сложная почва требует больше очков движения. Когда текущие очки движения (слева от черты) становятся равны нулю, этот предводитель сможет продолжить движение только во время следующего хода.



Чтобы переместить выбранного предводителя, просто дважды щелкните по тому месту, куда вы хотите его отправить. Предводитель автоматически переместится туда.

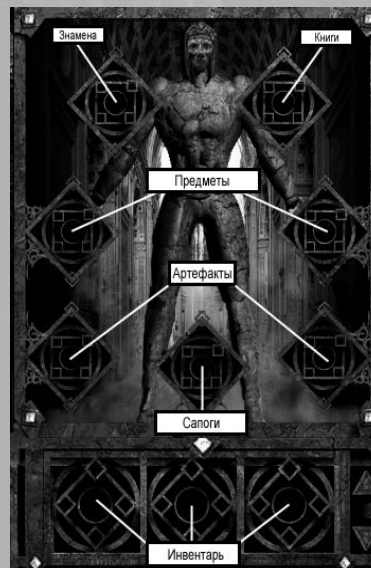
Когда вы указываете точку назначения выбранному отряду, появляется цепочка флажков. Голубые флажки отмечают путь, который отряд пройдет беспрепятственно. Красные флажки показывают место, где отряду придется вступить в бой. Если точка назначения дальше, чем отряд может пройти за день, (то есть на этот ход у вас не хватит очков движения), белые флажки отметят путь, который отряд пройдет на следующий день. Чтобы войти в город, дважды щелкните по входным воротам, отмеченным движущейся стрелкой.



Герой

Доступ к интерфейсу героя можно получить, щелкнув по значку героя на экране армии. В интерфейсе героя можно увидеть различные варианты размещения экипировки предводителя. Для каждого типа магического предмета предназначено свое место, которое отмечено соответствующим символом. Просто перетащите предмет в нужный слот. Чтобы больше узнать о предмете, щелкните по нему правой клавишей мыши.

Помните, что для использования некоторых предметов необходимо специальное умение. Например, для знамени нужно умение "Знаменосец".



Интерфейс героя

Обычные предметы: эти предметы могут использовать воины.

- Знамена: предводитель должен обладать умением "Знаменосец", чтобы носить знамена.
- Артефакты: предводитель должен обладать умением "Знание артефактов", чтобы носить артефакты.
- Книги: предводитель должен обладать умением "Тайное знание", чтобы носить книги.
- Эликсиры: для использования эликсиров не требуется никаких умений.
- Сапоги: предводитель должен обладать умением "Опыт странника", чтобы носить сапоги.


Боевые предметы: во время битвы их можно использовать только один раз.

- Эликсиры: для использования эликсиров не требуется никаких умений.
- Сферы: предводитель должен обладать умением "Тайные науки", чтобы носить и использовать сферы.
- Талисманы: предводитель должен обладать умением "Сила талисманов", чтобы носить и использовать талисманы.

Другие: эти предметы нельзя использовать.

- Ценности: ценные предметы (например, серебряное кольцо) можно только продать торговцам. Щелкните правой кнопкой по предмету, чтобы узнать его стоимость.
- Особые: Эти предметы, например, древние руны, нельзя ни продавать, ни использовать; они необходимы для выполнения заданий в игре. Каждый предводитель может носить только определенное количество предметов:

- Только одно (1) знамя (слева сверху).
- Только одна (1) книга (справа сверху).
- Только одни (1) сапоги (в центре внизу).
- Два (2) артефакта (справа и слева от центра, под руками).
- Два (2) боевых предмета (справа и слева в руках).

Чтобы передать предмет союзнику, щелкните по значку "Бросить предмет" , и выберите место, куда вы хотите бросить предмет. Появится сундук, который укажет местоположение выпавшего предмета. Отряд союзников должен просто подобрать предмет и положить его в свой инвентарь.

Перемещение и типы почвы

От типа почвы зависит, насколько далеко сможет продвинуться отряд за один ход. В таблице приведено количество очков движения, которое расходуется при перемещении по почве различного типа:

- Дороги: 1 единица передвижения на клетку
- Равнины: 2 единицы передвижения на клетку
- Леса: 4 единицы передвижения на клетку
- Вода: 6 единиц передвижения на клетку

Некоторые умения, например, полет, увеличат вашу скорость передвижения.

Ресурсы

В игре "Disciples II: Темное пророчество" есть два вида ресурсов. Для возведения зданий, покупки предметов и создания армии необходимо золото. Для изучения и использования заклинаний требуется мана.

У каждой расы есть свой основной вид маны:

- Империя: мана жизни (синяя)
- Легионы проклятых: мана ада (красная)
- Горные кланы: мана рун (белая)
- Орды нежити: мана смерти (черная)

Вы можете найти или приобрести заклинания, принадлежащие другой расе, но для использования заклинания вам понадобится мана этой расы.

Помните, что заклинания третьего уровня и выше часто требуют комбинации различных типов маны

Преобразование земли

Источники маны и золотые шахты, необходимые для роста вашей экономики, нельзя захватить. Они принадлежат тому правителю, на чьей земле находятся.

Земля разных рас отличается по цвету и внешнему виду. Земля Империи покрыта зеленой травой, Горных кланов - белым снегом, земли Легионов проклятых - кипящая лава, земли Орд нежити - выжженная пустошь.

Преобразовать землю можно тремя способами:

- земля рядом с городом (включая столицу) преобразуется во время каждого хода в зависимости от того, какой расе принадлежит город. Города высокого уровня преобразуют больше земли. Панель "Карта/Ресурсы" покажет, сколько процентов земли преобразовала каждая раса;
- земля, прилегающая к уже преобразованной земле, тоже преобразуется, если рядом нет вражеских городов или жезлов;
- земля вокруг жезла преобразуется во время каждого хода.

Установка и удаление жезлов

У каждой расы есть уникальный предводитель, способный устанавливать жезлы для преобразования земли:

Раса	Воин
Империя	Архангел
Горные кланы	Старейшина гномов
Легионы проклятых	Баронесса
Орды нежити	Баньши

Для установки жезла выберите нужного воина и нажмите кнопку "Установить жезл", затем выберите место на карте и щелкните по нему. Установка жезла стоит 150 золотых. После установки жезла земля вокруг него преобразуется в землю вашей расы во время каждого хода (пока ваш жезл не будет уничтожен). Вы не можете установить жезл на горную или водную поверхность.

Эти воины умеют также уничтожать жезлы. Просто подведите воина к жезлу и нажмите кнопку "Установить/Удалить жезл". Теперь эту землю может контролировать любая раса, которая установит новый жезл.

Ландшафт игры

Ландшафт игры состоит из нескольких элементов:

Руины: в этих местах, обычно похожих на разрушенное здание, можно найти золото или какие-нибудь предметы. Там часто обитают монстры. Щелкните по руинам правой кнопкой мыши, чтобы узнать, ограблены они или еще нет. В ограбленных руинах не может быть ничего ценного.

Золотые рудники и мана: вы получаете ресурсы, преобразовав землю под ними в землю своего типа.

Противники: предводители и их отряды под управлением компьютера или другого игрока. Если вы подойдете к врагу (враги отмечаются красными флажками), вы автоматически вступите с ним в бой.

Монстры: если ваш отряд подходит близко к монстрам, автоматически начинается бой. Обычно монстры охраняют что-нибудь ценное.


Города: захваченный город увеличивает процент земли, которую ваша раса преобразует во время каждого хода. В городах есть защитники, а также может присутствовать дополнительный отряд.

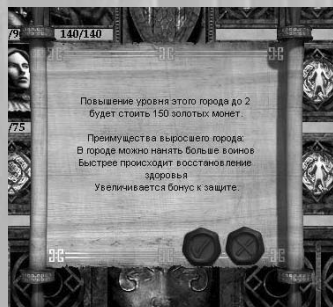
Когда вы захватываете город противника, он сразу же становится вашим. Земля вокруг него преобразовывается во время каждого хода. Вы можете сформировать в городе новые отряды. Процедура такая же, как и в столице. Помните, что захваченный вами город может быть с легкостью отбит, если вы оставите его без защиты.

Призванные создания и воры не могут захватывать вражеские города. Например, если вы призвали магический доспех, который поразит врагов в городе, вам все равно придется зайти в город одним из ваших отрядов.

Вы можете улучшать свои города (помимо столицы), если у вас достаточно золота. Улучшение городов дает вам следующие преимущества:

- увеличение количества возможных воинов в гарнизоне;
- увеличение количества преобразуемой земли;
- увеличение брони у защитников города;
- увеличение скорости восстановления здоровья воинов.

Чтобы улучшить город, нажмите на кнопку "Повысить уровень города" . Помните, что каждое улучшение стоит все больше золота. Стрелки с обеих сторон кнопки позволят вам переключаться между вашими городами. Когда вы нажмете кнопку "Повысить уровень города", появляется окно:



Прочие интересные объекты

Во время путешествия вы можете встретить:

- Сундуки: в сундуках могут храниться волшебные предметы или ценности.
- Жезлы: ваш отряд может встретить жезлы противника. Но только предводители с умением "установить/удалить жезл" могут уничтожить их.
- Лагерь наемников: в лагере наемников вы найдете солдат, которые присоединятся к вам за определенную сумму. В лагере наемников могут быть воины, которых вы больше нигде не найдете.
- Башни магии: вы можете купить заклинания в башне магии. Некоторые из них могут принадлежать другим расам, поэтому вам потребуется другой вид маны.
- Торговцы: здесь вы можете покупать и продавать разные предметы. Торговцы принимают оплату золотом. Во время путешествия вы можете найти ценные предметы (например, кольца), которые можно обменять на товары из лавки торговца.
- Тренировочный лагерь: здесь вы сможете повысить уровень умений вашего отряда и его предводителя. Щелкните по лагерю, чтобы войти в него, нажмите кнопку "Обучить воина" и выберите воина, которого вы хотите обучить. Появится панель, на которой будет указано, сколько опыта получил воин.

Битва

Чтобы вступить в битву, наведите указатель на цель. Если указатель изменится на стрелку, вы можете вступить в битву. Подходящей целью могут быть руины, отряд монстров, вражеский отряд или город. Дважды щелкните по цели. Ваши воины подойдут к противнику, и появится экран битвы. Помните, что битва отнимает половину очков движения предводителя.

На экране битвы вы видите вблизи противника и его отряд, а также портреты ваших воинов и воинов противника, на которых показано, сколько здоровья осталось у каждого из них.



Битва состоит из серии ходов. Во время каждого хода подсвечивается портрет активного участника. Каждый из воинов может выполнить за один ход одно из следующих действий.

- Помочь отряду: воины с особыми способностями могут использовать ход, чтобы помочь отряду заклинанием. Например, один из ваших воинов может лечить раненых товарищей. Все воины, к которым может быть применено это заклинание, подсвечиваются. Щелкните по воину, которого вы хотите исцелить, и заклинание будет произнесено.
- Атаковать врага: не каждый воин может атаковать любую цель. Некоторые воины могут нападать только на рядом стоящих воинов, хотя после того как первые ряды противника будут уничтожены, появится возможность атаковать задние ряды. Чтобы атаковать врага, выберите воина на панели и щелкните мышкой. Результаты атаки будут отображены.
- Отступить: каждый воин врага сможет еще один раз атаковать отступающих.
- Автоматическая битва: нажмите на кнопку, чтобы компьютер сам провел битву, повторное нажатие возвращает в обычный режим.
- Ждать: воин будет атаковать последним.
- Защищаться: если вы выбрали защиту, то во время этого хода воин получит лишь половину урона.
- Поменять отряды сторонами: щелкните по значку, и вы будете видеть либо свои отряды, либо вражеские.

Битва продолжается до тех пор, пока одна из сторон не будет уничтожена или не отступит. Если у победителя есть целитель, он получит дополнительный ход на исцеление товарищей.

Вор

Вор - уникальный предводитель, который борется с врагом с помощью различных уловок. Вор должен действовать в одиночку. Если его постигнет неудача, враг немедленно казнит его. Выберите в начале игры главу гильдии, и ваш вор будет обладать дополнительными возможностями.

Вор может попробовать выполнить одно из следующих действий:

- Отравить отряд: Вор отравляет вражеский отряд, уменьшая уровень здоровья всех воинов.
- Подделать приказ: Вор отправляет противнику поддельную депешу, чтобы изменить расстановку вражеских воинов в битве. В результате стрелки противника могут оказаться в первом ряду, а воины-контактники - позади них.

- Внедрить шпиона: Если ваш вор смог внедрить шпиона во вражеский отряд, щелкните правой кнопкой по отряду, городу или руинам для просмотра информации о них. Ваш вор сможет шпионить на этой территории до тех пор, пока не будет пойман.
- Организовать покушение: Вор убивает самого слабого воина из отряда противника.
- Вызвать на дуэль: Вор бросает вызов предводителю вражеского отряда.
- Украсть предмет: Вор крадет предмет у вражеского отряда (или торговца).
- Украсть золото: Вор крадет золото из городской казны.
- Украсть заклинание: Вор крадет знания о заклинании у противника.
- Подкупить население: Вор предлагает гарнизону золото, чтобы он сдался без боя.

Если вражеский вор сумеет вызвать вас на дуэль, появится такое сообщение:



Когда вор вступает в бой, в диалоговом окне появляются варианты ваших действий и шансы на успех. Вор - единственный воин в игре, который не получает опыт.

После битвы

Если хотя бы один член отряда остается в живых после битвы, отряд продолжает свое существование. Однако если уничтожен весь отряд, на карте появляется значок надгробного камня. Отряд без лидера обозначен изображением пары раненых воинов. Экипировка погибшего лидера помещается в инвентарь отряда. Пока лидер не будет воскрешен, очки движения отряда уменьшаются в два раза. К тому же отряды без предводителя не могут захватывать города (даже пустые), посещать руины, башни магии, лагеря наемников и тренировочные лагеря. Другими словами, постарайтесь не допускать гибели вашего предводителя.

Ваш отряд будет каждый день восстанавливать очки здоровья, пока не достигнет максимума или не вступит в бой еще раз.

Опыт

После битвы победитель получает некоторое количество очков опыта, которое зависит от опыта побежденного противника. Общий опыт делится на всех выживших членов отряда.

Убитые воины не получают очков опыта. Воскрешенные воины получают опыт за побежденных после их воскрешения воинов.

Число очков опыта каждого воина показано на его портрете. Если для перехода воина на следующий уровень необходимо построить определенное здание, в углу портрета появится крест.




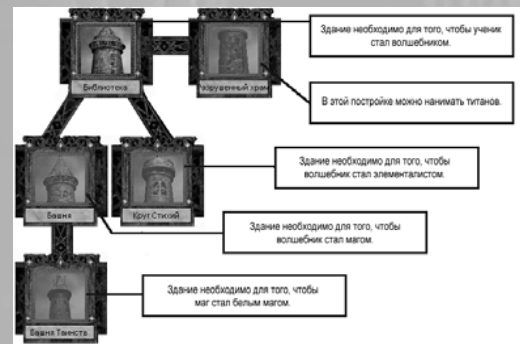
Щелкните правой кнопкой по изображению воина, чтобы увидеть, какое здание необходимо построить.

Для того чтобы воин мог перейти на новый уровень, должно быть построено соответствующее здание. Например, если одержимый получит 95 очков опыта, необходимых для его перехода на уровень берсерка, то повысить уровень он сможет, только если портал Скверны уже построен. Если он наберет 95 очков, а портал Скверны еще не построен, он останется одержимым с 94 очками опыта до постройки портала Скверны. После этого воин должен будет получить в битве последнее очко опыта. Это же правило распространяется и на обучение воинов в тренировочном лагере.

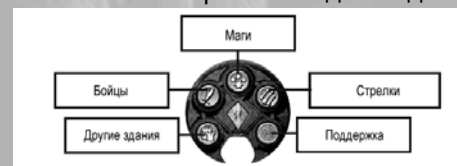
Если вы построили последнее возможное здания в ветви развития (например, Идол Бетрезена), то воины будут переходить на новый уровень автоматически, получив достаточно опыта. Это связано с тем, что дополнительные здания больше строить нельзя. Однако воин будет продолжать развиваться и становиться рыцарем ада 5 уровня, рыцарем ада 6 уровня и т.д. каждый раз, когда будет набирать 1725 очков опыта.

Постройка зданий

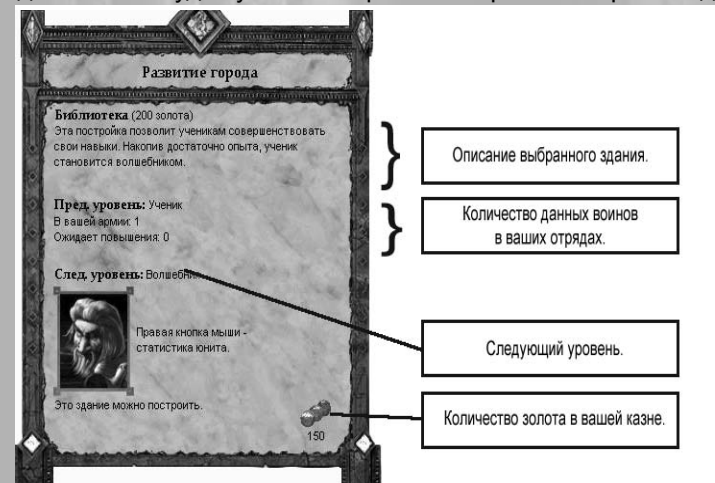
Щелкните по значку "Построить здание"  на экране столицы, чтобы открыть экран развития города. Новые здания нужны, чтобы ваши воины (не предводители) могли переходить на новые уровни. Например, если вы постройте библиотеку, ваши ученики смогут перейти на следующий уровень и стать волшебниками, когда наберут необходимые очки опыта. В зависимости от выбранной расы и задания вам будет доступен ряд зданий. Следующее изображение иллюстрирует пример с постройкой библиотеки:



Вы можете выбрать тип зданий для отображения:



Помните, что для постройки некоторых зданий необходимо построить другое здание. Это будет указано справа от экрана постройки здания.



Разные здания выделены разным цветом в зависимости от их текущего статуса:

- Красное: Это здание нельзя построить.
- Серое: Это здание нельзя построить, поскольку была выбрана другая ветвь развития.
- Синее: Это здание уже построено.

Любое здание, которое не выделено цветом, можно сразу построить.

Выберите здание, которое вы хотите построить и щелкните по значку "Построить здание". После того как здание будет построено, оно появится на экране столицы, и станут доступными связанные с ним функции. Во время одного хода можно построить только одно здание.

Продвижение предводителей

Когда ваш предводитель получит достаточно опыта, чтобы перейти на следующий уровень, некоторые из его показателей автоматически возрастут, а на следующий день вы сможете выбрать новое умение:



Не каждый предводитель может получить все умения. Вот полный список доступных умений предводителей:

Знание артефактов	Позволяет предводителю носить артефакты
Тайное знание	Позволяет предводителю читать магические книги
Знаменосец	Позволяет предводителю носить знамена
Ориентирование	Увеличивает передвижение предводителя на 20%
Тайные науки	Позволяет предводителю носить и применять в битве сферы
Лидерство	Позволяет предводителю взять в отряд еще одного воина
Опыт странника	Позволяет предводителю носить магические сапоги
Сила	Добавляет к атаке предводителя 25% урона
Естественная броня	Предводитель будет получать на 20% меньше урона
Сила талисманов	Позволяет предводителю носить талисманы и использовать их в бою
Знание тайных троп	Увеличивает передвижение предводителя на 25%
Инструктор	Все воины в отряде предводителя будут получать в бою на 25% больше опыта
Точность	Увеличивает на 20% шанс предводителя попасть по противнику
Орлиный глаз	Предводитель может дальше видеть на карте
Естественное лечение	Предводитель будет каждый день восстанавливать 15% ХП

Выносливость	Здоровье предводителя увеличивается на 20%
Неподкупность	Предводитель становится невосприимчив к махинациям воров
Защита от воды	Защищает предводителя от первой в бою атаки магией воды
Знание лесов	Предводитель может передвигаться по лесу с максимальной скоростью
Защита от земли	Защищает предводителя от первой в бою атаки магией земли
Первый удар	Увеличивает инициативу предводителя на 50%
Защита от огня	Защищает предводителя от первой в бою атаки магией огня
Защита от воздуха	Защищает предводителя от первой в бою атаки магией воздуха

Просто щелкните правой кнопкой по названию - и вы увидите его подробное описание.

Чтобы вернуться на экран столицы, нажмите кнопку "Закрыть".

Многопользовательская игра

Чтобы начать многопользовательскую игру, выберите в главном меню пункт "Сетевая игра". Выберите один из вариантов способа соединения:

- Игра за одним компьютером;
- IPX-соединение: вы попадете в меню сетевой игры;
- Интернет TCP/IP-соединение: вы попадете в меню сетевой игры;
- Модемное соединение: вы попадете в меню сетевой игры;
- Соединение по серийным портам: вы попадете в меню сетевой игры.

Игра за одним компьютером

Этот режим позволяет нескольким игрокам (до 4 человек) играть за одним компьютером. Игроки ходят по очереди, каждый ход завершается нажатием кнопки "Конец хода".

В меню игры за одним компьютером есть следующие настройки:

- **Новая схватка:** Начать новую игру в режиме "два игрока";
- **Загрузить схватку:** Загрузка существующей игры;
- **Назад:** Возврат в главное меню.

Вы настраиваете игру точно так же, как и другие многопользовательские игры, за исключением того, что игра происходит на одном компьютере. Меню сетевой игры см. ниже.

Меню сетевой игры

Вне зависимости от типа вашего соединения, каждая сетевая игра начинается с этого меню, в котором есть следующие настройки:

Сервер

На экране создания игры есть четыре настройки:

- **Название игры:** вы можете изменить название игры, которое автоматически присваивается, когда вы выбираете тип игры.
- **Имя игрока:** Введите имя, под которым вы будете участвовать в игре.
- **Пароль:** Введите пароль, который понадобится игрокам, чтобы присоединиться к вашей игре.
- **Тип игры:** Выберите одну из игр, указанных в списке. В нижней части экрана указан размер карты и описание заданий сценария.

На экране сетевой игры вы можете:

- В разделе "Информация об игроке" просматривать информацию об игроках, которые присоединились к вашей игре. Чтобы убрать игрока, нажмите кнопку "Удалить" рядом с его именем.
- Просмотреть информацию о задании (сюжет и цели выбранной игры).
- Разговаривать с другими игроками. Наберите ваше сообщение в поле под окном сообщений и нажмите "Ввод" для отправки сообщения. Используйте стрелки вверх и вниз, чтобы пролистать сообщения.
- Установить необходимые настройки с помощью стрелок вверх и вниз.

Нажмите кнопку "Продолжить", чтобы начать игру.

Присоединиться

Чтобы присоединиться к игре, созданной другим игроком, выберите игру из списка игр, а затем выберите игрока из списка игроков. Введите свое имя в поле "Имя игрока", а затем введите пароль, который вы получили от создателя игры.

Чтобы просмотреть самые последние неоконченные игры, выберите значок "Обновить список сценариев".

Нажмите кнопку "Продолжить", чтобы присоединиться к игре.

Загрузить задание

Чтобы загрузить игру, выберите игру из списка сохраненных сетевых игр и введите название игры, имя вашего игрока и пароль. Нажмите кнопку "Продолжить", чтобы начать игру.

Приложение 1: Описание воинов

Империя

Сквайр	Сквайр доблестно защищает в бою своих более слабых соотечественников, держа противников на расстоянии меча.
Рыцарь	Рыцарь использует дарованную ему божественную силу, защищая Империю от несправедливости и беззакония.
Рыцарь Империи	Непоколебимая вера рыцаря Империи обязует его защищать невинных и делает его страшным противником для сил зла.
Охотник на ведьм	Закалив свой разум в сражениях со злом, охотник на ведьм приобрел иммунитет к психическим атакам.
Инквизитор	Инквизитор посвятил свою жизнь искоренению зла. В бою он сражается, используя святую силу. Она также делает его неуязвимым к психическим атакам.
Лучник	Стрелы лучника быстры и летят далеко. Он успешно поражает волшебников, которые пытаются спастись, укрывшись за спинами своих более сильных соратников.
Стрелок	Стрелок не знает себе равных в обращении с луком. Его стрелы летят далеко, и каждое попадание сеет смерть в рядах противника.
Ученик	Ученик атакует противников с расстояния, обрушивая на них молнии.
Волшебник	Разя врагов молниями с удвоенной силой, волшебник не знает пощады.
Маг	Маг способен творить заклинания, как никто другой. Когда он взывает к небесам, молнии нисходят на головы его врагов.
Служка	Обученный искусству исцеления служка может лечить раненых соратников, по очереди перевязывая раны каждого.
Священник	Священники могут лечить раненых более успешно, чем служки. Они терпеливо помогают раненым во время битвы воинам, по очереди оказывая помощь каждому.
Священник Империи	Священник Империи обладает чудесным даром исцелять раны. Порученные его заботам воины быстро восстановят свое здоровье.
Ангел	Благословенное копье ангела, посланника Божьего, без промаха разит врагов Империи.
Паладин	Облаченный в сияющие доспехи паладин верно защищает свой народ от сил зла.
Монахиня	Монахиня взывает к Богу, чудесным образом исцеляя всех раненых в своем отряде.
Матриарх	Молитвы матриарха чудесным образом исцеляют весь ее отряд.
Титан	Титан - это огромное наделенное железным здоровьем создание, подобно горе возвышающееся над армией противника.
Рыцарь на пегасе	Оседлавший пегаса рыцарь - это благородный воин, чей крылатый скакун возносит его над лесами и морями.
Следопыт	Следопыты путешествуют быстро и знают королевство, как свои пять пальцев, поэтому король часто посылает их в разведку.
Архимаг	Мастер колдовских искусств, архимаг - единственный в Империи полководец, который умеет использовать свитки и посохи.
Архангел	Архангел, носитель жезла власти, присоединяет земли к Империи. Земля вокруг вонзенного в землю жезла становится ее владением.
Вор	Опытные обманщики, воры с легкостью пробираются в тыл врага, и служат Империи, добывая важные сведения.

Патриарх	Набожность патриарха столь велика, что он может провести церемонию воскрешения мертвых воинов.
Прорицательница	Голос прорицательницы достигает самого Небесного Отца. В бою ее исполненные надежды слова придают сил и исцеляют раненых воинов.
Белый маг	Белый маг использует светлую сторону чародейства, чтобы помочь последователям Небесного Отца.
Элементалист	Элементалисты подчинили себе ветра, и в битве они могут призывать воздушных созданий себе на помощь.
Ассасин Империи	Ассасин Империи обрывает жизни врагов, пользуясь темным искусством убийства.
Святой мститель	Он полностью посвятил себя святой миссии борьбы со злом.
Защитник веры	Защитник веры борется с нечестивыми тварями, восставшими против воли божьей.
Великий инквизитор	Великий инквизитор прошел через огонь и ужасы самого ада, чтобы навсегда изгнать зло из королевства.

Горные кланы

Метатель топоров	Невероятная сила и яростный боевой дух позволяют метателю топоров вступить в схватку с любым воином на поле боя.
Арбалетчик	Каждый залп арбалетчиков смертоносным дождем обрушивается на головы их противника.
Повелитель огня	Когда повелитель огня швыряет пламя в гущу схватки, его атака поражает всех членов вражеского отряда.
Холмовой великан	Холмовые великаны так сильны, что используют в качестве оружия вырванные с корнем деревья.
Горный великан	Чудовищно сильный горный великан забрасывает своих врагов гигантскими валунами.
Повелитель бури	Они спускаются с небес, обрушивая молнии на головы всех, кто посмел выступить против гномов.
Ледяной великан	Ледяные великаны спускаются с холодных горных вершин, чтобы сражаться на стороне Клана.
Травница	Незаметное на первый взгляд искусство травницы увеличивает в бою силу ее соратников.
Послушница	Магические зелья послушницы увеличивают урон, наносимый сопровождающим ее воином.
Друид	Друид исцеляет союзников и использует волшебство, чтобы придать силу их оружию.
Гном	Гном бросается в битву, не ведая страха. Он знает, что Вотан покровительствует отважным.
Воин	Воин всегда готов сражаться во славу своего бога Вотана.
Ветеран	Ветеран многое повидал на своем веку и уже устал вершить правосудие. Он хочет умереть в бою с оружием в руках.
Король гномов	Гномы сделали его своим королем за боевые заслуги. Король гномов носит доспехи работы лучших мастеров своего народа.
Старый ветеран	Старые ветераны - это гномы, повидавшие на своем веку немало схваток. Они сражаются яростно, не испытывая страха перед участью, ожидающей их после смерти, какой бы та ни была.
Горец	Привыкшие к суровому климату горцы забрасывают армии неприятеля осколками горных ледников.

Йети	Защищенный толстой шкурой йети отправил немало путешественников в могилу своим ледяным дыханием.
Королевский страж	Королевские стражи стоят во главе воинских отрядов, защищающих земли гномов от грозящей им опасности.
Инженер	Инженеры часто и далеко путешествуют, докладывая Верховному королю обо всем, что происходит в землях гномов.
Хранитель знаний	Хранитель знаний собирает древнюю мудрость предков Клана. Он умеет использовать свитки и посохи.
Старейшина гномов	Вотан даровал старейшине гномов право преобразовать землю, используя жезлы власти и раздвигая границы королевства.
Вор	В распоряжении вора всегда есть множество нечестных приемов, которые он не стесняется использовать по приказу короля.
Старейшина	Старейшины - это самые древние из воинов-гномов. Они в совершенстве изучили искусство войны.
Сын Имира	Сыновья Имира, потомки величайших воинов-гномов, когда-либо живших на земле, могут убить одним ударом.
Верховный друид	Верховный друид поит воинов укрепляющим зельем, и поэтому они могут сокрушать врагов с еще большей силой.
Алхимик	Алхимики накладывают на своих союзников чары, придавая им сил чаще атаковать врага в битве.
Страж горна	Каждый страж горна кует свое оружие сам. Его арбалетные стрелы несут смерть и разрушение.
Отшельник	Отшельник трубит в рог войны, собирая Клан на борьбу с захватчиками.
Повелитель волков	Повелитель волков наделен властью над волчьими душами, призывая их на помощь во время сражения.
Мастер рун	Мастера рун - непревзойденные воины. Их оружие усилено рунической магией.
Дух Фенрира	Одержимому духами повелителю волков открываются тайны боевого искусства Фенрира.

Легионы проклятых

Одержимый	Повелитель демонов поработил этих крепких телом, но слабых духом крестьян, чтобы они сражались на его стороне.
Берсерк	Когда в этих одержимых созданиях угасает все человеческое, их жесткость становится неуправляемой.
Темный паладин	Демоны завладели душами этих некогда святых воинов. Их доблестное прошлое ныне забыто.
Горгулья	Те, кто при жизни слепо выполняли приказы жестоких предводителей, после смерти становятся каменными демонами. Они медленно горят в адском пламени, пока их тела постепенно обращаются в камень.
Мраморная горгулья	Мраморные горгульи - это крылатые демоны, населяющие шестой круг Ада. Их нельзя поразить психической атакой, а их тела так крепки, что повредить их можно только с большим трудом.
Черт	Это нечистое создание являет собой угрозу всему королевству. Так приказал его темный властитель, Бетрезен.
Демон	Населяющие нижние круги Ада демоны обладают большим могуществом, чем меньшие дьяволы.
Молох	Сила и мощь Молоха возрастают, когда он поглощает души убитых им врагов.

Зверь	Зверь - это воплощенное Зло. Еще никому не удалось спастись, избежав гнева этого кошмарного чудовища.
Повелитель демонов	Повелитель демонов, Владыка Преисподней стоит во главе адской армии Бетрезена.
Последователь культа Чародей	Люди с врожденной склонностью к злу, способные снова и снова обрушивать огонь на наступающие армии противника.
Демонолог	Темные чародеи наделены даром вызывать огненные ливни, обращающие вражеские армии в пепел.
Демонолог	Демонолог создает бурю ревущего пламени, способную без следа поглотить целую армию.
Инкуб	Своими ужасными криками инкуб превращает людей в камень.
Пандемониус	Пандемониусу подчиняется адское пламя, способное в мгновение ока испепелить целую армию.
Ведьма	Ведьмы обитают в непролазных лесных чащах. Они умеют изменять облик людей, которым хватает смелости досаждать нелюдимою чародейке.
Колдунья	Колдуны умеют превращать своих врагов во что пожелают.
Изверг	Изверг прячет свое изуродованное тело в извилистых коридорах темного логова. Мало кто может уцелеть после его яростной атаки.
Герцог	Воинственный герцог ведет демонов в битву, сжимая меч в окровавленных руках.
Советник	Советники возглавляют передовые отряды легионов. Они могут передвигаться очень быстро.
Дьявол	Дьявол - мастер потаенных заклятий. Он может использовать свитки и посохи.
Баронесса	Властью баронессы королевство превращается в пылающую пустыню.
Вор	Воров ценят за их мастерство обманов и интриги.
Рыцарь ада	Когда-то эти рыцари сражались во имя Небесного Отца, но теперь их души совратил Бетрезен.
Ониксовая горгулья	Закаленная в адском пламени ониксовая горгулья представляет собой немалую угрозу для врагов Бетрезена.
Тиамат	Тиамат, прикованная к адскому трону Бетрезена, получает свободу только когда безумство ее повелителя поглощает последние искры его разума.
Темный повелитель	Темные повелители способны усмирить даже самых непокорных обитателей ада. Иногда они нужны и на земле.
Дьявол Преисподней	Дьяволы преисподней редко поднимаются из глубин ада. Их появление может обратить в бегство даже самых опытных воинов.
Доппельгангер	Доппельгангер сверхъестественным образом меняет свое обличье, обманывая и запутывая своих противников.
Модеус	Модеус черпает свою силу из адского пламени, неся врагам уничтожение и хаос.
Суккуб	Суккубы - это демоны, отчаянно завидующие удовольствиям смертных. По своему желанию они могут превратить противника во что угодно.

Орды нежити

Привидение	Привидения - это темные души, чье зло навсегда приковало их к этому миру. Они охотно присоединяются к походу своих братьев-нежити.
Призрак	Яростный дух призрака делает его парализующую атаку сильнее.
Адепт	Адепты обучены нести чуму и смерть армиям живых.
Чернокнижник	С течением времени чернокнижники учатся распространять вокруг себя еще более смертоносные болезни.

Некромант	Некромант достиг вершин своего темного мастерства. Любую армию, вставшую у него на пути, поразят мор и проказа.
Вампир	Люди, отрекшиеся от Небесного Отца, превратились в вампиров. Они поддерживают свое жалкое существование, высасывая жизненную силу из невинных людей.
Лич	Те, кто при жизни преследовал запретное знание, после смерти становятся личами. Они умерщвляют живых, насылая ужасные моровые поветрия.
Дух	Духи приходят из страны мертвых, неся с собой мор и бедствия.
Воин	Эти воины ожили вновь, чтобы сокрушить врагов Мортис.
Зомби	Ритуал превратил эти мертвые души в неразумных зомби.
Воин-скелет	Воля Мортис вынуждает воинов-скелетов сражаться на стороне нежити.
Рыцарь-скелет	Сильнейший боец среди нежити, рыцарь-скелет занес костяной кулак над миром живущих.
Храмовник	Храмовник извращает религиозные обряды, чествуя королеву Мортис. Он невосприимчив к магии стихий.
Лорд Тьмы	В награду за верную службу Мортис даровала Лордам Тьмы контроль над стихиями.
Оборотень	Когда светит луна, оборотень впадает в буйство. Ни один клинок не может причинить ему вреда.
Виверна	Чародеи воскрешают мертвых драконов, тем самым создавая виверн, которые сражаются в рядах армии мертвых.
Дракон рока	При жизни эти кошмарные чудовища дышали огнем. В посмертии они выдыхают ядовитые испарения, окутывая отравляющим туманом армии противника.
Дракон смерти	Драконы смерти наводят ужас на страну даже после своей гибели. В бою их ядовитое дыхание поглощает целые армии.
Рыцарь смерти	Ярость рыцаря смерти не знает себе равных. Его главные достоинства - ужасающая сила и умение летать.
Носферату	Во время битвы Носферату высасывают из врагов жизненную силу, ослабляя противника и подпитывая свою злобную душу.
Королева личей	Женщина-некромант после смерти превращается в ужасную королеву личей. Ее нечестивые знания позволяют ей использовать свитки и посохи.
Баньши	Баньши пронзают живую землю жезлами власти, превращая ее в бесплодную пустыню.
Вор	Иногда король отправляет вора во вражеские города, где тот использует свои таланты, чтобы перехитрить противника.
Тень	Ее жуткий внешний вид внушает парализующий страх живым существам.
Верховный вампир	Верховные вампиры обманывают смерть, высасывая жизненную энергию смертных.
Архилич	Чародей, который продолжает изучать магию и после отведенного ему жизненного срока, становится архиличем.
Смерть	Воплощение смерти в землях живых, жнец душ и посланник гибели.
Тварь	Эти вероломные воины охотятся на смертных, обратившись в посмертии в ужасных тварей.
Воин-призрак	Воины, предавшие товарищей в бою, осуждены сражаться вечно.
Змей ужаса	Ужасного змея призывают, чтобы напоить землю ядовитой злобой.
Драколич	Этот великий дракон сеет смерть на своем пути.

Приложение 2: Характеристики воинов

Империя

Служка

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
1	50	0	5	20	80	Исцеление	10	Жизнь	Исцел. Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ	
20									

Ученик

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
1	35	0	5	15	75	Молния	40	Воздух	Урон Все
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ	
15									

Стрелок

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
1	45	0	5	20	70	Стрелы	60	Оружие	Урон Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ	
25									

Сквайр

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
1	100	0	5	20	80	Меч	50	Оружие	Урон Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ	
25									

Титан

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
1	250	0	5	120	475	Кулак	50	Оружие	Урон Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ	
60									

Монахиня

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
2	75	0	5	55	425	Исцеление	10	Жизнь	Исцел. Все
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ	
20									

Рыцарь

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
2	150	0	5	60	475	Меч	50	Оружие	Урон Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ	
50									

Волшебник

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
2	65	0	5	55	550	Молния	40	Воздух	Урон Все
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ	
30									

Стрелок

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
2	90	0	5	60	500	Стрелы	60	Оружие	Урон Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ	
40									

Священник

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
2	75	0	5	60	475	Исцеление	10	Жизнь	Исцел. Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ	
40									

Охотник на ведьм

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
2	140	0	5	60	475	Меч	50	Оружие	Урон Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ	
50									

Элементалист

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
3	95	0	5	200	1500	Призвать	40	Воздух	Призвать Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ	

Ассасин Империи

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
3	135	0	5	140	1100	Кинжалы	60	Оружие	Урон Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ	
60	Яд		60	Смерть	Яд	75	Любая		

Рыцарь Империи

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
3	200	0	5	120	950	Копье	50	Оружие	Урон Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ	
75									

Священник Империи

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
3	100	0	5	160	1275	Исцеление	10	Жизнь	Исцел.	Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
80										

Инквизитор

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
3	180	0	5	115	950	Булава	50	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
75										

Матриарх

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
3	100	0	5	140	1125	Исцеление	10	Жизнь	Исцел.	Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
40	Лечение		10	Жизнь	Лечение	100	Все			

Маг

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
3	95	0	5	120	1200	Молния	40	Воздух	Урон	Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
45										

Ангел

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
4	225	0	5	225	1600	Свящ. копьё	50	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
125										

Великий инквизитор

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
4	210	0	5	190	800	Свящ. булава	50	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
100										

Патриарх

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
4	125	0	5	300	2000	Исцеление	10	Жизнь	Исцел.	Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
120	Воскресить		10	Жизнь	Воскресить	100	Любая			

Паладин

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
4	175	30	5	200	1600	Длинный меч	50	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
100										

Прорицательница

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
4	125	0	5	305	2050	Исцеление	10	Жизнь	Исцел.	Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
70	Лечение		10	Жизнь	Лечение	100	Все			

Белый маг

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ	
ЗА УБ-ВО											
4	125	0	5	210	2100	Молния	40	Воздух	Урон	Любая	
ИСЦЕЛ.		УРОН		АТАКА		2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ
60											

Защитник веры

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
5	225	30	5	320	2100	Меч	70	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.		УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ	
125										

Святой мститель

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
5	250	0	5	300	2000	Длинный меч	50	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.		УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ	
75										

Предводители

Архангел

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
1	100	0	5	40	100	Исцеление	10	Жизнь	Исцел.	Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
40										

Архимаг

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
1	65	0	5	60	150	Молния	40	Воздух	Урон	Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
30										

Рыцарь на пегасе

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
1	150	0	5	60	150	Длинный меч	50	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
	50									

Следопыт

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
1	90	0	5	60	145	Сокол. стрела	60	Оружие	Урон	Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
	40									

Вор

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
1	100	0	5	25	95	Кинжалы	60	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
	30									

Горные кланы

Метатель топоров

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
1	65	0	5	25	100	Метат. топор	40	Оружие	Урон	Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
	25									

Гном

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
1	150	0	5	35	130	Боевой молот	40	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
	30									

Холмовой великан

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
1	210	0	5	100	400	Удар дубиной	30	Земля	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
	60									

Дух Фенрира

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
1	275	0	5	200	1975	Удар	50	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
	90									

Травница

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
1	60	0	5	50	95	Повыш. силы	70	Жизнь	Повыш. силы	Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		

Йети

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
1	230	0	5	200	700	Лед. дыхание	40	Вода	Урон	Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
	30									

Арбалетчик

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
2	110	0	5	70	550	Арбалет	40	Оружие	Урон	Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
	40									

Послушница

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
2	90	0	5	70	325	Повышение силы	70	Жизнь	Повыш. силы	Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		

Горный великан

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
2	310	0	5	225	1100	Удар кулаком	30	Земля	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
	90									

Воин

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
2	200	0	5	90	600	Боевой молот	40	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
	55									

Алхимик

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
3	120	0	5	120	325	Доп. атака	10	Жизнь	Доп. атака	Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		

Друид

уровень	хп	броня	реген.	опыт	опыт	оружие	иниц.	ист.	класс	цель
за уб-во										
3	120	0	5	95	850	Повышение силы	70	Жизнь	Повышение силы	Любая
исцел.	урон	атака 2	иниц.	ист.	класс	сила	цель			
		Лечение	70	Жизнь	Лечение	100	Любая			

Повелитель огня

УРОВЕНЬ ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО									
3	130	0	5	140	1100 Вспышка	40	Огонь	Урон	Все
пламени									
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА 2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
35									

Страж горна

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
3	155	0	5	175	1100	Арбалет	40	Оружие	Урон	Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
70										

Ледяной великан

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
3	400	0	5	390	1950	Осколки льда	30	Вода	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
120										

Горец

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
3	225	0	5	190	1500	Осколки льда	40	Вода	Урон	Все
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
30										

Повелитель бури

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
3	350	0	5	490	2450	Вызов молнии	20	Воздух	Урон	Все
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
50										

Ветеран

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
3	250	0	5	160	1275	Боевой молот	40	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
80										

Верховный друид

уровень	хп	броня	реген.	опыт	опыт	оружие	иниц.	ист.	класс	цель
за уб-во										
4	150	0	5	120	1450	Повышение силы	35	Жизнь	Повышение силы	Любая
исцел.	урон	атака 2	иниц.	ист.	класс	сила	цель			
		Лечение	35	Жизнь	Лечение	100	Любая			

Старейшина

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ ЗА УБ-ВО	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
4	400	0	5	895	3500	Молния	20	Воздух	Урон	Любая
ИСЦЕЛ.		УРОН		АТАКА 2		ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ
80										

Отшельник

уровень	хп	броня	реген.	опыт	опыт	оружие	иниц.	ист.	класс	цель
за уб-во										
4	250	0	5	385	1000	Осколки льда	40	Вода	Урон	Все
исцел.	урон	атака 2	иниц.	ист.	класс	сила	цель			
		55	Понизить инициативу	40	Вода	Понизить инициативу	33	Все		

Сын Имира

уровень	хп	броня	реген.	опыт	опыт	оружие	иниц.	ист.	класс	цель
за уб-во										
4	500	0	5	610	3050	Ледяной меч	50	Вода	Урон	Соседняя
исцел.	урон	атака 2	иниц.	ист.	класс	сила	цель			
		150	Обморожение	50	Вода	Обморожение	85	Соседняя		

Старый ветеран

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
4	275	0	5	220	1750	Большой топор	40	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ. УРОН АТАКА 2			ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ			
100										

Повелитель волков

уровень	хп	броня	реген.	опыт	опыт	оружие	иниц.	ист.	класс	цель
за уб-во										
4	225	0	5	250	2025	Осколки льда	40	Вода	Измениться	Любая
исцел.	урон	атака 2	иниц.	ист.	класс	сила	цель			
		Лед. дыхание	40	Вода	Урон	80	Все			

Король гномов

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
5	250	30	5	300	2500	Большая булава	20	Оружие	Урон	Соседняя
ИЩЕЛ. УРОН АТАКА 2 ИНИЦ. ИСТ. КЛАСС СИЛА ЦЕЛЬ										
100										

Мастер рун

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
5	300	0	5	310	2500	Топор	40	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.		УРОН	АТАКА 2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
65										

Предводители

Старейшина гномов

УРОВЕНЬ ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО									
1	150	0	5	50	120	Топор	30	Оружие Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА 2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
40									

Инженер

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
1	135	0	5	85	175	Арбалет	50	Оружие	Урон	Любая
ИСЦЕЛ.		УРОН	АТАКА 2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
40										

Королевский страж

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
1	225	0	5	110	225	Боевой топор	40	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА 2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ			
60										

Хранитель знаний

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
1	95	0	5	85	175	Обвал	30	Земля	Урон	Все
ИСЦЕЛ. УРОН АТАКА 2			ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ			
30										

Вор

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
1	150	0	5	50	120	Кинжалы	50	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА 2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ			
40										

Легионы проклятых

Последователь культа

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
1	45	0	5	20	75	Огненный дождь	40	Огонь	Урон	Все
ИСЦЕЛ. УРОН АТАКА 2 ИНИЦ. ИСТ. КЛАСС СИЛА ЦЕЛЬ										
15										

Черт

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
1	170	0	5	70	275	Удар	35	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА 2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ			
50										

Изверг

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
1	250	0	5	120	475	Удар	50	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА 2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ			
	60	Яд	50	Смерть	Яд	40	Соседняя			

Горгулья

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
1	90	40	5	100	400	Осколки камня	60	Оружие	Урон	Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА 2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ			
40										

Одержимый

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
1	120	0	5	25	95	Короткие мечи	50	Оружие	Урон	Соседняя
HEAL	DAM	ATTACK 2	INIT	SRC	CLASS	POWER	REACH	QTY_HEAL	QTY_DAM	
25										

Берсерк

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
2	170	0	5	70	550	Боевые топоры	50	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА 2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ			
50										

Демон

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
2	270	0	5	175	850	Удар	35	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА 2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ			
80										

Мраморная горгулья

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
2	150	60	5	410	1650	Осколки камня	60	Оружие	Урон	Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
65										

Чародей

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
2	75	0	5	65	500	Огненный дождь	40	Огонь	Урон	Все
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
30										

Ведьма

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
2	75	0	5	70	600	Превращение	20	Разум	Превратить	Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		

Темный паладин

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
3	220	0	5	130	1050	Боевой топор	50	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
75										

Демонолог

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
3	105	0	5	130	1325	Огненный дождь	40	Огонь	Урон	Все
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
45										

Доппельгангер

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
3	120	0	5	120	500	Сменить обличье	80	Разум	Двойник	Любая
ИЩЕЛ. УРОН АТАКА 2										
Удар			80	Оружие	Урон	80	Соседняя			

Колдунья

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
3	115	0	5	110	1400	Превращение	20	Разум	Превратить	Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		

Молох

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
3	370	0	5	325	2275	Топор	35	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
110										

Ониксовая горгулья

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
3	170	65	5	810	2500	Осколки оникса	60	Оружие	Урон	Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
85										

Зверь

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
4	420	0	5	825	3100	Удар	20	Оружие	Урон	ALL
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
70										

Повелитель демонов

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
4	470	0	5	525	2650	Топор	40	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
140										

Инкуб

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
4	135	0	5	90	1125	Окаменение	20	Земля	Окаменение	Все
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		

Рыцарь ада

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
4	270	0	20	215	1725	Меч Ада	50	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
100										

Пандемониус

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
4	135	0	5	225	2250	Огненная буря	40	Огонь	Урон	Все
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
60										

Суккуб

уровень	хп	броня	реген.	опыт	опыт	оружие	иниц.	ист.	класс	цель
за уб-во										
4	145	0	5	305	1500	Превращение	20	Разум	Превратить Все	
исцел.	урон	атака 2	иниц.	ист.	класс	сила	цель			

Дьявол Преисподней

уровень	хп	броня	реген.	опыт	опыт	оружие	иниц.	ист.	класс	цель
за уб-во										
5	600	0	5	720	3600	Адский клинок	40	Оружие	Урон	Соседняя
исцел.	урон	атака 2	иниц.	ист.	класс	сила	цель			
140 Окаменение			40	Разум	Окаменение	40	Соседняя			

Модеус

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
5	170	0	5	390	3100	Огненная буря	40	Огонь	Урон	Все
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
75										

Темный повелитель

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
5	570	0	5	775	3875	Адский клинок	40	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
170										

Тиамат

уровень	хп	броня	реген.	опыт	опыт	оружие	иниц.	ист.	класс	цель
за уб-во										
5	495	0	5	1385	5000	Удар	20	Оружие	Урон	Все
исцел.	урон	атака 2	иниц.	ист.	класс	сила	цель			
100 Уменьшить урон			20	Разум	Уменьшить урон	80	Все			

Предводители

Дьявол

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
1	65	0	5	60	150	Вспышка	40	Огонь	Урон	Все
пламени										
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА 2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ			
30										

Баронесса

уровень	хп	броня	реген.	опыт	опыт	оружие	иниц.	ист.	класс	цель
за уб-во										
1	100	0	5	50	120	Страх	20	Разум	Страх	Любая
исцел.	урон	атака 2	иниц.	ист.	класс	сила	цель			

Советник

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
1	90	0	5	60	145	Арбалет	60	Оружие	Урон	Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
40										

Герцог

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
1	150	0	5	60	150	Меч Ада	50	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
50										

Вор

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
1	100	0	5	25	95	Кинжалы	60	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
30										

Орды нежити

Воин

УРОВЕНЬ ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО								
1	120	0	5	25	95	Меч	50	Оружие Урон Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА 2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ	
25								

Привидение

уровень	хп	броня	реген.	опыт	опыт	оружие	иниц.	ист.	класс	цель
за уб-во										
1	45	0	5	20	75	Паралич	20	Разум	Паралич	Любая
исцел.	урон	атака 2	иниц.	ист.	класс	сила	цель			

Адепт

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
1	45	0	5	20	75	Мор	40	Смерть	Урон	Все
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА 2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ			
15										

Оборотень

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
1	100	0	5	50	600	Удар	50	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
40										

Виверна

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
1	225	0	5	160	500	Дыхание	35	Смерть	Урон	Все
ИЩЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
25										

Дракон рока

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
2	300	0	5	335	1100	Дыхание	35	Смерть	Урон	Все
ИЩЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
40										

Призрак

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
2	90	0	5	40	700	Паралич	20	Разум	Паралич	Любая
ИЩЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		

Храмовник

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
2	160	0	5	75	600	Копье	50	Оружие	Урон	Соседняя
ИЩЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
50										

Чернокнижник

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
2	75	0	5	65	500	Мор	40	Смерть	Урон	Все
ИЩЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
30										

Зомби

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
2	170	0	5	75	600	Удар	50	Оружие	Урон	Соседняя
ИЩЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
50										

Лорд Тьмы

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
3	200	0	5	145	600	Клинок нежити	50	Оружие	Урон	Соседняя
ИЩЕЛ.		УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ	
75										

Дракон смерти

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
3	375	0	5	635	2550	Дыхание	35	Смерть	Урон	Все
ИЩЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
55										

Некромант

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
3	105	0	5	145	1150	Мор	40	Смерть	Урон	Все
ИЩЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
45										

Тень

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
3	135	0	5	85	850	Паралич	20	Разум	Паралич	Все
ИЩЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ	ИСТ	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		

Воин-скелет

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
3	220	0	5	145	1150	Длинный меч	50	Оружие	Урон	Соседняя
ИЩЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
75										

Дух

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
3	75	0	5	115	900	Мор	60	Смерть	Урон	Любая
ИЩЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
60										

Смерть

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
4	125	0	5	315	900	Прикосновение смерти	60	Смерть	Урон	Любая
ИЩЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
	100	Яд		50	Смерть	Яд	50	Соседняя		

Драколич

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
4	525	0	5	1215	3350	Болезнетв. дыхание	35	Смерть	Урон	Все
ИЩЕЛ.	УРОН	АТАКА	2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ		
75										

Змей ужаса

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
4	450	0	5	900	3600	Чумное дыхание	35	Смерть	Урон	Все
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА 2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ			
65	Яд		35	Смерть	Яд	40	Все			

Лич

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
4	140	0	5	300	2425	Чума	40	Смерть	Урон	Все
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА 2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ			
70										

Рыцарь-скелет

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
4	270	0	5	240	1600	Длинный меч	50	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА 2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ			
100										

Вампир

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
4	185	0	5	425	2300	Поглощение жизни	40	Смерть	Поглощение	Все
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА 2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ			
50										

Тварь

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
4	105	0	5	200	900	Прикосн. смерти	50	Смерть	Урон	Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА 2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ			
75	Пониз. уровень	50	Смерть	Пониз. уровень	80	Любая				

Архилич

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
5	170	0	5	470	3500	Чума	40	Смерть	Урон	Все
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА 2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ			
90										

Верховный вампир

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
5	210	0	5	580	3300	Могильный холод	40	Смерть	Могильный холод	Все
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА 2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ			
60										

Воин-призрак

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
5	320	0	5	350	2100	Клинок нежити	50	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА 2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ			
125	Паралич		50	Разум	Паралич	50	Соседняя			

Предводители

Баньши

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
1	100	0	5	45	115	Паралич	20	Разум	Паралич	Любая
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА 2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ			

Рыцарь смерти

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
1	150	0	5	65	165	Клинок нежити	50	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА 2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ			
50										

Королева личей

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
1	65	0	5	65	165	Огненная буря	40	Огонь	Урон	Все
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА 2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ			
30										

Носферату

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
1	90	0	5	40	100	Поглощение жизни	50	Смерть	Поглощение	Все
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА 2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ			
10										

Вор

УРОВЕНЬ	ХП	БРОНЯ	РЕГЕН.	ОПЫТ	ОПЫТ	ОРУЖИЕ	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	ЦЕЛЬ
ЗА УБ-ВО										
1	100	0	5	25	95	Кинжалы	60	Оружие	Урон	Соседняя
ИСЦЕЛ.	УРОН	АТАКА 2	ИНИЦ.	ИСТ.	КЛАСС	СИЛА	ЦЕЛЬ			
30										

Приложение 3: Описание умений предводителей

Знание артефактов	Позволяет предводителю носить артефакты
Тайное знание	Позволяет предводителю читать магические книги
Знаменосец	Позволяет предводителю носить знамена
Ориентирование	Увеличивает передвижение предводителя на 20%
Тайные науки	Позволяет предводителю брать в руки сферы и использовать их в бою
Лидерство	Позволяет предводителю взять в отряд еще одного воина
Опыт странника	Позволяет предводителю носить магические сапоги
Сила	Добавляет к атаке предводителя 25% урона
Естественная броня	Урон, наносимый предводителю, уменьшится на 20 %
Сила талисманов	Позволяет предводителю надевать талисманы и использовать их в бою
Знание тайных троп	Увеличивает передвижение предводителя на 25%
Инструктор	Все воины в отряде предводителя будут получать в бою на 25% больше опыта
Точность	Увеличивает на 20% шанс предводителя попасть по противнику
Орлиный глаз	Предводитель может дальше видеть на карте
Естественное лечение	Предводитель будет каждый день восстанавливать по 15% ХП
Выносливость	Здоровье предводителя увеличивается на 20%
Неподкупность	Предводитель становится невосприимчив к махинациям воров
Защита от воды	Защищает предводителя от первой в бою атаки магией воды
Знание лесов	Предводитель может передвигаться по лесу с максимальной скоростью
Защита от земли	Защищает предводителя от первой в бою атаки магией земли
Первый удар	Увеличивает инициативу предводителя на 50%
Защита от огня	Защищает предводителя от первой в бою атаки магией огня
Защита от воздуха	Защищает предводителя от первой в бою атаки магией воздуха

Горячие клавиши

Общие:

ESC :	Заккрыть интерфейс / Отменить
Ввод :	Заккрыть интерфейс / Принять
Пробел :	Заккрыть интерфейс

Карта:

F5 :	Показать/убрать верхние панели (ресурсы/карта/земля)
B :	Показать/убрать флаги
A :	Столица
P :	Дипломатия
S :	Применить заклинание
X :	Обменяться
G :	Охранять
M :	Продолжить движение
TAB :	Следующий лидер
TAB+SHIFT :	Предыдущий лидер
Пробел :	Завершить ход
SHIFT :	Показать флаги (при нажатой клавише)
C :	Показать отряд
D :	Показать цель отряда
Q :	Быстрое сохранение

Битва:

A :	Автоматическая битва
D :	Защищаться
R :	Отступить
W :	Ждать
Tab :	Поменять отряды сторонами

Книга заклинаний:

1...5 :	Переключение между страницами
---------	-------------------------------

Создатели**Производство****Продюсер**

Prokopios Sotos

Ведущий дизайнер/**Руководитель проекта**

Danny Belanger

Ведущий художник/**Дизайн 2D-персонажей**

Patrick Lambert

Ведущий программист

Frederic Ferland

Программирование

Jean-Francois Marquis

Дизайн пейзажей

Alexandre Rodrigue

Дизайн

Raphael Beaupre

Carl Boulay

Alex Gingras

Thomas Giroux

Vincent Lamontagne

Sebastien Primeau

Elie Rocray

Помощники продюсера

Eva Bunodiére

Emanuel Protopapas

Erin Martel

Ролики

Natalie Guimond

Michel Therrien

Raphaël Beaupre

Elie Rocray

Alex Gingras

Тексты/Руководство пользователя

Calvin Campbell

Звук**Актеры**

Doug Campbell

Karl Gerhardt Graap

Orla Johannes

Kersti Kass

Dave Lawson

Will Licari

Robert Saigec Taylor

Звукооператор

Stephane Brault

Ассистент звукооператора

Simon Lamoureux

Композитор

Philippe Charron

Звукорежиссер

Paul Thibault

Отдел контроля качества**Руководитель отдела**

Phillip DeRosa

Поддержка клиентов

Michel Chouinard

Nabil Yared

Контроль качества

Yan Favreau Lippé

Ethan Petty

Ludovic Pinard

Sylvain Schmidt

Eric Tougas

Маркетинг**Менеджер по производству**

Prokopios Sotos

Adam Phillips

Директор по маркетингу

Steve Milburn

Директор по связям

Christina Ginger

Дизайн упаковки

Kenneth Green

Philippe Brindamour

Web-дизайн

Hugo Trepanier

Serge Mongeau

PR

Kelly Ekins

Michele Fortier

Маркетинг

Ryan Bastien

Президент

Don McFatridge

Старший вице-президент

Brian Clarke

Вице-президент**по коммерческому развитию**

Steve Wall

Вице-президент**по творческим разработкам**

Richard Therrien

Вице-президент**по системным вопросам**

Dave Hill

Директор по развитию продукции

Jamie McNeely

Исполнительный продюсер

Paul Thibault

Менеджер по графике

Natalie Guimond

Distribution Infogrames Inc.**Вице-президент****сторонних компаний/партнеров**

Ezra Chen

Руководитель отдела закупок

Gardner Wong

Координатор линейки продуктов

Brian McCreary

Старший вице-президент

Wim Stocks

Локализация**Акелла**

Александр Любов

Анастасия Муратова

Мария Грудцына

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Прежде чем обращаться за помощью в отдел техподдержки, попробуйте проделать следующие операции:

1. Прочитать файл Readme и выяснить, удовлетворяет ли конфигурация вашей машины минимальным системным требованиям.
2. Скачать с сайта <http://www.akella.com> патч для продукта (если он есть)
3. Отключить антивирусные программы.
4. Установить последние драйвера для вашей видеокарты. Их можно скачать с сайтов:

ATI Technologies, Inc. <http://www.atitech.ca>

NVIDIA <http://www.nvidia.com>

5. Для Windows 2000 и Windows XP установить последние сервис-паки. Для Windows 98 может помочь установка последней версии Internet Explorer
- Если все вышеперечисленное не помогает, напишите письмо в отдел техподдержки по адресу support@akella.com.

В письме сообщите полное название продукта. Как можно более полно опишите возникающую проблему (если программа вылетает или зависает, то в какой именно момент или при каких действиях и т.п.).

Если программа при вылете выдает какие-либо сообщения, пожалуйста, приведите их полностью.

ВНИМАНИЕ!!! К письму обязательно прикрепите файл dxdiag.txt с компьютера, на котором возникли проблемы (для создания этого файла откройте меню Start, выберите пункт Run, наберите в нем dxdiag, и в появившемся окне нажмите кнопку "Save all information".)

Без информации, содержащейся в файле dxdiag.txt мы вряд ли сможем помочь вам!

Адрес тех.поддержки Акеллы:

Тел. (095)363-4612

Домашняя страница: www.akella.com

E-mail: support@akella.com

Домашняя страница Strategy First: <http://www.strategyfirst.com>

Официальная страница Disciples: <http://www.disciples2.com>

© Компания "Акелла", 2005 год. Все права защищены.

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

ПОЖАЛУЙСТА, ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧИТАЙТЕ ЭТО ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ. НАСТОЯЩАЯ ЛИЦЕНЗИЯ ЯВЛЯЕТСЯ СОГЛАШЕНИЕМ МЕЖДУ ВАМИ И STRATEGY FIRST INC. (ДАЛЕЕ - "КОМПАНИЯ"). КОМПАНИЯ ПРЕДОСТАВЛЯЕТ ВАМ ЛИЦЕНЗИЮ НА ДАННОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ТОЛЬКО ПРИ УСЛОВИИ СОБЛЮДЕНИЯ ВСЕХ УСЛОВИЙ ДАННОГО СОГЛАШЕНИЯ. УСТАНОВЛИВАЯ И ИСПОЛЬЗУЯ НАСТОЯЩУЮ ПРОГРАММУ, ВЫ СОГЛАШАЕТЕСЬ С УСЛОВИЯМИ ЭТОЙ ЛИЦЕНЗИИ.

1. Право собственности и лицензия. Это лицензионное соглашение НЕ является торговым соглашением. Данная программа является собственностью Компании и/или ее Лицензиаров. Вам принадлежит компакт-диск, на котором записана программа, но Компания и/или ее Лицензиары оставляют за собой право на программу и сопутствующую документацию. Данное соглашение регулирует ваши права по использованию программы, и все права, которые не передаются вам в соответствии с условиями этого соглашения, принадлежат Компании и/или ее Лицензиарам.

2. Использование. Вы имеете право:

(a) Устанавливать и использовать программу на одном компьютере. Если вы хотите использовать программу более чем на одном компьютере, пожалуйста, обратитесь в Компанию за соответствующей информацией.

(b) Копировать программу. Вы можете сделать и сохранить одну копию программы в качестве запасной или архивной при условии, что и программное обеспечение, и копия останутся в вашем пользовании.

3. Ограничения. Следующее использование запрещено. Если вы хотите использовать программу каким-либо запрещенным способом, пожалуйста, обратитесь в Компанию за информацией о "Специальном лицензионном соглашении". В противном случае, вы НЕ имеете права:

(a) Делать или распространять копии программы или документации, или любой их части, кроме разрешенных соглашением случаев.

(b) Использовать резервные или архивные копии программы (или позволять третьему лицу использовать такие копии) в иных целях, кроме замены оригинала вследствие его уничтожения или поломки;

(c) Декомпилировать, дизассемблировать программу либо восстанавливать алгоритм ее работы по исходным текстам, создавать работы на основе программы или пытаться обойти, снять или отключить защитные системы программы;

(d) Передавать, давать лицензию, сдавать в аренду или любым другим способом передавать права или программу;

(e) Удалять или скрывать сообщения об авторских правах или торговых марках в программе и документации;

(f) Выкладывать или передавать программу, или любую ее часть, по электронным сетям независимо от цели;

(g) Включать программу в любой коммерческий продукт, предназначенный для производства, распространения или продажи; или

(h) Включать программу в любой продукт, который содержит аморальные, скандальные, двусмысленные, позорящие, непристойные или оскорбительные работы.

4. Срок действия. Настоящее лицензионное соглашение вступает в силу с момента первого использования, установки, загрузки или копирования программы и действует до ее завершения. Вы можете расторгнуть настоящее лицензионное соглашение в любое время, уничтожив программу и сопутствующую документацию. Компания может отозвать настоящее соглашение в случае невыполнения вами ограничений, установленных настоящим соглашением. В таком случае вы должны уничтожить программу и сопутствующую документацию. Все положения данного соглашения, касающиеся гарантий, ограниченной ответственности, возмещения ущерба и убытков потеряют силу.

5. Авторские права. Программа является собственностью Компании/или ее Лицензиаров. Ничто в этом соглашении не может означать отказ от каких-либо прав на интеллектуальную собственность согласно законам Канады или других стран. Данная программа защищена канадскими и международными законами об авторском праве.

6. Разное. Настоящее соглашение регулируется в соответствии с законами Канады и провинции Квебек. Если какой-либо пункт или раздел данного лицензионного соглашения не соответствует закону или не имеет юридической силы, он будет изъят, при этом другие положения соглашения при этом останутся в силе.

7. Ограниченная гарантия и отказ от гарантий. Компания гарантирует покупателю продукта качественную работу носителя в течение девяноста (90) дней с момента продажи при нормальном использовании. Если программное обеспечение не удовлетворяет требованиям, то вы имеете право бесплатно обменять его на новое, предоставив датированное доказательство покупки. Компания не гарантирует, что программное обеспечение или некоторые его функции будут отвечать Вашим требованиям или что оно будет работать бесперебойно и без ошибок.

КОМПАНИЯ ОТКРЫТО ОТКАЗЫВАЕТСЯ ОТ ВСЕХ ДРУГИХ ГАРАНТИЙНЫХ ОБЯЗАТЕЛЬСТВ, ВЫРАЖЕННЫХ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ, ВКЛЮЧАЯ, НО НЕ ОГРАНИЧИВАЯСЬ УКАЗАННЫМИ ГАРАНТИЯМИ ТОВАРНОГО ВИДА ПРОДУКТА ИЛИ ЕГО ПРИГОДНОСТЬЮ ДЛЯ КОНКРЕТНЫХ ЦЕЛЕЙ. КРОМЕ УКАЗАННЫХ ВЫШЕ СЛУЧАЕВ ПРЯМОЙ ГАРАНТИИ, КОМПАНИЯ НЕ ДАЕТ ГАРАНТИЙ В ОТНОШЕНИИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ РЕЗУЛЬТАТОВ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДАННОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ОТСУТСТВИЯ ОШИБОК, НАДЕЖНОСТИ, ПОДЛИННОСТИ.

НИ ПРИ КАКИХ УСЛОВИЯХ КОМПАНИЯ, ЕЕ СЛУЖАЩИЕ ИЛИ ЛИЦЕНЗИАРЫ НЕ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ЛЮБЫЕ ПОНЕСЕННЫЕ ВАМИ УБЫТКИ: ПОБОЧНЫЕ, КОСВЕННЫЕ, РЕАЛЬНЫЕ ИЛИ ИНЫЕ (ВКЛЮЧАЯ УБЫТКИ, ПОНЕСЕННЫЕ ВСЛЕДСТВИЕ НАНЕСЕНИЯ УЩЕРБА ФИЗИЧЕСКОМУ ЛИЦУ ИЛИ ЕГО СОБСТВЕННОСТИ, ПОТЕРИ ПРИБЫЛИ, ПЕРЕРЫВОВ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, УТРАТЫ ИНФОРМАЦИИ, НЕБРЕЖНОСТИ И Т.Д.). ПРОИЗОШЕДШИЕ В СВЯЗИ ИЛИ СВЯЗАННЫЕ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИЛИ НЕСПОСОБНОСТЬЮ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДАННОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, ДАЖЕ ЕСЛИ КОМПАНИЯ ИЛИ ЕЕ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ БЫЛИ ИНФОРМИРОВАНЫ О ВОЗМОЖНОСТИ ТАКОГО УЩЕРБА. НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ РАЗМЕР КОМПЕНСАЦИИ КОМПАНИИ ЗА УЩЕРБ, СВЯЗАННЫЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДАННОЙ ПРОГРАММЫ, НЕ БУДЕТ ПРЕВЫШАТЬ РЕАЛЬНОЙ СУММЫ, КОТОРАЯ БЫЛА ЗАПЛАЧЕНА ЗА ПРОГРАММУ. ЗАКОНОДАТЕЛЬНО НЕКОТОРЫХ СТРАН ЗАПРЕЩАЕТ ИСКЛЮЧАТЬ ИЗ ДОГОВОРОВ ПУНКТ О ПОБОЧНЫХ ИЛИ КОСВЕННЫХ УБЫТКАХ, ПОЭТОМУ ВСЕ ВЫШЕИЗЛОЖЕННОЕ. ВОЗМОЖНО, НЕ КАСАЕТСЯ ВАС. НАСТОЯЩИМ ВЫ ПОДТВЕРЖДАЕТЕ, ЧТО ПРОЧИТАЛИ СОГЛАШЕНИЕ И СОГЛАШАЕТЕСЬ СОБЛЮДАТЬ ЕГО УСЛОВИЯ. ВЫ ТАКЖЕ ПРИЗНАЕТЕ, ЧТО НАСТОЯЩАЯ ЛИЦЕНЗИЯ ЯВЛЯЕТСЯ ПОЛНЫМ И ЭКСКЛЮЗИВНЫМ ИЗЛОЖЕНИЕМ СОГЛАШЕНИЯ МЕЖДУ ВАМИ И КОМПАНИЕЙ, И ЧТО НАСТОЯЩАЯ ЛИЦЕНЗИЯ ИМЕЕТ ПРИОРИТЕТ НАД ВСЕМИ ДРУГИМИ СОГЛАШЕНИЯМИ, УСТНЫМИ, ПИСЬМЕННЫМИ И ЛЮБЫМИ ИНЫМИ МЕЖДУ ВАМИ И КОМПАНИЕЙ ИЛИ ПРЕДСТАВИТЕЛЕМ КОМПАНИИ ПРИМЕНительно К ДАННОМУ СОГЛАШЕНИЮ.