

Прокачка героев

Зависимости для прокачки магических навыков

Жизнь				Целительство								Мистицизм								Воскрешение							
Порядок								Чародейство								Колдовство								Шарм			
Смерть				Оккультизм								Демонология												Некромантия			
Хаос				Заклинатель								Пиромансия												Ворожба			
Природа				Знахарство								Медитация												Призывание			
3	2	1	0	1	3	0	0	1	3	0	0	1	0	3	0	1	0	3	0	2	1	0	3	1	0	0	3
4	3	3	0	1	4	0	0	4	4	3	0	1	0	4	0	4	3	4	0	2	1	0	4	2	1	0	4
5	5	5	0	1	5	0	0	4	5	3	0	1	0	5	0	4	3	5	0	3	2	1	5	3	2	1	5

Зависимости для прокачки немагических (боевых) навыков

Ратное дело								Рукопашный				Стрелковый				Сопротивл.															
				Тактика								Атака				Защита				Лидерство											
				Благородство								Казначей				Горняк				Дипломат											
												Разведка				Следопыт				Мореход											
3	0	0	0	3	1	1	0	3	1	0	0	1	3	0	0	1	3	0	0	1	0	3	0	1	0	0	3	3	1	0	3
4	0	0	0	4	2	2	0	4	2	0	0	2	4	0	0	2	4	0	0	2	0	4	0	2	0	0	4	4	2	0	4
5	0	0	0	5	3	3	0	5	4	0	0	3	5	0	0	3	5	1	0	3	0	5	0	3	1	1	5	5	4	0	5

Порядок прокачки начальных классов в зависимости от специализации героев

Герой	Навык	1	2	3	4	5	6	Уровень	Опыт	Примечание
Лорд	Благородство	2-2-0-0	3-3-1-0					6	6200	Доход +260 / +480
Вор	Скрытность	2-0-0-2	3-1-0-3	4-2-0-4	5-4-0-5			13	29300	Без морехода
	Следопыт	1-3-0-0	2-4-0-0	3-5-0-0				8	10300	Не вор, без скрытности
	Мореход	1-0-3-0	2-0-4-0	3-1-5-0				9	12900	- « - « -
Варвар	Рукопашная	2-2-0-1	3-3-0-1	4-4-0-1	4-4-0-3	5-5-0-3	5-5-0-5	13	29300	2 варианта
		3-1-0-1	- « -	3-5-0-1	5-5-0-1	- « -	- « -	13	29300	
Стрелок	Стрельба	3-0-1-0	3-0-3-0	4-0-5-0	5-0-5-1	5-0-5-3	5-0-5-5	14	35500	
Не боец	Бой	3-0-0-0	4-0-0-1	5-0-0-3	5-0-0-5			10	16000	Дополнительный навык
Рыцарь	Тактика	2-2-1-0	3-3-1-0	4-4-2-0	5-5-3-0			12	24100	1-й тактик
		1-0-2-2	1-0-3-3	2-0-4-4	3-1-5-5			13	29300	2-й тактик
Рыцарь смерти	Тактика	2-1-2-0	3-1-3-0	4-2-4-0	5-3-5-0			12	24100	1-й тактик
		1-2-0-2	1-3-0-3	2-4-0-4	3-5-1-5			13	29300	2-й тактик
- « -	- « -	2-1-0-0	3-1-1-0	4-2-2-0	5-3-3-0			10	16000	1-й тактик (для нежити)
		1-2-2-0	1-3-3-0	2-4-4-0	3-5-5-0			12	24100	2-й тактик (для нежити)
Священник	Жизнь	3-2-1-0	3-2-3-0	4-3-3-0	4-3-5-0	5-5-5-0		14	35500	Без воскрешения
Маг	Порядок	3-2-1-0	3-2-3-0	4-3-3-0	4-3-5-0	5-5-5-0		14	35500	Без шарма
Друид	Природа	3-2-1-0	3-2-3-0	4-3-3-0	4-3-5-0	5-5-5-0		14	35500	Без призывания
Колдун	Хаос	3-2-1-0	3-2-3-0	4-3-3-0	4-3-5-0	5-5-5-0		14	35500	Без ворожбы
		2-1-0-0	2-1-5-0	2-1-5-4	3-2-5-5	4-3-5-5		16	51700	Ударные x1,5
		- « -	3-2-1-0	3-2-5-0	- « -	- « -		16	51700	(2 варианта)
Некромант	Некромантия	2-1-0-0	2-1-0-3	3-2-1-5	3-2-3-5	4-3-3-5	4-3-5-5	16	51700	

Схемы прокачки одних и тех же классов у разных рас могут отличаться. Многое зависит от того, какие навыки можно приобрести (бесплатно или купить) и какие выпадут при повышении, а для магов также от того, какие заклинания будут доступны на карте или выпадут в гильдии.

Тактические навыки в армии поделены между двумя героями. Тактика без лидерства – для нежити и механики. Магам и тактикам следует докачивать бой; вора и лордам – не обязательно.

Заклинания

ур	Порядок			Хаос		Жизнь		Смерть		Природа	
1	Перемещение			Волшебная стрела	<	Благословление		Ослабляющий луч		Следопыт	К
	Снятие чар			Искры	<	Духовная броня		Отмена чар		Волки	<
	Марево			Жажда крови	М	Перевязать рану	НKB <	Проклятие		Лепреконы	<
	Точность	М		Огненная аура	F <	Экзорцизм		Яд	<	Феи	<
	Волшебный кулак	<		Убийца		Святое слово	<	Поднять скелетов	<	Каменная кожа	
	Видение	К		Ускорение		Призвать корабль	К	Бесы	<	Скорость	
										Прогулка	Б
2	Замедление			Огненная стрела	F <	Воздаяние	<	Нечестивая песнь		Белые тигры	<
	Кража энергии			Волшебные оковы	<	Защитник		Печаль	М	Сатиры	<
	Похитить чары			Замешательство	М	Лечение	НKB <	Слабость		Эльфы	<
	Трусость	М		Неудача		Мученик		Усталость		Рой ос	
	Полет			Первый удар		Небесный щит	<	Потеря жизни	<	Сила гиганта	
	Ледяная стрела	С <		Магическая вспышка		Рвение	М	Ожив. мертвецов	<	Удар змеи	
	Сотворить иллюзию	<				Оберег Порядка		Трясина	К	Фортуна	
						Оберег Природы		Церберы	<	Зыбучие пески	<
						Оберег Смерти					
						Оберег Хаоса					
3	Забывчивость	М		Молния	<	Небесная броня		Кража магии		Водяной элемент.	<
	Изгнание	<		Огненный круг	F <	Общее благословение		Общее проклятие		Воздушный элемент.	<
	Общее Снятие чар			Огненный шар	F <	Общее лечение	НKB <	Общая отмена чар		Земной элемент.	<
	Телепортация			Волшебное зеркало		Регенерация	НKB <	Чума	<	Огнен. элемент.	<
	Общая Точность	М		Кровавое безумие	М	Воззвание к небесам	<	Аура страха	MF	Анти-магия	
	Общее Марево			Массовый убийца				Призвать призраков	<	Оберег некроманта	
	Врата города	KB						Ледяные демоны	<	Общее ускорение	
										Хождение по воде	К
4	Берсерк	М		Инферно	F <	Общий экзорцизм		Общая печаль		Грифоны	<
	Общее Замедление			Удушение (имплозия)	<	Молитва		Общая слабость		Единороги	<
	Ослепление			Облако замешательств.	М	Общее рвение	М	Прикосн. вампира		Осиный улей	<
	Общая забывчивость	М		Общая неудача		Общий оберег Порядк.		Зов смерти	<	Общая фортуна	
	Фантом	<		Кошачья реакция		Общий оберег Природ.		Ядовитые твари	<	Общий удар змеи	
				Общий первый удар		Общий оберег Смерти					
						Общий оберег Хаоса					
5	Гипноз	М		Армагеддон	<	Святылище		Рука смерти	<	Богомолы	<
	Похитить все чары			Дезинтеграция	<	Ангел-хранитель	<	Жертвоприношение		Волш. драконы	<
	Зеркало боли			Цепь Молний	<	Длань богов	<	Поднять вампиров	<	Фениксы	<
								Дьяволы	<	Сила дракона	

Подгруппы заклинаний: М – разум, F – огонь, С – холод, Н – лечение, MF – страх (на разум). Применение: К – карта, Б – бой, KB – карта и бой.

Категории Damage – повреждения Curses – проклятия Blesses – благословения Summoning – призыв Походное (на карте)

< – сила заклинания зависит от уровня и класса героя, уровня магических навыков, Грааля и различных артефактов, т.е. базовое значение повышается.

Заклинание Общая забывчивость удалено*.