


# Итоговый список изменений

## Улучшения интерфейса и геймплея

После битвы появляется сообщение об опыте, заработанном каждым из героев игрока.

В диалоге армии показывается сопротивление магии героя и частей.

**v3.51** Некромантия и саммонинг получили новое меню (вызывается ALT-E).

**v3.51** Добавлены новые скорости анимации в битве (7,8,9,10) 

**v3.51** При объединении 2 стеков одинаковых существ с разными бонусами к передвижению бонусы больше не теряются. Получившийся стек имеет средний бонус к передвижению. Это же правило работает для оживленных после битвы существ и призванных умением призывания (такие войска считаются не имеющими никаких бонусов к передвижению).

## Улучшения ИИ

Компьютерные игроки не будут строить Портал призывания в своих замках (все равно они оттуда никого не нанимают - пока ;)).

**v3.51** АИ пытается делить свои армии в зависимости от армии нападающего.

**v3.51** На высоких уровнях сложности герои АИ пьют зелье бессмертия перед боем.

## Герои и навыки

Изменены значения вторичного навыка воскрешение (Ressurrection) школы магия жизни (Life Magic).

Базовое Воскрешение (Basic) 15% (уменьшено с 20%)

Продвинутое Воскрешение (Advanced) 25% (уменьшено с 30%)

Эксперт Воскрешения (Expert) 35% (уменьшено с 40%)

Мастер Воскрешения (Master) 45%

Грандмастер Воскрешения (GrandMaster) 55% (увеличено с 50%)

Изменены формулы расчета количества воскрешенных воинов навыком Воскрешение (Ressurrection). Если потери малы - эффективность навыка повышается.

С навыком уровня Expert можно воскресить 1 из 1 убитых, GrandMaster - 2 из 2 убитых, GM + продв.класс Cardinal - 3 из 3 убитых. (подробнее - см. Приложение 1)

! Герой имеющий класс Кардинал, Воскрешение V круга (Grandmaster) и артефакты Посох Святого Ранана (Saint Ranan's Staff) и Крест жизни (Ankh of Life) воскрешает 100% воинов, погибших во время сражения.

Уменьшен коэффициент разницы силы армий для срабатывания дипломатии и шарма с 3 до 1.25.

**v3.51** Некромантия ослаблена (до 20-40-60-80-120 XP + 15% за ур). При этом расширился выбор поднимаемых существ и появилось меню управления некромантией (см. прил.№2).

**v3.51** Вид существа, поднятого некромантом, зависит теперь от 3 факторов:

1. Существо, выбранное в меню некромантии.
2. Уровень владения умением некромантии (Б - скелеты, П - зомби, Э - мумии, М -

привидения и гаргульи, ГМ - вампиры и костяные драконы).

3. Существ, убитых армией некроманта в битве (1 уровень - скелеты и зомби, 2 уровень - мумии, привидения и гаргульи, 3 уровень - привидения, гаргульи и вампиры, 4 уровень - вампиры, драконы - костяные драконы. Живые мертвые, механика и элементали невозможно поднять после битвы ни в каком виде).

Чтобы поднять костяных драконов (КД) после битвы, герой должен: выбрать КД в меню некромантии, быть ГМ некромантии и убить драконов.

Чтобы поднять вампиров, герой должен: выбрать вампиров или КД в меню некромантии, быть ГМ некромантии и [убить 4-й уровень] или [быть ГМ магии смерти и убить 3-й уровень].

Привидения - выбрать привидения, вампиров или КД, быть М некромантии и убить 2 уровень.

Гаргульи - выбрать гаргульи, быть М некромантии и убить 2 уровень.

Мумии - выбрать мумии, быть Э некромантии, убить 2 уровень.

Зомби - выбрать зомби, быть А некромантии, убить 1 уровень.

Скелеты - выбрать скелеты, привидения, вампиров или КД, иметь хотя бы базовую некромантию и убить 1 уровень.

В-А-Е-М-GM Combat (Ратное Дело) дает 15-20-30-40-50 к защите героя соответственно.

**v3.51** В-А-Е-М-GM Melee (Рукопашный бой) делит защиту атакуемого существа на 1.5 - 2.0 - 2.5 - 3.0 - 3.0 соответственно.

С каждым повышением уровня герой получает + 1 к защите

С каждым пятым повышением уровня герой получает + 1 к скорости.

В-А-Е-М-GM Саммонинг призывает 7-14-21-28-42 XP (+10 XP за продвинутый класс Саммонер + 10 XP за артефакт Druid's chain) существ + 15% за уровень. Выбор существ теперь осуществляется из всех существ природы 1-3 уровней.

Навык Призывания (Summoning) теперь позволяет выбрать, каких существ призывать (либо вообще никого). Для этого необходимо перейти в оконный режим, выбрать нужного героя на карте, и в меню Equilibris выбрать кого призывать.

Мана героя возрастает на 1 за каждый уровень

Собственная защита героя от магии возрастает на 3% каждые 2 уровня. Действует как плащ сопротивления, при этом эффект зависит от уровня героя.

**v3.51** Герои стартуют (на 1 уровне) со скоростью 5

**v3.51** Мореплавание (Seamanship) снижает штраф на посадку-высадку с корабля (100%, 100%, 66%, 33%, 0% для Б, П, Э, М, ГМ вместо 100% на всех уровнях умения, как раньше)

**v3.51** Тактик дает все больший бонус войскам при росте уровня. То есть герой 25 ур. с тактикой 5555 даст больше бонусов к атаке, защите, скорости и инициативе войск чем герой 15 ур. с тактикой 5555. Каждый 2 уровень бонус к параметрам существ растет на 5% от текущего бонуса от умений линейки тактики. Пример - герой 10 уровня с Э атаки даст бонус к атаке существ  $30\% * (1 + 0.05 * (10/2)) = 30\% * 1.25 = 37.5\%$

**v3.51** Лимиты умения Шарм (Charm) подняты. Лимит опыта героя поднят до 80-160-240-320-400 (было 60-120-180-240-300) и лимит вражеской армии поднят до 20%-35%-50%-70%-90%

(было 15%-20%-25%-30%-45%).

## Магия

Исправлен баг с Армагеддоном(Armageddon) (он не отнимал ману при применении)  
Исправлена ошибка, когда Снятие Чар (Cancellation) и Отмена Чар (Dispel) воздействовали на существ, созданных с помощью заклинания Поднять Вампиров (Raise Vampires), Поднять мертвеца (Animate Dead), Зов Смерти (Death Call) и Вызов Бесов (Summon Imp).

### Изменены заклинания:

#### === Порядок (Order) ===

Трусость (Cowardice) - Перемещен со 2-ого на 1-ый уровень

Снятие чар (Dispel) - Перемещен с 1-ого на 2-ой уровень

Фантом (Phantom Image) - Перемещен с 4-ого на 3-ий уровень

Телепортация (Teleport) - Перемещен с 3-его на 4-ый уровень, добавлен Line of Sight

**v3.51** Описание заклинания Телепортация (Teleport) изменено на "\_\_\_"

**v3.51** Врата города (Town Gate) - 4-ый уровень, запрещен к кастованию в бою.

Гипноз (Hypnotize) - Добавлен Line of Sight

**v3.51** Зеркало боли (Pain Mirror) - 5-ый уровень. Заклинание теперь игнорирует защиту от магии атакующего героя или отряда. Ограничено 5-ю ходами.

**v3.51** Ослепление (Blind) опущено на 3-й уровень.

#### === Смерть (Death) ===

Отмена чар (Cancellation) - Перемещен с 1-ого на 2-ой уровень

Общая отмена чар (Mass Cancellation) - перемещен с 3-его на 5-ый уровень

Жертва (Sacrifice) перемещен с 5-го на 4-ый уровень

Слабость (Weakness) - Перемещен со 2-ого на 1-ый уровень

Общая слабость (Mass Weakness) - перемещен с 4-ого на 3-ий уровень

Прикосновение вампира (Vampiric Touch) - перемещен с 4-ого на 5-ый уровень

Поднять вампиров (Raise Vampires) - перемещен с 5-ого на 4-ый уровень

**v3.51** Яд (Poison) и Чума (Plague) ограничены 15 ходами.

#### === Жизнь (Life) ===

Массовый экзорцизм (Mass Exorcism) - перемещен с 4-ого на 3-ий уровень

Воздаяние (Retribution) - Перемещен со 2-ого на 1-ый уровень

**v3.51** Регенерация (Regeneration) ограничена 15 ходами.

**v3.51** Выносливость (Endurance) теперь принадлежит школе Жизни, 3 уровень.

#### === Природа (Nature) ===

Зыбучие пески (Quicksand) - Перемещен с 2-ого на 3-ой уровень

#### === Хаос (Chaos) ===

Описание заклинаний Молния, Цепная молния, Удушение и Дезинтеграция изменено - оно теперь отражает тот факт, что урон зависит от удачи цели.

### Добавлены новые заклинания:

### === **Порядок (Order)** ===

Подрезать крылья (Bind flyer), 3 уровень - Removes a flying target's natural ability to fly, and reduces the target's movement and speed by half.

Массовая забывчивость (Mass Forgetfulness), 5 уровень - Mass Forgetfulness restrains all enemy targets from using ranged attacks.

**v3.51** Массовая забывчивость (Mass Forgetfulness) отключена.

### === **Хаос (Chaos)** ===

Дым (Smoke), 1 уровень - Creates a 3x3 yard cloud that reduces all Ranged Attacks through the cloud by 50%.

Здоровье Гидры (Hydra Health), 2 уровень - Increases the hit points of the target by 25% until the end of the next combat.

Добавлены изображения для заклинаний (Hydra Health and Smoke).

### === **Природа (Nature)** ===

Выносливость (Endurance), 2 уровень - увеличивает передвижение армии по карте приключений на 1 день на 3 (в версии 3.51 - в школе жизни 3 уровня).

Добавлены изображения для заклинаний (Magic Resistance, Endurance и Rock Growth).

### === **Смерть (Death)** ===

Атака ядом (Poison attack), 2 уровень - The target's attacks in melee combat become poisonous. Anyone struck by the target will suffer the doubled effects of the 1st level Death spell, Poison.

Заклинание "Атака ядом" нельзя наложить на нежить, механику, элементалов и ядовитые отродья.

(Aging), 3 уровень - Aged targets do 25% less damage and their Melee and Ranged Defense is reduced by 20%. Speed and Movement are also cut in half.

Оберег Жизни (Life Ward) - дает 50% увеличение защиты против войск жизни и 50% сопротивление к магии жизни.

Террор (Terror), 3 уровень - Terror causes a single target within the line of sight of the caster to lose its next 2 actions.

Заклинание "Террор" поднято на 4 уровень, стоимость увеличена до 8.

### === **Жизнь (Life)** ===

Воскрешение (Resurrection), 5 уровень - Brings a certain number of hit points of dead creatures back to life.

Эффективность заклинания Воскрешение увеличивается с ростом уровня героя. Также стоимость заклинания уменьшена до 12 и исправлено его описание.

Сила заклинания Воскрешение возрастает с каждым уровнем на 50% быстрее, чем раньше.

Исправлена ошибка, когда в гильдиях магов не появлялись заклинания Воскрешение и Массовая Забывчивость.

Исправлено описание заклинания "Святилище" (Sanctuary) для лучшего отражения принципа его действия (6-3-снова).

---

## **Продвинутые классы**

**v3.51** Описание Witch-king изменено (убрано неверное требование магии смерти)

**v3.51** Бонус Мастера Гильдии (Guildmaster) изменен с "игнорировать сопротивление магии"

на "уменьшать резист втрое" (ледяная стрела Мастера Гильдии на 100 очков ущерба заберет 67 очков здоровья у героя со 100% сопротивлением магии)

Табличка с продвинутыми классами будет обновлена в ближайшее время.

---

## Артефакты

"Щит из чешуи дракона" (Dragon Scale Shield) теперь дает армии героя защиту от огня, которая не отображается на экране, но действует даже если юнит двигается.

Описание артефакта Крест жизни (Ankh of Life) исправлено - он дает +10% к навыку Воскрешение (Resurrection), а не 5%, как было написано ранее.

"Арбалет снайпера" (Sniper's crossbow) теперь дает герою и войскам способность стрелять без штрафов за расстояние и препятствия

"Лук короля эльфов" (Elven king's bow) теперь дает дополнительный выстрел армии и дополнительный выстрел герою, если у него есть Archery или продвинутый класс Ranger. Иначе герой не может из него стрелять.

"Паутинная стрела" (Spider silk arrow) - поднят с Treasure до Minor

"Кольцо постоянства" (Ring of Permanency) - поднят с Minor до Major

Алебарда стражника (Halberd of Swiftwatch) - поднят с Minor до Major

Лик ужаса (Hideous Mask) - поднят с Minor до Major

Кинжал скорби Тинана (Tinan's Dagger of despair) - опущен с Major до Minor

Копье кентавра (Spear of Centaur) - опущен с Major до Minor

Для "Кошелек Золота" (Purse of pennypinching) увеличена скидка на покупку существ с 10% до 25%.

Стоимость бутылки "Жара Ада" (Demon Fire) повышена до 750.

Стоимость бутылки Маны (Mana Potion) повышена до 750.

Исправлен баг с "Мечом Ангела" (Angel's Blade). Теперь он увеличивает атаку и защиту героя на 3 и дает армии героя +50% повреждения нежити. (ранее бонуса к армии не было)

**v3.51** Жезлы скорости, благословения, проклятия, слабости понижены до трезера.

**v3.51** Жезлы школ магии снижены до миноров.

**v3.51** Кольцо здоровья поднято до минора.

**v3.51** Кислота (Vial of Acid) теперь стоит 750 золота.

### Добавлены артефакты:

Шлем Грифона (Relic) - дает герою неограниченные контратаки

Дух Уныния (Major) - убирает все эффекты морали, плохие или хорошие, с поля боя.

"Энтузиазм - Mirth", "Массовое воодушевление - Mass Fervor", "Печаль - Sorrow" и "Общая Печаль - Mass Sorrow" не могут быть применены, пока в битве присутствует артефакт Дух Уныния.

**v3.51** Кольцо ведьмы - Дает герою возможность в бою забирать ману у вражеских героев или войск в поле зрения.

---

## Строения

=== Общие ===

Цитадель (Citadel): золото 3000 (было 7500) , дерево 5 (было 10), руда 5 (было 10).

Замок (Castle): золото 4500 (было 7500), дерево 10, руда 10.

Караван (Caravan): золото 3000 (было 4000), дерево 10, руда 2 (было 0).

### === Порядок (Order) ===

**v3.51** Алтарь Грез (Altar of wishes): золото 6250, кристаллы 6, драг.камни 12.

Сокровищница (Treasury): золото 1500 (было 6000), дерево 2 (было 5), руда 2 (было 10), кристаллы 1 (было 0), сера 1 (было 0), ртуть 1 (было 0), драг.камни 1 (было 0).

Для постройки жилища Титанов более не требуется замок, лишь цитадель

Для постройки жилища наг более не требуется сокровищница

**v3.51** Кузница: Отвар бессмертия, Зелье Восстановления, Склянка с кислотой, Зелье Выносливости, Зелье сопротивления огню, Телескоп, Магический посох, Кольчуга, Топор

### === Смерть (Death) ===

Мавзолей (Mansion): золото 6250, дерево 12 (было 8), кристаллы 12 (было 8).

Для строительства Мавзолея теперь требуется Трансформатор нежити.

Для строительства жилища привидений теперь требуется Усилитель некромантии вместо Трансформатора нежити.

**v3.51** Усилитель некромантии влияет на поднятие войск 2 путями - увеличивает часть армии, которую способен поднять некромант и увеличивает его лимит опыта для такого поднятия. Чтобы не усложнять излишне - каждый усилитель некромантии дает герою виртуальный уровень. То есть герой 15 ур. с ГМ некромантии и 2-мя усилителями поднимает убитых врагов так же, как герой 17 ур. с ГМ некромантии и без усилителей.

**v3.51** Кузница: Отвар бессмертия, Зелье Восстановления, Склянка с кислотой, Склянка разочарования, Склянка с ядом, Длинный меч, Длинный лук, Кольчуга, Щит

### === Природа (Nature) ===

Гильдия следопытов (Ranger's Guild): золото 3500, дерево 5 (было 20), руда 10 (было 0).

Священный огонь (Фениксы) требует теперь вместо Портала призывания Консерваторию жизни.

**v3.51** Кузница: Отвар бессмертия, Зелье Восстановления, Зелье крепости, Отвар Богатыря, Склянка с кислотой, Длинный лук, Кожаные доспехи, Щит, Магический посох

### === Хаос (Chaos) ===

Для постройки жилища драконов теперь требуется Гильдия магов 3-го уровня и пристройка магии смерти.

**v3.51** Кузница: Отвар бессмертия, Зелье Восстановления, Склянка с кислотой, Зелье Скорости, Вяжущая жидкость, Двуручный меч, Арбалет, Латы

### === Сила (Might) ===

Арсенал (Arsenal): золото 3500 (было 5000), дерево 10 (было 12), руда 10 (было 12).

Загон (Breeding pit): золото 15000, дерево 15 (было 10), руда 25 (было 30).

Гаситель Магии (Magic Dampener) теперь действует не только на героев, но и на их армию.

Описание соответственно изменено.

**v3.51** Кузница: Отвар бессмертия, Зелье Восстановления, Зелье Выносливости, Отвар Стремительности, Склянка с кислотой, Топор, Двуручный меч, Кожаные доспехи

### === Жизнь (Life) ===

Длительность действия конюшни в замке Жизни увеличена с одной недели до двух.

**v3.51** Кузница: Отвар бессмертия, Зелье Восстановления, Склянка с кислотой, Лечебный Отвар, Вяжущая жидкость, Длинный меч, Латы, Арбалет, Телескоп

---

## Способности существ

Огру-магу (Ogre-Mage) добавлены заклинания: Magic Resistance, Кража энергии (Mana Drain), Волшебные оковы (Spell Shackle), Первый удар (Snake Strike), Искры (Sparks). Всего у него стало 5 маны (было 6)

Способность Огра-мага изменена с "Жажда крови" (Bloodlust) на "Маг" (Spellcaster) в связи с расширением ассортимента заклинаний.

"Слабость" (Weakness) осинового гнезда (Wasport) накладывалась на нежить, механику и элементалей. (Ранее только герои, владеющие магией могли накладывать "Слабость" на нежить, механику и элементалей)

Вероятность ослепления единорога (Unicorn) увеличена с 30% до 40%.

Бешенному быку (Frenzied gnasher) добавлена способность "Удар с разбега" (Charge).

Отдача от Огненного щита (Fire Shield) ифритов (Efreet) увеличена с 25% до 40%.

Отдача от огненного щита понижена до 33%

Поднята вероятность блока минотавров с 30% до 40%

Орки (Orc) теперь имеют шанс оглушить цель при броске топора (зависит от нанесенного урона) – способность "Оглушение выстрелом" (Ranged Stun).

Добавлено изображение и описание способности Оглушение Выстрелом (Ranged Stun).

Земляные элементали теперь могут передвигаться под землей – способность "Teleport".

Соответственно, они игнорируют зыбучий песок (quicksand) и другие препятствия (которые находятся НА земле а не ПОД ней).

Воздушные элементали теперь имеют способность "Negate First Strike".

Нагам добавлено свойство "атака в три стороны" (как у церберов).

Способность громоптиц к удару молнией теперь также делает их иммунными к молнии.

Изменено описание спецспособности Злых глаз - они кроме проклятий школ смерти и хаоса могут колдовать также проклятия школы порядка.

Заклинание "Атака ядом" не накладывалась на Ядовитые отродья.

Сила заклинания "Изгнание - Vanish" Злых волшебниц теперь зависит от их количества в стеке. (раньше всегда было 110 хп)

**v3.51** Абилка "Спеллкастер" (Spellcaster) позволяет существам колдовать массовые заклинания, если самих существ более 5 недельных приростов в одном стеке.

---

## Параметры существ

### === Хаос (Chaos) ===

Орк (Orc): урон 2-3 (было 1-3).

Минотавр (Minotaur): атака 19 (было 16), защита 18 (было 15), прирост 7 (было 6).

Кошмарная кобыла (Nightmare): мана 8 (было 6).

Увеличено число очков магии у Кошмарной Кобылы до 10 из-за изменения стоимости заклинания Террор (Terror).

Гидра (Hydra): перемещение 28 (было 22).

**v3.51** Тролль (Troll): Здоровье 50, атака 14, защита 20

**v3.51** Троглодит (Troglydote): атака 12, прирост 25

**v3.51** Пират (Pirate): урон 1-3, здоровье 12, атака 12, защита 8

### === Смерть (Death) ===

Скелет (Skeleton): здоровье 10 (было 8).

**v3.51** Вампир (Vampire): атака 27 (было 30), защита 27 (было 30), перемещение 30 (было 38), опыт 275 (было 205).

Ядовитое отродье (Venom spawn): перемещение 26 (было 18).

Увеличено число очков магии у Темного Чемпиона (Dark Champion) до 24 из-за изменения стоимости заклинания Террор (Terror).

Зомби(Zombie): Опыт 8 (было 10).

Мумия (Mummy): Опыт 28 (было 39).

Привидение (Ghost): Опыт 35 (было 33).

**v3.51** Мумия (Mummy): опыт 28, здоровье 40, защита 18.

### === Жизнь (Life) ===

Балиста (Ballista): перемещение 16 (было 8).

Крестоносец (Crusader): здоровье 75 (было 65), перемещение 26 (было 18), прирост 6 (было 5).

Ангел (Angel): мана 22 (было 20).

Ангел (Angel): Изменено число очков магии до 14 из-за изменения стоимости заклинания Воскрешения (Resurrection).

Монах (Monk): перемещение поднято до 22.

**v3.51** Крестьянин (Peasant): налоги подняты до 2 золотых в день.

### === Сила (Might) ===

Циклоп (Cyclops): атака 26 (было 30), выстрелы - 7 (было 8).

Огр-маг (Ogre mage): атака 24 (было 18), защита 22 (было 16), перемещение 24 (было 18), скорость 5 (было 4).

Увеличено значение Experience у огров-магов (Ogre mage) до 130, уменьшен прирост до 5 и поднята стоимость до 450.

### === Природа (Nature) ===

Сатир (Satyr): мана 8 (было 6).

Единорог (Unicorn): здоровье 85 (было 80).

Васпорт (Waspwort): перемещение 12 (было 8).

Феникс (Phoenix): мана 14 (было 12).

Опыт спрайтов поднят до 10 (было 7), прирост опущен до 16 (было 23)

Опыт волков опущен до 9 (было 11), и их прирост поднят до 17 (было 16)

Опыт воздушных элементаров поднят до 77 (было 74).

Опыт земляных элементаров опущен до 65 (было 77).



Опыт огненных элементаров опущен до 72 (было 75).

Опыт водяных элементаров поднят до 90 (было 73).

### === Порядок (Order) ===

Дварв (Dwarf): атака 10 (было 11), защита 13 (было 11).

Золотой голем (Gold golem): урон 9-13 (было 8-12).

Маг (Mage): мана 18 (было 16).

Джин (Genie): перемещение 28 (было 30), мана 38 (было 45), прирост 5 (было 6).

Нага (Naga) перемещение 28.

Увеличен опыт за джина (Genie) до 120

Титан (Titan): Move 30 (было 22).

Нага (Naga): Move 26 (было 20)

Увеличен опыт за наг (Naga) до 175 (было 157)

---

## Система скриптов

Исправлены ошибки в скриптах:

"Увеличить Подвижность"(Add Movement)

"Увеличить уровень" (Increase Level)

"Поделить на" (Divided by)

"Взять со знаком минус" (Negate)

"Взять остаток по модулю" (Remainder)

"Бой" (Combat).

**v3.51** В сообщениях и описаниях можно использовать переменные (см. новости от 29.06.2004)

**v3.51** Количество армий может быть установлено скриптом (необходимо просто определить переменную MAX\_ARMIES)

---

## Исправление багов:

**v3.51** Исправлены проблемы с выводом опыта в некоторых случаях (быстрый бой, гибель героя в бою)

**v3.51** Индикатор морали Лича на карте приключений всегда "0", отражая его мертвую сущность.

**v3.51** Заклинания "Первый удар" и "Удар змеи" не могут быть наложены на существ с врожденной способностью к первому удару.

**v3.51** Ошибка "неправильный файл карты" исправлена.

**v3.51** Битвы на болотах больше не тормозят игру

**v3.51** Заклинание "Здоровье Гидры" (Hydra Health) теперь показывается в списке заклинаний, применимых на карте приключений.

**v3.51** Больше не получится использовать баг (или даже чит) с присоединением всего стека дипломатией или шармом. Верхний ряд просто распускается.

---

## Разное:

Вместо архива new.h4r для мода используется new\_mod.h4r.

Вместо файла настроек current.aop редактор Equilibris использует файл equi.aop.

---

## Приложение 1.

Умение Воскрешения при небольших количествах погибших:

.....В.....А.....Е.....М.....GM..GM+Cardinal..+Ankh.. +Saint Ranan Staff

Killed...15%.....25%.....35%.....45%.....55%.....70%.....80%..... 100%

01.....00.....00.....01.....01.....01.....01.....01.....01..... 01

02.....00.....01.....01.....01.....02.....02.....02.....02..... 02

03.....00.....01.....01.....02.....02.....03.....03.....03..... 03

04.....01.....01.....02.....02.....03.....03.....04.....04..... 04

05.....01.....01.....02.....03.....03.....04.....05.....05..... 05

06.....01.....02.....02.....03.....04.....05.....05.....06..... 06

07.....01.....02.....03.....04.....04.....06.....06.....07..... 07

08.....01.....02.....03.....04.....05.....06.....07.....08..... 08

09.....01.....02.....03.....04.....05.....07.....08.....09..... 09

10.....01.....03.....04.....05.....06.....08.....09.....10..... 10

11.....02.....03.....04.....05.....07.....08.....09.....11..... 11

12.....02.....03.....05.....06.....07.....09.....10.....12..... 12

13.....02.....03.....05.....06.....08.....10.....11.....13..... 13

14.....02.....04.....05.....07.....08.....10.....12.....14..... 14

15.....02.....04.....06.....07.....09.....11.....13.....15..... 15

16.....02.....04.....06.....08.....09.....12.....13.....16..... 16

17.....02.....04.....06.....08.....10.....13.....14.....17..... 17

18.....03.....05.....07.....09.....10.....13.....15.....18..... 18

19.....03.....05.....07.....09.....11.....14.....16.....19..... 19

20.....03.....05.....07.....09.....12.....15.....17.....20..... 20

21.....03.....05.....08.....10.....12.....15.....17.....21..... 21

---

## Приложение 2.

Меню Призыва и некромантии.

Призыв («Саммон») управляется из игрового меню для каждого героя отдельно.

По идее, оно должно появляться в игре по Alt+E.

Если не работает - переключитесь в оконный режим и обратно.

Если меню и после этого не появляется по Alt+E, надо проделать следующее. Сначала Alt+Tab, потом нажать и удерживать Alt+E и LMB по Heroes4 в панели задач (LMB - Left Mouse Button). Должно появиться меню.