

ПРИ “Герои меча и магии: Слеза Асхи”

от МГ “Нильфгаард”

Правила по героям

Герой — это особый юнит, который на старте игры будет выдан в локации по количеству игроков (гости и несовершеннолетние не учитываются) в ней.

Каждые **15 игроков** в локации дают 1 юнита героя, на момент старта игры.

Герой может быть любым юнитом, который заявлен в тирах в локации, кроме юнита 4-го тира.

Героем **не может быть** мирный житель.

Герой с 4 лвл получает возможность изучать **второй уровень** навыка.

Герой влияет **на штандартную боевку** и любые взаимодействия в ней.

Герой имеет систему уровней и способности, которые влияют на штандарт и иные взаимодействия.

Чтобы получить уровень, нужно **заплатить количество жетонов опыта** по таблице, в зависимости от уровня, на который вы переходите. Оплату принимает мастер-регионал. Некоторые задания и ивенты могут давать умения, вне оплаты жетонов опыта. Количество умений Героя — это цифра, которая отражает уровень героя.

Уровень, НА который переходишь	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Количество жетонов опыта необходимо	4	8	16	24	36	48	54	62	70	78	82	86	90

При оплате жетонов регионал берет колоду навыков 1 уровня и тасует оттуда 3 карты. Герой выбирает один навык, оставшиеся замешиваются обратно в колоду.

С 4 уровня герой получает возможность изучать второй уровень навыка. Для этого необходимо иметь первый уровень желаемого навыка. При изучении второго уровня навыка механика перетасовок не используется, регионал сразу выбирает нужный навык. Жетоны опыта можно получить, выполняя квесты, участвуя в активностях, отобрать у других игроков и другими способами. Жетоны опыта побираемы. Игрок на свое усмотрение отдает жетоны опыта определенному герою из своей локации.

Герой может назначить игрока своим помощником в любой механике, однако необходимо уведомить об этом мастера-регионала.

При смерти Героя, он отправляется в Царство мертвых (специальная данж-зона), и теряет статус Героя. Новых Героев можно получать, выполняя задания и участвуя в ивентах, за некоторые из них будет даваться слот нового героя. Так же здание “Таверна” в механике Градостроительства будет давать такие слоты за свою постройку. До начала БВК игроки решают, какой Герой у них участвует, как Герой, влияющий на штандарт. Только один Герой может влиять на штандарт одновременно. Если, имеющий статус героя, игрок умирает в штандартной боевке, то, если лент его юнита больше нет, он отправляется в мертвяк и НЕ теряет статус героя.

Герой может владеть заклинаниями. Заклинания могут быть использованы только в БВК, если в заклинании не написано иное. Заклинания имеют ранговую систему, которая определяется “кругом”, в списке ниже все заклинания идут с порядковым номером соответствующему кругу заклинания. Заклинания первого и второго круга могут быть изучены любым героем с любым набором способностей, но, чтобы их изучить, должен быть источник изучения.

Основным источником изучения являются Башни магов (подробнее в правилах по Градостроительству). Однако заклинание может быть изучено с помощью специальных свитков, а также с помощью умений, которые позволяют это сделать. Подробнее об этом будет в описании ивентовых точек.

На старте герой имеет 30 маны, она восстанавливается каждый цикл после БВК. Для того чтобы использовать заклинание, требуется до БВК подойти к регионалу и обменять свою ману на карточку известного заклинания. Одна карточка равна одному использованию заклинания, после использования сдается регионалу. Одно заклинание можно подготовить столько раз, сколько позволяет мана. Стоимость в мане указана на карточке заклинаний. Ваши заклинания могут повторяться. Без профильного навыка герой может изучать свободно только заклинания *1-го и 2-го кругов*.

Заклинания героя:

Хаос

1. Магическая стрела. Стоимость: 10.
Снимает 4 ленты первому тиру выбранного штандарта.
2. Глыба льда. Стоимость: 10.
Снимает 3 ленты второму тиру выбранного штандарта.

3. Огненный шар. Стоимость: 10.
Снимает 2 ленты третьему тиру выбранного штандарта.
4. Метеоритный дождь. Стоимость: 20.
Снимает 3 ленты первому тиру, 2 ленты второму тиру, 1 ленту третьему тиру выбранного штандарта.
5. Армагеддон. Стоимость: 30.
Снимает 3, 2, 1 тирам соответственно ВСЕМ штандартам в игре, кроме своего.

Свет

1. Каменная кожа. Стоимость: 15.
Следующие 4 юнита, которые вернутся за лентой, воскрешаются как ленты первого тира.
2. Снятие чар. Стоимость: 10.
Позволяет снять негативный эффект заклинания (не работает на заклинания, которые уже сняли ленты). Для снятия “Прокаженной земли” нужно три таких заклинания, примененные в первые 10 минут БВК.
3. Антимагия. Стоимость: 15.
Блокирует следующее заклинание, которое на вас применили. Не блокирует Заклинания пятого круга.
4. Ускорение. Стоимость: 10.
Выбранные 5 бойцов могут отдалиться от штандарта вне его дистанции, и все равно вернуться за лентой после снятия с них хитов.
5. Воскрешение. Стоимость: 30.
Воскрешает одного вашего героя ДО БВК.

Тьма

1. Замедление. Стоимость: 10.
Выбранный штандарт обязан ждать 5 человек, чтобы выпустить их в бой после взятия новой ленты.
2. Разложение. Стоимость: 10.
Первые 10 бойцов, снявших ленты с проклятого штандарта, теряют 1 хит.
3. Немощность. Стоимость: 20.
Накладывается до БВК на вражескую локацию. Штандарт в этой локации теряет 1 фаербол на каждую ленту.
4. Внушение. Стоимость: 20.
Выбранный штандарт обязан вывести 3 юнита из боевки до конца БВК. Выводятся юниты, которые первыми вернулись за лентами.
5. Прокаженная земля. Стоимость: 30.
Выбранная в начале боя шахта не работает в БВК.

Призыв

1. Поднятие мертвых. Стоимость: 10.
Получите 4 ленты 1-го тира себе на штандарт.
2. Призыв фантома. Стоимость: 15.
Получите 3 ленты 2-го тира себе на штандарт.
3. Призыв элементарей. Стоимость: 20.
Получите 2 ленты 3-го тира себе на штандарт.
4. Призыв монстра. Стоимость: 20.
Получите 1 ленту 4-го тира себе на штандарт.
5. Призыв дыхания феникса. Стоимость: 30.
Ваш герой, независимо от тира, получает 7 фаерболов. Они не обновляются после снятия новой ленты героем.

Осадная

1. Разрушение стен. Стоимость: 15.
Уничтожает выбранный мантелет на КТ. Можно применять в боевом взаимодействии.
2. Землетрясение. Стоимость: 20.
Уберите с точки один осадный еж. Можно применять в боевом взаимодействии.
3. Починка. Стоимость: 15.
Можно восстановить укрепление на выбранной точке. К башне можно применять в первые 10 минут БВК.
4. Шок земли. Стоимость: 25.
Уничтожает одну Башню на выбранной КТ. Можно использовать только до БВК.
5. Полный Вакуум. Стоимость: 40.
Уберите с КТ все постройки/восстановите все постройки. Можно использовать только до БВК в случае удаления построек, и использовать в первые 10 минут, после БВК на получение построек.

Навыки.

Школа Хаоса

1. Вы можете свободно с помощью свитка изучить 3 и 4 круг заклинаний Хаоса.
2. Вы можете свободно с помощью свитка изучить 5 круг заклинаний Хаоса.
Ваши заклинания Хаоса уничтожают в два раза больше лент. +20 к мане.

Школа Света

1. Вы можете свободно с помощью свитка изучить 3 и 4 круг заклинаний Света.

2. Вы можете свободно с помощью свитка изучить 5 круг заклинаний Света. Все ваши заклинания Света стоят в два раза меньше. +20 к мане.

Школа Тьма

1. Вы можете свободно с помощью свитка изучить 3 и 4 круг заклинаний Тьмы.
2. Вы можете свободно с помощью свитка изучить 5 круг заклинаний Тьмы. Все ваши заклинания Тьмы стоят в два раза меньше. + 20 к мане.

Школа Призыва

1. Вы можете свободно с помощью свитка изучить 3 и 4 круг заклинаний Призыва.
2. Вы можете свободно с помощью свитка изучить 5 круг заклинаний Призыва. Ваши заклинания Призыва приносят в два раза больше лент. +20 к мане.

Школа Осады

1. Вы можете свободно с помощью свитка изучить 3 и 4 круг заклинаний Осады.
2. Вы можете свободно с помощью свитка изучить 5 круг заклинаний Осады. Ваши заклинания Осады стоят в два раза меньше. +20 к мане.

Лидерство.

1. Вы получаете на 10 % больше лент от построек. Округление в большую сторону.
2. Позволяет вернуть, потерянные в последнюю БВК, ленты в количестве 20%

Инженерия

1. Ваши укрепления получают + 5 к осадным хитам.
2. Фаерболы ваших юнитов наносят урон строениям. 1 фаерболл - 1 осадных хит.

Чародейство

1. Вы можете сейчас получить на выбор: 2 заклинания 1 круга или 1 второго. +20 к Мане
2. Позволяет изучать заклинания 3 круга с помощью свитка без навыка школы заклинания. +20 к мане.

Образование.

1. Вы получаете скидку на получение уровня в 15%.
2. Вы можете получить каждый третий навык, которым обладает другой герой вашей локации.

Логистика

1. Вы можете начать БВК в КТ, которая была вами захвачена в конце предыдущего цикла.
2. Если вы получили ресурсы с двух точек во время БВК, то получите по 5 ресурсов любого вида шахт.

Нападение

1. Герой получает 1 фаербол независимо от его вида юнита.
2. Юнит героя может наносить осадные повреждения всеми типами своего вооружения. Наносит 1 осадный хит раз в минуту.

Защита

1. Все заклинания наносят на 1 ленту меньше вашему штандарту. Если заклинание наносит урон по нескольким лентам(тирам), то режется каждый урон.
2. Позволяет выйти после отсидки мертвятника герою обратно в роль один раз в день.

Тактика

1. Вы можете стартовать в БВК на 5 минут раньше начала. В течении этих 5 минут можно зайти в пространство шахты. Нельзя подходить к входу вражеской локации ближе, чем на 50 метров.
2. Юниты армии могут свободно отходить на любое расстояние от штандарта и возвращаться за лентой.

Дипломатия

1. Позволяет покупать ленты армии во время БВК. Для этого необходимо зайти в свою локацию.
2. Позволяет покинуть бой со штандартом сохранив 20% оставшихся лент. Герой с отступившей армией должен незамедлительно вернуться в свою локацию, не вступая ни с кем в диалог или бой. Оставшиеся в живых юниты должны незамедлительно уйти за своим героем, в течении 3 минут после применения умения они не наносят урон и не получают его, и должны покинуть сражение как можно скорее.

Градостроитель

1. Позволяет переставить до 4-х гексов на своем поле строительства. Применяется сразу после получения навыка.
2. Позволяет еще один раз переставить до 4-х гексов.

Снабжение

1. Даёт скидку в ресурсах шахт для строений 10%.
2. Вы получаете пассивно 10 ед. любого ресурса после окончания бвк.

Орлиный взгляд

1. Позволяет раз в цикл запросить информацию о количестве лент у одной из фракций. (Запрос через рега)

2. Позволяет раз в цикл узнать, что построено на данный момент у одной из фракций.

Отдельным пунктом стоит выделить Вольные племена (далее Орки), которые имеют несколько технических нюансов:

- Орки не могут владеть заклинаниями всех школ;
- Вместо владения они получают иммунитет к заклинаниям, которые изучили. Не все школы магии одинаково приятно изучать при таком раскладе, важно выискивать нужные;
- Умения, которые позволяют изучать заклинания определенных школ - позволяют оркам изучать заклинание, чтобы его блокировать;
- Мана у Орков отсутствует;
- У Орков есть свой уникальный пул заклинаний, которые изучаются в специальной постройке орков (подробнее в правилах по Градостроительству);
- Для изучения первых двух кругов школы не требуется специальный навык, далее, по аналогии с другими школами магии, требуется профильный навык;
- Уникальная Орочья школа магии называется школа Приказа. Карточка навыка в двух уровнях доступна только Оркам. Сам навык выглядит вот так:

Школа Приказа

1. Вы можете свободно изучить 3 и 4 круг заклинаний Приказа.
2. Вы можете изучить 5 круг заклинаний Приказа.

Заклинания орков:

1. Сила крови.
Один раз за БВК снимает 3 ленты первому тиру, 2 ленты второму тиру, 1 ленту третьему тиру выбранного штандарта.
2. Кулак Ярости.
Вы можете пожертвовать 3 ленты гоблина и получить КАМЕНЬ (фаербол 15 см. диаметром из изолона) КАМЕНЬ сносит один осадный хит и работает по принципу фаерболла. Камень может использовать любой тир юнита.
3. Сила вместо магии.
Вы можете пожертвовать 5 лент гоблинов, и изучить заклинание на выбор. Можно использовать во время БВК, даже после того, как по вам объявили это заклинание. Кроме школы Приказа.

4. Твердыня.

Вы можете пожертвовать 10 лент гоблинов и выбираете фракцию, она не может нападать на вас во время этого БВК, в случае если вы напали на эту фракцию, это заклинание перестанет действовать. Один Раз за БВК.

5. Сила Земли.

Вы можете пожертвовать 20 лент гоблинов, при этом все шахты меняют на одну БВК ресурс, который вырабатывают, в случайном порядке.