

Képességek

Támadás

Fő képességek



Alap támadás
5%-kal növeli a hős lényei által okozott közelharc sebést.



Fejlett támadás
10%-kal növeli a hős lényei által okozott közelharc sebést.



Gyakorlott támadás
15%-kal növeli a hős lényei által okozott közelharc sebést.

Mellékes képességek



Íjászat
20%-kal növeli a hős lények távolsági sebését.



Harci őrjöngés
A hős seregében minden lény minimális és maximális sebése 1-gyel megnő. Különösen hatékony alacsony szintű lények esetében.



Taktika
Lehetővé teszi, hogy nagyobb területen rendezd újra a lényeidet a harc előtt.

Egyedi képességek



Fagyos acél
A hős minden csapatának fegyvereit jeges bűbájjal látja el (ez nem csak az élőholt lényekre vonatkozik).
Nekromanta: Harci őrjöngés
Varázsló: Lángoló nyílvesszők, A varázsló jele



Kínzó csapás
A Kínzó csapás javítja a Kárhozottak jele képességet. 40% esély lesz rá, hogy egy démonúr Kárhozottak jele képessége kétszeres sebést ejt a célponton.
Démonúr: Harci őrjöngés, A kárhozottak jele



Lángoló nyílvesszők
A hős ballisztája semlegesíti az ellenfél védelmét, és további elemi tűzsebzést okoz.
Vándor: A természet haragja, Halálpontos lövés
Varázsló: Íjászat



A természet haragja
A vándor seregében az erdőlakó lények +1 maximális sebést kapnak.
Vándor: Harci őrjöngés



Sebesség hatalma
A hős megkapja a Gyorsítás varázslatot és ingyenesen használhatja.
Démonúr: Kínzó csapás
Lovag: Megalázás, Gyengítő csapás, Végső harc
Nekromanta: Fagyos acél, Örökös szolgálat
Boszorkánymst: Taktika



Megalázás
A hős csapatai moráljuktól függően további sebést okoznak ellenfeleiknek.
Lovag: Mesteredző
Boszorkánymst: Sebesség hatalma, Erőteljesebb varázslatok

Fő képességek



Alap Sötét mágia

Lehetővé teszi harmadik körös sötét mágia varázslatok tanulását, és minden sötét mágiát erősebbé tesz.



Fejlett Sötét mágia

Lehetővé teszi negyedik körös sötét mágia varázslatok tanulását, és a sötét mágia még erősebb lesz.



Gyakorlott Sötét mágia

Lehetővé teszi ötödik körös sötét mágia varázslatok tanulását, és a sötét mágia teljes erővel fog hatni.

Mellékes képességek



Átkok mestere

A *Szenvedés* és a *Gyengeség* varázslat tömeges hatású lesz, de varázslási költségük megduplázódik. A hős csak feleannyi kezdeményezést veszít a varázslásukkal.



Az elme mestere

A *Lassítás* és a *Zavartság* varázslat tömeges hatású lesz, de varázslási költségük megduplázódik. A hős csak feleannyi kezdeményezést veszít a varázslásukkal.



A fájdalom mestere

A *Rothadás* és a *Sebezhetőség* varázslat tömeges hatású lesz, de varázslási költségük megduplázódik. A hős csak feleannyi kezdeményezést veszít a varázslásukkal.

Egyedi képességek



Megrontott föld

A hős a természet sötét erőit hívja segítségül a közelharcban támadó lények ellen. Ha egy ellenséges lény mozog, tűzsebzés esik rajta. A sebzés mértéke a hős szintjével egyenlő.

Nekromanta: Léleklánc, Sötét látomás

Vándor: Fájdalom mestere



Sötét megújulás

Ha egy sötét mágiának egy célpont ellenáll, a hős visszakapja a varázslat összes manaköltségét.

Démonúr: Gyengítő csapás, Az elme mestere

Boszorkánymst: Az elme mestere

Varázsló: Sötétség pecsétje, Tüzes harag



Bukott lovag

A lovag a sötét mágia minden titka elsajátításának szenteli az életét, társai szemében kitaszítottá válik. A lovag csapatainak morálja -1 levonást szenved, de minden, a lovag által használt sötét mágia erősebb lesz (a varázserőhöz +5 járul ilyen varázslatok esetén).

Lovag: Átkok mestere



Sötétség pecsétje

Az ellenséges hős kétszer annyi manából tud csak sötét mágiát használni a harcban.

Vándor: Nyíl bűbáj, Megrontott föld

Varázsló: Az elme mestere



Spirit Link

A nekromanta képessé válik hozzákötni saját szellemét bármelyik lényéhez a csatamezőn. Ha az a lény megsebesül, a nekromanta a szenvedéséből táplálkozva manához jut.

Nekromanta: Átkok mestere



Gyengítő csapás

A Gyengítő csapás fejleszti a Kárhozottak jele képességet. Ezzel nem csak sebez a célponton, de gyengeség átkot is mond rá.

Démonúr: Kárhozottak jele

Lovag: Bukott lovag, Gyorsaság aurája

Védekezés

Fő képességek



Alap védekezés

A lényeid sebesülésének mértékét 10%-kal csökkenti a harcban.



Fejlett védekezés

A lényeid sebesülésének mértékét 20%-kal csökkenti a harcban.



Gyakorlott védekezés

A lényeid sebesülésének mértékét 30%-kal csökkenti a harcban.

Mellékes képességek



Kitérés

A lényeid sebesülésének mértékét 20%-kal csökkenti távolsági támadásnál.



Védelem

A lényeid sebesülésének mértékét 15%-kal csökkenti mágikus támadásoknál.



Szívósság

Minden lényed életpontját 2-vel megnöveli (különösen hatásos nagy seregek esetén).

Egyedi képességek



Dermesztő csontok

Minden élőhalott csapatot, amely a nekromanta vezetése alatt áll, jeges bűbájjal ruház fel. Ha egy lény közelharcba keveredik velük, fagysebzést szenved el.

Nekromanta: Védelem



Pokoli bosszú

A pokoli bosszú a pokoltűz képességet fejleszti. További tűzsebzést okoz az ellenfeleknek visszatámadáskor is.

Démonúr: Kitérés, Pokoltűz



Végső harc

A hős minden csapatát bámulatos energiával ruházza fel. Ha az ellenséges lények támadása megölné az egész csapatot, az utolsó tagja túléli a támadást 1 életponttal.

Lovag: Helytállás, Gyorsaság aurája

Vándor: Szívósság



Kitartás hatalma

A hős megkapja a Kitartás varázslatot, és ingyenesen használhatja.

Boszorkánymst: Szívósság

Varázsló: Ellenállás, Mágikus tükör



Ellenállás

A hős véglegesen +2 védelmet kap.

Nekromanta: Dermesztő csontok, Csontvázíjászok

Boszorkánymst: Védelem, Kitartás hatalma¹

Varázsló: Védelem



Helytállás

A hős irányítása alatt lévő sereg 60% bónuszt kap a védekezésére a védekezés parancs kiadásakor.

Démonúr: Pokoli bosszú

Lovag: Szívósság

Vándor: Végső harc, Ismerős terep

¹ Ezekkel a követelményekkel a képesség elérhetetlen boszorkánymesterek számára!

Fő képességek



Alap Pusztító mágia
Lehetővé teszi harmadik körös pusztító mágia varázslatok tanulását, és minden pusztító mágiát erősebbé tesz.



Fejlett Pusztító mágia
Lehetővé teszi negyedik körös pusztító mágia varázslatok tanulását, és a pusztító mágia még erősebb lesz.



Gyakorlott Pusztító mágia
Lehetővé teszi ötödik körös pusztító mágia varázslatok tanulását, és a pusztító mágia teljes erővel fog hatni.

Mellékes képességek



A tűz mestere
Páncélzúzó hatást ad a *Tűzlabda* és *Armageddon* varázslatoknak. Az érintett lények 50% védelem levonást is elszenvednek.



A jég mestere
Fagyasztó hatást ad a *Jégcsapás* és a *Tél köre* varázslatoknak.



Viharok mestere
Kábító hatást ad a *Villámcsapás* és *Láncvillám* varázslatoknak.

Egyedi képességek



Fagyos halál
A nekromanta *Jégcsapás* és *Tél köre* varázslata erősebb lesz. Ezek a varázslatok legalább egy lényt megölnek, hacsak az nem immúnis a hidegre.
Nekromanta: A jég mestere



Tüzes harag
Minden közelharc és távolsági támadásnál a célpont további elemi tűzsebzést szenved el.

Lovag: A tűz mestere, Mesteredző
Varázló: Mágiaelapasztás, A varázló jele



Manakitörés
A hős a természet erőit hívja segítségül a mágiahasználók ellen. Ha egy ellenséges lény varázsol, tűzsebzést szenved el. A sebzés mértéke egyenlő a hős szintjével.
Démonúr: Pokoltűz, Misztikus lángelme
Vándor: A tűz mestere
Boszorkánymst: A pusztítás titkai, Megalázás



Mágiaelapasztás
Az ellenséges varázslatok sebzése 20%-kal csökken.
Varázló: Mágikus tükör



Perzselő tűz
A perzselő tűz fejleszti a *pokoltűz* képességet. A démoni tűz által okozott tűzsebzés 50%-kal megnő.
Démonúr: A tűz mestere, Pokoltűz



A pusztítás titkai
A hős véglegesen +2 tudást kap, és megkap egy véletlenszerű 1-3. körös sebző varázslatot, ami még nem szerepel a varázskönyvében.
Nekromanta: Fagyos halál, Misztikus tökély
Vándor: Manakitörés, Nyílbűbáj
Boszorkánymst: Sötét rituálé

Megvilágosodás

Fő képességek



Alap Megvilágosodás

A hős +1-et kap az egyik elsődleges statisztikájához minden negyedik szintjéért az elsőtől kezdve, és 5% bónuszt kap a harci tapasztalati pontokra.



Fejlett Megvilágosodás

A hős +1-et kap az egyik elsődleges statisztikájához minden harmadik szintjéért az elsőtől kezdve, és 10% bónuszt kap a harci tapasztalati pontokra.



Gyakorlott Megvilágosodás

A hős +1-et kap az egyik elsődleges statisztikájához minden második szintjéért az elsőtől kezdve, és 15% bónuszt kap a harci tapasztalati pontokra.

Mellékes képességek



Misztikus megérzés

Lehetővé teszi egy, az ellenség által a harcban használt, ismeretlen varázslat megtanulását (ha a hős képes rá, ami az iskolát, szintet stb. illeti).



Intelligencia

50%-kal növeli a maximum manát.



Tanító

A hősök varázslatokat taníthatnak egymásnak, a könyveikben szereplő varázslatokat oszthatják meg egymással.

Egyedi képességek



Misztikus felemelkedés

A hős mélyen elmerül a varázslás titkaiban, ezért véglegesen +2 varázserőt kap.

Démonúr: Tanító

Vándor: Ismerd meg az ellenséged, Halálpontos lövés



Sötét látomás

A hős ingyen egy újabb szintet léphet.

Démonúr: Misztikus felemelkedés

Nekromanta: Az élőholtak ura, Csontvázíjászok

Boszorkánymst: Misztikus megérzés



Végzős

Tudásszomja miatt a hős +2 tudást és 1000 tapasztalati pontot kap jutalmul.

Lovag: Tanító

Varázsló: Varázsló jutalma



Ismerd meg az ellenséged

A „Boszúálló” ismeret kritikus találati esélye 10%-kal megnő.

Vándor: Misztikus megérzés



Az élőholtak ura

A nekromanta +1 tudást kap, mivel jól ismeri a halált. Ezen felül a nekromancia ismerete 5%-kal megnő.

Nekromanta: Tanító



Varázsló Jutalma

A hős véglegesen +2 varázserőt kap, továbbá egyszeri 1000 arany jutalmat.

Lovag: Végzős

Boszorkánymst: Sötét látomás, Elemi látás

Varázsló: Tanító

Fő képességek



Alap Hadvezetés

A hős seregében minden lény morálja 1-gyel megnő.



Fejlett Hadvezetés

A hős seregében minden lény morálja 2-vel megnő.



Gyakorlott hadvezetés

A hős seregében minden lény morálja 3-mal megnő.

Mellékes képességek



Diplomácia

A hős hatékonyabban tárgyalhat az ellenséges lényekkel. A csatlakozni kívánó lények toborzásának esélye megnő, költsége lecsökken.



Birtokigazgatás

A hős napi 250 arannyal járul hozzá az ügyedhez.



Toborzás

Megnöveli az 1., 2. és 3. szintű lények termelődését 3-mal, 2-vel illetve 1-gyel egy saját városban. Ehhez a hősnek a hét utolsó napján a városban kell tartózkodnia.

Egyedi képességek



Mesterséges dicsőség

A harci szerkezetek és a gólemek is részesülnek a pozitív morál előnyeiben (a negatív morál nincs rájuk hatással).

Varázsló: Birtokigazgatás



Gyorsaság aurája

A hős csapatainak mozgási sebessége a harcban 1-gyel megnő.

Lovag: Égi útmutatás, Áldás

Boszorkánymst: Toborzás



Csataparancsnok

A vándor véglegesen +2 támadást kap. Harci táncosok csatlakoznak a hős seregéhez. A táncosok száma a hetek számától függ.

Vándor: Toborzás



Kapumester

A *kapunyitás* képesség hatékonyabbá válik, 20%-kal több utánpótlást hoz, mint korábban.

Démonúr: Toborzás



Égi útmutatás

A lovag különleges parancsnoki képességével buzdítja csapatait a csataterén, ezáltal hamarabb kerülnek sorra.

Lovag: Megtorló csapás



A halál hírnöke

Minden semleges lény, ami csatlakozik a nekromanta seregéhez, automatikusan megfelelő szintű élőhalott lénnyé változik.

Nekromanta: Toborzás

Fény mágia

Fő képességek



Alap Fény mágia

Lehetővé teszi harmadik körös fénymágia varázslatok tanulását, és minden fénymágiát erősebbé tesz.



Fejlett Fény mágia

Lehetővé teszi negyedik körös fénymágia varázslatok tanulását, és a fénymágia még erősebb lesz.



Gyakorlott Fény mágia

Lehetővé teszi ötödik körös fénymágia varázslatok tanulását, és a fénymágia teljes erővel fog hatni.

Mellékes képességek



A megkötések mestere

A *Lövedék elhárítás* és a *Kitartás* varázslat tömeges hatású lesz, de varázslási költségük megduplázódik. A hős csak feleannyi kezdeményezést veszít a varázslásukkal.



Az áldások mestere

A *Megtisztítás* és az *Isteni erő* varázslat tömeges vagy területi hatású lesz, de varázslási költségük megduplázódik. A hős csak feleannyi kezdeményezést veszít a varázslásukkal.



A harag mestere

Az *Igaz hatalom* és a *Gyorsítás* varázslat tömeges hatású lesz, de varázslási költségük megduplázódik. A hős csak feleannyi kezdeményezést veszít a varázslásukkal.

Egyedi képességek



Tűzellenállás

A hős seregének lényei csak 50%-ot sebződnek a tűz alapú támadásoktól, és immúnisak lesznek a *Tűz mestere* képesség páncéltúzó hatására.

Démonúr: Pokoltűz, A megkötések mestere

Vándor: Viharos szél, Nyílbűbáj



Őrangyal

Ha a lovag minden egysége meghal a harcban, egy angyal jelenik meg a csatatéren, és feltámasztja a legerősebb halott lényeket a seregből, majd eltűnik.

Lovag: Az áldások mestere



Finomított mana

A hős seregének mágiahasználói varázsláskor csak a manaköltség felét fizetik.

Lovag: Őrangyal, Áldás

Boszorkánymst: A harag mestere

Varázsló: A fény elnyomása, Sötét megújulás, Rengések



Viharos szél

A vándor a természet erőinek segítségét hívja a repülő lények ellen. Az ellenséges repülő lények kezdeményezése és gyorsasága 1-gyel csökken.

Vándor: A harag mestere



A fény elnyomása

Az ellenséges hős számára a fénymágia varázslatok manaköltsége megduplázódik.

Varázsló: A megkötések mestere



Alkonyat

Megnöveli a varázserőt 3-mal minden fény- és sötétmágia varázslatnál.

Nekromanta: Az áldások mestere

Boszorkánymst: Finomított mana, Sötét rituálé

Fő képességek



Alap Logisztika

10%-kal növeli a hős mozgási sebességét szárazföldön.



Fejlett Logisztika

20%-kal növeli a hős mozgási sebességét szárazföldön.



Gyakorlott Logisztika

30%-kal növeli a hős mozgási sebességét szárazföldön.

Mellékes képességek



Navigáció

50%-kal növeli a hős mozgási sebességét tengeren.



Nyomkeresés

A nehéz terepen való áthaladás büntetése 50%-kal csökken.



Felderítés

A hős +4 látótávolságot kap, és látja a semleges és ellenséges seregek, valamint a városok és helyőrségek pontos létszámát a látómezejében.

Egyedi képességek



A halál menetelése

A hős seregének minden tagja +4 mozgási sebességet kap ellenséges vár ostromához.

Lovag: Ismerős terep, Mesteredző

Nekromanta: Nyomkeresés

Boszorkánymst: Teleport támadás, Sötét rituálé



Ismerős terep

A hős (lovag vagy vándor) seregének minden lény +1 sebességet kap, ha a csata füves terepen zajlik.

Lovag: Nyomkeresés

Vándor: Néma vadász



Gólemek menetelése

A hős parancsnoklása alatt minden gólem sebessége és kezdeményezése 2-vel megnő.

Varázsló: Nyomkeresés



Néma vadász

Az ellenség csak a hős legerősebb lényét látja a seregből, de számadatokat nem.

Nekromanta: A halál menetelése

Vándor: Felderítés



Gyors kapunyitás

A démonúr tökélyre fejleszti a lények szállítását a démoni síkról és vissza. A kapunyitás 50%-kal gyorsabb lesz.³

Démonúr: Nyomkeresés



Teleport támadás

A hős megkapja a Teleportálás varázslatot. Használatakor hatása lesből támadással párosul: az elteleportált lény kezdeményezése megnő.

Démonúr: Gyors kapunyitás, Holttestek elemésztése

Boszorkánymst: Felderítés

Varázsló: Gólemek menetelése, A varázsló jele

³ A kapunyitással érkezett lények köre 50%-kal gyorsabban következik, de a kapunyitás sebességét nem befolyásolja.

Fő képességek



Alap Szerencse
1-gyel növeli a hős seregében lévő lények szerencsáját.



Fejlett Szerencse
2-vel növeli a hős seregében lévő lények szerencsáját.



Gyakorlott Szerencse
3-mal növeli a hős seregében lévő lények szerencsáját.

Mellékes képességek



Mágiaellenállás
A hős seregében minden lény mágia-ellenállása 15%-kal megnő. A lények nagyobb eséllyel térnek ki az ellenséges mágia elől.



Leleményesség
A kalandok során a hős több aranyat és erőforrást talál, és általánosságban szerencsésebb lesz.



Katona szerencséje
A hős seregében lévő lények hasznos harci képességei (mint például a fegyvernők Pajzscsapása) garantáltan mindig működésbe lépnek.

Egyedi képességek



Holtak átka
A hős befolyásolhatja az ellenfél szerencsáját. Az ellenség minden lényének szerencséje 1-gyel csökken.

Démonúr: Kirajzó portál, Sötét megújulás

Nekromanta: Halálsikoly

Vándor: Az elfek szerencséje, Nyílzápor



Az elfek szerencséje
A sebzést módosító szerencsebónusz 25%-kal megnő.

Vándor: Katona szerencséje



Hadizsákmány
Minden győztes csata után a hős hadizsákmányként aranyhoz és erőforrásokhoz jut.

Lovag: Asha könnyének látomása, Varázsló jutalma

Varázsló: Leleményesség



Kirajzó portál
A hős szerencsájától függően 15-30% eséllyel a kapunyitás használata kétszer annyi utánpótlást hoz, mint rendesen.

Démonúr: Katona szerencséje



Asha könnyének látomása
A hős mostantól szívében „érzi” Asha Könnyének hollétét. Ha Asha Könnyének tényleges helyének környékén jár, nagyobb eséllyel jár sikerrel.

Lovag: Leleményesség

Boszorkánymst: Boszorkánymester szerencséje, A halál menetelése

Varázsló: Hadizsákmány, Varázstárgy elemésztése



Boszorkánymester szerencséje
Mostantól szerencsedobás jár a hős pusztító varázslataihoz, ezáltal esély van arra, hogy sebzésük megduplázódjon.

Boszorkánymst: Katona szerencséje

Fő képességek



Alap Bűbájosság

A hős gyorsabban varázsolhat a harcban.
A két varázslat közti idő 10%-kal csökken.



Fejlett Bűbájosság

A hős gyorsabban varázsolhat a harcban.
A két varázslat közti idő 20%-kal csökken.



Gyakorlott Bűbájosság

A hős gyorsabban varázsolhat a harcban.
A két varázslat közti idő 30%-kal csökken.

Mellékes képességek



Misztikus képzés

Minden varázslat költsége 20%-kal csökken.



Mágikus ösztön

Lehetővé teszi harmadik körös varázslatok tanulását attól függetlenül, hogy járatos-e a hős az adott iskolában.



Manavisszanyerés

Megduplázza a manavisszanyerést.

Egyedi képességek



Misztikus lángelme

A hős véglegesen +2 varázserőt kap. Ezen felül egy új varázslatot kap a varázskönyvébe.

Démonúr: Lélektűz, Elemi egyensúly

Vándor: Manavisszanyerés



Misztikus tőkély

A bűbájosság terén mutatott kimagasló fejlődése miatt a hős véglegesen +2 varázserőt és átmenetileg +100 manát kap.

Lovag: Misztikus képzés, Áldás

Nekromanta: Csontvédelem, Örökös szolgálat



Csontvédelem

A nekromanta minden élőholt csapata 20%-al kevesebbet sebződik minden pusztító mágiával szemben.

Nekromanta: Mágikus ösztön



Ellenmágia

Különleges harci képesség. Az ellenfél következő varázslatának minden hatását érvényteleníti, de a manaköltsége a kétszerese lesz.

Vándor: Misztikus lángelme, Misztikus felemelkedés, Tűzharcosok

Boszorkánymst: Hibás mana, Manakitörés, Ellenállás

Varázsló: Misztikus képzés



Hibás mana

A hős varázslatainak manaköltsége egy véletlenszerű értékkel (maximum 50%-kal) csökken. (A csökkenés mértéke a varázslás közben dől el.)

Boszorkánymst: Manavisszanyerés

Varázsló: Ellenmágia, Mágikus tükör



Lélektűz

Miközben a démonúr manát nyer ki a tetemekből, azok hirtelen felrobbanhatnak. Ez a tűz minden közelben álló egységet megsebez (beleértve a hős lényeit is).

Démonúr: Holttestek eleméztése

Idézőmágia

Fő képességek



Alap Idézőmágia

Lehetővé teszi harmadik körös idézőmágia varázslatok tanulását, és minden idézőmágiát erősebbé tesz.



Fejlett Idézőmágia

Lehetővé teszi negyedik körös idézőmágia varázslatok tanulását, és az idézőmágia még erősebb lesz.



Gyakorlott Idézőmágia

Lehetővé teszi ötödik körös idézőmágia varázslatok tanulását, és az idézőmágia teljes erővel fog hatni.

Mellékes képességek



Az idézés mestere

A *Főnix megidézése* és *Elementálok megidézése* varázslatok erősebbé válnak (a varázserőhöz +4 járul ilyen varázslatok esetén).



Földvér mestere

A *Tűzcsapda* és *Földrengés* varázslatok erősebbé válnak (a varázserőhöz +4 járul ilyen varázslatok esetén).



Az élet mestere

A *Harag ökle* és *Holtak feltámasztása* varázslatok erősebbé válnak (a varázserőhöz +4 járul ilyen varázslatok esetén).

Egyedi képességek



Elűzés

Különleges harci képesség. A célpont idézett vagy kapun át érkezett lények egy része eltűnik.

Nekromanta: A pusztítás rejtélyei, Halálsikoly

Varázsló: Az idézés mestere



Elemi egyensúly

Az idézőmágia kimagasló ismerete lehetővé teszi a lovag számára, hogy kiegyensúlyozza a harcot képzett idézők ellen. Minden alkalommal, amikor az ellenség az *Elementálok megidézése* varázslatot használja, automatikusan ellenkező lényegű elementálok kisebb csoportja siet a lovag segítségére.

Démonúr: Tűzharcosok, Rengések

Lovag: Az idézés mestere, Mesteredző



Ördögűzés

Minden pusztító sebzés varázslat duplán sebez idézett és kapun át érkezett lények ellen.

Boszorkánymst: Az idézés mestere



Tűzharcosok

A hős szert tesz az *Elementálok megidézése* varázslat beható ismeretére. A körülményektől függetlenül ez a varázslat mostantól tűzelementálokat idéz. Az idézett elementálok száma 40%-kal megnő.

Démonúr: Az idézés mestere

Vándor: Ködfal, Tűzellenállás



Kísértetjárta bányák

Egy ellenséges bánya elfoglalása után a nekromanta kísértetjárást idézhet ott elő. Szellemek jelennek meg a bánya helyőrségében. Az idézett szellemek mennyisége a hetek számától függ.

Nekromanta: Az élet mestere



Ködfal

A hős a természet erőit hívja segítségül az ellenfél távolsági harcosai ellen. Minden ellenséges lövész kezdeménye és sebzése 10%-kal csökken.

Vándor: Földvér mestere

Varázsló: Elűzés, A varázsló jele

Fő képességek



Alap Harci szerkezetek

A harci szerkezetek hatékonyabbá válnak. A balliszta támadása, védekezése és sebzése nő. A katapult 30% eséllyel talál, és sebzése megnő. A gyógyítóátor gyógyítóereje nagyobb lesz. A lőszerkocsi megnöveli a hős távolsági harcosainak támadását 1-gyel.



Fejlett Harci szerkezetek

A harci szerkezetek hatékonyabbá válnak. A balliszta támadása, védekezése és sebzése nő. A katapult 40% eséllyel talál, és sebzése megnő. A gyógyítóátor gyógyítóereje nagyobb lesz. A lőszerkocsi megnöveli a hős távolsági harcosainak támadását 2-vel.



Gyakorlott Harci szerkezetek

A harci szerkezetek hatékonyabbá válnak. A balliszta támadása, védekezése és sebzése nő. A katapult 50% eséllyel talál és sebzése megnő. A gyógyítóátor gyógyítóereje nagyobb lesz. A lőszerkocsi megnöveli a hős távolsági harcosainak támadását 3-mal.

Mellékes képességek



Balliszta

Lehetővé teszi a balliszta kézi irányítását. A balliszta plusz egy lövést kap. Ha elpusztítják, a harc végén újra ép lesz.



Katapult

Lehetővé teszi a katapult kézi irányítását. A katapult plusz egy lövést kap. Ha elpusztítják a lőszerkocsit, a harc végén újra ép lesz.



Elsősegély

Lehetővé teszi a gyógyítóátor kézi irányítását. Ha elpusztítják, a harc végén újra ép lesz.

Egyedi képességek



Kénköves eső

A katapult még egy lövést kap (így legfeljebb 3-mat, ha a hős képzett a katapultok ismeretében).

Démonúr: Katapult



Balliszta bűbáj

A Nyíl bűbáj képesség ezentúl a ballisztát is érinti. A balliszta minden lövése hordozza a vándor bűbájit, ezáltal a manáját is csökkentik.

Vándor: Balliszta



Fertőző sátor

A hős gyógyítóátra képessé válik sebzést okozni az ellenséges lényeken.

Nekromanta: Elsősegély

Boszorkánymst: Rengések



Rengések

A hős megkapja a Földrengés varázslatot megrengető hatással, amely sebzí és elkábítja az erődfalak mögötti lényeket.

Démonúr: Kénköves eső, Kárhózzottak jele

Boszorkánymst: Katapult

Varázsló: Távirányítás, Varázstárgy elemésztése



Távirányítás

A harc kezdetekor az egyik ellenséges harci szerkezet a te irányításod alá kerül.

Varázsló: Katapult



Tripla balliszta

A balliszta még egy lövést kap (így legfeljebb 3-mat, ha a hős képzett a balliszták ismeretében).

Lovag: Balliszta, Megtorló csapás

Vándor: Balliszta bűbáj, Nyílzápor

Műszerész

Varázslók képessége



Alap Műszerész

Lehetővé teszi a hős számára első szintű lényfelszerelés létrehozását.



Fejlett Műszerész

Lehetővé teszi a hős számára második szintű lényfelszerelés létrehozását.



Gyakorlott Műszerész

Lehetővé teszi a hős számára harmadik szintű lényfelszerelés létrehozását.



Páratlan Műszerész

A lényfelszerelések létrehozásának költségét megfellezi.⁴

Specializáció



Varázstárgy eleméztése

Különleges harci képesség. Lehetővé teszi, hogy a hős eleméssze a barátságos lények varázstárgyait a harcban, hogy manához jusson.



A varázsló jele

Különleges harci képesség. A varázsló mágikus kapcsolatot teremt a célponttal, így minden, a célpontot érő további varázslat hatása megduplázódik. Emellett minden, más lényt érő varázslat erre a célpontra is hatni fog.



Mágikus tükör

Az ellenséges hős minden sebző vagy átok varázslata bizonyos eséllyel egy másik, véletlenszerű célpontra tükröződik, beleértve ellenséges egységeket is.



Misztikus mindentudás

Minden létező varázslat bekerül a hős varázskönyvébe, és a hős gyakorlott szinten tudja varázsolni őket.

Követelmények: Fagyos acél, Hibás mana, Végzős, Ködfal.

⁴ Úgy tűnik, ez a képesség hibás, és nem ér semmit.

Bosszúálló

Vándorok képessége



Alap Bosszúálló

Egyedi vándor ismeret. A vándor választhat 1 esküdt ellenséget a Bosszúállók céhénél az erdőlakók bármelyik városában. A vándor csapatai azon a lényen 40% eséllyel kritikus találatot ejtenek, dupla sebzést okozva ezzel. Mielőtt egy lényt eképpen kiválaszthatna, a vándornak két teljes népszerűséget meg kell ölnie belőlük.



Fejlett Bosszúálló

Egyedi vándor ismeret. A vándor választhat 2 esküdt ellenséget a Bosszúállók céhénél az erdőlakók bármelyik városában.⁵



Gyakorlott Bosszúálló

Egyedi vándor ismeret. A vándor választhat 3 esküdt ellenséget a Bosszúállók céhénél az erdőlakók bármelyik városában.⁵



Páratlan Bosszúálló

Egyedi vándor ismeret. A vándor választhat 4 esküdt ellenséget a Bosszúállók céhénél az erdőlakók bármelyik városában.⁵

Specializáció



Halálpontos lövés

Lehetővé teszi a vándor számára, hogy bármelyik lényt célba vegye a harctéren. A szintjének megfelelő sebzés 3-szorosát ejti rajtuk. Ha az egy esküdt ellensége, a találat kritikus, a sebzés megduplázódik, és mindig legalább egy lény biztosan meghal.



Nyíl bűbáj

A vándor támadó és átok varázslatokkal láthatja el a nyílveszőit. A vándor minden támadása (több lövés vagy halálpontos) nem csak sebzést okoz, de azonnal bűbajos varázst is kibocsát, ami csökkenti a vándor manáját. A hatás a harc végéig tart, vagy addig, amíg a vándor manája elfogy.



Nyílzápor

Lehetővé teszi a vándor számára, hogy egyszerre támadjon minden esküdt ellenségére. A szintjének megfelelő sebzés 3-szorosát ejti rajtuk.



A természet szerencséje

A hős összes lénye mindig, minden körülmény között szerencsés támadást hajt végre.

Követelmények: Holtak átka, Helytállás, Lángoló nyílveszők.

⁵ A szöveg helymegtakarítás végett rövidített. Minden, itt nem fel-tüntetett dolog úgy működik, mint az Alap bosszúálló esetében.

Ellencsapás

Lovagok képessége



Alap Ellencsapás

Egyedi lovagi ismeret. Lehetővé teszi emberi csapatok fejlesztését. Csak olyan menedéki városokban működik, ahol van gyakorlótér. A lovag csapatainak sebzése visszatámadáskor 5%-kal megnő.



Fejlett Ellencsapás

Egyedi lovagi ismeret. A lovag csapatainak sebzése visszatámadáskor 10%-kal megnő.⁶



Gyakorlott Ellencsapás

Egyedi lovagi ismeret. A lovag csapatainak sebzése visszatámadáskor 20%-kal megnő.⁶



Páratlan Ellencsapás

Egyedi lovagi ismeret. A lovag csapatainak sebzése visszatámadáskor 25%-kal megnő.^{6 7}

Specializáció



Áldás

A lovag ezzel a különleges harci képességgel átmenetileg növelheti csapatai morálját, kezdeményét, támadását és védekezését.



Mesteredző

A csapatok képzése Menedékbeli városokban 10%-kal olcsóbb lesz. A loagnak a gyakorlótérrel rendelkező városban kell tartózkodnia, hogy használhassa ezt a képességet.



Megtorló csapás

A lovag ezzel a különleges harci képességgel megvédelheti egy tetszőleges lényét egy körig. Ezalatt minden ellenséget, ami ezt a lényt támadja, közvetlen sebzés éri.



Megállíthatatlan roham

A hős Megtorló csapás képessége háromszoros sebzést okoz.

Követelmények: Megtorló csapás, Finomított mana, A halál menetelése, Hadizsákmány.

⁶ A szöveg helymegtakarítás végett rövidített. Minden, itt nem fel-tüntetett dolog úgy működik, mint az Alap Ellencsapás esetében.

⁷ Úgy tűnik, a páratlan ellencsapásnak nincs saját ikonja.

Kapunyitás

Démonlordok képessége



Alap Kapunyitás

Egyedi démonúri ismeret. Az impek és démonok (és fejlesztett változataik) képessé válnak kaput nyitni a démoni síkra, hogy utánpótlást hozzanak a csataterre. Minden egység harcon-ént egyszer nyithat kaput. Az újonnan érkezett lények a kaput nyitók 25%-át teszik ki, és a harc végén eltűnnek.



Fejlett Kapunyitás

Egyedi démonúri ismeret. Az impek, démonok, pokolkutyák és succubusok (és fejlesztett válto-ataik) képessé válnak kaput nyitni. Az újonnan érkezett lények a kaput nyitók 30%-át teszik ki⁸



Gyakorlott Kapunyitás

Egyedi démonúri ismeret. Az ördögök és fő-ördögök kivételével minden lény képessé válik kaput nyitni. Az újonnan érkezett lények a kaput nyitók 35%-át teszik ki.⁸



Páratlan Kapunyitás

Egyedi démonúri ismeret. Minden démoni csapat képessé válik kaput nyitni. Az újonnan érkezett lények a kaput nyitók 45%-át teszik ki⁸

Specializáció



Holttestek elemészése

A démonúr képessé válik a harc során az elesett lények elemészésére, hogy visszanyerje manáját. Ezek a holttestek eltűnnek a csatateréről.



Pokoltűz

A démonúr lényei 30% eséllyel további tűzsebzést okoznak támadáskor. A sebzés a lények számától és a hős varázserejétől függ. A démoni tűz csökkenti a démoni úr manáját.



Kárhozottak jele

A démonúr különleges harci képességet kap: az Kárhozottak jelét teheti a támadni, visszatámadni vagy varázsolni készülő lényre. A Kárhozottak jele a következő hős köréig aktív. Ha a lény mozdulatlan marad vagy támadás nélkül mozog, a jel nem fejt ki hatását.



Urgash hívása

A kapunyitás azonnalivá válik.

Követelmények: Teleport támadás, Holtak átka, Sebesség hatalma.

⁸ A szöveg helymegtakarítás végett rövidített. Minden, itt nem feltüntetett dolog úgy működik, mint az Alap Kapunyitás esetében.

Ellenállhatatlan mágia

Nekromancia

Boszorkánymesterek képessége



Alap Ellenállhatatlan mágia
Részben negálja a mágikus védelmet, és ha a hős varázsol, a sebzés 20%-át elszenvedik az egyébként ellenálló lények is.⁹



Fejlett Ellenállhatatlan mágia
Jelentősen negálja a mágikus védelmet, és ha a hős varázsol, a sebzés 40%-át elszenvedik az egyébként ellenálló lények is.⁹



Gyakorlott Ellenállhatatlan mágia
Negálja a mágikus védelem felét, és ha a hős varázsol, a sebzés 50%-át elszenvedik az egyébként ellenálló lények is.⁹



Páratlan Ellenállhatatlan mágia
Drasztikusan negálja a mágikus védelmet, és ha a hős varázsol, a sebzés 75%-át elszenvedik az egyébként ellenálló lények is.⁹

Specializáció



Sötét rituálé
Különleges kalandképesség. A hős az egész napot a rituáléval tölti, és visszanyeri teljes manáját. Csak a nap elején lehet használni.



Elemi látás
A boszorkánymester láthatja a lényeknek megfelelő elemeket, melyek segítségével elemi láncokat alkothat és robbanthat fel.



Erőteljesebb varázslatok
A hős minden sebző varázslata 50%-kal több sebzést okoz, de a manaköltség duplázódik.



Elemek dühe
Az Elemi lánc hatásai dupla sebzést okoznak.

Követelmények: Fertőző sátor, Asha Könnyének látomása, Varázsló jutalma.

Nekromanták képessége



Alap Nekromancia
Egyedi nekromanta ismeret. Segítségével a nekromanta az elesett ellenséges élőlények 5%-át csontvázként feltámaszthatja.



Fejlett Nekromancia
Egyedi nekromanta ismeret. Segítségével a nekromanta az elesett ellenséges élőlények 10%-át csontvázként feltámaszthatja.



Gyakorlott Nekromancia
Egyedi nekromanta ismeret. Segítségével a nekromanta az elesett ellenséges élőlények 15%-át csontvázként feltámaszthatja.



Páratlan Nekromancia
Egyedi nekromanta ismeret. Segítségével a nekromanta az elesett ellenséges élőlények 20%-át csontvázként feltámaszthatja.

Specializáció



Halálsikoly
Lehetővé teszi, hogy a hős magát a halált hívja segítségük a harcban. Minden ellenséges élőlény -1 morált és szerencsét kap, valamint -10% kezdeményezést.



Örök szolgálat
A nekromanta a harc után az elesett élőhalott lények egy részét feltámaszthatja seregében.



Csontvázjászok
A nekromanta csontvázak helyett csontvázjászokat támaszthat fel.



Rettegés sikolya
A halálsikoly képesség további 6-tal csökkenti az ellenség morálját.

Követelmények: Halálsikoly, Néma vadász, Sebesség hatalma, Megrontott föld.

⁹ A saját lényeid ellenállása is csökken.