

ОБЩИЕ МЕХАНИКИ БОЯ

МЕХАНИКА УДАЧНОЙ АТАКИ

	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Удачная атака	+100% к урону	+50% к урону
Неудачная атака	-50% к урону	-35% к урону

ИСПРАВЛЕНИЕ БАГОВ ОРИГИНАЛЬНОЙ ВЕРСИИ 3.1

Исправлено множество текстовых и механических неточностей и ошибок.
Ниже представлены лишь некоторые из них.

1. Исправлен баг с навыками «Образования», при котором герой-варвар не терял дополнительные характеристики при забывании навыка «образование» у ментора.
2. Исправлен баг с неверным описанием способности «Отравляющая аура» у Гниющих зомби. Из описания следовало, что «Нападение» уменьшается на 2, а по механике игры уменьшалось на 3.
3. Исправлен баг с формулой заклинания «Небесный щит», при котором на уровне «Без навыка» формула имела очевидно лишний ноль $250+250*\text{Колдовство}$.

Фракционные изменения Академия Волшебства

Шанс выпадения базовых навыков

	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Основы нападения 	Шанс выпадения навыка 2%.	Шанс выпадения навыка 6% .
Основы защиты 	Шанс выпадения навыка 2%.	Шанс выпадения навыка 6% .

Стоимость изготовления мини-артефактов

	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Пробивание 	Использует кристаллы 	Использует самоцветы 
Здоровье 	Использует древесину 	Использует руду 
Боевой дух 	Использует руду 	Использует ртуть 
Скорость 	Использует руду и ртуть 	Использует древесину и кристаллы 

Изменения в колесе умений

Навык	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Удар командира 	Доступен только «Варвару» и «Повелителю демонов».	Теперь также доступен «Рыцарю» после изучения навыка «Боевое безумие» 
Поступь смерти 	Доступен всем классам героев	Доступен только «Некроманту» 
Сокрушающие удары (Сотрясение земли) 	Доступен всем классам героев, кроме «Рыцарей», «Рейнджеров» и «Варваров».	Умение удалено. Доступно только герою Сайрусу в качестве специализации героя и находится в ветке Логистики. При забывании навыка у Ментора его нельзя будет вернуть
Трофеи  Покровительство Асхи 	Вторичные навыки, требующие навык «Удача в пути»	Базовые навыки, которые могут выпадать сразу после изучения «Призрачной удачи» 

Огненные стрелы 	Для «Повелителя демонов» требуются навыки «Боевое безумие» и «Удар командира»	Для «Повелителя демонов» требуется (как и остальным классам) навык «Стрельба» 
Зов Ургаша 	Требуется навык «Огненные стрелы»	Вместо «Огненных стрел» требуется навык «Стрельба»

ЗАКЛИНАНИЯ

МАГИЯ СВЕТА

ЗАКЛИНАНИЕ	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Божественная сила 	Формула: $\text{Мин} = \text{Мин} + X * (\text{Макс} - \text{Мин})$, где X: Без навыка: 50% Основы: 65% Развитый: 80% Искусный: 100%	Формула: $\text{Мин} = \text{Мин} + X * (\text{Макс} - \text{Мин})$, где X: Без навыка: 40% Основы: 60% Развитый: 80% Искусный: 100%
Ускорение 	Инициатива существ увеличивается на: Без навыка: +10% Основы: +20% Развитый: +30% Искусный: +40%	Инициатива существ увеличивается на: Без навыка: +10% Основы: +15% Развитый: +20% Искусный: +25%
Божественная месть 	4 круг	5 круг
Святое слово 	5 круг Урон: Без навыка: $8 + 2 * \text{Колдовство}$ Основы: $12 + 3 * \text{Колдовство}$ Развитый: $30 + 6 * \text{Колдовство}$ Искусный: $144 + 12 * \text{Колдовство}$	4 круг Урон: Без навыка: 72 + 4 * Колдовство Основы: 96 + 8 * Колдовство Развитый: 120 + 12 * Колдовство Искусный: 144 + 16 * Колдовство
Воскрешение 	Восстанавливает здоровья: Без навыка: $20 + 5 * \text{Колдовство}$ Основы: $40 + 10 * \text{Колдовство}$ Развитый: $60 + 15 * \text{Колдовство}$ Искусный: $240 + 30 * \text{Колдовство}$	Восстанавливает здоровья: Без навыка: 120 + 15 * Колдовство Основы: 160 + 20 * Колдовство Развитый: 200 + 25 * Колдовство Искусный: $240 + 30 * \text{Колдовство}$

МАГИЯ ТЬМЫ

ЗАКЛИНАНИЕ	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Замедление 	Инициатива существ уменьшается на: Без навыка: -25% Основы: -30% Развитый: -35% Искусный: -40%	Инициатива существ уменьшается на: Без навыка: -10% Основы: -15% Развитый: -20% Искусный: -25%
Рассеянность 	Действует на долю существ в отряде: Без навыка: 50% Основы: 70% Развитый: 90% Искусный: 100% Время действия определяется «Колдовством».	Действует на долю существ в отряде: Без навыка: 40% Основы: 60% Развитый: 80% Искусный: 100% Длительность ходов: Без навыка: 1 Основы: 3 Развитый: 5 Искусный: 7
Берсерк 	Дополнительный урон: Без навыка: Колдовство*1% Основы: Колдовство*2% Развитый: Колдовство*3% Искусный: Колдовство*3%	Дополнительный урон: Без навыка: Колдовство*1% Основы: Колдовство* 1,5% Развитый: Колдовство* 2% Искусный: Колдовство* 2,5%
Ослепление 	Длительность ходов: Без навыка: 0.15*Колдовство Основы: 0.2*Колдовство Развитый: 0.25*Колдовство Искусный: 0.25*Колдовство	Длительность ходов: Без навыка: 0.1 *Колдовство Основы: 0.15 *Колдовство Развитый: 0.2 *Колдовство Искусный: 0.25*Колдовство
Нечестивое слово 	5 круг Урон: Без навыка: 8+2*Колдовство Основы: 12+3*Колдовство Развитый: 30+6*Колдовство Искусный: 144+12*Колдовство	4 круг Урон: Без навыка: 72 + 4 *Колдовство Основы: 96 + 8 *Колдовство Развитый: 120 + 12 *Колдовство Искусный: 144+ 16 *Колдовство

Подчинение 	Время действия: Без навыка: 0.15*Колдовство Основы: 0.2*Колдовство Развитый: 0.25*Колдовство Искусный: 0.25*Колдовство Снижение инициативы в %: Без навыка: 100-1*Колдовство Основы: 100-3*Колдовство Развитый: 100-3*Колдовство Искусный: 100-3*Колдовство	Время действия: Без навыка: 0.1*Колдовство Основы: 0.15*Колдовство Развитый: 0.2*Колдовство Искусный: 0.25*Колдовство Снижение инициативы в %: Без навыка: 100-1*Колдовство Основы: 100-1.5*Колдовство Развитый: 100-2*Колдовство Искусный: 100-2.5*Колдовство
---	---	--

МАГИЯ ПРИЗЫВА

ЗАКЛИНАНИЕ	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Волшебный кулак 	Урон: Без навыка: 20+4*Колдовство Основы: 30+6*Колдовство Развитый: 40+8*Колдовство Искусный: 50+10*Колдовство	Урон: Без навыка: 40+4*Колдовство Основы: 60+6*Колдовство Развитый: 80+8*Колдовство Искусный: 100+10*Колдовство
Стена мечей 	Урон: Без навыка: 20+5*Колдовство Основы: 40+8*Колдовство Развитый: 60+10*Колдовство Искусный: 96+12*Колдовство	Урон: Без навыка: 40+6*Колдовство Основы: 60+8*Колдовство Развитый: 80+10*Колдовство Искусный: 100+12*Колдовство
Землетрясение 	Урон: Без навыка: 0-100 Основы: 0-200 Развитый: 50-300 Искусный: 100-400	Заклинание убрано из генерации в гильдии магов
Призыв улья 	Инициатива: 2/5/5/10 + (0.25*Колдовство) Здоровье улья: 10/25/50/100	Инициатива: 4/6/8/10 + (0.25*Колдовство) Здоровье улья: 100/130/160/190

Призыв элементарей 	Количество элементарей: Без навыка: 0.5*Колдовство Основы: 0.75*Колдовство Развитый: 1*Колдовство Искусный: 2*Колдовство	Количество элементарей: Без навыка: 0.5*Колдовство Основы: 1*Колдовство Развитый: 1.5*Колдовство Искусный: 2*Колдовство
Небесный щит 	Прочность щита: Без навыка: 250+25*Колдовство Основы: 500+50*Колдовство Развитый: 600+60*Колдовство Искусный: 600+60*Колдовство Поглощение урона: 25%/25%/25%/50%	Прочность щита: Без навыка: 300+30*Колдовство Основы: 400+40*Колдовство Развитый: 500+50*Колдовство Искусный: 600+60*Колдовство Поглощение урона: 30%/40%/50%/60%

МАГИЯ ХАОСА

ЗАКЛИНАНИЕ	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Останавливающий холод 	Весь физический урон, который цель получит на следующем ходу, будет увеличен на (Колдовство+1)*3% или (Колдовство+1)*1%, если у героя нет навыка в магии Хаоса.	Весь физический урон, который цель получит на следующем ходу, будет увеличен на 10%, 20%, 30%, 40% в зависимости от уровня владения магией Хаоса.

РУНЫ

РУНА	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Руна воскрешения 	Воскрешает в отряде 40% убитых существ.	Воскрешает в отряде 30% убитых существ.

БОЕВЫЕ КЛИЧИ

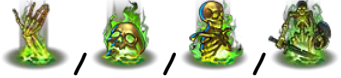
БОЕВОЙ КЛИЧ	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Сборный клич 	«Боевой дух» увеличивается на 1 + Уровень героя/8.	«Боевой дух» увеличивается на 1 + Уровень героя/10.
Ярость орды 	Урон составляет 100% от числа существ в армии героя.	Урон составляет 80% от числа существ в армии героя.

НАВЫКИ

ОСНОВНЫЕ НАВЫКИ

НАВЫК	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Лидерство 	Увеличивает Боевой дух существ в армии героя на 1/2/3	Увеличивает Боевой дух существ в армии героя на 1/2/3 (Некроманты уменьшают Боевой дух существ противника на 1/2/3)
Логистика 	Увеличивает дальность передвижения героя по суше на 10% / 20% / 30%	Герой получает 4000/8000/12000 золота

УНИКАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

НАВЫК	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Контрудар 	Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 5%/10%/20%/25%.	<i>Навык изменён</i> Позволяет рыцарю бесплатно тренировать один отряд в Тренировочных залах, увеличивая общую силу армии на 3%. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 20%/30%/40%/50%.
Некромантия 	Позволяет поднимать 20%/30%/40%/50% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них нежить. Увеличивает количество тёмной энергии.	<i>Навык изменён</i> К армии Некроманта присоединяются восставшие отряды нежити. Общая сила армии возрастает на 5%/10%/15%/20%
Гнев крови 	Очки ярости поглощают до 50%/55%/60%/65% получаемого урона. Количество очков ярости для достижения следующего уровня 200/500/1000/1000.	Очки ярости поглощают до 30%/35%/40%/45% получаемого урона. Количество очков ярости для достижения следующего уровня 250/500/1000/1000.
Открытие врат 	Количество призываемых демонов составляет 30%/35%/40%/45% от отряда.	Количество призываемых демонов составляет 40%/45%/50%/55% от отряда.

РАСОВЫЕ НАВЫКИ

НАВЫК	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Опытный военачальник 	Затраты на обучение войск в городах Ордена Порядка на 35% меньше обычных. Чтобы это умение подействовало, рыцарь должен находиться в городе, где построены тренировочные залы.	<i>Навык изменён</i> Герой получает +1 к Боевому духу и +10% к здоровью своих отрядов.
Неумолимая сила 	Действие умения «Надзор» наносит тройной урон.	Действие умения «Надзор» наносит тройной урон. На все отряды героя действует регенерация 75% от их здоровья до конца битвы.
Адский огонь 	Существам под командованием повелителя демонов даруется 30% шанс нанести дополнительный огненный урон во время атаки. Величина урона равна 10+10 за каждое «Колдовство» героя. На поддержание умения расходуется 5 ед. маны.	Существам под командованием повелителя демонов даруется 30% шанс нанести дополнительный огненный урон во время атаки. Величина урона равна 15+15 за каждое «Колдовство» героя. На поддержание умения расходуется 5 ед. маны.
Пожиратель душ 	Герой получает 1 ед. маны за каждые 30 ед. поглощённого здоровья.	Герой получает 1 ед. маны за каждые 120 ед. поглощённого здоровья.
Вечное рабство 	Некромант получает способность поднимать после боя один из своих отрядов нежити. Способность восстанавливает 7 + 5*Уровень единиц жизни, воскрешая погибших существ в одном из отрядов героя. Выбор производится среди отрядов, в которых может быть воскрешено хотя бы одно существо.	<i>Навык изменён</i> К армии некроманта присоединяются 200 Костяных воителей.
Тёмный ритуал 	Особое умение, применимое только во время путешествий. Герой проводит весь день, совершая ритуал, и тем самым восполняет свой запас маны. Может проводиться только с начала дня.	<i>Навык изменён</i> Герой получает +5 к Знанию.
Подмога 	Атака героя может с вероятностью 40% нанести двойной урон.	Атака героя может с вероятностью 0% нанести двойной урон.

Чистая ярость



Все существа Великой орды в армии героя получают в начале боя 500 дополнительных единиц гнева крови.

Все существа Великой орды в армии героя получают в начале боя **250** дополнительных единиц гнева крови.

УМЕНИЯ

НАПАДЕНИЕ

Умение	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Холодная сталь 	Существа наносят дополнительный урон льдом (стихия Воды), равный 10% от нанесенного урона.	Герой получает +1 к Нападению. Существа наносят дополнительный урон льдом (стихия Воды), равный 10% от нанесенного урона.
(Дьявольский удар) Удар командира 	Рукопашная атака героя с вероятностью 40% нанесёт цели двойной урон.	Рукопашная атака героя с вероятностью 100% нанесёт цели двойной урон.
Оглушающий удар 	Каждая рукопашная атака героя отбрасывает атакованную цель на 0,1 по АТВ-шкале.	Каждая рукопашная атака героя отбрасывает атакованную цель на 0,2 по АТВ-шкале.
Стрельба 	Урон, наносимый стрелками в армии героя, увеличивается на 20%.	Урон, наносимый стрелками в армии героя, увеличивается на 25%.

ЗАЩИТА

Умение	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Могильный холод 	Любое существо, атаковавшее существ Некрополиса в ближнем бою, получит урон льдом (стихия Воды), равный 5% от нанесенного урона.	Герой получает +2 к защите. Любое существо, атаковавшее существ Некрополиса в ближнем бою, получит урон льдом (стихия Воды), равный 5% от нанесенного урона.
Сопротивление 	Герой получает +2 к защите.	Герой получает +3 к защите.
Огненное возмездие 	Усиливает умение «Адский огонь», распространяя действие умения не только на атакующие, но и на ответные удары существ Инферно.	Герой получает +1 к защите и Колдовству. Усиливает умение «Адский огонь», распространяя действие умения не только на атакующие, но и на ответные удары существ Инферно.

Защити всех нас 	Герой получает +2 к защите и дает разовое подкрепление из гоблинов, количество которых зависит от количества недель, пройденных с начала игры.	Герой получает +2 к защите, 15 Трапперов и 18 Вармонгеров.
Уклонение 	Отряды героя получают на 20% меньше урона от стрелковых атак противника.	Отряды героя получают на 25% меньше урона от стрелковых атак противника.

УДАЧА

Умение	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Удача в пути 	Герой во время путешествий на карте находит больше золота и ресурсов.	<i>Навык изменён</i> Герой получает заклинание «Призыв феникса» и +1 к Знанию. (Варвар дарует своим отрядам в начале боя дополнительно 50 очков ярости)
Трофеи 	Победив в сражении, герой получает в качестве трофеев немного золота и ресурсов пропорционально стоимости убитых существ.	<i>Навык изменён</i> Выйдя из прошлого сражения победителем, герой находит ценный для себя артефакт - Кулон Мастерства.
Покровительство Асхи 	Герой с первой попытки выкапывает Слезу Асхи, если он копает на расстоянии не более 2-х клеток от её реального местоположения.	<i>Навык изменён</i> Сама Асха благоволит герою и дарует ему одно из своих благословений.
Эльфийская удача 	Увеличивает бонус к урону от удачной атаки со 100% до 125%.	Увеличивает бонус к урону от удачной атаки с 50% до 100%.
Варварская удача 	Уменьшает урон, наносимый магией по вашим существам, на 5%.	Уменьшает урон, наносимый магией по вашим существам, на 15%.

Широкие врата ада 	Существует 10-35% шанс (в зависимости от Удачи героя), что призванный отряд будет в два раза больше обычного.	Количество демонов, призываемых с помощью «Открытия врат» дополнительно увеличивается на 16%/18%/20%/22% в зависимости от уровня владения навыком.
Смертельная неудача 	Удача существ противника уменьшается на 1 ед.	Удача существ противника уменьшается на 2 ед.

Благословения Асхи

Покровительство Асхи 	Одно благословение на выбор игрока
Орден Порядка	+3 к Нападению +3 к Колдовству +3 к Знанию +2 к Удаче
Лесной Союз	+3 к Нападению +3 к Знанию +2 к Боевому духу +2 к Удаче
Академия Волшебства	+3 к Нападению +3 к защите +10% к здоровью существ +1 к Скорости
Северные Клань	+3 к Нападению +2 к Боевому духу +2 к Удаче +1 к Скорости
Инферно	+3 к защите +2 к Боевому духу +2 к Удаче -2 к Боевому духу противника
Некрополис	+3 к Нападению +3 к защите +10% к здоровью существ -2 к Удаче противника
Лига Теней	+3 к Нападению +3 к защите +2 к Боевому духу +2 к Удаче
Великая Орда	+3 к защите +3 к Колдовству +2 к Удаче -1 к Боевому духу и Удаче противника

ЛИДЕРСТВО

Умение	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Дипломатия 	Увеличивает шанс присоединения нейтральных существ на 10% и уменьшает плату за присоединение с трехкратной до двукратной относительно стоимости найма в замке.	<i>Навык изменён</i> Добавляет в армию героя дополнительных существ 4, 5, 6, 7 уровня (3-го улучшения) в количестве 4, 3, 2, 1 соответственно.
Сбор войск 	Увеличивает недельный прирост существ 1, 2 и 3-го уровней на +3, +2 и +1 соответственно. Герой должен находиться в городе в последний день недели.	<i>Навык изменён</i> Добавляет в армию героя дополнительных существ 1, 2, 3 уровня (3-го улучшения), увеличивая таким образом общую силу войск героя на 5%.
Управление казной 	Герой ежедневно приносит в казну 250 золотых.	<i>Навык изменён</i> Герой получает 7000 золота.
Вестник смерти 	Все нейтральные существа, которые присоединяются к армии некроманта, будут преобразованы в нежить соответствующего уровня.	<i>Навык изменён</i> Герой противника получает -3 к защите.
Сопереживание 	Каждый раз, когда у существ героя срабатывает положительный боевой дух, герой смещается вперед по АТВ-шкале на 0,1. Если срабатывает отрицательный боевой дух, то на 0,1 назад.	Каждый раз, когда у существ героя срабатывает положительный боевой дух, герой смещается вперед по АТВ-шкале на 0,10. Если срабатывает отрицательный боевой дух, то на 0,10 назад. (Некроманты получают +2 к Нападению).
Лесной лидер 	Герой получает +2 к Нападению. Танцующие со смертью присоединяются к герою, число воинов зависит от пройденных недель с начала игры.	Герой получает +2 к Нападению и отряд из 25 Танцующих со смертью.

ЛОГИСТИКА

Умение	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Походное ремесло (Навигация) 	Увеличивает дальность перемещения героя по морю на 50%.	<i>Навык изменён</i> Герой повышает свое мастерство ведения войны и получает +1 к Нападению и +1 к защите.
План наступления (Нахождение пути) 	Уменьшает штраф за перемещение героя по пересеченной местности на 50%.	<i>Навык изменён</i> Отряды под командованием героя получают +1 к Инициативе.
Разведка 	Герой получает +4 ед. к радиусу обзора (с 12 до 16 клеток) и способность видеть точное число существ в нейтральных отрядах, вражеских армиях и гарнизонах, находящихся в пределах этого радиуса.	<i>Навык изменён</i> Герой противника получает -1 к Нападению и -1 к защите.
Бесшумный преследователь 	Врагу будет казаться, что все отряды героя состоят только из самых сильных существ, присутствующих в его армии, причем их количество будет скрыто. Увеличивает дальность обзора на 12 клеток.	Герой противника получает -2 к Боевому духу. Врагу будет казаться, что все отряды героя состоят только из самых сильных существ, присутствующих в его армии, причем их количество будет скрыто.
Мародёрство 	Герой не тратит очки движения, чтобы подбирать ресурсы (в том числе, на море), заходить в строения и садиться на корабль.	<i>Навык изменён</i> Отряды в армии героя противника получают -1 к Скорости.
Поступь смерти 	Отряды героя получают +4 к Скорости при осаде вражеского замка.	<i>Навык изменён</i> Отряды в армии Некроманта получают +1 к Скорости.
Путь войны 	Герой получает +350 очков движения за каждую выигранную битву.	<i>Навык изменён</i> Все отряды в армии героя противника получают -1 к Инициативе.
Родные земли 	Отряды получают +2 к скорости, если битва происходит на равнинах, в замке Ордена Порядка или Лесного Союза.	<i>Навык изменён</i> Все отряды в армии вашего героя получают +1 к Скорости.

ОБРАЗОВАНИЕ

Умение	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Разгадка тайного 	Позволяет герою учить заклинания, использованные в бою вражеским героем или существом, если у него развиты соответствующие школы магии. Также позволяет смотреть инвентарь вражеского героя во время боя.	Герой получает +1 к Знанию. Позволяет герою учить заклинания, использованные в бою вражеским героем или существом, если у него развиты соответствующие школы магии. Также позволяет смотреть инвентарь вражеского героя во время боя.
Учёный 	Позволяет героям учить друг у друга заклинания в том случае, если у них развиты соответствующие школы магии.	Навык изменён Герой изучает все заклинания 1 и 2 круга одной из школ магии на свой выбор.
Выпускник 	Увеличивает параметр знания героя на +2 и одновременно дает 1000 опыта.	Увеличивает Знание героя на +2 и одновременно дает 1000 золота.
Хранитель тайного 	Герой получает +2 к Колдовству.	Герой получает +3 к Колдовству.
Тёмное откровение 	Герой получает один дополнительный уровень.	Герой получает один дополнительный уровень, а после посещения Лагеря боевых искусств ещё одно повышение уровня.
Менторство 	Когда герой-ментор встречает другого дружеского героя, последний получает столько опыта, сколько ему нужно, чтобы опыт стал равным 25% опыта ментора.	Навык изменён Добавляет +1 к четырём основным характеристикам героя.
Повелитель мёртвых 	Увеличивает параметр знания героя на +1 и навык «Некромантия» на 5%.	Некромант получает +1 ед. к Знанию. Благодаря глубокому постижению смерти все отряды нежити получают +5% к здоровью.
Военное знание 	Позволяет герою учиться боевым кличам у других героев вне зависимости от уровня, и учить кличам тех героев, которые достигли требуемого уровня. Также позволяет учить боевые кличи,	Навык изменён Дает варвару +2 к Знанию и 1000 золота

	использованные в бою вражеским героем.	
Лесное коварство 	Шанс нанести критический удар с помощью навыка «Мститель» увеличивается на 10%.	Герой получает +1 к нападению. Шанс нанести критический удар с помощью навыка «Мститель» увеличивается на 10%.
Выносливость 	Герой получает +2 к защите. Все существа в армии героя получают +10% к здоровью на следующую битву.	Герой получает +2 к защите. Все существа в армии героя получают +5% к здоровью на следующую битву.

УПРАВЛЕНИЕ МАШИНАМИ

Умение	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Сокрушающие удары (Сотрясение земли) 	Герой получает усиленное заклинание «Землетрясение», которое не только разрушает стены, но и наносит урон существам с силой $10+5 \cdot \text{Колдовство}$ и отбрасывает их по АТБ-шкале на 0,10.	Умение удалено. Доступно только герою Сайрусу как специализация и находится в ветке Военного дела (логистики). Все существа в армии героя постоянно находятся под действием заклинания «Божественная сила» на уровне основ магии Света.
Помощь гоблинов 	Если у героя есть тележка с боеприпасами, то каждый день к его армии будет присоединяться один гоблин. Если в армии есть улучшенные гоблины, то присоединяться будет улучшенный гоблин.	Навык изменён К армии героя одновременно присоединяется отряд из 108 Трапперов.
Инженерное дело (Катапульта) 	Позволяет управлять катапультой вручную, даёт дополнительный выстрел, удваивает её здоровье и здоровье тележки с боеприпасами. Уничтоженная тележка с боеприпасами будет восстановлена после окончания боя.	Навык изменён Герой получает все три боевые машины - баллисту, палатку и тележку с боеприпасами. Здоровье тележки с боеприпасами удваивается.
Буйство машин (Серный дождь) 	Катапульта получает еще один дополнительный выстрел (до трёх последовательных выстрелов).	Навык изменён Герой получает ценный артефакт - Кольцо родства с машинами.

Скорострельная баллиста 	Баллиста получает ещё один дополнительный выстрел (до трёх последовательных выстрелов).	Герой получает +1 к Нападению и Знанию. Баллиста получает еще один дополнительный выстрел (до трёх последовательных выстрелов).
Рунные машины 	«Инициатива» всех боевых машин увеличивается на +3.	«Инициатива» всех боевых машин увеличивается на +4.

МАГИЯ СВЕТА

Умение	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Ангел-хранитель 	Когда все воины рыцаря падут в битве, ангел, призванный на поле боя, воскресит самый мощный отряд существ, а затем исчезнет. Воскрешает 240+30 ед. здоровья за каждый уровень героя.	Герой получает в свою армию двух Серафимов. Когда все воины рыцаря падут в битве, ангел, призванный на поле боя, воскресит самый мощный отряд существ, а затем исчезнет. Воскрешает 240+30 ед. здоровья за каждый уровень героя.

МАГИЯ ТЬМЫ

Умение	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Проклятая земля 	Герой с помощью сил природы оказывает воздействие на отряды, которые сражаются в ближнем бою. Каждый раз при передвижении они несут урон. Величина этого урона зависит от уровня героя.	Герой с помощью сил природы оказывает воздействие на пешие отряды противника. При передвижении они понесут урон в размере 4 ед. за каждый уровень героя.

МАГИЯ ХАОСА

Умение	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Огненная ярость 	Отряды под командованием героя наносят вражеским существам дополнительный урон стихией Огня, равный 10% от урона атаки (противник, имеющий невосприимчивость к огню, не испытывает дополнительный урон).	Герой получает +1 к Нападению. Отряды под командованием героя наносят вражеским существам дополнительный урон стихией Огня, равный 10% от урона атаки. (Противник, имеющий невосприимчивость к огню, не испытывает дополнительный урон.)

МАГИЯ ПРИЗЫВА

Умение	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Изгнание 	Изгнание наносит 10 ед. урона за каждый уровень героя + 10 ед. урона за каждый уровень владения магией Призыва.	Изгнание наносит 15 ед. урона за каждый уровень героя + 15 ед. урона за каждый уровень владения магией Призыва.
Обитаемые шахты 	Герой после захвата шахты населяет захваченную шахту приведениями, число которых зависит от номера недели.	<i>Навык изменён</i> Герой получает подкрепление в свою армию в виде 50 Духов.

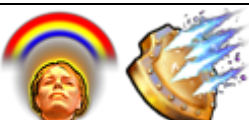
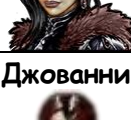
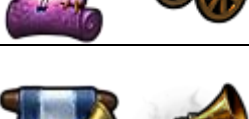
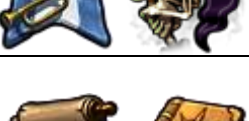
ЧАРОДЕЙСТВО

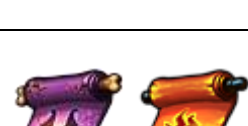
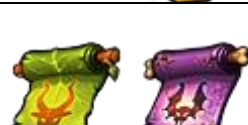
Умение	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
(Восполнение маны) Мистицизм 	Восполнение маны на карте приключений удваивается.	Герой получает +1 к Знанию. В начале сражения отряды под командованием героя получают Руну магического надзора на свою первую атаку.
Мудрость 	Позволяет герою изучать заклинания 3-го уровня, независимо от уровня знания школы магии.	Герой изучает все заклинания третьего круга одной из школ магии на свой выбор. Умение позволяет изучать заклинания 3-го уровня.
Отвлечение 	Вражеский герой получит 15% штраф к Инициативе после сотворения заклинания во время сражения.	Вражеский герой получит 20% штраф к Инициативе после сотворения заклинания во время сражения.
Взрывающиеся трупы 	Когда повелитель демонов поглощает трупы, чтобы восстановить запас маны, они взрываются, нанося урон всем существам, включая дружественные, которые стоят рядом.	Герой получает +2 к Колдовству. Когда повелитель демонов поглощает трупы, чтобы восстановить запас маны, они взрываются, нанося урон всем существам, включая дружественные, которые стоят рядом.
Тайное преимущество 	Герой получает +2 к Колдовству и в качестве единовременного бонуса получает премию в 100 единиц маны.	Герой получает +2 к Колдовству и в качестве единовременного бонуса получает премию в 50 единиц маны.

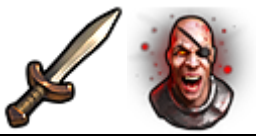
Герои

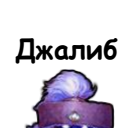
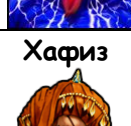
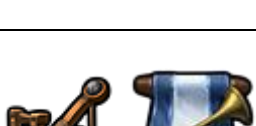
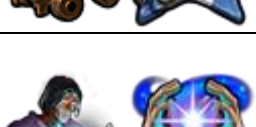
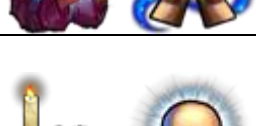
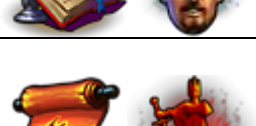
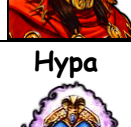
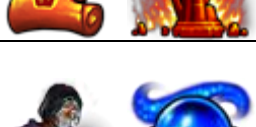
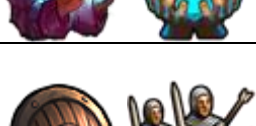
	Специализация	Стартовые навыки
Аврора 	Палатка первой помощи будет исцелять на 5 ед. жизни больше за каждый уровень героя. Также герой владеет заклинанием "Воскрешение" и получит Серафима после посещения Специалитета Ордена Порядка.	 
Рутгер 	Все лучники и арбалетчики в армии героя получают +1 ед. к «Защите» и «Нападению» за каждые два уровня героя, начиная с первого.	 
Эллайна 	Крестьяне, ополченцы и лендлорды в армии героя получают +1 к защите и Нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого. Герой получит +1000 золота после посещения Специалитета Ордена Порядка.	 
Айрис 	Все обычные, королевские и боевые грифоны в армии героя получают +1 ед. к «Защите» и «Нападению» за каждые два уровня героя, начиная с первого. Обычные грифоны получают способность «Удар с небес».	 
Аксель 	Усиливается урон от умения «Рыцарский разбег» на 10% и +1% за каждый уровень героя. Усиливается урон от умения «Надзор» на 1% за каждый уровень героя.	 
Ласло 	Все латники, мечники и ревнители веры в армии героя получают +1 ед. к «Защите» и «Нападению» за каждые два уровня героя, начиная с первого.	 
Мив 	Эффект от заклинания «Ускорение» увеличивается за каждый уровень героя на 0,5%. Герой владеет заклинанием «Ускорение».	 
Рутгер 	Герой получает +2 к Удаче после посещения Специалитета Ордена Порядка.	 
Витторио 	Баллиста получает +1 ед. к «Нападению» за каждый уровень героя.	 
Изабель 	Герой получает дополнительно 12000 золота после посещения Специалитета Ордена Порядка.	 

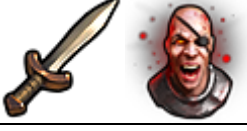
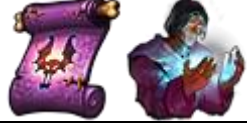
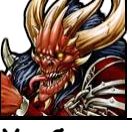
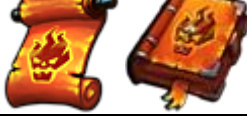
Годрик 	Эффект «Молитвы» действует в 2 раза сильнее (2 к Нападению, защите, Боевому духу и +20% к Инициативе). Стоимость заклинаний магии Света снижается на 1 ед маны.	
Фрида 	Каждый раз, как герой творит любое заклинание школы Света, на случайный враждебный отряд накладывается заклинание «Божественная месть» (отряд должен соответствовать критериям заклинания, т. е. убить кого-либо в ходе этого боя).	
Николас 	Герой имеет усиленные характеристики и получит 10 Боевых грифонов в свою армию после посещения Специалитета Ордена Порядка.	
Орнелла 	Герой владеет «Контрзаклинанием» и «Антимагией» и дополнительно имеет 5 ед. знания.	
Аларик 	Герой приверженец оккультной тёмной магии. Имеет навык «Падший рыцарь», владеет заклинанием «Замедление (Общее)» и получит 5 Адептов в свою армию после посещения Специалитета Ордена Порядка.	
Валерия 	Герой имеет дополнительно основы Магии Хаоса и +5 к колдовству.	
Дункан 	Навык «Разведка» усиливается в 3 раза. Герой противника получит -3 к Нападению и -3 к защите.	
Тиеру 	С каждым новым уровнем героя палатка первой помощи будет исцелять на 5 ед. урона больше.	
Аларон 	Герой сразу имеет навык «Безжалостный мститель».	
Файдаэн 	В начале каждой битвы ливень из стрел захлестывает ряды противника. Нанесенный урон зависит от уровня героя. (Лишь стрелки Лесного Союза способны на это.)	
Анвэн 	Все существа Лесного Союза под командованием героя наносят заклятому врагу на 2% больше урона за каждый уровень героя.	

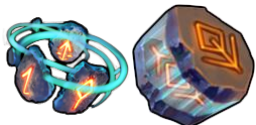
Винразль 	Герой получит дополнительный уровень и отряд из 21 Танцующих со смертью после посещения Специалитета Лесного Союза.	
Гильразн 	Все танцующие с клинками, танцующие со смертью и танцующие с ветром в армии героя получают +1 ед. к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Дираэль 	Чем выше уровень героя, тем эффективнее становится заклинание «Призыв осинового роя». Урон увеличивается на 5% за каждый уровень героя, а штраф к Инициативе усиливается на 2% за каждые 3 уровня героя.	
Ильфина 	Все обычные, боевые и светлые единороги в армии героя получают +1 ед. к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Вингаэль 	В начале боя существа из армии героя получают прирост в 0,6% к стартовой Инициативе за каждый уровень героя.	
Таланар 	Баллиста получает +1 ед. к «Нападению» за каждый уровень героя.	
Осир 	Все эльфийские стрелки, мастера лука и лесные стрелки в армии героя получают +1 ед. к «Защите» и «Нападению» за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Арантир 	Герой может призывать на поле боя таинственное существо, которое сражается на его стороне. Сила существа зависит от уровня героя. Если это существо гибнет, герой теряет всю свою ману.	
Орнелла 	Герой снижает Инициативу существам противника на -1 после посещения специалитета Некрополиса.	
Джованни 	Герой усилит навык «Вестник смерти» в 2 раза и получит в свою армию 1 Банши после посещения специалитета Некрополиса.	
Николас 	Герой снижает скорость существам противника на 1 ед. после посещения специалитета Некрополиса.	

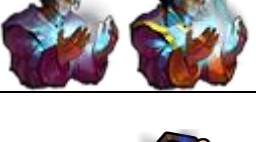
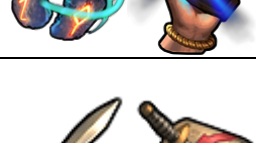
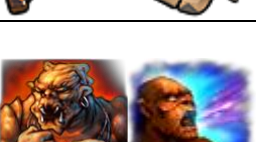
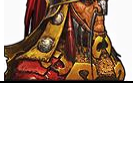
Маркел 	Герой получает дополнительные войска всех видов нежити (3-е улучшение) после посещения специалитета Некрополиса.	
Влад 	Усиливается действие заклинания «Поднятие мертвых». Колдовство для этого заклинания увеличивается на 1 ед. за каждые 2 уровня героя, начиная с первого.	
Золтан 	Сотворённое противником заклинание можно заблокировать так, что в этом сражении больше этим заклинанием не удастся воспользоваться. Чем выше уровень Золтана, тем выше шанс заблокировать заклинание. Если у обоих героев одинаковый уровень, то шанс заблокировать заклинание равен 50%/33%/25%/20%/16% в зависимости от уровня заклинания. Герой владеет навыком «Ослабляющий удар».	
Равэнна 	Заклинание «Ослабление» не только уменьшает урон, наносимый отрядом врага, но и снижает его «Защиту» на 1 ед. за каждые три уровня героя, начиная с первого.	
Каспар 	С каждым новым уровнем героя палатка первой помощи будет исцелять на 5 ед. урона больше. Также увеличится урон, если есть способность «Чумная палатка».	
Наадир 	Каждый раз, когда группа вражеских существ умирает, она на время сражения заменяется группой дружественных привидений. Число привидений зависит от уровня героя.	
Дейдра 	Умение «Крик банши» усиливается. Боевой дух и Удача дополнительно понижаются на 1 ед. Также после посещения Специалитета Некрополиса Инициатива существ противника снижается на 1 ед.	
Орсон 	Все обычные, чумные и гниющие зомби в армии героя получают +1 ед. к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Лукреция 	Все обычные, высшие вампиры и князья вампиров в армии героя получают +1 ед. к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Эрин 	У сумеречных ведьм, владычиц тени и хозяек ночи есть шанс сделать выстрел по цели заклинания героя. Вероятность такого выстрела равна 10% + 2% за каждый уровень героя.	

Кифра 	Все минотавры, минотавры-стражи и минотавры-надсмотрщики в армии героя получают +1 ед. к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Летос 	Каждый отряд противника может вступить в бой уже будучи отравленным Чумой. Вероятность отравления равна 25% + 2% за каждый уровень героя.	
Синитар 	Количество потребляемой маны на усиленные заклинания уменьшается на 5% + 1% за каждый уровень героя.	
Соргалл 	Особая атака наездников «Укус ящера» усиливается. Эта особая атака наносит дополнительно 10% + 0,5% урона за каждый уровень героя.	
Вайшан 	Лазутчики, ассасины и ловчие в армии героя получают +1 ед. к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Ирбет 	Герой похищает 3 ед. Нападения у противника и передаёт себе после посещения специалитета Лиги Теней.	
Иранна 	Бести, фурии и мегеры в армии героя получают +1 ед. к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Агбет 	Урон от элементарных цепей увеличивается на 15% после посещения Специалитета Лиги Теней.	
Ранлит 	Герой выучивает все заклинания школы Света после посещения специалитета Лиги Теней.	
Раилаг 	Инициатива всех вражеских существ в армии героя противника уменьшается на 0,5% за каждый уровень обладателя способности.	
Илайя 	Все существа под командованием героя получают +12% к здоровью после посещения специалитета Лиги Теней.	

Тралсай 	Герой получит в свою армию 3 Красных драконов после посещения специалитета Лиги Теней.	
Шадия 	Отряды под командованием героя получают от стрелковых атак противника на 2% меньше урона за каждый уровень героя.	
Фаиз 	Мастерски обращается с заклинанием «Разрушающий луч», которое не только уменьшает Защиту жертвы, но и наносит урон в размере 6 ед. за каждый уровень героя.	
Джалиб 	Способность "Обращающий заклятия" повышает шанс того, что заклинания противника, перенаправленные умением "Волшебное зеркало", попадут именно в один из вражеских отрядов вместо случайной цели. Этот шанс равен 40% + 2% за каждый уровень героя. Если шанс не сработал - цель выбирается случайным образом.	
Хафиз 	Обычные и старшие гремлины и гремлины-вредители в армии героя получают +1 ед. к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Ора 	Очередь хода героя в бою наступает быстрее в зависимости от его уровня. Инициатива героя увеличивается на 1% за каждые 2 уровня.	
Нархиз 	Маги, архимаги и боевые маги получают +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые 2 уровня героя, начиная с первого.	
Назир 	Эффективная колдовская сила героя увеличивается, когда он творит заклинание «Огненный шар». При расчете эффекта «Колдовство» героя увеличивается на 1 ед. за каждые 3 уровня героя, начиная с первого.	
Нура 	Герой способен самостоятельно восполнять запас маны в бою. Восполняет 1 ед. + 1 ед. маны за каждые 3 уровня героя. Герой получит 24 Визиря джиннов после посещения специалитета Академии волшебства.	
Раззак 	Железные, стальные и обсидиановые големы в армии героя получают +1 ед. к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Сайрус 	Все существа в армии героя постоянно находятся под действием заклинания «Божественная сила» на уровне основ магии Света.	

Зехир 	Каждый раз, когда умирает дружественный отряд, группа элементарей вступает в бой на стороне героя. Число элементарей зависит от уровня героя. Вдобавок увеличивается мощь заклинаний «Призыв элементарей» и «Призыв феникса».	
Маахир 	Герой получает дополнительно 15 мер каждого ресурса после посещения Специалитета Академии Волшебства.	
Орландо 	Герой получит в армию 7 Пещерных отродий после посещения специалитета Инферно.	
Повелитель 	Герой сразу имеет навык «Абсолютное открытие врат» и заклинание «Адская волна». После посещения специалитета Инферно противник получит -1 к Боевому духу.	
Аграил 	Инициатива всех существ в армии героя увеличивается на 0,4% за каждый уровень героя.	
Биара 	Герой владеет заклинанием «Подчинение» и навыком «Отвлечение». А также получит 10 Искушительниц после посещения специалитета Инферно.	
Аластор 	Герой владеет заклинанием «Рассеянность (общее)», также «Рассеянность» получает дополнительный эффект, уменьшая запас маны жертвы на одну единицу за каждый уровень героя.	
Грок 	Все отряды под командованием героя получают +1 к Скорости после посещения Специалитета Инферно. Стоимость заклинания «Телепорт» снижается наполовину.	
Уроборос 	Десница самого Ургаша обладает поистине дьявольскими характеристиками и получит в армию Архидемона после посещения Специалитета Инферно.	Нет стартовых навыков
Грол 	Все адские гончие, церберы и огненные гончие в армии героя получают +1 ед. к «Защите» и «Нападению» за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Ниброс 	Удача всех войск героя увеличивается на 2 ед. во время сражения после посещения Специалитета Инферно. Вдобавок вражеский герой не может использовать в бою «Тактику».	

Дэлеб 	Выпущенный из баллисты снаряд при попадании разрывается, как огненный шар. Ударная сила огненного шара увеличивается на +1 ед. за каждые пять уровней героя.	
Марбас 	Все существа в армии героя сразу получают 5% шанс отклонить заклинание противника и +1% за каждый уровень героя.	
Нимус 	Число существ, призываемых через «Открытие врат», увеличивается на 0,6% с каждым новым уровнем героя.	
Джезбет 	Все суккубы, демонессы и искусительницы в армии героя получают +1 ед. к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Хангвул 	Выпущенный из баллисты снаряд при попадании разрывается, как огненный шар. Ударная сила огненного шара увеличивается на +1 ед. за каждые пять уровней героя.	
Рольф 	Герой имеет удвоенный бонус от навыка «Дипломатия» и получит войска после посещения Специалитета Северных Кланов.	
Вульфстен 	Герой получит +6 к защите после посещения Специалитета Северных Кланов.	
Толгар 	Все существа в армии героя постоянно испытывают на себе действие руны громового раската (восстанавливается на начале хода отряда).	
Инга 	Все отряды под командованием героя получают +1 к Инициативе после посещения героем Специалитета Северных Кланов.	
Свея 	Заклинания, порождающие молнии, неотразимы для врагов (однако невосприимчивость и непробиваемость магией по-прежнему будут действовать). Герой имеет заклинания «Молния» и «Цепь молний» и их усиленные версии.	

Карли 	Метатели копья, мастера копья и гарпунеры в армии героя получают +1 к своему «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Хельмар 	Каждый раз, когда герой накладывает заклинание магии Света на дружелюбный отряд, существует вероятность того, что на отряд также будет наложено заклинание «Карающий удар». Вероятность срабатывания равна 25% + 2% за каждый уровень героя. Заклинание накладывается основываясь на уровне мастерства героя в Магии Света.	
Ингвар 	Защитники гор, воители и стражи гор в армии героя получают +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня и +1 к «Жизни» за каждые пять уровней героя.	
Эрлинг 	Жрецы Рун, жрецы Арката и жрецы Пламени в армии героя получают +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Бранд 	Шансы на успех не потратить ресурсы на использование руны с умением «Завершенная руна» вырастают на 20% + 1% за каждый уровень героя.	
Ибба 	Наездники на медведях, хозяева медведей и северные наездники в армии героя получают +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Готай 	Все боевые кличи потребляют на 1 ед. маны меньше. Клича дают на 1 ед. ярости больше за каждый уровень героя.	
Куньяк 	Герой получает +2 к Боевому духу после посещения специалитета Великой Орды.	
Куджин 	Палатка первой помощи будет исцелять на 5 ед. жизни больше за каждый уровень героя. Также возрастает урон от навыка «Чумная палатка».	
Курак 	Баллиста получает +1 ед. к «Нападению» за каждый уровень героя.	

Аргат 	После посещения Специалитета Великой Орды отряды под командованием героя получают дополнительно 50 ед. ярости в начале сражения.	
Тилсек 	Все орочьи бойцы, воины и вармонгеры в армии героя получают +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Краг 	В самом начале боя этот герой может провести одну особую атаку ближнего боя. Кроме того, все его атаки наносят на 3% больше урона за каждый уровень героя.	
Киган 	Герой получит в свою армию 200 Трапперов после посещения специалитета Великой Орды. Кроме того, гоблины не предадут своего короля.	
Шак'Карукат 	Все Виверны, Тёмные виверны и Таокаи в армии героя получают +3 ед. к здоровью за каждый уровень героя.	
Хаггеш 	Все кентавры, кочевые кентавры и боевые кентавры в армии героя получают +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Гошак 	Все убийцы, палачи и вожаки в армии героя получают +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Гаруна 	Каждый убитый отряд противника, включая призванные войска, повышает «Нападение» всех существ в армии героя на 3 ед.	

СУЩЕСТВА

ОРДЕН ПОРЯДКА

Существо	Что изменено	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Арбалетчики 	Способность «Точный выстрел»	При стрельбе с близкого расстояния (до трёх клеток до цели) существа наносят сильный урон из-за того, что защита цели игнорируется.	При стрельбе с близкого расстояния (до четырёх клеток до цели) существа наносят сильный урон из-за того, что защита цели игнорируется.
Стрелки 	Урон	2-8	2- 7
Боевые грифоны 	Способность «Губительное пики»	Боевой грифон взмывает в небо и спустя время атакует с воздуха всех врагов, стоящих на выбранной линии, нанося 75% от обычного урона.	Боевой грифон взмывает в небо и спустя время атакует с воздуха всех врагов, стоящих на выбранной линии, нанося обычный урон .
Адепты 	Заклинание «Карающий удар» Запас маны	Заклинание «Карающий удар» накладывается на искусном уровне магии Света. 15	Заклинание «Карающий удар» накладывается на развитом уровне магии Света. 16
Серафимы 	Урон Заклинание «Карающий удар»	25-75 Заклинание «Карающий удар» накладывается на развитом уровне магии Света.	35-75 Заклинание «Карающий удар» накладывается на искусном уровне магии Света.

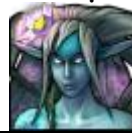
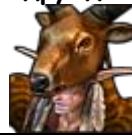
ИНФЕРНО

Существо	Что изменено	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Черти 	Способность «Крадущий ману»	Каждое существо в отряде крадёт 0,25 ед. маны.	Каждое существо в отряде крадёт 0,125 ед. маны.
Дьяволята 	Способность «Откачивание маны»	Каждое существо в отряде откачивает 0,125 ед. маны.	Каждое существо в отряде откачивает 0,0625 ед. маны.
Огненные демоны 	Здоровье Способность «Взрыв»	13 Взрыв наносит урон в размере $9+9*\text{Колдовство}$. 1 раз за бой.	15 Взрыв наносит урон в размере $11+11*\text{Колдовство}$. 2 раза за бой.
Старшие демоны 	Способность «Прыжок»	После прыжка атакующий демон становится на соседнюю с врагом клетку и может получить двойной урон от ответного удара.	После прыжка атакующий демон становится на соседнюю с врагом клетку и может получить полуторный урон от ответного удара.
Церберы 	Здоровье	15	17
Огненные гончие 	Здоровье	15	17
Демонессы 	Нападение	6	8
Искусительницы 	Защита	6	8
Кони преисподней 	Способность «Иссушающая аура»	Все существа противника, стоящие рядом с Конями преисподней, обжигаются огнём в момент наступления своего хода. За каждого Коня преисподней наносится 10 ед. урона.	Все существа противника, стоящие рядом с Конями преисподней, обжигаются огнём в момент наступления своего хода. За каждого Коня преисподней наносится 7 ед. урона.

НЕКРОПОЛИС

Существо	Что изменено	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Князя вампиров 	Способность «Оцепенение»	Фактор срабатывания 3	Фактор срабатывания 1
Астральный дракон 	Способность «Удар скорби»	Во время атаки на жертву накладывается заклинание «Скорбь» на искусном уровне Тьмы. С каждой последующей атакой проклятие обновляется.	Во время атаки на жертву накладывается заклинание «Скорбь» на развитом уровне Тьмы. С каждой последующей атакой проклятие обновляется.

ЛЕСНОЙ СОЮЗ

Существо	Что изменено	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Нимфы 	Способность «Симбиоз»	Восстанавливает 4/20 ед. здоровья за каждую Нимфу/Энта.	Восстанавливает 6/30 ед. здоровья за каждую Нимфу/Энта.
Лесные стрелки 	Способность «Усиленная стрела»	Стрелковая атака этого существа игнорирует 50% защиты цели и имеет дополнительный шанс отбросить цель на клетку назад и оглушить ее.	Стрелковая атака этого существа игнорирует 33% защиты цели и имеет дополнительный шанс отбросить цель на клетку назад и оглушить ее.
Верховные друиды 	Здоровье	33	34
Кристаллические драконы 	Способность «Кристаллическая чешуя»	Способность отсутствует	Кристаллический дракон невосприимчив к приёмам прямого умерщвления существа, таким как: «Губительная хватка», «Стригающий меч».

ЛИГА ТЕНЕЙ

Существо	Что изменено	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Тёмные всадники 	Способность «Удар с разбега»	За каждую клетку, которую существо прошло перед атакой, защита цели уменьшается на 20%.	За каждую клетку, которую существо прошло перед атакой, защита цели уменьшается на 15% .
Проворные наездники 	Способность «Попутная атака»	Это существо по пути к основной цели атакует все вражеские отряды, нанося им 25% от своего обычного урона и не получая ответного удара.	Это существо по пути к основной цели атакует все вражеские отряды, нанося им 50% от своего обычного урона и не получая ответного удара.
Пещерные гидры 	Способность «Регенерация»	В начале своего хода эти существа восстанавливают 30-50 ед. жизни.	В начале своего хода эти существа восстанавливают 80-100 ед. жизни.
Владычицы тени 	Заклинание «Рассеянность»	Заклинание «Рассеянность» накладывается на уровне без навыка магии Тьмы.	Заклинание «Рассеянность» накладывается на уровне основ магии Тьмы.
Хозяйки ночи 	Заклинание «Рассеянность»	Заклинание «Рассеянность» накладывается на уровне без навыка магии Тьмы.	Заклинание «Рассеянность» накладывается на уровне основ магии Тьмы.

АКАДЕМИЯ ВОЛШЕБСТВА

Существо	Что изменено	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Громовержцы 	Способность «Призывающий бурю»	За каждого Громовержца противники будут получать 10 ед. урона и 1% штрафа к стрельбе.	За каждого Громовержца противники будут получать 30 ед. урона и 5% штрафа к стрельбе.

СЕВЕРНЫЕ КЛАНЫ

Существо	Что изменено	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Жрецы пламени 	Способность «Пламя отмщения»	Способность отсутствует	Умирая, отряд этих существ взрывается и наносит урон огнём всем врагам на соседних клетках. Размер урона зависит от исходного числа существ в погибшем отряде и составляет 8 ед. урона за каждого Жреца пламени.
Лавовые драконы 	Способность «Лавовый щит»	Когда на это существо нападают в ближнем бою, атакующий отряд получает 40% от нанесенного урона.	Когда на это существо нападают в ближнем бою, атакующий отряд получает 30% от нанесенного урона.
Драконы Арката 	Способность «Жидкое пламя»	Жидкое пламя наносит 10 ед. урона за каждого Дракона Арката.	Жидкое пламя наносит 15 ед. урона за каждого Дракона Арката.

ВЕЛИКАЯ ОРДА

Существо	Что изменено	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars
Вармонгеры 	Способность «Свиристель возмездия»	При ответном ударе это существо наносит дополнительно 100% урона.	При ответном ударе это существо наносит дополнительно 75% урона.
Вожак 	Способность «Приказ вожака»	Ускоряет наступление хода дружелюбного отряда не более чем на 0,6 по шкале инициативы.	Ускоряет наступление хода дружелюбного отряда не более чем на 0,4 по шкале инициативы.
Тёмные виверны 	Способность «Регенерация» Способность «Животный яд»	В начале своего хода эти существа восстанавливают 30-50 ед. жизни. Яд наносит 5 ед. урона за каждое существо в отряде.	В начале своего хода эти существа восстанавливают 80-100 ед. жизни. Яд наносит 8 ед. урона за каждое существо в отряде.

АРТЕФАКТЫ

Артефакт	Оригинал Tribes of the East 3.1	Heroes Allstars	Стоимость
Палочка с заклинанием 	Позволяет использовать заклинание, на которое эта палочка зачарована, на развитом уровне навыка. Палочка может использоваться ограниченное число раз, однако её можно перезарядить в Гильдии магов (4 заряда). Варвары не используют палочку в бою.	Убрано из игры	
Магический свиток 	Позволяет использовать заклинание, записанное на нём, как минимум на развитом уровне навыка.	Убрано из игры	
Том магии Света 	Позволяет использовать все заклинания магии Света, не имея никакого навыка в этой школе.	Убрано из игры	
Том магии Тьмы 	Позволяет использовать все заклинания магии Тьмы, не имея никакого навыка в этой школе.	Убрано из игры	
Том магии Хаоса 	Позволяет использовать все заклинания магии Хаоса, не имея никакого навыка в этой школе.	Убрано из игры	
Том магии Призыва 	Позволяет использовать все заклинания магии Призыва, не имея никакого навыка в этой школе.	Убрано из игры	
Корона всевидящего 	Позволяет герою видеть дальше.	Уменьшает вражескому герою «Защиту» на 2 ед.	6000
Тюрбан просвещённости 	Весь опыт, получаемый героем, увеличивается на 10%.	Герой получит дополнительный уровень после посещения Сундука с артефактами.	9000

Кольчуга просвещённости 	Весь опыт, получаемый героем, увеличивается на 20%.	Уменьшает вражескому герою «Нападение» на 2 ед.	6000
Мешочек бесконечного золота 	Ежедневно добавляет в вашу казну +250 золотых.	Уменьшает «Боевой дух» герою противника на 1 ед.	3500
Сума бесконечного золота 	Ежедневно добавляет в вашу казну +1000 золотых.	Герой единоразово получает в свою армию всех маленьких существ своей фракции. Сила существ составляет 5% от армии замка.	7500
Крылья ангела 	Позволяют герою парить над землёй.	Герой единоразово получает в свою армию трёх существ 7-го уровня (3-го улучшения).	10000
Сапоги путешественника 	Увеличивают дальность передвижения героя по земле.	Уменьшает «Скорость» существ противника на 1 ед.	9500
Сапоги открытого пути 	Позволяют герою ходить по пересечённой местности без штрафов.	Все отряды под командованием героя получают +5% к здоровью.	8000
Сапоги левитации 	Позволяют герою парить над водой.	Герой единоразово получает в свою армию всех летающих существ своей фракции. Сила существ составляет 5% от силы армии замка.	9700
Амулет некроманта 	Снижает затраты тёмной энергии на поднятие нежити на 10%.	Герою не посчастливилось, из-за происков некромантов в лавке оказался артефакт, который ничего не даёт владельцу. (Некроманты получают 5 Высших личей в свою армию)	4250

Кандалы неизбежности 	Не позволяют вам и вашему противнику покинуть поле боя.	Противник получает -1 к «Нападению», «Защите», «Удаче», «Боевому духу», «Инициативе» и «Скорости».	33000
Секстант морских эльфов 	Позволяет герою быстрее путешествовать по морю.	Добавляет герою +1 ед. к «Защите», «Колдовству» и «Удаче».	8000
Руна пламени 	Увеличивает «Колдовство» героя на +1 и даёт заклинание Руна энергии.	Увеличивает «Колдовство» героя на +1 и дарует заклинание «Армагеддон».	9500
Рог изобилия 	Каждый день приносит единицу случайного ресурса.	Герою повезло отыскать счастливый талисман. Дарует 4000 золота.	0
Корона лидерства 	Добавляет +1 к «Боевому духу» героя. Удваивает действие способностей «Управление казной», «Дипломатия» и «Сбор войск».	Добавляет +1 к «Боевому духу» героя и эффект равнозначный навыку «Дипломатия».	13000

БОЕВЫЕ МАШИНЫ

БАЛЛИСТА

				
Уровень навыка	Нападение	Защита	Урон	Здоровье
Без навыка	5	5	2-3	450 (250)
	10	10	3-4 (2-4)	550 (350)
	15 (12)	15 (12)	4-5 (2-5)	650 (450)
	20 (15)	20 (15)	5-6 (5-5)	750 (550)
Инициатива	10			
Выстрелы	100			
Стоимость	4500			

ПАЛАТКА ПЕРВОЙ ПОМОЩИ

				
Уровень навыка	Нападение	Защита	Исцеление	Здоровье
Без навыка	0	5	10	350 (100)
	0	10 (5)	20	450 (200)
	0	15 (5)	50	550 (300)
	0	20 (5)	100	650 (400)
Инициатива	10			
Использований	100 (3)			
Стоимость	1500			

ТЕЛЕЖКА С БОЕТПРИПАСАМИ

				
Уровень навыка	Нападение	Защита	Нападение для стрелков	Здоровье
Без навыка	0	5	+0	200 (100)
	0	10 (5)	+1	300 (200)
	0	15 (5)	+2	400 (300)
	0	20 (5)	+3	500 (400)
Инициатива	10			
Стоимость	2250			